

Volk (Volkstalent)

Mensch

Die Menschen kamen einst als Eindringlinge in das Rabenland, wie es damals genannt wurde. Du weißt das, und du kannst es in den Augen der anderen Völker sehen, ganz gleich, ob sie dich offen hassen, dich fürchten oder dich dulden, weil du für sie nützlich bist. In ihren Augen bist du ein Eindringling und wirst das auch dann noch bleiben, wenn Generationen ins Land gegangen sind. Deine Vorfahren kämpften in den Armeen aus Erlenland, die gegen den Willen des Rabengottes in das Rabenland eingefallen waren, gegen Elben, Zwerge und Orks. Oder sie suchten Schutz vor dem Krieg, als Siedler oder Flüchtlinge. Deine Ahnen zogen von Erlenland über die Berge im Süden, oder sie ritten von Aslene aus über den westlichen Pass in das Land. Sie überlebten den furchtbaren Krieg und blieben auch dann noch, als die Schlachten zu Ende gingen, die Straßen gesperrt wurden und Dämonen sich an den Überresten labten.

Als der Blutnebel sich wie ein Leichentuch über das Rabenland senkte, waren deine Vorfahren gezwungen, zehn Generationen lang zusammenzurücken, die Felder zu bestellen und einfach zu überleben. Aber nun ist der Nebel verschwunden und die Welt steht wieder offen. Du hast den Pflug gegen ein Schwert eingetauscht. Du wurdest hier geboren und du wirst dir nehmen, was andere dir nicht geben wollen.

Hauptattribut: **Empathie**

Volkstalent: **Anpassungsfähig:** Wenn du einen Willenskraftpunkt aus gibst, bevor du auf eine Fertigkeit würfelst, kannst du diesen Wurf auf eine beliebige andere Fertigkeit ablegen, um das gleiche Ergebnis zu erzielen. Du musst erklären können, wie du die gewählte Fertigkeit einsetzt.

populäre Götter: Rabe oder Schlange

typische Berufe: Alle

typische Frauennamen: Garmelda, Halinde, Nirmena, Sindia, Talene

typische Männernamen: Brynde, Hardar, Orovald, Pasinder, Vergevil

Elb

Zu Beginn der Zeiten fielt ihr wie ein Regen funkelnder Rubine herab auf das Land, vom Roten Wanderer im Himmel ausgesät. Eure Aufgabe war es, das Ödland mit Leben zu füllen, denn der Wanderer wollte sich an seiner Schönheit weiden. Ihr habt euch sterbliche Hüllen gesucht und Pflanzen aus der Erde hervorgeholt, und bald konntet ihr singend durch die üppigen Wälder des Rabenlandes streifen, zur Freude des Wanderers. Der Gott Lehm schuf die Tiere aus dem Schlamm, Fische und Kröten aus den Sümpfen, Vögel aus den Wolken und der Große Handwerker gab euch die Aufgabe, sie zu hüten. Die Zwerge halfen euch, indem sie den Boden für eure Kunst vorbereiteten.

Dann kamen die Menschen. Ihr Rabengott kaufte euch das halbe Land ab und gab euch im Austausch die Orks, aber die Menschen waren trügerisch und griffen bald an, mit Dämonen im Schlepptau. Da ihr nur wenige wart, schicktet ihr die Orks in die Schlacht, aber diese feigen Kreaturen versagten. Die Älteren behaupten, dass einstmals alles wieder so sein wird, wie es war, wenn ihr nur wartet. Dass die Menschen aussterben und dahinsiechen werden, so wie die Zeit alle Steinlosen dahinrafft. Aber die jüngeren unter euch wollen nicht warten. Das Rabenland ist euer Erbe. Die Verachteten haben es euch gestohlen und es verdorben. Ihr werdet es reinigen.

Hauptattribut: **Geschicklichkeit**

Volkstalent: **Innerer Friede:** Elben haben eine Verbindung zu ihrer inneren Natur, die weit über die Vorstellung anderer Völker hinausgeht. Du kannst einen Willenskraftpunkt ausgeben, um in eine tiefe **Meditation** zu versinken. Diese hält für einen Tagesabschnitt an, in dem du nicht gestört werden darfst. Wenn du aus der **Meditation** erwachst, hast du sämtlichen erhaltenen Schaden auf allen Attributen sowie sämtliche kritische Verletzungen geheilt, außer abgetrennten Gliedmaßen.

populärer Gott: Lehm

typische Berufe: Barde, Druide, Jäger

typische Frauennamen: Bleinella, Erimi, Kriblenda, Simene, Vorovallia

typische Männernamen: Dorm, Harakrond, Orgodan, Radnar, Vergello

Halbelb

Du bist das Beste zweier Völker. Du wurdest geboren, nachdem Menschen und Elben während der Verschiebung Geiseln ausgetauscht hatten. Du wurdest empfangen, da immer das zueinander findet, was gut, stark und lebendig ist. Deine elbischen Vorfahren lehrten dich Magie, gaben dir Weisheit und ein langes Leben, aber ihre träge Schläfrigkeit hast du abgelehnt. Deine menschlichen Vorfahren gaben dir Leidenschaft, aber ihre Tumbheit und ihre Lügen verabscheust du, ebenso ihren Gestank und ihr krudes Aussehen. Beide Völker, Elben wie Menschen, haben dich enttäuscht, und beide verdienen deinen Spott und deine bittere Verachtung. Die Halbelben sind die Krone der Schöpfung, und du wirst letztlich die Welt nach dem Bild formen, das die Götter – oder du selbst – von ihr haben. Bist du bei Elben aufgewachsen nennt man euch Elbenspross, bei Menschen aufgezogen seid ihr Zierliche.

Hauptattribut: **Verstand**

Volkstalent: **Macht des Geistes:** Das zweifache Erbe der Halbelben führt dazu, dass sie besonders gut dafür geeignet sind, die Kraft ihres Willens zu nutzen, um besondere Leistungen zu erbringen. Jedes Mal, wenn du einen oder mehrere Willenskraftpunkte ausgibst, um ein Talent zu aktivieren oder einen Zauber zu wirken, zählt der erste WP als zwei. Wenn du zwei WP ausgibst, zählen diese als drei und so weiter. Bedenke, dass das auch die Gefahr für magische Missgeschicke erhöht.

typische Berufe: Druide, Schurke, Zauberer

typische Frauennamen: Hivena, Holerva, Korena, Sonilia, Trimellia

typische Männernamen: Gaverin, Galivan, Horderan, Jyrman, Sandarme

Zwerg

Am Anfang gab der Gott Hüne deinen Vorfahren einen kleinen Kieselstein – und die Aufgabe, daraus die Welt zu formen. Sie heizten ihre Schmieden an, sangen ihre Steingesänge, und die Kugel wuchs. Viele Generationen lang erweiterten die Zwerge die Weltkugel. Bald schon war die Krümmung der Welt kaum noch sichtbar. Und ihr werdet weiterbauen, bis die Kugel die feurige Herdstatt des Gottes im Himmel erreicht. Die faulen und nutzlosen Elben bekamen die Aufgabe, Gras und Bäume auf der Oberfläche der Kugel wachsen zu lassen, um sie feucht zu halten und für neue Schichten vorzubereiten, wie ein Zimmermann, der eine Holzoberfläche präpariert, bevor sie an eine andere geklebt wird. Daher haben die Elben eine Aufgabe zu erfüllen, und das akzeptiert ihr.

