

DER BARBAR

Mensch sein, aber du und dein Volk sind nicht von hier. Zu Beginn jeder Spielsitzung wird dich der SL etwas über dein Heimatland fragen, warum du fortgingst oder was du zurückgelassen hast. Wenn du ihm antwortest, erhöhe deine EP. Konstitution KON Intelligenz INT Startspielzüge Weisheit WEI Wähle einen dieser beiden: Voll Gerüstet und Stahlbepackt Du ignorierst das Schlagwort Klobig auf Rüstung die du trägst. Schaden W10 Du startest außerdem mit diesen: Wistung und kein Schild trägst, hast du +1 Rüstung. Du startest außerdem mit desen: Während du einer deiner Begierden Aussehen Aussehen Mährend du einer deiner Begierden nachgehst und einen Wurf dazu machen	Name		Rasse	-	Gesinnung
Stärke STÄ Ceechicklichkeit GES Konstitution KON Intelligenz INT Startspielzüge Wähle einem dieser beiden: Wesheit WEI Wild einem dieser beiden: Vollege "Unbelastet, und him antwertest, erhähe deine EP. Unbelastet, und Stahlbepackt Di japorierst das Schlappurt Klobig auf Rüstung die du trägst. Schaden W10 Schaden W10 Schaden W10 Schaden W10 Bistung Schaden W10 Schaden W10 Schaden W10 Schaden W10 Schaden W10 Schaden W10 Du startest undersiden mit diesen: W Herkulische Begierden Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Ausselhen Muskulös, Langbeinig, schlank, Wild einem dieser schlappurt (wild, Geheinwispunwobben, wild auf genät immer in Schwierigkeiten – ich weit in nicht über und Beine Erobernung Bindungen in Namen jedes deiner Begleiter mindestens in: [st mickrig und albern, aber er mitch. Bindungen in Kamen in Schwierigkeiten – ich wor sich selbst schützen. Wen du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. Bei einer 10- behandeln sel cich als die offensichtlichste Bedenbung mit der sie sich befassen missen und sie ignorieren deine Gerfährten, Nimm +2 Schaden andenbert der Gerfährten, Nimm +2 Schaden andenbert der Gerfährten, Nimm +2 Schaden andenbert der Gerfährten, Nimm +2 Schaden andenbert des gegen sie. Bei einer 10- behandeln sel cich als die offensichtlichste Bedenbung mit der sie sich befassen mössen und sie ignorieren deine Gerfährten, Nimm +2 Schaden andenbert der Gerfährten, Nimm +2 Sc	afe EP	0	Du kannst Elf, Zwerg, Halbling oder Mensch sein, aber du und dein Volk	0	Ignoriere eine Konvention der
Schaden W10 Intelligenz INT Startspielzüge Wähle einen dieser beiden: Voll Gerüstet und Stahlbepackt Du ignorierst das Schlagwort Klöbig auf Rüstung die du trägst. Rüstung und kein Schild trägst, hast du +1 Rüstung. Autwell (Is a Kanstindisch) Autwe	And the state of t	-	dich der SL etwas über dein Heimatland fragen, warum du fortgingst oder was du	0	Lehre jemanden die Wege deines
Weisheit WEI Wilklie einen dieser beiden: Voll Gerüstet und Stahlbepackt Du ignorierst das Schlagwort Klobig auf Rüstung die du trägst. Belastung beließt und keine Rüstung und kein Schild trägst, hast du +1 Rüstung. Du startest außendem mit diesen: **Merkullische Begierden** Aussehen Aussehen Aussehen Aussehen Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Während du einer deiner Begierden nacheghets und einen Wurf dazu machen musst wirfst du nicht 20% sondern 1W6-1W6. Wenn der We ein höheres Ergebnis als der W8 zeije, wird der SL eine Komplikation oder eine Gefahr einführen, die aufgrund deines rücksichtslosen Strebens zustande kommt. Vollige Zerstörung • Macht über andere • Weltliche Freuden • Eroberung • Mecht über andere • Eroberung • Reichtümer und Besitz • Ruhm und Ehre **Die Oberhand Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. **Worauf wartest du?** Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. • Bei einer 10v behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. • Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter Inhen) auf deinen Spott hereinfallen. ***Muskelbepackt** **Wahrend du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.	chicklichkeit GES	0			
Weisheit WEI Charisma CHA Voll Gerüstet und Stahlbepackt Du ignorierst das Schlagwort Klobig auf Rüstung die du trägst. Schaden W10 Spunkte Masimum Aktuel Belastung bleibst und keine Ristung und keine Ristung und keine Ristung und winst hat du +1 Rüstung. Du startest außerdem mit diesem: *** **Herkulische Begierden** Aussehen Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Während du einer Begierden nachgehst und einen Wurf dazu machen musst wirist du nicht 2M6 sondern 1W6-1W8. Wenn der W6 einer Serbnis als der W8 zeigt, wird der SL eine Komplikation oder eine Gerfahr einführen, die aufgrund deines rücksichtslosen Strebens zustande kommt. - Völlige Zerstörung - Macht über andere - Wetltliche Freuden - Eroberung - Reichtümer und Besitz - Ruhm und Ehre **Die Oberhand** Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. **Worauf wartest du?** Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. - Bei einer 10- behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. - Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. **Muskelbepackt** **Muskelbepackt** Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.	Konstitution KON	~			
