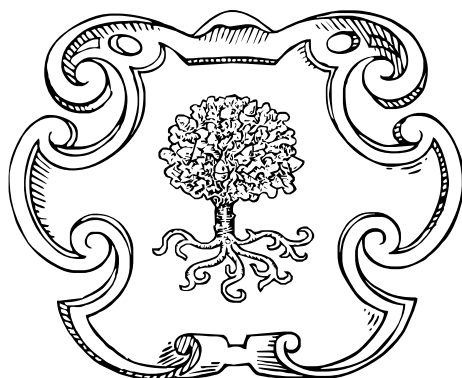


# TSADROSCHS HELDENTAFEL

Version 5 - Release 03.03.2014



# EINLEITUNG

Herzlich Willkommen beim Projekt „Tsadroschs Heldentafel“!

Es handelt sich bei diesem Projekt um einen privaten Mod für das Spiel „Schicksalsklinge HD“, der neben einigen Änderungen am Steuerungs- und Aufbausystem auch 12 neue Charakterklassen zur Verfügung stellt. Das besondere an diesen zwölf neuen Klassen ist, dass sie nach einem einheitlichen Aufbausystem erstellt wurden, um sie möglichst ausgewogen und gleichwertig (wenn auch in der exakten Ausprägung höchst individuell) zu gestalten.

Dieser Einleitung folgt nun eine Detailbeschreibung aller 12 zusätzlichen Klassen, die sich jeweils einer der bestehenden Klassen unterordnen bzw. als Ausprägung von dieser gesehen werden können.

Es sei erwähnt, dass der Mod in drei Varianten (Crafty / Glücksritter / Taktiker) angeboten wird, die jeweils unterschiedliche Formen der Charaktersteigerung zur Verfügung stellen. Bezüglich genauerer Informationen zu den einzelnen Varianten, kann man die Webpräsenz des Mods prüfen:

<http://forum.schicksalsklinge.com/index.php?page=Thread&threadID=8241>

Als ein zusätzlicher Tipp: Dieser Mod ist zu 100% kompatibel mit dem Projekt „Tsadroschs Ausrüstungskammer“. Da einige der neuen Klassen von den neuen Inhalten profitieren bzw. auf sie abgestimmt sind, lohnt es sich auf jeden Fall, eine zusätzliche Nutzung der Ausrüstungskammer zu erwägen. Den Download der Ausrüstungskammer, findet man hier:

<http://forum.schicksalsklinge.com/index.php?page=Thread&threadID=7717>

## ERLÄUTERUNG DER BESCHREIBUNGSKATEGORIEN

In der Folge werde ich kurz alle Kategorien erklären, die zur Detailbeschreibung der zwölf neuen Klassen verwendet werden.

**Übergeordnete Klasse:** Hier ist angegeben, welcher Originalklasse diese Abart entstammt.

*Als Beispiel: Die Klasse „Zwerg“ aus dem Originalspiel wird fortan als „Zwerg: Original“ weitergeführt. Die beiden neuen Klassen für die Oberklasse „Zwerg: Original“ sind „Zwerg: Kämpfer“ und „Zwerg: Sappeur“.*

**Beschreibung:** Ein Text über den Hintergrund der jeweiligen Klasse, genauer ihrer Geschichte, Herkunft oder Lebensweise in Aventurien.

**Grobe Ausrichtung:** Eine knappe Zusammenfassung der Einsetzbarkeit des Charakters, gemessen an seinen Starttalenten und sonstigen Spielwerten.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** Eine Auflistung der Mindestwerte, die von der jeweiligen Klasse an Gute und Schlechte Eigenschaften gestellt wird. Generell gilt hier, der Fairness halber, ein allgemeines Schema für alle Klassen: Es gibt immer drei Voraussetzungen für gute Eigenschaften (zwei auf 12, eine auf 11) und zwei Voraussetzungen für schlechte Eigenschaften (entweder „größer 5“ oder „kleiner 4“).

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Eine Auflistung der Startwerte in Lebensenergie und Astralenergie. Eine Astralenergie von 0 bedeutet, dass der Held nichtmagisch ist und dadurch natürlich auch während des Spiels keine Zauberei erlernen kann.

**Besondere Klasseneigenschaften:** Dies sind Boni und Mali einer Klasse, die sich auf diverse Spielwerte beziehen können.

