

##Ü1 Hilfstierhüter

##Ü2 Stufe

##Ü2 EP

##Ü2 Name

Tara, Perrine, Eryk, Kestra, Dai, Marill, Talaqui, Bridwen, Eldan, Kala, Alayn, Bas, Endra, Garon, Kike, Teja, Percus, Septenna, Nori, Owyn, Tenelye, Wena.

##Ü2 Aussehen

neugieriger Blick, trotziger Blick oder sorgloser Blick
strubbelige Haare, Segelohren oder Sommersprossen
Bauernkleidung, zu kurze Hosen oder zu weiter Mantel
schlaksiger Körper, pummeliger Körper oder gelenkiger Körper

##Ü2 Schaden

W4

##Ü2 TP

Deine max. TP sind 6+Konstitution.

##Ü2 Gesinnung

##Ü3 Gut

Handle naiv, aber moralisch richtig.

##Ü3 Rechtschaffen

Verrichte eine niedere Aufgabe oder Hilfsarbeit.

##Ü3 Chaotisch

Lass etwas zurück, um mehr Abenteuer zu erleben.

##Ü2 Volk

Du bist noch jung, darum bekommst du diesen Spielzug

##Ü3 Jugendlich (CH)

Egal welchem Volk du angehörst, du giltst noch nicht als erwachsen. Wenn du **Verbote, Warnungen, oder guten Rat in den Wind schlägst** und in der Folge einen Spielzug auslöst, kannst du diesen mit +CH würfeln.

##Ü2 Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen:

_____ behandelt mich wie ein Kind. Ich werde ihr/ihm zeigen, dass ich allein auf mich aufpassen kann!

Ich bewundere _____. Ich möchte einmal genau so sein wie sie/er.

_____ mag mein Tier nicht. Sie/er wird schon noch sehen, warum es so besonders ist.

_____ glaubt an meine Bestimmung. Zusammen werden wir meiner wahren Herkunft auf die Spur kommen!

##Ü2 Spielzüge zu Beginn

##Ü3 Seltsames Tier

Du hast eine übernatürliche Verbindung zu einem magischen Tier, um das du dich kümmern musst. Du kannst nicht direkt mit ihm sprechen, aber es versteht dich und vertraut dir. Das Tier ist klug, aber auf keine spezielle Aufgabe hin abgerichtet und meidet den Kampf.

Allerdings verfügt es über eigene Zauberkräfte. Wähle jeweils:

- Schwein. Zauber: *Führung, Licht und Weihen*
- Esel. Zauber: *Segnen*
- Ziege. Zauber: *Mit Toten sprechen*
- Gans. Zauber: *Heiligtum*
- Hirsch. Zauber: *Magische Waffe*
- Lama. Zauber: *Gesinnung erkennen*
- Einhorn. Zauber: *Leichte Wunden heilen*
- Uhu. Zauber: *Furcht auslösen*

Bestimme außerdem die Gesinnung des Tieres.

##Ü3 Moralischer Kompass (WE)

Du beginnst das Spiel mit MORAL in Höhe deiner WE.

Wenn ein Charakter **eine Aufgabe der Gesinnung des Tieres erfüllt**, nimm 1 MORAL.

MORAL kann nicht über deine doppelte WE steigen oder unter -3 fallen. Wenn MORAL auf -3 fällt, läuft dein Tier davon - frage den SL, wie du es wieder versöhnen kannst. Wenn du eine Stufe aufsteigst, setze MORAL wieder auf den Ausgangswert zurück.

##Ü3 Hüter

Wenn du **das Tier bittest, etwas für dich zu tun**, würfle+MORAL.

*Bei einer 10+ tut dir das Tier den Gefallen (es wirkt seinen Zauber, führt eine Aufgabe aus, als ob es darauf abgerichtet wäre, etc.).

*Bei einer 7–9 tut dir das Tier den Gefallen, aber wähle eines:

- a** Verringere MORAL um -1.
- a** Nimm dir einen Moment, um 1 Ration auszugeben und das Tier zu füttern.
- a** Das Tier sorgt für Schwierigkeiten oder zusätzliche Arbeit.