Die Menschen sind anders. Sie haben eure heilige Aufgabe, die Welt zu errichten, unterbrochen. Deine Vorfahren wurden dazu verleitet, die Orks als Diener im Austausch für ein Stück des von ihnen errichteten Landes zu akzeptieren, aber die nutzlosen Bestien betrogen euch, als der unvermeidbare Krieg ausbrach. Die Menschen sind trügerisch und zahlreich, aber das sind Läuse auch, und ihr seid die erwählten Arbeiter des Gottes Hüne. Du jagst das Ungeziefer mit der Waffe in der Hand, und die Arbeit geht weiter. Nur die jüngeren deines Volkes werden in das grelle Licht der Welt gelockt, und sie rennen umher wie keuchende Menschen, ohne Ziel oder Bestimmung.

Hauptattribut: **Stärke**

Volkstalent: **Felsbeißer:** Zwerge sind viel sturer als andere und können weiterkämpfen, wenn anderen Völkern längst die Kraft ausgeht. Du kannst einen Würfelwurf mehrere Male **strapazieren**, indem du Willenskraftpunkte ausgibst. Jeder ausgegebene Punkt erlaubt es dir, den Wurf ein weiteres Mal zu strapazieren.

populärer Gott: Hüne

typische Berufe: Barde, Händler, Kämpfer

typische Frauennamen: Hamhelda, Hilleva, Skorinda, Torbenia, Trindi

typische Männernamen: Bodlo, Gandeman, Hargamar, Tyrgar, Wulfred

Halbling

Jeder in deiner Familie ist glücklich, klein und dick. Sie singen lustige Lieder in den Schenken, sie trinken und rauchen, aber wenn es dunkel wird, übergeben sie sich in die Blumenbeete und gehen nach Hause, um ihre Kinder zu verprügeln. Deine verrückte Tante ist eingesperrt und niemand spricht über deine noch verdrehteren Verwandten, obwohl jeder weiß, dass sie draußen in den Wäldern hausen. Du reinigst die Beete und polierst die hölzerne Fassade deines Baus, damit die Nachbarn ebenfalls dazu gezwungen sind, und jeder lächelt und nickt, obwohl sie sich hassen und übereinander herziehen, sobald sich die Gelegenheit ergibt.

Du hältst das nicht mehr aus. Du wirst in die Welt hinausziehen und niemals zurückkehren. Du willst Blut auf deinem Messer und Gold in deiner Börse, du willst gefährlich scharfes Essen probieren und Straßen sehen, die von niemandem gefegt werden, in Dörfern, wo niemand ohne Grund vor sich hin grinst.

Hauptattribut: **Empathie**

Volkstalent: **Schwer zu fassen:** Halblinge sind berüchtigt dafür, dass sie schwer festzuhalten sind, und sie können selbst den hartnäckigsten Verfolgern entkommen. Du kannst im Kampf Willenskraftpunkte ausgeben, um körperlichen Angriffen zu entgehen. Jeder WP entfernt einen Erfolg aus dem Wurf des Angreifers.

populäre Göttin: Eor (heimlich angebetet)

typische Berufe: Barde, Händler, Schurke

typische Frauennamen: Dondella, Gilina, Lylla, Mollia, Sanarsi

typische Männernamen: Arland, Brollo, Hender, Horgeman, Vilgo

Warg/Wolfsmensch

Schwächlinge, allesamt. Müssen nach nur einem Tag in den Wäldern in die Hütte gehen und ihre Pfoten am Feuer wärmen. Müssen Fleisch kochen, damit sie es essen können. Sie konnten den Atem der Jägerin nicht ertragen, also sind sie wie schwache Welpen gestorben.

Alle Fäulnis der Welt ist ihrer Schwäche entsprungen. Du und dein Rudel leben, wie es vorgesehen ist. Ihr jagt. Ihr heult zusammen und schlägt Stöcke und Trommeln, denn eure eigenen Stimmen sind schwach geworden.

Genug ist genug. Du wirst ausziehen, um den Schwächlingen zu zeigen, wie jeder leben sollte. Und falls irgendjemand sagt, dass das Wolfsvolk nicht die ersten Wälder durchstreifte, werden sie deine Klauen an ihrer Kehle spüren und du wirst ihr Blut schmecken.

Hauptattribut: **Geschicklichkeit**

Volkstalent: **Jagdinstinkt:** Die Wolfsmenschen haben einen scharfen Geruchssinn und können eine Beute tagelang verfolgen, wenn sie die Witterung einmal aufgenommen haben. Du kannst Willenskraftpunkte ausgeben, um eine Person oder eine Kreatur als Beute zu bestimmen. Diese Beute muss in Sichtweite sein, oder es muss eine Witterung geben, der du folgen kannst. Die Anzahl der WP bestimmt, wie viele Tage du der **Fährte** folgen kannst. Im Kampf erhalten alle Angriffe gegen dein Ziel einen Bonus von +1 pro ausgegebenem Willenskraftpunkt – bis die Beute **Gebrochen** ist oder du dich entscheidest, sie entkommen zu lassen.

populärer Gott: Häme

typische Berufe: Druide, Jäger, Kämpfer

typische Frauennamen: Alani, Einia, Gaeta, Keawa, Lagini

typische Männernamen: Alane, Auhone, Jabari, Keko, Naako

Ork

Elben und Zwerge versklavten deine Vorfahren. Aber als der Krieg begann, brauchten sie die Tapferkeit und die starken Arme der Orks. Dann flohen sie, als das Kriegsgeschick sich gegen sie wandte. Jetzt bist du frei. Du wirst all die Menschen töten, die deine Brüder abgeschlachtet haben. Sie haben sie mit schrecklicher Zauberei und Dämonen aus ihren unreinen Träumen niedergemetzelt. Du verabscheust die Elben. Zwerge sind erbärmlich. Dies ist die Zeit der Orks. Ihr seid zahlreich und ihr seid stark und ihr werdet ein Land schaffen, in dem die Orks an der Spitze stehen. Die Clans wachsen. Du wirst das Rabenland wieder zu alter Größe führen. Aber erst wirst du in die Welt hinausziehen, plündern und etwas Spaß haben.

Hauptattribut: **Stärke**

Volkstalent: **Unbezwingbar:** Die Orks wurden geschaffen, um zu dienen. Ihre Körper sind stark, und sie sind sehr widerstandsfähig gegen Schmerz oder Folter. Falls du durch irgendeine Art von Schaden **Gebrochen** wirst, kannst du Willenskraftpunkte ausgeben, um sofort wieder auf die Beine zu kommen. Für jeden Punkt, den du aus gibst, erhältst du 1 Punkt im Gebrochenen Attribut zurück. Du kannst dieses Talent nur einsetzen, wenn du Gebrochen bist. Das Talent beeinflusst keine kritischen Verletzungen.

typische Berufe: Jäger, Kämpfer

typische Frauennamen: Gerina, Hiria, Okande, Shala, Sirsene

typische Männernamen: Archa, Gol-Garra, Hrassa, Hrod, Nanga

Orks werden von den meisten anderen Völkern gefürchtet und gehasst. Daher wird das Spielen eines Orks einzigartige Herausforderungen für dich und deine Gruppe bereithalten. Falls du einen Ork spielen möchtest, solltest du das vorher mit deiner Gruppe abklären.