Folgende Spielwerte können eine Modifikation erhalten: Gute Eigenschaften, AT, PA, INI, RS, MR, Bewegungspunkte, Kälte-/Nässe-RS, LE-Regeneration, AE-Regeneration.

Die Boni und Mali gelten jeweils zusätzlich zu den Startwerten, werden also erst nach der Erstellung angerechnet. Zudem reduzieren oder erhöhen sie auch die Maximalwerte (etwa bei den Guten Eigenschaften) entsprechend ihrer Höhe.

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** Eine Angabe darüber, wie viele Talentsteigerungsversuche je Stufe dem Charakter in der jeweiligen Mod-Variante zustehen.

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** Eine Angabe darüber, wie viele Zaubersteigerungsversuche je Stufe dem Charakter in der jeweiligen Mod-Variante zustehen.

**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** Eine Angabe darüber, um welchen Betrag je Stufe die Lebensenergie des Charakters in der jeweiligen Mod-Variante ansteigt.

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** Eine Angabe darüber, um welchen Betrag je Stufe die Astralenergie des Charakters in der jeweiligen Mod-Variante ansteigt.

**Hohe Starttalente:** Eine Angabe aller Starttalente des Charakters auf dem Wert 5 oder höher. Dies gibt einen konkreten Überblick über die größten Kompetenzen der Klasse. Man bedenke aber, dass dies nur die Höchstwerte repräsentiert – und nicht unbedingt die einzige Nutzbarkeit des Charakters benennt. Zur näheren Prüfung sollte der Charakter erstellt werden und alle Startwerte genauer betrachtet werden.

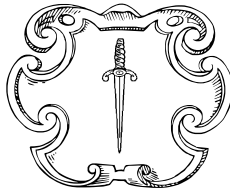
**Waffenbegrenzung:** Eine Einstufung der Waffenbegrenzung, die der Charakter erleidet. Umso höher die Begrenzung, desto weniger Waffen kann er im Spiel nutzen. Dabei wird sich an bestehenden Charakterklassen orientiert, die dann ebenfalls hier angegeben werden.

**Startausrüstung:** Eine Auflistung der Startausrüstung des Charakters.

## Und nun...

...viel Spaß mit meinem Mod und dem Spielen von Schicksalsklinge HD!

Ich würde mich sehr über Euer Feedback und weitere Anregungen zum Ausbau des Mods freuen. Postet Derartiges einfach auf der weiter oben verlinkten Webpräsenz von „Tsadroschs Heldentafel“ bzw. „Tsadroschs Ausrüstungskammer“.



## SCHWERTGESELLE

### **Übergeordnete Klasse:** Krieger

**Beschreibung:** Der Schwertgeselle ist weder ein hart gesottener Hund des Krieges, noch ein der Ronda verschriebener Ehrenmann, sondern vielmehr ein fahrender Edelhandwerker - dessen Werkzeug und Berufung das Schwert ist. Er wurde im Rahmen einer vertraulichen Mentorbeziehung lange Jahre von einem Schwertmeister ausgebildet, der ihm in dieser Zeit einen besonderen Kampfstil gelehrt hat. Seit der erfolgreichen Gesellenprüfung, reist der Schwertgeselle nunmehr durch die Lande - immer darauf bedacht seine Schwertkampfkenntnisse zu erweitern. Dabei geht es ihm generell mehr um Ästhetik, Variantenreichtum und Perfektion, denn um brachiale Zerstörungskraft. Denn der Schwertgeselle sieht sich selbst als Künstler, nicht als bloßer Schlächter. Den Gesellen wird mitunter eine extravagante, eitle und arrogante Grundhaltung nachgesagt, sehen sie sich doch prinzipiell als die technisch versiertesten Duellanten Aventuriens. Allerdings ist ihm natürlich klar, dass er ohne Gold in der Tasche kaum von Stadt zu Stadt reisen kann, um seine Duelle zu fordern oder die Techniken großer Kämpfer studieren. Daher verdingt er sich nicht selten als Leibwächter, Privatlehrer - oder eben auch als Edelsöldner. Allein schon um potentielle Auftraggeber zu finden, zieht er den Aufenthalt in einer Stadt oder gar an einem Hof dem einfachen Leben auf dem Lande vor. Die Wildnis ist ihm fremd, durchquert er sie doch üblicherweise mit den Annehmlichkeiten einer Händlerkarawane.

