

## Die Jugend (Seite1)

W6/2 Ereignisse ---- 2w20	
2	Der jugendliche Held begegnet einem Fabelwesen
3	Der jugendliche Held entgeht nur knapp einem Mordversuch durch einen unbekanntem
4	Der jugendliche Held entdeckt bei sich eine unbekannte Fähigkeit (w6) 1-3: Handwerklich 4-6: Magisch (Deletant)
5	Der jugendliche Held erhält ein Stipendium für eine Kriegerakademie (w6, Krieger +3) 1-4: Er fliegt von der Schule 5-8: Er schafft den Abschluss 9: Er schafft den Abschluss und darf auf Wunsch in die Dienste der Akademie als Ausbilder treten
6	Der jugendliche Held erhält ein Stipendium für eine Magierakademie (w6, Magier +3) 1-4: Er fliegt von der Schule 5-8: Er schafft den Abschluss 9: Er schafft den Abschluss und darf auf Wunsch in die Dienste der Akademie als Lehrer treten
7	Der jugendliche Held hilft einem verletzten Tier, das ihm von nun an treu folgt
8,9	Der jugendliche Held verliebt sich (w6) 1,2: stößt aber nicht auf Gegenliebe 3: aber der geliebte Mensch zieht fort 4: doch der geliebte Mensch kommt ums Leben 5: doch die Eltern des geliebten Menschen verhindern das Glück 6: es stößt auf Gegenliebe
10	Der jugendliche Held trifft eine berühmte Persönlichkeit und ist sehr von ihr beeindruckt
11	Dem jugendlichen Held widerfährt seltsames (w6) 1: Eine Warnung im Traum rettet ihm das Leben 2: Er begegnet einem verstorbenen Freund oder Verwandten 3: Ein Traum von einem Ort oder einem Abenteuer läßt ihn nicht mehr los 4: Er steht einem wilden Tier gegenüber, kann diesem aber offenbar befehlen nicht anzugreifen 5: Er begegnet einem Kobold oder einer Fee 6: Er sieht ein Einhorn
12	Wie es üblich ist, geht der jugendliche Held bei einem Handwerker in die Lehre (w6, Streuner -1) 0-5: Bricht diese aber nach w4 Jahren ab 6: und erhält die Freisprechung der Zukunft
13	Freunde verführen den jugendlichen Held etwas Verbotenes zu tun (w6) 1,2: Er wird nicht erwischt 3: Er wird von einem der Freunde verraten und bestraft 4,5: Er wird erwischt und milde bestraft 6: Er wird erwischt und hart Bestraft
14	Der jugendliche Held streitet sich mit einem Familienmitglied. Zwischen ihnen herrscht fortand blinder Haß (w6) 1: Vater 2: Mutter 3-6: eines der Geschwister
15	Die Eltern können ihre Familie nicht mehr ernähre. (ggf. sinkt der Stand) Der jugendliche Held zieht von Zuhause fort und (w6, Streuner -1) 0-3: schlägt sich alleine durch 4: beginnt sein Abenteuerleben etwas früher (Er ist 16-w4 Jahre, für jedes Jahr -2 Attribute u. -15 Talente) 5: begleitet einen Abenteurer für eine gewisse Zeit und lernt von ihm 6: wird von einer anderen Familie aufgenommen (Neu würfeln)

## Die Jugend (Seite2)

16	<p>Der jugendliche Held hat einen Rivalen. Dieser (w6)</p> <p>1: ist ein alter Familienfreund                  2: ist neidisch auf das Äußere des jugendlichen Helden                  3: ist neidisch auf eine Begabung des jugendlichen Helden                  4: ist neidisch auf ein Besitzstück des jugendlichen Helden                  5,6: ist in die selbe Person verliebt wie der jugendliche Held</p>
17	<p>Der Jugendliche Held soll verheiratet werden. Ihm gefällt der zukünftige Ehepartner jedoch nicht, so das er fortläuft. (w6) Streuner-2</p> <p>-1-4: Er schlägt sich fortan alleine durch                  5,6: Er wird von einer neuen Familie aufgenommen (Neu Würfeln)</p>
18-22	<p>Der jugendliche Held durchlebt eine Phase der Frömmigkeit, er sucht die Nähe eines Geweihten. (w12) [nach Meistererlaubnis auch w20]</p> <p>1: Praios                  2: Rondra                  3: Efferd                  4: Travia                  5: Boron                  6: Hesinde                  7: Firun                  8: Tsa                  9: Phex                  10: Peraine                  11: Ingerimm                  12: Rahja</p> <hr/> <p>13: Mada                  14: Kor                  15: Marbo                  16: Horas                  17: Aves                  18: Ifirn                  19: Swafnir                  20: Der Namenlose</p> <hr/> <p>Nach dieser Zeit (w6)</p> <p>1,2: entschied er sich Geweihter zu werden                  3-5: behält er einen starken Glauben an diese Gottheit                  6: wendet er sich wieder von der Gottheit ab</p>
23	<p>Der Held wird von einem Tier schwer verläzt</p>
24	<p>Ein Familienmitglied kommt zu Tode(w6)</p> <p>1: Vater                  2: Mutter                  3-6: eines der Geschwister</p> <hr/> <p>Wegen (w6)</p> <p>1: Todesurteil, berechtigt                  2: Todesurteil, unberechtigt                  3: Überfall (Räuber, Orks)                  4: Handgemenge                  5: Unfall                  6: Selbstmord</p>
25	<p>Der jugendliche Held verliert seine Familie bei einem Überfall (Orks, Räuber) (w6)</p> <p>1-5: Er schlägt sich fortan alleine durch                  6: er kommt zu einer neuen Familie (neu Würfeln)</p>