Goblin

Die Älteren sagen, dass ihr die dunklen Brüder der Halblinge seid. Interessiert dich einen Scheiß! Du weißt nur, dass du wirklich lebst, während die kleinen Fettsäcke das nicht einmal versuchen. Was wissen denn Halblinge darüber, mit Wölfen zu heulen, bei Vollmond Blut von Tropferbäumen zu lecken oder in Nesseln Liebe zu machen? Wenn ihr nicht bei Nacht auf ihre hübschen Dörfer aufpassen würdet, hätten Trolle und Wolfsmenschen sie schon vor langer Zeit zerfetzt. Es reicht, Schluss, Aus, Ende! Die Welt da draußen liegt vor dir, voller Gerüche und Geschmäcker und Silber und Nervenkitzel. Du wirst in die Dunkelheit verschwinden, die Finger tief im Fell deines Wolfs, Schaum vor deinem Mund. Die Nacht lebt und du lebst in ihr!

Hauptattribut: **Geschicklichkeit**

Volkstalent: **Nachtaktiv:** Goblins lieben die Nacht und hassen Tageslicht, denn es tut ihnen in den Augen weh. Sie können im Dunkeln sehen und werden deshalb von den Auswirkungen von **Dunkelheit** nicht betroffen. Wenn du in dunkler oder schlecht beleuchteter Umgebung auf **Heimlichkeit** würfelst, kannst du Willenskraftpunkte ausgeben, die automatisch in zusätzliche Erfolge umgewandelt werden. Du kannst du sogar zunächst würfeln und WP erst dann ausgeben, wenn du das Ergebnis des Wurfs kennst.

populäre Göttin: Eor

typische Berufe: Jäger, Reiter, Schurke

typische Frauennamen: Hargia, Solga, Someria, Chilia, Velatula

typische Männernamen: Gormer, Groms, Hemdan, Hulmar, Nissel

Beruf (Berufstalent)

Druide

Seit der Gott Lehm die Welt geformt hat, haben du und die Brüder und Schwestern deines Ordens die Aufgabe, über die Natur zu wachen. Du hältst das Gleichgewicht der Welt aufrecht. Je nachdem, was die Situation erfordert, kann deine Hand sanft oder grausam sein, aber du handelst immer mit Respekt und urteilst gerecht. Du hältst die Macht der Natur in deinen Händen – die Erde, das Wetter, die Pflanzen und die Tiere gehorchen deiner Stimme. Du bist ein Druide.

Hauptattribut: **Verstand**

Fertigkeiten: **Ausdauer, Überleben, Menschenkenntnis, Heilen, Tierkunde**

Ausrüstung: **Stab oder Messer, Handelsware, W6 Silbermünzen**

Ressourcen: **W8 Nahrung, W8 Wasser**

Spitznamen: Windwanderer, Rabenklaue, Waldbewohner

Stolz

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du bist edler als andere Personen und die Götter lieben dich mehr.

Du spürst unnatürliche Phänomene vor allen anderen.

Dämonen fürchten dich instinktiv.

Dunkles Geheimnis

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du liebst es, im Schlamm zu wühlen und Dinge zu essen, die kein anderer anrühren würde.

Da jeder und alles zu Lehms Schöpfung gehört, hast du keinen Respekt für das Eigentum anderer.

Du bist ein moralisierender Besserwisser, der denkt, dass er jederzeit den Willen der Götter kennt.

Beziehungen

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

... versteht ihre Rolle in der Welt nicht. Du wirst sie führen, aber nicht lehren.

... wird von dunklen Künsten angezogen und muss beobachtet und falls nötig aufgehalten werden.

... ist eine schlanke Eiche, die zu etwas Großem heranwachsen kann, wenn sie die nötige Unterstützung erhält.

Berufstalent

Wähle eines der folgenden Berufstalente:

Weg der Heilung

Stufe 1: Du kannst Zauber der Stufe 1 der Disziplin **Heilung** wirken.

Stufe 2: Du kannst Zauber der Stufe 1-2 der Disziplin **Heilung** wirken.

Stufe 3: Du kannst Zauber der Stufe 1-3 der Disziplin **Heilung** wirken.

Weg der Gestaltwandlung

Stufe 1: Du kannst Zauber der Stufe 1 der Disziplin **Gestaltwandlung** wirken.

Stufe 2: Du kannst Zauber der Stufe 1-2 der Disziplin **Gestaltwandlung** wirken.

Stufe 3: Du kannst Zauber der Stufe 1-3 der Disziplin **Gestaltwandlung** wirken.

Weg der Hellsicht

Stufe 1: Du kannst Zauber der Stufe 1 der Disziplin **Drittes Auge** wirken.

Stufe 2: Du kannst Zauber der Stufe 1-2 der Disziplin **Drittes Auge** wirken.

Stufe 3: Du kannst Zauber der Stufe 1-3 der Disziplin **Drittes Auge** wirken.

Kämpfer

Seit du dich erinnern kannst, bist du dem Weg des Schwertes gefolgt, hast das Blut der Feinde von deiner Klinge gewaschen. Du hast gespürt, wie deine Wunden zu hässlichen Narben verheilten. Du fürchtest den Kampf – und doch sehnst du ihn herbei. Deine Aufgabe ist es, deine schwächeren Freunde vor allen Feinden zu beschützen, und du nimmst diese Aufgabe sehr ernst – aber in Wahrheit lebst du für den Rausch des Kampfes selbst. Wenn der Kampf vorbei ist, säuberst du deine Klinge und machst dich für die nächste Schlacht bereit. Du bist ein Kämpfer.

Hauptattribut: **Stärke**

Fertigkeiten: **Kraft, Nahkampf, Handwerk, Bewegen**

Ausrüstung: **Einhandwaffe, verstärkte Lederrüstung, Handelsware, W6 Silbermünzen**

Ressourcen: **W8 Nahrung, W6 Wasser**

Spitznamen: Totengräber, Grimmklau, Eisenstiefel

Stolz

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du ziehst dich niemals aus einem Kampf zurück.

Du kannst jede Verletzung aushalten.

Du betrügst niemals deine Freunde.

Dunkles Geheimnis

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

Manchmal verfallst du dem Alkohol, um die Erinnerungen an all jene auszulöschen, die du getötet hast.

Insgeheim bereitet es dir Freude, anderen Schmerzen und Verletzungen zuzufügen.

Einmal hast du einen Rostbruder getötet und jetzt jagen sie dich.

Beziehungen

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

... ist das schwächste Glied der Gruppe. Kannst du sie stärker machen?

... hat dein Leben mehrmals gerettet. Wie kannst du das zurückzahlen?

... ist unheimlich. Sie führt nichts Gutes im Schilde.