**Grobe Ausrichtung:** Spezialisierter, aggressiver Schwertkämpfer mit passablen Gesellschafts- und Sinnestalenten, aber keinerlei Erfahrung in der Wildnis oder im Handwerk.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** MU 11, IN 12, GE 12, TA 4-, NG 5+

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 30, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** MU +1, IN +1, GE +1, MR +1, INI +1

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

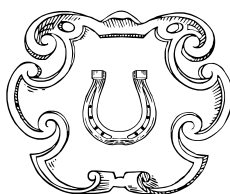
**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Schwerter 8, Körperbeherrschung 5

**Waffenbegrenzung:** mittel (S; Streuner)

**Startausrüstung:** Langschwert, Linkhand, Reisekleidung, Hose, Schuhe, Decke, Proviant (2x), Wasserschlauch



## RITTER

### **Übergeordnete Klasse:** Krieger

**Beschreibung:** Als Edelmann geboren, als Knappe geformt und schließlich zum Ritter geschlagen, sind diese tapferen Recken der Inbegriff der rondrianischen Tugenden. Standhaft, loyal und ehrenvoll gelten sie als fähige Elitekrieger und Truppanführer an der Front. Natürlich weiß sich der Ritter auch am Hof zu benehmen und auch der Umgang mit Tieren ist ihm wegen seiner Ausbildung am Schlachtross vertrauter als den meisten Kämpfern. Nichtsdestotrotz ist die Stadt oder Burg sein Parkett, nicht das Leben im Schmutz der Wildnis.

Seine Fähigkeiten mit Zweihändern sind unübertroffen, doch auch mit dem rondrianischen Schwert kann er überzeugen. Der Fernkampf ist wiederum seine Sache nicht - allerdings nicht aus Unvermögen, sondern aufgrund religiöser Überzeugung. Ein Ritter sucht stets den ehrenvollen Zweikampf im Auge des Feindes - den er allein schon aufgrund seiner fundierten Kampfausbildung und formidablen Ausrüstung meist gewinnt.

**Grobe Ausrichtung:** Schwer gerüsteter Zweihandkämpfer mit relativ gut ausgeprägten Gesellschafts- und Wissenstalenten. Im Gegenzug sind seine Kenntnisse bezüglich der Wildnis und seine handwerklichen Fähigkeiten kaum der Rede wert.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** MU 12, CH 11, KK 12, TA 4-, JZ 4-

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 35, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** MU +1, CH +1, FF -1, KK +1

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Schwerter 5, Zweihänder 7, Reiten 7, Selbstbeherrschung 5, Kriegskunst 7

**Waffenbegrenzung:** keine (K; Krieger)

**Startausrüstung:** Bastardschwert, Dolch, Kurzes Kettenhemd, Hose, Stiefel, Decke, Proviant (2x), Wasserschlauch



## SÖLDNER

### **Übergeordnete Klasse:** Krieger

**Beschreibung:** Hunde des Krieges, illoyal und geldgierig - so werden Söldner oft von den Edelmännern und Akademiekriegern genannt. Doch ein echter Söldner ist stolz auf diesen Ruf. Denn was soll falsch daran sein, mit dem Töten Geld zu verdienen? Besonders wenn man es zufälligerweise gut kann.

Söldner sind meist in lockeren Verbänden organisiert, innerhalb derer sie durch die Lande reisen um überall für jeden zu kämpfen, der gut genug zahlt. Ihre Grundausbildung im Kampf kann sehr verschiedenen Ursprungs sein, doch alle haben gemeinsam, dass Jahre im offenen Gefecht ihre Fähigkeiten geschliffen und erweitert haben. So gibt es meist keine Waffe, die der Söldner nicht schon einmal führte, keine ausweglose Situation, in der er sich nicht schon einmal befunden hätte. Mag der Söldner auch Rondras Gebote nicht strikt befolgen, ist er dennoch mörderisch effizient und oft deutlich leichter zur Mitarbeit zu bewegen als ein wählerischer Rondrianer.

Der Lebensstil dieser Kämpfer ist einfach und notgedrungen bescheiden. Sie sind meist recht ungebildete Selbstversorger und können sich sowohl in das städtische Leben einfügen, als auch in einem Lager in der Wildnis überleben. Generell mag für sie gelten: Bringen sie es auch auf keinem Gebiet zu spezialisierter Perfektion, so sind sie auch in keinem vollkommen unfähig.