## Die Jugend (Seite3)

26	<p>Der jugendliche Held findet auf einem Streifzug ein verlassenes Dorf. (w6)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1: Er findet ein Tagebuch in dem er oft liest</li> <li>2: Er findet ein Buch aus dem er einiges lernen kann</li> <li>3: Er findet eine seltsame Waffe</li> <li>4: Er findet in Schmuckstück</li> <li>5: Er kehrt oft mit Freunden hierher zurück</li> <li>6: Doch als er es mit Freunden wieder aufsuchen will ist es wie von Dere verschwunden.</li> </ol>
27	<p>Der jugendliche Held wird von Freunden wie ein Narr behandelt und weis nicht wie er sich wehren soll</p>
28	<p>Ein unbekannter Verwandter vererbt dem Helden (w6)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1: ein leeres Buch</li> <li>2: w20 D</li> <li>3: ein Schmuckstück</li> <li>4: eine Waffe</li> <li>5: ein Tier</li> <li>6: ein Stück Land am anderen Ende Aventuriens</li> </ol>
29	<p>Der jugendliche Held betrinkt sich an den Vorräten seines Vaters und wird bestraft.</p>
30	<p>Der jugendliche Held wird von einem Freund im (w6)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1: reiten</li> <li>2: stehlen</li> <li>3: feilschen</li> <li>4: schwimmen</li> <li>5: jagen</li> <li>6: fischen</li> </ol> <p>unterwiesen</p>
31	<p>Dem jugentlichen läuft ein Tier zu das (w6)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1,2: ihn bald wieder verläst</li> <li>3-5: ihn immer wieder besucht</li> <li>6: ihm treu folgt</li> </ol>
32	<p>Der jugendliche Held findet im Wald einen verwundeten Wanderer. Dieser (w6)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1: kommt bald wieder auf die Beine und schenkt dem Helden w6 D.</li> <li>2: kommt bald wieder auf die Beine und schenkt dem eine Waffe aus fernen Landen.</li> <li>3: kommt bald wieder auf die Beine und unterrichtet den Helden in seinen Künsten (Meister Entscheid)</li> <li>4: kommt bald wieder auf die Beine und bittet den Helden ihn auf seiner Reise zu Begleiten</li> <li>5: Verstirbt, doch er gibt dem Helden vor seinem Tode einen Brief mit der Bitte ihn zu über bringen</li> <li>6: Verstirbt, doch er gibt dem Helden vor seinem Tode eine Karte und sagt „versuch Du dein Glück“</li> </ol>
33	<p>Der jugendliche Held erledigt einige Botendienste für einen Nachbarn, von dem er einiges lernen kann (Meister Entscheid)</p>
34	<p>Auf einem Fest betrinkt sich der junge Held und legt sich mit einem Rivalen an. Fortan tut dieser alles um dem Helden das Leben zur Hölle zu Machen.</p>
35	<p>Als der jugendliche Held das erstmal die Gelegenheit hat zu reiten wird er abgeworfen. (w6)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1: er verletzt sich schwer und hat fortan starke angst vor Pferden</li> <li>2: er verletzt sich schwer</li> <li>3: er verletzt sich leicht und beschließt es später noch einmal zu versuchen</li> <li>4: er steigt wieder auf kann sich aber mit Pferden nicht wirklich anfreunden</li> <li>5: er steigt jedoch sofort wieder auf und wird ein sehr guter Reiter</li> <li>6: er steigt jedoch sofort wieder auf und das Pferd läst sich fortan nur noch von ihm reiten so das er es schließlich geschenkt bekommt</li> </ol>
36	<p>Der Held fällt beim Wandern in ein Erdloch und kann nur mit fremder Hilfe wieder herauskommen. Dies schadet seinem Ruf sehr.</p>

## Die Jugend (Seite4)

37	Als der Held eines Morgens erwacht liegt (w6) 1: ein fremdes Kleidungsstück 2: ein Buch 3: eine Waffe 4: ein Schmuckstück 5: ein Spazierstock 6: eine Strähne silbernes Haar neben seinem Bett und keiner weiß woher.
38	Der Held erlebt ein zwölfgöttliches Wunder.
39	Dem Helden begegnet ein (w20) 1-19: Einhorn 20: schwarzes Einhorn
40	Der jugendliche Held begegnet einem Drachen