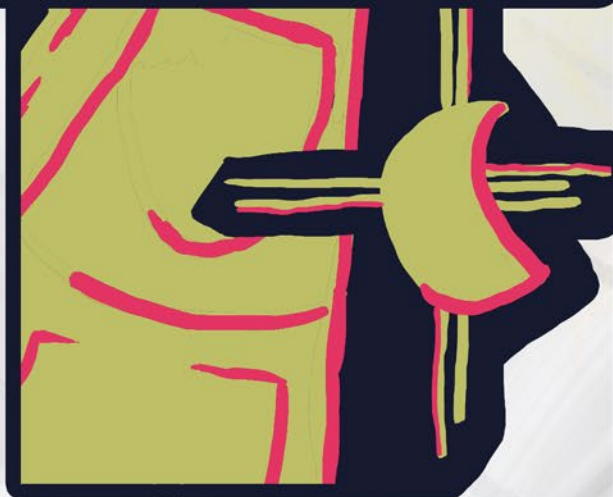




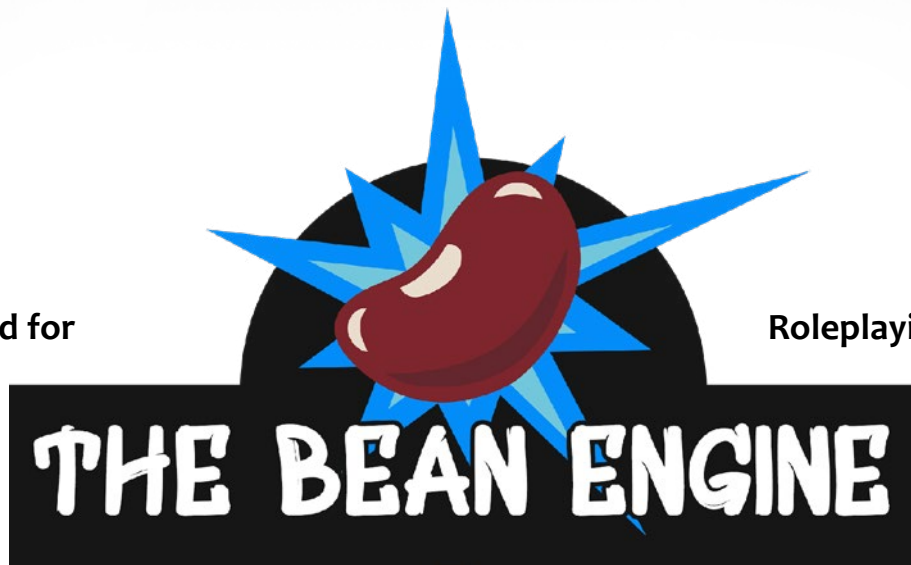
**36 WEIRD BACKGROUNDS
FANTASY FOR THE BEAN ENGINE**



BY KORBOHNE

Designed for

Roleplaying Game



KorbohneD

Design, Layout und Gestaltung

Sa-Sa, Luna

Korrektorat

Lizenziert unter [CC BY-SA](#)

Diese Lizenz erlaubt es dir, das Material in jedem Medium oder Format zu verbreiten, zu modifizieren, anzupassen und darauf aufzubauen, solange der Urheber genannt wird. Die Lizenz erlaubt die kommerzielle Nutzung. Wenn du das Material umarbeitest, anpasst oder darauf aufbaust, musst du das geänderte Material unter identischen Bedingungen lizenzieren.

Würfle 1W66

11	<i>Arachnoiden Connaisseur</i>	04
12	<i>Aschengraue Klerikerin</i>	05
13	<i>Ausgebrannter Psioniker</i>	06
14	<i>Ausgebüxte Prinzessin</i>	07
15	<i>Burnout Medikus</i>	08
16	<i>Ehemaliger Untoter</i>	09
21	<i>Eidgeschworene Knochenritterin</i>	10
22	<i>Fluktuierender Postbote</i>	11
23	<i>Gasbetörte Wettfahrerin</i>	12
24	<i>Geketteter Kopfgeldjäger</i>	13
25	<i>Gewürzsüchtige Kometenjägerin</i>	14
26	<i>Immerglühender Herold</i>	15
31	<i>Intrigante Amme</i>	16
32	<i>Klingentanzendes Schneiderlein</i>	17
33	<i>Knocheningenieurin</i>	18
34	<i>Korallenbefallener U-Bootfahrer</i>	19
35	<i>Lebenserschaffender Kunstmaler</i>	20
36	<i>Mülltüftlerin</i>	21
41	<i>Paktbestimmte Akoluthin</i>	22
42	<i>Röchelnder Pestdokter</i>	23
43	<i>Schwertvagabundin</i>	24
44	<i>Seelenfangender Puppenspieler</i>	25
45	<i>Siegelsetzende Totengräberin</i>	26
46	<i>Sprengfreudiger Alchemist</i>	27
51	<i>Stangenwaffen Enthusiastin</i>	28
52	<i>Staubtrinkender Stollengräber</i>	29
53	<i>Synthesizer Bardin</i>	30
54	<i>Unscheinbare Reinigungskraft</i>	31
55	<i>Verbeamtete Wettermagierin</i>	32
56	<i>Verfluchter Artefakhändler</i>	33
61	<i>Verstoßene Wortschwester</i>	34
62	<i>Verzinkter Fabrikarbeiter</i>	35
63	<i>Walzendes Krotwesen</i>	36
64	<i>Wandelwütiger Wilderer</i>	37
65	<i>Wieselkin Tagelöhner</i>	38
66	<i>Wuchernde Botanikerin</i>	39

Schon von klein auf faszinierten dich diese Kreaturen mit ihren acht Beinen und ihren acht Augen. Gleichmaßen fragil und grazil weben sie ihre Nester und vergiften ihre Beute. Ihre Arten sind so zahlreich wie die Sterne.

Du trägst immer einige bei dir. Du kultivierst sie und erntest, was sie produzieren. Du bist sehr gefragt in manchen Kreisen. Deine Erfahrungen sind von unschätzbarem Wert.

Ausrüstung

2x	K	Spinnenkolonien im Glas
1x	K	Phiole mit Gift
1x	K	Zahn einer Mutterspinne
1x	M	Arachnoides Lexikon

1x | Voller Geldbeutel

Starttalente

Immunität der tausend Gifte

Wenn dir ein Gift zum ersten Mal verabreicht wird, sind die Folgen davon doppelt so schwer wie bei anderen. Du stirbst aber nie davon.

Nachdem du die Auswirkungen überwunden hast, bist du vollständig immun gegen das injizierte Gift. Zusätzlich produziert dein Körper automatisch ein Gegengift, dass auch anderen verabreicht werden kann.

Arachnoides Fachwissen

Wenn es um Spinnen geht, kennst du dich aus. Wenn es etwas über eine Spinne zu wissen oder herauszufinden gilt, erhältst du Erleichterung.

Mögliche Talente

Wandwanderung

Deine Hände und Füße sondern dünnes und klebriges Sekret ab, dass dir erlaubt, ohne Anstrengung an Wänden oder Decken zu haften und an ihnen empor zu wandern.

Triefende Fänge

Deine Eckzähne werden lang, spitz und innen hohl. Zusätzlich sondern sie, wenn du es wünschst, ein schläfrig machendes Gift ab, das mit einem Biss injiziert werden kann. Dein Körper braucht einen ganzen Tag um erneut genug Gift zu produzieren.

Bekannter der Bruderschaft

Die Fänge der Bruderschaft der Spinne reichen weit. Du weißt instinktiv, ob sich in einer Stadt, die du betrittst, ein Kollege der Bruderschaft aufhält und wo er sich ungefähr befindet.

Du bewohnst eine der vierzehn Bundbrücken zwischen Lustria und Tenebrem. Statt dich einer Seite zu widmen, verehrst du sowohl den Schatten als auch das Licht. Du bist das sakrale Zeichen eines bröckelnden Friedens. Du wurdest im Halbschatten eines fahlen Lichtes geboren und verehrst die Dämmerung mehr als alles andere.

Ausrüstung

1x	K	Aschengraue Robe
1x	W	Heiliges Symbol der Dämmerung
1x	K	Granate der Helligkeit
1x	K	Granate der Dunkelheit
1x		Kleingeld

Starttalente

Lichtmanipulation

Du kannst Lichtquellen hell erstrahlen oder verlöschen lassen. Dafür musst du ein heiliges Symbol in den Händen halten.

Mögliche Talente

Das Licht erzwingen

Du kannst Objekte leuchten lassen, solange du sie in der Hand hältst.

Herrin der Schatten

Solange du dich durch den Schatten bewegst, bist du nahezu unsichtbar für Wesen, die Licht zum sehen benötigen.

Trägerin der Dämmerung

Während die Sonne auf- oder untergeht, erhältst du Erleichterung auf alle Aktionen, die mit Licht oder Schatten zu tun haben.

Litanei des Glühens

Du kannst eine Fackel, Laterne oder anderes Objekt, das Licht spendet, mittels einer einminütigen Litanei weihen. Dessen Leuchtkraft und -dauer wird verdoppelt.

Die kapitalistische Maschine hat deinen Verstand verbraucht und dich anschließend zu den anderen hirnlosen Körpern geworfen, leer und ausgelaugt. Ein kleiner Lebensfunke war jedoch noch in dir und nach einiger Zeit konntest du doch noch deine Freiheit erringen.

