

# Zufallstabellen

## zur Generierung von Charakteren mit Hintergrund in Rollenspielsystemen mit Sechs Attributen

### Benutzung dieser Tabellen:

#### Old-School bis Old-Schoolige System

Die Modifikatoren auf einzelne Attribute erhöhen den Mindestwert in diesem über dem normalen Minimum von 3 – also +2 ST bedeutet eine Mindeststärke von 5 statt 3. Wird beim Auswürfeln unter diesem Wert erwürfelt, darf der Spieler bis zu zweimal neu würfeln, kommt er dabei nicht über den Mindestwert, erhält er diesen in dem entsprechenden Attribut. Der Maximalwert ist 18 (bzw. das Maximum der Rasse).

#### Systeme mit hohen Attributswerten

Der Spieler sucht sich ein Attribut aus, das den Anfangswert 12 hat oder zwei, die beide 10 haben. Alle anderen Attribute besitzen den Startwert 8. Die Modifikatoren erhöhen direkt die Werte. Maximalwert ist 20 oder vielleicht 18, je nach System.

### Benutzung der Untertabellen:

Alternativ zu den W100er Tabellen zur völlig zufälligen Generierung können die Spieler sich einzelne Untertabellen aussuchen, die den sechs Attributen zugeordnet sind, um die gewählte Klasse zu bedienen – wenn das gewünscht wird. Die Ergebnisse von 17 oder 18 bis 20 können auch als freie Auswahl unter den anderen Tabellen genommen werden. Die ausgewählten Untertabellen sind hier als Vorschläge zu verstehen. Das gilt natürlich immer für alle Regeln im Rollenspiel.

### NSC und Ortschaften:

Bevorzugt man eine kooperativen Weltenbau, kann man sich an den Ergebnissen orientieren. Ein Vorschlag sind folgende Modalitäten:

- 1: Herkunft und frühe Kindheit  
Lokalität
- 2: Kindheit und Jugend  
NSC
- 3: Wichtiger Ort der Jugend  
Lokalität
- 4: Wichtiger Erwachsener in Kindheit und Jugend  
NSC
- 5: Das wichtige Ereignis  
Lokalität

### Fertigkeiten und Zauber

Die meisten Ergebnisse werden sich von selbst bestimmten Fertigkeiten zuordnen lassen, wenn das Spiel ein Fertigkeitssystem hat. Je nach System kann man vielleicht auch noch Sonderfertigkeitssysteme verteilen (Bei 3.5e bzw Pathfinder 1 Rang auf eine Berufs- oder Handwerksfertigkeit, z.B.)

Für die Zauber gilt ähnliches. Da aber die Ergebnisse nicht unbedingt so selbsterklärend wie bei den Fertigkeiten sind, sollte man da als Spieler größere Freiheit erhalten. Es kann auch einfach thematisch ein Zauber gewählt werden, während die Anderen auf die übliche Weise erlangt werden.

### Interpretation:

Die Ergebnisse erzeugen ein Bild, dessen Auslegung Sache des Spielers ist. Ein Ereignis wie z.B. „Askese aufgegeben“ (63 auf Tabelle 5) kann heißen, dass der Charakter es nicht geschafft hat, die Askese durchzuhalten, oder auch, dass er sich bewußt entschieden hat, dass dies ein Irrweg ist oder vielleicht etwas völlig anderes. Merke: Je weniger spezifisch die Interpretation ausfällt, desto freier ist man in der Auslegung für den Charakter im Spiel, aber desto weniger Anhaltspunkte hat man auch dafür. Dem Spieler sollte zugebilligt werden, dies auf seine eigene Art und Weise zu handhaben, anstatt eine Allgemeingültige zu erklären. Durchaus möglich wäre aber die Beschränkung auf eine bestimmte Anzahl Sätze oder Worte, um die Charaktererstellung nicht unnötig in die Länge zu ziehen.

Am Ende dieses Dokumentes sind einige einfache Übersichtstabellen angefügt, die die Erschaffung erleichtern sollen.

Tabelle 1: Herkunft und frühe Kindheit

W100	Elternhaus/Erzieher etc.	Modifikatoren
1	Barden	+2 CH, +1 GE, +1 IN
2	Krämer	+2 CH, +1 GE, +1 IN
3	Fahrendes Volk	+2 CH, +1 GE, +1 KO
4	Illustratoren	+2 CH, +1 GE, +1 ST
5	Juweliere	+2 CH, +1 GE, +1 ST
6	Feen	+2 CH, +1 GE, +1 WE
7	Vorarbeiter	+2 CH, +1 IN, +1 ST
8	Hochadel	+2 CH, +1 IN, +1 WE
9	Narren	+2 CH, +1 IN, +1 WE
10	Wahrsager	+2 CH, +1 IN, +1 WE
11	Amtsträger	+2 CH, +1 KO, +1 IN
12	Winzer	+2 CH, +1 KO, +1 IN
13	Tiertrainer	+2 CH, +1 KO, +1 ST
14	Viehzüchter	+2 CH, +1 KO, +1 ST
15	Hexen	+2 CH, +1 KO, +1 WE
16	Huren	+2 CH, +1 KO, +1 WE
17	Gastwirte	+2 CH, +1 ST, +1 WE
18	Diebe	+2 GE, +1 CH, +1 IN
19	Schneider	+2 GE, +1 CH, +1 IN
20	Falkner	+2 GE, +1 CH, +1 KO
21	Kürschner	+2 GE, +1 CH, +1 ST
22	Wilderer	+2 GE, +1 CH, +1 ST
23	Dorfhexer	+2 GE, +1 CH, +1 WE
24	Bogenbauer	+2 GE, +1 IN, +1 ST
25	Instrumentenbauer	+2 GE, +1 IN, +1 WE
26	Schlosser	+2 GE, +1 IN, +1 WE
27	Piraten	+2 GE, +1 KO, +1 CH
28	Boten	+2 GE, +1 KO, +1 IN
29	Akrobaten	+2 GE, +1 KO, +1 ST
30	Weber	+2 GE, +1 KO, +1 ST
31	Jäger	+2 GE, +1 KO, +1 WE
32	Seeleute	+2 GE, +1 KO, +1 WE
33	Fischer	+2 GE, +1 ST, +1 WE
34	Tischler	+2 GE, +1 ST, +1 WE
35	Geschichtenerzähler	+2 IN, +1 CH, +1 GE
36	Magier	+2 IN, +1 CH, +1 GE
37	Fahrende Händler	+2 IN, +1 CH, +1 KO
38	Niederer Adel	+2 IN, +1 CH, +1 ST
39	Geldwechsler	+2 IN, +1 CH, +1 WE
40	Heilkundler	+2 IN, +1 CH, +1 WE
41	Folterknechte	+2 IN, +1 GE, +1 KO
42	Schiffbauer	+2 IN, +1 GE, +1 ST
43	Sklavenhändler	+2 IN, +1 GE, +1 ST
44	Baumeister	+2 IN, +1 GE, +1 WE
45	Kartenzeichner	+2 IN, +1 GE, +1 WE
46	Außenseiter	+2 IN, +1 KO, +1 ST
47	Gießler	+2 IN, +1 KO, +1 ST
48	Alchemisten	+2 IN, +1 KO, +1 WE
49	Sterndeuter	+2 IN, +1 KO, +1 WE
50	Verwalter	+2 IN, +1 ST, +1 WE

51	Bader	+2 KO, +1 CH, +1 GE
52	Brauer	+2 KO, +1 CH, +1 IN
53	Schreiber	+2 KO, +1 CH, +1 IN
54	Töpfer	+2 KO, +1 CH, +1 ST
55	Bauern	+2 KO, +1 CH, +1 WE
56	Bettler	+2 KO, +1 CH, +1 WE
57	Kerzenmacher	+2 KO, +1 GE, +1 IN
58	Minenarbeiter	+2 KO, +1 GE, +1 ST
59	Räuber	+2 KO, +1 GE, +1 ST
60	Schäfer	+2 KO, +1 GE, +1 WE
61	Waldläufer	+2 KO, +1 GE, +1 WE
62	Müller	+2 KO, +1 IN, +1 ST
63	Gerber	+2 KO, +1 IN, +1 WE
64	Waise	+2 KO, +1 IN, +1 WE
65	Tagelöhner	+2 KO, +1 ST, +1 WE
66	Wachen	+2 KO, +1 ST, +1 WE
67	Krieger	+2 ST, +1 CH, +1 KO
68	Ritter	+2 ST, +1 CH, +1 GE
69	Schmiede	+2 ST, +1 CH, +1 GE
70	Steinmetze	+2 ST, +1 CH, +1 IN
71	Aufseher	+2 ST, +1 CH, +1 WE
72	Paladine	+2 ST, +1 CH, +1 WE
73	Rüstungsschmiede	+2 ST, +1 GE, +1 KO
74	Landadel	+2 ST, +1 GE, +1 IN
75	Henker	+2 ST, +1 GE, +1 WE
76	Sklaven	+2 ST, +1 GE, +1 WE
77	Waffenschmiede	+2 ST, +1 IN, +1 KO
78	Bäcker	+2 ST, +1 IN, +1 WE
79	Knochenbrecher	+2 ST, +1 IN, +1 WE
80	Büttel	+2 ST, +1 KO, +1 CH
81	Holzfäller	+2 ST, +1 KO, +1 WE
82	Maurer	+2 ST, +1 KO, +1 WE
83	Schlachter	+2 ST, +1 KO, +1 WE
84	Fischhändler	+2 WE, +1 CH, +1 GE
85	Imker	+2 WE, +1 CH, +1 GE
86	Drogenhändler	+2 WE, +1 CH, +1 IN
87	Priester	+2 WE, +1 CH, +1 IN
88	Druiden	+2 WE, +1 CH, +1 KO
89	Bildhauer	+2 WE, +1 CH, +1 ST
90	Kultisten	+2 WE, +1 GE, +1 IN
91	Weise	+2 WE, +1 GE, +1 IN
92	Förster	+2 WE, +1 GE, +1 KO
93	Mönche/Nonnen	+2 WE, +1 GE, +1 KO
94	Fallensteller	+2 WE, +1 GE, +1 ST
95	Köche	+2 WE, +1 IN, +1 KO
96	Kräuterkundler	+2 WE, +1 IN, +1 KO
97	Obstbauern	+2 WE, +1 IN, +1 ST
98	Strandgänger	+2 WE, +1 KO, +1 ST
99	Torfstecher	+2 WE, +1 KO, +1 ST
100	Zweimal Würfeln, kombinieren	Auswählen: Eine der beiden +2, zwei der möglichen +1 (eine kann durch das Attribut der ungewählten +2 ersetzt werden)