Berufstalent

Wähle eines der folgenden Berufstalente:

Weg der Klinge

Stufe 1: Falls du mit einem **Nahkampfangriff** triffst, kannst du einen Willenspunkt ausgeben, um eine Schwäche in der Rüstung oder Panzerung deines Gegners zu finden. Rüstung schützt nicht gegen diesen Angriff.

Stufe 2: Falls du alle Aktionen in der Runde aufgebraucht hast, kannst du einen WP ausgeben, um sofort einen weiteren **Nahkampfangriff** durchzuführen.

Stufe 3: Falls du mit einem **Nahkampfangriff** triffst, kannst du WP ausgeben, um den Schaden zu erhöhen, bevor dein Gegner auf seine Rüstung würfelt. Jeder WP erhöht den Schaden um 1.

Weg des Schildes

Stufe 1: Falls jemand innerhalb naher Reichweite angegriffen wird, kannst du einen WP ausgeben, um den Angriff für ihn zu **parieren**. Diese **Parade** folgt den üblichen Regeln und zählt als eine deiner Aktionen in dieser Runde.

Stufe 2: Falls du **parierst**, kannst du sofort einen WP ausgeben, damit die **Parade** nicht als Aktion in dieser Runde zählt, sodass die Parade „gratis“ ist. Du kannst dies mehrfach tun, solange du WP aus gibst.

Stufe 3: Falls du erfolgreich **parierst**, kannst du den Schaden weiter senken, indem du WP aus gibst, bevor du auf deine Rüstung würfelst. Jeder Punkt, den du aus gibst, senkt den Schaden um 1.

Weg des Feindes

(Reforged Power Version 3.3)

Stufe 1: Für einen WP kannst du deine **Initiative** für eine Runde auf einen beliebigen unbenutzten Wert ändern. Du kannst dies jederzeit während einer Runde tun.

Stufe 2: Für einen WP kannst du deinen Gegner zwingen nicht zu **parieren** oder **auszuweichen**.

Stufe 3: Für einen WP kannst du bei einer **Parade** mit mehr Erfolgen als der Angriffswurf eine Riposte mit den überzähligen Erfolgen durchführen. Dies kostet keine Aktion und der Gegner kann nicht **parieren** oder **ausweichen**.

Jäger

Die Wildnis ist deine Heimat. In den Wäldern und Bergen, in der offenen Steppe und an den Flussbiegungen – hier findest du inneren Frieden. Die Leute sagen, dass die Wildnis gefährlich ist, dass sie böse ist. Zugegeben, du hast die Monster gesehen, die dieses Land durchstreifen. Aber du weißt, wie man sich unsichtbar und lautlos bewegt und wie man effektiv tötet, falls es notwendig ist. Und wenn du deine Beute zum Lager bringst und es Zeit ist, zu essen, beschwert sich niemand. Du bist ein Jäger.

Hauptattribut: **Geschicklichkeit**

Fertigkeiten: **Heimlichkeit, Bewegen, Fernkampf, Auskundschaften, Überleben**

Ausrüstung: **Bogen oder Schleuder, zwei Handelswaren, W6 Silbermünzen**

Ressourcen: **W8 Nahrung, W6 Wasser, W10 Pfeile**

Spitznamen: Wolfstöter, Pfadfinder, Roter Fuchs

Stolz

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du kannst wochenlang allein in der Wildnis überleben.

Dein Pfeil verfehlt niemals sein Ziel.

Die Tiere des Waldes sind deine Freunde und wollen dir nichts Böses.

Dunkles Geheimnis

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

Du fühlst dich unwohl, wenn du unter Leuten bist, und ziehst es vor, alleine zu sein.

Die alte Wunde von der Klaue einer dämonischen Bestie ist nie richtig verheilt.

Einmal hast du einen verwundeten Freund zum Sterben im Wald zurückgelassen, um dich selbst zu retten.

Beziehungen

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

... macht ganz schön viel Lärm. Bleib fern von ihr.

... hat immer Hunger und isst alles Essen, das du findest.

... hat keinen Respekt für die Natur und ihre Kreaturen.

Berufstalent

Wähle eines der folgenden Berufstalente:

Weg des Pfeils

Stufe 1: Falls du mit einem **Fernkampfangriff** triffst, kannst du einen WP ausgeben, um eine Schwäche in der Rüstung oder der Panzerung deines Gegners zu finden. Rüstung schützt nicht gegen diese Attacke.

Stufe 2: Falls du alle Aktionen in der Runde aufgebraucht hast, kannst du einen WP ausgeben, um sofort einen weiteren **Fernkampfangriff** durchzuführen. Du musst deine Waffe jedoch zuvor vorbereitet haben.

Stufe 3: Falls du mit einem **Fernkampfangriff** triffst, kannst du WP ausgeben, um den Schaden zu erhöhen, bevor dein Gegner auf seine Rüstung würfelt. Jeder WP erhöht den Schaden um 1.

Weg des Tieres

Du hast ein Tier deiner Wahl als Gefährten, aber kein Reittier. Tabelle S. 126 des SL-Buchs.

Dein Tier schützt sich selbst, wenn es angegriffen wird, falls es jedoch für dich kämpfen soll, benötigst du Stufe 3 in diesem Talent. Falls dein Tier stirbt, kannst du ein neues zähmen (S. 59) und es als neuen Gefährten behalten. Die Stufe in **Weg des Tieres** bleibt dabei erhalten.

Stufe 1: Du kannst einen WP ausgeben, um dein Tier vorzuschicken, damit es einen nahen Ort **auskundschaftet**. Es wird dich warnen, falls dort eine Gefahr lauert.

Stufe 2: Dein Tier kann dir helfen, wenn du **Gebrochen** bist (S. 109). Für jeden WP, den du aus gibst, erhältst du 1 Punkt in dem Attribut zurück, das auf 0 gesenkt wurde.

Stufe 3: Du kannst dein Tier für dich in den Kampf schicken. Wenn du einen WP aus gibst, sobald du an der Reihe bist, stürzt sich dein Tier mit in den Kampf und befolgt deine Befehle für eine Runde. Es handelt dabei mit der gleichen Initiative wie du. Seine Angriffswürfe werden wie gewöhnlich durchgeführt.

Weg des Waldes

Stufe 1: Wenn du **sammelst**, **jagst** oder **vorangehst**, kannst du nachträglich einen Erfolg hinzufügen.

Stufe 2: Wenn du würfelst, um **Unterkühlung** zu ertragen (S. 113), hast du automatisch Erfolg, wenn du einen WP aus gibst. Du kannst erst würfeln und anschließend den Punkt ausgeben, falls der Wurf scheitert.

Stufe 3: Indem du einen WP aus gibst, musst du einen ganzen Tag lang nichts **essen** oder **trinken**.

Barde

Wenn der Weg weit ist, wenn der Wind heult oder die Nacht finster ist, braucht jeder ein Licht in der Dunkelheit. Eine Erinnerung an vergangene Heldentaten oder Schätze, die darauf warten, gefunden zu werden. Ob durch Gesang, Poesie oder Prosa: Deine Aufgabe ist es, ein wenig Hoffnung und Freude am Lagerfeuer zu verbreiten. Du kannst die Herzen deiner Freunde mit Tapferkeit und Hoffnung erfüllen. Und falls ihr alle eines Tages eurem letzten Schicksal entgegentretet, werden deine Lieder die Geschichte eurer Abenteuer erzählen. Du bist ein Barde.

