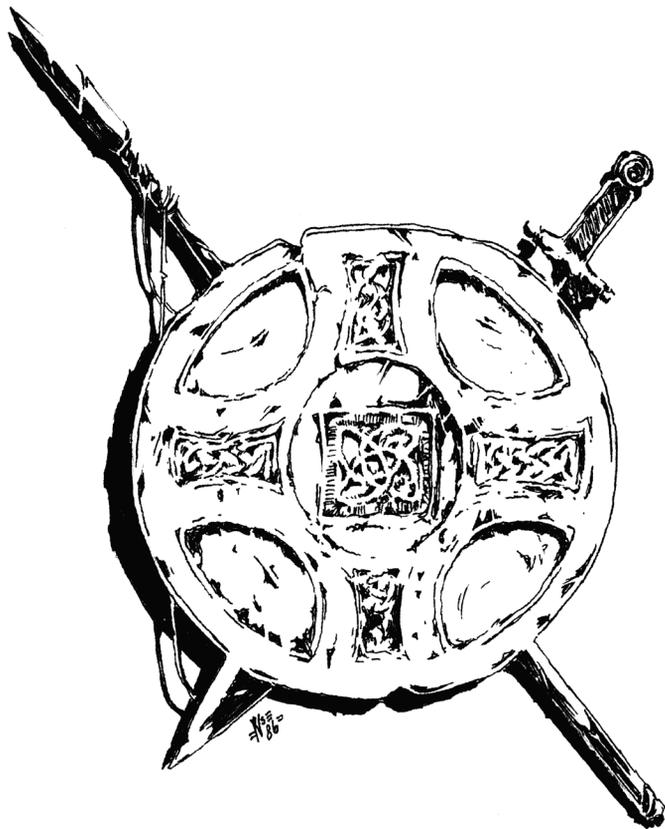


# DIE VERBOTENEN LANDE

---

## LEGENDEN & ABENTEURER

Dieses Heft soll euch dabei helfen, mit ein paar Würfelwürfen einzigartige Hintergrundgeschichten für eure Spielercharaktere zu erschaffen. Das Heft enthält außerdem Zufallstabellen für dramatische Legenden und gefährliche Monster in den Verbotenen Landen.



### INHALT

Hintergrundgeschichten	3
Legendengenerator	27
Monstergenerator	32



## SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG FÜR DIE ERSCHAFFUNG EINER ABENTEURERIN

1. Würfle auf der Tabelle für Völker oder wähle ein Volk aus.
  - ❖ Notiere dir das entsprechende Volkstalent (siehe S. 63 im *Spieler-Handbuch*).
2. Würfle einmal auf der Tabelle für deine Heimatregion.
3. Würfle einmal auf der Kindheitstabelle für das Volk deiner Abenteurerin.
  - ❖ Notiere dir die Attribute, die der Tabelleneintrag ergeben hat.
  - ❖ Notiere dir die Fertigkeiten, die der Tabelleneintrag ergeben hat.
4. Würfle auf der Tabelle für Berufe oder wähle einen Beruf aus.
5. Würfle auf der Tabelle für Berufstalente oder wähle ein Berufstalent aus.
6. Würfle einmal auf der Tabelle für Prägende Ereignisse für deinen Beruf.
  - ❖ Notiere dir die Fertigkeiten, die du durch den Tabelleneintrag erhältst.
  - ❖ Notiere dir das Talent, das du durch den Tabelleneintrag erhältst.
  - ❖ Notiere dir etwaige Ausrüstung, die du durch den Tabelleneintrag erhältst.
7. Du bist jetzt Jung. Du hast die Wahl, ob du das Spiel Jung beginnen willst (weiter bei Schritt 9) oder ob du ein weiteres Mal auf der Tabelle für Prägende Ereignisse würfeln und Erwachsen werden willst (Schritt 5 wiederholen, dann weiter bei Schritt 7). Elfen müssen bei Schritt 7 weitermachen.
8. Du bist jetzt Erwachsen. Senke ein Attribut deiner Wahl um einen Punkt. Du hast die Wahl, ob du das Spiel Erwachsen beginnen willst (weiter bei Schritt 9) oder ob du ein weiteres Mal auf der Tabelle für Prägende Ereignisse würfeln und Alt werden willst (Schritt 5 wiederholen, dann weiter bei Schritt 8). Elfen gehen sofort zu Schritt 9 und lassen Alt aus.
9. Du bist jetzt Alt. Senke ein Attribut deiner Wahl um einen Punkt. Kein Attribut darf dabei auf 0 sinken. Du musst jetzt das Spiel mit Schritt 9 beginnen.
10. Du kannst einen Attributspunkt deiner Wahl umverteilen, bis zu einem Maximum von 6 im Hauptattribut deines Volks oder deines Berufs (siehe *Spieler-Handbuch*).
11. Würfle einmal auf der Tabelle „Wie seid ihr euch begegnet?“, um zu erfahren, wie du die anderen Abenteurer in der Gruppe getroffen hast. Zusammen erzählen diese Ereignisse die Geschichte, wie eure Gruppe entstanden ist. Ein Spieler muss nicht würfeln.
12. (Optional) Würfle je einen W<sub>3</sub> für Stolz, Dunkles Geheimnis und Beziehungen zu anderen Abenteuern. Verwende hierfür die Beispiele in der Berufsbeschreibung in Kapitel 2 des *Spieler-Handbuchs* und beginne die Zählung beim obersten Beispiel.
13. Du beginnst das Spiel mit einer Anzahl Silber und Ressourcenwürfeln wie bei deiner Berufsbeschreibung in Kapitel 2 des *Spieler-Handbuchs* angegeben.



# HINTERGRUND- GESCHICHTEN

**M**it Hilfe der folgenden Tabellen kannst du dir schnell und einfach eine Abenteurerin „erwürfeln“, sogar mit Informationen über ihre Kindheit und prägende Ereignisse. Diese alternative Methode zur Charaktererschaffung ist völlig optional und ihr solltet innerhalb der Gruppe entscheiden, ob ihr sie einsetzen möchtet.

Falls ihr euch dafür entscheidet, ersetzen diese Regeln die gewöhnlichen Regeln zur Charaktererschaffung in Kapitel 2 des *Spieler-Handbuchs*, außer bei bestimmten Ausnahmen, die unten erwähnt werden.

Mit Zustimmung der Spielleiterin könnt ihr auch nur bestimmte Tabellen verwenden und andere weglassen. Einige Spieler haben Spaß daran, die Würfel alle Entscheidungen treffen zu lassen, andere wollen aber vielleicht zumindest Volk oder Beruf ihres Charakters auswählen. Nehmt einfach die Methode, die für euch am besten funktioniert

W66	VOLK
11-22	Erlenländer (Mensch)
23-31	Aslene (Mensch)
32-34	Ailander (Mensch)
35-41	Halbelf
42-44	Halbling
45-52	Goblin
53-56	Ork
61-62	Wolfsmensch
63-64	Zwerg
65-66	Elf





### HEIMATREGION

<b>W6</b>	<b>ERLENLÄNDER MENSCH</b>	<b>ASLENE MENSCH</b>	<b>AILÄNDER MENSCH</b>	<b>HALBELF</b>	<b>HALBLING</b>
1	Am Rande des Arinawal-des	Die Felder von Margelda	Die Felder von Margelda	Die Felder von Margelda	Die Auen von Belifar
2	Die Ebenen von Moldena	Die Felder von Margelda	Die Küste der Zornbucht	Die Ebenen von Moldena	Die Auen von Belifar
3	Die Ebenen von Moldena	Die Yen-dra-Steppe	Die Ebenen von Moldena	Das Grasland von Vivend	Die Auen von Belifar
4	Die Ufer vom Varda-See	Die Yen-dra-Steppe	Die Ebenen von Moldena	Am Rande des Fennwaldes	Die Auen von Belifar
5	Die Felder von Margelda	Die Ebenen von Moldena	Das Grasland von Vivend	Am Rande des Arinawal-des	Die Felder von Margelda

6	Die Har-ga-Wüste	Die Finsternis des Leichen-tuchs	Die Ufer des Varda-Sees	Die Har-ga-Wüste	Die Ebenen von Moldena
---	------------------	----------------------------------	-------------------------	------------------	------------------------

<b>W6</b>	<b>GOBLIN</b>	<b>ORK</b>	<b>WOLFS-MENSCH</b>	<b>ZWERG</b>	<b>ELF</b>
1	Im Schatten der Reiß-zahnwälder	Tief in den Hainwäldern	Im Schatten der Reiß-zahnwälder	Die Berge von Moldena	In den Tiefen des Fennwal-des
2	Im Schatten der Reiß-zahnwälder	Tief in den Hainwäldern	Im Schatten der Reiß-zahnwälder	Die Klippen von Fern-Vi-vend	In den Tiefen des Fennwal-des
3	Im Schatten der Reiß-zahnwälder	In den Tiefen des Arinawal-des	Tief in den Hainwäldern	Die Klippen von Fern-Vi-vend	Am Rande des Fennwal-des
4	Die Haine des Leichen-tuchs	In den Tiefen des Arinawal-des	Tief in den Hainwäldern	Die Gipfel der nördlichen Feulenmark	Die Sied-lungen von Vivend
5	Die Haine des Leichen-tuchs	In den Tiefen des Arinawal-des	In den Tiefen des Arinawal-des	Die Gipfel der nördlichen Feulenmark	Die Sied-lungen von Fern-Vivend
6	Tief in den Hainwäldern	Die Har-ga-Wüste	Die Haine des Leichen-tuchs	Die nörd-lichen Berge von Belde-rand	Die Insel Mai-denholm





W6	KINDHEIT, ERLÄNDLÄNDER	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	<b>WAISE.</b> Du hast deine Mutter oder deinen Vater nie kennengelernt, hattest niemals eine Familie. Von klein auf musstest du für dich selbst sorgen. Das hat dich hart und stark gemacht, das Gefühl, keine Wurzeln zu haben, nagt jedoch an dir.	Stärke 3 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 4	Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Fingerfertigkeit 1 Überleben 1 Menschenkenntnis 1
2	<b>HIRTE.</b> Als Kind hast du gelernt, dass euer Vieh die Grundlage eures Lebens ist. Als Lehrling bist du durch die Ebenen der Verbotenen Lande gestreift und hast deine Herde gehütet. Du hast die Nächte unter dem sternenklaren Himmel verbracht und von Abenteuern geträumt.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Auskundschaften 2 Tierkunde 2 Kraft 1 Handwerk 1
3	<b>HERUMTREIBER.</b> Du und deine Familie seid von Dorf zu Dorf gereist und habt euch dabei vor dem Blutnebel versteckt. Du hattest nie ein wirkliches Zuhause, jeder Tag war ein neues Abenteuer. Du hast gelernt, wie du dich auf Reisen selbst versorgen kannst und wie wichtig es ist, dass man zusammenbleibt.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Menschenkenntnis 1
4	<b>KNAPPE.</b> Du hast einer stolzen Kriegerin gedient. Du hast ihre Waffen und ihre Ausrüstung getragen, dich um ihr Pferd gekümmert und von ihr gelernt, was immer du konntest. Du hast davon geträumt, dir selbst einen Namen in den Verbotenen Landen zu machen – und eines Tages dein eigener Herr zu sein.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Nahkampf 2 Ausdauer 1 Fernkampf 1 Bewegen 1 Heilen 1
5	<b>ARBEITER.</b> Du hast auf einem Bauernhof einfache Handlangertätigkeiten ausgeführt. Du weißt alles über Korn, Vieh und Feldfrüchte. Aber tief in dir hast du dich schon immer nach etwas anderem gesehnt.	Stärke 5 Geschicklichkeit 3 Verstand 3 Empathie 4	Kraft 2 Nahkampf 1 Handwerk 1 Überleben 1 Tierkunde 1
6	<b>HARTE LEHRJAHRE.</b> Ein gelehrter Mann/eine gelehrte Frau hat dich unter seine/ihre Fittiche genommen und dir aufgetragen, die alten Schriften zu studieren. Die Tage waren lang, die Arbeit schwer, aber am Ende hast du das Wissen gefunden, das dir den Schlüssel zur Welt verleiht.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 4	Wissen 3 Handwerk 1 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1





