

Was VORHER geschah...



Eine kleine Ideensammlung von angenehmen und unangenehmen Ereignissen
für das WFRP™ (1st Edition) vor Beginn des Abenteurerdaseins

Text: Karl-Heinz Zapf · **Grafiken:** Marc Lee Winser

Was VORHER geschah...

Dies ist eine nette kleine Sammlung von Geschehnissen, die einen Charakter beim **Warhammer Fantasy Role-Playing Game™** einzigartig machen können.

Denn was geschah wohl in der Zeit, bevor ein Abenteurer auszog, sein Glück in der Ferne zu machen? Ist es da mit einer kleinen Tabelle, auf der lediglich einige *Skills* zu finden sind, wirklich getan?

Normalerweise schon, dennoch soll die nachfolgende Auflistung als gut gemeinte Aufforderung gedacht sein, auch jenen Charakteren ein wenig mehr Tiefe zu geben, die ansonsten von Spielern geführt werden, die niemals einen Gedanken an den Hintergrund dieser Figur verschwenden würden. Doch kann ein dunkler Fleck im Leben eines Kampfgefährten, eine alte Fehde oder gar seine seltsame, unerklärliche Freundschaft mit den Elfen das Zusammenspiel interessanter – ja – abenteuerlicher machen? Hinzufügen möchte ich noch, dass diese Regelerweiterung lediglich für Menschen ausgelegt ist, da ich ohnehin meistens nur dieses Volk als Spielercharaktere in meinen Abenteuern zulasse...

Wie aber ist diese Tabelle anzuwenden?

Zunächst einmal werden die Attributswerte der Spielfigur wie üblich ermittelt, allerdings vorerst auf einem Schmierblatt notiert (falls sich ein Spieler/eine Spielerin einmal entschlossen hat, auf der folgenden Tabelle zu würfeln, gibt es übrigens kein Zurück mehr); danach wendet sich der Spieler der Hintergrund-Tabelle zu!

Abhängig vom Alter wird dann zumindest ein **W3** gewürfelt, jeweils modifiziert durch folgende Altersstufen:

| Alter | Anzahl der Würfe |
|-------|------------------|
| 16-18 | + 0 |
| 19-20 | + 1 |
| 21-25 | + 2 |
| 26-30 | + 2 |
| 31-40 | + 2 |
| 41-50 | + 2 |
| 51-60 | + 3 |
| 61-?? | + 4 |

Ist dies geschehen, schreibt sich der Spielleiter – vorerst noch geheim – die erwürfelten Zahlen auf und erfindet dann, nachdem der Spieler/die Spielerin sich den üblichen *Skills* für ihre Klasse zugewandt und diese erwürfelt hat, eine kurze Hintergrundgeschichte mit allen Modifikationen durch die vorliegende Tabelle!

Wichtiger Hinweis: Es ist ganz und gar ausgeschlossen, dass ein Charakter aufgrund Würfelglücks zweimal einen *Toughness*- oder *Strength*-Bonus zugesprochen bekommt (in diesem Falle einfach erneut würfeln).

Und nun viel Spaß beim Auswürfeln eines neuen Rollenspiel-Charakters!