Schon von klein auf hast du gewusst, dass deine Talente in Wahrheit ein Fluch sind. Zumindest kannst du sie von nun an für dich selbst nutzen. Wenn nur diese hämmernden Kopfschmerzen und das Nasenbluten nicht wären.

Ausrüstung

1x	K	Kaputter Mentalring
1x	K	Packung Kopfschmerztabletten
2x	T	Mentales Stimulanzium
3x		Handvoll Münzen

Starttalente

Telepathie

Du kannst in den Verstand von willigen Personen eindringen und so lautlos mit ihnen kommunizieren.

Telekinese

Du kannst Gegenstände mittels deiner mentalen Kraft manipulieren und bewegen. Je größer, schwerer oder komplexer der Gegenstand, desto schwieriger die Aktion. Jedes mal wenn du diese Fertigkeit benutzt, erhältst du einen Stress.

Mögliche Talente

Energiemanipulation

Du kannst deine mentale Kraft in physische Energie manifestieren und damit angreifen, sie schleudern oder schießen. Jedes Mal wenn du diese Fertigkeit benutzt, erhältst du einen Stress.

Präkognition

Wenn du Objekte berührst und eine erfolgreiche Wissensprobe ablegst, erhältst du eine Zukunftsvision, die mit diesem Objekt in Verbindung steht. Beim Einsatz dieser Fertigkeit erhältst du einen Stress.

Teleportation

Du kannst dich selbst an eine beliebigen Platz teleportieren, den du um dich herum klar sehen kannst. Jedes Mal wenn du diese Fertigkeit benutzt, erhältst du drei Stress.

Dein altes Leben war fade und öde. Deine Eltern waren drauf und dran dich für Verbindungen oder Ehre an jemanden zu verheiraten. Aber nicht mit dir!

Stattdessen bist du im Schutze der Nacht fort, um dir ein neues Leben zu suchen. Eines mit Abenteuern und Schurken und Helden. So wie du es in den alten Büchern gelesen hast.

Ausrüstung

1x	W	Siegel der Adelsfamilie
1x	M	Verzierter Degen
1x	M	Feines, zerrissenes Gewand
1x	K	Schwere Eisenstiefel
2x		Volle Geldbörse

Starttalente

Blaues Blut

Du erkennst automatisch andere Wesen von Adel. Dabei ist es egal, mit welchem Sinn du sie erfasst. Du kannst ihren Stand ebenso gut riechen, wie fühlen oder sehen.

Mögliche Talente

Den Hof machen

Du bist gewandt im Spiel der Liebe und des höflichen Umwerbens. Sogar so weit, dass dir viele potentielle Türen offenstehen. Umwirbst du jemanden eine Woche lang, verfällt dir diese Person nach einer erfolgreichen Charismaprobe. Anschließend wird sie bis zu einem gewissen moralischen Grad alles tun, was du verlangst.

Freund der Belegschaft

Du hast einen besonderen Draht zu Dienstboten, Mägden und Hausdienern. Du erhältst Erleichterung auf Aktionen, wann immer du etwas von ihnen verlangst.

Freund der Viecher

Durch deinen glockenhellen Gesang kannst du allerlei Getier anlocken. Vögel landen auf deinen Schultern, Mäuse kommen heran getapst, Heuschrecken springen herbei und Tausendfüßler schlängeln sich an. Sie können als deine Boten agieren. Du schickst sie aus und nach wenig derweil kommen sie mit frischer Kunde wieder, solange sie dabei nicht verhindert oder abgelenkt werden. Ihr kommuniziert über Gestik und Mimik.

Der Pöbel unter mir

Von Kampfhandlungen Nichtadliger bekommst du immer einen Stress weniger.

Du kannst das Blut, den Tod und die Wunden einfach nicht mehr sehen. Jeden Tag der selbe Trott. Immer aufs neue versuchen, die Lebenden in dieser Welt zu halten. Du bist kaputt. Fertig. Erschöpft.

Oh, du bist so erschöpft. Am liebsten würdest du dich hinlegen und die Welt sich selbst überlassen. Aber das geht natürlich nicht, einer muss ja die Drecksarbeit machen.

Ausrüstung

1x	W	Ärzteeid auf Pergament
1x	K	Packen Verbände
1x	K	Packen Schmerztabletten
1x	M	Nähutensilien
1x	K	Skalpellsammlung
2x		Handvoll Münzen

Starttalente

Eid der Ärzte

Jedes mal wenn du jemanden Fremdes versorgst oder heilst, erholst du einen Stress.

Wenn du jemanden ignorierst, der sich in Not befindet oder versorgt werden muss, bekommst du drei Stress.

Vom Fach

Wenn es darum geht, physische Verletzungen zu verarzten, erhältst du Erleichterung.

Mögliche Talente

Hilfe in Not

Wenn du Stress erholen würdest, kannst du die Menge an Stress stattdessen jemandem anderen erholen lassen. Dafür erhältst du selbst einen Stress.

Die Kasse bezahlt

Jeden Monat im Spiel erhältst du eine Handvoll Münzen von der Ärztezunft. Du bist zusätzlich von allen Steuern befreit.

Retter in der Not

Wenn du verletzte Personen verteidigst, erhältst du dabei Erleichterung auf alle dazugehörigen Aktionen.



An dein vorheriges Leben kannst du dich nicht erinnern. An jenes vor deinem Tod. All das was danach kam, hast du noch gut im Kopf. Irgendwie bist du dem Dasein des Untodes entflohen.

Was wirst du nun tun? Versuchen etwas über deine Vergangenheit in Erfahrung zu bringen? Dich an jenen rächen, die dich zur Arbeit oder Wache als wandelnde Leiche gezwungen haben? Bist du überhaupt noch steuerpflichtig? Hunger hast du jedenfalls.

Ausrüstung

1x	M	Eiserne Fußfesseln
1x	K	Große Tube Hautcreme
1x	M	Uralte Rüstung
1x	M	Uralte Waffe

1x | Kleingeld

Starttalente

Freund des Todes

Das Sterben ist für dich nur noch nebensächlich. Du kannst so oft du willst wieder aus dem Jenseits zurückkehren, erleidest dabei aber jedes Mal einen Verlust.

Heilung oder andere ärztliche Maßnahmen haben bei dir keinen Effekt mehr.

Beißender Hunger

Du hast regelrecht Appetit auf das Fleisch deiner Landsleute. Du kannst dich zwar zurückhalten, aber es nagt an dir. Jedes Mal wenn du einen guten Teil eines Mitmenschen verspeist, erholst du 3 Stress und musst für eine Woche nichts essen.

Mögliche Talente

Negativwissen

Bei Themen, von denen eigentlich niemand mehr Wissen besitzt, erhältst du +1 um sie mittels einer Wissensprobe aus dem Äther zu ziehen.

Verzehrendes Heimweh

Such dir einen Ort, eine Erinnerung oder eine Person aus. Du wirst immer zu ihm/ihr zurückfinden, egal wo du dich gerade befindest.

Spuren der Einsamkeit

An einem sehr verlassenem Ort, den lange Zeit niemand mehr betreten hat, kannst du immer ein zusätzliches Detail erahnen, das nur dir auffällt.

Was du benötigst, nimmst du aus der Natur. Du bist im Einverständnis mit deiner Umwelt. Auch dein Verstand hat sich an diese einfachen Richtlinien angepasst. Du verehrst deinen abgegebenen Eid als deine innerste Weisung.

Du weißt immer, was du als nächstes anstrebst. Deine Taten sind voller Entscheidungskraft und dein ganzer Willen auf dein Ziel gerichtet. In Elfenbein gekleidet ist dir kein Weg zu weit und keine Anstrengung zu viel.

Ausrüstung

1x	G	Knöchelkettenpanzer
1x	M	Oberschenkelkeule
1x	K	Bund Schicksalsknochen
1x		Handvoll Münzen

Starttalente

Do-It-Yourself

Wenn es darum geht ein Biest auszunehmen, seine Überreste zu benutzen oder zu verwerten, erhältst du Erleichterung.

Eidgeschworen

Überlege dir einen Eid. So etwas wie „dem König treu ergeben“, „isst niemals Fleisch“ oder „gewinnt jeden Zweikampf“. Er sollte eindeutig formuliert sein.

Wann immer du im Sinne dieses Eides handelst, erhältst du +1 auf deine Aktion.

Solltest du deinen Eid jemals brechen, erleidest du sofort einen Verlust. Nachdem dieser abgewickelt ist, schwöre einen neuen Eid.

Mögliche Talente

Doppelte Verantwortung

Du schwörst einen zweiten Eid. Dieser sollte mit dem ersten auf irgendeine Art verbunden oder verknüpft sein. Ansonsten gelten die selben Regeln wie für den Ersten.

Bundkumpane

Bestimme einen Mitspieler. Dieser wird zu deinem Bundkumpanen. Wann immer einer den anderen unterstützt, erhält dieser +2 statt der normalen +1 auf Aktionen.

Jedoch teilt ihr auch euren Schmerz. Wenn einer von euch einen Verlust erleidet, erleidet der andere sofort ebenfalls einen.

Abseits der Pfade

Du findest deinen Weg in unbekanntem Gelände besser als so manch anderer und erhältst Erleichterung, wenn du dich durch sehr unwirtliche und lebensfeindliche Gegenden bewegst.

