

# SCHICKSAL

## OPTIONALE REGELN



Die Nornen weben das Schicksal oder *Wyrd* eines Charakters in dem Moment, in dem er geboren wird. Manche Schicksale sind gut, andere schlecht. Als optionalen Schritt während der Charaktererschaffung kann ein Held einen Teil seines Schicksals aufdecken, jedoch muss dies geschehen, noch bevor Fertigkeiten, Eigenschaften oder besondere Eigenschaften gewählt wurden. Ein Charakter, der das Schicksal herausfordern möchte, kann eine einzelne Karte vom Action Deck ziehen und in die passende Tabelle unten schauen. Sobald ein Charakter eine Karte gezogen hat, kann er nicht mehr zurück - seine Lebensgeschichte ist unveränderbar. Wie schon zuvor erwähnt, ist es manchmal besser, nicht zu wissen, was das Schicksal für einen bereithält. Vorteile und Handicaps, die durch das Schicksal verliehen wurden, beeinflussen nicht die Charaktererschaffungspunkte, sie sind kostenlos (Sogar wenn der Charakter die Voraussetzungen nicht erfüllt).

### ROTE KARTENFARBE

Karte	Schicksal
2-3	Wird sein Können zeigen: Du erhältst einen zusätzlichen Fertigkeitenspunkt.
4	Wird Größe durch Beharrlichkeit erreichen: Du erhältst einen zusätzlichen Bennie.
5	Wird sein großes Können zeigen: Du erhältst zwei zusätzliche Fertigkeitenspunkte.
6	Wird keine Angst zeigen: Du erhältst das Talent "Tapfer" (SH S. 45).
7	Wird mit seinem Kopf folgen, nicht seinem Herzen: Du erhältst das Talent "Eiserner Wille" (SW:GER S. 71).
8	Wird ein wahrer Krieger sein: Du erhältst ein Anfänger-Kampftalent Deiner Wahl.
9	Wird von den Göttern beschützt werden: Du erhältst Talent "Arkane Resistenz" (SW:GER S. 51).
10	Wird große Reichtümer anhäufen: Du erhältst das Talent "Reich" (SW:GER S. 53).
Bauer	Wird mit Helden wandeln: Jedes Mal wenn der Held ein Mehrfaches von 10 Ruhm erreicht, erwirbt er einen zusätzlichen Punkt Ruhm.
Dame	Wird Herzen gewinnen: Du erhältst den Talent "Charismatisch" (SW:GER S. 71).
König	Wird ein wahrer Anführer sein: Du erhältst das Talent "Anführer" (SW:GER S. 54).
Ass	Wird ein begabter Held sein: Erhöhe eine Eigenschaft Deiner Wahl um einen Schritt, bis zu einem Maximum von W12+1. Während des Spiels können Talente dieses Attribut bis zu einem Maximum von W12+3 erhöhen.

### SCHWARZE KARTENFARBE

Karte	Schicksal
2-3	Wird wenig Können zeigen: Du verlierst einen Fertigkeitenspunkt.
4	Wird niemals sein Potenzial ausschöpfen: Du verlierst einen Bennie.
5	Wird immer Unterlegen sein: Du verlierst zwei Fertigkeitenspunkte.
6	Wird vor Angst vor den Schatten zittern: Du erhältst den Nachteil "Feigling" (SW:GER S. 44).
7	Wird um jeden Preis nach Größe streben: Du erhältst den Nachteil "Übermütig" (SW:GER S. 49).
8	Wird Ratschläge missachten bis zu seinem Untergang: Du erhältst den Nachteil "Stur" (SW:GER S. 48).
9	Wird von einem sehr gemieden werden: Du erhältst den Nachteil "Gottverlassen" (SH S. 26).
10	Wird für immer nach Blut dürsten: Du erhältst den Nachteil "Blutrünstig" (SW:GER S. 46).
Bauer	Wird niemals Magie anwenden: Du erhältst den Nachteil "Magisches Verbot" (SH S. 26).
Dame	Wird niemals Freunde finden: Du erhältst den Nachteil "Fies" (SW:GER S. 45)
König	Wird Groll gegen Kind und Kegel hegen: Du erhältst den Nachteil "Rachsüchtig (Schwer)" (SW:GER S. 45)
Ass	Wird ein Versager sein: Ein Attribut Deiner Wahl wird während der Charaktererstellung nicht mit mehr als W4 beginnen. Des Weiteren kann es nicht höher als W8 gesteigert werden, es sei denn durch temporäre Effekte wie Magie.

### JOKER

Ob gut oder schlecht, der Held hat ein Starkes Wyrd. Er kann an diesem Punkt noch einmal seine Meinung ändern und lieber nichts über seine Zukunft erfahren, oder sich der Vorsehung stellen. Sollte der Held fortfahren, zieht er zwei weitere Karten. Haben die Karten denselben Wert, muss er eine abwerfen und eine neue ziehen. Sollte er einen weiteren Joker ziehen, zieht der Held zwei weitere Karten, und erreicht damit insgesamt drei Segen oder Flüche. Über die Taten solch eines Charakters werden die Skalden noch viele Zeitalter berichten...