



**WEARING THE CAPE SPIELHILFE #2**

# Charaktererschaffung

## Charakteraspekte auswählen (S. 74-75, S. 104 ff.)

### 1 Superkraftaspekt

Superkraftaspekt durch Auswahl des Superkrafttyps festlegen: z.B. A-Klasse Atlas-Typ, A-Klasse Mentalist-Typ  
Beispiele S. 104 ff.

### 1 Heldenaspekt

z.B. Ikonischer amerikanischer Held, Protziger Profi, Das verummte Geheimnis  
Beispiele S. 74, 75

### 1 Dilemma

z.B. Kurz vor dem Burnout, Ehrgeizling, Verfolgt von den Medien, Ich habe eine Superschurken-Nemesis.  
Beispiele S. 75

### 2 Hintergrundaspekte

z.B. Sieht aus wie eine unterentwickelte Teenie-Elfe, Weit herumgekommen, Meister des Gun-Fu  
Beispiele S. 75

## Charakterwerte wählen (S. 76)

Auf **Attribute** (S. 76, 82-85), **Fertigkeiten** (S. 77, 85-91) und **Ressourcen** (S. 78, 92-93) verteilen:

- 1 x Hervorragend (+5)
  - 2 x Großartig (+4)
  - 3 x Gut (+3)
  - 4 x Ordentlich (+2)
  - 5 x Durchschnittlich (+1)
- (auf Voraussetzung für Heldenaspekt/-typ und Maximalwert der Superkrafttyp-Klasse achten)

**Attributsbonus** notieren (S. 77)

- +1 für ein Gutes (+3) Attribut
- +2 für ein Hervorragendes (+5) Attribut
- +3 für ein Episches (+7) Attribut
- +4 für ein Mythisches (+9) Attribut

## Erholungsrate bestimmen (S. 79)

Erholungsrate ist abhängig von der Kampagnenstufe:

- 14 Punkte Kampagnen-Erholungsrate (A-Klasse)
- 12 Punkte Kampagnen-Erholungsrate (B-Klasse)
- 10 Punkte Kampagnen-Erholungsrate (C-Klasse)
- 8 Punkte Kampagnen-Erholungsrate (D-Klasse)

## Superkraftstunts (S. 79-80) und ggf. Stunts auswählen

Beispiele S. 96-118 (Superkraftstunts), S. 217-219 (Stunts)

Danach **Erholungsrate** modifizieren:

**Kampagnen-Erholungsrate** minus Ausgaben für **Stunts** = **Anfängliche Fate-Punkte**



# Stresskästchen und Konsequenzplätze ermitteln (S. 81)

- 1er und 2er Stress-Kästchen Körperlicher Stress
- 1er und 2er Stress-Kästchen Geistiger Stress
- leichter Konsequenzplatz (2 Punkte)
- mittlerer Konsequenzplatz (4 Punkte)
- schwerer Konsequenzplatz (6 Punkte)

Weitere **Stresskästen** und **Konsequenzplätze** je nach **Stärke** und **Willenskraft**.

## ATTRIBUTE

### WAHRNEHMUNG

Die Sinne und Situationsbewusstsein

### ATHLETIK

Anmut und Bewegung

### STÄRKE

Körperkraft und Gesundheit

### URTEILSVERMÖGEN

Intelligenz, Auffassungsgabe und Weisheit

### WILLENSKRAFT

Seelenstärke, Entschlossenheit,  
innere Stärke

### PRÄSENZ

Ausstrahlung oder körperliche Wirkung

## RESSOURCEN

### KONTAKTE

Du kennst da jemanden.

### REPUTATION

Kennt jeder deinen Namen?

### VERMÖGEN

Dein Hort

## DIE FERTIGKEITENLISTE

### AKADEMISCHES WISSEN

Dinge wissen

### HEILKUNDE

Erleichterung, Seelsorge, Behandlung

### TÄUSCHEN

Lügen und in die Irre führen

### FAHREN

Sicher ankommen

### TECHNIK

Sachen bauen, reparieren, kaputt machen

### KÄMPFEN

Körperlichen Schaden verursachen

### NACHFORSCHUNG

Recherche, Herumschnüffeln,  
Spuren folgen

### VERBRECHEN

Einbrechen und Sachen klauen

### PROVOZIEREN

Furcht und Abneigung erzeugen

### CHARISMA

Freundschaften schließen  
und Leute beeinflussen

### SCHIESSEN

Angreifen auf Entfernung

### HEIMLICHKEIT

Nebel und Schatten sein

### ÜBERLEBEN

Besser als die Alternative