Wolsheit WEI Charisma CHA Voll Gerüstet und Stahlbepackt Du ignorierst das Schlagwort Klobig auf Rüstung die du trägst. Schaden W10 Spunkte Maszenen (8 * Konstitution) Autsell (8 * Konstitution) Autsell Aussehen Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Aussehen Aussehen Aussehen Aussehen Aussehen Aussehen Aussehen Schlank, Während de einer diener Begierden nachgebst und einen Gefahr einführen, die aufgrund deines rücksichtslosen Strebens zustande kommt. **Völlige Zerstörung** **Nacht über andere** **Weltliche Freuden** **Eroberung** **Reichtümer und Besitz* **Ruhm und Ehre** **Welt und Ehre** **Wenn der mid deinen Letzten Atemzug tust, Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. **Worauf wartest du?** Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. **Bei einers Neuhandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sei ginorieren deine Gefährein. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. **Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. **Muskelbepackt* Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.	Intelligenz INT		1		
Charisma CHA Voll Gerüstet und Stahlbepackt Du ignorierst das Schlagwort Klobig auf Rüstung die du trägst. Belastung bleibst und keine Ristung und kein Schild trägst, hast du +1 Rüstung. Du startest außerdem mit diesen: Wilder mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Ausselten Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Während du einer deiner Begierden nachgehst und enne Murf dazu machen musst wirfst du nicht 2W6 sondern 1W6-11W8. Wenn der W6 ein höheres Ergebnis als der W8 zeigt, wird der SL eine Komplikation oder eine Gefahr einführen, die aufgrund deines rücksichtslosen Strebens zustande kommt. • Völlige Zerstörung • Macht über andere • Weltliche Freuden • Eroberung • Reichtümer und Besitz • Ruhm und Ehre Wahrend du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. • Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. • Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfällen. Wahrend du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.	Workboit WEI		Startspi	elzüş	ge
Unbeschadet Du ignorierst das Schlagwort Klobig auf Rüstung die du trägst. Belastung bleibst und keine Rüstung und kein Schild trägst, hast du +1 Rüstung. Du startest außerdem mit diesen: Wisheren dere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Während du einer deiner Begierden nachgehst und einen Wurf dazu machen musst wirfst du nicht 2W6 sondern 1W6-1W8. Wenn der W6 ein höheres Ergebnis als der W8 zeigt, wird der SL eine Komplikation oei eine Gefahr einführen, die aufgrund deines rücksichtslosen Strebens zustande kommt. Völlige Zerstörung Mach über andere Weltliche Freuden Eroberung Aktueil Du immst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn du eine 7- 9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. Worauf wartest du? Worauf wartest du? Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. Bei einer 10- behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich belabt schützen. Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. Muskelbepackt Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.	Weishert WIDI	Wähle e			** 1 1
Klobig auf Rüstung die du trägst. Belastung bleibst und keine Rüstung und keine Rüstung und keine Rüstung und keine Rüstung und keine Schild trägst, hast du +1 Rüstung. Du startest außerdem mit diesen: *** Herkulische Begierden** Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Während du einer deiner Begierden nachgehst und einen Murf dazu machen musst wirfst du nicht 2 W6 sondern 1196-1198. Wenn der W6 ein höheres Ergebnis als der W8 zeigt, wird der SL eine Komplikation oder eine Gefahr einführen, die aufgrund deines rücksichtslosen Strebens zustande kommt. - Völlige Zerstörung - Macht über andere - Weltliche Freuden - Eroberung - Reichtümer und Besitz - Ruhm und Ehre *** Die Oberhand Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. *** Worauf wartest du?** Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON Bei einer 1-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter inhen) auf deinen Spott hereinfallen. *** Wuskelbepackt* *** Muskelbepackt* Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.	Charisma CHA	0		0	
### Aktuell Maximum	g Schaden W10		3		Belastung bleibst und keine Rüstung und kein Schild trägst,
Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Während du einer deiner Begierden nachgehst und einen Wurf dazu machen musst wirfst du nicht 2W6 sondern 1W6-11W8. Wenn der W6 ein höheres Ergebnis als der W8 zeigt, wird der SL eine Komplation oder eine Gefahr einführen, die aufgrund deines rücksichtslosen Strebens zustande kommt. • Völlige Zerstörung • Macht über andere • Weltliche Freuden • Eroberung • Reichtümer und Besitz • Ruhm und Ehre Die Oberhand Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. Worauf wartest du? Worauf wartest du? Worauf wartest du? Worauf wartest du? Worauf wartest du: Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. • Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.		Du start	test außerdem mit diesen:		
Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden. Während du einer deiner Begierden nachgehst und einen Wurf dazu machen musst wirfst du nicht 2W6 sondern 1W6+1W8. Wenn der W6 ein höheres Ergebnis als der W8 zeigt, wird der SL eine Komplikation oder eine Gefahr einführen, die aufgrund deines rücksichtslosen Strebens zustande kommt. • Völlige Zerstörung • Macht über andere • Weltliche Freuden • Eroberung • Reichtümer und Besitz • Ruhm und Ehre **Die Oberhand** **Die Oberhand** **Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. **Worauf wartest du?** Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. • Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. • Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. **Muskelbepackt** Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlaqkräftig und Zerschmetternd.	punkte	\otimes	Herkulische Begierden		
Während du einer Begierden nachgehst und einen Wurf dazu machen musst wirfst du nicht 2W6 sondern 1W6-H1W8. Wenn der W6 ein höheres Ergebnis als der W8 zeigt, wird der SL eine Komplikation oder eine Gefahr einführen, die aufgrund deines rücksichtslosen Strebens zustande kommt. Völlige Zerstörung Macht über andere Weltliche Freuden Eroberung Reichtümer und Besitz Ruhm und Ehre Die Oberhand Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn ner Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. Worauf wartest du? Worauf wartest du? Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. Bei einer 10- behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. Wushelbepackt Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.					
 Macht über andere Weltliche Freuden Eroberung Reichtümer und Besitz Ruhm und Ehre Die Oberhand Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. Worauf wartest du? Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. Muskelbepackt Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd. 			Während du einer deiner Begierden r musst wirfst du nicht 2W6 sondern 1V als der W8 zeigt, wird der SL eine Kom	achgeh /6+1W8 plikatio	st und einen Wurf dazu machen . Wenn der W6 ein höheres Ergebnis on oder eine Gefahr einführen, die
** Reichtümer und Besitz ** Ruhm und Ehre ** Ruhm und Ehre ** Reichtümer und Besitz ** Ruhm und Ehre ** Ruhm und Ehre ** Die Oberhand ** Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. ** Worauf wartest du?* ** Worauf wartest du?* ** Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. ** Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. ** Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. ** Muskelbepackt* ** Wührend du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.	peinigt, Verfolgt, Wild, Geheimnisumwoben,		Macht über andere		
Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. Worauf wartest du? Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. Muskelbepackt Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.	Tätowiert, Juwelenbehangen, Makellos,		• Reichtümer und Besitz		
Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen Letzten Atemzug tust. Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du. Worauf wartest du? Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. Muskelbepackt Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.	• • •	(X)	Die Oberhand		
Worauf wartest du? Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. Muskelbepackt With wartest du? Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. Muskelbepackt Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.	Din Juneau	_	9 wirfst, machst du dem Tod ein Ange	oot im C	Gegenzug für dein Leben. Wenn der
Wenn du eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst, wirf +KON. Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. Muskelbepackt Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.		\otimes	Worauf wartest du?		
sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie. Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. gerät immer in Schwierigkeiten –Ich ch selbst schützen. Muskelbepackt teilt meine Gier nach Ruhm: Die Erde während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.					
Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwachsten oder tollkuhnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen. gerät immer in Schwierigkeiten -Ich ch selbst schützen. Leilt meine Gier nach Ruhm: Die Erde Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.			sich befassen müssen und sie ignorie		
elbst schützen. Muskelbepackt It meine Gier nach Ruhm: Die Erde Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.				e schwä	ichsten oder tollkühnsten unter
		\boxtimes	Muskelbepackt		
			Während du eine Waffe führst, erhält	sie Schl	agkräftig und Zerschmetternd.