W6	KINDHEIT, ASLENE	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	<b>IM SATTEL GEBOREN.</b> Du hast dich Tieren schon immer näher gefühlt als Menschen. Nur auf dem Rücken deines Pferdes, mit dem Wind im Gesicht, fühlst du dich wahrhaft frei. Ihr seid eine Einheit und prescht gemeinsam über die ewigen Ebenen, alles im Namen des Gottes Horn.	Stärke 4 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 3	Bewegen 2 Überleben 2 Tierkunde 2
2	<b>TRÄUMER.</b> Du hast schon immer von Göttern, Legenden und Mythen geträumt. Schon als Knirps hast du am Lagerfeuer gesessen und zugehört, wie der Clansänger Geschichten über den Vulkangott Horn, stolze Vorfahren und dämonische Überfälle erzählte. In den Träumen deines Volkes, Träumen von Helden und Legenden, findest du dich wieder. Vielleicht werden eines Tages auch über dich Legenden erzählt?	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 4 Empathie 5	Wissen 2 Darbietung 2 Manipulation 1 Tierkunde 1
3	<b>DIE STÄRKSTE DES CLANS.</b> Als du noch ein Kind warst, wusstest du bereits, dass du größer und stärker bist als alle anderen. Du musstest härter arbeiten, mehr Verantwortung übernehmen, am meisten kämpfen. Einige haben dich verehrt, andere verachtet.	Stärke 5 Geschicklichkeit 3 Verstand 3 Empathie 4	Kraft 2 Nahkampf 2 Ausdauer 1 Tierkunde 1
4	<b>SCHÜLER EINER WEISEN FRAU.</b> Als Kind hast du eine weise Frau aus dem Clan kennengelernt. Schon bald wurdest du ihr Schüler und hast alles über die Geschichte deines Volkes gelernt, über alte Heldentaten und blutige Kriege.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 4	Wissen 2 Menschenkenntnis 1 Heilen 2 Tierkunde 1
5	<b>JÄGER.</b> Als Kind hast du gelernt, in Einklang mit der Natur zu leben. Die Jagd ist deine Aufgabe und du weißt zwar, wie man tötet, hast aber auch erfahren, wie wichtig es ist, das Leben jedes Tieres zu achten.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4	Fernkampf 2 Auskundschaften 2 Überleben 1 Tierkunde 1
6	<b>KIND DER WINDE.</b> Du wurdest als Kind der Winde auserwählt und hast dich auf eine lange Pilgerreise zu den Hochebenen und Gebirgen begeben – alles für das Wohl deines Clans. Du hast deine Aufgabe erfüllt, aber noch heute bist du dir unsicher, wo deine wirkliche Heimat ist.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Überleben 2 Nahkampf 1 Fernkampf 1 Ausdauer 1 Tierkunde 1





W6	KINDHEIT,AILANDER	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	<b>KIND DES RABEN.</b> Du bist unter den Rabenschwestern aufgewachsen, als Verehrer des Gottes Rabe. Du hast die Rostbrüder zu fürchten gelernt und weißt, wie du dich selbst versorgst. Nur mit dem Wind im Gesicht fühlst du dich wirklich frei.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4	Wissen 2 Handwerk 1 Bewegen 1 Auskundschaften 1 Menschenkenntnis 1
2	<b>DRUIDENLEHRLING.</b> Du bist bei einem Druiden in die Lehre gegangen. Von ihm hast du dein Wissen über die heiligen Mysterien, über Rituale und Zauberkunst. Dein Meister ist schon lange tot, aber du erinnerst dich noch immer an seine Worte.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 5 Empathie 3	Überleben 2 Auskundschaften 1 Wissen 1 Heilen 1 Tierkunde 1
3	<b>BESCHÜTZER.</b> Die Ailander werden schon lange unterdrückt und gejagt. Das war dir schon früh klar – und du wurdest ausgebildet, um dein Volk mit Schwert und Schild in der Hand vor Gefahren zu schützen. Schon bald wurdest du in Kämpfen auf die Probe gestellt, und du hast Narben, die das beweisen.	Stärke 5 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 3	Nahkampf 2 Fernkampf 2 Bewegen 1 Kraft 1
4	<b>WANDERER.</b> Du hattest nie einen festen Ort im Leben. Die Straße war dein Zuhause und du hast gelernt, nachts Zuflucht vor dem Blutnebel zu finden. Schon als Kind hattest du mehr von der Welt gesehen als die meisten in ihrem ganzen Leben.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Tierkunde 1
5	<b>ARBEITER.</b> Du hast auf einem Bauernhof einfache Handlangertätigkeiten ausgeführt. Du weißt alles über Korn, Vieh und Feldfrüchte. Aber tief in dir hast du dich schon immer nach etwas anderem geseht.	Stärke 5 Geschicklichkeit 3 Verstand 3 Empathie 4	Kraft 2 Nahkampf 1 Handwerk 1 Überleben 1 Tierkunde 1
6	<b>HIRTE.</b> Als Kind hast du gelernt, dass euer Vieh die Grundlage eures Lebens ist. Als Lehrling bist du durch die Ebenen der Verbotenen Lande gestreift und hast deine Herde gehütet. Du hast die Nächte unter dem sternenklaren Himmel verbracht und von Abenteuern geträumt.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Auskundschaften 2 Tierkunde 2 Kraft 1 Handwerk 1





W6 KINDHEIT, HALBELF	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
<p>1 <b>AUF DER FLUCHT.</b> Du bist schon immer vor irgendetwas davongelaufen. Du hast dich nie sicher gefühlt, hattest nie ein festes Zuhause. Du bist von Dorf zu Dorf durch die Verbotenen Lande gezogen, aber du hast es nie geschafft, mit dem Rücken zur Tür zu schlafen.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 3</p>	<p>Heimlichkeit 2 Auskundschaften 2 Menschenkenntnis 1 Nahkampf 1</p>
<p>2 <b>KÜNSTLER.</b> Schon als Kind hast du bemerkt, dass du ein Talent für die schönen Künste hast. In der Kunst und in Aufführungen hast du Frieden gefunden, und hier hast du dich immer am lebendigsten gefühlt.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 4 Empathie 5</p>	<p>Handwerk 2 Darbietung 2 Bewegen 1 Wissen 1</p>
<p>3 <b>SCHÜLER.</b> Du wusstest schon immer, dass du ein bisschen klüger warst als deine Freunde. Als sich ein weiser Lehrer deiner annahm, hast du dich in die Geheimnisse der Welt vertieft. Das, was du in den Büchern gefunden hast, war alles, was du dir erträumt hattest – und mehr.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 5 Empathie 3</p>	<p>Wissen 3 Handwerk 1 Menschenkenntnis 1 Heilen 1</p>
<p>4 <b>AKROBAT.</b> Du warst schon als Kind beweglich und geschickt, bist überall hochgeklettert und hast jeden Winkel deines Heimatortes erkundet. Du hast die Kunst der Darbietung erlernt – und wie wichtig Schönheit auch in den Verbotenen Landen ist.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 4</p>	<p>Bewegen 2 Fingerfertigkeit 2 Darbietung 1 Heimlichkeit 1</p>
<p>5 <b>KÄMPFER.</b> Du hast schon früh festgestellt, dass du begabt im Umgang mit Waffen bist. Irgendwann nahm dich ein Krieger auf, der dir die Geheimnisse der Schlacht beibrachte. Du hast lange und hart geübt, und schließlich warst du deinem Meister ebenbürtig.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 3</p>	<p>Nahkampf 2 Fernkampf 2 Kraft 1 Ausdauer 1</p>
<p>6 <b>GEISTERKIND.</b> Du bist ohne echte Familie oder Heim aufgewachsen. Stattdessen hast dich mit anderen Kindern zusammengetan, die fortgelaufen sind oder ausgestoßen wurden. Geisterkinder – so nannte man euch, und ihr habt gestohlen und einfache Arbeiten verrichtet, um zu überleben.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4</p>	<p>Heimlichkeit 2 Fingerfertigkeit 2 Menschenkenntnis 1 Nahkampf 1</p>



W6	KINDHEIT, HALBLING	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	<b>BÄCKERLEHRLING.</b> Du hast den Duft frisch gebackenen Brotes schon immer geliebt. Seit deiner Kindheit hast du in der Küche gearbeitet und Brot gebacken, das jedem anderen den Mund wässrig machen würde.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Handwerk 2 Fingerfertigkeit 1 Wissen 1 Überleben 1 Darbietung 1
2	<b>ARBEITER.</b> Du hast auf einem Bauernhof einfache Handlangertätigkeiten ausgeführt. Du weißt alles über Korn, Vieh und Feldfrüchte. Aber tief in dir hast du dich schon immer nach etwas anderem geseht.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Kraft 2 Nahkampf 1 Handwerk 1 Überleben 1 Tierkunde 1
3	<b>HANDWERKER.</b> Du hattest schon immer geschickte Finger und hast früh ein Handwerk gemeistert. Du hast dir selbst in deiner Kunst Ausdruck verliehen. Aber dadurch ist in dir auch die Sehnsucht nach den Werken echter Meister erwacht.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4	Handwerk 3 Wissen 1 Menschenkenntnis 1 Nahkampf 1
4	<b>KÜCHENKIND.</b> Du hast fast deine gesamte Kindheit in der Küche verbracht, inmitten der Düfte von Suppen, Eintöpfen und Soßen. Du hast geheime Gewürze kennengelernt – und weißt, welche Freude ein gutes Mahl bereiten kann.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Handwerk 2 Fingerfertigkeit 1 Wissen 1 Überleben 1 Tierkunde 1
5	<b>BÜCHERWURM.</b> Während andere Kinder im Wald gespielt haben, hast du deine Nase in alte Bücher gesteckt und Geschichten über Legenden, Drachen und Schätze gelesen.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 4	Wissen 3 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1 Heilen 1
6	<b>EINZELGÄNGER.</b> Du hast dich in Gesellschaft nie wohl gefühlt und warst immer lieber für dich. Du hast im Schatten deiner Gefährten gestanden. Du hast Dinge gesehen, die sie niemals gesehen haben, und Dinge getan, die sie sich nicht vorstellen könnten.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Heimlichkeit 2 Fingerfertigkeit 1 Auskundschaften 1 Manipulation 1 Nahkampf 1





