

Wesenszüge

Herumgekommen (Sozial): *Voraussetzung: Du beherrschst entweder Doresseanisch oder Dolarisch.* Du hast viele Orte auf Jarur bereist und über mehrere Jahre auch die Sprache gelernt, die nicht Deine Muttersprache ist. Du beherrschst automatisch die jeweils andere Sprache und erhältst +1 auf Sprachenkunde.

Nordreisender (Sozial): Du hast die nördlichen Inseln mehrfach besucht und bist mit der Sprache und den Bräuchen vertraut. Du erhältst +1 auf Sprachenkunde und beherrschst die Sprache Nordisch. In Regionen, in denen vorrangig Nordisch gesprochen wird, erhältst Du außerdem +1 auf Wissen (Lokales).

Kriegswaise (Sozial): Deine Eltern sind in einem kriegerischen Konflikt umgekommen, sodass du lange auf dich allein gestellt warst/dich um deine Geschwister kümmern musstest. Du erhältst +1 auf Überlebenskunst und Überlebenskunst ist immer eine Klassenfertigkeit für Dich.

Händlerkultur (Regional): Du bist in einem der doresseanischen Nachfolgestaaten aufgewachsen und dir steckt der Handel im Blut. Du bekommst +1 auf Diplomatie und Schätzen, so lange Du Dich in einer Region aufhältst, in der vorrangig Doresseanisch gesprochen wird.

Das beste aus zwei Welten (Volk): Du bist in Dolaris aufgewachsen und erhältst als Mensch +2 auf Wahrnehmung oder als Elf oder Halbelf +1 auf zwei beliebige Fertigkeiten oder +2 auf eine beliebige Fertigkeit.

Schutzengel (Kampf): Du bist in Deiner Kindheit dem Tod nur knapp entronnen. Sei es ein Unfall oder eine gefährliche Krankheit gewesen. Du erhältst einen Bonus von +5 auf Konstitutionswürfe, um Dich zu stabilisieren, wenn Deine TP unter 0 fallen.

Fassadenkletterer (Sozial): In Deiner Kindheit bist Du allein oder mit Freunden häufig in der Stadt unterwegs gewesen und Mauern und Wände hinauf- und heruntergeklettert. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Klettern und Klettern ist immer eine Klassenfertigkeit für Dich.

Wetterresistent (Sozial): Du bist in einer unwirtlichen Gegend aufgewachsen, in dem Du extremen Witterungsbedingungen trotzen musstest. Du

erhältst einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Wetter- und Erschöpfungseffekte.

Kriegerkultur (Kampf): Du bist in einer Gesellschaft aufgewachsen, die in großem Maße von Plünderungen lebt und dementsprechend Stärke schätzt. Du erhältst +1 auf Einschüchtern und Einschüchtern ist immer eine Klassenfertigkeit für Dich.

Seefahrer (Sozial): Du bist schon als Kind zur See gefahren und hast einen ausgezeichneten Orientierungssinn. Du bekommst +3 auf Überlebenskunst, wenn Du versuchst, Dich zu orientieren. Auf See oder bei sichtbarem Sternenhimmel erhöht sich dieser Bonus auf +5.

Student (Sozial): Du hast unzählige Bücher gewälzt, um Dein Verlangen nach neuem Wissen zu stillen. Du erhältst +1 auf eine beliebige (Wissen)-Fertigkeit. Diese Fertigkeit ist außerdem immer eine Klassenfertigkeit für Dich.

Geschickte Finger (Sozial): Deine Geschicklichkeit hat Dich so manches Mal aus einer misslichen Lage befreit. Du erhältst +1 auf Entfesselungskunst oder Fingerfertigkeit. Die gewählte Fertigkeit ist außerdem immer eine Klassenfertigkeit für Dich.

Tierflüsterer (Sozial): Auf Deinen Reisen durch Unia bist Du oft mit Tieren in Kontakt gekommen und hast viel über die Fauna gelernt. Du erhältst +1 auf Mit Tieren umgehen und mit Tieren umgehen ist immer eine Klassenfertigkeit für Dich.

Experimentierfreudig (Sozial): Schon als Kind hast Du alles, was Dir in die Hände fiel, genau untersucht, um zu verstehen, wie es funktioniert. Du erhältst +1 auf Mechanismus ausschalten oder Magischen Gegenstand benutzen (Deine Wahl). Die gewählte Fertigkeit ist außerdem immer eine Klassenfertigkeit für Dich.