- 01** Deine Eltern oder Verwandte/Bekannte haben dir eine **Erbschaft** hinterlassen: Du beginnst das Abenteuerleben mit der verdoppelten Anzahl der *Goldcrowns* & einem normalen Ausrüstungsgegenstand (bis im Wert von 100 *Goldcrowns*) nach Wahl.
- 02** Deine Familie war **bettelarm** und deswegen musst du dein neues Leben ohne jeglichen finanziellen Mittel beginnen (du erhältst keine 3W6 *Goldcrowns*)!
- 03** Du bist unter vielen Geschwistern aufgewachsen, daher kannst du besonders **gut mit Menschen umgehen** (**FEL +5%**).
- 04** Du bist eine Waise und von klein auf stets **schlecht behandelt worden**, so dass du dich dementsprechend zurückhaltend und manchmal sogar misstrauisch gegenüber anderen Personen verhältst (**FEL -5 %**).
- 05** In deinen Adern fließt **elfisches Blut**, du bist aber nicht ohne weiteres als Halbelf zu erkennen (deine Ohren laufen leicht spitz zu, du hast volles, langes Haar, dein Körperbau ist zierlicher als bei Menschen üblich). Menschen reagieren positiver auf dich (**FEL +10%**, erhält *Excellent Vision*), ebenso Elfen, Zwerge finden dich allerdings eher unsympathisch...
- 06** Du bist **hässlich wie die Nacht**, was vermutlich daran liegt, dass einer deiner Vorfahren ein *Goblinoid* war (**FEL -15%**).
- 07** In deiner Jugend hat sich ein **Lehrmeister** deiner angenommen, der dir viele nützliche Dinge beigebracht hat: Du erhältst einen erlernbaren *Skill* nach Wahl...
- 08** Du hattest **nie die rechte Zeit**, das zu lernen, was dich im Leben nun weiterbringen könnte: Du erhältst **1** Punkt weniger für deine *Skill*-Würfe!
- 09** Irgendwie hast du eine natürliche Affinität zur **Nahkampfwaffe** deiner Wahl entwickelt (*Axe*, *Mace* oder *Sword*), sie scheint einfach ein Teil von dir zu sein (**WS +5%** beim Umgang mit dieser Waffengattung).
- 10** Seit deiner Geburt bis du ein unruhiges und **nervöses Kind**, was sich noch bis zum heutigen Tage auswirkt (**CL -5%**)!
- 11** Dich kann so schnell nichts aus der Ruhe bringen, du bist relativ **ausgeglichen** und dies wirkt sich durchaus auch sehr positiv auf die Personen in deiner näheren Umgebung aus – du bist dadurch gerne gesehen (**CL +5%**).



