

Charakterbau (S. 52):

- Leg den **Einstieg** fest (limitiert die Auswahl an Schablonen)
- Überleg dir ein Konzept und wähle eine **Schablone**. Notier die Stunts und Kräfte, die du durch die Schablone bekommst
- Leg dein Grundkonzept als **Aspekt** fest (bei allen Schablonen, die dir Kräfte geben, musst du den Namen der Schablone im Grundkonzept aufnehmen)
- Überleg dir ein **Problem**
- Überleg dir dein **erstes Abenteuer**
- Überleg dir zusammen mit den **anderen Spielern**, wie sich wer in wessen Abenteuer getroffen hat
- Wähle deine **Fertigkeiten** aus
- Wähle weitere **Stunts** und / oder **Kräfte** aus
- Berechne, wie lang deine **Stress Tracks** sind und wieviele **FatePunkte** du zur Verfügung hast

Fatepunkte: Grundwert der Kampagne (s. Einstieg) – (Stunts & Kräfte) (**darf nicht unter 1 sinken**)

Schablonen (S.73):

- **Sterblicher** (S.73): +2 Grundwert FP, keine Kräfte
- **Streiter Gottes** (S. 73): Bless this House -1, Guide My Hand -1, Holy Touch -1, Righteousness -2: Minimum -5
- **Wechselbalg** (S. 74): keine Vorgaben, kann Stunts & Kräfte während des Spiels dazukaufen
- **Abgesandter von (Macht)** (S. 75): Marked by (Macht) -1; Minimum -1
- **Okkultist** (S. 76): Channeling -2 oder Ritual -2; Minimum -2
- **Feenritter** (S. 78): Marked by (Macht) -1, Seelie / Unseelie Magic -4; Minimum -5)
- **Lykanthrop** (S. 79): Pack Instinct -1, Echo of the Beast -1, Human Form (Involuntary Change) +2, Inhuman Strength -2, Inhuman Recovery -2; Minimum -4
- **Talent** (S.80): Eine Kraft -1; Minimum -1
- **Red Court Infected** (S. 80): Addictive Saliva -1, Blood Drinker -1, Feeding Dependency +2, plus mindestens eine von: Inhuman Recovery -2, Inhuman Strength -2, Inhuman Speed -2, Inhuman Toughness -2; Minimum -3
- **Hexer** (S. 81): Evocation -3, Thaumaturgy -3; Minimum -6
- **Wahrer Gläubiger** (S. 82): Bless This House -1, Guide My Hand -1; Minimum -2)
- **Werwesen** (S. 82): Beast Change -1, Echoes of the Beast -1, Human Form +1, plus mindestens 2 Punkte von: Inhuman Recovery -2, Inhuman Strength -2, Inhuman Speed -2, Inhuman Toughness -2; Minimum -3)
- **White Court Vampir** (S. 84): Emotional Vampire -1, Human Guise +0, Incite Emotion (Touch) -1, Feeding Dependency +1, Inhuman Recovery -2, Inhuman Speed -2, Inhuman Strength -2; Minimum -7
- **White Court Virgin** (S. 85): Emotional Vampire -1, Incite Emotion -1; Minimum -2
- **Zauberer** (S. 86): Evocation -3, Thaumaturgy -3, The Sight -1, Soulgaze +0, Wizard's Constitution +0, Minimum -7

Einstieg (S. 53):

- Nasse Füße (Grundwert FP 6, 20 Punkte für Fertigkeiten, Max. Fertigkeit Großartig (+4))
- Bis zur Hüfte (Grundwert FP 7 , 25 Punkte für Fertigkeiten, Max. Fertigkeit Großartig (+4))
- Brusthoch (Grundwert FP 8, 30 Punkte für Fertigkeiten, Max. Fertigkeit Herausragend (+5))
- Eingetaucht (Grundwert FP 10, 35 Punkte für Fertigkeiten, Max. Fertigkeit Herausragend (+5))

Aspekte (S.54 u. 98):

- Grundkonzept: Was bist du?
- Problem: Was verfolgt dich?
- Phase 1: Wo kommst du her?
- Phase 2: Was hat dich geformt?
- Phase 3: Dein erstes Abenteuer?
- Phase 4: Wen hast du getroffen (Gastauftritt 1)?
- Phase 5: Wen hast du noch getroffen (Gastauftritt 2)?

Fertigkeiten (S.120)

- Alertness (S. 121)
- Athletics (S. 121)
- Burglary (S. 123)
- Contacts (S. 123)
- Conviction* (S. 124)
- Craftsmanship (S. 125)
- Deceit (S. 126)
- Discipline* (S. 127)
- Driving (S. 128)
- Empathy (S. 129)
- Endurance* (S. 130)
- Fists (S. 130)
- Guns (S. 131)
- Intimidation (S. 132)
- Investigation (S. 133)
- Lore (S. 134)
- Might (S. 135)
- Performance (S. 135)
- Presence (S. 136)
- Rapport (S. 138)
- Resources (S. 139)
- Scholarship (S. 140)
- Stealth (S. 142)
- Survival (S. 143)
- Weapons (S. 144)

* beeinflusst Stress Tracks

Kosten für Fertigkeiten (S. 65):

- | | |
|--------------------------|----------|
| • Herausragend (+5): | 5 Punkte |
| • Großartig (+4): | 4 Punkte |
| • Gut (+3): | 3 Punkte |
| • Ordentlich (+2): | 2 Punkte |
| • Durchschnittlich (+1): | 1 Punkt |

Die Leiter:

- Legendar (+8)
- Einzigartig (+7)
- Fantastisch (+6)
- Herausragend (+5)
- Großartig (+4)
- Gut (+3)
- Ordentlich (+2)
- Durchschnittlich (+1)
- Mäßig (0)
- Armselig (-1)
- Fürchterlich (-2)
- Abgrundtief schlecht (-3)