

Jeder Charakter startet mit 2 Satz Gewändern die seinem Stand entsprechen. Eine Waffe und eine Rüstung mit der er oder sie umgehen kann. Weiters darf man sich gerne Kleinkram aufschreiben. Ein Andenken von einem bestimmten Land. Kupferring. Zinnbecher. Zunderdose. Holzlöffel, Seil.... usw. Startgeld gibt es keines. Alles was an Ausrüstung in den Hintergründen steht gibt es zusätzlich zu den oben genannten Dingen. Es wird von der Expeditionsleitung weitere Ausrüstung nach Bedarf zur Verfügung gestellt.

Gehobene Kreise	Fixe Vorteile	Wähle 1 aus	Erklärung	Wähle 2 und bekomme +2, oder Wähle 1 und bekomme +3 Bonus
Adelig	HP +3 3 Ränge [Wissen Adelsstand]	Reich	Rüstung und Waffe sind +1, 3 HeilPotions (1d8+1) und es können bis zu 3 magische Gegenstände gewählt werden. Das Goldmaximum hierfür wird auf 10000 Gold gehoben.	Diplomatie
	Gewählte Waffe/Rüstung sind meisterhaft gefertigt. Ein Gegenstand mit Maximalwert von 5000 Gold auswählen.	Einfluss	Starte mit X Punkten Einfluss im Außenposten. Außerdem gibt es einen +3 Bonus wenn man mit anderen Adelligen interagiert.	Einschüchtern
Diener	HP +4 3 Ränge [Beruf/Vorführen]	Hartnäckig	Bonus +2 Rettungswurf gegen Gifte und Beherrschung und Illusionen.	Sprachenkunde
	Ein 1 Satz feine Kleidung, sowie Werkzeug passend für den gewählten Beruf	Gefolgsam Eisener Wille	Erfahrung im Umgang mit Adelligen. Alle Fähigkeiten die mit Adelligen zu tun haben +2 Bonus +2 auf Willens Rettungswürfe	Lügen Sprachenkunde
Leibwächter	HP +5 3 Ränge [Beruf Leibwächter]	Dodge	Ausweich Bonus +1 auf Rüstungsklasse	Wissen Adelsstand
	Ein kleine/leichte Waffe, 1 Satz feine Kleidung	Unbewaffneter Kampf Der anderen Schild Waffen Finesse	Hände/Füße können 1d3 (1d2 wenn klein) tödlichen Schaden anrichten. Als Mönch bekommt man stattdessen +1 auf unbewaffneten Schaden. 1x pro Runde kann die Hälfte des Schadens jemandes nebenstehenden übernommen werden. Bewegungsaktion Man kann Geschicklichkeit statt Stärke zum Treffen mit Nahkampfwaffen nehmen	Wahrnehmung Andere Einschätzen
Söldner	HP +6 3 Ränge [Beruf Söldner]	Waffen Fokus	Bonus +1 zum Treffen mit der gewählten Waffe	Wissen Adelsstand
	Schild oder Zweitwaffe, 1 schöne Uniform	Rüstungstraining (bis medium) Kriegswaffentraining	Held ist trainiert im Umgang mit leichten und mittleren Rüstungen. Held ist trainiert im Umgang mit Kriegswaffen (martial weapons)	Wahrnehmung Diplomatie
Bote	HP +4 3 Ränge [Reiten]	Flink	Geschwindigkeit steigt um 5ft (1,5 m)	Wissen Geographie
	Signalhorn, 1 schöne Uniform	Ausweichen Eisener Wille	Bonus +1 auf die Rüstungsklasse (Dodge) Bonus +2 auf Willen Rettungswürfe	Fingerfertigkeit Heimlichkeit
Betrüger/Fälscher	HP +4 3 Ränge [Lügen]	Magische Aura	Zauberartige Fähigkeit. Kann nichtmagische Objekte magisch erscheinen lassen, oder existierende magische Aura verändern.	Sprachenkunde
	1 Satz feine Kleidung, Schreibutensilien, Lupe	Flink Echte Fälschung	Geschwindigkeit steigt um 5ft (1,5 m) Dein Bullshit ist so gut, dass du eine 1% Chance pro Charakterstufe hast, dass hergestellte Fälschungen tatsächlich einmalig funktionieren.	Fingerfertigkeit Verkleiden