	Münzen Ausrüstung
Gew	rationen (5 Anwendungen, 1 icht)
Ein 2	ch (Kurz, 1 Gewicht) Zeichen deiner Reisen oder dein unft, beschreibe es:
Wäh	le deine Bewaffnung:
_	Axt (Normal, 1 Gewicht)
7	Zweihänder (Normal, +1 Schaden, Zweihändig, 2 Gewicht) le eins:
0	Abenteurerausrüstung (5 Anwendungen, 1 Gewicht)
0	Feldrationen (5 Anwendungen 1 Gewicht)
0	Kettenhemd (1 Rüstung, 1 Gewicht)

Belastung

(8 + STÄ)

Fortgeschrittene Spielzüge

Sobald du eine Stufe von 2-10 erhältst, kannst du einen dieser Spielzüge wählen

Immer noch Hungrig

Wähle eine weitere Begierde.

Lust auf Zerstörung

Wähle einen Spielzug des Kämpfers, Barden oder Schurken. Du kannst keine Klassenkombinationszüge von diesen Klassen wählen.

Meine Liebe für dich ist wie ein Truck

Wenn du einen Beweis deiner Stärke vollbringst nenne einen anwesenden den du beeindruckt hast und nimm +1 voraus um mit ihm zu Verhandeln.

Das schönste im Leben eines Mannes

Wenn du am Ende der Spielsitzung mit dem Feind gekämpft, ihn verfolgt und vernichtet hast und du das Geschrei seiner Leute gehört hast, erhöhe deine XP.

Weitenwanderer

Du hast die Weiten der Welt bereist. Wenn du irgendwo ankommst frag den SL zu wichtigen Traditionen, Ritualen usw. und er sagt dir was du wissen musst.

Ursupator

Wenn du dich einer Person in einer Machtposition gegenüber als überlegen zeigst, nimm +1 voraus bei seinen Gefolgsleuten, Untergebenen und Trittbrettfahrern.

Khan der Khane

Deine Mietlinge akzeptieren stets die unentgeltliche Erfüllung eines deiner Gelüste als Bezahlung.

Samson

Du darfst sofort eine Schwächung erhalten um aus einer physikalischen oder mentalen Beschränkung auszubrechen.

Kaputtschlagen!

