



MEISTERPERSONEN

Die folgenden Tabellen sollen helfen, eine zufällige Person interessanter und abwechslungsreicher zu machen. Sie können dazu auf allen Tabellen würfeln oder aber nur auf ausgewählten ... oder auf ausgewürfelten.

MÖGLICHE TABELLEN FÜR MEISTERPERSONEN (1W20)

- 1-3 keine
- 4-5 Besondere Eigenschaften
- 6-7 Besonderes Aussehen
- 8 Behinderung
- 9 Schlechte Angewohnheit
- 10 Sonstige Besonderheit
- 11-12 Größe
- 13-14 Statur
- 15-16 Alter
- 17-20 Würfeln Sie eine zusätzliche Tabelle aus. (Würfeln Sie also noch zweimal.)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN (1W20, bei 6 auf 1W6 auch jenseits normaler Rassengrenzen)

- 1 trampelig, ungeschickt (sehr niedrige GE)
- 2 schwächlich (sehr niedrige KK)
- 3 anfällig, atemlos (sehr niedrige KO)
- 4 zwei linke Hände (sehr niedrige FF)
- 5 wirkt tumb (sehr niedriges CH)
- 6 feige (sehr niedriger MU)
- 7 dumm (sehr niedrige KL)
- 8 ideenlos (sehr niedrige IN)
- 9 magieanfällig (sehr niedrige MR)
- 10 keine Besonderheiten
- 11 anmutig, elegant (sehr hohe GE)
- 12 kräftig (sehr hohe KK)
- 13 robust (sehr hohe KO)
- 14 geschickt (sehr hohe FF)
- 15 charismatisch, beeindruckend (sehr hohes CH)
- 16 draufgängerisch (sehr hoher MU)
- 17 gelehrt, klug (sehr hohe KL)
- 18 intuitiv, ideenreich (sehr hohe IN)
- 19 magieresistent (sehr hohe MR)
- 20 zweimal für besondere Eigenschaften würfeln

BESONDERES AUSSEHEN (1W20)

- 1 von Narben entstelltes Gesicht (z.B. Brandnarben)
- 2 Pockennarben
- 3 auffällige Narbe im Gesicht
- 4 auffällige Warze(n) im Gesicht
- 5 Hasenscharte
- 6 asymmetrisches Gesicht

- 7 schiefe Nase
- 8 Zahnücke(n)
- 9 schiefe Zähne
- 10 Pferdegebiss
- 11 faulige Zähne
- 12 glatzköpfig
- 13 besonders langes und/oder volles Haar
- 14 andersfarbige Haarsträhne ('Hexensträhne')
- 15 verschiedenfarbige Augen
- 16 besondere Augenfarbe (z.B. silbern, violett ...)
- 17 Glubschaugen
- 18 Albino
- 19 Doppelgänger einer bekannten Persönlichkeit, eines Helden, eines Bekannten der Helden
- 20 gut aussehend (bei 6 auf 1W6: herausragendes Aussehen)

BEHINDERUNG (1W20)

- 1 steifes Bein
- 2 einbeinig
- 3 gelähmt
- 4 bucklig

- 5 fehlender Finger
- 6 einhändig
- 7 einarmig
- 8 einäugig (bei 1 auf 1W6: blind)
- 9 lispelt
- 10 stottert
- 11 kann nicht sprechen
- 12 schwerhörig (bei 1 auf 1W6: taubstumm)
- 13 nachtblind
- 14 verkrüppelte Hand
- 15 Klumpfuß
- 16 Glasknochen
- 17 stark weitsichtig
- 18 stark kurzsichtig
- 19 schielt
- 20 Gelenkrheuma

SCHLECHTE ANGEWOHNHEIT (1W20)

- 1 unsteter Blick
- 2 blickt dem Gesprächspartner nie in die Augen
- 3 kratzt sich ständig überall
- 4 popelt in der Nase
- 5 kaut Fingernägel
- 6 hat starke Blähungen

LAVEN UND EIGENSCHAFTEN

Wenn Sie einfach nur eine Auswahl an Attributen suchen, die eine beliebige Meisterperson auszeichnen können, dann dürfen Sie sich an der folgenden Liste frei bedienen.