**Grobe Ausrichtung:** Umfassend geschulter Allzweckkämpfer, der sowohl im Nah- wie auch im Fernkampf mit jedweder Waffe eingesetzt werden kann. Auch in den Handwerks-, Wildnis- und Gesellschaftstalenten hat er passable Kenntnisse, allein seine Wissenstalente sind nur kümmerlich ausgeprägt.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** MU 12, GE 11, KK 12, TA 4-, GG 5+

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 35, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** MU +1, KK +1, MR +1, Kälte-/Nässe-RS +1

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

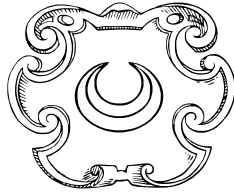
**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** alle Nahkampftalente (außer *Zweihänder*) 4, Kriegskunst 5

**Waffenbegrenzung:** gering (T; Thorwaler)

**Startausrüstung:** Säbel, Kurzbogen, Pfeile (10x), Gambeson, Hose, Stiefel, Decke, Proviant (3x), Wasserschlauch



## KUNDSCHAFTER

### **Übergeordnete Klasse:** Jäger

**Beschreibung:** Kundschafter scheinen einen sehr festgelegten Beschäftigungsrahmen zu haben - dabei sind ihre Aufgaben oft sehr vielfältig. Generell gilt, dass ein Kundschafter derjenige ist, der jene Dinge findet, die für andere verborgen bleiben. So müssen sie nicht nur tagelang im Dienste eines Feldherrn durch die Wildnis streifen und einen Feindverband ausmachen oder überwachen, sondern eben in dieser unwirtlichen Situation auch überleben. Außerdem werden sie mitunter auch in der Försterei oder aber zur Verfolgung von Wildspuren eingesetzt. Zudem dienen sie mitunter auch als Führer, etwa um einen Soldatenverband ungesehen zum Lager des Feindes zu geleiten, oder aber eine Reisegruppe sicher durch eine unwegsame Wildnis zu führen.

Die Kundschafter selbst halten sich so gut es geht aus den Kämpfen heraus, ist es doch allein schon ihre Aufgabe möglichst unbemerkt zu bleiben. Ihre Tage verbringen sie derweil häufiger in einem Versteck oder auf einem Spähposten, denn in Gesellschaft anderer Menschen. Als schweigsame Beobachter von Mensch und Natur, wirken sie daher mitunter verschlossen und ungesellig auf andere.

**Grobe Ausrichtung:** Eigentlich weniger ein Kämpfer, denn ein Späher, kann der Kundschafter sich durchaus mit Schusswaffen seiner Haut erwehren. In erster Linie ist er aber ein begnadeter Wildnisführer mit herausragenden Sinnen. Seine Gesellschaftstalente sind derweil nur gering ausgeprägt. Und ein Handwerker ist er ebenso wenig wie ein Bücherwurm.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** MU 11, IN 12, GE 12, RA 5+, NG 5+

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 30, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** IN +1, CH -1, GE +1, MR +1, Bewegungspunkte +1, Kälte-/Nässe-RS +1

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

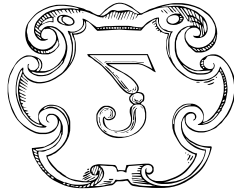
**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Schleichen 7, Sich verstecken 6, Fährtsuchen 8, Orientierung 7, Wildnisleben 6, Geographie 6, Sinnenschärfe 6

**Waffenbegrenzung:** mittel (J; Jäger)

**Startausrüstung:** Kurzbogen, Pfeile (25x), Dolch, Reisekleidung, Kapuze, Hose, Stiefel, Decke, Zeltplane, Proviant (3x), Wasserschlauch



## SCHMUGGLER

### **Übergeordnete Klasse:** Jäger

**Beschreibung:** Diese zwielichtigen Gesellen haben viele Gesichter. So gelten sie für manche als ruchloses Gesindel, während andere sie nüchtern als lukrative "Gelegenheit" ansehen. Sie kennen die Waren der örtlichen Händler, wissen, wo man etwas bekommt - und wie man es an jeden Ort gelangen lässt, an dem es verkauft werden soll. Ein Schmuggler ist weder in der Wildnis, noch in der Stadt ein Fremder. Handelsrouten und Schifffahrtswege sind ihm ebenso bekannt wie die Patrouillenrouten der Obrigkeit - denn der erfolgreiche Hehler steht immer mit einem Bein im Gefängnis.