Wenn du haust und stichst, füge bei einer 12+ deinen Schaden zu und wähle etwas physisches das dein Ziel besitzt (seine Waffe, seine Position, seine Gliedmaßen): es verliert das.

Unzerstörbare Begierde

Wenn du Schaden erleidest, kannst du wählen ob du -1 andauernd erhältst bis du eine deiner Begierden befriedigst. Wenn du diesen Malus bereits hast kannst du ihn nicht noch einmal nehmen.

Auge für Schwäche

Wenn du wahrnimmst, füge "Was hier ist schwach oder verwundbar?" zur Liste der Fragen hinzu die du fragen kannst.

In Bewegung

Wenn du Gefahren trotzt die durch Bewegung verursacht werden (vielleicht durch den Sturz von einer schmalen Brücke oder während des Vorbeilaufens an einer bewaffneten Wache), erhalte +1.

Sobald du eine Stufe von 6-10 erhältst, stehen dir zusätzlich diese Spielzüge zur Wahl.

Ein Guter Tag zum Sterben

So lange du weniger als deine KON an Aktuellen LP hast (oder 1, was immer höher ist), nimm +1 andauernd.

📄 Töte sie alle

Benötigt: Lust auf Zerstörung

Wähle einen weiteren Spielzug des Kämpfers, Barden oder Schurken. Du kannst keine Klassenkombinationszüge von diesen Klassen wählen.

Kriegsschrei

Wenn du das Schlachtfeld mit einer Machtdemonstration betrittst, wirf +CHA. Bei einer 10+ beides, bei 7-9 das eine oder das andere:

- Deine Verbündeten sind gesammelt und erhalten +1 voraus.
- Deine Feinde sind von Furcht erfüllt und handeln entsprechend (meiden dich, verstecken sich, handeln mit angstgetriebener Hemmungslosigkeit).

Zeichen der Macht

Wenn du diesen Spielzug wählst und etwas ununterbrochene Zeit damit verbringst über deine vergangenen Heldentaten nachzudenken, kannst du dich mit einem Zeichen deiner Macht versehen (einem langen Zopf mit Glöckchen, rituellen Narben oder Tätowierungen, usw.). Jedes intelligente Lebewesen die das Symbol sieht weiß instinktiv das du eine Gewalt bist mit der man rechnen muss und behandelt dich entsprechend.

Mehr! Immer Mehr!

Wenn du eine deiner Begierden aufs extremste befriedigst (die Zerstörung von etwas einzigartigem von Bedeutung, Enormen Ruhm einheimsen, Reichtümer, Macht, usw.) kannst du wählen sie aufzulösen. Streich sie aus der Liste und erhöhe deine EP. Zwar kannst du diese Begierde erneut verfolgen, aber du fühlst kein brennendes Verlangen mehr wie einst. An ihrer Stelle machst du dir eine neue Begierde von der Liste oder eine selbst verfasste zu Eigen.

Ich bin derjenige der Klopft!

Wenn du Gefahren trotzt, wendest du bei einer 12+ die Gefahr gegen sich selbst, der SL beschreibt dir wie.

Gesundes Misstrauen

Wann immer unreine Magie, geführt von einem Sterblichen dich dazu zwingt Gefahren zu trotzen, behandle jedes Ergebnis 6- als wäre es 7-9.

Für den Blutgott

Du bist in den Alten Wegen initiiert, den Wegen der Opferung. Wähle etwas das deine Götter (oder Ahnengeister, dein Totem, usw.) wertschätzen - Gold, Blut, Knochen oder ähnliches. Wenn du diese Dinge gemäß deiner Riten und Rituale opferst, wirf +WEI.

- Bei einer 10+ wird der SL dir Einsicht in dein aktuelles Problem oder einen Segen gewähren, der dir hilft.
- Bei einer 7-9 ist das Opfer nicht genug und deine Götter nehmen auch von deinem Fleisch, gewähren dir aber noch immer teilweise Einsicht oder Segen.
- Ein Fehlschlag bringt dir den Zorn dieser wankelmütiger Geister ein.