W6 KINDHEIT, GOBLIN	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
<p>1 <b>WOLFLING.</b> Deine Eltern haben dich verlassen, als du noch ein kleines Kind warst, aber du wurdest von einem Wolfsrudel aufgenommen. Du wurdest Teil des Rudels, hast den Mond angeheult, bist über die Ebenen gerannt und hast rohes Fleisch gegessen.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 3</p>	<p>Tierkunde 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Heimlichkeit 1 Bewegen 1</p>
<p>2 <b>LANGFINGER.</b> Du hast schon als Kind gelernt, dass Eigentum nur ein flüchtiger Gedanke ist. Du warst schon immer gut darin, dir Dinge anzueignen, die nicht dir gehören. Sie... tauchen einfach irgendwie auf.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 4</p>	<p>Heimlichkeit 2 Auskundschaften 2 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1</p>
<p>3 <b>KIND DER WÄLDER.</b> Du bist im Schutz des Waldes aufgewachsen. Du bist auf Bäume geklettert und hast dem Flüstern des Windes in den Baumkronen gelauscht. Im Wald fühlst du dich sicher und du weißt, dass seine Bewohner dich immer beschützen werden.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3</p>	<p>Überleben 2 Ausdauer 1 Bewegen 1 Fernkampf 1 Auskundschaften 1</p>
<p>4 <b>WILDLING.</b> Du stammst aus einem Clan von Querdenkern, denen Blutlinien und Pakte egal waren. Von klein auf warst du wild und frei, und noch nie hat dir jemand gesagt, was du zu tun hast.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4</p>	<p>Nahkampf 2 Bewegen 2 Überleben 1 Kraft 1</p>
<p>5 <b>WANDERER.</b> Du hattest nie einen festen Ort im Leben. Die Straße war dein Zuhause und du hast gelernt, nachts Zuflucht vor dem Blutnebel zu finden. Schon als Kind hattest du mehr von der Welt gesehen als die meisten.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3</p>	<p>Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Tierkunde 1</p>
<p>6 <b>GESCHICHTENERZÄHLER.</b> Als kleiner Goblin hast du am liebsten am Feuer gegessen und mit großen Augen dem Clanältesten gelauscht, der die Legenden eures Volkes erzählte. In deiner Fantasie bist du durch Zeit und Raum gereist und hast großartige Abenteuer erlebt. Du hast dafür gesorgt, dass der alte Goblin dir alles beibrachte, was er wusste, und schon bald warst du selbst einer der Geschichtenerzähler des Clans.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 5</p>	<p>Darbietung 3 Manipulation 2 Wissen 1</p>



W6	KINDHEIT, ORK	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	<b>BARDE.</b> In den Geschichten über das Leid deines Volkes hast du dein wahres Ich erkannt. In deiner Jugend hast du die Lieder über den Betrug der Elfen erlernt, und über das Blut, das in den Kriegen vergossen wurde. Du wirst das niemals vergessen.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 4 Empathie 5	Darbietung 3 Wissen 1 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1
2	<b>ARBEITER.</b> Dein Leben war schon immer hart, auch als Orkkind. So lange du dich zurückerinnern kannst, hast du geschuftet. Du hast hart dafür gearbeitet, das Leben so genießen zu können, wie es dir gefällt.	Stärke 5 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 3	Kraft 2 Ausdauer 2 Handwerk 2
3	<b>RÄUBER.</b> Ein Ork, der für sich selbst sorgen kann, ist ein starker Ork. Du hast schon früh erkannt, dass du stehlen musst, um zu überleben. Und warum auch nicht? Die Orks wurden wieder und wieder betrogen.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Nahkampf 2 Heimlichkeit 1 Fingerfertigkeit 1 Auskundschaften 1 Überleben 1
4	<b>STREUNER.</b> Du bist auf der Straße aufgewachsen, in den Wäldern und auf den Ebenen. Tagsüber bist du herumgereist und nachts hast du dich vor dem Blutnebel versteckt. Deine rastlosen Füße lassen das einfach nicht zu.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Tierkunde 1
5	<b>KRIEGER.</b> Du bist auf dem Schlachtfeld aufgewachsen. Schon als Orkkind hattest du deinen ersten Feind bereits getötet. Mit der Waffe in der Hand hast du zum ersten Mal Respekt erfahren.	Stärke 5 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 3	Nahkampf 2 Fernkampf 2 Bewegen 1 Kraft 1
6	<b>EINZELGÄNGER.</b> Du hast dich in Gesellschaft nie wohl gefühlt und warst immer lieber für dich. Du hast im Schatten deiner Gefährten gestanden. Du hast Dinge gesehen, die sie niemals gesehen haben, und Dinge getan, die sie sich nicht vorstellen könnten.	Stärke 4 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 3	Menschenkenntnis 2 Überleben 2 Nahkampf 1 Auskundschaften 1



W6 KINDHEIT, WOLFSMENSCH	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
<p>1 <b>HEULER.</b> Du bist unter Heulern aufgewachsen, Wolfsmenschen, die zwischen den Clans umherstreifen, als ihre eigenen Herren. Dir wurde beigebracht, tragische Legenden zu erzählen, die schon Generationen von Heulern vor dir erzählt haben.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4</p>	<p>Darbietung 3 Wissen 1 Manipulation 1 Überleben 1</p>
<p>2 <b>JÄGER.</b> Schon als Welpen war dir bewusst, dass Blut Leben bedeutet. Die älteren Jäger in deinem Clan haben dir beigebracht, die Tiere zu respektieren, auch wenn du sie tötest. Die Jagd ist die Grundlage des Lebens.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3</p>	<p>Auskundschaften 2 Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1</p>
<p>3 <b>AUSGESTOSSENER.</b> Die anderen Welpen schlossen sich dem Rudel an, aber du wurdest ausgestoßen. Auf dich gestellt hast du gelernt, im Wald zu überleben – und erfahren, dass andere Völker freundlicher sein können als dein eigenes. Eines Tages wirst du den Weg nach Hause finden.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 3</p>	<p>Menschenkenntnis 2 Überleben 2 Nahkampf 1 Auskundschaften 1</p>
<p>4 <b>FÄHRTENLESER.</b> Schon früh hast du festgestellt, dass dein Geruchssinn besser entwickelt war als der deiner Gefährten und dass du die aufregendsten Sachen finden kannst, wenn du einfach nur deiner Nase folgst.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 5 Empathie 3</p>	<p>Auskundschaften 3 Heimlichkeit 2 Überleben 1</p>
<p>5 <b>KÄMPFER.</b> Du warst der Stärkste in deinem Wurf und hast deine Geschwister in allen Spielen geschlagen. Als du größer wurdest, bemerkten die Clanältesten, dass du zum Kämpfer geboren warst, und lehrten dich die Geheimnisse des Kampfes.</p>	<p>Stärke 5 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 3</p>	<p>Nahkampf 3 Kraft 2 Bewegen 1</p>
<p>6 <b>KIND DES WALDES.</b> Schon als Kind hast du dich dem Wald nahe gefühlt, den Blumen, Kräutern und Seen. Der Kräuterkundige deines Clans brachte dir alles Mögliche bei: den Duft jeder Blume, und welche Pflanzen ein Leben retten können – oder es beenden.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4</p>	<p>Überleben 3 Wissen 2 Auskundschaften 1</p>



W6	KINDHEIT, ZWERG	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	<b>SCHMIEDELEHRLING.</b> In der glühenden Hitze der Schmiede hast du dich immer zu Hause gefühlt. Während der langen Tage im Schein des Schmiedefeuers hast du die Geheimnisse erlernt, wie man Stahl formt.	Stärke 5 Geschicklichkeit 3 Verstand 4 Empathie 3	Handwerk 3 Kraft 1 Ausdauer 1 Nahkampf 1
2	<b>MINENKIND.</b> Schon als Kind hast du gelernt, dich in völliger Finsternis zurechtzufinden, tief unter der Erde. Dort, umgeben von Fels und Kälte, hast du dich zu Hause gefühlt.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Ausdauer 2 Überleben 2 Handwerk 1 Auskundschäften 1
3	<b>KUNDSCHAFTERLEHRLING.</b> Du warst schon immer aufmerksam und neugierig. Das ist auch den anderen Clanmitgliedern aufgefallen, und du wurdest auserwählt, künftig als Späher zu dienen. Viele lange Tage hast du im Verborgenen verbracht und die Gefahren der Verbotenen Lande beobachtet.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Heimlichkeit 2 Auskundschäften 2 Überleben 1 Nahkampf 1
4	<b>WÄCHTER IN AUSBILDUNG.</b> Du wurdest zum Wächter in Ausbildung ernannt, einer Art Knappe für einen stolzen und mächtigen Zwergenkrieger. Die Arbeit war hart, aber lehrreich. Dein Meister hat dir den Umgang mit der Waffe beigebracht, und wie du dich mutig und hoch erhobenen Hauptes Gefahren entgegenstellst.	Stärke 5 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 3	Kraft 2 Nahkampf 2 Fernkampf 1 Ausdauer 1
5	<b>STEINMETZ.</b> Zwerge haben schon immer tief gegraben. Leben aus Fels geschaffen. Als Kind warst du von der Kunst fasziniert, ganze Berge nach deinem Willen zu formen. Du wurdest ein Steinmetz, ein Techniker und Baumeister. Du hast ebenso viel mit deinem Kopf gearbeitet wie mit roher Kraft.	Stärke 4 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 3	Handwerk 2 Wissen 2 Überleben 1 Kraft 1
6	<b>HARTE LEHRJAHRE.</b> Ein gelehrter Mann/ eine gelehrte Frau hat dich unter seine/ ihre Fittiche genommen und dir aufgetragen, die alten Schriften zu studieren. Die Tage waren lang, die Arbeit schwer, aber am Ende hast du das Wissen gefunden, das dir den Schlüssel zur Welt verleiht.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 4	Wissen 3 Handwerk 1 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1



W6 KINDHEIT, ELF	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
<p>1 <b>EINZELGÄNGER.</b> Du hast dich in Gesellschaft nie wohl gefühlt und warst immer lieber für dich. Du hast im Schatten deiner Gefährten gestanden. Du hast Dinge gesehen, die sie niemals gesehen haben, und Taten vollbracht, die sie sich nicht vorstellen könnten.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 3</p>	<p>Menschenkenntnis 2 Überleben 2 Nahkampf 1 Auskundschaften 1</p>
<p>2 <b>KÄMPFER.</b> Du hast schon früh festgestellt, dass du begabt im Umgang mit Waffen bist. Irgendwann nahm dich ein Krieger auf, der dir die Geheimnisse der Schlacht beibrachte. Du hast lange und hart geübt, und schließlich warst du deinem Meister ebenbürtig.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 3</p>	<p>Nahkampf 2 Fernkampf 2 Kraft 1 Ausdauer 1</p>
<p>3 <b>KIND DES WALDES.</b> Schon als Kind hast du dich dem Wald nahe gefühlt, den Blumen, Kräutern und Seen. Der Kräuterkundige deines Clans brachte dir alles Mögliche bei: den Duft jeder Blume, und welche Pflanzen ein Leben retten können – oder es beenden.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4</p>	<p>Überleben 3 Wissen 2 Auskundschaften 1</p>
<p>4 <b>HARTE LEHRJAHRE.</b> Ein gelehrter Mann/ eine gelehrte Frau hat dich unter seine/ ihre Fittiche genommen und dir aufgetragen, die alten Schriften zu studieren. Die Tage waren lang, die Arbeit schwer, aber am Ende hast du das Wissen gefunden, das dir den Schlüssel zur Welt verleiht.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 4</p>	<p>Wissen 3 Handwerk 1 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1</p>
<p>5 <b>WANDERER.</b> Du hattest nie einen festen Ort im Leben. Die Straße war dein Zuhause und du hast gelernt, nachts Zuflucht vor dem Blutnebel zu finden. Schon als Kind hattest du mehr von der Welt gesehen als die meisten.</p>	<p>Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4</p>	<p>Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Tierkunde 1</p>
<p>6 <b>DRUIDENLEHRLING.</b> Du bist bei einem Druiden in die Lehre gegangen. Von ihm hast du dein Wissen über die heiligen Mysterien, über Rituale und Zauberkunst. Dein Meister ist schon lange tot, aber du Erinnerst dich immer noch an seine Worte.</p>	<p>Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 5 Empathie 3</p>	<p>Überleben 2 Auskundschaften 1 Wissen 1 Heilen 1 Tierkunde 1</p>