- 12** Während deiner Geburt geschahen äußerst mysteriöse Dinge und es herrscht in deiner Familie die Meinung vor, du seist **verflucht**: Du erhältst *Unluck* (das exakte Gegenteil des *Skills Luck*)...
- 13** Du hast einen **Zwilling**, ihr beide habt euch seit eurer gemeinsamen Jugend immer wieder gegenseitig aus der Patsche geholfen und auch heute noch kannst du auf seine Hilfe zählen (der Zwilling hat in jedem Fall eine völlig andere Karriere als der Abenteurer eingeschlagen und sollte als separater Charakter auch erstellt werden).
- 14** In deinem Heimatdorf gab es eine Person, mit der du immer schon Streit hattest und über die Jahre ist dies zu einer richtigen **Feindschaft** geworden. Zwar hast du deinen Feind nun schon längere Zeit nicht mehr gesehen, er kann aber jederzeit in den ungeeignetsten Augenblicken wieder erscheinen...
- 15** Von einem reichen Verwandten hast du einen **magischen Gegenstand** geschenkt bekommen, den du bei Beginn deines Abenteurerlebens erhältst (nach Wahl des Spielleiters)!
- 16** Du wirst völlig unschuldig in ein **schreckliches Verbrechen** verwickelt, das im ganzen Landstrich bekannt wird. Du warst einige Zeit im Gefängnis und dein Name oder dein Gesicht könnte dir in Zukunft – vor allem bei Kopfgeldjägern – immer wieder Probleme bereiten...
- 17** In deinen Adern fließt **zergisches Blut**, dies ist aber nicht sofort zu erkennen (du bist viel stämmiger und kleiner als der gewöhnliche Mensch, außerdem hast du einen starken Bartwuchs und Körperbehaarung). Menschen und vor allem Elfen reagieren weniger positiv auf dich (**FEL -5%**, erhält *Mining*), Zwerge und Gnome finden dich allerdings ziemlich sympathisch...
- 18** Irgendjemand hält eine **schützende Hand** über dich, vielleicht ist deine Geburt von einem Gott gesegnet worden (du erhältst die Fähigkeit *Luck*)...
- 19** Du kannst einfach **keine Schmerzen ertragen**, es ist für dich extrem schwer, dich körperlicher Pein zu stellen (jedesmal, wenn der Abenteurer Schaden von einem Gegner nimmt, muss er einen **WP-Test** bestehen oder er verfällt sofort in *Fear*)!
- 20** Aus irgendeinem Grund warst du während deiner Kindheit und Jugend viel auf der **Reise**: Du erhältst **1W4** Fremdsprachen...
- 21** Während deiner Kindheit ist etwas so Entsetzliches geschehen, dass dein Geist einen **bleibenden Schaden** davongetragen hat (du erhältst **1 Disorder**).
- 22** Wenn du dir etwas vorgenommen hast, dann kann dich so leicht nichts von deinem Pfad abbringen, du hast auch eine erstaunlich hohe **Resistenz** gegen Zauberei (**WP +5%**)!
- 23** Du bist immer nur herumgestoßen worden und **dein eigener Wille** ist dir schon früh in deiner Kindheit genommen worden, vielleicht durch einen herrschsüchtigen und gestrengen Vater (**WP -5%**).
- 24** Du hast besonders ausdrucksstarke, **schöne Augen** (**FEL +5%**)...
- 25** Durch einen Unfall oder ein dummes Missgeschick hast du ein **Auge verloren** (dein **BS** wird auf die Hälfte reduziert)!
- 26** Dein **Gesicht ist attraktiv** und anziehend, viele Personen reagieren dir gegenüber darum freundlicher und finden dich sympathisch (**FEL +10%**).
- 27** Ein **schrecklicher Unfall** hat dich **verstümmelt** zurückgelassen und du musst nun so dein Dasein fristen! **1W6: 1-3 = Arm (DEX -10%), 4-6 = Bein (M -1)**!
- 28** Du bist eine sehr **großgewachsene Person** und die Menschen blicken dadurch automatisch zu dir auf – im wahrsten Sinn des Wortes (**LD +5%**)...
- 29** Schon seit frühester Jugend plagt dich eine **Sprachstörung**, die den Umgang mit den Personen deiner Umgebung nicht gerade leichter macht, mit dir zu kommunizieren (**FEL -5%, LD -5%**)!

30 Du entwickelst eine natürliche **Affinität zu einem normalen Tier** (Pferd, Wolf, Hund, Falke, Ratte usw.) und kannst besonders gut mit dieser Gattung umgehen (du erhältst dadurch *Animal Care* und *Animal Training*); ein solches Tier ist bei dir, wenn du deine Abenteurerkarriere beginnst...

31 Du hast etwas an dir, das normale Tiere vor dir **zurückschrecken** lässt, sie gehen dir aus dem Weg, in extremen Fällen greifen sie dich sogar an (wirkt wie *Animal Aversion, Stage 1*)...



32 Seit einigen Jahren hast du einen sehr guten, **treuen Freund**, der nicht von deiner Seite weicht und dich auf deinen kommenden Wanderschaften unbedingt begleiten möchte, um dich zu beschützen! Dieser Freund würde sein Leben für dich geben...

33 Deine **Stimme ist sehr laut** und irgendwie gelingt es dir meist einfach nicht, leise zu sprechen (**LD +5%**, **FEL -5%**).

34 Du hast in deiner Jugend einen **kleinen Schatz** gefunden, vielleicht das Versteck von Wegelagerern oder eine Kiste, die von einer Kutsche heruntergefallen ist (Inhalt: **1W6 x 100 Goldcrowns**)!

35 Du wirst auf deiner ersten Reise von **Banditen überfallen** und völlig ausgeraubt: Du hast keinerlei **Goldcrowns** zu Beginn und alle deine Ausrüstungsgegenstände entfallen, lediglich deine Kleidung bleibt dir erhalten!