abergläubisch, abenteuerlustig, abgelenkt, abstoßend, abweisend, abwesend, aggressiv, albern, anlehnungsbedürftig, ängstlich, arrogant, athletisch, aufdringlich, aufgeblasen, aufmerksam, aufmüpfig, beflissen, begriffsstutzig, beleidigt, belesen, bescheiden, bestechlich, blasiert, blass, brutal, bucklig, charmant, clever, dick, dickköpfig, dumm, dünn, ehrenhaft, ehrenwert, ehrlich, eifrig, eilfertig, eilig, elegant, einschüchternd, empfindlich, erhaben, erkältet, fahrig, fanatisch, flatterhaft, fleißig, freigiebig, freundlich, frostig, geheimnisvoll, gehorsam, geizig, gelangweilt, gelehrt, gerecht, geschäftig, geschäftstüchtig, gierig, gläubig, großzügig, hässlich, hektisch, heuchlerisch, hinterlistig, hochnäsiger, höflich, hölzern, hübsch, humorlos, humorvoll, ideenlos, irritiert, kleinwüchsig, klug, kompliziert, kräftig, kühl, launisch, listig, locker, logisch, lüstern, lustig, müde, musikalisch, mutig, nachdenklich, naiv, neugierig, optimistisch, ordentlich, pausbäckig, penibel, pffig, phantasievoll, plump, polternd, protzig, rachsüchtig, rassistisch, risikofreudig, roh, rondragefällig, rücksichtslos, ruhig, schläfrig, schlagfertig, schlampig, schleimig, schmiebig, schüchtern, schwatzhaft, schweigsam, selbstbewusst, selbstverliebt, senil, sorgfältig, sparsam, spitzfindig, spitzzüngig, spöttisch, standesbewusst, starrsinnig, steif, streitlustig, streng, stumm, stur, theatralisch, tolerant, trampelig, treu, übellaunig, überdreht, überheblich, unbedacht, ungeschickt, unhöflich, unnahbar, unruhig, unstet, unterwürfig, unverdorben, unverwundlich, unzuverlässig, verführerisch, vergeistigt, vergesslich, verhärtet, verletzlich, verletzt, verliebt, verlogen, vernascht, verschlafen, verschlagen, verschmitzt, verschreckt, versoffen, verständnisvoll, vertrauensvoll, vertrauenswürdig, verträumt, verzweifelt, vornehm, wählerisch, wankelmütig, weltfremd, wortkarg, wütend, zielstrebig, zornig, zurückhaltend, zuverlässig



- 7 rülpst und furzt in einem fort
- 8 spielt ständig mit einem Gegenstand
- 9 flucht ständig
- 10 benutzt eine Redewendung andauernd
- 11 verwechselt Namen
- 12 benutzt Fremdwörter ebenso häufig wie falsch
- 13 benutzt Parfüm im Übermaß
- 14 erzählt ständig von eigenen Heldentaten
- 15 steckt alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist
- 16 versucht jeden zu verführen, der es wert zu sein scheint
- 17 macht ständig schlechte Scherze
- 18 denkt ständig nur ans Essen und/oder Trinken
- 19 versucht jeden zu seinem Glauben zu bekehren
- 20 extrem feuchte Aussprache

GRÖßE (IW20)

Die Normalgrößen der wichtigen kulturschaffenden Rassen finden Sie nebenstehend.

- 1 Zwergenwuchs (Mindestgröße –2W20 cm)
- 2–3 sehr klein (unterster Bereich der Normalgröße)
- 4–7 eher klein (unterdurchschnittlich)
- 8–13 durchschnittlich (um den Mittelwert herum)
- 14–17 eher groß (überdurchschnittlich)
- 18–19 sehr groß (oberster Bereich der Normalgröße)
- 20 Hüne (Maximalgröße +1W20 cm)

STATUR (IW20)

- 1 mager (Gewicht –30 %)
- 2–3 sehr dünn (Gewicht –20 %)
- 4–7 eher dünn (Gewicht –10 %)
- 8–13 normal (normales Gewicht laut Tabelle)
- 14–17 dicklich (Gewicht +20 %)
- 18–19 dick (Gewicht +30 %)
- 20 fett (Gewicht +50 %)

ALTER (IW20)

- 1–2 Kind
- 3–4 halbwüchsig
- 5–7 jugendlich
- 8–12 junger Erwachsener
- 13–17 im besten Alter
- 18–19 alt
- 20 Greis