## CHARISMA

W20	Elternhaus/Erzieher etc.	Modifikatoren
1	Barden	+2 CH, +1 GE, +1 IN
2	Krämer	+2 CH, +1 GE, +1 IN
3	Fahrendes Volk	+2 CH, +1 GE, +1 KO
4	Illustratoren	+2 CH, +1 GE, +1 ST
5	Juweliere	+2 CH, +1 GE, +1 ST
6	Feen	+2 CH, +1 GE, +1 WE
7	Vorarbeiter	+2 CH, +1 IN, +1 ST
8	Hochadel	+2 CH, +1 IN, +1 WE
9	Narren	+2 CH, +1 IN, +1 WE
10	Wahrsager	+2 CH, +1 IN, +1 WE
11	Amtsträger	+2 CH, +1 KO, +1 IN
12	Winzer	+2 CH, +1 KO, +1 IN
13	Tiertrainer	+2 CH, +1 KO, +1 ST
14	Viehzüchter	+2 CH, +1 KO, +1 ST
15	Hexen	+2 CH, +1 KO, +1 WE
16	Huren	+2 CH, +1 KO, +1 WE
17	Gastwirte	+2 CH, +1 ST, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle GESCHICKLICHKEIT	
19	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## INTELLIGENZ

W20	Elternhaus/Erzieher etc.	Modifikatoren
1	Geschichtenerzähler	+2 IN, +1 CH, +1 GE
2	Magier	+2 IN, +1 CH, +1 GE
3	Fahrende Händler	+2 IN, +1 CH, +1 KO
4	Niederer Adel	+2 IN, +1 CH, +1 ST
5	Geldwechsler	+2 IN, +1 CH, +1 WE
6	Heilkundler	+2 IN, +1 CH, +1 WE
7	Folterknechte	+2 IN, +1 GE, +1 KO
8	Schiffbauer	+2 IN, +1 GE, +1 ST
9	Sklavenhändler	+2 IN, +1 GE, +1 ST
10	Baumeister	+2 IN, +1 GE, +1 WE
11	Kartenzzeichner	+2 IN, +1 GE, +1 WE
12	Außenseiter	+2 IN, +1 KO, +1 ST
13	Gießler	+2 IN, +1 KO, +1 ST
14	Alchemisten	+2 IN, +1 KO, +1 WE
15	Sterndeuter	+2 IN, +1 KO, +1 WE
16	Verwalter	+2 IN, +1 ST, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle GESCHICKLICHKEIT	
18	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
19	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## GESCHICKLICHKEIT

W20	Elternhaus/Erzieher etc.	Modifikatoren
1	Diebe	+2 GE, +1 CH, +1 IN
2	Schneider	+2 GE, +1 CH, +1 IN
3	Falkner	+2 GE, +1 CH, +1 KO
4	Kürschner	+2 GE, +1 CH, +1 ST
5	Wilderer	+2 GE, +1 CH, +1 ST
6	Dorfhexer	+2 GE, +1 CH, +1 WE
7	Bogenbauer	+2 GE, +1 IN, +1 ST
8	Instrumentenbauer	+2 GE, +1 IN, +1 WE
9	Schlosser	+2 GE, +1 IN, +1 WE
10	Piraten	+2 GE, +1 KO, +1 CH
11	Boten	+2 GE, +1 KO, +1 IN
12	Akrobaten	+2 GE, +1 KO, +1 ST
13	Weber	+2 GE, +1 KO, +1 ST
14	Jäger	+2 GE, +1 KO, +1 WE
15	Seeleute	+2 GE, +1 KO, +1 WE
16	Fischer	+2 GE, +1 ST, +1 WE
17	Tischler	+2 GE, +1 ST, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## KONSTITUTION

W20	Elternhaus/Erzieher etc.	Modifikatoren
1	Brauer	+2 KO, +1 CH, +1 IN
2	Schreiber	+2 KO, +1 CH, +1 IN
3	Töpfer	+2 KO, +1 CH, +1 ST
4	Bauern	+2 KO, +1 CH, +1 WE
5	Bettler	+2 KO, +1 CH, +1 WE
6	Kerzenmacher	+2 KO, +1 GE, +1 IN
7	Minenarbeiter	+2 KO, +1 GE, +1 ST
8	Räuber	+2 KO, +1 GE, +1 ST
9	Schäfer	+2 KO, +1 GE, +1 WE
10	Waldläufer	+2 KO, +1 GE, +1 WE
11	Müller	+2 KO, +1 IN, +1 ST
12	Gerber	+2 KO, +1 IN, +1 WE
13	Waise	+2 KO, +1 IN, +1 WE
14	Tagelöhner	+2 KO, +1 ST, +1 WE
15	Wachen	+2 KO, +1 ST, +1 WE
16	Brauer	+2 KO, +1 CH, +1 IN
17	Wurf auf Tabelle STÄRKE	
18	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## STÄRKE

W20	Elternhaus/Erzieher etc.	Modifikatoren
1	Krieger	+2 ST, +1 CH, +1 KO
2	Ritter	+2 ST, +1 CH, +1 GE
3	Schmiede	+2 ST, +1 CH, +1 GE
4	Steinmetze	+2 ST, +1 CH, +1 IN
5	Aufseher	+2 ST, +1 CH, +1 WE
6	Paladine	+2 ST, +1 CH, +1 WE
7	Rüstungsschmiede	+2 ST, +1 GE, +1 KO
8	Landadel	+2 ST, +1 GE, +1 IN
9	Henker	+2 ST, +1 GE, +1 WE
10	Skaven	+2 ST, +1 GE, +1 WE
11	Waffenschmiede	+2 ST, +1 IN, +1 KO
12	Bäcker	+2 ST, +1 IN, +1 WE
13	Knochenbrecher	+2 ST, +1 IN, +1 WE
14	Büttel	+2 ST, +1 KO, +1 CH
15	Holzfäller	+2 ST, +1 KO, +1 WE
16	Maurer	+2 ST, +1 KO, +1 WE
17	Schlachter	+2 ST, +1 KO, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
19	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## WEISHEIT

W20	Elternhaus/Erzieher etc.	Modifikatoren
1	Fischhändler	+2 WE, +1 CH, +1 GE
2	Imker	+2 WE, +1 CH, +1 GE
3	Drogenhändler	+2 WE, +1 CH, +1 IN
4	Priester	+2 WE, +1 CH, +1 IN
5	Druiden	+2 WE, +1 CH, +1 KO
6	Bildhauer	+2 WE, +1 CH, +1 ST
7	Kultisten	+2 WE, +1 GE, +1 IN
8	Weise	+2 WE, +1 GE, +1 IN
9	Förster	+2 WE, +1 GE, +1 KO
10	Mönche/Nonnen	+2 WE, +1 GE, +1 KO
11	Fallensteller	+2 WE, +1 GE, +1 ST
12	Köche	+2 WE, +1 IN, +1 KO
13	Kräuterkundler	+2 WE, +1 IN, +1 KO
14	Obstbauern	+2 WE, +1 IN, +1 ST
15	Strandgänger	+2 WE, +1 KO, +1 ST
16	Torfstecher	+2 WE, +1 KO, +1 ST
17	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
18	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
19	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

Tabelle 2: Kindheit und Jugend

W100	Ereigniss, Lehre, Zustand etc.	Modifikatoren
1	Falschspieler	+2 CH, +1 GE
2	Herzensbrecher	+2 CH, +1 GE
3	in einer Gaststube aufgewachsen	+2 CH, +1 GE
4	Musiker	+2 CH, +1 GE
5	Altklug	+2 CH, +1 IN
6	hat Heldenepen auswendig gelernt	+2 CH, +1 IN
7	Rhetorische Ausbildung	+2 CH, +1 IN
8	ausdauernder Tänzer	+2 CH, +1 KO
9	Erste Liebe	+2 CH, +1 KO
10	Körper verkauft	+2 CH, +1 KO
11	Wettkampf gewonnen	+2 CH, +1 KO
12	an der See aufgewachsen	+2 CH, +1 ST
13	bekam Autorität verliehen	+2 CH, +1 ST
14	Kunstturner	+2 CH, +1 ST
15	Hochstapler	+2 CH, +1 WE
16	Spitzel	+2 CH, +1 WE
17	Vorbeter	+2 CH, +1 WE
18	Jongleur	+2 GE, +1 CH
19	Jüngstes Kind	+2 GE, +1 CH
20	Ladendiebstahl	+2 GE, +1 CH
21	Botenläufer in der Stadt	+2 GE, +1 IN
22	Handwerkslehre	+2 GE, +1 IN
23	Kunstschnitzer	+2 GE, +1 IN
24	Arm gebrochen	+2 GE, +1 KO
25	hat Gewildert	+2 GE, +1 KO
26	Schornsteinfeger	+2 GE, +1 KO
27	Ballspieler	+2 GE, +1 ST
28	Steinwerfer	+2 GE, +1 ST
29	Turm erklettert	+2 GE, +1 ST
30	hat Pferde zugeritten	+2 GE, +1 WE
31	im Slum aufgewachsen	+2 GE, +1 WE
32	in Tunneln aufgewachsen	+2 GE, +1 WE
33	Kleptomane	+2 GE, +1 WE
34	Ältestes Kind	+2 IN, +1 CH
35	in Geheimgesellschaft eingeführt	+2 IN, +1 CH
36	Philosophische Lehre	+2 IN, +1 CH
37	in der Stadt aufgewachsen	+2 IN, +1 GE
38	Schädlingsbekämpfer	+2 IN, +1 GE
39	Spion	+2 IN, +1 GE
40	viel Langeweile	+2 IN, +1 GE
41	Bibliotheksdienner	+2 IN, +1 KO
42	reiches Erbe	+2 IN, +1 KO
43	Ungerecht Bestraft	+2 IN, +1 KO
44	Aufpasser	+2 IN, +1 ST
45	Herumgereist	+2 IN, +1 ST
46	Ingeneurslehre	+2 IN, +1 ST
47	Geheimes Wissen	+2 IN, +1 WE
48	Guter Schüler	+2 IN, +1 WE
49	Schachspieler	+2 IN, +1 WE
50	Unglückliche Liebe	+2 IN, +1 WE