BERUF	
<b>W66</b>	<b>BERUF</b>
11-14	Druide
15-23	Kämpfer
24-33	Jäger
34-42	Barde
43-46	Händler
51-54	Reiter
55-62	Schurke
63-66	Zauberer



BERUFSTALENT				
<b>W6</b>	<b>1-2</b>	<b>3-4</b>	<b>5-6</b>	
Druide	Weg der Heilung	Weg der Gestaltwandlung	Weg der Hellsicht	
Kämpfer	Weg der Klinge	Weg des Schildes	Weg des Feindes	
Jäger	Weg des Tieres	Weg des Pfeils	Weg des Waldes	
Barde	Weg des Liedes	Weg des Lobgesangs	Weg des Kampfschreis	
Händler	Weg des Goldes	Weg der Vielen Dinge	Weg der Lügen	
Reiter	Weg des Gefährten	Weg des Ritters	Weg der Ebenen	
Schurke	Weg der Maske	Weg des Giftes	Weg des Meuchlers	
<b>W8</b>	<b>1-2</b>	<b>3-4</b>	<b>5-6</b>	<b>7-8</b>
Zauberer	Weg der Zeichen	Weg des Steins	Weg des Blutes	Weg des Todes





W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, DRUIDE	FERTIGKEITEN	TALENT
1	<p><b>PILGERFAHRT.</b> Du hast auf einer Pilgerreise durch die Verbotenen Lande dem Blutnebel getrotzt. Du hast nur knapp überlebt und dein Ziel nach vielen Strapazen erreicht.</p> <p>❖ Du erhältst einen Kampfstab, einen Rucksack und einen Wasserschlauch.</p>	<p>Wissen 1 Überleben 1</p>	<p>Wanderer</p>
2	<p><b>GEJAGT.</b> Irgendetwas ist passiert, das dich dazu gezwungen hat, zu fliehen. Vielleicht hast du dich mit der falschen Person angelegt, oder dir wurde ein Verbrechen vorgeworfen, das du nie begangen hast.</p> <p>❖ Du erhältst W3 Anwendungen Schlafgift und einen Dolch.</p>	<p>Nahkampf 1 Bewegen 1</p>	<p>Sechster Sinn</p>
3	<p><b>UNERWARTETER FUND.</b> Du hast einen Schatz gefunden, auf dem sich das Symbol deines Gottes befand. Du hast das als Zeichen angesehen, auf dem richtigen Weg zu sein, aber andere waren anderer Meinung. Vielleicht sucht noch immer jemand nach dem Schatz?</p> <p>❖ Würfle einmal auf der Tabelle für Wertvolle Funde in einem Versteck. Falls das Ergebnis unter 32 liegt, würfle erneut.</p>	<p>Handwerk 1 Überleben 1</p>	<p>Glückspilz</p>
4	<p><b>LEHRE BEI EINER MEISTERIN.</b> Eine weise Druidin hat dich unter ihre Fittiche genommen und dich lange unterrichtet. Es war eine harte Zeit, aber auch lehrreich. Vielleicht ist deine Meisterin noch irgendwo am Leben, vielleicht wurde sie aber auch von der Eisengarde getötet.</p> <p>❖ Du erhältst Pergament, Feder und Tinte.</p>	<p>Wissen 1 Heilung 1</p>	<p>Scharfe Zunge</p>
5	<p><b>WÄCHTER DES WALDES.</b> Du hast es als deine Pflicht angesehen, einen Wald vor boshaften und gewalttätigen Fremden zu schützen. Du hast im Schutze der stolzen Bäume gelebt, eins mit dem Wald.</p> <p>❖ Du erhältst einen Kurzbogen und einen W12-Ressourcenwürfel für Pfeile.</p>	<p>Fernkampf 1 Tierkunde 1</p>	<p>Kräuter- kundler</p>
6	<p><b>EREMITENDASEIN.</b> Du hast die Schönheit der Natur gesucht, weit weg von all der Gewalt der Verbotenen Lande. Als du schließlich zurückgekehrt bist, hattest du neue Kraft geschöpft.</p> <p>❖ Du erhältst einen Kampfstab, ein Zelt und eine Feldküche.</p>	<p>Ausdauer 1 Überleben 1</p>	<p>Kund- schafter</p>





W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, JÄGER	FERTIGKEITEN	TALENT
1	<b>AUF DER JAGD NACH EINER BESTIE.</b> Die Jagd war alles. Du hast die Bestie über Land, Wasser und Berge verfolgt. Manchmal waren die Rollen vertauscht – vielleicht warst auch du gelegentlich die Beute? ❖ Du erhältst einen Speer und eine Bärenfalle.	Nahkampf 1 Auskundschaften 1	Speerkämpfer
2	<b>EINS MIT DEM WALD.</b> Du hast im Wald gelebt und dich von dem ernährt, was du dort gefunden hast. Bei Tag hast du gejagt, bei Nacht hast du unter offenem Himmel geschlafen. Das Leben war einfach, aber gut. Es musste ja eines Tages enden. ❖ Du erhältst einen Wurfspeer und einen Dolch.	Fernkampf 1 Überleben 1	Jagdmeister
3	<b>EIN REITTIER GEZÄHMT.</b> Du hast ein Wildpferd (oder ein anderes passendes Tier) gefangen. Es war nicht leicht, aber mit der Zeit hast du es geschafft, das Tier zu zähmen. Heute seid ihr unzertrennlich. ❖ Du erhältst ein Reittier deiner Wahl. Es kann kein Schlachtross sein.	Tierkunde 2	Berittener Kämpfer
4	<b>SIEG IN EINEM SCHIESSWETTBEWERB.</b> Schon früh hast du festgestellt, dass du eine natürliche Begabung für das Bogenschießen hast. Du bist ausgezogen, um noch besser zu werden. In einem großen Dorf oder einer Burg hast du an einem Wettkampf teilgenommen und gewonnen. ❖ Du erhältst einen Langbogen und einen W12-Ressourcenwürfel für Pfeile.	Fernkampf 2	Scharfschütze
5	<b>FÜHRER.</b> Du hast deine Fähigkeiten denen angeboten, die dich am besten bezahlt haben. Du hast Handelskarawanen, Truppenverbände und neugierige Abenteurer geführt. Du hast gelernt, wie man dem Blutnebel ausweicht und sich in der Wildnis versorgt. ❖ Du erhältst ein Zelt, einen Kessel und eine Decke.	Auskundschaften 2	Kundschafter
6	<b>JÄGER FÜR EINEN ADLIGEN.</b> Ein Adliger hat deine Fähigkeiten erkannt und dich als Förster angeheuert. Du hast ein gutes Leben geführt, zur Hälfte in der Sicherheit der Burg deines Herrn, den Rest der Zeit auf der Jagd in den Wäldern. ❖ Du erhältst einen gut gearbeiteten Mantel und einen Schlafpelz.	Fernkampf 1 Menschenkenntnis 1	Sechster Sinn



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, KÄMPFER	FERTIGKEITEN	TALENT
1	<p><b>GEFANGEN.</b> Was für eine Schmach – du wurdest von Feinden gefangengenommen. Sie ließen dich vergessen in einem Kerker zum Sterben zurück. Als sich die Gelegenheit zur Flucht bot, hast du sie ergriffen.</p> <p>❖ Du erhältst eine beschlagene Lederrüstung.</p>	Kraft 1 Überleben 1	Schmerzresistent
2	<p><b>BLUTIGE SCHLACHT.</b> Du hast in einer furchterlichen Schlacht gekämpft und wurdest schwer verwundet. Als die Dämmerung anbrach, waren deine Freunde alle tot, und der Feind hatte dich als Futter für die Raben zurückgelassen.</p> <p>❖ Du erhältst ein Langschwert.</p>	Nahkampf 2	Schwertkämpfer
3	<p><b>EIN LANGER MARSCH.</b> Du hast als Soldat gedient und bist quer durch die Verbotenen Lande marschiert. Du erinnerst dich kaum noch daran, wofür du gekämpft hast oder wer deine Feinde waren. Aber du erinnerst dich daran, wie der Blutnebel dir deine Freunde genommen hat, einen nach dem anderen.</p> <p>❖ Du erhältst ein Zelt, eine Decke und einen Kessel.</p>	Überleben 1 Heilen 1	Packesel
4	<p><b>ZU PFERDE.</b> Du hast das Reiten erlernt und einem Herren als Ritter gedient. Du hast in Gefechten gekämpft und die Grenzen des Landes vor Feinden geschützt.</p> <p>❖ Du erhältst ein Reittier deiner Wahl (kein Schlachtross).</p>	Nahkampf 1 Tierkunde 1	Beritener Kämpfer
5	<p><b>KUNDSCHAFTER.</b> Du hast als Kundschafter in der Vorhut einer Soldatentruppe gedient. Deine Aufgabe war es, Feinde zu entdecken, bevor sie dich entdecken, und du warst gut darin. Vielleicht ist deiner Einheit etwas geschehen – vielleicht hast du ein einziges Mal nicht richtig aufgepasst?</p> <p>❖ Du erhältst eine leichte Armbrust und einen W12-Ressourcenwürfel für Pfeile.</p>	Auskundschaften 1 Fernkampf 1	Verteidiger
6	<p><b>BEFEHLSHABER.</b> Du hast eine Soldatentruppe angeführt. Deine Kameraden haben zu dir aufgesehen und wären für dich in den Tod gegangen. Aber etwas ist geschehen. Vielleicht wurdest du verraten oder durch einen Hinterhalt besiegt. Deine Kameraden sind gestorben oder geflohen, aber du hast überlebt.</p> <p>❖ Du erhältst eine Kettenrüstung und einen geschlossenen Helm.</p>	Wissen 1 Manipulation 1	Kaltblütig





