

Name Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Korrin, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thra-raxes, Sillius, Sha-Sheena, Khamisi

Titel (der/die) Ruhmreiche, Hungrige, Jähzornige, Unbesiegte, Unersättliche, Geißel, Knochenbrecher/in, Heitere, Trübsinnige, Riesige, Allmächtige, Siegreiche

Aussehen Wähle jeweils eines

Augen gequälter Blick, getriebener Blick, wilder Blick oder verschleierte Blick

Körper gewaltige Muskeln, lange Beine, schlanker Körper oder geschmeidiger Körper

Schmuck seltsame Tätowierungen, ungewöhnlicher Schmuck oder bar jeden Zierrats

Kleidung Fetzen, Seidengewänder, Plünderer kleidung oder unangemessene Kleidung

Rüstung



Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 8+Konstitution.



Schaden

Dein Grundscha-den beträgt 1W10.



Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

- ☐ Chaotisch
Missachte eine Sitte der zivilisierten Welt.
- ☐ Neutral
Lehre jemanden die Lebensweise deines Volkes.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke ST	<input type="radio"/> Geschicklichkeit GE	<input type="radio"/> Konstitution KO
<input type="radio"/> Schwach -1	<input type="radio"/> Zittrig -1	<input type="radio"/> Krank -1
<input type="radio"/> Intelligenz IN	<input type="radio"/> Weisheit WE	<input type="radio"/> Charisma CH
<input type="radio"/> Benommen -1	<input type="radio"/> Verwirrt -1	<input type="radio"/> Verängstigt -1

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen

_____ ist ein törichter Schwächling, doch er/sie amüsiert mich.

Die Sitten von _____ sind befremdlich und verwirrend.

_____ gerät immer wieder in Schwierigkeiten – ich muss ihn/sie vor sich selbst beschützen.

_____ teilt meinen Hunger nach Ruhm; die Erde wird beben, wo auch immer wir schreiten!

Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 8+ST.

Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht), einem Dolch (Hand, 1 Gewicht) und einem Andenken an deine Reisen oder deine Heimat – beschreibe es.

Wähle deine Waffe

- ☐ Axt (kurz, 1 Gewicht)
- ☐ Zweihänder (Kurz, Zweihändig, +1 Schaden, 2 Gewicht)

Wähle eines

- ☐ Abenteurerausrüstung (1 Gewicht) und Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht)
- ☐ Kettenpanzer (Rüstung 1, 1 Gewicht)

Spielzüge zu Beginn

Du bist ein Fremder, darum bekommst du diesen Spielzug

☒ Fremder

Egal ob du ein Elf, Zwerg, Halbling oder Mensch bist: Du und dein Volk, ihr seid nicht von hier. Am Anfang jeder Spielsitzung wird der SL dir eine Frage über deine Heimat stellen, warum du sie verlassen hast oder was du zurücklassen musstest. Wenn du sie beantwortest, schreibe dir einen EP gut.

Wähle zu Beginn einen dieser beiden Spielzüge

- ☐ Gerüstet
Du ignorierst bei von dir getragenen Rüstungen die Eigenschaft schwerfällig.
- ☐ Unbelastet, unbesiegt
Solange dein Gewicht unter deiner Tragkraft ist und du weder Schild noch Rüstung trägst, erhältst du +1 Rüstung.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

☒ Titanische Begierden

Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder ein oder zwei Dienern zufriedengeben, doch du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Wenn du deiner Begierde nachjagst, führst du deine Würfe für Spielzüge mit 1W6+1W8 statt der üblichen 2W6 aus. Wenn die Augenzahl des W6 höher als die des W8 ist, wird der SL eine zusätzliche Schwierigkeit oder Gefahr ins Spiel bringen, die aus deiner Maßlosigkeit entsteht.

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="radio"/> Reine Zerstörung | <input type="radio"/> Fleischliche Gelüste | <input type="radio"/> Reichtum und Besitz |
| <input type="radio"/> Macht über andere | <input type="radio"/> Eroberung | <input type="radio"/> Ruhm und Ehre |

☒ Die Oberhand

Du erhältst dauerhaft +1 auf deinen Letzten Atemzug. Wenn du deinen Letzten Atemzug tust, kannst du dem Tod bei einer 7–9 deinerseits ein Angebot machen. Wenn er es annimmt, bringt er dich ins Leben zurück. Wenn nicht, stirbst du.

☒ Muskelbepackt

Wenn du eine Waffe führst, erhält sie die Eigenschaften wuchtig und brutal.

☒ Worauf wartet ihr?

Wenn du deinen Feinden eine Herausforderung entgegenbrüllst, würfle+KO.

☒ Bei einer 10+ sehen sie dich als größte Bedrohung an und ignorieren deine Gefährten. Du erhältst dauerhaft +2 Schaden gegen sie.

☒ Bei einer 7–9 gehen nur wenige – die Schwächsten oder Tollkühnsten unter ihnen – deinem Spott auf dem Leim.