51	Diplomatenhelfer	+2 KO, +1 CH
52	nie Krank gewesen	+2 KO, +1 CH
53	Schlechter Umgang	+2 KO, +1 CH
54	in den Bergen aufgewachsen	+2 KO, +1 GE
55	Schnorrer	+2 KO, +1 GE
56	von Räubern überfallen	+2 KO, +1 GE
57	Botenläufer	+2 KO, +1 IN
58	hatte Mentor im Gefängnis	+2 KO, +1 IN
59	Stauer	+2 KO, +1 IN
60	Karawane begleitet	+2 KO, +1 ST
61	Krieg überlebt	+2 KO, +1 ST
62	Lastenträger	+2 KO, +1 ST
63	Ruderer	+2 KO, +1 ST
64	Enterbt	+2 KO, +1 WE
65	Öffentlich Gedemütigt	+2 KO, +1 WE
66	Opfer von Mobbing	+2 KO, +1 WE
67	Verirrt allein in der Wildnis	+2 KO, +1 WE
68	Boxlehrer	+2 ST, +1 CH
69	hat selbst Gemobbt	+2 ST, +1 CH
70	Paukenschläger	+2 ST, +1 CH
71	Ringer	+2 ST, +1 GE
72	Strassenschläger	+2 ST, +1 GE
73	viel geklettert	+2 ST, +1 GE
74	Bergführer	+2 ST, +1 IN
75	Erpresser	+2 ST, +1 IN
76	Kampfschüler	+2 ST, +1 IN
77	Bein gebrochen	+2 ST, +1 KO
78	Boxer	+2 ST, +1 KO
79	Versklavt worden	+2 ST, +1 KO
80	Erntehelfer	+2 ST, +1 WE
81	Jemanden getötet	+2 ST, +1 WE
82	Masseur	+2 ST, +1 WE
83	Schwere Arbeit	+2 ST, +1 WE
84	Gehilfe des Priesters	+2 WE, +1 CH
85	Gehilfe des Wahrsagers	+2 WE, +1 CH
86	Pilgerfahrt	+2 WE, +1 CH
87	Beerenpflücker	+2 WE, +1 GE
88	im Moor aufgewachsen	+2 WE, +1 GE
89	ist Betrogen worden	+2 WE, +1 GE
90	Intuitiv	+2 WE, +1 IN
91	Priesterseminar	+2 WE, +1 IN
92	um kranken Verwandten gekümmert	+2 WE, +1 IN
93	Großer Mißerfolg	+2 WE, +1 KO
94	Klosterschule	+2 WE, +1 KO
95	Tod eines Nahestehenden	+2 WE, +1 KO
96	Wolfskind	+2 WE, +1 KO
97	im Wald aufgewachsen	+2 WE, +1 ST
98	Strafarbeit für einen Anderen	+2 WE, +1 ST
99	Untergang einer Autorität	+2 WE, +1 ST
100	Zweimal Würfeln, kombinieren	Auswählen: Eine der beiden +2, eine der beiden +1 (kann durch das Attribut der ungewählten +2 ersetzt werden)

## CHARISMA

W20	Ereigniss, Lehre, Zustand etc.	Modifikatoren
1	Falschspieler	+2 CH +1 GE
2	Herzensbrecher	+2 CH, +1 GE
3	in einer Gaststube aufgewachsen	+2 CH, +1 GE
4	Musiker	+2 CH, +1 GE
5	Altklug	+2 CH, +1 IN
6	hat Heldenepen auswendig gelernt	+2 CH, +1 IN
7	Rhetorische Ausbildung	+2 CH, +1 IN
8	ausdauernder Tänzer	+2 CH, +1 KO
9	Erste Liebe	+2 CH, +1 KO
10	Körper verkauft	+2 CH, +1 KO
11	Wettkampf gewonnen	+2 CH, +1 KO
12	an der See aufgewachsen	+2 CH, +1 ST
13	bekam Autorität verliehen	+2 CH, +1 ST
14	Kunstturner	+2 CH, +1 ST
15	Hochstapler	+2 CH, +1 WE
16	Spitzel	+2 CH, +1 WE
17	Vorbeter	+2 CH, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle GESCHICKLICHKEIT	
19	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## INTELLIGENZ

W20	Ereigniss, Lehre, Zustand etc.	Modifikatoren
1	Ältestes Kind	+2 IN, +1 CH
2	in Geheimgesellschaft eingeführt	+2 IN, +1 CH
3	Philosophische Lehre	+2 IN, +1 CH
4	in der Stadt aufgewachsen	+2 IN, +1 GE
5	Schädlingsbekämpfer	+2 IN, +1 GE
6	Spion	+2 IN, +1 GE
7	viel Langeweile	+2 IN, +1 GE
8	Bibliotheksdienstler	+2 IN, +1 KO
9	reiches Erbe	+2 IN, +1 KO
10	Ungerecht Bestraft	+2 IN, +1 KO
11	Aufpasser	+2 IN, +1 ST
12	Herumgereist	+2 IN, +1 ST
13	Ingeneurslehre	+2 IN, +1 ST
14	Geheimes Wissen	+2 IN, +1 WE
15	Guter Schüler	+2 IN, +1 WE
16	Schachspieler	+2 IN, +1 WE
17	Unglückliche Liebe	+2 IN, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle GESCHICKLICHKEIT	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## GESCHICKLICHKEIT

W20	Ereigniss, Lehre, Zustand etc.	Modifikatoren
1	Jongleur	+2 GE, +1 CH
2	Jüngstes Kind	+2 GE, +1 CH
3	Ladendiebstahl	+2 GE, +1 CH
4	Botenläufer in der Stadt	+2 GE, +1 IN
5	Handwerkslehre	+2 GE, +1 IN
6	Kunstschnitzer	+2 GE, +1 IN
7	Arm gebrochen	+2 GE, +1 KO
8	hat Gewildert	+2 GE, +1 KO
9	Schornsteinfeger	+2 GE, +1 KO
10	Ballspieler	+2 GE, +1 ST
11	Steinwerfer	+2 GE, +1 ST
12	Turm erklettert	+2 GE, +1 ST
13	hat Pferde zugeritten	+2 GE, +1 WE
14	im Slum aufgewachsen	+2 GE, +1 WE
15	in Tunneln aufgewachsen	+2 GE, +1 WE
16	Kleptomane	+2 GE, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
18	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
19	Wurf auf Tabelle STÄRKE	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## KONSTITUTION

W20	Ereigniss, Lehre, Zustand etc.	Modifikatoren
1	Diplomatenhelfer	+2 KO, +1 CH
2	nie Krank gewesen	+2 KO, +1 CH
3	Schlechter Umgang	+2 KO, +1 CH
4	in den Bergen aufgewachsen	+2 KO, +1 GE
5	Schnorrer	+2 KO, +1 GE
6	von Räubern überfallen	+2 KO, +1 GE
7	Botenläufer	+2 KO, +1 IN
8	hatte Mentor im Gefängnis	+2 KO, +1 IN
9	Stauer	+2 KO, +1 IN
10	Karawane begleitet	+2 KO, +1 ST
11	Krieg überlebt	+2 KO, +1 ST
12	Lastenträger	+2 KO, +1 ST
13	Ruderer	+2 KO, +1 ST
14	Enterbt	+2 KO, +1 WE
15	Öffentlich Gedemütigt	+2 KO, +1 WE
16	Opfer von Mobbing	+2 KO, +1 WE
17	Verirrt allein in der Wildnis	+2 KO, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle STÄRKE	
19	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## STÄRKE

W20	Ereigniss, Lehre, Zustand etc.	Modifikatoren
1	Boxlehrer	+2 ST, +1 CH
2	hat selbst Gemobbt	+2 ST, +1 CH
3	Paukenschläger	+2 ST, +1 CH
4	Ringer	+2 ST, +1 GE
5	Strassenschläger	+2 ST, +1 GE
6	viel geklettert	+2 ST, +1 GE
7	Bergführer	+2 ST, +1 IN
8	Erpresser	+2 ST, +1 IN
9	Kampfschüler	+2 ST, +1 IN
10	Bein gebrochen	+2 ST, +1 KO
11	Boxer	+2 ST, +1 KO
12	Versklavt worden	+2 ST, +1 KO
13	Erntehelfer	+2 ST, +1 WE
14	Jemanden getötet	+2 ST, +1 WE
15	Masseur	+2 ST, +1 WE
16	Schwere Arbeit	+2 ST, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
18	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## WEISHEIT