Hauptattribut: **Empathie**

Fertigkeiten: **Wissen, Menschenkenntnis, Manipulation, Darbietung, Heilen**

Ausrüstung: **Laute oder Flöte, Messer, Handelsware, W8 Silbermünzen**

Ressourcen: **W8 Nahrung, W6 Wasser**

Spitznamen: Silberzunge, Verführer, Madrigal

Stolz

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Deine Lieder erwärmen selbst die kältesten Herzen.

Du erinnerst dich an alle Geschichten und Legenden der Verbotenen Lande.

Deine Freunde vertrauen dir ihr Leben an.

Dunkles Geheimnis

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

Du bist von Zweifel geplagt und glaubst nicht an die Lieder, die du singst.

Du bist insgeheim in einen NSC oder einen anderen SC verliebt.

Du hast den Rostbrüdern einst als Hofnarr gedient, konntest aber entkommen.

Beziehungen

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

... ist die Heldin deiner Chronik, weiß das aber noch nicht.

... versteht nicht, was gut für sie ist, und braucht deine Führung.

... ist dem Untergang geweiht. Es ist nur eine Frage der Zeit.

Berufstalent

Wähle eines der folgenden Berufstalente:

Weg des Lobgesangs (langsame Aktion im Kampf)

Stufe 1: Du kannst einem Gebrochenen Gefährten innerhalb **kurzer** Reichweite helfen. Für jeden WP, den du aus gibst, erhält er einen Punkt in dem gebrochenen Attribut zurück.

Stufe 2: WP Gefährten innerhalb **kurzer** Reichweite erhalten 1 Punkt in einem beliebigen Attribut zurück. Du entscheidest, in welchem Attribut sie Punkte zurückerhalten.

Stufe 3: Dein Lied gibt einem Gefährten innerhalb **weiter** Reichweite Kraft. Er erhält deine ausgegebenen WP. Das halbelbische Volkstalent **Macht des Geistes** kann nicht mit diesem Effekt kombiniert werden.

Weg des Liedes

Stufe 1: Indem du singst und WP aus gibst, kannst du die Aufmerksamkeit von jedem innerhalb **naher** Reichweite einige Minuten lang auf dich ziehen. Sie hören auf mit dem, was sie gerade tun, und jeder Wurf auf **Auskundschaften** erhält einen Malus in Höhe der ausgegebenen WP. Diese Stufe hat keine Auswirkungen im Kampf.

Stufe 2: Wie bei Stufe 1, aber du kannst dein Publikum auch dazu überreden, dich für die Darbietung zu bezahlen. Sie zahlen so viel, wie sie sich leisten können, bis zu einer Anzahl Silbermünzen in Höhe der ausgegebenen WP.

Stufe 3: Dein Lied richtet 1 Punkt Stärke-Schaden pro WP bei allen Gegnern aber nicht Monstern in **kurzer** Reichweite an. Sie können mit **Menschenkenntnis** widerstehen – jede 6 negiert 1 Schaden.

Weg des Kampfschreis (langsame Aktion)

Stufe 1: Du kannst allen Gefährten innerhalb **kurzer** Reichweite einen Bonus von +1 pro WP auf alle **Angriffe** dieser Kampfrunde gewähren, bis du eine andere Aktion durchführst.

Stufe 2: Du beeinflusst alle **Nahkampfangriffe** deiner Feinde innerhalb **kurzer** Reichweite mit -1 pro WP, bis du in der nächsten Runde wieder am Zug bist. Dies hat keine Auswirkungen auf Monster.

Stufe 3: Dein Schrei richtet pro ausgegebenem WP 1 Punkt Schaden auf **Verstand** bei einem einzelnen Gegner innerhalb **kurzer** Reichweite an. Das Ziel kann mit **Menschenkenntnis** widerstehen – jede 6 negiert 1 Punkt Schaden. Keine Auswirkungen auf Monster.

Händler

Verhandeln, billig kaufen und teuer verkaufen, zwei Silbermünzen in drei verwandeln, das war immer dein Weg, um zu überleben. Während der Blutnebel schwer über dem Land lag, war der Handel zwischen den Dörfern stark eingeschränkt. Jetzt ist der Nebel verschwunden und die Verbotenen Lande und ihre Schätze warten auf dich – um sie für dich selbst zu nehmen, oder um sie zu kaufen und dann an den Höchstbietenden zu verkaufen. Du bist ein Händler.

Hauptattribut: **Empathie**

Fertigkeiten: **Handwerk, Fingerfertigkeit, Auskundschaften, Menschenkenntnis, Manipulation**

Ausrüstung: **Messer, drei Handelswaren, W12 Silbermünzen**

Ressourcen: **W8 Nahrung, W8 Wasser**

Spitznamen: Goldzahn, Silberlächeln, Der Ehrliche

Stolz

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du hast einen ehrlichen Blick.

Du kannst jeden dazu bringen, dir zu vertrauen.

Wenn du Gold riechst, kann dich nichts davon abhalten, es in die Finger zu bekommen.

Dunkles Geheimnis

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du schuldest einer mächtigen Person Silbermünzen. Eine Menge Silbermünzen.

Du hast einen Rostbruder betrogen – und jetzt wollen sie Rache.

Du vertraust niemandem und glaubst, dass alle nur dein Geld wollen.

Beziehungen

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

... schuldet dir Silber, scheint es aber nicht zurückzahlen zu wollen.

... hat einmal dein Leben gerettet. Was will sie als Wiedergutmachung?

... ist dein Weg zu Reichtum und Ruhm. Bleib nah bei ihr.

Berufstalent

Wähle eines der folgenden Berufstalente:

Weg des Goldes

Stufe 1: Wenn du etwas kaufst, kannst du einen WP ausgeben, um den Preis automatisch um 1/5 herunterzuhandeln. Du kannst maximal 4 WP pro Gegenstand ausgeben.

Stufe 2: Wenn du einen Raum betrittst, kannst du einen WP ausgeben, um festzustellen, ob und wo sich Gold und Juwelen in diesem Raum befinden. Das betrifft keine einzigartigen Artefakte.

Stufe 3: Du hast immer irgendwo Gold versteckt. Für jeden WP, den du aus gibst, findest du 1 Goldmünze irgendwo in deinen Taschen, selbst, falls du vorher durchsucht wurdest oder ähnliches.

Weg des Wortes

Stufe 1: Wenn du während eines Gesprächs mit einem NSC einen Willenskraftpunkt aus gibst, muss die SL dir verraten, ob der NSC lügt oder nicht. Sie muss jedoch nicht verraten, worüber der NSC gelogen hat.

Stufe 2: Wenn du einen NSC **manipulierst**, damit er glaubt, was du sagst (ganz egal, ob es wahr ist oder nicht), kannst du nachträglich einen WP ausgeben, um automatisch erfolgreich zu sein.