36 Es gibt da eine Person, die deinem Herzen nahe ist und die dich mit Zuversicht erfüllt, wenn du an sie denkst: Kurz, du erlebst eine **wahre Liebe** und würdest alles dafür tun, um sie zu bewahren (**WP +5%**); allerdings kann es durchaus geschehen, dass diese geliebte Person in Gefahr gerät oder vielleicht sogar stirbt, was dich wirklich ganz schrecklich belasten würde (**CL -10%**)...

37 Deine **Beine** wollen dir einfach nicht richtig gehorchen und sind von Geburt an schwächlich und verdreht (**M -1**)!

38 Du bist besonders gelehrig und hast viel deiner Kindheit und Jugend dazu genutzt, zu **lesen und zu lernen** (du erhältst *Read/Write* und **INT +10%**).

39 Irgendwie kannst du dir **nichts merken** und wenn du etwas lernen willst, dann benötigst du länger als alle anderen (beim Erwerb jeder neuen Fähigkeit ist ein **INT-Test** nötig, ansonsten kostet sie dich **25 Experience Points** mehr)!

40 Die Natur und das **unberührte Land** liegt dir irgendwie im Blut und du fühlst dich im Wald wesentlich wohler als in Dorf und Stadt (du erhältst *Orientation* und *Silent Move: Rural*).

41 Dein **Mundwerk** steht einfach niemals still, du musst immer reden, reden, reden, auch wenn es niemanden interessiert (erhält *Blather*, allerdings dazu auch noch **FEL -5%**)!

42 Irgendwann hast du festgestellt, dass du mehr **wahrnimmst** als andere Menschen um dich herum (du erhältst *Acute Senses*, dies beinhaltet *Acute Hearing*, *Excellent Vision* und *Acute Sense of Smell*)...

43 Du bist bereits vor deiner Geburt vom Chaos berührt worden und wurdest dadurch verändert, deine Eltern haben die nur **leichte Mutation** verheimlicht (nach Wahl des Spielleiters)!

44 Bereits als Kind hast du mit einer nicht vorhandenen Person gesprochen und wurdest gerne als verschoben bzw. gar verrückt erklärt: Allerdings ist diese Person in Wahrheit wirklich vorhanden, es handelt sich um einen **Geist eines Familienmitglieds**, der bei sich Lebensgefahr manifestiert und dich zu beschützen versucht.

45 Du bist **herzlos und grausam**, es macht dir einfach Spaß, hilflose Tiere oder gar Personen zu quälen (du erhältst die Fähigkeit *Torture* und **CL +5%**, allerdings auch **FEL -10%**).

46 Irgendwie kannst du dem **anderen Geschlecht** einfach nicht widerstehen, dieses dir jedoch zu deinem Glück meistens ebenso wenig (du erhältst die Fähigkeiten *Charm* und *Seduction* sowie **FEL +5%**)!

47 Deine **Hände sind klobig** und anscheinend zu groß für deinen übrigen Körper geraten (**DEX -10%**)...

48 Du hast eine natürliche **Begabung zur Zauberei** in

dir schlummern; falls du kein Zauberer bist, so erhältst du dennoch die Gabe zur Anwendung von Magie (1W6+1 MP und 1W4 Petty Magic Spells). Bist du jedoch ein Magier, so bekommst du zusätzliche 1W6+1 MP.

