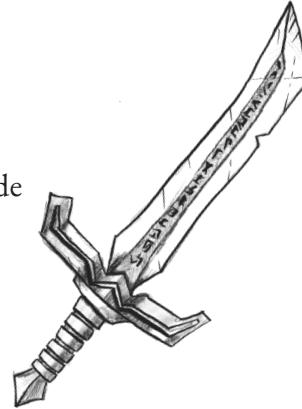


# Lebenspfad Kämpfer

Keiner wird einfach so zum Kämpfer. Auch du hattest deine Beweggründe zur Waffe zu greifen. Aber welche eigentlich? Und welche Waffe genau? Diese Spielhilfe bietet sechs vorgefertigte Lebenspfade und mehrere Zufallstabellen zur Inspiration und Anregung.



## 1d6 Lebenspfad

In deiner Heimat werden Streitigkeiten nicht mit Worten, sondern mit Wurfwaffen-Duellen entschieden. Manch einer vertritt sich selbst, andere vertrauen auf die Duellanten-Gilde. Du warst eines ihrer stolzen Mitglieder. Doch ein Gegner brach die

- 1** Regeln und setzte Magie ein, wodurch du die Ehre eines Kampfes verlorst. Seitdem meidet man dich als Vertreter, und so suchst du dein Schicksal in der Welt. Doch tief in deinem Herzen bleibt ein Ziel: Eines Tages willst du in der Ruhmeshalle der Gilde deinen Platz einnehmen.

Schon als Kind lauscht du den Geschichten deiner Mutter über einen vergessenen Ritterorden, dessen Taten wie aus Märchen gewoben klangen. Eines Nachts erschien

- 2** dir in einer Vision die Gewissheit: Du wurdest auserwählt, diesen Orden neu zu gründen. Mit dem Erreichen deiner Volljährigkeit folgst du diesem Ruf. An erster Stelle deines selbstgeschriebenen Kodex steht das Duell der Ehre. Wer sich ergibt, dem gewährst du Respekt.

Ein Hinterhalt, aussichtslos und tödlich, schien dein Ende zu sein. Da warf dir ein Fremder ein Schwert zu und half dir. Dann verschwand er spurlos. Ein Gelehrter

- 3** erkannte die Klinge als den „Großen Sturmweber der alten Könige“. Seitdem suchst du nach diesem geheimnisvollen Retter und nach Antworten. Wachsam gehst du durchs Leben, entschlossen, nie wieder unvorbereitet zu sein.

Dein Vater gilt in deiner Heimat als Held. Er nahm einst eine uneinnehmbare Festung ein – ohne Waffen. Doch er selbst schwieg darüber und half dir nicht, deinen eigenen

- 4** Weg zu finden. Im Schatten seines Ruhms hattest du keine Aussicht auf Ansehen. Darum zogst du hinaus, um dein eigenes Vermächtnis zu schaffen. Du suchst den einen Kampf, der dich unsterblich machen wird – koste es, was es wolle.

Du verbrachtest Jahre als Anwärter für die Elitewache des Herrschers. Dein Leben war Training, bis du bei der Abschlussprüfung scheiterte. Anstatt deine Enttäuschung in der Taverne zu ertränken, hältst du ein Versprechen an einen Mitrekruten: Ruhm außerhalb des Dienstes zu suchen. Versprechen brichst du nie. Eines Tages willst du selbst an der Spitze der Kämpfer stehen, um unnötiges Blutvergießen und Zweifel an deiner Führung auszuschließen.

- 5** Als deine Heimat überfallen wurde, verwandelte sich dein Leben über Nacht: vom Bauern zum Krieger. Nur wenige überlebten, und eine Rückkehr in dein altes Leben war unmöglich. Heute bietest du deine Kampfkraft als Schutz für die Hilfesuchenden an. Schüler nimmst du nur an, wenn du sicher bist, dass sie ihre Stärke für das Gute nutzen. Doch irgendwann willst du den endlosen Kampf niederlegen und Frieden finden, ob in dieser Welt oder im Reich der Götter.

## ZUFALLSTABELLEN

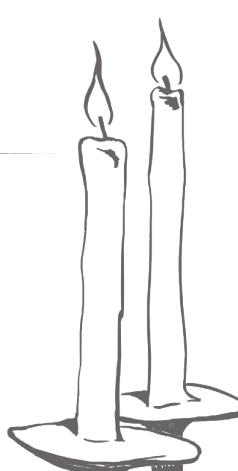
Die folgenden Tabellen unterstützen deine Fantasie mit **Anhaltspunkten zu den typischen Lebensparametern** eines Kämpfers. Benutze so viele oder so wenige wie du magst.