Schreiber	HP +3 3 Ränge [Sprachenkunde]	Stenograph	Durch verwenden einer Kurseschrift kann man 4x so schnell schreiben. Aber es kann nur wer lesen der auch Stenograph kann oder mit DC20 Sprachenkunde.	Wissen Adelsstand
	Abakus, Schreibutensilien, wasserdichter Behälter mit 20 Seiten Papier	Hüter des Papiers	Schreibutensilien, Papier, Bücher etc. dürfen deine Rettungswürfe gegen zerstörende Effekte verwenden solange sie innerhalb von 5 Metern sind. Alle Objekte dieser Art in deinem direkten Besitz bekommen Resistenz 10 gegen Feuer, Säure und Blitz.	Wissen Religion
		Kalligraphie	Durch Erstellen besonders schöner Schriftstücke kannst du folgende Effekte hervorrufen: Das Lesen geht 2x so schnell/dauert 2x so lange. +4 Bonus auf Diplomatie/Lügen/Einschüchtern auf Leser eines deiner Werke. Verschleiern der Nachricht, außer für das beabsichtigte Ziel.	Wissen Arkanes

Bürgerliche Kreise	Fixe Vorteile	Wähle 1 aus	Erklärung	Wähle 2 und bekomme +2, oder Wähle 1 und bekomme +3 Bonus
Allgemeiner Handwerker	HP +4 3 Ränge [Herstellen nach Wahl]	Ausdauernd Zäh	Bonus +4 auf alle D20 Würfe die mit Ausdauer zu tun haben (Laufen, Luft anhalten, Anstrengung widerstehen) HP+1 pro Charakterstufe (3 Minimum)	Herstellen nach Wahl Diplomatie Abschätzen
	Werkzeug passend für den gewählten Beruf und Lederschürze	Vererbte Ausrüstung	Beginnt mit MW Werkzeug (+2 Bonus) und Materialien im Wert von 4000 Gold.	
Allgemeiner Arbeiter	HP +4 3 Ränge [Beruf nach Wahl]	Ausdauernd Zäh	Bonus +4 auf alle D20 Würfe die mit Ausdauer zu tun haben (Laufen, Luft anhalten, Anstrengung widerstehen) HP+1 pro Charakterstufe (3 Minimum)	Beruf nach Wahl Diplomatie Wissen Lokal
	Werkzeug bzw. Kleidung passend für den gewählten Beruf	Vererbte Ausrüstung	Beginnt mit MW Werkzeug (+2 Bonus) und 1 magischer Gegenstand mit maximal Wert von 4000 Gold.	
Bauer	HP +6 3 Ränge [Bauer]	Ausdauernd Zäh	Bonus +4 auf alle D20 Würfe die mit Ausdauer zu tun haben (Laufen, Luft anhalten, Anstrengung widerstehen) HP+1 pro Charakterstufe (3 Minimum)	Wissen Natur Tierhaltung Überlebenskunst
	Farmwerkzeuge passend für einen Bauern	Werkzeug zur Waffe	Alle Farmwerkzeuge können ohne Abzüge als Waffe verwendet werden.	
Apotheker/ Kräuterkundiger	HP +4 3 Ränge [Alchemie]	Tränke Brauen	Man kann Magie Tränke bis Stufe 1 brauen. Mit Magie bis Stufe 3.	Wissen Natur Überlebenskunst
	Lederschürze, Kupferkessel, Mörser, Reagenzien im Wert von 100 G	Gift training Verbesserte Tränke	Man kann sich beim Handhaben von Giften nicht selbst vergiften. Die Stufe eines hergestellten Tranks kann um bis zu 2 höher als sonst sein (erhöht nicht die Zauberstufe)	Heilkunde
Arzt	HP +3 3 Ränge [Heilkunde]	Improvisiertes Werkzeug	Keine Abzüge wenn kein passendes Werkzeug verwendet wird	Wissen Natur Überlebenskunst Fingerfertigkeit
	Operationsbesteck, Maske, Lederschürze, Verbandsmaterial	Alkohol heilt Ausschlachten	Durch Behandlung mit Alkohol kann man Wunden heilen (2dX). Die Größe der Würfel hängt von der Qualität des Alkohols ab (D2 bis D12). Eine Person kann nur 1x am Tag mit Alkohol Erlaubt das extrahieren von wertvollen Materialien aus toten Lebewesen. Wie das "Harvest Parts" feat.	