Stufe 3: Wenn du jemanden erfolgreich **manipulierst**, kannst du einen WP ausgeben, um zu vermeiden, dass du etwas im Gegenzug tun musst (S. 100). Außerdem verliert dein Gegner die Fähigkeit, dich anzugreifen. Deine Forderung muss dennoch vernünftig sein.

Weg der Vielen Dinge

Du trägst einen **schweren** Rucksack mit dir herum, in dem sich ein endloser Vorrat an Krimskrams und Kleinodien befindet. Sobald du einen Gegenstand aus dem Rucksack gezogen hast, musst du ihn auf deinem Charakterbogen notieren. Du kannst ihn nicht wieder im Rucksack verschwinden lassen. Falls du deinen Rucksack verlierst, musst du einen neuen kaufen, bevor du dieses Talent wieder einsetzen kannst. Dies erfordert einen Besuch bei einem Handelsposten oder einer ähnlichen Siedlung sowie einen WP und 2W6 Silber.

Stufe 1: Du kannst jede beliebige **Handelsware** in deinem Rucksack finden. Der Gegenstand darf nicht schwer sein und nicht mehr als 1 Silber pro WP kosten.

Stufe 2: Wie Stufe 1, aber es kann auch eine Waffe (aus der Waffentabelle) sein.

Stufe 3: Wie Stufe 2, aber sie kann bis zu 1 Goldmünze pro WP kosten.

Reiter

In den Legenden heißt es, dass die Tiere einstmals die Menschen verspotteten, weil diese nur zwei Beine hatten. Aus diesem Grund haben sich deine Vorfahren mit den Pferden der großen Ebenen verbündet. Jetzt verfügt ihr gemeinsam über sechs Beine – und zwei Hände, um Speer und Bogen zu führen. Du reitest schneller als alle anderen, du schlägst zu und bist verschwunden, bevor der Feind bemerkt, was geschehen ist. Du liebst die offenen Ebenen und das feurige Blut der Aslene in deinen Adern. Du bist ein Reiter.

Hauptattribut: **Geschicklichkeit**

Fertigkeiten: **Ausdauer, Nahkampf, Fernkampf, Überleben, Tierkunde**

Ausrüstung: **Reittier, Speer oder Handaxt, Kurzbogen oder Schleuder, Handelsware, W6 Silbermünzen**

Ressourcen: **W8 Nahrung, W8 Wasser, W10 Pfeile**

Spitznamen: **Speerfalke, Schwarze Mähne, Windreiter**

Stolz

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Aslenen sind edler als andere Menschen.

Auf deinem Reittier bist du schneller als der Wind.

Ob im Sattel oder nicht, du verlierst nie das Gleichgewicht.

Dunkles Geheimnis

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du magst es, Dinge in Brand zu setzen – angeblich im Namen Horns, aber dir gefällt es auch.

Dein Tier ist dir wichtiger als alles sonst. Andere können eure Verbindung nicht verstehen.

In engen, geschlossenen Räumen verfallst du in Panik.

Beziehungen

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

... hat die Seele eines Sklaven und muss befreit werden.

... ist ein loyaler Freund, für den du dein Leben geben würdest, wenn es dazu kommt.

... zeigt dir keinen Respekt. Du musst ihr früher oder später eine Lektion erteilen.

Berufstalent

Wähle eines der folgenden Berufstalente:

Weg des Gefährten Falls dein Reittier stirbt, kannst du eins kaufen oder zähmen und das Talent weiter nutzen.

Stufe 1: Wenn du einen WP ausgibst, wenn du **Gebrochen** bist, bleibt dein Reittier an deiner Seite und verteidigt dich. Es greift jeden Gegner an, der versucht, dich anzugreifen oder zu bewegen.

Stufe 2: Dein Reittier kann dir helfen, wieder auf die Beine zu kommen, wenn du **Gebrochen** bist. Für jeden WP erhältst du einen Punkt in dem Attribut zurück, das auf 0 reduziert wurde.

Stufe 3: Dein Reittier kann Gegner treten, wenn du im Sattel sitzt. Wenn du während einer Kampfrunde am Zug bist, kannst du einen WP ausgeben, damit dein Reittier direkt nach deiner Aktion einen **Nahkampfangriff** durchführt. Würfle für den Angriff des Reittiers wie gewöhnlich.

Weg des Ritters

Dieses Talent setzt voraus, dass du beritten und in einer offenen Kampfzone bist (S. 88).

Stufe 1: Du kannst pro WP eine zusätzliche **Initiative**-Karte ziehen und die beste aussuchen. Karten, die du abwirfst, werden in den Stapel zurück gemischt, bevor die anderen ziehen. Kann mit **Blitzschnell** kombiniert werden.

Stufe 2: Falls du beritten bist, kannst du WP ausgeben, um dich gegen Angriffe zu verteidigen. Jeder WP negiert eine 6 vom Wurf deines Gegners.

Stufe 3: Wenn du vom Rücken eines Reittiers aus im Nahkampf angreifst und dein Wurf erfolgreich ist, kannst du den Schaden um je 1 pro WP erhöhen, bevor dein Gegner auf seine Rüstung würfelt.

Weg der Ebenen

Stufe 1: Für jeden WP, kann sich dein Reittier ein zusätzliches Hexfeld pro Tagesabschnitt auf **normalem** Gelände bewegen. **Schwieriges** Gelände erfordert 2 WP pro zusätzlichem Feld.

Stufe 2: Falls du **beritten** bist, kannst du einen WP ausgeben, um aus dem Kampf zu entkommen, ohne dafür würfeln zu müssen. Alle anderen Einschränkungen bleiben erhalten.

Stufe 3: Du kannst dein Reittier dazu antreiben, für kurze Zeit mit halsbrecherischer Geschwindigkeit zu laufen. Jeder WP erhöht die **Bewegungsrate** deines Reittiers für eine Runde um eine Stufe.

Schurke

Niemand wird dir jemals einfach geben, was du dir wünschst. Um deinen Willen zu bekommen, musst du es dir selbst nehmen. Diese Lektion hast du schon früh gelernt und schon als Kind warst du sehr geschickt darin, andere von Besitztümern zu trennen, die du dringender brauchtest als sie. Früher haben die Leute auf dich gespuckt und dich getreten. Jetzt, als Abenteurer, die Verbotenen Lande vor dir, ist deine Kunst, sich leise im Schatten zu bewegen, auf einmal sehr begehrt. Du bist ein Schurke.

Hauptattribut: **Geschicklichkeit**

Fertigkeiten: **Nahkampf, Heimlichkeit, Fingerfertigkeit, Bewegen, Manipulation**

Ausrüstung: **Dolch, zwei Handelswaren, W10 Silbermünzen**

Ressourcen: **W6 Nahrung, W6 Wasser**

Spitznamen: Halbfinger, Rotaugen, Die Ratte

Stolz

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Niemand hat einen leiseren Gang als du.

Du stiehst nur von denen, die es verdienen.

Niemand kann dich fangen

Dunkles Geheimnis

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du stiehst zwanghaft Wertgegenstände, die dir ins Auge fallen.

