

In der kalten Tundra des hohen Nordens ist das Überleben ein täglicher Kampf. Und wenn es einem die Natur nicht schwer macht, dann machen es die starrköpfigen Bornländern mit ihrem Hass auf alles Fremde. Aber in der Gemeinschaft deiner Sippe warst du sicher. Vielmehr: Du warst die Gemeinschaft deiner Sippe. Mit Hilfe deiner magischen Rituale hältst du die Tradition aufrecht und die Sippe zusammen.

Jetzt bist du fern deiner Sippe unterwegs. Aber vielleicht wirst du auch denen, mit denen du reist, Gemeinschaft bringen können.

Verteile 14, 14, 12, 12, 11, 11, 9 und 9 auf deine Eigenschaften

## FINGERFERTIG-

MUT	KLUGHEIT	INTUITION	CHARISMA	KEIT	GEWANDTHEIT	KONSTITUTION	KÖRPERKRAFT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ängstlich	<input type="checkbox"/> verwirrt	<input type="checkbox"/> betäubt	<input type="checkbox"/> verunsichert	<input type="checkbox"/> nervös	<input type="checkbox"/> starr	<input type="checkbox"/> angeschlagen	<input type="checkbox"/> geschwächt

## Spezies

Du bist **Norbardin** – Du kennst die Stärke der Gemeinschaft. Bei einem *Teilerfolg* auf *Vorbereiten* kannst du statt der anderen Optionen auch wählen:

- Du schaffst es nicht alleine und benötigst die Unterstützung der ganzen Gruppe.

**Name:** \_\_\_\_\_

Wähle oder erfinde einen eigenen Namen und trage ihn oben ein:

**Norbardin** – Chrenja Wodkaroff, Dorkow Nogil, Radra Porgajeff, Etris Sievening, Gerja Abrinken, Perjun Fruginen

## Aussehen

Wähle oder erfinde von jedem eins:

wandernder, wacher oder verwirrter Blick  
langer Zopf, wildes Haar oder Kahlkopf  
weite Robe, eng anliegendes Hemd und Hose, oder winterliche Kleidung  
wohlgenährt, abgemagert oder schlaksig

## Glaube

Wähle deinen Glauben:

- Hesinde** – Erfahre etwas über die Vergangenheit deiner Sippe.
- Travia** – Mache aus einer Gruppe Individuen eine Gemeinschaft.

## Ausrüstung

Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Stück), Schreib- und Zeichenutensilien, 2 Silbern und deinem Seffer Manich.

Wähle deine Bewaffnung:

- kurzer Dolch
- langer Stab

Wähle zudem eines:

- Lederrüstung (Vermeide 1 Zustand, -1 auf *Gewandtheit*) mit Pflegeset
- prunkvolle Kleidung (+1 auf *Charisma*)
- Abenteurerausrüstung (entnimm 3 nützliche Gegenstände) und eine Handaxt

## Startfähigkeiten

### Magiedilletantin

Du startest mit einem Zaubertrick Deiner Wahl. Du kannst ihn jederzeit einsetzen.

### Mitglied der Sippe

Wenn du Mitlieder Deiner Sippe ausfindig machst, werden Sie dir Hilfe und Schutz geben.

### Seffer Manich

Wenn du dein Seffer Manich längere Zeit auf der Suche nach altem Wissen studierst, stelle dem Meister eine Frage dazu und *würfle* auf *Klugheit*.

- \* Bei einem *vollen Erfolg* enthält das Seffer Manich einen entscheidenden Hinweis: Der Meister wird dir die Frage beantworten
- \* Bei einem *Teilerfolg* wähle eines:

- Du findest nur Teilinformationen zu dem Thema.
- Die Worte des Seffer Manich sind schwer zu deuten: Du erfährst alles, aber auch einige Unwahrheiten. Der Meister wird dir nicht sagen, was was ist.

## Bande

Knüpfe Bande mit deinen Mitstreitern, indem du in mindestens eine der Leerstellen einen ihrer Namen einträgst:

- \_\_\_\_\_ beschützt mich, während ich auf Reise bin.
- \_\_\_\_\_ ist für mich in Teil meiner Sippe.
- \_\_\_\_\_ hat kein Gemeinschaftsgefühl - ich werde es beibringen.
- \_\_\_\_\_ ist mir in meinen Träumen erschienen.

## Kompetente Fähigkeiten

Wenn du eine Stufe von 2 bis 6 erreichst, wähle eine der folgenden Fähigkeiten:

### Handel

Wenn du über den Preis einer Ware verhandelst, würfle auf *Charisma*.

\* Bei einem vollen Erfolg darfst du den Preis um 20% senken oder erhöhen.

\* Bei einem Teilerfolg benennt der Meister zusätzlich eine Gegenleistung. Wenn du diese nicht erfüllen möchtest, darf er statt dir wählen, ob der Preis steigt oder sinkt.

### Kulturkunde

Wenn du einer fremden Kultur begegnest, würfle auf *Intuition*.

\* Bei einem vollen Erfolg wähle 3 Fragen.

\* Bei einem Teilerfolg wähle 1 Frage.

- Was muss ich tun, um in der Kultur Anerkennung zu finden?
- Was wird in der Kultur am meisten gefürchtet?
- Wer hat in der Kultur das Sagen?
- Was gilt in der Kultur als wertvoll?
- Womit kann ich in dieser Kultur am meisten beeindrucken?