Spielzüge für Fortgeschrittene

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

- ☐ Noch immer hungrig
Wähle eine weitere Begierde.
- ☐ Gier nach Zerstörung
Wähle einen Spielzug aus der Klassenliste des Barden, Diebes oder Kämpfers. Du darfst keinen Mehrklassen-Spielzug aus den Listen wählen.
- ☐ Kraftprotz
Wenn du einen Kraftakt vollführst, benenne einen der Anwesenden, den du damit beeindruckst hast, und erhalte einmalig +1, um mit dieser Person zu verhandeln.
- ☐ Das Schönste im Leben
Wenn du deine Feinde zerschmettert, sie vor dir hergetrieben oder das Klagen ihrer Hinterbliebenen vernommen hast, schreibe dir am Ende der Spielsitzung einen EP gut.
- ☐ Weitgereist
Du hast die weite Welt bereist. Wenn du an einem Ort ankommst, frage den SL nach bedeutsamen Traditionen, Ritualen oder Gebräuchen – er wird dir sagen, was du wissen musst.
- ☐ Thronräuber
Wenn du deine Überlegenheit über eine mächtige Person beweist, erhältst du einmalig +1 gegen seine Anhänger, Untergebenen und Mitläufer.
- ☐ Khan aller Khane
Deine Gefolgsleute akzeptieren immer die Erfüllung einer deiner Begierden anstelle einer Bezahlung.
- ☐ Samson
Du kannst eine Beeinträchtigung markieren, um dich unmittelbar aus körperlicher oder geistiger Gefangenschaft zu befreien.
- ☐ Kaputtschlagen!
Wenn du beim Hauen & Stechen eine 12+ würfelst, kannst du deinen Schaden zufügen und etwas Körperliches bei Deinem Ziel wählen – etwa eine Waffe, seine Position oder seine Gliedmaßen. Es verliert, was du auswählst.
- ☐ Unstillbarer Hunger
Wenn du Schaden nimmst, kannst du anstelle des Schadens dauerhaft -1 hinnehmen, bis du eine deiner Begierden gestillt hast. Wenn du diesen Malus bereits hast, kannst du ihn nicht noch einmal auswählen.
- ☐ Ein Auge für Schwäche
Wenn du Gewissheit erlangst, füge „Was hier ist schwach oder verwundbar?“ zur Liste der Fragen hinzu, die du stellen kannst.
- ☐ In Bewegung
Wenn du einer Gefahr trotzt, die durch Bewegung entstanden ist – beispielsweise ein Sturz von einer schmalen Brücke oder der Versuch, an einem bewaffneten Wächter vorbeizusprinten –, erhalte +1 auf deinen Wurf.

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

- ☐ Ein guter Tag zum Sterben
Solange deine aktuellen TP unter deiner KO liegen oder 1 betragen, erhältst du dauerhaft +1.
- ☐ Töte sie alle
Voraussetzung: Gier nach Zerstörung
Wähle einen weiteren Zug aus der Klassenliste des Barden, Diebes oder Kämpfers. Du darfst keinen Mehrklassen-Spielzug aus den Listen wählen.
- ☐ Kriegsschrei
Wenn du mit einer Demonstration deiner Kraft in den Kampf schreitest – ein Brüllen, ein Schlachtruf oder ein Kriegstanz –, würfle+CH.
☐ Bei einer 10+ beide,
☐ bei 7–9 eines von beiden
– Deine Verbündeten kämpfen als Einheit und erhalten einmalig +1.
– Deine Feinde fürchten dich und handeln entsprechend (sie meiden dich, verstecken sich, oder kämpfen mit panischer Todesangst).
- ☐ Zeichen der Macht
Wenn du nach Wahl dieses Zuges Zeit damit verbringst, dich auf deine vollbrachten Heldentaten zu besinnen, schmücke dich selbst mit einem Symbol deiner Macht (ein geflochtener Zopf mit hell klingenden Glocken, rituelle Narben oder Tätowierungen usw.). Jeder intelligente Sterbliche erkennt dich an diesem Zeichen instinktiv als jemanden, den man ernstnehmen muss, und behandelt dich dementsprechend.
- ☐ Mehr! Immer mehr!
Wenn du einer deiner Begierden bis aufs Äußerste befriedigst – indem du etwas von großer Wichtigkeit zerstörst, enormen Reichtum, Ruhm oder Macht erlangst oder Ähnliches –, darfst du diese Begierde hinter dir lassen. Streiche sie von deiner Liste und schreibe dir einen EP gut. Du kannst der Begierde weiterhin frönen, aber in dir brennt nicht mehr dasselbe Verlangen wie zuvor. Wähle stattdessen eine neue Begierde oder erfinde eine eigene.
- ☐ Derjenige, der klopft
Wenn du bei Gefahr trotzen eine 12+ würfelst, wendest du die Gefahr gegen sich selbst. Der SL beschreibt wie.
- ☐ Gesundes Misstrauen
Wann immer du einer Gefahr trotzen musst, die von der unreinen Magie von Sterblichen hervorgerufen wurde, behandle ein Ergebnis von 6– als 7–9.
- ☐ Für den Blutgott
Du wurdest in den alten Opferbräuchen unterwiesen. Wähle etwas, das deine Götter (oder die Geister deiner Ahnen, oder dein Totem) wertschätzen – Gold, Blut, Knochen oder ähnliches. Wenn du diese Gaben gemäß deinen Riten opferst, würfle+WE.
☐ Bei einer 10+ wird dir der SL einen Einblick in dein aktuelles Problem gewähren oder dir eine Gefälligkeit erweisen, die dir zugute kommt.
☐ Bei 7–9 ist das Opfer nicht bedeutsam genug: Die Götter nehmen von deinem Fleisch, aber gewähren dir trotzdem eine Einsicht oder eine Gefälligkeit.
☐ Bei einer 6- bekommst du den Zorn der launischen Geister zu spüren.