W20	Ereigniss, Lehre, Zustand etc.	Modifikatoren
1	Gehilfe des Priesters	+2 WE, +1 CH
2	Gehilfe des Wahrsagers	+2 WE, +1 CH
3	Pilgerfahrt	+2 WE, +1 CH
4	Beerenpflücker	+2 WE, +1 GE
5	im Moor aufgewachsen	+2 WE, +1 GE
6	ist Betrogen worden	+2 WE, +1 GE
7	Intuitiv	+2 WE, +1 IN
8	Priesterseminar	+2 WE, +1 IN
9	um kranken Verwandten gekümmert	+2 WE, +1 IN
10	Großer Mißerfolg	+2 WE, +1 KO
11	Klosterschule	+2 WE, +1 KO
12	Tod eines Nahestehenden	+2 WE, +1 KO
13	Wolfskind	+2 WE, +1 KO
14	im Wald aufgewachsen	+2 WE, +1 ST
15	Strafarbeit für einen Anderen	+2 WE, +1 ST
16	Untergang einer Autorität	+2 WE, +1 ST
17	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
18	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

Tabelle 3: Wichtiger Ort der Jugend

W100	Rückzugsort/Treffpunkt etc.	Modifikatoren
1	Hinter der Bühne des Theaters	+2 CH, +1 GE, +1 IN
2	In den Gängen des Zunfthauses	+2 CH, +1 GE, +1 IN
3	Auf dem Bauernmarkt	+2 CH, +1 GE, +1 KO
4	Beim Zelt der Akrobaten	+2 CH, +1 GE, +1 ST
5	Im Lager der Söldner	+2 CH, +1 GE, +1 ST
6	Bei den Wäscherinnen am Fluß	+2 CH, +1 GE, +1 WE
7	In der Studentenkneipe	+2 CH, +1 IN, +1 ST
8	In der Bibliothek der Universität	+2 CH, +1 IN, +1 WE
9	Am Klostergarten	+2 CH, +1 IN, +1 WE
10	Auf den Treppen des Tempels	+2 CH, +1 IN, +1 WE
11	In der Krypta des Pilgerschreins	+2 CH, +1 KO, +1 IN
12	In der Kellerschänke des Rats	+2 CH, +1 KO, +1 IN
13	In der Taverne der Brauer	+2 CH, +1 KO, +1 ST
14	Bei den Arbeiterbarracken	+2 CH, +1 KO, +1 ST
15	Auf dem Sklavenmarkt	+2 CH, +1 KO, +1 WE
16	Im Druidenhain	+2 CH, +1 KO, +1 WE
17	Im Holzfällerlager	+2 CH, +1 ST, +1 WE
18	Bei der Wassermühle	+2 GE, +1 CH, +1 IN
19	Auf den Wagen der Karawanen	+2 GE, +1 CH, +1 IN
20	Im Winterlager der Nomaden	+2 GE, +1 CH, +1 KO
21	Im Bazaar der Kupferschmiede	+2 GE, +1 CH, +1 ST
22	Bei den Zelten der Bogenschützen	+2 GE, +1 CH, +1 ST
23	Auf dem Schwarzmarkt	+2 GE, +1 CH, +1 WE
24	Auf den Dächern	+2 GE, +1 IN, +1 ST
25	Im Kuriositätenkabinett	+2 GE, +1 IN, +1 WE
26	In den antiken Ruinen	+2 GE, +1 IN, +1 WE
27	Beim Treffpunkt der Bettler	+2 GE, +1 CH, +1 KO
28	In den Gassen der Unterstadt	+2 GE, +1 IN, +1 KO
29	Bei den Grubenkämpfen	+2 GE, +1 KO, +1 ST
30	Bei den Jugendbanden	+2 GE, +1 KO, +1 ST
31	In den Abwasserkanälen	+2 GE, +1 KO, +1 WE
32	Bei der Müllkippe	+2 GE, +1 KO, +1 WE
33	In den Kletterbäumen im Park	+2 GE, +1 ST, +1 WE
34	Im Zuchthaus	+2 GE, +1 ST, +1 WE
35	In der verbotenen Bibliothek	+2 IN, +1 CH, +1 GE
36	Bei den Buchdruckern	+2 IN, +1 CH, +1 GE
37	Im Lager der Fernhändler	+2 IN, +1 CH, +1 KO
38	Am Tor bei den Wachen	+2 IN, +1 CH, +1 ST
39	Auf der Büchermesse	+2 IN, +1 CH, +1 WE
40	Beim verrückten Alchemisten	+2 IN, +1 CH, +1 WE
41	Beim Hafenneister	+2 IN, +1 GE, +1 KO
42	Bei den Buchmachern	+2 IN, +1 GE, +1 ST
43	Bei den Runenstelen	+2 IN, +1 GE, +1 ST
44	In der Kapitänspension	+2 IN, +1 GE, +1 WE
45	Auf dem Gelehrtenfriedhof	+2 IN, +1 GE, +1 WE
46	Auf der Militärakademie	+2 IN, +1 KO, +1 ST
47	In den Schmugglertunneln	+2 IN, +1 KO, +1 ST
48	Im Internat für Schwererziehbare	+2 IN, +1 KO, +1 WE
49	Im Archiv des Stadtschreibers	+2 IN, +1 KO, +1 WE
50	Beim Grabsteinmetz	+2 IN, +1 ST, +1 WE

51	Bei den erotischen Tänzern	+2 KO, +1 CH, +1 GE
52	Bei den Kulis an der Fernstraße	+2 KO, +1 CH, +1 IN
53	Im öffentlichen Bad	+2 KO, +1 CH, +1 IN
54	An den Docks	+2 KO, +1 CH, +1 ST
55	Bei einem Bettelorden	+2 KO, +1 CH, +1 WE
56	Bei der Armenspeisung	+2 KO, +1 CH, +1 WE
57	Im Hafenschlick als Sammler	+2 KO, +1 GE, +1 IN
58	Auf dem höchsten Wachturm	+2 KO, +1 GE, +1 ST
59	Beim Ballsport	+2 KO, +1 GE, +1 ST
60	An den Stromschnellen	+2 KO, +1 GE, +1 WE
61	An der Schweinefarm	+2 KO, +1 GE, +1 WE
62	Am Ort eines vermuteten Schatzes	+2 KO, +1 IN, +1 ST
63	Am Strandgutsammelplatz	+2 KO, +1 IN, +1 WE
64	Im Lager des Totengräbers	+2 KO, +1 IN, +1 WE
65	Beim Viehmarkt	+2 KO, +1 ST, +1 WE
66	Auf den Waldpfaden	+2 KO, +1 ST, +1 WE
67	Bei den Duellplätzen	+2 ST, +1 CH, +1 GE
68	Bei den Glockengießern	+2 ST, +1 CH, +1 GE
69	Auf der Burgbaustelle	+2 ST, +1 CH, +1 IN
70	In der Söldnerkneipe	+2 ST, +1 CH, +1 KO
71	Bei den Werkstätten der Bildhauer	+2 ST, +1 CH, +1 WE
72	Bei den Zentauren	+2 ST, +1 CH, +1 WE
73	Auf dem Übungsplatz der Miliz	+2 ST, +1 GE, +1 KO
74	Beim Waffenschmied	+2 ST, +1 GE, +1 IN
75	Auf den Hochalmen	+2 ST, +1 GE, +1 WE
76	Bei den Wildpferden	+2 ST, +1 GE, +1 WE
77	Beim Tjostplatz	+2 ST, +1 IN, +1 KO
78	Beim Rüstungsschmied	+2 ST, +1 IN, +1 WE
79	Bei der Werft	+2 ST, +1 IN, +1 WE
80	In der Arbeiterkneipe	+2 ST, +1 KO, +1 CH
81	Bei den Minenschächten	+2 ST, +1 KO, +1 WE
82	Bei den Schlachthöfen	+2 ST, +1 KO, +1 WE
83	Auf den felsigen Hügeln	+2 ST, +1 KO, +1 WE
84	Bei den Vogelfängern	+2 WE, +1 CH, +1 GE
85	Bei der Jägerloge	+2 WE, +1 CH, +1 GE
86	Im Pilgerlager	+2 WE, +1 CH, +1 IN
87	Bei der Statue am Tempel	+2 WE, +1 CH, +1 IN
88	Beim Pfad der Ochsentreiber	+2 WE, +1 CH, +1 KO
89	Beim Trageschrein	+2 WE, +1 CH, +1 ST
90	Beim Wildgehege	+2 WE, +1 GE, +1 IN
91	In den Heiligen Höhlen	+2 WE, +1 GE, +1 IN
92	Beim Spukhaus	+2 WE, +1 GE, +1 KO
93	Im Wald, bei den Wölfen	+2 WE, +1 GE, +1 KO
94	Bei den steilen Klippen	+2 WE, +1 GE, +1 ST
95	Im Tempel beim Beten	+2 WE, +1 IN, +1 KO
96	Beim Kräutersammeln	+2 WE, +1 IN, +1 KO
97	Bei den Holzschnitzereien	+2 WE, +1 IN, +1 ST
98	Auf der Waldlichtung	+2 WE, +1 KO, +1 ST
99	Bei der Kathedralenbauhütte	+2 WE, +1 KO, +1 ST
100	Zweimal Würfeln, kombinieren	Auswählen: Eine der beiden +2, zwei der möglichen +1 (eine kann durch das Attribut der ungewählten +2 ersetzt werden)