Einmal hast du etwas Wertvolles von einem Rostbruder gestohlen und jetzt will er Rache.

Deine Börse ist meist leer, denn du gibst die Münzen so schnell aus, wie du sie bekommst.

Beziehungen

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

... verabscheut dich und was du tust. Sie glaubt, sie sei besser als du.

... behandelt dich wie ein Kind, das man zurechtweisen muss. Sehr lästig.

... schnappt sich immer den besten Schatz. Vielleicht solltest du ihr eine Lektion erteilen?

Berufstalent

Wähle eines der folgenden Berufstalente:

Weg der Maske

Stufe 1: Mit einem WP und einem Moment Vorbereitung kannst du die Erscheinung einer anderen Person annehmen, nicht jedoch ihre Stimme oder ihre Körpersprache. Die Person muss zum selben Geschlecht und Volk gehören wie du. Jemand der die Person kennt und dich in naher Reichweite sieht, kann die Lüge mit einer **Menschenkenntnis** Probe durchschauen. Jeder beim **Verkleiden** zusätzlich ausgegebene WP erschwert diesen Wurf um -1.

Stufe 2: Wie Stufe 1, aber du kannst auch Stimme und Körpersprache imitieren. Falls du mit jemandem sprichst, der die Person kennt, die du imitierst, kann dieser die **Verkleidung** wie oben durchschauen.

Stufe 3: Du kannst die Erscheinung einer anderen Person vollständig annehmen, selbst wenn diese zum anderen Geschlecht oder einem anderen Volk gehört. Ansonsten gilt das gleiche wie bei Stufe 2.

Weg des Meuchlers

Stufe 1: Falls dir ein **hinterhältiger Angriff** gelingt, kannst du je WP den Schaden um 1 erhöhen.

Stufe 2: Für einen WP kannst du dich aus jeder Fessel winden oder durch kleinste Öffnungen zwängen.

Stufe 3: Mit einem WP zwingst du einen Gegner dazu, zu einer bestimmten Zeit eine bestimmte Handlung durchzuführen. Du musst kurze Zeit mit deinem Gegner sprechen, bevor du dieses Talent nutzen kannst.

Weg des Gifts

Du hast stets einige Gifte bei dir (winziger Gegenstand). Falls du deine Sammlung verlierst, musst du in einer Siedlung für 1 WP und 2W6 Silber eine neue kaufen um das Talent wieder zu nutzen.

Stufe 1: Indem du einen WP aus gibst, kannst du eine Dosis **Schadensgift** aus deiner Sammlung ziehen. Dieses Gift hat eine Wirksamkeit gleich der ausgegebenen Willenskraftpunkte mal drei.

Stufe 2: Wie Stufe 1, aber du kannst auch eine andere Giftart wählen (S. 115).

Stufe 3: Wie Stufe 2, aber du kannst dich dazu entscheiden, dass sich das Gift bereits auf einer deiner Waffen befindet, zum Beispiel direkt vor einem Angriff. Dies zählt nicht als Aktion.

Zauberer

Sollen sie dich doch anstarren, voller Furcht und Abscheu. Sollen sie doch vor dir zurückweichen, voller Angst, deine dunklen Künste könnten sie verderben. Sie fürchten dich, aber sie brauchen dich. Wer sonst könnte die Natur selbst seinem Willen unterwerfen? Wer sonst könnte Feuer wüten, Wasser gefrieren und Erde beben lassen? Du, und nur du, hast hinter den Schleier der Welt und in das Zentrum des Seins geblickt. Dieser Einblick ist deine schwere Bürde, damit andere sie nicht tragen müssen. Du bist ein Zauberer.

Du kannst **magische Talente** haben.

Hauptattribut: **Verstand**

Fertigkeiten: **Handwerk, Fingerfertigkeit, Wissen, Menschenkenntnis, Manipulation**

Ausrüstung: **Stab oder Messer, Handelsware, W8 Silbermünzen**

Ressourcen: **W6 Nahrung, W8 Wasser**

Spitznamen: **Wurzelherz, Graumantel, Der Weise**

Stolz

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du fürchtest nichts, denn du hast die Welt jenseits des Schleiers gesehen.

Wer auch immer dich bedroht, wird einen schmerzhaften Tod sterben.

Du hast viele Bücher gelesen und du kennst den Lauf der Welt.

Dunkles Geheimnis

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Visionen der Welt jenseits des Schleiers suchen dich heim.

Dein Verlangen nach mehr magischer Macht ist stärker als alles andere.

Zygofer der Zauberweber sucht dich in deinen Träumen heim und verlangt, dass du ihm dienst.

Beziehungen

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

... sieht dich immer schräg an und scheint Angst vor dir zu haben.

... weiß selbst nicht, wie stark sie im Inneren ist. Kannst du es ihr zeigen?

... zweifelt an deiner magischen Macht. Diese Närrin!

Berufstalent

Wähle eines der folgenden Berufstalente:

Weg des Blutes

Stufe 1: Du kannst Zauber der Stufe 1 der Disziplin **Blutmagie** wirken.

Stufe 2: Du kannst Zauber der Stufe 1-2 der Disziplin **Blutmagie** wirken.

Stufe 3: Du kannst Zauber der Stufe 1-3 der Disziplin **Blutmagie** wirken.

Weg des Todes

Stufe 1: Du kannst Zauber der Stufe 1 der Disziplin **Todesmagie** wirken.

Stufe 2: Du kannst Zauber der Stufe 1-2 der Disziplin **Todesmagie** wirken.

Stufe 3: Du kannst Zauber der Stufe 1-3 der Disziplin **Todesmagie** wirken.

Weg der Zeichen

Stufe 1: Du kannst Zauber der Stufe 1 der Disziplin **Zeichenmagie** wirken.

Stufe 2: Du kannst Zauber der Stufe 1-2 der Disziplin **Zeichenmagie** wirken.

Stufe 3: Du kannst Zauber der Stufe 1-3 der Disziplin **Zeichenmagie** wirken.

Weg der Steine

Stufe 1: Du kannst Zauber der Stufe 1 der Disziplin **Steingesang** wirken.

Stufe 2: Du kannst Zauber der Stufe 1-2 der Disziplin **Steingesang** wirken.

Stufe 3: Du kannst Zauber der Stufe 1-3 der Disziplin **Steingesang** wirken.

Champion

Du widmest dein Schwert einer höheren Macht. Du hast deine ganze Existenz einer Sache verschrieben und kämpfst für sie, ohne zu zögern. Hindernisse prüfen deine Hingabe, und nur, wenn du sie überwindest, wirst du deine gerechte Belohnung erhalten. Dein heiliger Schwur bedeutet dir alles, er erfüllt deine ganze Seele. Du bist ein Champion.

Hauptattribut: **Stärke**

Fertigkeiten: **Nahkampf, Kraft, Bewegen, Ausdauer, Überleben**

Ausrüstung: **Einhandwaffe, Verstärkte Lederrüstung, geschlossener Helm, kleiner Schild, Handelsware, 2W6 Kupfermünzen**

Ressourcen: **W6 Fackeln, W8 Nahrung, W8 Wasser**

Spitznamen: **Eidgeschworener, Der Siegreiche, Hand des Schicksals**

Stolz

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du brichst nie ein Versprechen.