##Ü3 Das Buch der Drei

Wähle eine Klasse die du bewunderst und erhalte einen Bonus:

- a** **Waldläufer**: dauerhaft +1 Schaden
- a** **Paladin**: dauerhaft +2 TP
- a** **Barde**: dauerhaft 1 Bande mehr

Wenn du einem Charakter dieser Klasse *hilfst oder hinderst*, erhältst du +1 auf deinen Wurf.

##Ü3 Verborgene Bestimmung (WE)

Wenn du über eine Gefahr einer Front *Gewissheit erlangst*, füge den möglichen Fragen hinzu:

- a** Wie könnte ich hier mehr über meine wahre Herkunft herausfinden?

///Seite2

##Ü2 Ausrüstung

Deine Tragkraft beträgt 6+ST. Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht) und einem seltsamen Schmuckstück – beschreibe es.

Wähle eines:

- Abgenutzter Bogen (Nah, 2 Gewicht), Bündel Pfeile (3 Munition, 1 Gewicht)
- Lederrüstung (1 Rüstung, 1 Gewicht)
- Abenteurerausrüstung (5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Wähle zwei:

- Stab (Kurz, Zweihändig, 1 Gewicht)
- Messer (Hand, 1 Gewicht)
- Knüppel (Kurz, 2 Gewicht)
- Bandagen (3 Anwendungen, Langsam, 0 Gewicht)
- 1 Münze

##Ü2 Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen:

##Ü3 Heranwachsen

Erhöhe deinen Schaden um eine Kategorie (z.B. W4 auf W6) sowie deine TP und Tragkraft um +1.

##Ü3 Hoffnungsvolle Schritte

Wähle einen Spielzug der Klasse, die du bewunderst.

##Ü3 Geheime Kräfte

Dein *seltsames Tier* erhält einen Zauber von der Zauberliste des Klerikers; von einem Grad, der deine Stufe nicht übersteigen darf.

##Ü3 Jenseits der Mauer

Wenn du **eine gefährliche Reise unternimmst**, sag dem SL, wovor du dich fürchtest. Wenn du dich deiner Angst stellen musst, kannst du MORAL ausgeben als wäre es *Vorbereitung*.

##Ü3 Unbändige Neugierde

Wenn du **einen magischen Ort, Wesen oder Effekt zum ersten Mal bestaunst**, erhalte einmalig +1.

##Ü3 Herz aus Gold

Wenn du **jemandem erfolgreich hilfst**, erhält er +2 auf seinen Wurf. Wenn du **jemanden erfolgreich hinderst**, erleidet er allerdings nur -1 auf seinen Wurf.

##Ü3 Schützling

Wähle einen Charakter der von dir bewunderten Klasse als Beschützer. Wenn **dieser Charakter dich oder dein Tier verteidigt**, kann er +MORAL statt +KO würfeln.

##Ü3 Gewissen der Gruppe

Wenn du **einem anderen Charakter sagst, was er falsch gemacht hat**, erhält dieser einmalig +1 um es wiedergutzumachen. Wenn **er das tut**, nimm +1 MORAL, **andernfalls** verliere -1 MORAL.

##Ü3 Das Schwert ...

Wenn du **das nächste Mal nachdem du diesen Spielzug gewählt hast einen magischen Gegenstand erhältst**, wird dieser bei dir zusätzliche Kräfte entfalten. Frag den Spielleiter, welche.

##Ü3 Blutlinie

Du beginnst, deine wahre Herkunft zu verstehen.

Wähle gemeinsam mit dem SL ein Monster oder Wesen, das deine *verborgene Bestimmung* symbolisiert. Wenn du mit einer solchen Kreatur zu tun hast, erhältst du +1 auf deinen Wurf.