Du hast den Eid ab- und die Mütze angelegt und somit dein restliches Leben dem Motto untergeordnet, wie es schon über der Tür der Leitstelle in den Zugwerken geschrieben steht:

„Die Post ist überall und immer.“

Nur hat niemand genau festgelegt, wie viel deiner Zeit du dafür wirklich aufwenden musst. Als Postbote hat man sogar recht flexible Arbeitszeiten. Solange deine Pakettasche leer ist, hast du frei. Und ausliefern dauert in deinem Falle ja nicht lange. Ein Sprung hin und zurück, in wenigen Augenblicken erledigt. Meistens jedenfalls.

Ausrüstung

1x	W	Schirmmütze
1x	K	Packen Briefmarken
1x	K	Stempelsammlung
1x	K	Posttasche
1x	K	Realitätsankernde Schuhe

2x | Handvoll Münzen

Starttalente

Instabile Masse

Dein Körper kann sich willentlich destabilisieren. Würfle eine Konstitutionsprobe. Solltest du fehlschlagen, wirst du dich später unfreiwillig spontan erneut destabilisieren.

Du kannst dich zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Zukunft an einem Ort, an dem du schon einmal standest, wieder stabilisieren. Du erscheinst dort aus dem Nichts. Alles was du direkt an deinem Körper trägst, wird dabei mitgenommen.

Wenn du diese Fertigkeit direkt danach noch einmal einsetzen willst, wird sie erschwert. Dein Körper muss sich erst einige Augenblicke erholen, um weitere Destabilisierungen zu vermeiden.

Freunde bei der Post

Immer wenn du mit jemandem aus dem Postgewerbe zu tun hast, erhältst du Erleichterung auf all deine Würfe.

Mögliche Talente

Kunstkenner

Eine Fotografie oder Malerei eines Ortes gesehen zu haben, reicht aus, damit du dich dort stabilisieren kannst, aber du erhältst dabei Erschwernis auf deinen Konstitutionswurf.

Ausflug mit Freunden

Du kannst Personen mit dir destabilisieren, wenn du dabei ihre Hand hältst. Wenn diese Person wiederum jemanden festhält, wird dieser auch mitgenommen. Du erhältst -1 auf deinen Konstitutionswurf für jedes Wesen, das du so mitnimmst.

Postboten Spürsinn

Wenn du eine bestimmte Adresse in einer Stadt oder einem Dorf suchst, erhältst du Erleichterung um dorthin zu finden.

Du bist schon als Kind mit deinem Bretterwagen die steilen Hügel deiner Heimat hinuntergedüst und hast dabei dein Safttütchen fest in der Hand gehalten. Heute sind es größere Wagen und härteres Zeug, aber immer noch derselbe Drang nach Geschwindigkeit und Willkür.

Ausrüstung

1x	R	Ein fahrbarer Untersatz
1x	K	Sicherheitshelm
2x	K	Rauschgas
1x		Handvoll Münzen

Starttalente

Doping im Alltag

Solange du genug Rauschmittel intus hast, erhältst du +1 auf all deine Würfe. Sobald du davon runterkommst und die Nachwirkungen einsetzen, erhältst du jedoch Stress oder andere Konsequenzen, je nach Art und Menge des Rauschmittels.

Schrauberin

Wenn es darum geht, deinen treuen fahrbaren Untersatz zu reparieren oder zu modifizieren, erhältst du Erleichterung.

Mögliche Talente

Langzeitfolgen

Ersetzt - Doping im Alltag

Du hast dich dein Leben lang mit Rauschmitteln vollgestopft, bis du schließlich eine totale Immunität entwickelt hast. Alkohol, Halluzinogene oder andere Substanzen dieser Art wirken bei dir nicht mehr.

Gasgespräche

Du kannst mit dem Gas auf einer anderen Bewusstseinssebene kommunizieren. Es kann dir praktisch all deine weltlichen und geistigen Fragen beantworten, jedoch sind die Informationen, die du erhältst, immer kryptisch, schwer zu deuten oder irgendwie unverständlich.

Händler meines Vertrauens

Rauschmittel und ähnliche Substanzen kosten dich eine Kapitalstufe niedriger.

Du hast einen unverzeihlichen Fehler begangen und wurdest von extraplanaren Mächten verurteilt. Man entschied sich dafür, dich von nun an der Gerechtigkeit zu unterstellen.

Dein restliches Leben wirst du in Ketten verbringen, während du durch das Land wanderst, auf der Suche nach jenen, die weniger Gnade verdient haben, als du. Meistens will man sie tot, manchmal lebendig und oft darfst du selbst entscheiden.

Ausrüstung

1x	M	Kettengelenke aus Alleisen (nicht ablegbar)
1x	K	Steckbriefsammlung
1x	M	Universelles Richtbeil
1x		Kleingeld

Starttalente

Ewigkeitsschande

Deine Ketten sind fest mit deinen Gelenken verwachsen. Du musst jeden Monat mindestens eine von dir gesuchte Person erjagen, sonst erhältst du einen Verlust zum Ablauf der Frist.

Langer Arm des Gesetzes

Du stehst unter dem Schutz höherer Mächte. Autoritäten in zivilisierten Gegenden werden dir bei deiner Arbeit nicht im Weg stehen und kleinere Straftaten oder Vergehen nicht ahnden, solange sie im Dienste deiner Beschäftigung geschehen.

Mögliche Talente

Freund des Gesetzes

Wenn du im Dienste deiner Beschäftigung mit Ordnungshütern oder Gardisten umgehen musst, erhältst du Erleichterung.

Karmasicht

Wenn du jemanden für einige Zeit betrachtest, kannst du erkennen, ob sich derjenige etwas zu schulden kommen lassen hat. Je mehr Verbrechen diese Person begangen hat, desto heller strahlt ihre Aura. Jedes mal, wenn du diese Fähigkeit einsetzt, werden deine Augen überbeansprucht und du erhältst einen Stress.

Die richtige Spur finden

Wenn du einen Verbrecher verfolgst, erhältst du Erleichterung auf alle Navigationsproben.

Du hast das Schmiedehandwerk durch langes Training verinnigt. Mittlerweile ist dir einfaches Metall jedoch nicht mehr gut genug. Stattdessen suchst du das Alleisen, das nur aus fallenden Kometen gewonnen werden kann.

Nebenbei berauschst du dich an den Sternenwurz, die damit zusammen aus dem Himmel fallen. Du träumst von trinären Sternensystemen und pulsierenden schwarzen Löchern.

Ausrüstung

1x	G	Raketentrucksack
3x	K	Gaskartusche
1x	M	Bronzepickel
2x	S	Portion Sternenwurz
1x		Volle Geldbörse

Starttalente

Sternensucht

Du musst einmal pro Spielsitzung Sternenwurz konsumieren, sonst zerläuft deine Materie und du erhältst 1D6 Stress.

Sternenwurz wächst nur auf herabstürzenden Kometen. Wenn du es einnimmst, kannst du dem Universum eine einzige Ja/Nein-Frage stellen.

Schmiedekönigin

Wann immer du etwas schmiedest, erhältst du Erleichterung.

Klingeln der fallenden Brocken

Du kannst das ferne Zerbrechen von Kometen in der Atmosphäre hören und orten.

Mögliche Talente

Gewürzkundig

Wenn du Gewürze oder Zutaten unterscheiden oder bewerten musst, erhältst du Erleichterung.

Höhenflieger

Immer wenn du durch die oberen Schichten der Atmosphäre fliegst, erhältst du Erleichterung.

Die Sonne ist deine Mutter und ihre Strahlen waren deine Pubertät. Dein Leben verglüht vor deinen Augen und du bist Feuer und Flamme dafür.

Deine Leidenschaft brennt dir deine Jahre von den Knochen.

Die sengende Hitze deines Kerns verkohlt jede Essenz deiner Selbst, wenn du sie frei lässt.

Du strebst danach, die Botschaft der Sonne zu verkünden. Es soll jeder die Herrlichkeit der eigenen Selbstzündung erfahren.

Ausrüstung

1x	K	Feuerfeste Kleidung
1x	K	Schwere Eisenhandschuhe
1x	K	Packen Minzpastillen
1x		Handvoll Münzen

Starttalente

Explosives Ende

Wenn du das 80zigste Lebensjahr erreichst, entzündest du dich selbst und vergehst in einer gewaltigen Explosion.

Verglühende Kraft

Dein Charakter beginnt mit einem beliebigen Startalter. Notiere dir dies auf deinem Charakterblatt.

Du kannst auf eine Aktion einen Bonus bekommen, musst aber dafür deinem Alter Jahre hinzufügen. Der Bonus ist so hoch wie die Anzahl der hinzugefügten Jahre. Du alterst dabei nur innerlich, äußerlich zeigst du aber noch das selbe Alter auf.

Mögliche Talente

Wandelndes Feuerzeug

Du kannst jederzeit eine kleine Flamme erzeugen um beispielsweise eine Fackel oder eine Feuerstelle zu entzünden.

Lodernder Feuerball

Wenn du deinem Alter ein Jahr hinzufügst, kannst du aus den tiefen Inneren deines lodernden Kerns einen kopfgroßen Feuerball heraufbeschwören und mit erfolgreicher Schießenprobe auf jemanden abfeuern.