- 49 Du hast einem **sagenhaften Geschöpf** das Leben gerettet, das nun in deiner Schuld steht und das du einmal in deinem Leben um Hilfe angehen kannst: hierbei könnte es sich um einen *Giant Eagle* oder eine *Giant Owl* handeln, um zwei Beispiele zu nennen.
- 50 Deine leiblichen Eltern sind früh gestorben und du bist bei **reisendem Volk** aufgewachsen (du erhältst die Fähigkeiten *Begging* und *Juggle*, sowie eine Fremdsprache nach Wahl).
- 51 Während deiner Kindheit hast du dir eine **schlimme Krankheit** eingefangen, die dich teilweise entstellt hat (**FEL -5%**, allerdings *Immunity to Disease*)!
- 52 In deinen Adern fließt **Halblings-Blut**, dies ist auf den ersten Blick aber kaum zu erkennen (allerdings hast du einen kleineren Körperbau als normale Menschen, neigst zu Fettansatz und hast behaarte Füße). Du isst und trinkst gerne und viel (du erhältst die Fähigkeit *Cook* und **FEL +5%**).
- 53 Du bist eine **empfindsame Seele** und manchmal einfach zu sensibel. Du kannst niemanden leiden sehen und wirst auch deine Gefährten daran zu hindern versuchen, anderen zu schaden...
- 54 Einer deiner Vorfahren war ein **Gnom**, wengleich dies nicht unbedingt auf den ersten Blick zu erkennen ist (allerdings hast du einen kleineren Körperbau als Menschen und einen ausgesprochen derben Sinn für Humor). Allerdings hast du einige Aspekte dieses Volkes an dir (du erhältst die Fähigkeit *Comedian* und *Wit*)!
- 55 Bei einem Kampf vor einiger Zeit hat dir jemand fast alle deine **Zähne ausgeschlagen**, was nun einen nicht gerade erfreulichen Anblick bietet (**FEL -5%**)...
- 56 Du hast seit deiner Kindheit einen **älteren Freund** und Mentor aus einem anderen Land (z. B. *Cathay*, *Araby*, *Brettonnia* oder *Estalia*); dieser unterstützt dich so gut er kann und hat dich obendrein die Heimatsprache seines Landes gelehrt.
- 57 Bereits bei deiner Kindheit warst du **oft krank** und für deine Eltern ein ständiger Grund zur Sorge, was dir auch heute noch des öfteren große Probleme bereitet (**T -1, W -1**)!
- 58 Deine **Stimme** ist besonders klar und schön und du wurdest bereits während deiner Kindheit von einem Musikanten entdeckt und deine Fähigkeiten gefördert (du erhältst die Fähigkeiten *Musicianship* und *Sing*, sowie **FEL +5%**)...
- 59 Du lernst nur sehr **langsam** und benötigst viel länger als andere, um dir neues Wissen anzueignen

(alle *Skills* kosten dich **10%** an *Experience Points* mehr).

- 60 Dir fällt **neues Wissen** geradezu in den Schoß, du musst dich nicht einmal sonderlich dafür anstrengen (alle *Skills* kosten **10%** weniger).
- 61 Offenbar bist du unter äußerst ungünstigen Umständen geboren oder im Laufe deines bisherigen Lebens irgendwann **verflucht** worden: Auf jeden Fall wirkst du wie ein „rotes Tuch“ für Untote oder Dämonen jeglicher Art (alle Untoten/Dämonen werden immer erst versuchen, dich zu attackieren, ehe sie sich anderen Abenteurern zuwenden).
- 62 Ein **Gott** (nach Wahl des Spielers) hat ein Auge auf dich oder deine Eltern geworfen, oder aber du bist an einem hohen Feiertag dieser Gottheit geboren (du kannst einmal in deinem Leben die Hilfe dieses Gottes erleben,



die dann wahrscheinlich in Form eines ungewöhnlichen „Zufalls“ nach Entscheidung des Spielleiters auch tatsächlich eintritt)...

