

**1. Volk (Volkstalent)** Mensch, Elb, Halbelb, Zwerg, Halbling, Warg, Ork, Goblin

**2. Beruf (Berufstalent)** Druide, Kämpfer, Jäger, Barde, Händler, Reiter, Schurke, Zauberer, *Champion*

### **3. Alter (Reputation)**

|           | Mensch | Halbelf | Zwerg | Halbling | Wolfs-<br>mensch | Ork   | Goblin | Attributs-<br>punkte | Fertig-<br>keiten | allgemeine<br>Talente | Reputa-<br>tion |
|-----------|--------|---------|-------|----------|------------------|-------|--------|----------------------|-------------------|-----------------------|-----------------|
| jung      | 16-25  | 16-30   | 20-40 | 16-25    | 13-20            | 13-20 | 16-25  | <b>15</b>            | <b>8</b>          | <b>1</b>              | <b>0</b>        |
| erwachsen | 26-50  | 31-100  | 41-80 | 26-60    | 21-40            | 21-45 | 26-60  | <b>14</b>            | <b>12</b>         | <b>2</b>              | <b>1</b>        |
| alt       | 51+    | 101+    | 81+   | 61+      | 41+              | 46+   | 61+    | <b>13</b>            | <b>16</b>         | <b>3</b>              | <b>2</b>        |

**Elfen** sind immer erwachsen und altern nicht.

**Reputation** steht dafür ob andere schon von dir gehört haben – im Guten wie im Schlechten. Sie kann auch soziale Reaktionen bei Manipulation – Überzeugen oder Einschüchtern – beeinflussen.

### **4. Attribute**

Maximalwert ist 4, kann durch Hauptattribut des Volks und des Berufs um je +1 erhöht sein.

Attribute können **nicht** gesteigert werden. Sie ändern sich durch vorübergehenden Schaden.

Fast alle Proben enthalten die Attributswürfel

**Stärke** → Nahkampf, HP, Traglast

**Geschicklichkeit** → Fernkampf

**Verstand** → geistige HP, Lernen, (Wildnis)

**Empathie** → körperlich und geistig Heilen

### **5. Fertigkeiten**

Maximaler Startwert ist 3 für deine Berufsfertigkeiten, 1 für alle Anderen. Maximalwert ist 5.

Eine Steigerung kostet **5 mal Zielstufe** Erfahrungspunkte.

| <u>Stärke</u> | <u>Geschick</u>  | <u>Verstand</u>  | <u>Empathie</u> |
|---------------|------------------|------------------|-----------------|
| Kraft         | Heimlichkeit     | Auskundschaften  | Manipulation    |
| Ausdauer      | Fingerfertigkeit | Wissen           | Darbietung      |
| Nahkampf      | Bewegen          | Überleben        | Heilen          |
| Handwerk      | Fernkampf        | Menschenkenntnis | Tierkunde       |

### **7. Stolz**

Einmal pro Spielrunde kannst du deinen **Stolz** aktivieren, falls eine Fertigungsprobe scheitert, bei der dein Stolz relevant ist (SL entscheidet). Dann würfle einen weiteren W12. Falls der Wurf trotzdem scheitert, verlierst du deinen Stolz und darfst erst in der übernächsten Spielrunde einen neuen wählen.

### **8. Dunkles Geheimnis**

Hilfsmittel für die SL und gibt Erfahrungspunkt wenn aktiviert.

### **9. Beziehungen zu anderen SCs (Hintergrund)**

#### **Hintergrund**

**Warum** hast du deine Familie und Heimat verlassen und bist jetzt als Abenteurer unterwegs?

Wo ist dein **Heimatort** und was ist dort noch wichtig für dich: 2 Personen oder Orte?

Falls du stirbst wird wahrscheinlich einer dieser Charaktere dein Nachfolger im Abenteuer werden.

Kein Zwilling oder ähnlicher Charakter – seid ruhig vage was die Fähigkeiten angeht.

Folgst du einem bestimmten **Gott**, wenn ja, welchem?

Von welchem **Ort/Person/Sache** hast du gehört, die du gern **sehen/treffen/besitzen** möchtest?

**Alle:** von welchem **Ort** habt ihr gehört zu dem ihr sofort reisen wollt? **Dorf/Burg/Verlies/Ruine**

## 10. Ausrüstung (Traglast)

Bei Spielbeginn erhalten alle Charaktere immer **Rucksack** und **Wasserschlauch**, diese zählen **nicht** für die Berechnung der Traglast. Handelswaren zu Beginn können aus der Liste ausgewählt werden, jedoch keine seltenen. Weitere Gegenstände können zu Spielbeginn mit Münzen gekauft werden.

**1 Goldmünze = 10 Silbermünzen**

**1 Silbermünze = 10 Kupfermünzen**

**Traglast** ist die doppelte Stärke (immer der Grundwert, nicht der aktuelle Wert)

**schwere** Gegenstände zählen **doppelt** (z.B. auch 400 Münzen)

**leichte** Gegenstände zählen **halb** (z.B. auch 100 Münzen)

**winzige** Gegenstände zählen gar nicht (kann in geschlossener Faust gehalten werden)

**Überladen** sind Charaktere bis zur doppelten Traglast, darüber sind sie bewegungsunfähig.

- **Rennen** im Kampf erfordert bei **Überladung** eine Ausdauer-Probe
- Ein Tagesabschnittsmarsch erfordert bei **Überladung** eine **Ausdauer**-Probe:  
bei Scheitern entweder bleiben oder Schaden oder fallen lassen

### **Traglast Reittier**

wenn geritten: doppelte Stärke des Tiers plus Reiter

wenn geführt: vierfache Stärke des Tiers ohne Reiter

(S. 126 SL)

### **Ressourcen** (Verbrauchsgüter)

**Nahrung, Wasser, Pfeile** und **Fackeln** sind Verbrauchsgüter und werden durch Würfelstufen dargestellt: W12, W10, W8, W6. Jedes mal wenn eine Ressource verwendet wird würfle den entsprechenden Würfel. Bei einer 1 oder 2 verringert sich der Würfel um eine Stufe und bei einem W6 bleibt nichts übrig. Jedes Verbrauchsgut zählt für die Traglast als ein Gegenstand. Willst du einer Person Verbrauchsgüter abgeben geschieht dies in Würfelstufen, z.B. aus einem W10 wird ein W8 **und** ein W6.

## 11. Aussehen

## 12. Namen

### Geheimnisse (SL)

**Menschen & Zierliche:** Geschichten von Kindern und Einsiedlern, die im Blutnebel überlebten

**Aslene** (Quards & Galdene): der Blutnebel kommt nicht ins Zeltlager oder zu euren Herden

**Elfen:** in den Fennwald kommt der Blutnebel nicht

**Halbelben – Elbensprösslinge:** in den Fennwald kommt der Blutnebel nicht

**Zwerge:** in eure Minen und Bingen kommt der Blutnebel nicht

**Halblinge:** Goblins sind widerlich, aber ihr müsst sie dulden und dürft sie nicht vertreiben

**Goblins:** Halblinge sind schwer zu ertragen, müssen aber unbedingt geschützt werden

**Halbling & Goblin Frauen:** zur Geburt geht ihr zu einem Platz zwischen den Siedlungen, dort sind Frauen beider Völker und Goblin-Wachen die euch schützen

**Warge:** im Wald gibt es zwar Blutnebel, aber dort tut er euch und auch den Tieren nichts

**Orks:** manchmal hat euer Stamm jemand verbannt und verjagt, sie haben aber überlebt