Niemand, der über deine Gottheit spottet, kommt ungestraft davon.

Wo andere scheitern, bleibst du stark.

Dunkles Geheimnis

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

Du hast einmal gegen deinen Schwur verstoßen und wirst nicht ruhen, bis du Genugtuung geleistet hast.

Du stellst hohe Ansprüche an dich selbst, auch wenn du weißt, dass du sie nie erfüllen kannst.

Ein Erzfeind hat dich einst zu einem Duell herausgefordert, aber du bist vor dem Kampf geflohen, weil du wusstest, dass du ihn nicht gewinnen kannst.

Beziehungen

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

... muss von dir geschützt werden.

... muss auf den rechten Pfad geführt und davon überzeugt werden, für deine Sache zu kämpfen.

... ist dir im Weg und hindert dich daran, deinen Schwur zu erfüllen.

Berufstalent

Wähle eines der folgenden Berufstalente:

Weg des Schicksals

Stufe 1: Du kannst 1 Willenskraftpunkt ausgeben, um zu erfahren, wie ein Gegner in der nächsten Runde handeln wird. Alle deine Angriffs- und Verteidigungswürfe gegen diesen Gegner erhalten einen Bonus von +1, bis du in der nächsten Runde wieder am Zug bist. Die Aktivierung dieses Talents zählt nicht als Aktion, es kann aber nur in deinem Zug in der Runde aktiviert werden.

Stufe 2: Du kannst mindestens einen WP ausgeben, um Schaden von einem Angriff abzuwenden, der dich trifft, selbst nachdem du bereits auf Rüstung gewürfelt hast. Jeder WP reduziert den Schaden um 1 Punkt.

Stufe 3: Du gibst 1-3 WP aus und versetzt dich in eine Trance, die dich die Welt in Zeitlupe erleben lässt. Für jeden Willenskraftpunkt erlangst du 1 zusätzliche Aktion aus der Liste der Nahkampf Aktionen.

Weg des Schutzes

Stufe 1: Gib 1 Willenskraftpunkt aus, um einen Gegner in **kurzer** Distanz zu Boden zu stoßen. Ist die Stärke des Gegners höher als deine, kann er auf **Kraft** würfeln (keine Aktion), um auf den Füßen zu bleiben. Die Aktivierung des Talents zählt für dich als Langsame Aktion. Bei Monstern zeigt es keine Wirkung.

Stufe 2: Gib 1 WP aus, um sofort mit einem Verbündeten in **naher** Distanz im Kampfgeschehen den Platz zu tauschen. Die Bewegung kann nicht durch eine Wand erfolgen oder die Physik umgehen. Die Aktivierung des Talents zählt für dich als Schnelle Aktion, zählt aber nicht als Aktion für deinen Verbündeten.

Stufe 3: Im Kampf kannst du jederzeit 1 WP ausgeben, um dich vor einen Verbündeten zu werfen, der sich in **naher** Distanz zu dir befindet und angegriffen wird. Du erleidest den Schaden anstelle deines Freundes. Für jeden ausgegebenen WP erleidest du 1 Schadenspunkt anstelle deines Freundes. Dies zählt nicht als Aktion.

Weg des Heiligen Schwurs

Stufe 1: Wenn du für eine Handlung würfelst, die direkt aus deinem Schwur resultiert oder dich eindeutig deinem heiligen Ziel näherbringt, kannst du 1 WP ausgeben, um einen W8-Artefaktwürfel zu deinem Wurf dazu zu erhalten, bevor du würfelst. Die Aktivierung des Talents zählt nicht als Aktion.

Stufe 2: Wie Stufe 1, aber du erhältst für den ausgegebenen WP einen W10-Artefaktwürfel.

Stufe 3: Wie Stufe 1, aber du erhältst für den ausgegebenen WP einen W12-Artefaktwürfel.

Dunkles Geheimnis → Nachteile

alkoholsüchtig, Kleptomane, feige, Sadist, (Killer), spielsüchtig, geizig-kleinlich, geldgierig, verschwenderisch;
Ritual für getötetes Tier, tötet keine Tiere, will mit Dämonen/Untoten/... reden, opfert Geld/Wertsachen, ehrlich;
kurzsichtig, schwerhörig, Hitzkopf, Phobie, weichherzig, todesmutig, verflucht, hilfsbereit;
du hast jemanden getötet, jemand jagt dich, du bist ein entlaufener Gefangener/Sklave,

Du liebst es, im Schlamm zu wühlen und Dinge zu essen, die kein anderer anrühren würde.
Da jeder und alles zu Lehms Schöpfung gehört, hast du keinen Respekt für das Eigentum anderer.
Du bist ein moralisierender Besserwisser, der denkt, dass er jederzeit den Willen der Götter kennt.

Manchmal verfallst du dem Alkohol, um die Erinnerungen an all jene auszulöschen, die du getötet hast.
Insgeheim bereitet es dir Freude, anderen Schmerzen und Verletzungen zuzufügen.
Einmal hast du einen Rostbruder getötet und jetzt jagen sie dich.

Du fühlst dich unwohl, wenn du unter Leuten bist, und ziehst es vor, alleine zu sein.
Die alte Wunde von der Klaue einer dämonischen Bestie ist nie richtig verheilt.
Einmal hast du einen verwundeten Freund zum Sterben in den Wäldern zurückgelassen, um dich selbst zu retten.

Du bist von Zweifel geplagt und glaubst nicht an die Lieder, die du singst.
Du bist insgeheim in einen NSC oder einen anderen SC verliebt.
Du hast den Rostbrüdern einst als Hofnarr gedient, konntest aber entkommen.

Du schuldest einer mächtigen Person Silbermünzen. Eine Menge Silbermünzen.
Du hast einen Rostbruder betrogen – und jetzt wollen sie Rache.
Du vertraust niemandem und glaubst, dass alle nur dein Geld wollen.

Du magst es, Dinge in Brand zu setzen – angeblich im Namen Horns, aber dir gefällt es auch.
Dein Tier ist dir wichtiger als alles sonst. Andere können eure Verbindung nicht verstehen.
In engen, geschlossenen Räumen verfallst du in Panik.

Du stiehst zwanghaft Wertgegenstände, die dir ins Auge fallen.
Einmal hast du etwas Wertvolles von einem Rostbruder gestohlen und jetzt will er Rache.
Deine Börse ist meist leer, denn du gibst die Münzen so schnell aus, wie du sie bekommst.

Visionen der Welt jenseits des Schleiers suchen dich heim.
Dein Verlangen nach mehr magischer Macht ist stärker als alles andere.
Zygofer der Zauberweber sucht dich in deinen Träumen heim und verlangt, dass du ihm dienst.

Du hast einmal gegen deinen Schwur verstoßen und wirst nicht ruhen, bis du Genugtuung geleistet hast.
Du stellst hohe Ansprüche an dich selbst, auch wenn du weißt, dass du sie nie erfüllen kannst.
Ein Erzfeind hat dich zu einem Duell herausgefordert, aber weil du keine Chance sahst bist du geflohen.