Die wichtigsten Fähigkeiten eines Schmugglers sind Unauffälligkeit, Täuschung und Planungsvermögen. Eben jene helfen ihm auch dabei, Kämpfe zu umgehen oder nur dann stattfinden zu lassen, wenn die Würfel bereits zu seinen Gunsten gefallen sind.

**Grobe Ausrichtung:** Ein Klassenhybrid, der sich sowohl in der Wildnis als auch in der Stadt als recht profunder Führer auszeichnet, im Kampf jedoch seine Defizite hat. Neben seinem herausragenden Gefahrensinn, ist auch seine umfangreiche Startausrüstung erwähnenswert.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** MU 12, IN 11, CH 12, GG 5+, JZ 4-

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 25, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** MU +1, IN +1, CH +1, MR +1

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

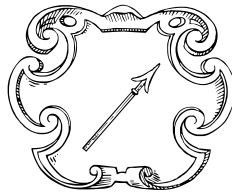
**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Schleichen 5, Selbstbeherrschung 5, Sich verstecken 5, Gassenwissen 7, Überreden 5, Menschenkenntnis 5, Schätzen 7, Orientierung 5, Geographie 5, Gefahrensinn 6

**Waffenbegrenzung:** mittelhoch (H; Hexe)

**Startausrüstung:** Degen, Dolch, Reisekleidung, Kapuze, Lederumhang, Hose, Stiefel, Silberring, Decke, Proviant, Wasserschlauch, Laterne, Öl, Zunderkästchen





## WILDLING

### **Übergeordnete Klasse:** Jäger

**Beschreibung:** Der Wildling ist ein Einzelgänger, der die unerbittliche Härte der Natur dem gesellschaftlichen Leben vorzieht und der Zivilisation so fern bleibt wie nur irgend möglich. In zurückgezogener Wildheit haust er in selbst gezimmerten Baumhäusern und Katen in den Wäldern, lebt von den Gaben der Natur oder erjagt sich von ihr, was er bedarf. Nur selten kommt er mit anderen Menschen in Kontakt, meist nur dann, wenn er in seiner eremitischen Idylle von diesen aufgeschreckt wird. Besitztümer gelten ihm wenig und er ist ein stiller, in sich gekehrter Eigenbrötler. Doch wehe dem, der die Natur seiner Heimat rücksichtslos antastet - für diese kann der Wildling eine echte Gefahr für Leib und Leben werden.

**Grobe Ausrichtung:** Im Kampf kann er mit seinen archaischen Waffen gekonnt umgehen, meidet aber generell Ausrüstung mit zu viel geschmiedetem Eisenanteil darin. Während seine körperlichen, intuitiven und naturkundlerischen Talente ihresgleichen suchen, ist er gleichsam ein ungebildeter, gesellschaftlicher Außenseiter.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** IN 11, GE 12, KK 12, AG 5+, GG 4-

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 35, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** MU +1, KL -1, IN +1, CH -2, GE +1, MR -2, INI +1, Bewegungspunkte +1, Kälte-/Nässe-RS +3, LE-Regeneration +1

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

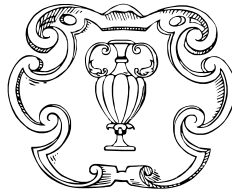
**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Waffenlos 5, Speere 6, Wurf Waffen 6, Klettern 7, Körperbeherrschung 6, Schleichen 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 6, Sich verstecken 7, Fährtensuchen 7, Orientierung 6, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 7, Wildnisleben 8, Abrichten 7, Gefahrensinn 5, Sinnenschärfe 5

**Waffenbegrenzung:** hoch (D; Druide)

**Startausrüstung:** Kampfstab, Wurfspeer, Wurfbeil, Fellumhang, Kapuze, Hose, Wasserschlauch



## GAUKLER

### **Übergeordnete Klasse:** Streuner

**Beschreibung:** Als geselliger Spaßvogel und geübter Athlet ist der Gaukler weniger ein Kämpfer, denn ein Alleinunterhalter. Er bespaßt Jahrmarktskinder wie Fürstenhöfe, nur um am Abend in der Taverne als gut aussehender Tänzer oder Akrobat selbst die eiserntesten Frauenherzen zu erobern. Dauerhaft pleite, doch trotzdem lebensfroh, ist er ebenso schelmisch wie unstet und zieht meist mit seinesgleichen durchs Land, um in jeder Stadt aufs Neue für sein knappes Auskommen zu sorgen. Der Kampf liegt ihm fern, eher verlässt er sich auf seine flinken Beine, um zu fliehen. Nur die Wildnis hasst der Gaukler noch mehr als eine bewaffnete Auseinandersetzung. Wird er jedoch zu einem Kampf gezwungen, kann er mit seinem trainiertem Körper und seinen blitzschnellen Reflexen für manch Überraschung sorgen.