Wenn du einen Eintrag auswürfelst, ihn aber nicht magst, ersetze ihn einfach durch einen anderen. Alternativ kannst du einzelne Details anpassen oder weglassen.

Als Basis für alles in deiner Hintergrundgeschichte sollte aber immer die **Kampagnenwelt** dienen. Fantasiere mit deinem Dungeon Master zusammen, um deine Vision in Einklang mit der Welt zu bringen.

### WAS DICH ZUM KRIEGER MACHTE

Würfle einen W4, um herausfinden, warum du zum Krieger wurdest.

(1) Familie / Stamm	(2) Gilde / Interessenvereinigung	
(3) Zwang / Notlage / Zufall	(4) Eigene Entscheidung	

#### ① WAS AN DEINER FAMILIE MACHTE DICH ZUM KÄMPFER?

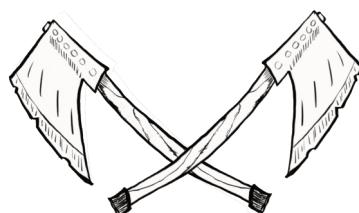
- 1 Deine Familie steht in der Schuld eines großen Lords der Region. Seit Generationen werden die Kinder deiner Familie von ihren Eltern und Großeltern im Kampf unterrichtet, um dem Lord im Bedarfsfall zu Hilfe zu eilen. Bislang ist das noch nicht eingetreten.
- 2 Deine Familie betreibt die größte Schmiede des Landes, die auch die Armee deines Volkes versorgt. Du warst für die Qualitätssicherung der Waffen zuständig und hast einiges gelernt.
- 3 Ein Elternteil von dir ist im Krieg gefallen und wird jetzt als Held verehrt (Siehe Tabelle "Heldenataten"). Von dir werden nun ebenfalls große Taten erwartet.
- 4 Eine alte Prophezeiung wurde vor vielen Jahren über deiner Familie ausgesprochen, welche besagt, dass ein Kämpfer aus ihr hervorgehen wird, der große Taten vollbringen soll. Daher wurdest du im Kampf unterrichtet.
- 5 Dein Stamm befindet sich in einem langwährenden Streit mit einer anderen Stamm. Da jederzeit ein Angriff erfolgen kann, sind alle Mitglieder des Stammes im Kampf erprobt.
- 6 Alle in deiner Familie sind magisch begabt. Du nicht. Daher hast du den physischen Kampf als Inhalt deines Lebens gewählt um deinen Nachteil wett zu machen.

## ② WELCHE GEMEINSCHAFT HAT DICH ZUM KÄMPFER GEMACHT?

- Du warst Mitglied einer Duellisten-Gilde, die Streitigkeiten zwischen Adligen löst, bis zu einem
- 1 Duell, wo du absichtlich verlieren musstest, da dein Gegner deinen eine dir liebgewonnene Person vertrat.
  - 2 Das große Geld wartete in der Kämpfergilde - so sagte es zumindest der Anwerber, der dich in das harte Training einschrieb. Jetzt, nach vielen Jahren in der Gilde kannst du zwar gut kämpfen, bist aber weiterhin nicht reich.
  - 3 Deine letzten Jahre hast du als Anwärter auf die Elite-Schutztruppe des lokalen Herrschers verbracht und dein Leben dem Kampftraining gewidmet. Die finale Abschlussprüfung hast du aber nicht bestanden.
  - 4 Du warst Teil einer Gruppe fahrender Turnierkämpfer. Dein letzter Sieg brachte dir den Zorn eines Adelshauses ein, dessen Champion du öffentlich gedemütigt hast.
  - 5 Als Kind bereits wurdest du einem Orden von Waffenmeistern aufgenommen, die den Kampf mit einer bestimmten Waffe (siehe Tabelle "Kampfstil") meistern. Als du deine eigenen Elemente in den Kampf einbauen wolltest, wurdest du verstoßen.
  - 6 Beim Eintritt in das Erwachsenenalter müssen alle im Volk einen Kampf absolvieren. Dafür wird jeder vorher einige Jahre trainiert.

