

Handicapvorschläge für Königreich der Dornen

D12	Handicap
1	Angetrieben: Du willst das Land von den Hexen befreien, die du für die größte Gefahr unter allen widernatürlichen Wesen hältst.
2	Beschämt: Du hast einst, ohne es zu wissen, einem Rudel Werwölfe geholfen ein Dorf (Neiderdorf) zu zerstören. Damit bist Du unter Jägern ein Außenseiter und hoffst darauf, dass Dir jemand genug vertraut um Dir einen Auftrag zu geben.
3	Feind: Christopherus von Bornfels, brutaler Schlächter, den Du vor 10 Jahren getötet hast, soll als Wiedergänger aufgetaucht sein. Verbündete berichten Dir, er sei auf der Suche nach Dir und habe mächtige Verbündete gefunden.
4	Geheimnis: Du trägst ein Hexenmal am Körper und wirst alles tun damit dies geheim bleibt.
5	Gesucht: Vor einem Jahr hast Du einen mysteriösen Ritter mit Dornenrüstung besiegt und die verschlüsselten Dokumente in seinem Besitz verbrannt. Seitdem scheint Dich ein Kult von Dornenwesen zu jagen. Du willst dahinterkommen, wer diese Wesen sind.
6	Heimatvertrieben: Du wurdest wegen angeblicher schwarzer Magie vom Hof des preußischen Königs verbannt und versuchst nun Deinen Namen reinzuwaschen.
7	Heldenhaft: Du kannst den Hilflosen keine Bitte abschlagen, nicht einmal denen, die vielleicht selber nicht reinen Herzens sind.
8	Lebensaufgabe: Vor einem Jahr verschwand Dein kleiner Bruder irgendwo im Erzgebirge. Du hast Deiner Mutter am Sterbebett geschworen, dass Du ihn zurückbringst, komme was wolle und solltest Du auch Dein Leben dabei verlieren.
9	Gottesfürchtig: Du bist sehr religiös, hältst Dich an alle Gebote der Kirche und würdest einem Priester, Mönch oder einer Nonne keine Bitte abschlagen.
10	Schwur: Du verdankst Dein Training dem Geld des Kurfürsten August und musst dafür immer wieder Aufträge für ihn erledigen.
11	Abtrünnig: Du warst ein treuer Gefolgsmann des Grafen Uriel von Rosenstein. Als Du herausfandest, dass er ein Vampir ist, bist Du aus seinem Lager geflohen und seitdem giltst Du als Verräter.
12	Gebeutelt: Die widernatürlichen Diener einer Hexe haben Dein Dorf vernichtet. Seitdem kämpfst Du gegen Hexen, glaubst aber nicht, dass dies ein Kampf ist den man gewinnen kann.