- 63** Du hast etwas an dir, das die **Mächte des Chaos** anziehend oder irgendwie verlockend finden: Bereits seit deiner Kindheit plagen dich Alpträume und immer wieder ertönt eine Stimme, die nur du hören kannst und die dich immer wieder zu schlimmen Taten antreiben will (**CL -5%**). Einmal in deinem Leben wird eine Gelegenheit eintreten, in denen die Chaosmächte ihre Klauen nach dir ausstrecken werden (nach Wahl des Spielleiters)!
- 64** Du wurdest bei deiner Geburt **gesegnet** (+1 *Fate Point*)...
- 65** Du bist ein **Kind des Unglücks** (-1 *Fate Point*)...
- 66** Ein Verwandter oder Freund der Familie vermacht dir ein **kleines Vermögen**, als du beschließt, die Welt zu erkunden (Anfangskapital, also **3W6 Goldcrowns, x 10**)!
- 67** Du bekommst von deinen Eltern **Schulden** hinterlassen, die du so bald als möglich zurückzahlen musst (Höhe der Schulden = **W6 x 100 Goldcrowns**).
- 68** Du hast eine Person, die du ehrlich liebst und die dich wiederum aufrichtig mag. Der Gedanke an diese Liebe lässt dich auch in verzweifelten Situationen nicht aufgeben (**WP +5%, CL +5%**). Sollte aber die geliebte Person versterben, so wäre dies eine echte Katastrophe für dich (**WP -10%, CL -10%**)!
- 69** Bei einem wahren **Massaker** in deinem Dorf (z. B. könnten durchaus *Beastmen* die Bevölkerung abgeschlachtet haben) hast du einen schrecklichen Schock erlitten (du erhältst **1W6 Insanity Points**)...
- 70** Durch einen überaus glücklichen Zufall **beerbst** du einen Verwandten und erhältst dadurch ein kleines Stadthaus oder einen Bauernhof, beides kannst du aber aus Respekt für deinen Verwandten nicht verkaufen.
- 71** Aufgrund überaus unglücklicher Umstände und Vererbung seitens eines verrufenen Verwandten bist du mit einem **grausigen Nachteil** gestraft (du erhältst eine *Disability* auf *Stage 1*, die allerdings nicht schlimmer wird)!
- 72** Du bist überaus **breitschultrig** und muskulös, obwohl du dafür nicht einmal trainieren musst (**S +1**).
- 73** Ein ungewöhnlich **großes Muttermal** verunstaltet dein Gesicht (**FEL -5%**)!
- 74** Während deiner Jugend findest du einen **Waffenmeister**, der dich den Umgang mit der Waffe deiner Wahl lehrt und von dem du vieles lernst (**WS +5%, BS +5%**).



- 75** Du bist **nie richtig gewachsen**, so wie die anderen Kinder in deiner Umgebung und wirst auch heute noch leicht mit einem Zwerg oder sogar einem Halbling verwechselt (**M -1**)!
- 76** Kurz vor Beginn deines Abenteurerdaseins hat sich dir ein **wildes Tier** angeschlossen und weicht dir nicht mehr von der Seite (du erhältst *Charm Animal* und ein Wildtier nach Wahl, z. B. *Wild Cat*, *Hawk* oder *Wolf*).
- 77** Du kannst die Angehörigen anderer Völker (also Elfen, Gnome, Zwerge usw.) einfach **nicht ausstehen** und wirst alles unternehmen, um diese zu meiden oder bei deinen Gefährten zu schlecht zu machen (**FEL -10%** beim Umgang mit anderen Völkern).
- 78** Schon früh hast du dir die **Kunst der Verführung** zu eigen gemacht und weißt, wie man die Angehörigen des anderen Geschlechts zu behandeln hat, damit du das bekommst, was du willst (erhält die Fähigkeiten *Charm* und *Seduction*)!
- 79** Während deiner Kindheit oder Jugend hattest du einen Unfall, bei dem du mehrere **Finger verloren** hast (**DEX -5%**).

80 Du hast ungewöhnlich schöne, **weiße Zähne** und ein strahlendes Lächeln, das viele Personen sofort für dich einnimmt (**FEL +5%**)...

81 Offenbar wurde deine Mutter irgendwann einmal von einem grässlichen **Beastman geschändet**, obgleich sie niemals darüber gesprochen hat; jedenfalls weist dein Gesicht eindeutig tierische Züge auf und du bist ziemlich behaart – beides jedoch nicht in einem Maße, dass es wirklich auffallen würde (wenn **Beastmen** bei deinem Anblick ein **INT-Wurf** gelingt, greifen sie dich nicht an, solange du dich passiv verhältst, außerdem erhältst du *subject to frenzy*)!