Fanfare der Hölle

Füge deinem Alter vier Jahre hinzu, um einen gesamten Raum in Feuer und Rauch aufgehen zu lassen. Alles was sich darin befindet und entzündlich ist, fängt auf der Stelle an zu brennen.

Schon immer hast du dich für die Welt der Reichen, Schönen und Adligen interessiert. Doch statt selbst jemand von Stand zu sein, durftest du nur auf ihre Bälger aufpassen. Aber das hat auch seine guten Seiten. Kinder sind nämlich sehr mitteilungsbedürftig und du hast immer ein offenes Ohr für alle Probleme, Gerüchte und Skandale.

Ausrüstung

3x	W	Skandalöse Geheimnisse
1x	K	Notizbuch der Geheimnisse
1x	K	Rute // Zuckerbeutel
1x	K	Silbernes Amulett der Herrin
1x		Voller Geldbeutel

Starttalente

Tief graben

Du forschst passiv nach den dunkelsten Zügen deiner Mitmenschen. Jede Woche in Gesellschaft erhältst du automatisch ein Skandalöses Geheimnis, welches du benutzen kannst, um eine Erleichterung auf einen spezifischen Konflikt oder Aktion mit anderen Personen zu bekommen. Dafür verbraucht sich das Skandalöse Geheimnis.

Mögliche Talente

Zerbrochener Haussegen

Wenn du in einem Hausstand angestellt bist, kannst du dich entscheiden, ihn langsam von innen heraus zu zerbrechen. Dafür brauchst du eine Woche. Anschließend hassen sich die meisten Bewohner untereinander und die Situation verliert sich im Chaos. Dies gibt dir selbst bei Abschluss zwei Stress.

Kinderfreundin

Du warst schon immer ein Helfer der schwächsten Glieder der Gesellschaft. Du erhältst Erleichterung auf Aktionen, bei denen du mit Kindern agierst.

Einmal kräftig pusten

Manchmal helfen Worte und Gefühl mehr als alle Tinkturen und Schmerzmittel. Sofort nach einer physischen Auseinandersetzung kannst du jemandem mit einer erfolgreichen Sorgfaltprobe einen Stress heilen.

Unterschwelliges Spitzeln

Wenn du dich als Zofe oder Kammerdiener ausgibst, kannst du dich in einen fremden Haushalt schleichen, ohne jemals hinterfragt zu werden. Wenn du dabei Dinge tust, die nicht deinem Stand oder Arbeitsumfeld entsprechen, erregen diese dennoch Aufmerksamkeit.

Du bist als Geselle ausgebildet worden und gehst mit einer Faszination für alles was scharf ist und Stoff schneiden kann. Kein Biest ist deiner Schere gewachsen und kein Schnittmuster zu schwer für deine geschickten Hände. Du bist der Freiheit treu ergeben und jedem Abenteuer gewachsen. Riesen erzittern beim Klang deines Namens.

Ausrüstung

1x	K	Große Stoffschere
3x	K	Stoffballen
1x	K	Nähausrüstung

3x | Kleingeld

Starttalente

Meister der Nähte

Wenn es darum geht, etwas zu nähen oder Stoff oder Leder zu bearbeiten, erhältst du Erleichterung auf deinen Wurf.

Die Biester der Mär

Im Konflikt mit legendären und berühmten Monstern und Kreaturen erhältst du Erleichterung auf alle Aktionen.

Scherenschleifer

Jede Klinge, und ist sie noch so klein und stumpf, zählt für dich als benutzbare Waffe.

Mögliche Talente

Spürsinn des Wanderers

Du bist in der Lage, in einer fremden Umgebung/Stadt/Dorf zielsicher immer eine Taverne oder anderweitige Unterkunft auszumachen, sofern eine existiert.

Geschichten aus aller Welt

Wenn du mit deinen waghalsigen Abenteuern prahlst, um damit jemanden zu beeindrucken, erhältst du Erleichterung.

Du durchstöberst finstre Gruften und besuchst im Schutz der Dunkelheit Friedhöfe und Katakomben, immer auf der Suche nach den Resten einstiger Menschen. Knocheningenieur ist ein angesehener Beruf, auch wenn dich niemand gerne in der Nähe hat. Dafür leisten dir ja deine selbst gebauten Automatronen genug Gesellschaft.

Ausrüstung

3x	K	Gebeine
1x	M	Totengräberschaufel
1x	K	Flasche mit Essenz
1x	K	Feinwerkzeug

3x | Handvoll Münzen

Starttalente

Knocheningenieurin

Du kannst aus Gebeinen und Essenz Automatronen erstellen. Wandelnde Untote, die deinem Willen unterstehen. Sie sind sehr dumm und können nur einfachste Befehle befolgen. (Jäte, Töte, Grabe, Trage, etc.)

Du kannst deinen Automatronen komplizierte Befehle eintrichtern, indem du mehrere zusammenarbeiten lässt. Für jeden zusätzlichen Automatronen, der dem ersten zuarbeitet, kannst du dem Befehl ein Wort hinzufügen.

Lebenstrinkerin

Du kannst aus erlegten Kreaturen Essenz absaugen. Je mächtiger die Kreatur, desto mehr Essenz bekommst du. Du kannst eine Einheit davon trinken, um Erleichterung auf deinen nächsten Wurf zu bekommen. Dabei erhältst du auch 2 Stress.

Mögliche Talente

Fachwissen der Bestatterin

Wenn du Wissen aus Katakomben, Grüften, Gräbern, Friedhöfen oder Ähnlichem ergründen willst, erhältst du Erleichterung auf Wissensproben.

Autonome Befehlsketten

Indem du zehn Einheiten Essenz verarbeitest, kannst du einen intelligenten Automatron erschaffen. Dieser kann von selbst einfache Befehle erteilen und so einen Aufgabenbereich überwachen.

Offizielle Automatronenlizenz

Deine Arbeiten wurden von der Gilde genehmigt. Du erhältst Erleichterung im Umgang mit jenen, die sich von deinen Automatronen gestört fühlen.

Die Tiefsee war schon immer deine Heimat. Eingesperrt in wenigen Tonnen Stahl, eingedrückt und eingepfercht; umgeben von tausenden Tonnen Wasser. Dort wo kein Licht je hinkommt, musst du dich wild kratzen. Deine Haut ist von harten Pocken benetzt, rot und grün schillern sie im Lichte der Funzel und spiegeln die Staubflocken wieder, die an dem Bullauge durch die Finsternis schweben, nur hier und da unterbrochen von einem schnellen Schatten oder gigantischen Fangarmen.

Ausrüstung

1x	R	Zwei-Personen U-Boot
1x	M	Taucheranzug
3x	K	Gaskartuschen
1x		Handvoll Münzen

Starttalente

Korallenbefallen

Deine Haut ist an vielen Stellen hart und porös. Große Kolonien an Korallen haben sich an dir festgesetzt. Sie filtern den Sauerstoff aus dem Wasser für dich. Du kannst unter Wasser atmen.

Natürliche Schutzschicht

Der Druck der Tiefsee macht dir nichts aus. Du kannst so tief tauchen, wie du willst, ohne Schaden zu nehmen.

Unter Wasser entstanden

Wenn es darum geht, unter Wasser ein Gefährt zu fahren und zu lenken, erhältst du Erleichterung.

Mögliche Talente

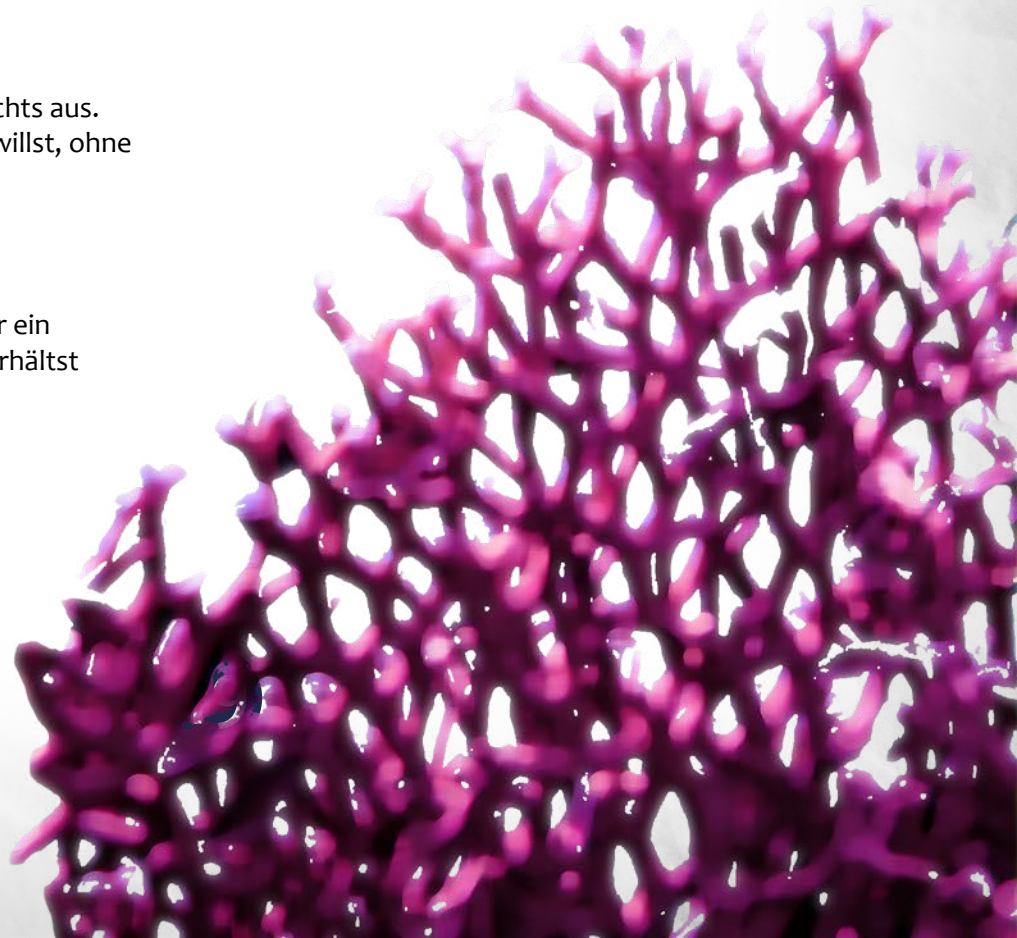
Menschliche Wünschelrute

Du spürst, wann immer sich eine Wasserquelle innerhalb von einigen Meilen zu dir befindet. Egal in welcher Richtung, ob oben oder unten.

