

Name Thergon, Augustina, Leto, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Caradoc, Valeria, Tybalt, Imogen, Rainault, Bernike, Lorand, Sigeward, Palmeria, Bahadorn, Ectur, Ilberecht, Jadviga, Athonais, Margaux

## Aussehen Wähle jeweils eines

Augen freundlicher Blick, feuriger Blick oder leuchtender Blick

Körper athletischer Körper, massiger Körper oder dünner Körper

Haar Helm, stilvolles Haar oder kahler Kopf

Heiliges Symbol abgenutztes heiliges Symbol oder extravagantes heiliges Symbol

## Rüstung



## Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 10+Konstitution.



## Schaden

Dein Grundscha-den beträgt 1W10.



## Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

☐ Rechtschaffen  
☐ Verweigere einem Kriminellen oder Ungläubigen Gnade.

☐ Gut  
Begib dich in Gefahr, um einem Schwächeren zu helfen.

## Attribute

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

Das fehlgeleitete Benehmen von \_\_\_\_\_ bringt seine/ ihre wahrhaftige Seele in Gefahr! \_\_\_\_\_ hat mir in der Schlacht zur Seite gestanden; ich kann ihm/ihr vollständig vertrauen. Ich respektiere den Glauben von \_\_\_\_\_, aber ich hoffe, dass er/sie eines Tages den wahrhaftigen Weg findet. \_\_\_\_\_ ist eine tapfere Seele, ich muss noch viel von ihm/ihr lernen.

## Spielzüge zu Beginn

Du bist ein Mensch, darum bekommst du diesen Spielzug

☒ Mensch

Wenn du auch nur für einen Moment um Rat betest und fragst: „Was hier ist böse?“, wird der SL dir wahrheitsgemäß darauf antworten.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

☒ Ich bin das Gesetz

Wenn du einem NSC aufgrund deiner gottgegebenen Autorität einen Befehl gibst, würfle+CH.

- ☒ Bei einer 7+ darf der NSC eines auswählen
  - Tun, was du sagst.
  - Vorsichtig zurückweichen, dann fliehen.
  - Dich angreifen.

- ☒ Bei einer 10+ bekommst du außerdem einmalig +1 gegen ihn.
- ☒ Bei 6- tut er, was er will, und du erleidest einmalig -1 gegen ihn.

☒ Queste

Wenn du dich durch Gebet und rituelle Reinigung einer Aufgabe verschreibst, erkläre, was du vorhast:

- ☐ Erschlage \_\_\_\_\_, ein großes Übel, das das Land heimsucht.
- ☐ Verteidige \_\_\_\_\_ gegen die drängende Ungerechtigkeit.
- ☐ Entdecke die Wahrheit über \_\_\_\_\_.

Dann wähle bis zu zwei Gaben, die dir deine Gottheit verleiht:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="radio"/> einen unbeeinträchtigten Orientierungssinn nach _____                         | <input type="radio"/> ein Zeichen göttlicher Autorität          |
| <input type="radio"/> Unverwundbarkeit gegen _____ (z. B. Klingenswaffen, Feuer, Bezauberung, etc.) | <input type="radio"/> Sinne, die Lügen durchschauen             |
|   | <input type="radio"/> eine Stimme, die jede Sprache spricht     |
|   | <input type="radio"/> Freiheit von Hunger, Durst, und Müdigkeit |

Der SL wird dir dann sagen, welchen Schwur oder welche Schwüre du leisten musst, um deine Gaben zu behalten:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="radio"/> Ehre (verboten: feige Taktiken und Tricks)                                     | <input type="radio"/> Tapferkeit (verboten: eine böse Kreatur am Leben lassen)                           |
| <input type="radio"/> Mäßigung (verboten: Maßlosigkeit beim Essen, Trinken und in der Fleischeslust) | <input type="radio"/> Wahrhaftigkeit (verboten: lügen)   |
| <input type="radio"/> Frömmigkeit (erfordert: strikte Einhaltung der täglichen Riten)                | <input type="radio"/> Gastfreundschaft (erfordert: Hilfe für jene in Not, wer auch immer sie sein mögen) |

## Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 12+ST.

Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht), einem Schuppenpanzer (Rüstung 2, 3 Gewicht) und einem Zeichen deines Glaubens (0 Gewicht) – beschreibe es.

Wähle deine Waffe

- ☐ Hellebarde (Lang, +1 Schaden, Zweihändig, 2 Gewicht)
- ☐ Langschwert (Kurz, +1 Schaden, 1 Gewicht) und Schild (+1 Rüstung, 2 Gewicht)

Wähle eines

- ☐ Abenteurerausrüstung (1 Gewicht)
- ☐ Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht) und ein Heiltrank (0 Gewicht)



☒ Handauflegen

Wenn deine Hand die bloße Haut eines Anderen berührt und du für sein Wohlbefinden betest, würfle+CH.

☒ Bei einer 10+ heilst du bei dieser Person 1W8 Schaden oder eine Krankheit.

☒ Bei 7–9 heilst du die Person ebenso, aber ihr Schaden oder ihre Krankheit wird auf dich übertragen.