Minenarbeiter	HP +6 3 Ränge [Beruf Minenarbeiter]	Ausdauernd Tiefer Atemzug Dämmerungssicht	Bonus +4 auf alle D20 Würfe die mit Ausdauer zu tun haben (Laufen, Luft anhalten, Anstrengung widerstehen) Man kann doppelt so lange die Luft anhalten. Bonus +2 gegen Gas basierte Effekte. Man sieht doppelt so weit in schwachem Licht	Wissen Untergrund Escape Artist Abschätzen
	Hacke und Schaufel, Laterne, Stoffmaske	Sicherer Tritt Langsamer Fall Besseres Unterstützen	Bonus +2 auf Akrobatik um Balance zu halten und Reflexwürfe um nicht zu fallen. Man kann Fallschaden reduzieren wie ein Stufe 4 Mönch. Bekommt man die Fähigkeit zählt sie als 2 Stufen höher. Wenn man andere unterstützt gibt man 3 statt 2 Punkte Bonus.	Wissen Technik Akrobatik Herstellen Holz
Schmied	HP +5 3 Ränge [Beruf Schmied]	Ausdauernd Temp. Widerstand [Heiß] Schnellreparatur	Bonus +4 auf alle D20 Würfe die mit Ausdauer zu tun haben (Laufen, Luft anhalten, Anstrengung widerstehen) Hitze Resistenz 2. Bonus +2 auf alle Rettungswürfe die mit Hitze zu tun haben. Repariert kaputten Gegenstand in 1d3 Runden. Nach 1 Stunde wieder kaputt. Oder gibt +2 Bonus bis zur ersten Nutzung.	Wissen Technik Abschätzen Herstellen Metall
	Lederschürze, Schmiedehammer, Reiseamboss, Zänge, Handschuhe	Ausdauernd Waffen Fokus	Bonus +4 auf alle D20 Würfe die mit Ausdauer zu tun haben (Laufen, Luft anhalten, Anstrengung widerstehen) Bonus +1 auf Angriffe mit gewählter Waffe	Wissen Lokal Andere Einschätzen Wahrnehmung
Stadtwache	HP +5 3 Ränge [Beruf Wache]	Rüstungstraining (bis medium)	Held ist trainiert im Umgang mit leichten und mittleren Rüstungen.	
	Leichte Rüstung, Zweitwaffe, Extra paar Schuhe	Innerer Kompass	Du weißt immer wo Norden ist und wie weit unter der Erde du bist. +3 auf Navigation (funktioniert zusammen mit einem Kompass).	Survival
Kartograph	HP +4 3 Ränge [Beruf Kartograph]	Bekannte Pfade Ausdauernd	Wenn du dich durch ein Feld bewegst, dass du schon einmal durchquert hast, darfst du ein Hindernis ignorieren Bonus +4 auf alle D20 Würfe die mit Ausdauer zu tun haben (Laufen, Luft anhalten, Anstrengung widerstehen)	Wissen Untergrund Wahrnehmung
	Sextant, Kompass, Kartenbehälter mit 5 leeren Karten	Zukunft ist in den Sternen	Mach einen D20 Wurf um Mitternacht (Sterne müssen sichtbar sein). Du darfst den D20 aufheben und am nächsten Tag gegen einen beliebigen D20 Wurf tauschen, nachdem geworfen wurde, aber bevor das Ergebnis bekannt gegeben wurde.	Survival
Astronom	HP +3 3 Ränge [Beruf Astronom]	Sechster Sinn Ungetrübter Blick	Du kannst alle Arten von Portal Magie sowie Übergänge in andere Ebenen spüren. Du kannst 3 + 1 Runde/Charakterstufe "Unsichtbares sehen". Kann in 1 Runden Segmenten verwendet werden.	Wissen Planar Wissen Arkana
	Fernrohr, Abakus			

Publikums- liebblinge	Fixe Vorteile	Wähle 1 aus	Erklärung	Wähle 2 und bekomme +2, oder Wähle 1 und bekomme +3 Bonus
Allgemeiner Entertainer	HP +4 3 Ränge [Vorführen nach Wahl]	Ausdauernd Zäh	Bonus +4 auf alle D20 Würfe die mit Ausdauer zu tun haben (Laufen, Luft anhalten, Anstrengung widerstehen) HP+1 pro Charakterstufe (3 Minimum)	Vorführen nach Wahl Diplomatie Andere Einschätzen
Auffälliges Gewand, Musikinstrument		Vererbte Ausrüstung	Beginnt mit MW Instrument (+2 Bonus) und 1 magischer Gegenstand mit maximal Wert von 4000 Gold.	