Zudem verspürst du meist das leichte Verlangen, sie zu finden und dich hineinzustürzen.

Flossen der Alten

Du scheinst Fischmenschen in deiner Ahnenlinie zu haben. Zwischen deinen Fingern und Zehen wachsen seit jeher Schwimmhäute. Auf alle Proben im Wasser erhältst du +1.



Deine Kreativität war schon immer dein größtes Talent. Wo andere ihr Leben lang vom Boden und vom Dreck leben, scheinst du zu Höherem geboren. Die Kunst ruft und du bist ihrem Gesang mit Freude gefolgt.

In deinen Adern scheint aber noch etwas anderes zu fließen. Alles was du zeichnest scheint ein seltsames... Eigenleben zu bekommen. Jedoch ganz klar ein Bonus. Willige Dienerschaft ist heutzutage so schwer zu beschaffen.

Ausrüstung

2x	M	Leinwand
1x	K	Pinselformen
3x	K	Farbdosen
1x	M	Packung Pergament
2x	K	Tintenpatronen
1x		Kleingeld

Starttalente

Lebendige Kunst

Alles was du malst wird Wirklichkeit. Dafür musst du eine erfolgreiche Konstruktionsprobe ablegen. Bei Fehlschlag wird das Gemalte feindselig oder kann auf andere Weise negativ ausgelegt werden. Beim Malen verbrauchst du immer eine Malressource wie Farbe oder Tinte.

Preislich sicher

Wenn du den Geldwert eines Schatzes, Kunstwerkes oder Schmuckstücks schätzt, erhältst du Erleichterung.

Mögliche Talente

Kunstkenner

Du kannst auf den ersten Blick erkennen, ob ein Bild echt ist oder nur eine Fälschung.

Szeneninsider

Im Umgang mit anderen Künstlern oder kreativen Persönlichkeiten erhältst du Erleichterung auf deine Charisma- und Wissensproben.

Sorgsame Mische

Wenn du Farben selbst herstellst oder sie kaufst, erhältst du immer die doppelte Menge.

Des einen Abfall ist des anderen Glück. Dein Lieblingszeitvertreib ist es, dich durch den Müll anderer Menschen zu wühlen. Es wird aber auch so viel weggeworfen, dass man doch noch brauchen kann. Manch ein Müllberg ist eine Fundgrube von nützlichen Gerätschaften und Materialien. Aus Alt mach Neu. Aus Müll mach Mechanik.

Ausrüstung

3x	K	Gaskartuschen
1x	K	Ausfahrbare Lupenbrille
1x	G	Mobile Miniaturwerkstatt
3x	K	Abfall
1x		Handvoll Münzen

Starttalente

Da hab ich doch noch was...

Du kannst jedes benötigte Material durch Müll substituieren. Je seltener oder wertvoller das Material, desto mehr Müll benötigst du dafür. Holz 1:1 ; Metall 1:10, Gold 1:100

Mief und Moder

Lange Jahre des Müllsammelns haben dir ein permanentes Odor verschafft. Wilde Tiere weigern sich, dir zu nahe zu kommen, dafür erhältst du Erschwernis auf alle Interaktionen mit zivilisiertem Volk.

Technikerin

Wenn es um Zahnräder, Gelenke, Hebel, Kolben oder ähnliches geht, erhältst du Erleichterung auf all deine Würfe.

Mögliche Talente

Recycling

Du kannst jeden Gegenstand ohne Probe zu Ressourcen verarbeiten. Du erhältst Müll äquivalent zur Größe des Gegenstandes.

Ups.

Du kannst automatisch ein magisches Artefakt verstehen und analysieren, egal, wie kompliziert es ist, der Gegenstand erhält dafür aber ein permanentes KNACK!.

Du hast dich einem Wesen von höherer Macht verschrieben. Es verspricht dir Kraft, Reichtum oder was auch immer du sonst willst. Es verlangt nicht viel. Außer ab und an deine Hilfe bei bestimmten irdischen Angelegenheiten.

Ausrüstung

1x	W	Paktamulett
3x	K	Geweihte Schriftrollen
1x	K	Geschmücktes Ritualmesser
1x	M	Wallende Seidenroben

2x | Kleingeld

Starttalente

Lebenslanger Pakt

Du hast einen Pakt mit einem Wesen aus einer anderen Sphäre geschlossen. Wendest du dich diesem Wesen zu, wird es dir sicherlich helfen. Doch für jede Hilfe wird irgendwann ein Tribut gefordert. Solltest du diesem nicht pünktlich nachkommen, könnten die Konsequenzen drastisch sein.

Säkular

Bei Wissensproben, in denen es um Kulte, Sektionen oder Religionen geht, erhältst du Erleichterung.

Mögliche Talente

Durchdringende Besessenheit

Dein Pakt wird vertieft. Du nimmst einen Teil des extra-planaren Wesens in dich auf. Wenn du willst, kannst du für eine Szene ein Teil seiner unendlichen Kraft übernehmen. Dafür erhältst du 5 Stress, aber auch Erleichterung auf Würfe in der Domäne des Wesens für diese Szene.

Krallen des Grauens

Du bedienst dich für kurze Zeit der Physiognomie deines Meisters.

Du bekommst Schuppen an deinen Händen und deine Fingernägel werden lang und hart. Sie sind nun spitz genug, um ordentlich Schaden anzurichten. Deine Hände zählen als kleine Waffen bis zum Ende dieser Szene. Zusätzlich erhältst du dafür 1 Stress.

Flügel der Ahnen

Du bedienst dich für kurze Zeit der Physiognomie deines Meisters.

Dicke, ledrige Schwingen sprießen dir aus dem Schulterplatten. Sie halten bis zum Ende der Szene und sind gerade groß genug, damit du dich für einige Minuten in der Luft halten kannst. Zusätzlich erhältst du dafür 3 Stress.

Du wurdest schon als Kind todkrank geboren. Hustend und keuchend kamst du auf die Welt. Jetzt hast du dich dem Dasein als Arzt verschrieben. Mit allen Mitteln die Krankheiten auszurotten, die unsere Existenz bedrohen, das ist dein Ziel.

Selbst, wenn du dich dafür selbst anstecken musst. Innerlich von Pestilenz zerfressen, spazierst du durch das Land, immer bereit Leiden zu beenden und Kranke zu erlösen.

Ausrüstung

1x	K	Schnabelmaske
1x	M	Medizinstab
2x	K	Pilzwegpuder
1x	K	Beutel Hustenbonbons
1x		Voller Geldbeutel

Starttalente

Lebender Seuchenkatalog

Du darfst dir eine Krankheit in deinem Körper abspeichern, wenn du sie einmal bekommen hast. Ein kleiner Stamm davon lebt in deinem Körper weiter, schädigt dich aber nicht. Du produzierst automatisch Antikörper dagegen, solltest du dich noch einmal infizieren.

Vom Fach

Wenn du Krankheiten von anderen behandeln oder heilen willst, erhältst du Erleichterung.

Mögliche Talente

Kranke Immunität

Du bist durchdrungen von allen möglichen Krankheiten. Zum Glück halten sie sich alle gegenseitig in Schach. Du erhältst Erleichterung auf Konstitutionsproben gegen Infektionen.

Seuchenherd

Du kannst eine beliebige Krankheit, die du in deinem Seuchenkatalog vermerkt hast, bei Bedarf aushusten, um dein Gegenüber zu infizieren. Dafür erhältst du 1 Stress.

Hustender Inkubator

Deine Antikörper sind perfekt dazu geeignet, ein potentes Gegenmittel zu erstellen. Du kannst dir einmal pro Tag mithilfe einer Spritze eine Ladung Impfmittel gegen eine bestimmte Krankheit entnehmen.



Du beschreitest einsame Wege. Dein Schicksal ist so frei und zerschlagen wie dein Schwert. Du gehst wohin dich deine Zukunft führen mag, mit federleichtem Schritt und einem leichten Wippen im Fußballen. Vor dir liegt die Ungewissheit und hinter dir die gefallen Körper deiner Kontrahenten. Alles ist so, wie es sein soll.