**Grobe Ausrichtung:** Seine hervorragend ausgeprägten körperlichen und gesellschaftlichen Talente machen ihn zu einem formbaren Rohdiamant, der später auch im Kampf seine Vorzüge aufweisen kann. Während seine Handwerkstalente recht passabel sind, verfügt er weder über sonderlich viel Bücherwissen, noch über Kenntnisse der Wildnis.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** CH 12, FF 11, GE 12, TA 5+, NG 5+

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 30, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** KL -1, CH +1, GE +2, INI +2

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

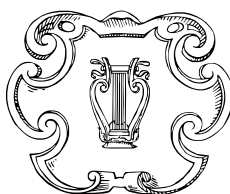
**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Wurfaffen 5, Akrobatik 7, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Schleichen 5, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 5, Tanzen 7, Fesseln 6, Musizieren 5

**Waffenbegrenzung:** mittel (S; Streuner)

**Startausrüstung:** Dolch, Wurfaffen (3x), Straßenkleidung, Hose, Schuhe, Decke, Lakritze (3x), Bonbons (3x), Schnapsflasche, Haarnadeln (3x)



## BARDE

**Übergeordnete Klasse:** Streuner

**Beschreibung:** Als personifiziertes, kulturelles Gedächtnis genießt der Barde hohes Ansehen - ohne dass dies üblicherweise mit großem Reichtum verbunden wäre. Er singt an den Höfen der Fürsten, rezitiert Epen und Heldensagen, schreibt eigene Gedichte oder übersetzt jene anderer Künstler. Sein Leben hat er dem harmonischen Miteinander, der Kunst und der Musik vermacht. So gesehen ist er ein gebildeter Salonlöwe, der, von unersättlicher Neugier beflügelt, die Welt bereist und sein gesammeltes Wissen in Form von Poesie, Gesang und Musik mit seinen Mitmenschen teilt.

Mitunter begleitet er tapfere Recken selbst zu den gefährlichsten Unternehmungen, nur um danach von deren Heldentaten zu singen. Denn hasst er auch die Gewalt, die von Kämpfen und der Wildnis ausgeht, so gibt es nichts, was ihm wertvoller erscheint, als etwas mit eigenen Augen gesehen zu haben und die Erfahrung eines Einzelnen in allgemein lehrreiche Kunst zu verwandeln.

**Grobe Ausrichtung:** Der Barde ist Musiker und Kulturgelehrter gleichermaßen, der im Kampf oder der Wildnis zwar kaum von Nutzen ist, dafür aber mit seinen herausragenden Gesellschafts- und Wissenstalenten überzeugen kann.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** KL 11, CH 12, FF 12, NG 5+, JZ 4-

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 25, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** KL +1, IN +1, CH +1, FF +1, KK -1, MR +1

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

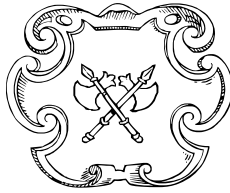
**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Tanzen 5, Sich verstecken 5, Betören 7, Gassenwissen 6, Überreden 8, Menschenkenntnis 7, Geschichte 5, Götter/Kulte 5, Sprachen 7, Musizieren 8, Sinnenschärfe 5

**Waffenbegrenzung:** mittelhoch (H; Hexe)

**Startausrüstung:** Dolch, Reisekleidung, Hose, Schuhe, Silberring, Decke, Wasserschlauch, Weinflasche, Essbesteck, Harfe



## ZWERGENKÄMPFER

### **Übergeordnete Klasse:** Zwerg

**Beschreibung:** Als verbohrt, jähzorniger Sturkopf mit einem Hang zu fehlender Hygiene und Etikette ist der Zwergenkämpfer nicht unbedingt ein leicht zu ertragener Gesell. Auf dem Schlachtfeld ist er seinen Gefährten dafür aber umso nützlicher: Ob als Fels in der Brandung oder als Naturgewalt mit seiner Axt - er kann durch seinen Fokus auf den Kampf, seine Zähigkeit und seine hochwertige Ausrüstung in beiden Fällen überzeugen.