Empfohlen: (Waldläufer-Vorbild) Adlerfürst, Baumhirte, Dryade, Minotaurus, Troll; (Paladin-Vorbild) Couatl, Drachennestling, Engel, Greif, Unvermeidbare; (Barden-Vorbild) Banshee, Doppelgänger, Medusa, Satyr, Abenteurer.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5:

##Ü3 Großwerden

Erhöhe deinen Schaden um eine Kategorie (z.B. W6 auf W8) sowie deine TP und Tragkraft um +1.

##Ü3 In großen Fußstapfen

Wähle einen Spielzug der Klasse, die du bewunderst.

##Ü3 Entfesselte Kräfte

Dein *seltsames Tier* erhält einen Zauber von der Zauberliste des Klerikers; von einem Grad, der deine Stufe nicht übersteigen darf

##Ü3 Ungeahnte Kräfte

Wenn **ein Wurf auf MORAL eine 12+ erzielt**, überrascht dich dein *seltsames Tier* durch eine unglaubliche Aktion, die einen einzigartigen Vorteil bringt.

##Ü3 Beißen und Ausreißen

Dein *seltsames Tier* muss nicht mehr geschützt werden. Wenn **es in aussichtsloser Gefahr ist oder lebensgefährlich verwundet werden würde**, verschwindet es stattdessen. Es wird nach eigenem Gutdünken wiederauftauchen – auch an den unmöglichsten Orten.

##Ü3 Gefährten

Wenn **du versuchst, die zerstrittene Gruppe zu einen**, nenne deinen Weg und frage wer zustimmt und wer nicht. Dann würfle+MORAL. *Bei einer 10+ darf jeder, der zustimmt, aus der folgenden Liste wählen. *Bei einer 7–9 darf ebenfalls gewählt werden, doch jeder, der nicht zustimmt, senkt die MORAL um -1.

- a Erhalte einmalig +1.
- a Heile 1W6 Schaden.
- a Schreibe dir EP gut.

##Ü3 Die Moral von der Geschichte

Voraussetzung: *Gewissen der Gruppe*

Am Ende der Spielsitzung füge die folgende Frage hinzu:

- a Haben wir eine wichtige Lehre aus dem Erlebten ziehen können?
- Du kannst dich bei jeder Frage entscheiden, ob du dir bei einem „Ja“ EP oder +1 MORAL gutschreiben willst.

##Ü3 ... und das Schwein

Voraussetzung: *Das Schwert ...*

Der Gegenstand aus *Das Schwert ...* wird in deinen Händen erneut mächtiger oder durch einen passenden zweiten magischen Gegenstand komplementiert. Frage den SL danach.

##Ü3 Bitteres Erwachen

Wenn du **deinen Letzten Atemzug tust und sterben würdest**, wird an deiner Stelle dein *seltsames Tier* in den Tod gehen. Du kehrst ins Leben zurück, doch die Spielwelt wird sich gravierend verändern – beschreibe, wie.

Dann ändere deine Klasse in eine nicht von dir bewunderte. Du behältst nur deine Attribute, die du neu verteilen darfst.

##Ü3 Mystische Herkunft (CH)

Voraussetzung: *Blutlinie* Ersetzt: *Jugendlich*

Du entschlüsselst deine schicksalhafte Bestimmung und erhältst diesen Volksspielzug:

- x Wenn du **etwas tust, dass einem Monster-Spielzug deines gewählten Wesens entspricht**, würfle+CH. *Bei einem Erfolg gelingt dir, was du vorhattest. *Bei einer 10+ wähle außerdem zwei von der folgenden Liste. *Bei 7–9 wähle eines.

- a Du hast übernatürlichen Erfolg: wirkungsvoller, umfassender, beeindruckender.

- a Du erhältst für diese Szene die *Besonderheit* des Wesens.

- a Du vermeidest Komplikationen durch unerwünschte Aspekte deiner Bestimmung.

Außerdem erhältst du diesen Gesinnungsspielzug (entscheide gemeinsam mit dem SL, welcher Gesinnung er entspricht):

- x Erfülle den *Instinkt* des von dir gewählten Monsters oder Wesens.

Dann ändere deine Klasse in die von dir bewunderte, als ob du die elfte Stufe erreicht hättest.