Der Meister wird dir wahrheitsgemäß antworten.

### Gefühl für die Sippe

Wenn du dich länger in einer Gruppe Personen aufhältst, würfle auf *Intuition*.

\* Bei einem vollen Erfolg darfst du dem Meister zwei beliebige Ja-Nein-Frage über die Gruppe stellen.

\* Bei einem Teilerfolg muss der Meister dir nur eine Frage wahrheitsgemäß beantworten. Er wird dir nicht sagen, welche.

### Menschenkenntnis

Wenn du eine Person länger beobachtest, würfle auf *Intuition*.

\* Bei einem Teilerfolg wird dir der Meister einen Fakt aus der Vergangenheit oder eine Eigenart der Person verraten.

\* Bei einem vollen Erfolg erhältst du außerdem Glück bei deinem nächsten Wurf gegen diese Person.

### Vertrautenbindung

Du hast eine vertraute Schlange. Du kannst mit ihr durch Berührung kommunizieren. Deine Schlange kann Magie in ihrer Nähe erkennen.

### Ritual wirken

Wenn du Kraft aus der Gemeinschaft schöpfst und aus dem Seffer Manich liest, um einen magischen Effekt zu erzeugen, beschreibe dem Meister, was du zu erreichen gedenkst. Ein Ritual kann grundsätzlich jeden magischen Effekt erzeugen, den du dir vorstellen kannst, aber der Meister wird dir zwischen einer und vier der folgenden Bedingungen auferlegen:

- Die passende Sternkonstellation dazu ist erst in Tagen, Wochen oder Monaten.
- Zuerst musst du \_\_\_\_\_.
- Du benötigst Hilfe von \_\_\_\_\_.
- Es wird dich eine große Menge Geld kosten.
- Du kannst nur eine geringere Version des Effektes hervorrufen, die unzuverlässig und begrenzt in ihrer Wirkung ist.
- Du und deine Verbündeten riskieren Bedrohungen von \_\_\_\_\_.
- Die Wirkung ist an einen bestimmten Gegenstand gebunden.

### Beeindruckendes Wissen

Wenn du jemanden überredest und dein Wissen als Druckmittel verwendest, darfst du auf *Klugheit* statt auf *Charisma* würfeln.

### Gutes Gedächtnis

Du kannst dein Seffer Manich einsetzen, ohne es länger zu studieren.

### Breitgefächerte Bildung

Du erhältst eine Fähigkeit eines anderen profanen Heldenbogens. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.

## Meisterliche Fähigkeiten

Wenn du eine Stufe von 7 bis 12 erreichst, wähle eine Fähigkeit von links oder aus folgender Liste:

### Prophezeien

Wenn du jemandem die Zukunft vorhersagst, mache zwei vage Aussagen und würfle auf *Klugheit*. Der Meister wird im Geheimen eine auswählen, die eintreten wird.

\* Bei einem vollen Erfolg wird der Meister dir verraten, welche eintreten wird.

\* Bei einem Teilerfolg lässt dich der Meister im Unklaren.

\* Bei einem Fehlschlag tritt eine der Aussagen ein, aber in einer für dich ungünstigen Art und Weise.

### Bine Maschores

(benötigt Handel)

Bei einem Teilerfolg kannst du stattdessen auch folgendes wählen:

\* Du darfst den Preis um 20% senken oder erhöhen, aber sobald du ihn verlässt, wird deinem Gegenüber klar, dass er ein schlechtes Geschäft gemacht hat.

### Ätzes geben

Du kannst immer durch bissige Kommentare Vorbereiten, wenn derjenige, den du unterstützt, dich hören kann.

### Bienenfleiß

Du kannst das Schlafbedürfnis von einer kleinen Gruppe Personen auf einen Bienenschwarm übertragen. Sie muss für mehrere Tage nicht schlafen, kann in dieser Zeit aber auch nicht Lager aufschlagen.

### Mackestopp

Du kannst in einem Ritual in einer Gruppe einen Tonkrug so verzubern, dass das Unglück der Gruppe auf sich zieht. Wenn du oder jemand aus der Gruppe auf das Schicksal vertraut, kannst du den Topf zerspringen lassen, statt einen Abenteuerpunkt zu streichen. Du kannst immer nur einen Mackestopp gleichzeitig haben.

### Im Kreis der Sippe

(benötigt Ritual wirken)

Wenn du im Kreis deiner Sippe ein Ritual wirkst, zählt auch ein Teilerfolg als voller Erfolg.

### Traumseherin

Wenn du in den Träumen eines Gefährten wandeln willst, stelle ihm eine Frage über seine Vergangenheit und würfle auf *Intuition*.

\* Bei einem Erfolg lernt ihr etwas aus seiner Vergangenheit, das ein Problem der Gegenwart lösen könnte.

\* Bei einem Teilerfolg zeigt der Traum zusätzlich eine böse Überraschung, die sich bald bewahrheiten wird.

### Traumwissen

Wenn du das Seffer Manich nutzt, kannst du bei einem Teilerfolg statt der bestehenden Optionen auch folgendes wählen:

- Deine Suche setzt dich länger im Reich deiner Träume fest.

### Veteran

(benötigt Breitgefächerte Bildung)

Du erhältst eine Fähigkeit eines anderen profanen Heldenbogens. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.