## CHARISMA

W20	Rückzugsort/Treffpunkt etc.	Modifikatoren
1	Hinter der Bühne des Theaters	+2 CH, +1 GE, +1 IN
2	In den Gängen des Zunfthauses	+2 CH, +1 GE, +1 IN
3	Auf dem Bauernmarkt	+2 CH, +1 GE, +1 KO
4	Beim Zelt der Akrobaten	+2 CH, +1 GE, +1 ST
5	Im Lager der Söldner	+2 CH, +1 GE, +1 ST
6	Bei den Wäscherinnen am Fluß	+2 CH, +1 GE, +1 WE
7	In der Studentenkneipe	+2 CH, +1 IN, +1 ST
8	In der Bibliothek der Universität	+2 CH, +1 IN, +1 WE
9	Am Klostergarten	+2 CH, +1 IN, +1 WE
10	Auf den Treppen des Tempels	+2 CH, +1 IN, +1 WE
11	In der Krypta des Pilgerschreins	+2 CH, +1 KO, +1 IN
12	In der Kellerschänke des Rats	+2 CH, +1 KO, +1 IN
13	In der Taverne der Brauer	+2 CH, +1 KO, +1 ST
14	Bei den Arbeiterbarracken	+2 CH, +1 KO, +1 ST
15	Auf dem Sklavenmarkt	+2 CH, +1 KO, +1 WE
16	Im Druidenhain	+2 CH, +1 KO, +1 WE
17	Im Holzfällerlager	+2 CH, +1 ST, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle GESCHICKLICHKEIT	
19	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## INTELLIGENZ

W20	Rückzugsort/Treffpunkt etc.	Modifikatoren
1	In der verbotenen Bibliothek	+2 IN, +1 CH, +1 GE
2	Bei den Buchdruckern	+2 IN, +1 CH, +1 GE
3	Im Lager der Fernhändler	+2 IN, +1 CH, +1 KO
4	Am Tor bei den Wachen	+2 IN, +1 CH, +1 ST
5	Auf der Büchermesse	+2 IN, +1 CH, +1 WE
6	Beim verrückten Alchemisten	+2 IN, +1 CH, +1 WE
7	Beim Hafenmeister	+2 IN, +1 GE, +1 KO
8	Bei den Buchmachern	+2 IN, +1 GE, +1 ST
9	Bei den Runenstelen	+2 IN, +1 GE, +1 ST
10	In der Kapitänspension	+2 IN, +1 GE, +1 WE
11	Auf dem Gelehrtenfriedhof	+2 IN, +1 GE, +1 WE
12	Auf der Militärakademie	+2 IN, +1 KO, +1 ST
13	In den Schmugglertunneln	+2 IN, +1 KO, +1 ST
14	Im Internat für Schwererziehbare	+2 IN, +1 KO, +1 WE
15	Im Archiv des Stadtschreibers	+2 IN, +1 KO, +1 WE
16	Beim Grabsteinmetz	+2 IN, +1 ST, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle GESCHICKLICHKEIT	
18	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
19	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## GESCHICKLICHKEIT

W20	Rückzugsort/Treffpunkt etc.	Modifikatoren
1	Bei der Wassermühle	+2 GE, +1 CH, +1 IN
2	Auf den Wagen der Karawanen	+2 GE, +1 CH, +1 IN
3	Im Winterlager der Nomaden	+2 GE, +1 CH, +1 KO
4	Im Bazaar der Kupferschmiede	+2 GE, +1 CH, +1 ST
5	Bei den Zelten der Bogenschützen	+2 GE, +1 CH, +1 ST
6	Auf dem Schwarzmarkt	+2 GE, +1 CH, +1 WE
7	Auf den Dächern	+2 GE, +1 IN, +1 ST
8	Im Kuriositätenkabinett	+2 GE, +1 IN, +1 WE
9	In den antiken Ruinen	+2 GE, +1 IN, +1 WE
10	Beim Treffpunkt der Bettler	+2 GE, +1 CH, +1 KO
11	In den Gassen der Unterstadt	+2 GE, +1 IN, +1 KO
12	Bei den Grubenkämpfen	+2 GE, +1 KO, +1 ST
13	Bei den Jugendbanden	+2 GE, +1 KO, +1 ST
14	In den Abwasserkanälen	+2 GE, +1 KO, +1 WE
15	Bei der Müllkippe	+2 GE, +1 KO, +1 WE
16	In den Kletterbäumen im Park	+2 GE, +1 ST, +1 WE
17	Im Zuchthaus	+2 GE, +1 ST, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## KONSTITUTION

W20	Rückzugsort/Treffpunkt etc.	Modifikatoren
1	Bei den erotischen Tänzern	+2 KO, +1 CH, +1 GE
2	Bei den Kulis an der Fernstraße	+2 KO, +1 CH, +1 IN
3	Im öffentlichen Bad	+2 KO, +1 CH, +1 IN
4	An den Docks	+2 KO, +1 CH, +1 ST
5	Bei einem Bettelorden	+2 KO, +1 CH, +1 WE
6	Bei der Armenspeisung	+2 KO, +1 CH, +1 WE
7	Im Hafenschlick als Sammler	+2 KO, +1 GE, +1 IN
8	Auf dem höchsten Wachturm	+2 KO, +1 GE, +1 ST
9	Beim Ballsport	+2 KO, +1 GE, +1 ST
10	An den Stromschnellen	+2 KO, +1 GE, +1 WE
11	An der Schweinefarm	+2 KO, +1 GE, +1 WE
12	Am Ort eines vermuteten Schatzes	+2 KO, +1 IN, +1 ST
13	Am Strandgutsammelplatz	+2 KO, +1 IN, +1 WE
14	Im Lager des Totengräbers	+2 KO, +1 IN, +1 WE
15	Beim Viehmarkt	+2 KO, +1 ST, +1 WE
16	Auf den Waldpfaden	+2 KO, +1 ST, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle STÄRKE	
18	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## STÄRKE

W20	Rückzugsort/Treffpunkt etc.	Modifikatoren
1	Bei den Duellplätzen	+2 ST, +1 CH, +1 GE
2	Bei den Glockengießern	+2 ST, +1 CH, +1 GE
3	Auf der Burgbaustelle	+2 ST, +1 CH, +1 IN
4	In der Söldnerkneipe	+2 ST, +1 CH, +1 KO
5	Bei den Werkstätten der Bildhauer	+2 ST, +1 CH, +1 WE
6	Bei den Zentauren	+2 ST, +1 CH, +1 WE
7	Auf dem Übungsplatz der Miliz	+2 ST, +1 GE, +1 KO
8	Beim Waffenschmied	+2 ST, +1 GE, +1 IN
9	Auf den Hochalmen	+2 ST, +1 GE, +1 WE
10	Bei den Wildpferden	+2 ST, +1 GE, +1 WE
11	Beim Tjostplatz	+2 ST, +1 IN, +1 KO
12	Beim Rüstungsschmied	+2 ST, +1 IN, +1 WE
13	Bei der Werft	+2 ST, +1 IN, +1 WE
14	In der Arbeiterkneipe	+2 ST, +1 KO, +1 CH
15	Bei den Minenschächten	+2 ST, +1 KO, +1 WE
16	Bei den Schlachthöfen	+2 ST, +1 KO, +1 WE
17	Auf den felsigen Hügeln	+2 ST, +1 KO, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
19	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## WEISHEIT

W20	Rückzugsort/Treffpunkt etc.	Modifikatoren
1	Bei den Vogelfängern	+2 WE, +1 CH, +1 GE
2	Bei der Jägerloge	+2 WE, +1 CH, +1 GE
3	Im Pilgerlager	+2 WE, +1 CH, +1 IN
4	Bei der Statue am Tempel	+2 WE, +1 CH, +1 IN
5	Beim Pfad der Ochsentreiber	+2 WE, +1 CH, +1 KO
6	Beim Trageschrein	+2 WE, +1 CH, +1 ST
7	Beim Wildgehege	+2 WE, +1 GE, +1 IN
8	In den Heiligen Höhlen	+2 WE, +1 GE, +1 IN
9	Beim Spukhaus	+2 WE, +1 GE, +1 KO
10	Im Wald, bei den Wölfen	+2 WE, +1 GE, +1 KO
11	Bei den steilen Klippen	+2 WE, +1 GE, +1 ST
12	Im Tempel beim Beten	+2 WE, +1 IN, +1 KO
13	Beim Kräutersammeln	+2 WE, +1 IN, +1 KO
14	Bei den Holzschnitzereien	+2 WE, +1 IN, +1 ST
15	Auf der Waldlichtung	+2 WE, +1 KO, +1 ST
16	Bei der Kathedralenbauhütte	+2 WE, +1 KO, +1 ST
17	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
18	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
19	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