82 Du bist kurz nach deiner Geburt in der **Wildnis ausgesetzt** oder verloren worden und wilde Tiere haben dich beschützt und gerettet, bis du wieder unter Menschen gekommen bist (du erhältst *Charm Animal* und *Very Resilient*)...

83 Deine gesamte Familie wurde von einem **mächtigen Feind** ausgelöscht, nur du bist auf wundersame Art und Weise seiner Rache entgangen: Dieser Feind – es kann sich um einen einflussreichen Kaufmann, einen Adligen oder gar den Anführer einer gefürchteten Räuberbande handeln – hat sich geschworen, dich zu vernichten und wird immer wieder auftauchen, um sein Ziel zu erreichen.

84 Du **siehst extrem schlecht** bei Dunkelheit, hast aber bei Tage eine ganz ausgezeichnete und ungewöhnlich gute Sicht (du erhältst *Excellent Vision* und den Nachteil *Night Blind* – dies bedeutet, du erhältst bei Nacht oder schlechter Beleuchtung **-10/-1** auf alle Werte)!

85 Du bist aus einem Land der *Old World* geflohen oder sogar verbannt worden und wirst dort **steckbrieflich gesucht**, weil ein hoher Preis auf deinen Kopf ausgesetzt worden ist. Es kann des öfteren passieren, dass Kopfgeldjäger dich erkennen oder vermuten, wer du bist und versuchen werden, dich in dieses Land (z. B. *Bretonia*, *Kislev*, *Estalia*, *Tilea* etc.) zurückzubringen! Du erhältst natürlich die dortige Landessprache (*Speak ...*) als Fähigkeit zuerkannt...

86 Durch enormes Glück hast du in deiner Kindheit und Jugend einen **Lehrmeister** gefunden, der dir sehr vieles beibringen konnte,

was du ansonsten niemals gelernt hättest (du erhältst **1W4 zusätzliche Fähigkeiten**)!

87 Du hast jemandem **das Leben gerettet**, der dich nun auf Schritt und Tritt begleitet und dir diese gute Tat unbedingt vergelten will (falls die Person vom anderen Geschlecht ist, besteht eine große Wahrscheinlichkeit, dass sie hoffnungslos in ihren Retter verliebt ist)...

88 Du bist bei einem **nichtmenschlichen Volk aufgewachsen** und hast viel von ihren Verhaltensweisen und Gebräuchen übernommen. **1W4: 1 = Elfen, 2 = Zwerge, 3 = Halblinge, 4 = Gnome**. Dadurch kommst du mit diesem Volk besonders gut aus (erhältst die jeweilige Sprache als zusätzlichen *Skill* und **FEL +10%**, wenn du dich mit Angehörigen dieses Volkes unterhältst), aber dummerweise mögen dich die Menschen wegen deiner eigentümlichen Art dafür umso weniger (**FEL -5%** beim Umgang mit Menschen).

89 Du entwickelst eine völlig irrationale, aber dennoch **alles beherrschende Angst** vor einer ganz bestimmten Sache, wahrscheinlich durch ein traumatisches Kindheitserlebnis: Dies könnte Angst vor Tieren sein, vor Blut, Kälte, Leichnamen (inklusive Untoten), Dunkelheit, Feuer,



Friedhöfen, Höhe, Magie, Liebe, Regen, Schlangen, Sturm, Wasser usw... (nach Wahl des Spielleiters – bei Konfrontation mit dem Auslöser der Furcht muss dem Abenteurer ein **WP-Test -10%** gelingen, ansonsten unterliegt er den Regeln für *Fear*!)

90 Deine Eltern wurden während deiner Kindheit zu **Gesetzlosen** erklärt und mussten mit dir zusammen in die Wälder flüchten; auch heute noch fürchtest du, es könnte dich jemand erkennen (allerdings erhältst du *Concealment: Rural* und *Silent Move: Rural* sowie *Flee!*).