W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, ZAUBERER	FERTIGKEITEN	TALENT
1	<p><b>FEHLGESCHLAGENES EXPERIMENT.</b> Du hast ein magisches Experiment durchgeführt. Es ging katastrophal schief. Vielleicht wurde jemand ernsthaft verletzt oder du wurdest aus deiner Heimat verbannt.</p> <p>❖ Du erhältst W6 Anwendungen halluzinogenes Gift.</p>	<p>Wissen 1 Heilung 1</p>	<p>Giftmischer</p>
2	<p><b>EINSAME STUDIEN.</b> Du hast dich an einen abgelegenen Ort zurückgezogen, um in Ruhe die Kunst der Magie zu studieren. Du hast dich selbst versorgt und deine Bücher und Schriftrollen waren deine einzigen Gefährten.</p> <p>❖ Du erhältst ein kleines Zelt und einen Kessel.</p>	<p>Wissen 1 Überleben 1</p>	<p>Quartiermeister</p>
3	<p><b>SELTSAMES ARTEFAKT GEFUNDEN.</b> Du hast auf deinen Reisen durch die Verbotenen Lande ein seltsames Artefakt gefunden. Die Herkunft dieses Artefakts und der Gedanke, welche magische Macht darin steckt, lassen dir keine Ruhe.</p> <p>❖ Würfle einmal auf der Tabelle für Wertvolle Funde in einem Versteck. Falls das Ergebnis unter 32 liegt, würfle erneut.</p>	<p>Handwerk 1 Menschenkenntnis 1</p>	<p>Unbestechlich</p>
4	<p><b>HOFMAGIER.</b> Du wurdest von einem Adligen angeheuert und hast ihm als magischer Berater gedient. Vielleicht hatte dein Herr geheime Ziele, vielleicht hast du dich mit einem höherrangigen Berater angelegt. Du hast viel über Personen in Machtpositionen gelernt.</p> <p>❖ Du erhältst eine Flasche teuren Weins und einen Mantel.</p>	<p>Menschenkenntnis 1 Manipulation 1</p>	<p>Scharfe Zunge</p>
5	<p><b>UNTERHALTUNGSKÜNSTLER.</b> Du hast als Unterhaltungskünstler gearbeitet und mit deiner Magie Illusionen und Tricks vorgeführt. Vielleicht hast du in einer heruntergekommenen Herberge oder am Hofe eines Adligen gearbeitet.</p> <p>❖ Du erhältst feine Gewänder und eine Kristallkugel.</p>	<p>Manipulation 2</p>	<p>Blitzschnell</p>
6	<p><b>ANGEWORBEN.</b> Du wurdest von einer Soldatentruppe angeworben. Du hast viel Zeit im Feld verbracht, wo du sie mit deinen magischen Künsten unterstützt hast. Du hast gesehen, wie Gefährten getötet wurden, aber du bist davongekommen, mit nichts als ein paar hässlichen Narben.</p> <p>❖ Du erhältst eine beschlagene Lederrüstung und einen geschlossenen Helm.</p>	<p>Nahkampf 1 Heilen 1</p>	<p>Verteidiger</p>





W6 PRÄGENDE EREIGNISSE, HÄNDLER	FERTIGKEITEN	TALENT
<p>1 <b>KARAWANE.</b> Du warst Teil einer anstrengenden Handelskarawane, die dem Blutnebel trotzte. Die Karawane hat viele Gefahren erlebt und nicht jeder hat den Blutnebel überlebt. Vielleicht wurde unterwegs irgendjemand zurückgelassen? ❖ Du erhältst einen Esel.</p>	<p>Tierkunde 1 Manipulation 1</p>	<p>Wanderer</p>
<p>2 <b>LOKALES GESCHÄFT.</b> Du hast eine Gelegenheit für Profit gesehen und das Beste daraus gemacht. Vielleicht hast du Obst für einen lokalen Adligen importiert oder Stoffe aus Erlenland verkauft. Das Geschäft lief prächtig – zumindest eine Zeit lang. ❖ Du erhältst einen Karren.</p>	<p>Menschenkenntnis 1 Manipulation 1</p>	<p>Glückspilz</p>
<p>3 <b>BETROGEN.</b> Ein treuer Freund hat dich betrogen und bettelarm zurückgelassen. Das war eine harte, aber wichtige Lektion. Du hast lange gebraucht, um dein Leben aus diesen Trümmern neu zu errichten. Vielleicht ist dein alter Gefährte noch am Leben? ❖ Du erhältst ein kleines Zelt, eine Decke und einen Kessel.</p>	<p>Menschenkenntnis 2</p>	<p>Unbestechlich</p>
<p>4 <b>NEBENQUESTE.</b> Du hast dich mit einer Abenteurergruppe zusammengetan und bist auf ein großes Abenteuer in den Verbotenen Landen ausgezogen. Du hast viele Gefahren überstanden, und viele sind auf der Reise durch den Blutnebel gestorben, aber du hast unterwegs viel über dich gelernt. ❖ Du erhältst eine Kettenrüstung und einen kleinen Schild.</p>	<p>Nahkampf 1 Wissen 1</p>	<p>Furchtlos</p>
<p>5 <b>SCHMUGGLER.</b> Du hast ein lukratives Geschäft daraus gemacht, Schmuggelware zwischen Siedlungen in den Verbotenen Landen zu befördern und dabei Rostbrüdern und dem Blutnebel auszuweichen. Du hast gelernt, wie wichtig es ist, diskret zu sein und Aufmerksamkeit zu vermeiden. ❖ Du erhältst ein Fernglas.</p>	<p>Auskundschaften 1 Menschenkenntnis 1</p>	<p>Sechster Sinn</p>
<p>6 <b>LADENBESITZER.</b> Du hast dich in einem Dorf niedergelassen und eine Weile einen kleinen Laden geführt. Damit konntest du dich über Wasser halten, aber mehr auch nicht. Letzten Endes hast du festgestellt, dass so ein ruhiges Leben nichts für dich ist. ❖ Du erhältst eine Waage, Tinte, eine Feder und Pergament.</p>	<p>Manipulation 2</p>	<p>Scharfe Zunge</p>



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, REITER	FERTIGKEITEN	TALENT
1	<p><b>ANGEWORBEN.</b> Du hast dich einer Soldatentruppe angeschlossen, vielleicht aus freien Stücken, vielleicht wurdest du zwangsverpflichtet. Mit deinen Kameraden hast du viele Strapazen überstanden: Schlachten, lange Märsche und der gefürchtete Blutnebel. Letzten Endes ist etwas geschehen, was dich dazu gebracht hat, die Gruppe zu verlassen.</p> <p>❖ Du erhältst eine beschlagene Lederrüstung und einen großen Schild.</p>	<p>Nahkampf 1 Fernkampf 1</p>	<p>Berittener Kämpfer</p>
2	<p><b>WETTKÄMPFER.</b> Du hast dir dein Geld mit Wettkämpfen zu Pferd verdient und bist von Dorf zu Dorf und Burg zu Burg gereist und dabei dem tödlichen Blutnebel getrotzt. Als du noch gewonnen hast, war dein Leben schön, aber als die Niederlagen angingen, hast du beschlossen, weiterzuziehen.</p> <p>❖ Du erhältst einen Mantel.</p>	<p>Bewegen 1 Tierkunde 1</p>	<p>Flinke Füße</p>
3	<p><b>DAS LAND BEREIST.</b> Deine Abenteuerlust hat Besitz von dir ergriffen, und du bist quer durch die Verbotenen Lande geritten. Du hast verdorrtes Ödland und schwere Stürme durchquert und bist dabei stets dem schrecklichen Blutnebel ausgewichen.</p> <p>❖ Du erhältst ein kleines Zelt, einen Kessel und eine Decke.</p>	<p>Überleben 1 Auskundschaften 1</p>	<p>Kräuterkundler</p>
4	<p><b>KARAWANENWACHE.</b> Du wurdest als Wache für eine Karawane angestellt und hast Händler durch tiefe Wälder und über hohe Berge begleitet, während ihr stets dem schrecklichen Blutnebel ausgewichen seid.</p> <p>❖ Du erhältst einen Speer.</p>	<p>Nahkampf 1 Auskundschaften 1</p>	<p>Kundschafter</p>
5	<p><b>VIEHHIRTE.</b> Du hast Vieh auf die üppigeren Weiden der Verbotenen Lande getrieben. Tagsüber hast du die Herde vom Sattel aus bewacht. Nachts hast du sichergestellt, dass keine Tiere dem Blutnebel zum Opfer gefallen sind.</p> <p>❖ Du erhältst eine Laterne und einen Wasserschlauch.</p>	<p>Bewegen 1 Tierkunde 1</p>	<p>Quartiermeister</p>
6	<p><b>STEPPENREITER.</b> Du bist über die ewigen Steppen der Verbotenen Lande geritten und hast ein einfaches Leben geführt. Du hast gejagt und Fleisch und Tierhäute verkauft.</p> <p>❖ Du erhältst einen Kurzbogen und einen W12-Ressourcenwürfel für Pfeile.</p>	<p>Fernkampf 1 Tierkunde 1</p>	<p>Gerber</p>

Reiter beginnen das Spiel immer mit einem Reitpferd.



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, BARDE	FERTIGKEITEN	TALENT
1	<b>AUTOR EINER BELIEBTEN BALLADE.</b> Eine Ballade oder Geschichte, die du geschrieben hast, wurde in deiner Gegend außerordentlich beliebt. Noch heute hörst du, wie Barden dein Lied vortragen. ❖ Du erhältst Feder, Tinte und Pergament.	Manipulation 1 Darbietung 1	Glückspilz
2	<b>ALS BARDE GEARBEITET.</b> Du hast deine Künste eingesetzt, um deinen Lebensunterhalt als Barde zu verdienen. Vielleicht warst du ein reisender Sänger oder hast an einem festen Ort gearbeitet, zum Beispiel in einer Taverne oder einer Burg. ❖ Du erhältst eine Laute.	Darbietung 2	Scharfe Zunge
3	<b>INSPIRIERENDE REISE.</b> Du hast eine Reise quer durch die Verbotenen Lande angetreten, um etwas über die Völker, Kulturen und Legenden zu lernen. Auf deiner Reise hast du viele Abenteuer erlebt, bist dem Blutnebel entkommen und hast genug Material zusammengetragen, um ein kleines Buch mit Balladen zu füllen. ❖ Du erhältst ein kleines Zelt, eine Decke und einen Kessel.	Wissen 1 Überleben 1	Furchtlos
4	<b>SÄNGER FÜR EINEN ADLIGEN.</b> Deine Begabung hat die Aufmerksamkeit eines örtlichen Adligen auf sich gezogen. Er hat dir einen Platz als Sänger an seinem Hof angeboten. In der Burg hast du dich an Wein, köstlichem Essen und glänzendem Silber erfreut – musstest dich aber auch mit Intrigen, Anschlägen und Eifersucht auseinandersetzen. ❖ Du erhältst feine Gewänder und einen Dolch.	Menschenkenntnis 1 Darbietung 1	Sechster Sinn
5	<b>ANGEWORBEN.</b> Das Leben nahm eine unerwartete Wendung und du wurdest von einer Kompanie angeworben. Das Leben in der Armee war hart, aber du hast treue Freunde gefunden und gelernt, dich selbst zu versorgen. ❖ Du erhältst eine Lederrüstung und einen offenen Helm.	Nahkampf 1 Überleben 1	Verteidiger
6	<b>DUELL MIT EINEM RIVALEN.</b> Du warst ein Dorn im Auge eines Rivalen. Eine Zeit lang waren eure Schicksale miteinander verbunden – auf die komplizierteste Art: über Liebe, Geld und Arbeit. Am Ende war es zu viel. Du wurdest zum Duell gefordert und verwundet. Vielleicht ist dein Rivale immer noch da draußen. ❖ Du erhältst ein Kurzsword.	Nahkampf 1 Heilen 1	Schwertkämpfer