☒ Gerüstet

Du ignorierst bei von dir getragenen Rüstungen die Eigenschaft schwerfällig.

## Spielzüge für Fortgeschrittene

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

- ☐ **Göttliche Gunst**  
Verschreibe dich einer Gottheit (benenne eine neue oder wähle eine bekannte). Du erhältst die Klerikerspielzüge Zwiesgespräch und Zauber wirken. Nachdem du diesen Spielzug auswählst, wirst du beim Zaubern wie ein Kleriker der Stufe 1 behandelt. Immer wenn du eine Stufe aufsteigst, erhöhe deine effektive Klerikerstufe um 1.
- ☐ **Blutige Ägide**  
Wenn du Schaden nimmst, kannst du die Zähne zusammenbeißen und den Schlag hinnehmen. Wenn du dies tust, bekommst du keinen Schaden, sondern erleidest eine Beeinträchtigung deiner Wahl. Wenn du bereits alle sechs Beeinträchtigungen hast, kannst du diesen Zug nicht auslösen.
- ☐ **Niederstrecken**  
Während du auf einer Queste bist, verursachst du +1W4 Schaden.
- ☐ **Exterminatus**  
Wenn du laut und deutlich gelobt, einen Feind zu besiegen, verursachst du +2W4 Schaden gegen diesen Feind und -4 Schaden gegen jeden anderen. Dieser Effekt hält so lange an, bis der Gegner besiegt ist. Wenn es dir nicht gelingt, deinen Gegner zu besiegen oder du aufgibst, kannst du dein Versagen eingestehen, aber der Effekt hält an, bis du auf irgendeine Weise Abbitte geleistet hast.
- ☐ **Vorwärts!**  
Wenn du einen Sturmangriff anführst, erhalten die, die dir folgen, einmalig +1.
- ☐ **Wackerer Verteidiger**  
Wenn du verteidigst, nimm immer +1 Punkte, selbst bei einer 6-.
- ☐ **Zangenangriff**  
Wenn du haust & stichst, wähle einen Verbündeten. Sein nächster Angriff gegen dein Ziel verursacht +1W4 Schaden.
- ☐ **Heiliger Schutz**  
Wenn du dich auf einer Queste befindest, erhältst du +1 Rüstung.
- ☐ **Stimme der Autorität**  
Wenn du Gefolgsleute befehlighst, erhältst du +1 auf deinen Wurf.
- ☐ **Ordensritter**  
Wenn du einen Verbündeten heilst, heile +1W8 Schaden.

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

- ☐ **Glaubensbeweis**  
*Voraussetzung: Göttliche Gunst*  
Wenn du das Wirken göttlicher Magie siehst, kannst du den SL fragen, welche Gottheit den Zauber mitsamt seiner Effekte gewährt hat. Wenn du auf Grundlage der Antwort handelst, erhältst du einmalig +1.
- ☐ **Heiliges Niederstrecken**  
*Ersetzt: Niederstrecken*  
Während du auf einer Queste bist, verursachst du +1W8 Schaden.
- ☐ **Immer vorwärts!**  
*Ersetzt: Vorwärts!*  
Wenn du einen Sturmangriff anführst, erhalten diejenigen, die dir folgen, einmalig +1 und einmalig +2 Rüstung.
- ☐ **Unerschütterlicher Verteidiger**  
*Ersetzt: Wackerer Verteidiger*  
Wenn du verteidigst, nimm immer +1 Punkte, selbst bei einer 6-. Wenn du beim Verteidigen eine 12 würfelst, nimm keine Punkte. Stattdessen blockierst du den dir am nächsten stehenden Angreifer so sehr, dass dir daraus ein deutlicher Vorteil entsteht. Der SL wird ihn dir beschreiben.
- ☐ **Einkesseln**  
*Ersetzt: Zangenangriff*  
Wenn du haust & stichst, wähle einen Verbündeten. Sein nächster Angriff gegen dein Ziel verursacht +1W4 Schaden und er erhält einmalig +1 dagegen.
- ☐ **Göttlicher Schutz**  
*Ersetzt: Heiliger Schutz*  
Wenn du dich auf einer Queste befindest, erhältst du +2 Rüstung.
- ☐ **Stimme der Macht**  
*Ersetzt: Stimme der Autorität*  
Wenn du Gefolgsleute befehlighst, erhältst du +1 auf deinen Wurf. Bei einer 12+ wächst der Gefolgsmann über sämtliche Ängste und Zweifel hinaus und führt deinen Befehl mit besonderer Effektivität oder Effizienz aus.
- ☐ **Tempelritter**  
*Ersetzt: Ordensritter*  
Wenn du einen Verbündeten heilst, heile +2W8 Schaden.
- ☐ **Unüberwindlich**  
Wenn du an einer Beeinträchtigung leidest (auch durch Blutige Ägide), erhältst du einmalig +1 gegen ihren Verursacher.
- ☐ **Vollkommener Ritter**  
Wenn du dich auf eine Queste begibst, wähle drei Gaben anstatt zwei.