Tief im Ambossgebirge ausgebildet, dient er der Tradition gemäß vor allem als Verteidiger gegen die Drachen. Da diese den Zwergentollen jedoch schon seit langer Zeit fernbleiben, verdingen sich seinesgleichen schon seit langem als Söldner in den Diensten fremder Belange und klingender Münze. Zweifelsfrei ist dies auch eine Möglichkeit, um als erfahrener Recke für sein Volk bereit zu stehen, wenn die Tage des Feuers erneut anbrechen sollten.

**Grobe Ausrichtung:** Ein schwer gerüsteter, zäher Axtkämpfer, der nur für den Kampf lebt. Seine Wildnis- und Wissenstalente sind höchstens passabel zu nennen, seine handwerklichen Fähigkeiten sind für zwergische Maßstäbe ebenfalls nicht sonderlich ausgebildet. Als vollkommen verkümmert kann man derweil seine gesellschaftlichen und intuitiven Fähigkeiten ansehen.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** MU 12, FF 11, KK 12, GG 5+, JZ 5+

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 40, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** MU +2, KL -1, CH -1, GE -1, KK +2, MR +2, INI -1, Bewegungspunkte -1, Kälte-/Nässe-RS +2, LE-Regeneration +2

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

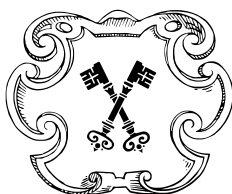
**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Waffenlos 5, Hiebaffen 6, Äxte 7, Selbstbeherrschung 7, Zehen 7

**Waffenbegrenzung:** gering (Z; Zwerg)

**Startausrüstung:** Langaxt, Wurfbeil, Kurzes Kettenhemd, Lederhelm, Lederzeug, Hose, Stiefel, Decke, Proviant (2x), Wasserschlauch, Schleifstein



## ZWERGENSAPPEUR

### **Übergeordnete Klasse:** Zwerg

**Beschreibung:** Ob Handwerker, Stratege oder Belagerungsmaschinerist - der Sappeur ist das geheime Rückgrat der zwergischen Kriegsführung. In Kriegszeiten gräbt er Tunnel in die Festungen des Feindes, legt Belagerungsgräben an, bedient Kriegsgerät und wird zur Planung militärischer Aktionen herangezogen. Im Frieden dient er seinem Volk unterdessen als Erfinder, Bergarbeiter, Handwerker und Mechaniker. Meist ist er geselliger und die Zusammenarbeit mit den Menschen eher gewohnt als der verbohrt Zwergenkämpfer, allerdings fürchtet er sich auch mehr als dieser vor den Dingen außerhalb seiner sicheren Stollen oder den engen Wänden einer reich besuchten Taverne.

**Grobe Ausrichtung:** Der Zwergensappeur ist vielseitiger als sein Kriegerpendant. Er ist mit seinen Armbrüsten ein profunder Fernkämpfer, zudem verfügt er über anständig ausgeprägte Handwerks- und Wissenstalente. Zwar ist er weder Jäger, noch Höfling, doch weiß er sich sowohl in der Wildnis als auch unter Menschen einigermaßen einzufügen.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** MU 12, FF 12, KK 11, RA 4-, GG 5+

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 35, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** MU +1, FF +1, GE -1, KK +2, MR +2, INI -1, Bewegungspunkte -1, Kälte-/Nässe-RS +1, LE-Regeneration +1

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

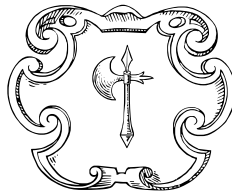
**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Schusswaffen 5, Sich verstecken 5, Kriegskunst 5, Schlösser knacken 6

**Waffenbegrenzung:** gering (Z; Zwerg)

**Startausrüstung:** Balläster, Ballästerkugeln (30x), Skraja, Gambeson, Hose, Stiefel, Decke, Proviant (2x), Wasserschlauch, Hammer, Brecheisen, Schaufel, Laterne, Öl, Zunderkästchen, Haarnadeln (5x)



## JARLSKARI

**Übergeordnete Klasse:** Thorwaler

**Beschreibung:** Die Jarlskari dienen einem thorwalschen Jarl als Leibgarde und Elitekrieger. Entsprechend fundiert ist ihre Kampfausbildung, die mit einem hohen Ansehen in der Gesellschaft der Hjaldinger einhergeht. Gemäß ihrem Volk sind sie laut, rau und ungestüm, aber dank ihrer hünenhaften Gestalt auch so stark und zäh wie ein Bär. Furchtlosigkeit, Stärke und Opferbereitschaft gilt ihnen als höchste Ausdrucksform der Ehre, die sie sich sowohl durch eiserne Pflichterfüllung und handfesten Heldentaten, aber auch durch Trinkspiele und Mutproben gewinnen lässt. Auf der Suche nach Kampf und Ruhm dienen die Jarlskari ihrem Herrn daher in jedweder Angelegenheit, für die jener sie aussendet.