Künstler	HP +3 3 Ränge [Vorführen visuelles Medium]	Inspiziert Faszinierende Kunst	1x am Tag +5 Glücksbonus auf einen künstlerischen Wurf Jeder der vorbei geht muss die Kunst kurz bewundern. Dauer hängt von Willenkraft und Künstler ab. Minimum 1 Runde.	Wissen Lokal Diplomatie Lügen
Auffälliges Gewand, Passendes Werkzeug für gewähltes Medium		Inspirierte Kunst	Jeder der die Kunst bewundert bekommt einen +1 moral Bonus auf Attacke/Schaden/Skills für 5 Minuten.	
Komödiant	HP +3 3 Ränge [Vorführen orales Medium]	Boshafte Gespött Lachen ist die beste Medizin	Häme so mächtig, dass es weh tut. Richtet 1d6 nicht tödlichen Schaden mit einer Beleidigung an. Schaden sinkt mit jeder Anwendung am gleichen Ziel. Indem man Leute zum Lachen bringt heilen sie 1d8+1 pro Stufe. Funktioniert nicht bei Hirn-, Humor- und Bewusstlosen. 1x pro Tag und pro Person.	Akrobatik Andere Einschätzen Wissen Adelsstand
Auffälliges Gewand, Musikinstrument		Not verleiht Flügel	1x am Tag kann man Leute in Gefahr zur eiligen Flucht aufrufen. Alle die sehen und hören können +3 m Geschwindigkeit.	
Gladiator/ Schaukämpfer	HP +6 3 Ränge [Vorführen Schaukampf]	Exotische Waffe Kampf erfahren Verbesserte Finte	Man kann mit einer exotischen Waffe seiner Wahl umgehen Man kann seine Rüstungsklasse erhöhen indem man seinen Angriff senkt (Combat Expertise) Erleichtert das Anwenden einer Finte im Kampf (Improved Feint)	Reiten Lügen Heilkunde
Teiltrüstung, Zweitwaffe, Öl				
Anführer	HP +3 3 Ränge [Vorführen Ansprache]	Führende Position Gruppen Binding Des anderen Schild	Wie das Leadership feat, aber es gibt nur den Cohort. Keiner weiteren Unterlinge. Mann muss dann den Cohort auch spielen! Nicht für Anfänger Der Held kann als Move action eines seiner Feats/Fähigkeiten mit seinen Gruppemitgliedern teilen. Muss man am Anfang fix bestimmen. 1x pro Runde kann die Hälfte des Schadens jemandes nebenstehenden übernommen werden. Move action.	Lügen Diplomatie Reiten
Auffälliges oder feines Gewand				

Untere Schicht	Fixe Vorteile	Wähle 1 aus	Erklärung	Wähle 2 und bekomme +2, oder Wähle 1 und bekomme +3 Bonus
Bettler	HP +3 3 Ränge [Beruf Bettler]	Zäh Temp. Widerstand [Kalt] Allerwelts Gesicht	HP+1 pro Charakterstufe (3 Minimum) Kälte Resistenz 2. Bonus +2 auf alle Rettungswürfe die mit Kälte zu tun haben. In einer Menge an ähnlichen Humanoiden erkannt zu werden ist um bis zu 8 Punkte erschwert.	Verkleiden Überlebenskunst Diplomatie
Zerfetztes Gewand, Schminke		Schmerz unterdrücken Zäh	DR 3/- gegen nicht tödlichen Schaden HP+1 pro Charakterstufe (3 Minimum)	Wissen Adelsstand Tierhaltung Heilkunde
Sklave	HP +6 3 Ränge [Beruf oder Vorführen]	Die Hard	Man stabilisiert automatisch wenn man unter 0 fällt. Kann auch noch handeln wenn gewünscht.	