## ③ DURCH WELCHEN ZUFALL WURDEST DU ZUM KÄMPFER?

- Deine Heimat wurde angegriffen aber wie durch ein Wunder hast du die Schlacht überlebt.
- 1 Danach in dein ursprüngliches Leben zurückzufinden war unmöglich, also hast du dich ganz dem Kriegerleben gewidmet.
  - 2 Als die Zwangsrekrutierer in deine Heimat kamen, wolltest du nicht in den Krieg ziehen. Inzwischen bist du dankbar für deine erlernten Fähigkeiten und pflegst auch nach dem Ausscheiden eine gute Beziehung zur Armee, die dich damals rekrutierte.
  - 3 Obwohl du eher ein Teilzeitkämpfer warst, wurde dir eines Tages im ganzen Land plötzlich eine Heldentat (Siehe Tabelle "Heldentaten") nachgesagt. Danach wurden Aufträge schwieriger aber auch besser bezahlt - und deine Fähigkeiten haben sich angepasst.
  - 4 Als Leibgardist eines Herrschers wurdest du im Zuge einer Revolte verhaftet. Inzwischen sind die Revoluzzer tot und du bist frei. Dein Können ist dir geblieben.
  - 5 Eine alte Gelehrte heuerte dich als Straßenkind zu seiner Leibwache und Bücherträger an. Da sie immer wieder das Ende der Welt vorhersagte, musstest du sie häufig beschützen. Nun ist die Gelehrte verschwunden, aber ihre Visionen geistern dir immer noch durch den Kopf.
  - 6 Du standest kurz davor zu sterben, als dir ein Fremder eine Waffe zuwarf. Seither spricht die Waffe zu dir (siehe Tabelle "Lieblingswaffe"). Du weißt nicht, wer er war oder woher die Waffe stammt, aber durch sie wurdest du zum Krieger.



## ④ DURCH WELCHE EIGENE ENTSCHEIDUNG WURDEST DU ZUM KÄMPFER?

Als Kind hattest du nachts eine Vision, die dir ein Leben als großer Krieger vorhergesagt hat.

- 1 Seitdem hast du dein Leben danach ausgerichtet - auch wenn du dir inzwischen nicht mehr sicher bist, ob sich dein kindlicher Verstand die Vision nicht nur ausgedacht hat.

Als der letzte von drei Söhnen eines Adelshauses wurdest du immer übersehen. Eines Tages

- 2 entschiedst du dich das Schwert, was als Erbstück deiner Familie weitergereicht wurde, zu entwenden und damit auf Abenteuer zu ziehen. Du musst dich würdig erweisen!

Du hast die alten Heldengeschichten in der Taverne so oft gehört (Siehe Tabelle "Heldentaten"),

- 3 dass du sie irgendwann selbst erleben wolltest. Also hast du eine Waffe gekauft und dich "Krieger" genannt.

- 4 Du wurdest in jungen Jahren schwer verletzt, und niemand glaubte, dass du je wieder richtig gehen könntest. Aber du hast trainiert. Und suchst jetzt nach denen, die damals spotteten.

Die Arena in deiner Stadt hat schon immer die beste Bezahlung geboten. Nachdem du deine

- 5 gewöhnliche Arbeit aufgegeben hattest, meldestet du dich zur Gladiatorenenschule an. Wie durch ein Wunder überlebstest du. Als dein Vertrag endete, verpasstest du das Geld schnell. Jetzt bist du auf der Suche nach neuen Einkommensquellen.

Bei einem Stadtfest hast du dich als Spaß zu einem Schau-Duell gemeldet – und gegen alle

- 6 Erwartungen gewonnen. Der Gegner war ein echter Söldner, der danach meinte: „Wenn du kämpfen kannst, dann solltest du es auch tun.“ Du hast seinen Rat wörtlich genommen.

### HELDENTATEN

Du brauchst eine Heldentat? Egal ob eine Eigene oder die eines Anderen? Würfle vier mal einen W6 und füge die Ergebnisse zusammen!

Beispiel: Der Held stammte aus einem Dorf, dessen einzige Verbindung zur Außenwelt ein Tal war. Dort errichtete der Feind eine **uneinnehmbare Festung** (Prüfung 6), die der Held **durchquerte** (Vorgehen 3). Um auf dem Weg zum Tal nicht aufzufallen, musste er seine **Waffen und magischen Gegenstände zurücklassen** (Bürde 4). Noch heute wird in diesem Dorf **die Tat des Helden besungen** (Nachhall 1).