91 Du hast eine schreckliche **Naturkatastrophe** unbeschadet überstanden (Erdbeben, Vulkanausbruch, Flutwelle etc.), musstest aber dabei zusehen, wie deine besten Freunde starben (**CL -10%**, **WP +10%**)...

92 Durch eine unglückliche Fügung bist du schuldig am Tode einer Person, obwohl du es natürlich nicht wolltest; umso schlimmer ist, dass dich diese Person nun als **rachsüchtiger Geist** verfolgt und nur du sie sehen und hören kannst, was dich des öfteren in dumme Situationen bringt (durch ständigen Stress wegen der Geisterheimsuchung heilt der Abenteurer *Wounds* nur halb so schnell wie normal und erhält **INI -10%** für alle Aufgaben wie Wache halten, da er einfach zu leicht abgelenkt wird).

93 Während du während deiner Jugend wieder einmal unterwegs gewesen bist, hast du das Nest eines **riesigen Tieres** gefunden und daraus ein Ei/ein Jungtier gestohlen. Das Tier, das wenig später geschlüpft ist, betrachtet dich als „Mutter“ und folgt dir überallhin, was aber durchaus auch für Komplikationen sorgen kann. **1W6: 1 = Giant Eagle, 2 = Griffon, 3 = Hippogriff, 4 = Giant Owl, 5 = Pegasus, 6 = Tier stirbt kurze Zeit später!**

94 Du hast ein besonders auffälliges **Gesichtsmerkmal**. **1W6: 1 = Hakennase, 2 = Glatze, 3 = Buschige Augenbrauen, 4 = Große Ohren, 5 = Muttermal, 6 = Große Nase.**

95 Bereits während deiner Jugend hast du öfters **Visionen** und Prophezeiungen von dir gegeben (du erhältst den Skill *Divining*).

96 Seit deiner Geburt hast du eine äußerst **ungewöhnliche Augenfarbe** (gold, tiefgrün, himmelblau, silber,

schwarz etc.), was deinem Aussehen zwar weder nutzt noch schadet, allerdings bisweilen für das Anzeichen einer Mutation gehalten werden könnte...

97 Irgendwie hast du ein **natürliches Talent** für Zauberei in dir, auch wenn du niemals ein Magier werden solltest (erhält einen Zauberspruch aus einer beliebigen Kategorie und ebenfalls die Anzahl an **MP**, damit er ihn einmal am Tage anwenden kann). Wenn du aber die Laufbahn eines Zauberers einschlagen solltest, so fallen dir die neuen Formeln geradezu in den Schoß (Abenteurer erhält pro *Level* immer **1 MP** mehr als erwürfelt und bezahlt **10%** an *Experience Points* weniger für das Erlernen von Sprüchen)!

98 Du bist ein **grober Tolpatsch** und stellst dich so ungeschickt an, dass du von Glück sagen kannst, wenn nicht alles zur Bruch geht, was du anfässt (**S +1**, allerdings dadurch **DEX -10%** und **WS/BS -5%**).

99 Viel Glück, Neugier und ein **weiser Lehrer** beschert dir ein umfassendes Wissen über die Welt, in der du lebst (**INT +5%**, außerdem *Cartography, History* und) *River Lore*.

00 Du bist ein vom Pech verfolgter, **bedauernswerter Tropf**, der wohl als einzigen Ausweg ein Leben in der Fremde sieht (du erhältst **1 Fate Point** weniger als erwürfelt und beginnst das Abenteurerleben mit **1W6 Insanity Points** und **1 Disorder**)!

Bitte seht diese Auflistung nur als einen Vorschlag an, der das Erstellen eines neuen Rollenspiel-Charakters etwas beleben soll – natürlich steht es jedem Spielleiter völlig frei, einige Dinge wegzulassen, zu ändern oder noch eigene Ideen hinzuzufügen...