Keine Waffen, Keine Rüstung, Einfaches Gewand, Sklavenhalsband		Ausdauernd Blitz Reflexe	Bonus +4 auf alle D20 Würfe die mit Ausdauer zu tun haben (Laufen, Luft anhalten, Anstrengung widerstehen) Bonus +2 auf Reflex Rettungswürfe	Heilkunde Diplomatie Überlebenskunst
Vagabund/ Tagelöhner	HP +5 3 Ränge [Wissen Geographie]	Allerwelts Gesicht	In einer Menge an ähnlichen Humanoiden erkannt zu werden ist um bis zu 8 Punkte erschwert.	
Abgenutztes Gewand, Extra paar abgenutzte Schuhe		Schnelle Heimlichkeit Improvisiertes Werkzeug Dodge	Man ohne Abzüge mit voller Geschwindigkeit schleichen. Keine Abzüge wenn kein passendes Werkzeug verwendet wird Ausweich Bonus +1 auf Rüstungsklasse	Wissen Lokal Klettern Heimlichkeit
Dieb	HP +3 3 Ränge [Fingerfertigkeit]	Gnädiger Angreifer Hinterh. Angriff +1d6 Waffen Fokus	Das Anrichten von nicht tödlichem Schaden, mit tödlichen Waffen ist nicht erschwert. Wie die Schurkenfähigkeit. Wenn eine Klasse Hinterhältigen Angriff bekommt, dann zählt die Stufe hierfür um 1 höher. Bei einem Multiclass Charakter sogar 2. Bonus +1 zum Treffen mit der gewählten Waffe	Wissen Adelsstand Einschüchtern Heimlichkeit
1 extra Satz Gewand mit versteckten Taschen, Diebeswerkzeug		Abergläubisch Tiefer Atemzug	Moral Bonus +2 auf alle Rettungswürfe gegen Magie. Man muss sich eine Runde konzentrieren um freundlichen Zaubern nicht widerstehen zu wollen. Man kann doppelt so lange die Luft anhalten. Bonus +2 gegen Gas basierte Effekte.	Schwimmen Wissen Meere Wahrnehmung
Räuber	HP +4 3 Ränge [Beruf Räuber]			
Zweitwaffe, Maske				
Seefahrer	HP +5 3 Ränge [Beruf Seefahrer]			
Seil, Kompass, zerschlossenes Gewand				

Mysteriöse Gestalten	Fixe Vorteile	Wähle 1 aus	Erklärung	Wähle 2 und bekomme +2, oder Wähle 1 und bekomme +3 Bonus
Verzauberer	HP +3 3 Ränge [Mag. Gegenst. verwenden]	Magische Improv. Magische Analyse Aufladen	Deine Ränge in Mag. Gegenst. Ben. Zählen als Stufe für magische Gegenstände herstellen bzw. nutzen Man kann Magie entdecken und Magie lesen 3x am Tag verwenden. Erlaubt das Aufladen von magischen Gegenständen mit Ladungen. Hat man keine Magie kostet es Lebensenergie (HP oder Konstitution)	Wissen Arkana Zauberkunde Abschätzen
Verzauberungswerkzeug, Buch mit magischen Formeln		Magische Tätowierung Schatten Piercing Körpermodifizierung	Erlaubt das Anbringen von magischen und nicht magischen Tätowierungen. Erlaubt das Schaffen und Stechen von magischen Piercings, die teilweise aus Schatten bestehen. Erlaubt das Entfernen, Hinzufügen und Manipulieren von Körperteilen.	Heilkunde Verkleiden Zauberkunde
Körperkünstler	HP +3 3 Ränge [Vorführen Hautkunst]	Pflanzenfreund Tierfreund	Natürliche Pflanzen behindern den Helden nicht (z.B. Unterholz, Dornen, etc.). Bei unnatürlichen Pflanzen gibt's +2 Bonus. Man bekommt einen Familiar. Wie die Magierfähigkeit.	Diplomatie Wissen Natur