**Tabelle 4:** Wichtiger Erwachsener in Kindheit und Jugend

W100	NSC	Modifikatoren
1	Die bezaubernde Näherin	+3 CH, +1 GE
2	Der fröhliche Clown	+3 CH, +1 GE
3	Die demagogische Adelige	+3 CH, +1 GE
4	Der strahlende Schauspieler	+3 CH, +1 IN
5	Der belesene Barde	+3 CH, +1 IN
6	Die anzügliche Schundautorin	+3 CH, +1 IN
7	Der überzeugende Quacksalber	+3 CH, +1 IN
8	Das stoische Nacktmodel	+3 CH, +1 KO
9	Der herzliche Naturbursche	+3 CH, +1 KO
10	Die dralle Magd	+3 CH, +1 KO
11	Die wunderschöne Leibwächterin	+3 CH, +1 ST
12	Der posierende Muskelprotz	+3 CH, +1 ST
13	Die vollbusige Paladinin	+3 CH, +1 ST
14	Der mitreissende Trommler	+3 CH, +1 ST
15	Die singende Nonne	+3 CH, +1 WE
16	Der hellstimmige Kastrat	+3 CH, +1 WE
17	Die freundliche Pufmutter	+3 CH, +1 WE
18	Die lachende Tänzerin	+3 GE, +1 CH
19	Der überzeugende Schütze	+3 GE, +1 CH
20	Die ätherische Elfe	+3 GE, +1 CH
21	Der spitzbübische Schlangemensch	+3 GE, +1 CH
22	Die berechnende Degenfechterin	+3 GE, +1 IN
23	Der eiskalte Assassine	+3 GE, +1 IN
24	Die geschäftstüchtige Schmugglerin	+3 GE, +1 IN
25	Der trinkende Jongleur	+3 GE, +1 KO
26	Die einzelgängerische Botenreiterin	+3 GE, +1 KO
27	Der unsichere Spion	+3 GE, +1 KO
28	Die schweigsame Fassadenkletterin	+3 GE, +1 ST
29	Die ärgerliche Turnerin	+3 GE, +1 ST
30	Der erfolgreiche Abenteurer	+3 GE, +1 ST
31	Die desillusionierte Domina	+3 GE, +1 ST
32	Der schlüpfrige Schweinehirt	+3 GE, +1 WE
33	Die einfühlsame Chirurgin	+3 GE, +1 WE
34	Der vorsichtige Taschendieb	+3 GE, +1 WE
35	Die poetische Silbenschmiedin	+3 IN, +1 CH
36	Der intellektuelle Kupferstecher	+3 IN, +1 CH
37	Die avantgardistische Goldschmiedin	+3 IN, +1 CH
38	Der zeichnende Statiker	+3 IN, +1 GE
39	Die flinke Buchsetzerin	+3 IN, +1 GE
40	Der geniale Trickschachtelbauer	+3 IN, +1 GE
41	Die verfressene Magierin	+3 IN, +1 KO
42	Die geduldige Bibliothekarin	+3 IN, +1 KO
43	Der traurige Alchemist	+3 IN, +1 KO
44	Die gelassene Zauberin	+3 IN, +1 KO
45	Der wütende Gelehrte	+3 IN, +1 ST
46	Die grausame Lehrerin	+3 IN, +1 ST
47	Der effektive Foltermeister	+3 IN, +1 ST
48	Die entspannte Steuereintreiberin	+3 IN, +1 WE
49	Der beharrliche Tutor	+3 IN, +1 WE
50	Die standhafte Schulfrau	+3 IN, +1 WE

51	Der brummige Schankwirt	+3 KO, +1 CH
52	Die selbstbewußte Arbeiterin	+3 KO, +1 CH
53	Der einnehmende Kuli	+3 KO, +1 CH
54	Die geübte Gladiatorin	+3 KO, +1 GE
55	Der zwielichtige Zwerg	+3 KO, +1 GE
56	Die alleinerziehende Mutter	+3 KO, +1 GE
57	Der gebildete Schuldner	+3 KO, +1 IN
58	Die begabte Müllerin	+3 KO, +1 IN
59	Der robuste Schreiber	+3 KO, +1 IN
60	Die mißbrauchte Sklavin	+3 KO, +1 ST
61	Der übermütige Barbar	+3 KO, +1 ST
62	Die schreckhafte Melkerin	+3 KO, +1 ST
63	Der sensible Schmied	+3 KO, +1 WE
64	Der gewissenhafte Förster	+3 KO, +1 WE
65	Die fidele Amme	+3 KO, +1 WE
66	Der erfahrene Fuhrmann	+3 KO, +1 WE
67	Die nette Amazone	+3 ST, +1 CH
68	Der verschmutzte Steinmetz	+3 ST, +1 CH
69	Die junge Feldarbeiterin	+3 ST, +1 CH
70	Der jähzornige Schurke	+3 ST, +1 GE
71	Die derbe Jägerin	+3 ST, +1 GE
72	Der rege Turniersieger	+3 ST, +1 GE
73	Der hühnenhafte Stratege	+3 ST, +1 IN
74	Die rauhebeinige Polizistin	+3 ST, +1 IN
75	Der brutale Vorarbeiter	+3 ST, +1 IN
76	Die aufgeweckte Kunstschmiedin	+3 ST, +1 IN
77	Der massige Rausschmeißer	+3 ST, +1 KO
78	Die ungebildete Kämpferin	+3 ST, +1 KO
79	Der stumme Minensklave	+3 ST, +1 KO
80	Die arme Wäscherin	+3 ST, +1 WE
81	Der umsichtige Büttel	+3 ST, +1 WE
82	Die bestechliche Wächterin	+3 ST, +1 WE
83	Der geduldige Geschichtenerzähler	+3 WE, +1 CH
84	Die weise Großmutter	+3 WE, +1 CH
85	Der eloquente Menschenkenner	+3 WE, +1 CH
86	Der weiterfahrene Bettler	+3 WE, +1 GE
87	Die listige Flußlotsin	+3 WE, +1 GE
88	Der weltläufige Kleriker	+3 WE, +1 GE
89	Die hastige Heilerin	+3 WE, +1 GE
90	Der uralte Scholar	+3 WE, +1 IN
91	Die weiße Hexe	+3 WE, +1 IN
92	Der ordentliche Pastor	+3 WE, +1 IN
93	Der zähe Druiden	+3 WE, +1 KO
94	Die rauhe Medizinfrau	+3 WE, +1 KO
95	Der wilde Mann	+3 WE, +1 KO
96	Die gealterte Waldläuferin	+3 WE, +1 KO
97	Der bärige Priester	+3 WE, +1 ST
98	Die finstere Druidin	+3 WE, +1 ST
99	Der schlaue Bauer	+3 WE, +1 ST
100	Zweimal Würfeln, kombinieren	Auswählen: Eine der beiden +2, eine der beiden +1 (kann durch das Attribut der ungewählten +2 ersetzt werden)

## CHARISMA

W20	NSC	Modifikatoren
1	Die bezaubernde Näherin	+3 CH +1 GE
2	Der fröhliche Clown	+3 CH, +1 GE
3	Die demagogische Adelige	+3 CH, +1 GE
4	Der strahlende Schauspieler	+3 CH, +1 IN
5	Der belesene Barde	+3 CH, +1 IN
6	Die anzügliche Schundautorin	+3 CH, +1 IN
7	Der überzeugende Quacksalber	+3 CH, +1 IN
8	Das stoische Nacktmodel	+3 CH, +1 KO
9	Der herzliche Naturbursche	+3 CH, +1 KO
10	Die dralle Magd	+3 CH, +1 KO
11	Die wunderschöne Leibwächterin	+3 CH, +1 ST
12	Der posierende Muskelprotz	+3 CH, +1 ST
13	Die vollbusige Paladinin	+3 CH, +1 ST
14	Der mitreissende Trommler	+3 CH, +1 ST
15	Die singende Nonne	+3 CH, +1 WE
16	Der hellstimmige Kastrat	+3 CH, +1 WE
17	Die freundliche Pufmutter	+3 CH, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
19	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## INTELLIGENZ

W20	NSC	Modifikatoren
1	Die poetische Silbenschmiedin	+3 IN, +1 CH
2	Der intellektuelle Kupferstecher	+3 IN, +1 CH
3	Die avantgardistische Goldschmiedin	+3 IN, +1 CH
4	Der zeichnende Statiker	+3 IN, +1 GE
5	Die flinke Buchsetzerin	+3 IN, +1 GE
6	Der geniale Trickschachtelbauer	+3 IN, +1 GE
7	Die verfressene Magierin	+3 IN, +1 KO
8	Die geduldige Bibliothekarin	+3 IN, +1 KO
9	Der traurige Alchemist	+3 IN, +1 KO
10	Die gelassene Zauberin	+3 IN, +1 KO
11	Der wütende Gelehrte	+3 IN, +1 ST
12	Die grausame Lehrerin	+3 IN, +1 ST
13	Der effektive Foltermeister	+3 IN, +1 ST
14	Die entspannte Steuereintreiberin	+3 IN, +1 WE
15	Der beharrliche Tutor	+3 IN, +1 WE
16	Die standhafte Schulfrau	+3 IN, +1 WE
17	Die poetische Silbenschmiedin	+3 IN, +1 CH
18	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
19	Wurf auf Tabelle GESCHICKLICHKEIT	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## GESCHICKLICHKEIT

W20	NSC	Modifikatoren
1	Der überzeugende Schütze	+3 GE, +1 CH
2	Die ätherische Elfe	+3 GE, +1 CH
3	Der spitzbübische Schlangenmensch	+3 GE, +1 CH
4	Die berechnende Degenfechterin	+3 GE, +1 IN
5	Der eiskalte Assassine	+3 GE, +1 IN
6	Die geschäftstüchtige Schmugglerin	+3 GE, +1 IN
7	Der trinkende Jongleur	+3 GE, +1 KO
8	Die einzelgängerische Botenreiterin	+3 GE, +1 KO
9	Der unsichere Spion	+3 GE, +1 KO
10	Die schweigsame Fassadenkletterin	+3 GE, +1 ST
11	Die ärgerliche Turnerin	+3 GE, +1 ST
12	Der erfolgreiche Abenteurer	+3 GE, +1 ST
13	Die desillusionierte Domina	+3 GE, +1 ST
14	Der schlüpfrige Schweinehirt	+3 GE, +1 WE
15	Die einfühlsame Chirurgin	+3 GE, +1 WE
16	Der vorsichtige Taschendieb	+3 GE, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
18	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
19	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## KONSTITUTION