Ausrüstung

1x	M	Schartiges Schwert
1x	K	Zerschnittener Umhang
1x	W	Verbogene Metallpfeife
1x	K	Tabakbeutel
1x	K	Ein Paar Holzsandalen

1x | Kleingeld

Starttalente

Ehrevoller Zweikampf

In einem offiziellen Duell mit einem Kontrahenten erhältst du +1 auf alle Würfe. Sobald Zweitparteien eingreifen, gilt dieser Bonus nicht mehr.

Verinnerlichte Schneide

Du erhältst Erleichterung auf Konstruktionsproben, wenn du ein Schwert reparieren willst.

Mögliche Talente

Wie ein einziger Leib

Wenn du dieses Talent wählst, verschreibst du dich einem bestimmten Schwert. Du weißt immer, wo es sich gerade befindet. Wenn dein Schwert kaputt gehen sollte, verlierst du dieses Talent automatisch.

Erste Lehre - Wirbel der Luft

Dein Schwert kreist mit dem Zorn des Windes. Bei einem Angriff triffst du, wenn gewollt, alle anwesenden Personen um dich herum.

Zweite Lehre – Wurf des Himmels

Voraussetzung: Erste Lehre – Wirbel der Winde

Dein Schwert gilt nun als Fernkampf-Waffe. Du kannst es ohne Probleme werfen, bevor es anschließend zu dir zurück geschneilt kommt.

Dritte Lehre – Wucht der Erde

Voraussetzung: Zweite Lehre – Strafe des Himmels

Du schwingst dein Schwert mit der Kraft eines Felsens. Wenn du damit Gegenstände oder die Umgebung zerstören willst, erhältst du Erleichterung auf deine Probe. Dabei erhält dein Schwert aber einen KNACKS!.

Von außen betrachtet bist du ein ganz normaler Schausteller. Du lässt deine Puppen tanzen, ob nun für die bettelnden Kinder am Wegesrand oder die Adelsgesellschaft im Schloss.

Viele haben deine Kunst und dein Talent schon als vollendet gelobt, doch das Geheimnis deiner Vorstellungen hat andere Quellen...

Ausrüstung

2x	K	„Leere“ Puppe
1x	M	Beseelte Puppe
1x	K	Nähausrüstung
1x	K	Rolle Bindfaden
3x		Kleingeld

Starttalente

Puppenhexer

Du bist in der Lage, die Seelen von Kreaturen zu erkennen. Du kannst dabei grob einschätzen, wie stark sie sind.

Zusätzlich kannst du eine Seele in eine Puppe zu füllen. Diese Puppen unterliegen zu einem gewissen Grad deinem Willen. Bei stark von ihrem vorherigen Kodex abweichenden Befehlen ist eine Charismaprobe notwendig.

Zum Schausteller geboren

Willst du ein Publikum mit deiner Kunst beeindrucken oder die Gunst eines Zuschauers gewinnen, erhältst du Erleichterung.

Mögliche Talente

Seelenkommunikation

Indem du deinen Geist öffnest und deine Empathie der Welt offenbarst, kannst du mit verstorbenen Seelen kommunizieren. Je älter, desto bruchstückhafter wird das Gespräch. Mit jemandem der einen Tag tot ist, kannst du dich ganz nett unterhalten, aus jemandem der schon ein Millennium hier liegt, bekommst du nur noch Wortfetzen oder Bruchstücke heraus.

Empfindung der Toten

Voraussetzung: Seelenkommunikation

Deine Empfindungen werden noch stärker nach außen projiziert. Du kannst dich in tote Seelen hinein versetzen und wie in einem Film ihre letzten paar Minuten miterleben.

Kontrolle des Lebens

Du kannst echte Seelen beeinflussen, indem du eine Voodoo-Puppe erstellst. Dafür benötigst du etwas von deinem Opfer. Ein Haarbüschel, ein paar Fingernägel oder einige Milliliter Blut genügen.

In einem eintägigen Ritual bindest du die Person an die Puppe. Von nun an wird Schaden oder Einwirkungen an der Puppe in gewissem Maße auf den Gebundenen übertragen. Nadelstiche werden zu Bauchschmerzen; Verbrennungen werden zu Krämpfen; Ertrinken wird zu Atemnot.

Deine Tätigkeit wird hoch angesehen. Gerade in ärmeren Regionen, dort wo sich die Menschen die heiligen Riten nicht leisten können und sich die Toten wieder aus ihren Gräbern erheben, stellst du die letzte Instanz zwischen gefressen werden und am Leben bleiben dar. Mit Silberschaufel und Stempelsiegel treibst du das Gesindel wieder unter die Erde und bringst ihnen ihre letzte Ruhe.

Ausrüstung

1x	M	Silberschaufel
1x	K	Siegelstempelsammlung
1x	K	Heiliges Stempelkissen
1x	K	Grablaterne
2x		Handvoll Münzen

Starttalente

Bekannte des Gevatters

Du kennst dich mit den ehemals Lebenden aus. Wenn du mit Untoten, Skeletten, Ghulen, Geistern oder ähnlichem zu tun hast, erhältst du Erleichterung auf alle Würfe.

Bannmagierin

Du bist in der Lage Bannmagie zu wirken. Du kannst nichtmenschliche Wesenheiten oder solche, die von Magie aufrecht erhalten oder unterstützt werden, aus dieser Realität entfernen. Je mächtiger die Wesenheit, desto exotischeres Material und mehr Zeitaufwand benötigst du.

Für einen einfachen Untoten reicht es, diesem einfach ein Siegel aufzudrücken, für einen Erzdämon musst du schon ein stundenlanges Ritual ausführen.

Mögliche Talente

Gewaltige Ladung

Du kannst eine unmenschliche Wesenheit in dir aufnehmen und bei Bedarf wieder freilassen. Dabei bekommst du aber jedes Mal 1 bis 3 Stress, abhängig von der Macht der Wesenheit. Während sie in dir gefangen ist, kann sie keinen Schaden anrichten.

Wachsames Licht

Legst du die Hand auf deine Brust, schließt deine Augen und beginnst ein sanftes Gebet, beginnst du sanft zu leuchten. Das Licht, das von dir ausgeht, ist sehr schmerzhaft für Untote und bewegt sie meist dazu zu fliehen.

Gabe der letzten Ruhe

Du kannst in einem einminütigen Ritual eine Leiche segnen. Diese Leiche oder Seele kann unter keinen Umständen mehr wiederbelebt oder zu einem Untoten gemacht werden.

Explosionen sind dein liebster Zeitvertreib. Du mischst und mixt wie es dir beliebt, Hauptsache am Ende kommt etwas heraus, das einen großen Knall verursacht. Natürlich übst du dein Handwerk auch hin und wieder zu einem anderen Zweck aus. Heiltränke oder Gegengifte verkaufen sich schließlich auch gut. Aber so richtig zufrieden bist du erst nach einem kräftigen KABUMM!

Ausrüstung

3x	K	Explosive Tinktur
3x	K	Alchemiezutaten
1x	K	Schießpulversack
1x	G	Tragbares Alchemielabor
1x		Voller Geldbeutel

Starttalente

Sprengexperte

Wenn du explosive Gemische herstellst oder sie einsetzt, erhältst du Erleichterung.

Wandelndes Kräuterlexikon

Du kannst Zutaten in der freien Wildbahn eindeutig zuordnen und bestimmen, für welchen alchemistischen Zweck sie eingesetzt werden können.

Mögliche Talente

Geschmackstest

Du erkennst automatisch welche Eigenschaften ein Trank besitzt, wenn du kurz daran nippst. Dabei entstehen keine Effekte durch die Einnahme.

Sparsamer Mischer

Du weißt, wie du den maximalen Nutzen aus deinen Zutaten bekommst. Jedes Mal wenn du ein Gebräu fertigstellst, erhältst du einen extra Trank.

Durchdringende Magie

Du kannst magische Zauber in dein Gebräu mit einfließen lassen. Dafür muss dir aber eine Person zur Hand gehen, die diese Zauberei auch wirken kann.



Schon von klein auf haben dich Stangenwaffen fasziniert. Ganz egal um was es sich handelt, ob nun Speiß, Speer, Hellebarde, Glege, Kriegsflgel, Hakenspeiß, Lanze oder auch ein ganz normaler Stecken, du fandest alles gleichermaßen toll. Egal welche Lande du durchwandertest, die Kombination aus Holzstab und spitzes Ende fand sich in allen Kulturen und Kriegsgebräuchen wieder. Mit der Zeit hast du ein gewisses Fachwissen dafür entwickelt.

Ausrüstung

3x	M	Beliebige Stangenwaffe
1x	K	Holzpolierset
1x		Handvoll Münzen

Starttalente

Eins für jeden Anlass

Du kannst eine Stangenwaffe in einem einstündigen Ritual an einen beliebigen Gagnetypus deiner Wahl binden. (z.B. Bäcker, Soldaten, Bären, Drachen, etc...) Wenn du diese Stangenwaffe für den Kampf gegen diese Art von Wesen benutzt, erhältst du Erleichterung auf deine Würfe.

Mögliche Talente

Allzweckwerkzeug

Deine Stangenwaffen können nun auch an einen beliebigen Zweck außerhalb des Kampfes gebunden werden. (z.B. Kletterstütze, Kochlöffel, Paddel, etc...) Wenn du sie für diesen Zweck benutzt, bekommst du Erleichterung auf deine Würfe.