Passendes Werkzeug, Verbandszeug, Lederschürze, Maske		Wilde Empathie	Man darf Diplomatie auf Tiere anwenden.	Überlebenskunst
Kind der Wildnis	HP +5 3 Ränge [Überlebenskunst]			
Alle Kleider sind stark abgenutzt, Selbst gemachte Waffe aus Stein/Knochen				
Skinwalker	HP +6 3 Ränge [Einschüchtern]	Seelentier Tierkrieger Natürliche Waffen	Man kann sich in ein spezifisches Tier verwandeln. Wie Beast Shape 1. Dauer 1h pro Charakterstufe (in 0.5 h Segmenten verbrauchbar) Man kann ein Totemtier anrufen und um Kraft bitten. Gibt +2 göttlichen Bonus auf eines der 6 Attribute für 1/min pro Stufe. In 1 Minuten Segmenten nutzbar. Man bekommt 2 Klauenangriffe oder 1 Biss Angriff. Oder eine bestehender natürlicher Angriff steigt um 1 Größenkategorie. Ramm-, Schwanz- und Flügelangriff geht auch wenn vor	Einschüchtern Wissen Natur Überlebenskunst
Fell von erlegtem Tier (+1 Einschüchtern), Fettschiette		Feenfreund Feenmagie Verschwindibub	Man bekommt eine kleine Fee als Companion (wird auf CR<1 angepasst z.B. Gremlin, Pixie, Brownie) Man kann einen Druiden/Hexen Stufe 0 Zauber 3x am Tag wirken (Wie das Magie Schurken Talent) Kann sich 2x am Tag unsichtbar machen wie der Zauber Vanish.	Heimlichkeit Wissen Natur Zauberkunde
Feenkind	HP +4 3 Ränge [Zauberkunde]	Bevorzugtes Terrain Unnatürlich Anpassung	Wie die Ranger Fähigkeit. Man zählt nicht mehr als Humanoid für Zauber/Effekte sondern als Außenseiter. Man kann 1 natürliches Hindernis bzw. Gefahr der hiesigen Gegend ignorieren. Erfordert 1 Tag Meditation.	Geographie Wissen Lokal Wissen Natur
Beutel Feenstaub, Panflöte, Hübscher Stein		Restmagie Versiegelter Verstand Gestohlener Gegenstand	Ein Magierzauber der Stufe 0 oder 1 kann als zauberartige Fähigkeit gewirkt werden. Stufe 0 viermal am Tag. Stufe 1 zweimal am Tag. Bonus +5 auf Rettungswürfe gegen Effekt die auf Erinnerungen zugreifen oder die Geheimnisse preiszugeben versuchen. Du startest mit einem magischen, arkanen Gegenstand im Wert von maximal 8000 Gold.	Zauberkunde Mag. Gegenst. Verw. Wissen Lokal
Wanderer	HP +4 3 Ränge [Wissen Planar]	Restglaube Zweifler Gestohlenes Relikt	Ein Klerikerzauber der Stufe 0 oder 1 kann als zauberartige Fähigkeit gewirkt werden. Stufe 0 viermal am Tag. Stufe 1 zweimal am Tag. Bonus +2 Wille gegen göttliche Zauber. Weitere +2 gegen Illusionszauber. Du startest mit einem magischen, göttlichen Gegenstand im Wert von maximal 8000 Gold.	Zauberkunde Andere Einschätzen Vorführen Rede
Extra Stiefel, Laterne, Lot mit Kerze, Wurfhaken mit Seil				
Magieschul-abbrecher	HP +3 3 Ränge [Wissen Arkana]			
Zerschlossene Magierrobe, zerbrochener Zauberstab				
Ausgestossener Acolyt	HP +3 3 Ränge [Wissen Religion]			
Zerbrochenes heiliges Symbol, Teilweise versengte Robe				