**Grobe Ausrichtung:** Mutige, hünenhafte Krieger mit Hieb Waffen oder Äxten, die aber abgesehen von ihren Kampffähigkeiten und einigen körperlichen Talenten lediglich passable Kenntnisse in den sonstigen Bereichen besitzen. Eine nicht unbedeutende Schwäche ist zudem ihre Anfälligkeit für Magie.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** MU 12, GE 11, KK 12, AG 5+, TA 4-

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 40, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** MU +1, KL -1, FF -1, KK +2, AT +1, PA -1, MR -1, Kälte-/Nässe-RS +1, LE-Regeneration +1

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

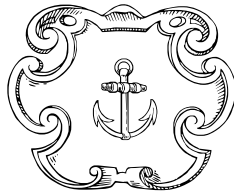
**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Waffenlos 5, Hieb Waffen 6, Äxte 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 6, Zechen 8, Kriegskunst 5

**Waffenbegrenzung:** gering (T; Thorwaler)

**Startausrüstung:** Skraja, Schneidzahn, Buckler, Gambeson, Hose, Stiefel, Decke, Proviant, Wasserschlauch, Schnapsflasche



## ENTDECKER

**Übergeordnete Klasse:** Thorwaler

**Beschreibung:** Ein thorwalscher Seemann trotz der See, der Wildnis und jedweder anderer Bedrohung, die ihm bei seinen Reisen auf Deres Antlitz begegnen könnte. Mag er auch rau und laut sein, wie der Rest seines Volkes, kennt er doch den Wert der Völkerverständigung, des Handels und der Gastfreundschaft. Und scheint auch der weit entfernte Horizont stets sein einziges Ziel zu sein, verliert er dennoch nie aus den Augen, aus welch stolzem Geschlecht er stammt und welcher Hafen seine Heimat ist und bleibt.

Der Entdecker ist kein Kämpfer, doch er kann sich verteidigen, wenn er es muss. Seine Welterfahrenheit und Gelassenheit im Angesicht der Gefahr suchen ihresgleichen, nur die Einflussnahme von Dingen, die er als übernatürlich und magisch ansieht, vermag es, ihn aus der Fassung zu bringen. Denn was Seemannsgarn und Aberglauben angeht, ist der Entdecker zweifelsfrei der gebildetste Mann des Kontinents.

**Grobe Ausrichtung:** Ein weitgereister, körperlich resoluter Kenner von Meer und Land, der sich weniger auf den Kampf spezialisiert hat, dafür aber in nahezu allen Talentbereichen grundlegende Kenntnisse vorweisen kann. Besonders auf der Reise ist er ein nützlicher Verbündeter, kann sich aber auch in einer Auseinandersetzung mit seiner thorwalschen Statur seiner Haut erwehren. Seine Empfänglichkeit fürs Hörensagen und seine Anfälligkeit für Magie sind hingegen seine größten Schwachpunkte.

**Eigenschaftsvoraussetzungen:** MU 12, IN 11, KK 12, AG 5+, NG 5+

**Spielwerte zu Spielbeginn:** Lebensenergie 35, Astralenergie 0

**Besondere Klasseneigenschaften:** MU +2, IN +1, FF -1, KK +1, MR -3, Kälte-/Nässe-RS +2, LE-Regeneration +1

**Talentsteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 20 / 30 / 15

**Zaubersteigerungen je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** 0 / 0 / 0

**LE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +1W6 / +1W6 / +4

**AE-Steigerung je Stufe (Crafty / Glücksritter / Taktiker):** +0 / +0 / +0

**Hohe Starttalente:** Schwimmen 6, Zechen 5, Orientierung 7, Geographie 7

**Waffenbegrenzung:** gering (T; Thorwaler)

**Startausrüstung:** Entermesser, Winterkleidung, Hose, Stiefel, Schlafsack, Zeltplane, Proviant (3x), Wasserschlauch, Schnapsflasche, Laterne, Öl, Zunderkästchen