Verlängerung meines Körpers

Solltest du Stress bekommen, während du mit einer Stangenwaffe agierst, kannst du statt dir den Stress aufzuschreiben, stattdessen die Stangenwaffe zerstören.

Auge der Kennerin

Du erkennst auf den ersten Blick, wie eine Waffe beschaffen ist. Welche Qualität sie hat, wie viele Leute sie bereits geführt haben oder ob sie eine besondere Eigenschaft aufweist.

Weitwurfkünstler

Du kannst deine Stangenwaffen ohne Erschwernis werfen.

In den tiefsten Tiefen, wo das Gestein der Sonne fremd ist und sich dunkelgraue, haarlose Gestalten von Käfern und Pilzen ernähren, schürfst du unermüdlich. Das Licht ist dein Feind und der Stein deine Mutter. Wir kommen von Staub und gehen zum Staub. Der Anfang ist das Ende, doch du gräbst stetig tiefer. Immer weiter hinunter, ohne Rast und ohne Ruh. Das Erz muss fließen.

Ausrüstung

2x	K	Gesplitterte Juwelen
2x	K	Tagesration Dreck
1x	M	Kerzenhelm

1x | Handvoll Münzen

Starttalente

Schaufelmeister

Wenn du Erde oder Dreck bewegen, transportieren oder ein Loch graben willst, erhältst du Erleichterung.

Dreckfresser

Erde ist reich an Mineralien und Ballaststoffen. Du kannst statt normalem Essen auch einfach eine Portion Erde verspeisen, um satt zu werden.

Mögliche Talente

Quetschkörper

Du kannst dich in auch noch so kleine Zwischenräume quetschen, ohne Erschwernis zu bekommen.

Lichtlose Sicht

Deine Pupillen sind gigantisch. Du kannst sogar bei völliger Dunkelheit normal sehen. In Sonnenlicht jedoch bist du fast blind.

Maulwurfsklauen

Du benötigst keine Gerätschaften um zu buddeln. Deine groben Schaufelhände reichen dafür locker aus.

Deine Beats sind dumpf und deine Klänge schrill. Melodisches Gekreische gemischt mit panischem Gesang. Du spielst deine Rhythmen im Einklang mit dem Herzschlag der Erde. Ein dröhnendes Rauschen an Ton und Ekstase. Das Gas pumpt im Takt durch die Kanüle deines Synthesizers. Die Leute tanzen wie im Rausch. Du stehst im Mittelpunkt und bist doch einsam.

Ausrüstung

1x	M	Gasbetriebener Synthesizer
4x	K	Gaskartuschen
1x	K	Liederbuch

3x | Kleingeld

Starttalente

Musikalische Unterstützung

Wenn du ein Lied auf deinem Synthesizer zum Besten gibst, kannst du nach einer erfolgreichen Sorgfaltprobe einer beliebigen Aktion eines Mitspielers Erleichterung geben.

Absolutes Gehör

Du kannst die Höhe eines beliebigen gehörten Tons ohne Hilfsmittel exakt bestimmen.

Mögliche Talente

Musikstudium

Wenn du ein Lied hörst oder Noten davon liest, erkennst du automatisch, um was für ein Lied es sich handelt und erhältst gewünschte Details und Informationen dazu.

Publikumsmagnet

Wenn du versuchst eine oder mehrere Personen durch einen musikalischen Auftritt abzulenken, erhältst du Erleichterung.

Hypnotische Klänge

Solange du spielst, kannst du nach einer erfolgreichen Sorgfaltprobe eine einzige Person in den Bann deiner Musik ziehen. Sie wird in Trance gesetzt nicht anderes mehr wahrnehmen, als dich und dein Instrument.

Du besitzt den wohl wichtigsten Job auf der ganzen Welt. Du machst sauber. Du reinigst. Du putzt. Für andere könntest du genauso gut unsichtbar sein. Die meisten Menschen blenden dich automatisch aus. Mit Schrubber und Mopp arbeitest du dich voran, unbekannt und allein. Du bekommst vieles mit, hast viel über die Leute um dich herum erfahren, während sie ihr Leben ungeachtet deines eigenen leben.

Ausrüstung

1x	R	Putzwagen
1x	M	Mopp
1x	K	Packen Putzlappen
1x	K	Stück Schmierseife
2x		Kleingeld

Starttalente

Meisterliche Putzkraft

Du erhältst Erleichterung wenn du putzen, reinigen oder sauber machen willst.

Teil des Mobiliars

Wenn niemand gezielt nach dir Ausschau hält und du dich ganz offen versteckst, erhältst du Erleichterung.

Mögliche Talente

Nur Wasser und Muskelkraft

Du hast für alle Fälle immer eine kleine Menge Wasser dabei.

Allerweltsgesicht

Wenn du jemanden überzeugen willst, dass du eine andere Person bist, erhältst du Erleichterung.

Ekelresistenz

Du hast in all deiner Zeit schon sehr viel erlebt. Wenn du geistigen Stress durch Ekel bekommst, reduziere ihn um einen Punkt.

Dein Können unterstützt die lokale Bauernschaft. Du lässt es regnen in Dürrezeiten und hältst Hagel sowie Sturm ab. Nur durch deine Bemühungen hat sich die Ernte in den letzten Jahren verdoppelt, wenn nicht sogar verdreifacht. Natürlich lässt du dir deine Arbeit auch ordentlich nach Tarif belohnen. Wenn nur der ganze Papierkram nicht wäre.

Ausrüstung

1x	M	Wetterstab / Wetterbuch
1x	K	Schicker Beamtenhut
2x	K	Sturmpulver
1x	K	Wetterkompass
1x		Volle Geldbörse

Starttalente

Wettermanipulation

Du kannst alle möglichen Wetterphänomene heraufbeschwören. Dazu musst du immer einen Katalysator in den Händen haben, meist einen Stab oder ein Buch.

Bei präzisen oder spontanen Zaubern erhältst du Erschwernis.

Mögliche Talente

Meteorologisch Spezialisierung - X

Deine Studien verstärken sich auf einen spezifischen Bereich der Wettermagie.

Wähle eine Kategorie:

Regen; Hitze; Eis; Blitz; Wind

Du erhältst Erleichterung bei Aktionen der gewählte Kategorie.

Quell der Bürokratie

Du bist versiert in den Verstrickungen und Verbiegungen der Gesetze und Formulare. Wann immer sich dir ein Problem dieser Art in den Weg stellt, erhältst du Erleichterung.

Zusätzlich kannst du dich mit Leichtigkeit durch jede Art von bürokratischem Dokument arbeiten, ohne die Übersicht zu verlieren.

Akkurate Vorhersage

Wenn du für zehn Minuten den Himmel studierst und dabei Wind, Sonne und Feuchtigkeit beachtest, kannst du präzise das Wetter der nächsten drei Tage vorhersagen.

Beamtenschlaf

Du kannst in allen Lebenslagen schlafen. Wo alle anderen keine Ruhe finden, bettest du dein Haupt und schläfst wie ein Stein.

Eine dunkle Aura umgibt dich und deine Habseligkeiten. Du kaufst und verkaufst die unheiligen Reichtümer von Abenteurern und Halunken. Von Göttern und Halbgöttern wirst du gemieden und teilweise gefürchtet. Wären da nicht die unzähligen Flüche, die auf deinen magischen Utensilien lasten, wärest du jetzt bestimmt schon bekannt und berühmt im ganzen Land.

Ausrüstung

3x	M	Verfluchtes Artefakt
1x	R	Handkarren
2x		Handvoll Münzen

Starttalente

Verdorbenes Augenlicht

Indem du einen Gegenstand für einige Momente betrachtest, kannst du feststellen, ob es sich hierbei um ein magisches Artefakt handelt. Dein Blick durchdringt dabei sogar mächtige magische Schleier und Deckzauber.

Fluchkatalysator

Flüche, die auf dir lasten, kannst du bei Bedarf mit einer Person in deiner Nähe teilen. Solange du in ihrer Nähe bleibst, leidet sie ebenfalls unter den Folgen und Auswirkungen jener Flüche.

Mögliche Talente

Negativfeld

Die vielen Flüche um dich und auf dir verzerren das magische Gefüge um dich herum. In deiner Nähe kann jegliche Magie nur noch mit Erschwernis gewirkt werden.

Gewiefter Feilscher

Wenn du etwas kaufen oder verkaufen willst, erhältst du Erleichterung, wenn du versuchst, einen besseren Preis zu erzielen.

Preislich sicher

Wenn du den Geldwert eines Artefaktes, Schatzes, Kunstwerkes oder Schmuckstücks schätzt, erhältst du Erleichterung.

Manche aus deiner Zunft verbringen ihr ganzes Leben in Schweigen, andere wiederum schreien sich täglich ihre Stimmen heiser. Dass ein Wort eine besondere Kraft besitzt, das war dir schon vor deiner Aufnahme in den Zirkel bekannt. Nun besitzt du auch die Fähigkeiten, um diese Macht zu nutzen und nach außen zu projizieren. Doch sobald du höhere Ambitionen abseits dieses einfachen Lebens gezeigt hast, haben sie dich in hohem Bogen rausgeworfen.

Ausrüstung

1x	M	Gebanntmarkte Kutte
1x	K	Beutel Rachenbonbons
1x	M	Zerbrochener Wanderstab
1x	K	Klangmuschel
1x		Kleingeld

Starttalente

Weg des Hauchs

Du stehst im Einklang mit deiner selbst und wählst deine Worte mit Bedacht. Dein Flüstern schneidet wie die Klinge eines Dolches. Du kannst Worte wie Wurfdolche verwenden, wenn du es denn möchtest. Bei präzisen oder spontanen Zaubern erhältst du Erschwernis.