SONSTIGE BESONDERHEIT (IW20)

- 1 Sein Hund schnüffelt ständig an den Helden.
- 2 riecht unangenehm
- 3 stinkt
- 4 hat ein Haustier dabei (eventuell ein Vertrautentier?)
- 5 sehr abergläubisch
- 6 Kleidung passt nicht zum Stand / Beruf.
- 7 trägt ein auffälliges Amulett.
- 8 trägt unzählige Amulette.
- 9 Tätowierung im Gesicht
- 10 Waffe passt nicht zum Stand / Beruf.
- 11 hält einen Helden für jemand anderen.
- 12 raucht stark duftenden / stinkenden Tabak.
- 13 spuckt ständig Kautabak überallhin.
- 14 ist affektiert.
- 15 hält sich für einen großen Künstler.
- 16 verhält sich schleimig-unterwürfig.
- 17 hält sich für einen großen Helden.
- 18 ist nervös und schreckhaft, scheint sich verfolgt zu fühlen.
- 19 Krankhafte Reinlichkeit
- 20 hat das Gedächtnis verloren.

NORMALGRÖßE UND -GEWICHT

Rasse	Größe	Gewicht
Mittelländer	1,60+2W20 (1,62–2,00)	Größe –100
Tulamide	1,55+2W20 (1,57–1,95)	Größe –105
Thorwaler	1,68+2W20 (1,70–2,08)	Größe –95
Fjarninger	1,73+2W20 (1,75–2,13)	Größe –95
Nivese	1,55+2W20 (1,57–1,95)	Größe –110
Norbarde	1,58+2W20 (1,60–1,98)	Größe –100
Trollzacker	1,95+1W20 (1,96–2,15)	Größe –100
Rochshaz	2,15+1W20 (2,16–2,35)	Größe –95
Waldmensch	1,52+3W6 (1,55–1,70)	Größe –110
Tocamuyac	1,42+3W6 (1,45–1,60)	Größe –110
Utulu	1,65+2W20 (1,67–2,05)	Größe –110
Auelf	1,68+2W20 (1,70–2,08)	Größe –120
Waldelf	1,66+1W20+4W6 (1,71–2,10)	Größe –120
Firnelf	1,56+2W20 (1,58–1,96)	Größe –120
Halbelf	1,58+1W20+4W6 (1,63–2,02)	Größe –120
Zwerg	1,28+2W6 (1,30–1,40)	Größe –80
Orkmann	1,50+3W6 (1,53–1,68)	Größe –90
Orkfrau	1,45+3W6 (1,48–1,63)	Größe –90
Zholochai-Mann	1,50+4W6 (1,54–1,74)	Größe –90
Zholochai-Frau	1,45+4W6 (1,49–1,69)	Größe –90
Halbork	1,60+4W6 (1,64–1,84)	Größe –100
Goblin	1,35+4W6 (1,39–1,59)	Größe –100
Grolm	0,80+1W20 (0,81–1,00)	Größe –60
Troll	3,60+4W20 (3,64–4,40)	Größe*1,5
Oger	2,59+1W20 (2,60–2,79)	Größe –80
Yeti	2,70+3W20 (2,73–3,30)	Größe*1,3
Zyklop	4,47+3W20 (4,50–5,07)	Größe*1,8
Wilder Zwerg	1,23+2W6 (1,25–1,35)	Größe –80
Affenmensch	1,59+1W20 (1,60–1,79)	Größe –100
Nachtalb	1,79+1W20 (1,80–1,99)	Größe –130
Echsenumpf-/ Regenwald-Achaz	1,67+3W6 (1,70–1,85)	Größe –120
Orkland-Achaz	1,59+3W6 (1,62–1,77)	Größe –120
Waldinsel-Achaz	2,07+3W6 (2,10–2,25)	Größe –130
Maraskan-Achaz	1,72+3W6 (1,75–1,90)	Größe –120
Necker	1,48+2W20 (1,50–1,88)	Größe –110
Risso	1,63+2W6 (1,65–1,75)	Größe –110
Krakonier	1,59+1W20 (1,60–1,79)	Größe –85
Maru	1,79+1W20 (1,80–1,99)	Größe –95
Zilit	1,59+1W20 (1,60–1,79)	Größe –120