W6	Prüfung	Vorgehen	Bürde	Nachhall
1	Drache	Besiegt	Allein	Es werden bis heute Lieder darüber gesungen
2	Feindliche Armee	Gerettet oder Befreit	Unter Zeitdruck	Manche glauben, es sei nur ein Gerücht
3	Verfluchter Ort	Durchquert	In aussichtsloser Unterzahl	Die Wahrheit kennt nur der Feind
4	Berühmter Duellant	Überzeugt oder Befreundet	Ohne Waffen und Magie	Der Preis war größer als der Sieg
5	Großer Zauberer	Überlistet	Nach dem Tod eines Gefährten	Seither kennt jeder das Gesicht des Helden
6	Uneinnehmbare Festung	Gebannt oder Versiegelt	Trotz schwerer Wunde	Der Held spricht nie darüber

## DEIN EHRENKODEX

- 1 Wenn sich dir jemand im Kampf ehrlich ergibt, hörst du immer auf zu kämpfen und kümmertest dich um deinen Gegner.
- 2 Wenn du dich einmal einer Fraktion oder einer Gruppe angeschlossen hast, gehört deine Loyalität ihr.
- 3 Du wirst niemals zuerst angreifen. Außer du bist sicher, dass dein Gegner angreift.
- 4 Du kämpfst niemals gegen Unbewaffnete oder Schwächere.
- 5 Wenn du einem anderen Kämpfer dein Wort gegeben hast, hältst du es. Immer.
- 6 Du lehrst deine Kampfkunst nur denjenigen, die diese Macht nicht missbrauchen werden.

## DEIN BEVORZUGTER KAMPFSTIL

### W20 Kampfstil

- 1-4 Verteidigung
- 5-8 Duellieren
- 9-12 Kampf mit schweren Waffen
- 13-15 Bogenschießen
- 16-17 Schutz
- 18 Kampf mit zwei Waffen
- 19 Wurfwaffenkampf
- 20 Unbewaffneter Kampf

## NAME DEINER LIEBLINGSWAFFE

W6	Kampfstil	Wesen	Abstammung
1	Verspielter	Sturmweber	des Blutes
2	Großer	Hoffnungs-schimmer	der Gerechtigkeit
3	Alter	Schatten	des Sieges
4	Fantas-tischer	Sturm-wächter	des Verräters
5	Glorreicher	Welten-spalter	der alten Könige
6	Tanzender	Blutgesang	der Überwinder

## DEIN GRÖßTER SCHWACHPUNKT

- 1 Wenn jemand deine Kompetenz als Kämpfer in Frage stellt, kannst du das auf keinen Fall unerwidert lassen.
- 2 Die macht Magie Angst und du kannst es nicht immer verbergen.
- 3 Dir ist es wichtiger andere mit deinem Kampfkunst zu beeindrucken, als im richtigen Moment zurückzuhalten.
- 4 Du verachtest prahlerische Kämpfer, ganz gleich, wie gut sie sind. In ihrer Nähe fühlst du dich ständig provoziert.
- 5 Deine Anweisungen haben zum Tod anderer geführt. Nun willst du keine Verantwortung für andere übernehmen.
- 6 Du fühlst dich ohne deine Waffe verletzlich und gibst sie niemals ab, obwohl du weißt, dass es irrational ist.

## WAS DU IN DER WELT SUCHST

- 1 Aus alten Geschichten kennst du die Verheißung von Walhalla, dem Ort wo Kämpfer ihre Waffen niederlegen und ruhen können. Dort willst du irgendwann einmal sein.
- 2 Auch wenn du jetzt dich durch deine Waffenführung auszeichnest, willst du irgendwann einmal mehr als das sein. Vielleicht ein Anführer oder Politiker?
- 3 Du suchst nach dem Verbleib eines einst mächtigen, mythischen Kriegerordens der ohne Spuren verschwunden ist.
- 4 Deine Familie/Stamm hat in der Vergangenheit großer Heldenaten begangen. Diese Geschichten sollen alle erfahren
- 5 Deine Schlachten und Kriege haben dir verdeutlicht, dass in vielen Kriegen ohne Ehre gekämpft wird. Du strebst nach einer Position als Anführer, die es dir erlaubt Kriege ohne Gräueltaten zu führen.
- 6 Du suchst nach einer dir wichtigen Person, jemand den du ausgebildet hast und den du lieb gewonnen hast. Du hast die Befürchtung, dass diese Person jetzt auf dunklen Pfaden wandert.