Weg des Drucks

Du schreist regelmäßig gegen Wände. Deine Stimmbänder sind hart wie Stahl und deine Schreie so laut, dass sie Glas erzittern lassen.

Deine Worte sind so kraftvoll, dass sie Gegenstände umwerfen und Menschen zu Boden bringen können. Für jeden Einsatz bekommst du selbst 1 Stress.

Mögliche Talente

Licht der Stimme

Deine Stimme reicht bis in den Ultraschallbereich. Deine Ohren sind darauf geschult worden. Du kannst in vollständiger Dunkelheit sehen als wäre es helllichter Tag. Man kann dabei jedoch ein ganz leichtes Summen hören.

Melodie der Sirene

Solange du singst, werden alle Wesen mit funktionierendem Gehör in deinen Bann gezogen. Für die Zeit deines Gesangs stehen sie in Trance und können sich nicht bewegen. Du kannst diese Fähigkeit nur einmal pro Spielsitzung verwenden.

Weg der Entspannung

Deine zahmen Worte fühlen sich wohl und schön an. Während du Litaneien von dir gibst, wird bei von dir ausgewählten Anwesenden jeder erhaltene Stress um 1nen Punkt gesenkt.

Schon in jungen Jahren wurdest du den Chefs der Fließbänder unterstellt. Tägliche durftest du eine monotone Arbeit nach der anderen tun, jedoch warst du ihnen nicht produktiv genug. Also optimierten sie dich. Jetzt brauchst du weniger Schlaf, Essen und Spaß um zu funktionieren. Jedoch haben sie nicht damit gerechnet, dass du dich zusammen mit deinen Kollegen irgendwann einmal gegen sie erhebst. Nun seid ihr frei und könnt mit eurem stählernen Körper tun und lassen, was ihr wollt.

Ausrüstung

3x	K	Gaskartuschen
2x	K	Ersatzteile
1x	K	Rostschutzmittel
1x	W	Poliertuch

3x | Kleingeld

Starttalente

Gleißende Messinghaut

Deine Haut reflektiert einen Großteil der Sonne. Du erhältst keine Erschwernis bei starker Hitze und Sonneneinstrahlung.

Metallmensch

Physische Schäden kannst du mittels Ersatzteilen oder Ressourcen selbst reparieren und erholst pro dafür benutzter Einheit einen Stress.

Zusätzlich kannst du verschiedene Gadgets in deinem Körper verbauen. Diese verbrauchen bei Einsatz jedoch Gaskartuschen.

Mögliche Talente

Kreissägearm

Mehrere sich schnell rotierende Sägeblätter können bei Bedarf aus deinem Unterarm hervorschnellen um etwaiges Laubwerk oder Körperglieder zu entfernen.

Leuchtende Augen

Dir wurden kleine Dioden in die Augäpfel gesetzt. Du kannst damit, einer Taschenlampe gleich, die Umgebung erhellen.

Harte Legierung

Durch Stich- oder Schneidwaffen erhältst du bei einem Angriff einen Stress weniger.

Als Krotwesen wandelst du durch die Lande als hochgewachsener Frosch, stämmige Kröte oder wendiger Unken. Obwohl deine Spezies nicht lange lebt, versucht jeder das Beste aus seinem kurzen Dasein zu machen. Du bist auf der Walz, auf deiner ganz eigenen Erkundungstour durch die Welt. Man hofft darauf, dass du mit großen Errungenschaften und zum Bersten gefüllten Gedanken zurückkommst und deine gewonnenen Erfahrungen anschließend mit deinem Stamm teilst.

Ausrüstung

1x	M	Klingenstock
3x	K	Tagesration
1x	K	Heilerde
1x	K	Notizbuch
1x		Handvoll Münzen

Starttalente

Entfaltbare Lungen

Du bist in der Lage für eine gute Stunde unter Wasser zu bleiben, bevor du wieder Luft holen musst.

Kehlkopfexpansion

Indem du deine Schallblase anspannst, kann deine Stimme auch noch die entferntesten Hügelketten erreichen.

Immer auf dem Sprung

Du kannst mit Anlauf bis zu fünfzehn Meter weit springen.

Mögliche Talente

Emsiger Packer

Du bist sehr geschickt dabei, Habseligkeiten effizient zu verstauen. Große Gegenstände zählen für dich nur 3 Zellen.

Sprache der Reisenden

Wenn du eine fremde Sprache verstehen und dich in ihr unterhalten willst, erhältst du Erleichterung auf Wissens- oder Charismaproben.

Schon immer hast du den Ruf der Wildnis gespürt. Irgendwann bist du ihm gefolgt und sie hat dich zu einem der ihren gemacht. Sie hat dich verändert, nicht nur deinen Geist, sondern auch deinen Körper. Du bist nun eins mit ihr und allem was in ihr ist. Was erdreisten sich da die Könige und Adligen, diese Wildnis für sich zu beanspruchen? Wenn jemand ein Vorrecht auf sie hat, dann doch du, trägst du doch einen Teil von ihr für immer in dir.

Ausrüstung

1x	K	Wechselkleidung
1x	M	Altes Gewehr
1x	K	Tollkirschsamen
1x	K	Tierknochen
2x		Kleingeld

Starttalente

Tierwandlung

Wähle ein Tier. Du kannst dich innerhalb weniger Augenblicke in dieses Tier verwandeln, bekommst dafür aber einen Stress.

Fährtenfinder

Wenn du in der Natur Wild oder Tieren nachjagst, erhältst du Erleichterung auf deine Navigationsproben.

Mögliche Talente

Teilverwandlung

Du kannst nur einen Teil deines Körpers in ein Tier verwandeln. Hierfür bekommst du noch keinen Stress, erhältst aber auch nur die Vorteile dieses einen Körperteils.

Avatar der Tiere

Mehrfach auswählbar

In einem eintägigen Ritual bindest du deine Seele an eine weitere Tiergestalt. Du kannst dich von nun an auch in diese verwandeln.

Berserker

Du kannst während einer physischen Auseinandersetzung in einen Kampfrausch verfallen. Dabei erhältst du Erleichterung auf alle Kampfproben, dafür verdoppelt sich dein erhaltener Stress für diese Zeit.

Die Unterarten der Wieselkin sind mannigfaltig, jedoch alle ähnlich gepolt. Ob nun die starken Dachse, die flinken Hermelin oder die anmutigen Nerze, alle erfreuen sich einer starken Nestkultur und einfachen Verhältnissen.

Doch du wolltest Abenteuer erleben. Also bist du ausgezogen, mit Glückwünschen hinter dir und fremden Ländern vor dir. Mit einfachen Arbeiten verdingst du dir deinen Lebensunterhalt.

Ausrüstung

1x	K	Stahlhelm
1x	W	Familienfoto
1x	K	Stumpfes Messer
1x	W	Glücksmünze
1x		Handvoll Münzen

Mögliche Talente

David gegen Goliath

Kämpfst du gegen Wesen, die um ein Vielfaches größer sind als du, erhältst du Erleichterung.

Allesfresser

Du kannst deinen Hunger mit verdorbenen Lebensmitteln stillen, ohne Schaden zu nehmen.

Starttalente

Dichtes Fell

Dein buschiges Fell hält Nadeln, Wespenstiche, kleine Steine und sonstigen minimal nervigen Schaden ab.

Kleine Statur

Du erhältst Erleichterung, wenn du dich klein machen willst.

Vetternschaft

Wieselkin sind in fast jeder Ortschaft oder Region vertreten.

Du kannst dir drei Stress notieren und 1W6 Wiesel zu Hilfe holen. Sie werden sich für dich nicht übermäßig in Gefahr bringen, aber können bei einfachen Arbeiten und Aufgaben helfen.

Einst bist du fröhlich und frei vor dich hin gewachsen. Dann hat man dich entwurzelt und über den halben Globus gekarrt. Mittlerweile bist du zwar wieder frei, doch eindeutig human angehaucht. Deinen natürlich grünen Daumen nutzt du nun, um den Fortschritt in der Botanik zu fördern. Das Verständnis zwischen der Pflanzen- und der Menschenwelt war noch nie besser.

Ausrüstung

1x	M	Metallene Gießkanne
1x	M	Gartenschere
2x	K	Pflanzendünger

1x | Voller Geldbeutel

Starttalente

Halb Grünzeug

Du erhältst Erleichterung auf Sachen, die eine Pflanze gut kann, dafür aber auch doppelten Stress durch Feuer.

Chlorophyll

Eine Stunde strahlendes Sonnenlicht ist für dich äquivalent zu einer normalen Tagesration. Du kannst dadurch aber keinen Vorrat anlegen.

Botanisches Wissen

Du erhältst Erleichterung, wenn du Pflanzen oder Kräuter erkennen oder zuordnen willst.

Mögliche Talente

Tragendes Gewächs

Deine Äste tragen Früchte. Du kannst einmal pro Tag eine volle Tagesration aus deinem Gestrüpp sammeln.

Fest wie ein Baum

Deine Wurzeln graben sich tief in das Erdreich. Du erhältst Erleichterung um an Ort und Stelle stehen zu bleiben.