W20	NSC	Modifikatoren
1	Der brummige Schankwirt	+3 KO, +1 CH
2	Die selbstbewußte Arbeiterin	+3 KO, +1 CH
3	Der einnehmende Kuli	+3 KO, +1 CH
4	Die geübte Gladiatorin	+3 KO, +1 GE
5	Der zwielichtige Zwerg	+3 KO, +1 GE
6	Die alleinerziehende Mutter	+3 KO, +1 GE
7	Der gebildete Schuldner	+3 KO, +1 IN
8	Die begabte Müllerin	+3 KO, +1 IN
9	Der robuste Schreiber	+3 KO, +1 IN
10	Die mißbrauchte Sklavin	+3 KO, +1 ST
11	Der übermütige Barbar	+3 KO, +1 ST
12	Die schreckhafte Melkerin	+3 KO, +1 ST
13	Der sensible Schmied	+3 KO, +1 WE
14	Der gewissenhafte Förster	+3 KO, +1 WE
15	Die fidele Amme	+3 KO, +1 WE
16	Der erfahrene Fuhrmann	+3 KO, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle STÄRKE	
18	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## STÄRKE

W20	NSC	Modifikatoren
1	Die nette Amazone	+3 ST, +1 CH
2	Der verschmitzte Steinmetz	+3 ST, +1 CH
3	Die junge Feldarbeiterin	+3 ST, +1 CH
4	Der jähzornige Schurke	+3 ST, +1 GE
5	Die derbe Jägerin	+3 ST, +1 GE
6	Der rege Turniersieger	+3 ST, +1 GE
7	Der hühnenhafte Stratege	+3 ST, +1 IN
8	Die rauhbeinige Polizistin	+3 ST, +1 IN
9	Der brutale Vorarbeiter	+3 ST, +1 IN
10	Die aufgeweckte Kunstmiedin	+3 ST, +1 IN
11	Der massige Rausschmeißer	+3 ST, +1 KO
12	Die ungebildete Kämpferin	+3 ST, +1 KO
13	Der stumme Minensklave	+3 ST, +1 KO
14	Die arme Wäscherin	+3 ST, +1 WE
15	Der umsichtige Büttel	+3 ST, +1 WE
16	Die bestechliche Wächterin	+3 ST, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
18	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## WEISHEIT

W20	NSC	Modifikatoren
1	Der geduldige Geschichtenerzähler	+3 WE, +1 CH
2	Die weise Großmutter	+3 WE, +1 CH
3	Der eloquente Menschenkenner	+3 WE, +1 CH
4	Der welterfahrene Bettler	+3 WE, +1 GE
5	Die listige Flußlotsin	+3 WE, +1 GE
6	Der weltläufige Kleriker	+3 WE, +1 GE
7	Die hastige Heilerin	+3 WE, +1 GE
8	Der uralte Scholar	+3 WE, +1 IN
9	Die weiße Hexe	+3 WE, +1 IN
10	Der ordentliche Pastor	+3 WE, +1 IN
11	Der zähe Druiden	+3 WE, +1 KO
12	Die rauhe Medizinfrau	+3 WE, +1 KO
13	Der wilde Mann	+3 WE, +1 KO
14	Die gealterte Waldläuferin	+3 WE, +1 KO
15	Der bärige Priester	+3 WE, +1 ST
16	Die finstere Druidin	+3 WE, +1 ST
17	Der schlaue Bauer	+3 WE, +1 ST
18	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
19	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

Tabelle 5: Das wichtige Ereignis

W100	Wendepunkt, Niederlage, Erfolg	Modifikatoren
1	vor dem Herrscher aufgetreten	+3 CH, +1 GE
2	Einhorn gestreichelt	+3 CH, +1 GE
3	mit Kunstreiter/in angebändelt	+3 CH, +1 GE
4	als Hochstapler erfolgreich	+3 CH, +1 IN
5	berühmtes Schmähdgedicht verfasst	+3 CH, +1 IN
6	Doppelleben aufgefliegen	+3 CH, +1 IN
7	Richter von eigener Unschuld überzeugt	+3 CH, +1 IN
8	einen Dauertanzwettbewerb gewonnen	+3 CH, +1 KO
9	Flucht vor Unheil organisiert	+3 CH, +1 KO
10	Körperschmuck/Tätowierung	+3 CH, +1 KO
11	Wahl gewonnen	+3 CH, +1 KO
12	erfolgreich eine Intrige gesponnen	+3 CH, +1 ST
13	Gegner im Wortduell erniedrigt	+3 CH, +1 ST
14	Hassliebe mit Konkurrent	+3 CH, +1 ST
15	berühmtes Kunstwerk erschaffen	+3 CH, +1 WE
16	Liebe mit Altersunterschied	+3 CH, +1 WE
17	zusammen mit Berühmtheit aufgetreten	+3 CH, +1 WE
18	Ehe zerstört	+3 GE, +1 CH
19	Nach Liebesnacht davongeschlichen	+3 GE, +1 CH
20	Treffer ins Schwarze beim Fest	+3 GE, +1 CH
21	Wildpferd gezähmt	+3 GE, +1 CH
22	an großem Raubzug beteiligt	+3 GE, +1 IN
23	einen alten Meister kopiert	+3 GE, +1 IN
24	stattlichen Hirsch erjagt	+3 GE, +1 IN
25	Flucht aus dem Gefängnis	+3 GE, +1 KO
26	in verbotenen Garten geschlichen	+3 GE, +1 KO
27	Überfall im Versteck überlebt	+3 GE, +1 KO
28	aus Gier getötet	+3 GE, +1 ST
29	Ritter in Tjost aus dem Sattel gestoßen	+3 GE, +1 ST
30	selbst aus Schutthaufen befreit	+3 GE, +1 ST
31	vor Hinrichtung geflohen	+3 GE, +1 ST
32	Diebstahl an Freund verhindert	+3 GE, +1 WE
33	Spießrutenlaufen überlebt	+3 GE, +1 WE
34	Yoga/Tai Chi/osä. erlernt	+3 GE, +1 WE
35	Drachen befreundet	+3 IN, +1 CH
36	Geist zur letzten Ruhe gebettet	+3 IN, +1 CH
37	Kampf ums Erbe gewonnen	+3 IN, +1 CH
38	Turmuhre repariert	+3 IN, +1 GE
39	ein berühmtes Buch kopiert	+3 IN, +1 GE
40	erfolgreich tödliche Falle gestellt	+3 IN, +1 GE
41	Notfallplan erfolgreich ausgeführt	+3 IN, +1 GE
42	in die Fremde gezogen	+3 IN, +1 KO
43	merkwürdiges Studienobjekt erforscht	+3 IN, +1 KO
44	verlorene Ruine entdeckt	+3 IN, +1 KO
45	Eisenkiste mit Büchern aufgebrochen	+3 IN, +1 ST
46	aus Falle ausgebrochen	+3 IN, +1 ST
47	Heimkehr nach langer Reise	+3 IN, +1 ST
48	großes Geheimnis erfahren	+3 IN, +1 WE
49	exzessiv Sucht ausgelebt	+3 IN, +1 WE
50	verlorenen Text rekonstruiert	+3 IN, +1 WE

51	gefühlte Schuld überwunden	+3 KO, +1 CH
52	vom Herrscher verbannt	+3 KO, +1 CH
53	wichtige Botschaft überbracht	+3 KO, +1 CH
54	mit Steinwürfen aus dem Dorf getrieben	+3 KO, +1 GE
55	Sturz aus großer Höhe überlebt	+3 KO, +1 GE
56	Wirbelsturm ausgesessen	+3 KO, +1 GE
57	aus Armut herausgekämpft	+3 KO, +1 IN
58	schlechtes Gewissen überwunden	+3 KO, +1 IN
59	wichtige Botschaft rechtzeitig überbracht	+3 KO, +1 IN
60	an Befestigung mitgebaut	+3 KO, +1 ST
61	bei Folterung standhaft geblieben	+3 KO, +1 ST
62	Flut überlebt	+3 KO, +1 ST
63	Askese aufgegeben	+3 KO, +1 WE
64	bei Beförderung übergangen worden	+3 KO, +1 WE
65	Sühne geleistet	+3 KO, +1 WE
66	von Nebenbuhler besiegt	+3 KO, +1 WE
67	Riesen ausgetrickst	+3 ST, +1 CH
68	Überzeugt im Krieg gekämpft	+3 ST, +1 CH
69	unzähmbares Pferd zugeritten	+3 ST, +1 CH
70	auf Walfang gegangen	+3 ST, +1 GE
71	geschlagenes Holz flußabwärts gefloßt	+3 ST, +1 GE
72	Priester Stein an den Kopf geworfen	+3 ST, +1 GE
73	Durch Wand aus brennendem Haus	+3 ST, +1 IN
74	Mannschaftskapitän beim Ballsport	+3 ST, +1 IN
75	Monster gefangen	+3 ST, +1 IN
76	Übermacht besiegt	+3 ST, +1 IN
77	An Gemetzel beteiligt	+3 ST, +1 KO
78	Blutrache durchgeführt	+3 ST, +1 KO
79	Schlacht verloren	+3 ST, +1 KO
80	Bär erjagt	+3 ST, +1 WE
81	erfolgreichen Protest angeführt	+3 ST, +1 WE
82	Schatz ertaucht	+3 ST, +1 WE
83	Abfall vom alten Glauben	+3 WE, +1 CH
84	Drogensucht überwunden	+3 WE, +1 CH
85	religiöse Erweckung	+3 WE, +1 CH
86	als Sonderling abgestempelt	+3 WE, +1 GE
87	eine Zeitlang als Pfahlheiliger verbracht	+3 WE, +1 GE
88	Feuervogel gefangen	+3 WE, +1 GE
89	ernsthafte Liebe verloren	+3 WE, +1 IN
90	in Melancholie geschwelgt	+3 WE, +1 IN
91	starke Zweifel am eigenen Weltbild	+3 WE, +1 IN
92	Ausgrenzung erfahren	+3 WE, +1 KO
93	Hungerwinter überlebt	+3 WE, +1 KO
94	Initiationsritus	+3 WE, +1 KO
95	totgeborenes/abgetriebenes Kind	+3 WE, +1 KO
96	aus Aberglaube versagt	+3 WE, +1 ST
97	einen kostbaren Trüffel ausgegraben	+3 WE, +1 ST
98	Handgreiflich geworden im Rausch	+3 WE, +1 ST
99	Odachlos geworden	+3 WE, +1 ST
100	Zweimal Würfeln, kombinieren	Auswählen: Eine der beiden +2, eine der beiden +1 (kann durch das Attribut der ungewählten +2 ersetzt werden)