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, SCHURKE	FERTIGKEITEN	TALENT
1	<p><b>VON DEN FALSCHEN GESTOHLLEN.</b> Es war das perfekte Verbrechen. Zumindest für eine Weile. Du hast etwas Wertvolles von der falschen Person zur falschen Zeit gestohlen. Du wurdest gejagt und musstest um dein Leben rennen.</p> <p>❖ Du erhältst Dietriche.</p>	<p>Fingerfertigkeit 1 Bewegen 1</p>	<p>Blitzschnell</p>
2	<p><b>EINGESPERRT.</b> Ob schuldig oder nicht, du wurdest gefasst und ins Gefängnis geworfen. Du hast viel Zeit in der Dunkelheit verbracht, aber nie aufgegeben. Schließlich bot sich die Gelegenheit zur Flucht – und du hast sie ergriffen.</p> <p>❖ Du erhältst einen Dolch.</p>	<p>Ausdauer 1 Überleben 1</p>	<p>Schmerzresistent</p>
3	<p><b>ERFOLGREICHER FISCHZUG.</b> Du hast einen Fischzug geplant und erfolgreich durchgeführt – vielleicht bei einem reichen Händler, vielleicht bei einem örtlichen Adligen.</p> <p>❖ Würfle einmal auf der Tabelle für Wertvolle Funde in einem Versteck. Falls das Ergebnis unter 32 liegt, würfle erneut.</p>	<p>Fingerfertigkeit 1 Heimlichkeit 1</p>	<p>Glückspilz</p>
4	<p><b>EINER DIEBESGILDE BEIGETRETEN.</b> Du bist Teil einer Gemeinschaft von Dieben geworden. Zusammen habt ihr Fischzüge geplant und gefährliche Aufträge durchgeführt.</p> <p>❖ Du erhältst eine Lederrüstung.</p>	<p>Menschenkenntnis 1 Auskundschaften 1</p>	<p>Sechster Sinn</p>
5	<p><b>ANGEWORBEN.</b> Irgendwie bist du in einer Soldatentruppe gelandet, vermutlich gegen deinen Willen. Du hast als Kundschafter gearbeitet und die Gegend für deine Kameraden auskundschaftet. Es war eine Zeit voller Elend und Gefahr, aber auch voller Freundschaft.</p> <p>❖ Du erhältst einen Kurzbogen und einen W12-Ressourcenwürfel für Pfeile.</p>	<p>Fernkampf 1 Auskundschaften 1</p>	<p>Kundschafter</p>
6	<p><b>RÄUBERBANDE.</b> Du hast dich in die Wälder verzogen und bist einer Räuberbande beigetreten, die reisende Händler überfallen hat, die in ihr Revier gestolpert sind. Das Leben im Wald war sorgenlos und gut, solange es anhielt, aber am Ende wurden die Räuber aus dem Wald vertrieben.</p> <p>❖ Du erhältst ein Kurzsword.</p>	<p>Nahkampf 1 Überleben 1</p>	<p>Blitzschnell</p>



## WIE SEID IHR EUCH BEGEGNET?

### W66 WIE HABT IHR EUCH GETROFFEN?

**11-12 KARAWANE.** Du hast an einer Karawane teilgenommen, die die Verbotenen Lande bereist hat. Vielleicht warst du als Wache angeheuert, vielleicht auch als Führer. Während der Reise hast du einige Abenteurer kennengelernt, die ebenfalls Teil der Karawane waren. Nach vielen Strapazen habt ihr schließlich euer Ziel erreicht – und du hattest neue Freunde gefunden.

**13-14 HINTERHALT.** Während einer Reise durch die Verbotenen Lande wurden du und deine Gruppe überfallen. Deine Freunde wurden im Kampf getötet, aber du wurdest in letzter Minute von einigen Fremden gerettet, die dich in Sicherheit brachten. Seitdem seid ihr Freunde.

**15-16 EINGESPERRT.** Du wurdest gefangen und in einen Kerker geworfen – vielleicht von Räufern, Soldaten oder Rostbrüdern. Aber du warst nicht alleine: In dem Kerker waren auch andere Abenteurer. Gemeinsam gelang euch die Flucht.

**21-22 EINE WILDE NACHT.** Du erinnerst dich nicht mehr wirklich an diesen Abend, nur an ein großes Fest. Irgendwann hast du ein paar Trinkgefährten gefunden, andere Abenteurer, und dir mit ihnen Wein und Geschichten geteilt. Kurz vor Sonnenaufgang gab sogar noch so etwas wie eine kleine Rauferei. Seitdem seid ihr Freunde.





**W66 WIE HABT IHR EUCH GETROFFEN?**

23-24 **SUCHE NACH EINEM ARTEFAKT.** Du hast weit und breit nach diesem Schatz gesucht, bist quer durch das Land gereist, hast zahlreiche Gefahren überwunden. Aber genau in dem Moment, als du das Artefakt an dich nehmen wolltest, hast du festgestellt, dass ein paar Abenteurer den gleichen Plan hatten. Das war ein ganz schönes Dilemma, aber auf dem Weg ins nächste Dorf, um den Wert des Schatzes prüfen zu lassen, habt ihr festgestellt, dass ihr mehr gemein habt, als ihr dachtet. Ihr habt das Geld geteilt und euch angefreundet.

25-26 **VON ABENTEURERN GERETTET.** Du warst in Schwierigkeiten. Vielleicht hatte dich die Eisgarde gefangen, vielleicht Sklavenhändler. Aber das Schicksal hatte andere Pläne mit dir: Du wurdest im letzten Moment dramatisch von anderen Abenteurern gerettet.

31-32 **VON EINER ANDEREN ABENTEURERIN GEFANGEN.** Früher wart ihr Feinde. Du wurdest überlistet und von anderen Abenteurern gefangengenommen. Aber während deiner Gefangenschaft hat sich die Feindseligkeit in Freundschaft verwandelt, als ihr feststelltet, dass ihr noch gefährlichere, gemeinsame Feinde habt. Also habt ihr euch zusammengetan.

33-34 **FREUNDE AUS KINDERTAGEN.** Du bist gemeinsam mit einer anderen Abenteurerin aufgewachsen. Ihr habt zusammen gespielt, euer Essen geteilt und eure Familien kennengelernt. Eines Tages aber ist etwas geschehen, das euch voneinander getrennt hat. Erst nach vielen Jahren seid ihr euch wieder begegnet. Ihr seid nicht mehr die gleichen Personen wie früher, aber euch verbindet ein starkes Band.

35-36 **GEMEINSAME SCHULD.** Du weißt nicht wirklich, was passiert ist. Auf einmal hast du jemandem eine absurde Menge Silber geschuldet – jemandem, den man wirklich nicht verärgern will. Aber wenigstens warst du nicht allein. Eine andere Abenteurergruppe hatte sich in die gleiche Situation gebracht, und gemeinsam habt ihr genug Silber angehäuft, um die Schulden abzuführen.

41-42 **EINE BLUTIGE SCHLACHT GESCHLAGEN.** Ihr habt in einer Schlacht gekämpft, die zahlreiche Opfer forderte. Der Kampf war schwer und vielleicht bist du selbst fast gestorben, aber letzten Endes hast du Waffenbrüder und -schwestern gefunden – andere Abenteurer. Gemeinsam habt ihr den blutigen Tag lebendig überstanden. Aber die Narben bleiben.

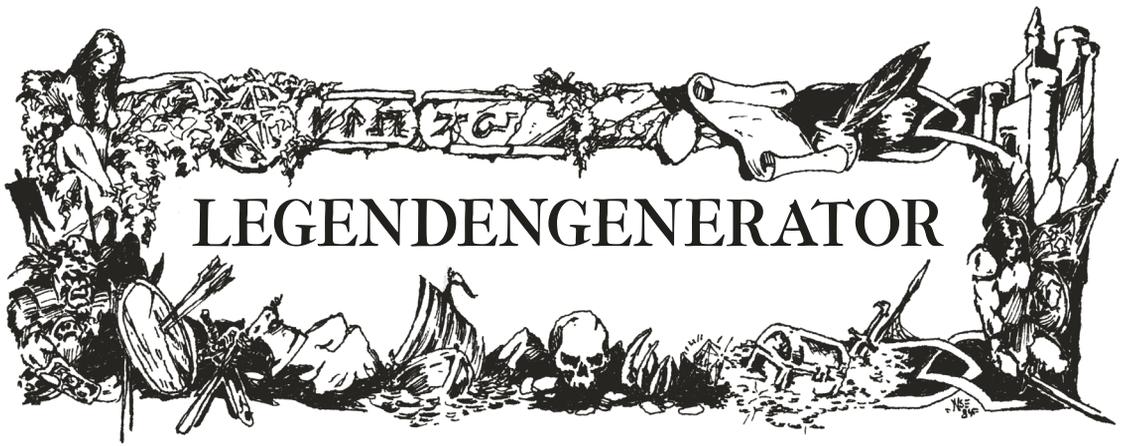
43-44 **VON ROSTBRÜDERN GEJAGT.** Du hast irgendetwas getan, was in den Augen der Rostbrüder Rost und Häma beleidigt hat. Sie verstanden keinen Spaß und sandten die Eisgarde aus, um dich gefangen zu nehmen. Auf der Flucht hast du eine Abenteurergruppe getroffen, die in derselben Situation war. Gemeinsam habt ihr eure Verfolger überlistet. Aber werden sie die Spur wieder aufnehmen?





**W66 WIE HABT IHR EUCH GETROFFEN?**

- 45-46 **DAS GLEICHE VERLIES GEPLÜNDERT.** Du hast weit und breit nach dem Schatz gesucht, die Gefahren des finsternen Verlieses überwunden, und schließlich hast du ihn gefunden – und festgestellt, dass du nicht alleine bist. Andere Abenteurer sind der gleichen Karte gefolgt und haben denselben Schatz gesucht. Das war ein Problem, aber irgendwie seid ihr dennoch Freunde geworden.
- 51-52 **VOM STURM ÜBERRASCHT.** Tief in der Nacht hast du Zuflucht vor einem fürchterlichen Sturm gesucht. In einer geschützten Ecke wärmten sich aber bereits einige andere Abenteurer an einem Feuer. Gemeinsam habt ihr den Sturm überstanden und euch während der langen Nacht Geschichten von alten Helden und Monstern erzählt. Seitdem seid ihr Freunde.
- 53-54 **VON SKLAVENHÄNDLERN GEFANGEN.** Du wurdest von einer brutalen Bande Sklavenjäger gefangengenommen, halb totgeprügelt und wie ein Hund in einen Käfig gesperrt. In der Gefangenschaft bist du einigen Abenteurern begegnet, die das gleiche Schicksal erlitten hatten. Irgendwie ist es euch gelungen, den Sklavenjägern zu entkommen. Vielleicht habt ihr euch an ihnen gerächt, vielleicht dürstet es euch noch danach.
- 55-56 **VON ECHSENMENSCHEN GEFANGEN.** Du hast dich zu tief in die Sümpfe vorgewagt. Irgendwann hattest du dich im Nebel verirrt, um dich herum nichts als die Geräusche seltsamer Kreaturen. Kurz darauf warst du umzingelt von Echsenmenschen, die sich zischelnd unterhielten. Sie brachten dich in ihr Dorf tief im Sumpfgebiet, wo einige andere Abenteurer ebenfalls in Gefangenschaft waren. Irgendwann gelang euch die Flucht. Vielleicht hasst ihr die Echsenmenschen noch, vielleicht habt ihr unerwartete Verbündete gefunden.
- 61-62 **ANGEHEUERTE WACHEN.** Du und die anderen Abenteurer wurdet angeheuert, etwas zu bewachen. Vielleicht war es eine Karawane, vielleicht das Kind einer Adligen während einer Reise. Während des Auftrags habt ihr gemeinsam Gefahren überwunden und festgestellt, dass ihr gut zusammenarbeitet.
- 63-64 **HOLMGANG.** Irgendwie bist du mit einer anderen Abenteurerin in Streit geraten. Nachdem Beleidigungen, Flüche und Drohungen hin- und hergeflogen waren, habt ihr beschlossen, euren Streit durch einen Zweikampf zu beenden. Ihr habt beide tapfer gekämpft und wurdet verwundet, aber letztlich musstest du dich geschlagen geben. Nach dem Duell war es, als sei eure Feindschaft verflogen. Ihr wurdet Freunde und seid seit diesem Tag unzertrennlich.
- 65-66 **SCHIFFBRUCH.** Du warst auf einem Schiff unterwegs, das in Seenot geriet. Das Schiff wurde im Sturm gegen scharfe Felsen geschmettert, und der Großteil der Besatzung ertrank in der See. Aber du und einige Abenteurer habt irgendwie überlebt. Es hat Tage gedauert, bis ihr gefunden wurdet, aber ihr habt es geschafft. Seit diesem Tag verbindet euch eine unvergessliche Erinnerung.



# LEGENDENGENERATOR

**M**it den folgenden Tabellen kannst du deine eigenen Legenden und Mythen erschaffen, die die Verbotenen Lande mit Leben erfüllen. Eigene Legenden können sehr nützlich sein, wenn du den Abenteurern etwas an die Hand geben willst, sodass sie nicht länger ziellos durch die Lande streifen, sondern etwas vor Augen haben. Sie können die Legenden von NSCs, Dorfbewohnern oder aus Fundstücken erfahren. Nutze die Tabellen als Grundlage für deine eigenen Legenden und baue sie dann weiter aus. Verändere und erweitere sie, wie immer du es willst, und schmücke sie aus, wo es geht. Es liegt an dir als SL, zu entscheiden, wieviel Wahrheit in einer Legende steckt. Vielleicht ist es nur ein altes Gerücht, vielleicht ist alles ein Missverständnis – oder vielleicht ist die Legende vollständig wahr.



## VOR LANGER ZEIT...

**W66**

**TATSÄCHLICHES ALTER IN JAHREN**

11-12 Vor der Verschiebung

1.100+

13-26 Vor dem Blutnebel

300-1.100

31-43 Während der Erenkriege

305-360

44-66 Während der Zeit des Blutnebels

5-280



### ...LEBTE EIN\*E...

#### W66

11	Blutdürstige*r	Elf*e
12	Rachsüchtige*r	Zwerg*in
13	Gierige*r	Händler*in
14	Unglücklich verliebte*r	Schmied*in
15	Erfinderische*r	Bauer/Bäuerin
16	Geschäftstüchtige*r	Lehrling
21	Freundliche*r	Druid*in
22	Beharrliche*r	Hirt*in
23-24	Verräterische*r	Rabenschwester
25-26	Tugendhafte*r	Rostbruder
31-32	Begabte*r	Reiter*in
33-34	Geizige*r	Schatzjäger*in
35-36	Eitle*r	Priester*in
41-42	Weise*r	Zauber*in
43-44	Wunderschöne*r	Räuberhauptmann/Räuberhauptfrau
45-46	Ehrenhafte*r	Krieger*in
51-52	Eifersüchtige*r	Herr*in
53-54	Grausame*r	Prinz
55-56	Entschlossene*r	Prinzessin
61-62	Gerissene*r	Königin
63-64	Ängstliche*r	König
65-66	Böse*r	Nicht wer, was! Würfle einen W6. 1: Soldatentruppe, 2: Dorf, 3: Kult, 4: Räuberbande, 5: Geheimloge, 6: Monster



### ... DER/DIE SUCHTE ...

#### W66

- 11-14 Eine Waffe
- 15-22 Eine\*n Geliebte\*n
- 23-26 Einen Freund in Not
- 31-34 Einen Feind
- 35-42 Einen Schatz
- 43-46 Eine Karte
- 51-54 Ein Familienmitglied
- 55-62 Ein Artefakt
- 63-66 Ein Monster

### ... WEGEN ...

#### W66

- 11-14 Der Liebe
- 15-16 Einer Freundschaft
- 21-24 Eines Versprechens
- 25-33 Einer Prophezeiung
- 34-41 Einer Wette
- 42-45 Der Pflicht
- 46-52 Eines Krieges
- 53-55 Der Ehre
- 56-61 Des Wahnsinns
- 62-63 Eines Traums
- 64-66 Der Gier

### ... UND REISTE ZU ...

#### W66 ORT

- 11-16 Einer Ruine
- 21-22 Einem Bauernhof
- 23-26 Einem Grab
- 31-34 Einem Turm
- 35-36 Einer Burg
- 41-43 Einem Dorf
- 44-53 Einer Höhle
- 54-56 Einem Hügel
- 61-63 Einem Baum
- 64-66 Einer Wasserquelle

### ... DER/DIE/DAS BEFAND SICH ...

#### W6

- 1 Genau hier
- 2 In der Nähe
- 3 Einen Tagesmarsch entfernt
- 4 Ein paar Tage entfernt
- 5 Weit entfernt
- 6 Auf der anderen Seite der Verbotenen Lande



### ... BEI EINEM/EINER ...

#### **W66 GELÄNDETYP**

- |       |             |
|-------|-------------|
| 11-14 | Ruine       |
| 15-21 | Marschland  |
| 22-24 | Sumpf       |
| 25-34 | Ebene       |
| 35-44 | Wald        |
| 45-53 | Hügel       |
| 54-63 | Tiefen Wald |
| 64    | See         |
| 65-66 | Gebirge     |

### ... IN RICHTUNG ...

#### **W8 RICHTUNG**

- |   |            |
|---|------------|
| 1 | Norden     |
| 2 | Nordosten  |
| 3 | Osten      |
| 4 | Südosten   |
| 5 | Süden      |
| 6 | Südwesten  |
| 7 | Westen     |
| 8 | Nordwesten |

### DIE LEGENDE SAGT, DASS ER/SIE ...

#### **W66 WAS IST PASSIERT?**

- |       |                        |
|-------|------------------------|
| 11-14 | Verraten wurde         |
| 15-22 | Ermordet wurde         |
| 23-26 | Spurlos verschwand     |
| 31-33 | Zu Tode hungerte       |
| 34-36 | Sich das Leben nahm    |
| 41-44 | Im Kampf starb         |
| 45-52 | Verzaubert wurde       |
| 53-56 | Besessen wurde         |
| 61-63 | Verändert zurückkehrte |
| 64-66 | Noch immer sucht       |

### ... UND DASS DORT NOCH IMMER ...

#### **W66 WAS BEFINDET SICH DORT?**

- |       |  |
|-------|--|
| 11-14 | Gold wartet, viel Gold                       |
| 15-22 | Ein mächtiges Artefakt verborgen ist         |
| 23-26 | Eine Rüstung liegt                           |
| 31-33 | Eine Waffe wartet                            |
| 34-36 | Ein unbezahlbares Buch aufbewahrt wird       |
| 41-44 | Ein großer Schatz wartet                     |
| 45-52 | Eine verlorene Kriegstruhe liegt             |
| 53-56 | Die Überreste einer bedeutenden Person ruhen |
| 61-63 | Ein zwergisches Artefakt liegt               |
| 64-66 | Ein Elfenrubin aufbewahrt wird               |



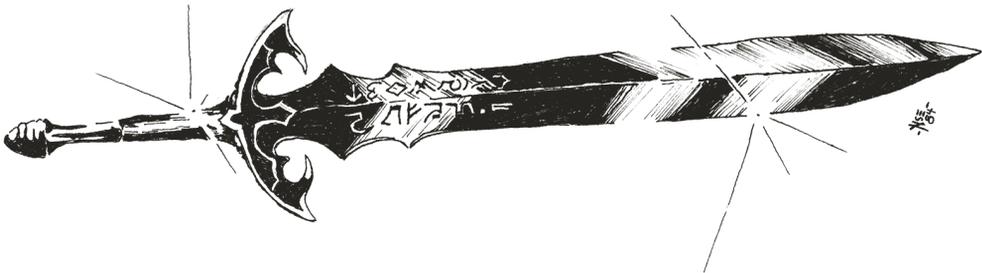
### ...ABER AUCH ...

#### W66

11-14	Aggressive	Wolfsmenschen
15-22	Blutrünstige	Sklavenhändler
23-25	Grausame	Orks
26-32	Schreckliche	Geister
33-34	Hungrige	Echsenmenschen
35-43	Wachsame	Eisengardisten
44-46	Ausgehungerte	Untote
51-54	Gierige	Räuber
55-61	Wahnsinnige	Goblins
62-63	Mordlüsterne	Oger
64-65	Wilde	Monster*
66	Jagende	Dämonen**

\*Würfle einmal auf der Monstertabelle auf Seite 74 im *Spielleiter-Handbuch*.

\*\*Würfle einen W6: 1-4: ein Dämon, 5: zwei Dämonen, 6: W6 Dämonen. Erstelle die Dämonen mit Hilfe der Tabellen auf Seite 81 im *Spielleiter-Handbuch*.





# MONSTERGENERATOR

W66	GRÖSSE	STÄRKE
11-14	Mickrig	1
15-21	Klein	2
22-33	Mittel	3
34-44	Groß	4
45-55	Riesig	8
56-62	Gewaltig	14+W6
63-66	Gigantisch	30+2W6

W66	TYP	GESCHICK- LICHKEIT
11-13	Weidetier	1
14-16	Pflanzen- fresser	2
21-25	Sammler	2
26-36	Aasfresser	4
41-56	Raubtier	5
61-66	Aggressives Raubtier	8

W66	GLIEDMASSEN	ANMERKUNG
11-13	Keine	
14-22	Tentakel	Anzahl: W6+2
23-25	2 Beine	
26-32	2 Beine, 2 Arme	
33-46	4 Beine	
51-55	4 Beine, 2 Arme	
56-65	Flügel	Noch einmal für etwaige Gliedmaßen würfeln
66	Viele!	W6+2 Beine und W6+2 Arme (Aufrunden auf nächste gerade Zahl)



<b>W66</b>	<b>KOPF</b>	<b>ANMERKUNG</b>
11	Kein Kopf	
12-16	Schnabel	
21-26	Hörner	Anzahl: W3
31-33	Geweih	
34-41	Tentakel	Anzahl: W6+2
42-43	Facettenaugen	
44-46	Augen an der Seite	
51	Viele Augen	2W6 Augen (Aufrunden auf nächste gerade Zahl)
52-53	Mächtige Mähne	
54	Lange Zunge	
55-56	Große Ohren	
61-62	Finne	
63-66	Zweimal würfeln	

<b>W6</b>	<b>SCHWANZ</b>	<b>ANMERKUNG</b>
1-3	Keiner	
4-5	Schwanz	
6	Stachel-schwanz	+1 Schaden bei Schwanz-angriffen

<b>W66</b>	<b>RÜSTUNG</b>	<b>RÜSTUNGS-SCHUTZ</b>
11-14	Haut	0
15-22	Weiches Fell	1
23-36	Dichtes Fell	2
41-44	Federn	2
45-53	Schuppen	3
54-61	Panzer	5
62-64	Knochen-platten	7
65-66	Gepanzerte Haut	9



## BEWEGUNG

W66	BEWEGUNGSART	GESCHICK- LICHKEIT 1-2	GESCHICK- LICHKEIT 3-4	GESCHICK- LICHKEIT 5+
11-13	Schlängeln	1	1	2
14-16	Graben	1	1	2
21-25	Schwimmen	1	2	2
26-46	Laufen	1	2	2
51-56	Fliegen*	2	3	3
61-66	Klettern	1	2	2

\*Erfordert Flügel für langfristiges Fliegen, ohne Flügel kann die Kreatur nur kurze Strecken fliegen.

## BEHAUSUNG

W66	BEHAUSUNG
11-14	Bau
15-23	Ruine
24-32	Wasserstelle
33-36	Baum/Aussichtspunkt
41-45	Höhle
46-54	Schlucht
55-56	Unterirdisches Versteck

## FERTIGKEITEN

Nicht alle Monster verfügen über Fertigkeiten. Monster ohne Fertigkeitenstufe würfeln nur mit ihren Basiswürfeln. Würfle unten auf der Tabelle nacheinander für NAHKAMPF, HEIMLICHKEIT, BEWEGEN und AUSKUNDSCHAFTEN.

### W66 FERTIGKEITSSTUFE

11-41	Keine Fertigkeit
42-46	Stufe 1
51-54	Stufe 2
55-62	Stufe 3
63-64	Stufe 4
65-66	Stufe 5



## EIGENSCHAFTEN

Würfle einen W3, um die Anzahl der Eigenschaften zu bestimmen. Würfle für jede Eigenschaft einmal auf dieser Tabelle.

W66	EIGENSCHAFT	ANMERKUNG
11	Untot	Stärke +2.
12-14	Verwundet	Halbierte Stärke.
15-22	Farbenprächtig	Haut, Hörner oder ähnliche Überreste sind 3W6 Silber wert.
23-26	Giftig	Würfle einen W8. 1-2: tödliches Gift, 3-4: lähmendes Gift, 5-6: Schlafgift, 7-8: halluzinogenes Gift. Die Wirksamkeit beträgt W6+2.
31-33	Regenerierend	Erhält jede Runde W3 Stärke zurück.
34-35	Magieresistent	Entspricht dem Zauber Magie bannen mit W6 Machtstufe.
36-42	Getarnt	Unglaublich schwierig (-3) durch AUSKUNDSCHAFTEN zu entdecken.
43-44	Schnell	Zieht bei Kampfbeginn zwei Initiativekarten und kann in beiden Zügen handeln.
45-52	Scharfes Gehör	AUSKUNDSCHAFTEN +2.
53-54	Scharfer Geruchssinn	AUSKUNDSCHAFTEN +2.
55-61	Nachtsicht	Kann ohne Schwierigkeiten im Dunkeln sehen.
62	Säuredrüsen	Kann Säureangriffe verwenden.
63	Feuerdrüsen	Kann Feuerangriffe verwenden.
64	Intelligent	Würfle einen W6. 1-4: sprachbegabt (siehe unten), 5-6: telepathisch. Kann über Fertigkeitenstufen in MENSCHENKENNTNIS und MANIPULATION verfügen.
65	Sprachbegabt	Kann sprechen oder Sprache imitieren.
66	Von Dämon besessen	Ist in Wirklichkeit ein Dämon, siehe S. 81 im <i>Spielleiter-Handbuch</i> .



W66	SCHWÄCHE	ANMERKUNG
11-13	Keine	—
32-36	Feueranfällig	Erleidet doppelten Schaden durch Feuer.
41-42	Lichtscheu	Kann kein Licht vertragen, muss sich von hellen Lichtquellen entfernen. Falls das nicht möglich ist, erleidet die Kreatur in jeder Runde W3 Punkte Schaden von jeder einzelnen Lichtquelle, W6 Punkte Schaden bei großen Lichtquellen (wie der Sonne).
43-45	Angst vor Lärm	Lauter Geräusche erschrecken die Bestie. Krach und Lärm lassen sie fliehen, auf einen Schild oder ähnliches zu trommeln lässt sie zumindest zögern und sich von der Lärmquelle fernhalten.
46-54	Beschützt Junge	Hat Junge in der Nähe und wird den Ort der Jungen nicht verlassen.
55-63	Empfindliche Augen	Angriffe gegen die Augen (irrsinnige Schwierigkeit) richten doppelten Schaden an.
64-66	Besessen von glänzenden Dingen	Falls die Kreatur etwas Glänzendes sieht, etwa Silber oder einen Spiegel, wird sie sich ganz auf dieses Objekt konzentrieren.



W66	MOTIVATION	ANMERKUNG
11-31	Territorial	An ihr Territorium gebunden.
32-35	Fortpflanzung	Die Kreatur ist trächtig und will in Ruhe ihre Jungen zur Welt bringen.
36-44	Hunger	Die Kreatur ist am Verhungern und wird, falls möglich, die schmackhafteste Abenteurerin angreifen und verschlingen.
45-46	Krank	Erhält die Eigenschaft Verwundet.
51	Parasit	Wird von einem parasitären Wesen kontrolliert, verhält sich sonderbar.
52-56	Alleine sein	Wird nur angreifen, wenn es in die Ecke gedrängt wird.
61-62	Spaß	Jagt zum Spaß.
63-64	Suche nach einem Wirt	Sucht nach einer Kreatur, die auf irgendeine Art als Wirt für seine Jungen dienen kann.
65-66	Schatz	Bewacht einen Schatz.

ANGRIFFE, GEWÖHNLICH				
Würfle W3 mal auf dieser Tabelle.				
W6	ANGRIFF	BASISWÜRFEL	WAFFENSCHADEN	REICHWEITE
1-2	Klauen	3+Geschicklichkeit	Würfle einen W6. 1-2: Schaden 1, 3-5: Schaden 2, 6: Schaden 3	Armeslänge
3-4	Reißzähne	4+Geschicklichkeit	Würfle einen W6. 1-2: Schaden 1, 3-5: Schaden 2, 6: Schaden 3	Armeslänge
5	Hörner/Kopfstoß	5+Geschicklichkeit	Würfle einen W6. 1-4: Schaden 2/1*, 5-6: Schaden 3/2*	Armeslänge
6	Brüllen	—	Furchtangriff: W3+6 Basiswürfel	Nah

\*Der zweite Wert gilt für Angriffe von Kreaturen ohne Hörner.



### ANGRIFFE, SPEZIELL

Falls die Kreatur irgendeine der unten aufgeführten Voraussetzungen erfüllt, erhält sie den entsprechenden Spezialangriff.

VORAUSSETZUNG	ANGRIFF	BASISWÜRFEL	WAFFENSCHADEN	REICHWEITE
Schwanz	Schwanzangriff	3+Geschicklichkeit	1	Nah
Tentakel	Tentakel	3+Geschicklichkeit	Würfle einen W6. 1-4: Schaden 1, 5-6: Schaden 2. Anschließend Festhalten.	Nah
Feuerdrüsen	Feuer speien	W6+6	Das Opfer erleidet jede Runde die gleiche Menge Schaden, bis das Feuer durch einen erfolgreichen Wurf auf BEWEGEN gelöscht wurde.	Nah
Säuredrüsen	Säure speien	W6+4	Das Opfer erleidet W3 Runden lang jede Runde 1 Punkt Schaden.	Nah
Untot	Tödlicher Blick	—	Furchtangriff: W6+4 Basiswürfel	Nah





## MONSTERANGRIFFE

Es liegt außerhalb der Möglichkeiten dieses Monstergenerators, einzigartige Tabellen für zufällige Monsterangriffe zu erstellen. Du kannst aber mit Hilfe der untenstehenden Tabelle und den Tabellen für Monsterangriffe auf den vorherigen Seiten deine eigene Angriffstabelle erstellen. Ersetze dabei einfach das X in der Tabelle unten durch die Werte aus den vorherigen Tabellen.

ANGRIFF	VORAUSSETZUNG	BEISPIELBESCHREIBUNG
Biss	Reißzähne	Die Bestie beißt die nächste Abenteurerin mit rasiermesserscharfen Zähnen. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (Schnittwunde) durch.
Tritt	Beine	Die Bestie tritt die nächste Abenteurerin mit aller Kraft. Eine solch mächtige Attacke ist ein Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (stumpfer Schlag). Falls der Angriff trifft, wird die Abenteurerin auf Nahe Reichweite geworfen und ist liegend.
Zerquetschen	Stärke 5+	Die Bestie packt eine Abenteurerin und versucht, sie zu Brei zu zerquetschen. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (stumpfer Schlag) durch.
Weitreichender Angriff	Geschicklichkeit 3+	Die Bestie schlägt mit ihren Klauen (oder einer ähnlichen Waffe) nach zwei Abenteurern innerhalb Naher Reichweite. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (Schnittwunde) durch. Wer von dem Angriff getroffen wird, wird zu Boden geworfen.
Aufschlitzen	Klauen	Die Bestie versucht, den Körper einer Abenteurerin aufzuschlitzen. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (Schnittwunde) durch.
Peitschen-der Angriff	Schwanz oder Tentakel	Die Bestie peitscht mit ihrem Schwanz oder ihrem Tentakel nach einer Abenteurerin innerhalb Naher Reichweite. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (stumpfer Schlag) durch. Falls der Angriff trifft, wird die Abenteurerin zu Boden geworfen.
Brüllen	Stärke 6+	Die Bestie stößt ein ohrenbetäubendes Brüllen aus. Jede Abenteurerin innerhalb Naher Reichweite erleidet einen Furchtangriff mit X Basiswürfeln.



ANGRIFF	VORAUSSETZUNG	BEISPIELBESCHREIBUNG
Verschlingen	Stärke 14+	Die Bestie versucht, eine Abenteurerin zu verschlingen. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (Schnittwunde) durch. Falls der Angriff erfolgreich ist, wird die Abenteurerin mit Haut und Haar verschluckt. Die Abenteurerin kann aus dem Inneren der Bestie immer noch angreifen und muss dafür nicht mehr die Rüstung der Kreatur überwinden. Falls die Bestie stirbt, ist das Opfer frei. Solange es sich im Magen der Bestie befindet, erleidet es jede Runde 1 Punkt Schaden.
Säureangriff	Säuredrüsen	Die Bestie öffnet ihr Maul und speit eine Wolke ätzender Säure auf die Abenteurer. Alle Abenteurer innerhalb Naher Reichweite erleiden einen Angriff mit X Basiswürfeln (Waffenschaden X). Wer von dem Angriff getroffen wird, erleidet W3 Runden lang jede Runde 1 weiteren Punkt Schaden.
Feuerangriff	Feuerdrüsen	Die Bestie speit weithin Flammen aus ihrem Schlund auf eine Abenteurerin innerhalb Kurzer Reichweite. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln (Waffenschaden 1) durch. Falls der Angriff trifft, erleidet das Opfer künftig jede Runde erneut den gleichen Schaden, bis das Feuer mit einer Probe auf Bewegen gelöscht wird – vom Opfer selbst oder von einem Freund.
Sturzflug	Flügel	Die Bestie stürzt sich von oben auf die unglücklichen Abenteurer und schlägt mit ihren Klauen mit aller Kraft nach einem von ihnen, der sich innerhalb Naher Reichweite befindet. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (Schnittwunde) durch. Falls der Angriff trifft, wird das Opfer zu Boden geworfen.
Tödlicher Blick	Untot	Die untote Bestie blickt einer Abenteurerin aus toten Augen direkt in die Seele. Sie erleidet einen Furchtangriff mit X Basiswürfeln. Falls der Angriff trifft, wird die Abenteurerin zu Boden geworfen.