## CHARISMA

W20	Wendepunkt, Niederlage, Erfolg	Modifikatoren
1	vor dem Herrscher aufgetreten	+3 CH, +1 GE
2	Einhorn gestreichelt	+3 CH, +1 GE
3	mit Kunstreiter/in angebändelt	+3 CH, +1 GE
4	als Hochstapler erfolgreich	+3 CH, +1 IN
5	berühmtes Schmähdgedicht verfasst	+3 CH, +1 IN
6	Doppelleben aufgefliegen	+3 CH, +1 IN
7	Richter von eigener Unschuld überzeugt	+3 CH, +1 IN
8	einen Dauertanzwettbewerb gewonnen	+3 CH, +1 KO
9	Flucht vor Unheil organisiert	+3 CH, +1 KO
10	Körperschmuck/Tätowierung	+3 CH, +1 KO
11	Wahl gewonnen	+3 CH, +1 KO
12	erfolgreich eine Intrige gesponnen	+3 CH, +1 ST
13	Gegner im Wortduell erniedrigt	+3 CH, +1 ST
14	Hassliebe mit Konkurrent	+3 CH, +1 ST
15	berühmtes Kunstwerk erschaffen	+3 CH, +1 WE
16	Liebe mit Altersunterschied	+3 CH, +1 WE
17	zusammen mit Berühmtheit aufgetreten	+3 CH, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle GESCHICKLICHKEIT	
19	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## INTELLIGENZ

W20	Wendepunkt, Niederlage, Erfolg	Modifikatoren
1	Drachen befreundet	+3 IN, +1 CH
2	Geist zur letzten Ruhe gebettet	+3 IN, +1 CH
3	Kampf ums Erbe gewonnen	+3 IN, +1 CH
4	Turmuhr repariert	+3 IN, +1 GE
5	ein berühmtes Buch kopiert	+3 IN, +1 GE
6	erfolgreich tödliche Falle gestellt	+3 IN, +1 GE
7	Notfallplan erfolgreich ausgeführt	+3 IN, +1 GE
8	in die Fremde gezogen	+3 IN, +1 KO
9	merkwürdiges Studienobjekt erforscht	+3 IN, +1 KO
10	verlorene Ruine entdeckt	+3 IN, +1 KO
11	Eisenkiste mit Büchern aufgebrochen	+3 IN, +1 ST
12	aus Falle ausgebrochen	+3 IN, +1 ST
13	Heimkehr nach langer Reise	+3 IN, +1 ST
14	großes Geheimnis erfahren	+3 IN, +1 WE
15	exzessiv Sucht ausgelebt	+3 IN, +1 WE
16	verlorenen Text rekonstruiert	+3 IN, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
18	Wurf auf Tabelle GESCHICKLICHKEIT	
19	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## GESCHICKLICHKEIT

W20	Wendepunkt, Niederlage, Erfolg	Modifikatoren
1	Ehe zerstört	+3 GE, +1 CH
2	Nach Liebesnacht davongeschlichen	+3 GE, +1 CH
3	Treffer ins Schwarze beim Fest	+3 GE, +1 CH
4	Wildpferd gezähmt	+3 GE, +1 CH
5	an großem Raubzug beteiligt	+3 GE, +1 IN
6	einen alten Meister kopiert	+3 GE, +1 IN
7	stättlichen Hirsch erjagt	+3 GE, +1 IN
8	Flucht aus dem Gefängnis	+3 GE, +1 KO
9	in verbotenen Garten geschlichen	+3 GE, +1 KO
10	Überfall im Versteck überlebt	+3 GE, +1 KO
11	aus Gier getötet	+3 GE, +1 ST
12	Ritter in Tjost aus dem Sattel gestoßen	+3 GE, +1 ST
13	selbst aus Schutthaufen befreit	+3 GE, +1 ST
14	vor Hinrichtung geflohen	+3 GE, +1 ST
15	Diebstahl an Freund verhindert	+3 GE, +1 WE
16	Spießrutenlaufen überlebt	+3 GE, +1 WE
17	Yoga/Tai Chi/osä. erlernt	+3 GE, +1 WE
18	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## KONSTITUTION

W20	Wendepunkt, Niederlage, Erfolg	Modifikatoren
1	gefühlte Schuld überwunden	+3 KO, +1 CH
2	vom Herrscher verbannt	+3 KO, +1 CH
3	wichtige Botschaft überbracht	+3 KO, +1 CH
4	mit Steinwürfen aus dem Dorf getrieben	+3 KO, +1 GE
5	Sturz aus großer Höhe überlebt	+3 KO, +1 GE
6	Wirbelsturm ausgesessen	+3 KO, +1 GE
7	aus Armut herausgekämpft	+3 KO, +1 IN
8	schlechtes Gewissen überwunden	+3 KO, +1 IN
9	wichtige Botschaft rechtzeitig überbracht	+3 KO, +1 IN
10	an Befestigung mitgebaut	+3 KO, +1 ST
11	bei Folterung standhaft geblieben	+3 KO, +1 ST
12	Flut überlebt	+3 KO, +1 ST
13	Askese aufgegeben	+3 KO, +1 WE
14	bei Beförderung übergangen worden	+3 KO, +1 WE
15	Sühne geleistet	+3 KO, +1 WE
16	von Nebenbuhler besiegt	+3 KO, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle STÄRKE	
18	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
19	Wurf auf Tabelle GESCHICKLICHKEIT	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## STÄRKE

W20	Wendepunkt, Niederlage, Erfolg	Modifikatoren
1	Riesen ausgetrickst	+3 ST, +1 CH
2	Überzeugt im Krieg gekämpft	+3 ST, +1 CH
3	unzählbares Pferd zugeritten	+3 ST, +1 CH
4	auf Walfang gegangen	+3 ST, +1 GE
5	geschlagenes Holz flussabwärts geflößt	+3 ST, +1 GE
6	Priester Stein an den Kopf geworfen	+3 ST, +1 GE
7	Durch Wand aus brennendem Haus	+3 ST, +1 IN
8	Mannschaftskapitän beim Ballsport	+3 ST, +1 IN
9	Monster gefangen	+3 ST, +1 IN
10	Übermacht besiegt	+3 ST, +1 IN
11	An Gemetzel beteiligt	+3 ST, +1 KO
12	Blutrache durchgeführt	+3 ST, +1 KO
13	Schlacht verloren	+3 ST, +1 KO
14	Bär erjagt	+3 ST, +1 WE
15	erfolgreichen Protest angeführt	+3 ST, +1 WE
16	Schatz ertaucht	+3 ST, +1 WE
17	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
18	Wurf auf Tabelle WEISHEIT	
19	Wurf auf Tabelle CHARISMA	
20	Wurf auf W100 Tabelle	

## WEISHEIT

W20	Wendepunkt, Niederlage, Erfolg	Modifikatoren
1	Abfall vom alten Glauben	+3 WE, +1 CH
2	Drogensucht überwunden	+3 WE, +1 CH
3	religiöse Erweckung	+3 WE, +1 CH
4	als Sonderling abgestempelt	+3 WE, +1 GE
5	eine Zeitlang als Pfahlheiliger verbracht	+3 WE, +1 GE
6	Feuervogel gefangen	+3 WE, +1 GE
7	ernsthafte Liebe verloren	+3 WE, +1 IN
8	in Melancholie geschwelgt	+3 WE, +1 IN
9	starke Zweifel am eigenen Weltbild	+3 WE, +1 IN
10	Ausgrenzung erfahren	+3 WE, +1 KO
11	Hungerwinter überlebt	+3 WE, +1 KO
12	Initiationsritus	+3 WE, +1 KO
13	totgeborenes/abgetriebenes Kind	+3 WE, +1 KO
14	aus Aberglaube versagt	+3 WE, +1 ST
15	einen kostbaren Trüffel ausgegraben	+3 WE, +1 ST
16	Handgreiflich geworden im Rausch	+3 WE, +1 ST
17	Odachlos geworden	+3 WE, +1 ST
18	Wurf auf Tabelle KONSTITUTION	
19	Wurf auf Tabelle INTELLIGENZ	
20	Wurf auf W100 Tabelle	



Tabellenergebnis	ST	GE	KO	IN	WE	CH
<b>GESAMT:</b>						

SC:

Tabellenergebnis	ST	GE	KO	IN	WE	CH
<b>GESAMT:</b>						

SC:

Tabellenergebnis	ST	GE	KO	IN	WE	CH
<b>GESAMT:</b>						

SC:

Tabellenergebnis	ST	GE	KO	IN	WE	CH
<b>GESAMT:</b>						

SC:

Tabellenergebnis	ST	GE	KO	IN	WE	CH
<b>GESAMT:</b>						

SC:

Tabellenergebnis	ST	GE	KO	IN	WE	CH
<b>GESAMT:</b>						

SC:

Tabellenergebnis	ST	GE	KO	IN	WE	CH
<b>GESAMT:</b>						

SC:

Tabellenergebnis	ST	GE	KO	IN	WE	CH
<b>GESAMT:</b>						

SC:

Tabellenergebnis	ST	GE	KO	IN	WE	CH
<b>GESAMT:</b>						

SC:

Tabellenergebnis	ST	GE	KO	IN	WE	CH
<b>GESAMT:</b>						

SC: