



DER EINE RING™





- DER EINE RING - ERRATA ZUM GRUNDREGELWERK

ABENTEUERBUCH

- S. 8** Vorwort und Erste Schritte: Der Begriff **Buch des Wissens** muss jeweils durch **Spielleiterbuch** ersetzt werden
- S. 9** Wie ein Abenteuer ablaufen kann: Lifstan wird irrtümlich als Bardingerin bezeichnet. Richtig ist: **Jennifer (die Lifstan spielt, einen Bardinger)**
- S. 17** Wie gespielt wird: Die Ausnahme von dieser Regel ist der Mitspieler, **der** die Rolle des Spielers übernimmt...
- S. 17** Wie gespielt wird, zweiter Absatz: (ein Einführungsabenteuer ist im **Spielleiterbuch** enthalten...)
- S. 17** Wie gespielt wird, Der Spielleiter, zweiter Absatz: Das **Spielleiterbuch** enthält...
- S. 23** Der Begriff **elend** muss durch **verzweifelt** ersetzt werden.
- S. 24** Die Würfel: Folgender Satz muss gestrichen werden: Mit dem Grundbuch erhältst Du die notwendige Anzahl an Würfel...
- S. 25** Welche Bedeutung die Gesundheit des Charakters hat, dritter Absatz: Wenn ein **verzweifelter** Held...
- S. 26** Attribute, zweiter Absatz: Im Text heißt es, ein Attributsbonus könne nur vor einem Wurf durch Ausgabe eines Hoffnungspunktes erlangt werden. Das ist nicht korrekt. Richtig ist: Wenn ein Spieler einen Wurf nicht schafft, kann er einen Hoffnungspunkt ausgeben und den am besten passenden Attributswert hinzuzählen. Nutze den bevorzugten Attributswert, wenn der Charakter eine bevorzugte Fertigkeit nutzt, andernfalls wird der Grundwert verwendet.
- S. 27** Das Ausmass Deines Erfolges, zweiter Absatz: hier muss nach „wie viele der besonderen Zeichen“ eine Tengwar-Rune stehen.
- S. 27** Würfelresultate Schnell Einschätzen, im Beispiel: Er würfelt auf seinem Heldenwürfel eine 6 sowie eine... Auch hier muss eine Tengwar-Rune eingefügt werden.
- S. 43** Kulturelle Gabe der Beorninger, Wildheit: Wenn ein Beorninger in einem Kampf eine Wunde erleidet, kann er für diesen Kampf **die Auswirkungen von Erschöpfung und des verzweifelt seins** ignorieren.
- S. 49** Zwerge vom Einsamen Berg, Waffenfertigkeiten: Zweihandhacke 2, Kurzschrift 1, Dolch 1
- S. 50** Zwerge vom Einsamen Berg, Hintergründe, Charaktermerkmale: Fernhändler, Streiche: **Neugierig**, Setze: **Stur**
- S. 57** Elben des Dusterwaldes, Hintergründe, Charakter-

merkmale: Musikalisches Erbe, **Gnädig** ergänzen

- S. 58** Elben des Dusterwaldes Hintergründe, Charaktermerkmale : Kind der Wildnis, **Ehrenhaft** (heldenhaft existiert nicht)
- S. 62** Hobbits des Auenlandes, Kulturelle Gabe, Hobbitverstand: Vor dem letzten Absatz muss der Satz stehen: Jeder Hobbitcharakter erhöht die Gemeinschaftspunkte einer Gruppe um 1. Weiter geht es mit: Zusätzlich kann ein Hobbit den Heldenwürfel zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden, wenn er eine Weisheitsprobe ablegt.
- S. 64** Hobbits des Auenlandes, Hintergründe, Charaktermerkmale: Ein guter Zuhörer, **Ehrenhaft** (heldenhaft existiert nicht)
- S. 64** Hobbits des Auenlandes, Hintergründe, Charaktermerkmale: Ein gewitzter Gentleman, **Ehrenhaft** (heldenhaft existiert nicht)
- S. 76** Reiseausrüstung: Die Winterausrüstung hat einen Belastungswert von 2 und nicht von 6.
Die Sommerausrüstung hat einen Belastungswert von 1 und nicht von 2.
- S. 81** Den Gefährtenwert bestimmen: Richtig muss es heißen: Die **Gemeinschaftspunkte** bestimmen. Gefährtenwert muss auch im Text in Gemeinschaftspunkte geändert werden.
- S. 104** Ausdauer verlieren: Wenn der Ausdauerwert eines Charakters aus irgendeinem Grund auf oder unter seine Erschöpfungsschwelle sinkt...
- S. 105** Hoffnungspunkte ausgeben, erster Absatz: Ein Charakter kann während des Spiels Hoffnungspunkte ausgeben, um einen Attributsbonus einzusetzen oder einen **Kulturellen Vorteil** anzuwenden.
- S. 105** Hoffnungspunkte ausgeben, dritter Absatz: Der Begriff **Buch des Wissens** muss durch **Spielleiterbuch** ausgetauscht werden.
- S. 106** Gemeinschaftspunkte, ganz am Ende muss der Satz eingefügt werden: Spieler können die gesamten Gemeinschaftspunkte nutzen, nur einen Teil davon oder überhaupt nicht. „Ungenutzte“ Gemeinschaftspunkte werden nicht in die nächste Sitzung übertragen.
- S. 107** Das Ziel der Gemeinschaft: Dieser Punkt wird auf die Seite 120, Charakterentwicklung verschoben. Die Gruppe erhält keinen Gemeinschaftspunkt zurück, sondern einen **zusätzlichen Erfahrungspunkt**, wenn sie das gemeinsam gesteckte Ziel erreicht. Dazu muss es im letzten Absatz richtig heißen: Der Spielleiter sollte der

Gruppe diesen zusätzlichen Erfahrungspunkt in den meisten Fällen zugestehen.

S. 116 Schatztable: **Wert: 500 Soviel Silber und Gold, dass es einem Hobbit mittleren Alters sein ganzes Leben reicht**

S. 120 Charakterentwicklung, Abenteuerpunkte: Die Charaktere verbessern ihre **Allgemeinen** Fertigkeiten...

S. 120 Charakterentwicklung, Erfahrungspunkte: Im zweiten Absatz muss Folgendes ergänzt werden: Außerdem wird jeder Held mit einem weiteren Erfahrungspunkt belohnt, wenn der Spielleiter der Ansicht ist, dass die Gruppe einen entscheidenden Fortschritt gemacht hat, was das Erreichen des gemeinsamen Ziels betrifft.

S. 121 und folgende, **Wagemut** und Weisheit: Der Begriff Wagemut ist nicht korrekt, er muss durch **Heldenmut** ersetzt werden.

S. 126 Kulturelle Vorteile – Beorninger, Dickes Fell: Wirst du im Kampf von einem Durchbohrenden Angriff getroffen, kannst du vor deiner Schutzprobe beliebig viele Ausdauerpunkte ausgeben, um den **Verletzungswert** des Treffers um genauso viele Punkte zu senken.

S. 126, Kulturelle Vorteile – Beorninger, Riesenstärke: Da es keine Abwehrprobe, sondern nur einen Abwehrwert (Charakterblatt S. 1, rechte Spalte) gibt, muss es richtig heißen: Wenn dein Erschöpfungswert 12 oder niedriger ist und du in einer Nahkampfhaltung kämpfst, erhältst du einen Bonus von +3 auf deinen **Abwehrwert**.

S. 127 Kulturelle Vorteile – Beorninger, Zwiegebackener Honigkuchen: Vor den letzten Satz muss folgender eingefügt werden: Erhöhe die Gemeinschaftspunkte der Gruppe um 1.

S. 128 Kulturelle Vorteile – Zwerge vom Einsamen Berg, Alter Hass: Der Begriff Wagemut muss durch **Heldenmut** ersetzt werden.

S. 128 Raben des Berges: Der zweite Absatz muss lauten: „Bist du in Wilderland, ist dein Rabenfreund niemals weit entfernt. Du kannst einen Ruf absetzen, der ihn innerhalb von Minuten zu dir ruft. Sobald er eingetroffen ist, kannst du ihm Befehle geben.“

S. 129 Kulturelle Vorteile – Zwerge vom Einsamen Berg, Zwergische Halsstarrigkeit. Die korrekte Regel muss lauten: Du addierst deinen aktuellen Schattenwert zu allen Allgemeinen Fertigkeiten (mit Ausnahme der Gesellschaftsfertigkeiten).

S. 129 Kulturelle Vorteile – Elben des Dürsterwaldes, Schattenbann: Der Begriff **Wagemut** muss durch **Heldenmut** ersetzt werden.

S. 130 Kulturelle Vorteile – Elben des Dürsterwaldes, Waldelbenmagie, Elbenlicht: Entzünde eine Fackel oder Lampe und **gib einen Hoffnungspunkt aus**. Jedes sprachbegabte Wesen, das die Flamme sieht, versucht ihr mit allen

Mitteln möglichst nahe zu kommen oder es muss einen Hoffnungspunkt (**oder Hasspunkt**) ausgeben...

S. 130 Brennender Pfeil: Der Satzteil in der Klammer **oder ein anderer Schütze** entfällt.

S. 130 Zauberschlaf: Zum Löschen des Elbenlichts muss kein Hoffnungspunkt ausgegeben werden.

S. 131 Kulturelle Vorteile – Hobbits des Auenlands, Tapfer in der Not: Nur die Mali durch Erschöpft entfallen, nicht die durch Verzweifelt.

S. 132 Kulturelle Vorteile – Waldmenschen des Wilderlandes, Entschlossenheit des Jägers: Der letzte Satz ist zu streichen.

S. 133 Kulturelle Vorteile – Waldmenschen des Wilderlandes, Jagdhund vom Dürsterwald, Unterstützung: Ein Hund kann dazu ausgebildet werden, dir in einer der folgenden Fertigkeiten zu helfen: Beeindrucken, Wahrnehmung, Erkunden oder Jagen.

S. 133 Beschützen: Der zweite Absatz muss lauten: Wenn du aus der Kampfhaltung Hinten angreifen willst, beschützt dich dein Hund. Dabei zählt er wie ein Gefährte im Nahkampf (so dass bereits ein weiterer deiner Gefährten im Nahkampf ausreichen würde).

Zusätzlich kannst du die Kampfhaltung Hinten auch dann einnehmen, wenn die Feinde euch mehr als 2:1 überlegen sind. (bis zu einem Maximum von 3:1) – siehe Kampfregeln S.156f.

S. 136 Ausrüstungseigenschaften: Die Eigenschaft „Durchbohrend“ erhöht nicht den **Schadenswert** einer Waffe um 2, sondern den **Verletzungswert**.

S. 137 Kulturelle Belohnungen – Beorninger, Edle Rüstung: Der Begriff **Wagemut** muss durch **Heldenmut** ersetzt werden.

S. 139 Kulturelle Belohnungen – Elben des Dürsterwaldes, Bitterspeer (Speer): Der Begriff **Schadenswert** muss durch **Verletzungswert** ausgetauscht werden.

S. 139 Kulturelle Belohnungen – Elben des Dürsterwaldes, Waldelbenbogen (Bogen): Der Waldelbenbogen hat einen normalen Belastungswert. Du kannst immer eine zusätzliche Auftaktsalve abgeben, auch wenn eigentlich keine Auftaktsalven erlaubt sind (es sei denn, Du bist überrascht).

S. 145 Sterbende Charaktere behandeln: Der letzte Satz (Selbst wenn die Wunde behandelt ist...) ist zu streichen. Er wird durch folgenden ersetzt: Sobald die Wunde erfolgreich behandelt wurde, gelten sie nicht mehr als tödlich verwundet.

S. 145 Ausdauer zurückerlangen: Der letzte Absatz (Ein sterbender Charakter...) wird gestrichen.

S. 150 Die Schwierigkeit Festlegen: **Buch des Wissens** muss durch **Spielleiterbuch** ersetzt werden.

S. 150 Vor dem Wurf: Wenn der Spielleiter die Schwierigkeit



rigkeit einer Aufgabe festgelegt hat, kann der handelnde Spieler sich entscheiden, eine Spezialfähigkeit zu nutzen, die in der vorliegenden Situation anwendbar ist (z.B. ein **Merkmal** oder einen Vorteil, um seine Erfolgschance zu erhöhen).

S. 151 Attributsbonus: Der zweite Absatz muss lauten: Wie bereits vorher erwähnt, können Spieler, die einen Attributsbonus erwirkt haben, den Rang des entsprechenden Attributs zur Probe addieren.

S. 155 Die Reisefolgen bestimmen: Der komplette Text zu den Reisefolgen sollte durch folgenden ersetzt werden:

Sind alle vorausgehenden Proben und Wahlmöglichkeiten erledigt, werden die Reiseproben abgehandelt. Reisegefährten werden mit allerlei Schwierigkeiten konfrontiert und müssen jedes zusätzliche Gewicht und die Behinderung berechnen, die durch das Mitführen von Feldbetten, Decken, Essensrationen und dergleichen hinzukommt. Reiseproben werden benötigt, um zu überprüfen, ob die mitgeführte Ausrüstung sich als zu schwer erweist oder ob die Reisegefährten plötzliche Schwierigkeiten erwartet.

Alle Proben werden für alle Charaktere zeitgleich abgehandelt.

Wenn ein Spieler einen Misserfolg bei der Reiseprobe würfelt, erhöht sich seine Erschöpfung um die Belastung der Reiseausrüstung (siehe unten).

Hat mindestens einer der Spieler einen Misserfolg und zeigt der Heldenwürfel das Auge Saurons, wird eine Gefährliche Episode ausgelöst (siehe unten).

REISEAUSRÜSTUNG

Wie man auf Seite 76 sieht, hängt der Erschöpfungsgrad durch die Ausrüstung eines Charakters von der Jahreszeit ab, in der die Reise stattfindet: in den kalten Monaten des Jahres sind es 2 Erschöpfungspunkte und 1 im Frühling und Sommer. Ist der Ausdauerwert des Charakters am Ende der Reise kleiner oder gleich seinem Erschöpfungsgrad (eventuell erhöht durch misslungene Reiseproben), so beginnt er die folgende Sequenz als Erschöpft.

S. 155 Ponys und Boote – Ein Gefährte der mit einem Boot reist oder auf einem Pony, halbiert die gesamte Erhöhung der Erschöpfung, die sich durch gescheiterte Reise-Proben ergeben haben (Runde Brüche auf).

S. 156 Gefährliche Episoden: Der Begriff **Buch des Wissens** muss durch **Spielleiterbuch** ausgetauscht werden.

S. 159 Fernkampfangriffe: Der Begriff **Buch des Wissens** muss durch **Spielleiterbuch** ausgetauscht werden.

S. 160 Zurückwerfen lassen: Der dritte Absatz muss lauten: Ist ein Charakter zurückgeworfen worden, **kann er seine Kampfhaltung nicht verändern**, und muss in

der folgenden Runde sein Gleichgewicht wiederfinden und kann deshalb keine andere Handlung ausführen.

S. 161 Herausforderungen im Kampf, Angriffshaltung: Gegner einschüchtern: Der zweite Satz (Am Ende einer Kampfunde) muss durch folgenden ausgetauscht werden: Wenn er an der Reihe ist, kann ein Held auf seinen Angriff verzichten und stattdessen einen Wurf auf Beeindrucken oder Kriegskunst machen.

S. 161/162 Herausforderungen im Kampf, Angriffshaltung: **Buch des Wissens** muss durch **Spielleiterbuch** ersetzt werden.

S. 162 Herausforderungen im Kampf, Bereitschaftshaltung: Kameraden anstacheln: Ist er an der Reihe, kann ein Held auf seinen Angriff **verzichten** und einen Wurf auf Anführen oder Musizieren ablegen.

Im nächsten Absatz ist der zweite Satz (Bei einem Misserfolg...) durch folgenden zu ersetzen: Wenn der Wurf fehlschlägt, verliert der handelnde Held einen Hoffnungspunkt.

S. 162 Herausforderungen im Kampf, Beliebige Nahkampfhaltung: Dem Kampf entfliehen: Ein Held, der in der vorangegangenen Runde Hinten kämpfte, kann am Anfang einer Runde aus der Kampfzone fliehen.

S. 163 Fliehen: Der letzte Satz muss lauten: Misslingt der Fluchtversuch, bleibt der agierende Held in den Kampf verwickelt und kann in seiner nächsten Runde nicht **angreifen**.

S. 169 Die Gefährten ziehen sich in eine Zuflucht zurück: Der zweite Absatz muss lauten: „Vor dem Spiel dient den Abenteurern nur ein Ort als Zuflucht: Esgaroth am Langen See. Zu anderen Orten kann der Zutritt gewährt werden, indem man sie besucht und die Unternehmung „Eine neue Zuflucht gründen – S.173“ wählt.“

S. 170 Entwicklung der Helden, Einen neuen Rang Heldenmut oder Weisheit kaufen: Im letzten Absatz (In einer Gefährtenphase...) muss der Satz in Klammern (wie z.B. die Gemeinschaftspunkte der Gruppe) gestrichen werden.

S. 171 Das Ansehen wahren: Dieser Abschnitt entfällt komplett.

S. 172 Verderben Heilen: Der gesamte Absatz muss durch folgenden ausgetauscht werden: Helden fühlen die Last des Schattens auch noch lange nach dem Ende ihrer Abenteuer schwer auf ihren Schultern. Ihre Seelen verweilen an finsternen Orten und Visionen suchen sie in ihrem Schlaf heim, wenn nicht sogar während ihrer wachen Stunden. Diejenigen aber, die sich entschlossen haben die vorstoßende Dunkelheit zu bekämpfen, haben die Möglichkeit, den Makel der Verderbnis abzuschütteln:

Helden verringern ihren aktuellen Schattenwert mit einem Wurf auf Handwerk oder Musizieren gegen einen SG von 14. Bei einem erfolgreichen Wurf reduziert sich ihr Schat-

tenwert bei einem Erfolg um zwei Punkte, bei einem guten Erfolg um vier und bei einem außergewöhnlichen Erfolg um sechs Punkte (Permanente Schattenpunkte, erhalten durch einen Anfall von Wahnsinn können niemals geheilt werden – siehe **Spielleiterbuch Seite 231**).

Charakteren, die ihre Gefährtenphase in einer Zuflucht verbringen, stehen zwei Würfe zu, während Helden, die nach Hause zurückkehren, ein Wurf erlaubt ist.

Frár beendet die aktuelle Abenteuerphase mit 5 Schattenpunkten und kehrt mit seinen Gefährten nach Esgaroth zurück. Die Anzahl als gefährlich einschätzend entscheidet er sich, den Schatten zu reduzieren, indem er als Unternehmung 'Verderben Heilen' wählt: Er würfelt auf **Handwerk** und erhält einen außergewöhnlichen Erfolg: Er wird alle seine Schattenpunkte los und setzt damit seinen Wert auf null zurück.

Gefährten aus unterschiedlichen Kulturen greifen auf unterschiedliche Methoden zurück, um Verderben zu heilen. Zwerge kehren normalerweise an eine Esse zurück und verbrennen ihre Frustration beim Schmieden von rotem Eisen auf dem Amboss, Hobbits widmen sich einer geliebten Tätigkeit, wie Gärtnern, Malen oder schreiben ein Tagebuch. Elben und Menschen schreiben, spielen oder rezitieren Gedichte und Lieder.

S. 172 Gönner treffen: Mitte letzter Absatz: Zu Beginn des Spiels eignen sich zwei Persönlichkeiten ganz besonders als Gönner: Beorn der Hautwechsler und Radagast der Braune. Im Spiel-leiterhandbuch findest du Hinweise wie du beide als Gönner in das Spiel einführen kannst.

SPIELLEITERBUCH

S. 188/189 Die Moderation, Ende, letzter Absatz: Hier muss Folgendes ergänzt werden: Hat die Gruppe jedoch einen zufriedenstellenden Abschluss gefunden, zieht der Spielleiter den letzten Vorhang für die Abenteuerphase, indem er die Gemeinschaft mit einigen zusätzlichen Erfahrungspunkten belohnt.

In der Regel sollte dieser Bonus ungefähr eine Rate von einem Erfahrungspunkt für alle zwei Sitzungen einer Abenteuerphase nicht überschreiten (zum Beispiel sollte ein Abenteuer, das vier Sitzungen dauert, eine Ausbeute von zusätzlichen 2 Erfahrungspunkten ergeben).

Dieser letzte Bonus ist als Belohnung für den Einsatz einer Gruppe für das Spiel gedacht, besonders wenn sie etwas außergewöhnliches erreicht hat. Spieler, die eine Situation auf eine clevere und überraschende Art gelöst oder ihren Charakter überzeugend gespielt oder ihren Respekt für das Quellenmaterial gezeigt haben verdienen diesen Bonus.

Wenn der Spielleiter über die Zahl der zusätzlichen Erfahrungspunkte entschieden hat, ist die Abenteuerphase schließlich vorbei und das Spiel geht mit der Gefährten-

phase weiter (oder die Gefährtenphase wird auf den Beginn der nächsten Sitzung verschoben, je nachdem wie viel Zeit zur Verfügung steht).

S. 190 Die richtige Fertigkeit auswählen, nach dem Satz „Ist die Fertigungsgruppe festgelegt“, muss ergänzt werden: Ist es immer noch schwer, eine Entscheidung zu fällen, überlege wie der Charakter an die Aktion herangeht: Verlässt sich der Charakter dabei eher auf seinen Wert in Körper, Seele oder Verstand?

S. 197 Attributwert, zweiter Unterpunkt: Wenn ein Charakter oder ein Wesen eine Fertigkeit anwendet, die als **bevorzugt** angegeben ist...

S. 198 Fähigkeiten, zweiter Absatz: Die Fertigkeiten eines Spielleiter-Charakters können als **bevorzugt** eingestuft werden. Wann immer ein Spielleiter-Charakter eine **bevorzugte**...

S. 200 Modifikatoren: Hat der SL eine Ankündigung gemacht, dürfen die Spieler eine besondere Fähigkeit oder ein passendes Merkmal einsetzen

S. 208 Wenig zu essen (Jäger): Der zweite Absatz muss lauten: Alle Jäger legen eine Jagen-Probe ab. Wenn sie keiner besteht, gelten alle Gefährten als zeitweise erschöpft, solange bis sie wieder angemessen zu essen haben (z.B. durch eine erfolgreiche Jagen-Probe).

S. 218 Die Spieler sind am Zug: Die Aktion kann ein Angriff sein, eine der Aufgaben, wie sie im Buch der Abenteuer **ab Seite 161** beschrieben wurden.

S. 219 Angriffe: Die Regeln, die für alle Angriffsproben gelten, werden auf Seite 158 im Buch der Abenteuer beschrieben...

S. 220 Auf Überraschung prüfen: Lifstan scheitert bei seiner Wahrnehmungsprobe. Er gibt dabei keinen Hoffnungspunkt aus und erhält auch keinen Abenteuerpunkt zugesprochen.

S. 222 Zwischen dem Punkt Ausführliches Kampfbeispiel und Begegnungen muss der Punkt **Andere Verletzungsarten** eingefügt werden: (siehe folgende Seite)

S. 224 Vorurteil: Der zweite Absatz muss lauten: Sollte es zu einer Begegnung mit einer Gruppe oder einem Individuum kommen, die/das Vorurteile gegenüber einer Kultur hegt, die in der Gefährtengruppe vertreten ist, so unterliegt der Toleranzwert der Begegnung einem Malus von 1.

S. 230 Konsequenzen des Verderbens: Der Unterpunkt Automatischer Fehlschlag wird gestrichen.

S. 231 Anfall von Wahnsinn, nach dem Beispiel: Der Absatz Wenn der Anfall... wird durch folgenden ersetzt:

Wenn der Anfall von Wahnsinn vorüber ist, erhält der Charakter die Kontrolle zurück und fühlt seinen Geist endlich befreit vom Netz aus Furcht und Zweifel, in das er vor seiner Krise stürzte.



In Spielbegriffen ausgedrückt streicht ein Held, der einen Anfall von Wahnsinn erlitt, alle bisher gesammelten Schattenpunkte und ersetzt sie durch einen einzelnen 'permanenten' Schattenpunkt.

Permanente Schattenpunkte können nicht reduziert werden, werden aber für alle Zwecke wie normale Schattenpunkte behandelt. Spieler halten permanente Schattenpunkte fest, indem sie ihren Schatten als x/x aufschreiben, wobei der Wert nach dem Schrägstrich den permanenten Schatten angibt.

S. 236 Der komplette Punkt Dem Schatten widerstehen wird auf Seite 172 erläutert und kann hier gestrichen werden.

S. 238 Ausdauer: Hier fehlt am Ende der Satz: Außerdem können sie sich nicht zurückwerfen lassen, um die Wucht eines Treffers abzumildern.

S. 240 Hasst das Sonnenlicht: „Das Wesen verliert einen Hasspunkt am Ende der ersten Runde eines Kampfes“

S. 240 Opfer ergreifen: Außerdem halbiert sich der Abwehrwert (aufgerundet).

S. 241 Übler Gestank: Hier fehlt am Ende der Zusatz: Es sei denn, er gibt einen Hoffnungspunkt aus.

S. 244 Snaga-Fährtenucher: Die Attributstufe der Snaga-Fährtenucher beträgt 2 und nicht wie angegeben 7.

S. 244 Bote von Lugburz: Die Ausstrahlung beträgt 3, nicht 2

S. 246 Ork-Soldat: Die Attributstufe der Ork-Soldaten beträgt 3 und nicht 7.

S. 247 Unter der Tabelle Spinnenwaffen fehlt: * Wenn das Einfangen (Opfer ergreifen – S.240) erfolgreich ist und dabei ein großer oder außergewöhnlicher Erfolg gewürfelt wird, greift die Spinne sofort zusätzlich mit dem Stachel an.

S. 251 Hügeltroll: Die Aufmerksamkeit beträgt 2, nicht 3. Unterstrich bei Furcht auslösen entfällt.

S. 252 Bergtroll: Der Beruf beträgt 2, nicht 1.

S. 301 Ergebnisse der Konstitutionsproben: Es muss heißen: Ergebnisse der **Reiseproben**

Entsprechend muss es auch im Text heißen: Wenn der Spielleiter es für angemessen findet, verlangt er von den Spielern so viele **Reiseproben**...

S. 301 erste Spalte, letzter Absatz: Auf **Seite 207** findest du...

S. 311 Nachspiel: Es dauert acht Tage und kostet zwei **Reiseproben**...

S.311 Sumpflinge: Eigenschaft Kreatur der Finsternis entfällt. Anstatt Übler Geruch muss die Spezialfähigkeit Übler Gestank heißen.



- andere Verletzungsarten -

Stürze

Wenn ein Held stürzt, verliert er 2 Ausdauerpunkte für jeden Meter, den er fällt. Gelingt ihm eine **Athletikprobe** (SG 14), wird der Schaden halbiert. Fällt ein Charakter aus einer Höhe von mindestens zwei Metern, muss er außerdem eine Schutzprobe gegen einen SG von 10 plus 1 für jeden Meter Höhe ablegen, um eine Wunde zu verhindern (Rüstung zählt)

Wenn ein Held von einer 10 Meter hohen Tanne fällt, verliert er 20 Ausdauerpunkte (oder 10, wenn er die **Athletikprobe** schafft) und muss eine Schutzprobe gegen SG 20 bestehen, um eine Verwundung zu verhindern.

Tödlicher Sturz

Fällt ein Held aus einer Höhe, die mit großer Wahrscheinlichkeit tödlich für ihn ist oder fällt er auf eine Oberfläche, die geeignet ist, ihm schwere Verletzungen zuzufügen (Felsen, ein Steinfußboden) und er wird verwundet und seine Ausdauer sinkt dabei auf null, stirbt der Charakter sofort.

Feuer

Unbeabsichtigt einem Feuer ausgesetzt zu sein, fügt einem Helden jede Runde, die er der Hitze ausgesetzt ist, eine Anzahl an Ausdauerverlusten zu, abhängig von der Stärke des Feuers. Ein Charakter, der einer offenen Flamme ausgesetzt ist, muss jede Runde eine Schutzprobe bestehen oder er wird verwundet (Rüstung zählt). Die Größe des Schadens, der jede Runde erlitten wird und der SG für die Schutzprobe, wird durch die folgende Feuer-Schaden Tabelle bestimmt.

Ertrinken

Wenn ein Held unter Wasser taucht oder auf andere Weise für eine längere Zeit nicht atmen kann (zum Beispiel aufgrund einer misslungenen Athletikprobe, um über einen Fluss zu schwimmen oder versucht, einen Raum voller giftigen Rauchs zu durchqueren) verliert er 5 Ausdauerpunkte für jede Runde durch das Ersticken.

Feuer-Schaden:

QUELLE	AUSDAUERVERLUST PRO RÜNDE	SG DER SCHÜTZPROBE
Fackel	3	12
Lagerfeuer	5	14
Kohlebecken	8	16
Scheiterhaufen	12	18
Drachenfeuer	20	20





- BARDINGER -

LIFSTAN, SOHN DES LEIK NIR

Dein Vater war ein Schmied. In deiner Kindheit war der Klang der Hämmer, die in seiner Schmiede auf den Amboss schlugen, wie Musik in deinen Ohren. Eines Tages, als die Stadt Thal wieder aufgebaut war und die Zugänge zum Einsamen Berg wieder geöffnet waren, nahm dein Vater dich mit, um die Schmieden des Bergvolkes zu bewundern. Dort erblicktest du die Arbeiten der altvorderen Zwergenschmiede – Schätze, die über deine Vorstellungskraft hinausgingen.

Seit diesem Tage kannst du nicht aufhören, an die verborgenen Schatzhorte zu denken, die sich noch immer unberührt in den Tiefen unter den Bergen befinden müssen...



DER EINE RING™

Name Lifstan, Sohn des Leiknir

Kultur Bardinger

Lebensstandard Wohlhabend

Kulturelle Gabe Standhaft (besser bei Furchtproben)

Berufung Schatzsucher

Dunkle Schwäche Drachenkrankheit

Erfahrung



Heldenmut



Weisheit



- MERKMALE -

Spezialisierung Altes Wissen, Schmiedekunst

Charaktermerkmal Abenteuerlustig, Ausdauernd, Diebstahl

- ATTRIBUTE -

Körper 5 (7 bevorzugt)

Seele 7 (8 bevorzugt)

Verstand 2 (5 bevorzugt)

- ALLGEMEINE FERTIGKEITEN -

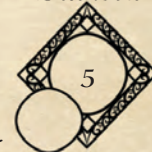
Beeindrucken ■■■■■■	Anführen ■■■■■■	Überreden ■■■■■■	Ausstrahlung ♦♦♦♦
Athletik ■■■■■■	Reisen ■■■■■■	Heimlichkeit ■■■■■■	Bewegung ♦♦♦♦
Wahrnehmung ■■■■■■	Empathie ■■■■■■	Suchen ■■■■■■	Aufmerksamkeit ♦♦♦♦
Erkunden ■■■■■■	Heilen ■■■■■■	Jagen ■■■■■■	Überleben ♦♦♦♦
Musizieren ■■■■■■	Auftreten ■■■■■■	Rätseln ■■■■■■	Gesellschaft ♦♦♦♦
Handwerk ■■■■■■	Kriegskunst ■■■■■■	Wissen ■■■■■■	Beruf ♦♦♦♦

- FERTIGKEITSGRUPPE -

- WAFFENFERTIGKEIT -

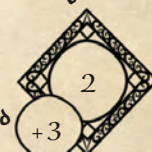
(Schwert) ■■■■■■	Schaden	Schärfe	Verletzung	Belastung
Speer ■■■■■■	Schaden	Schärfe	Verletzung	Belastung
Dolch ■■■■■■	Schaden	Schärfe	Verletzung	Belastung
■■■■■■	Schaden	Schärfe	Verletzung	Belastung

Schaden



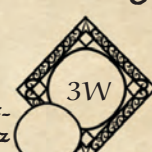
Fernkampf

Abwehr



Schild

Rüstung



Kopf-schutz

- BELOHNUNGEN -

Turmschild

Abwehrbouns gegen Fernkampfangriffe

- VORTEILE -

- AUSRÜSTUNG -

Waffen	Schwert, Speer, Dolch	Belastung 4
Rüstung	Kettenhemd	Belastung 12
Schild	Großer Schild	Belastung 5

Ausdauer



Erschöpfung

Hoffnung



Schatten

Erschöpft

Verzweifelt

Verwundet



- BEORNINGER -

BERAN VON DEN BERGEN

Du wurdest in der Nähe der östlichen Ausläufer des Nebelgebirges als Sohn einer Sippe von Schäfern und Jägern geboren. Von frühester Kindheit an warst du schon von den hohen, schneebedeckten Gipfeln fasziniert und verbrachtest die meiste Zeit damit ,über die Hänge zu klettern und neue Pässe über die Berge zu finden. Nachdem du Beorn begegnet warst, entschiedest du dich dafür, dich seiner Sache anzuschließen und in diesen Zeiten wachsender Gefahr freundlich gesonnene Reisende auf ihrem Weg durch die Berge zu beschützen.



DER EINE RING™

Name Beran von den Bergen

Kultur Beorninger

Lebensstandard Martialisch

Kulturelle Gabe Wildheit, Ignoriert den Effekt von Erschöpfung wenn er verwundet ist

Berufung Hüter

Dunkle Schwäche Versuchung der Macht

Erfahrung



Heldenmut



Weisheit



- MERKMALE -

Spezialisierung Anduin-Kunde, Bergsteigen

Charaktermerkmal Grimmig, Treu, Schattenkunde

- ATTRIBUTE -

Körper 9 bevorzugt 6

Seele 5 bevorzugt 4

Verstand 6 bevorzugt 4

- ALLGEMEINE FERTIGKEITEN -

Beeindrucken	★★★★★★	Anführen	★★★★★★	Überreden	★★★★★★	Ausstrahlung	☆☆☆☆
Athletik	★★★★★★	Reisen	★★★★★★	Heimlichkeit	★★★★★★	Bewegung	☆☆☆☆
Wahrnehmung	★★★★★★	Empathie	★★★★★★	Suchen	★★★★★★	Aufmerksamkeit	☆☆☆☆
Erkunden	★★★★★★	Heilen	★★★★★★	Jagen	★★★★★★	Überleben	☆☆☆☆
Musizieren	★★★★★★	Auftreten	★★★★★★	Rätseln	★★★★★★	Gesellschaft	☆☆☆☆
Handwerk	★★★★★★	Kriegskunst	★★★★★★	Wissen	★★★★★★	Beruf	☆☆☆☆

- FERTIGKEITSGRUPPE -

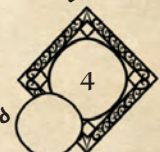
- WAFFENFERTIGKEIT -

Äxte	★★★★★★	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____
Speer	★★★★★★	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____
Dolch	★★★★★★	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____
_____	★★★★★★	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____

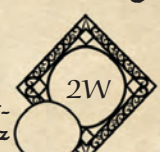
Schaden



Abwehr



Rüstung



Kopf-schutz

- BELOHNUNGEN -

Spaltaxt

Wenn mit dem Heldenwürfel eine **✓** gewürfelt wird, so würfelt das Ziel bei seinem Schutzwurf mit einem Erfolgswürfel weniger.

- VORTEILE -

- AUSRÜSTUNG -

Waffen	Zweihandaxt, Speer, Dolch	Belastung 4,2
Rüstung	Lederrüstung	Belastung 8
Schild		Belastung

Ausdauer



Erschöpfung

Hoffnung



Schatten

Erschöpft



Verzweifelt



Verwundet





- ZWERGE - vom einsamen BERG

BELI

Als du noch ein Kind warst, brach dein Vater gen Norden auf, um den Schatzhort eines uralten Drachen zu finden, doch er kehrte niemals zurück. Seitdem er weg ist hast du deine Fähigkeiten trainiert, um ihm auf den Pfad der Abenteuer zu folgen. Und nun denkst du, dass der Tag gekommen ist, sich der Herausforderung zu stellen: du bist clever, gut ausgerüstet und furchtlos – du bist bereit auszuziehen und die Schätze zu suchen, die immer noch in den entferntesten Ecken von Mittelerde verborgen liegen.



DER EINE RING™

Name Beli

Kultur Zwerge vom Einsamen Berg

Lebensstandard Reich

Kulturelle Gabe Unnachgiebig, Subtrahiere den bevorzugten Seelen-Wert vom Erschöpfungswert ab

Berufung Schatzjäger

Dunkle Schwäche Drachenkrankheit

- MERKMALE -

Spezialisierung Feuermachen, Tunnelkunde

Charaktermerkmal Raffinert, Diebstahl, Misstrauisch

- ATTRIBUTE -

Körper 6 (9 bevorzugt)

Seele 4 (5 bevorzugt)

Verstand 4 (6 bevorzugt)

- ALLGEMEINE FERTIGKEITEN -

Beeindrucken □□□□□□

Anführen ■■□□□□

Überreden □□□□□□

Athletik ■■□□□□

Reisen ■■□□□□

Heimlichkeit □□□□□□

Wahrnehmung ■■□□□□

Empathie □□□□□□

Suchen ■■□□□□

Erkunden ■■□□□□

Heilen □□□□□□

Jagen □□□□□□

Musizieren ■■□□□□

Auftreten ■■□□□□

Rätseln ■■□□□□

Handwerk ■■□□□□

Kriegskunst ■■□□□□

Wissen □□□□□□

- FERTIGKEITSGRUPPE -

Ausstrahlung ◆◆◆◆

Bewegung ◆◆◆◆

Aufmerksamkeit ◆◆◆◆

Überleben ◆◆◆◆

Gesellschaft ◆◆◆◆

Beruf ◆◆◆◆

- WAFFENFERTIGKEIT -

Zweihandhacke ■■□□□□ Schaden _____ Schärfe _____ Verletzung _____ Belastung _____

Kurzsword ■■□□□□ Schaden _____ Schärfe _____ Verletzung _____ Belastung _____

Dolch ■■□□□□ Schaden _____ Schärfe _____ Verletzung _____ Belastung _____

□□□□□□ Schaden _____ Schärfe _____ Verletzung _____ Belastung _____

- BELOHNUNGEN -

- VORTEILE -

Selbstvertrauen (+2 Hoffnung)

- AUSRÜSTUNG -

Waffen Zweihandhacke, Kurzsword, Dolch Belastung 3,1

Rüstung Kettenhemd, Helm Belastung 16,6

Schild Belastung _____

Ausdauer



Hoffnung



Erfahrung



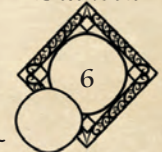
Heldenmut



Weisheit



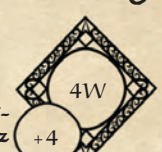
Schaden



Abwehr



Rüstung



Kopf-schutz

Erschöpft ○

Verzweifelt ○

Verwundet ○



- elben - des Düsterwaldes

CARANTHIR

Viele Jahrzehnte sind vergangen, seit du das letzte Mal die Hallen deines Königs verlassen hast, um wieder die Luft des Waldes zu atmen, der einst als Großer Grünwald bekannt war. In der Stille deiner unterirdischen Behausung studierdest du die Leben derer, die einst lange vor deiner Zeit die Dunkelheit bekämpften, insgeheim hoffend, dass du zurückkehren würdest, um den Mond über einer Welt untergehen zu sehen, die frei v o n Schatten ist. Aber deine Hoffnungen waren eben nur das – Hoffnungen.

Was dich erwartete, war ein Ort, der noch viel dunkler war, als der dämmrige Palast deines Königs und es würde mehr brauchen als den Schein eurer Fackeln, um den Düsterwald ein für allemal zu reinigen. Aber du bist entschlossen, das Licht zu sein, das die Schatten vertreibt und du wirst anderen beibringen, es dir gleichzutun.



DER EINE RING™

Name Caranthir

Kultur Elben des Düsterwalds

Lebensstandard Martialisch

Kulturelle Gabe Volk der Dämmerung, Vorteile in der Nacht, unter der Erde und in Wäldern

Berufung Gelehrter

Dunkle Schwäche Verlockung der Geheimnisse

Erfahrung



Heldenmut



Weisheit



- MERKMALE -

Spezialisierung Elbenkunde, Düsterwaldkunde

Charaktermerkmal Verse des Wissens, Verschwiegen, Hellhörig

- ATTRIBUTE -

Körper 8 bevorzugt 6

Seele 5 bevorzugt 2

Verstand 7 bevorzugt 6

- ALLGEMEINE FERTIGKEITEN -

- FERTIGKEITSGRUPPE -

Beeindrucken	■■■■■■■	Anführen	■■■■■■■	Überreden	■■■■■■■	Ausstrahlung	◆◆◆◆
Athletik	■■■■■■■	Reisen	■■■■■■■	Heimlichkeit	■■■■■■■	Bewegung	◆◆◆◆
Wahrnehmung	■■■■■■■	Empathie	■■■■■■■	Suchen	■■■■■■■	Aufmerksamkeit	◆◆◆◆
Erkunden	■■■■■■■	Heilen	■■■■■■■	Jagen	■■■■■■■	Überleben	◆◆◆◆
Musizieren	■■■■■■■	Auftreten	■■■■■■■	Rätseln	■■■■■■■	Gesellschaft	◆◆◆◆
Handwerk	■■■■■■■	Kriegskunst	■■■■■■■	Wissen	■■■■■■■	Beruf	◆◆◆◆

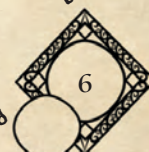
- WAFFENFERTIGKEIT -

Speere	■■■■■■■	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____
Schwert	■■■■■■■	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____
Dolch	■■■■■■■	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____
_____	■■■■■■■	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____

Schaden



Abwehr



- BELOHNUNGEN -

meisterlicher Langspeer

Scharf, Schärfe -1

- VORTEILE -

- AUSRÜSTUNG -

Waffen	Langspeer, Schwert, Dolch	Belastung 4,2
Rüstung	Lederwams, Helm	Belastung 4,6
Schild		Belastung

Ausdauer



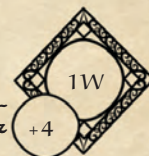
Erschöpfung

Hoffnung



Schatten

Kopf-schutz +4



Erschöpft



Verzweifelt



Verwundet





- hobbits - des auenlands

TROTTER

Nachdem Gandalf der Zauberer dich und deine Familie zu deiner Geburtsfeier aus Anlass deiner Volljährigkeit besuchte, hast du dich entschlossen, dein friedliches Leben im Auenland hinter dir zu lassen. Er versuchte, dich von einer Umkehr zu überzeugen, aber du lehntest störrisch ab. Er sah die Entschlossenheit in deinen Augen, die ihn letztendlich dazu brachte, einzulenken. Du verbrachtest viele Wochen mit ihm, bis er dich für bereit erachtete, deinen eigenen Weg einzuschlagen.

Die Träume, die du im Auenland hattest, sind nun zu deinen Zukunftsplänen geworden: du möchtest deine Pfeife in den Hallen von Beorn dem Gestaltwandler anzünden und Seite an Seite mit Radagast dem Braunen in den Gärten von Rhosgobel spazieren gehen. Du möchtest den königlichen Palast von Thal besuchen und den Thron des Königs unter dem Berg bewundern.



DER EINE RING™

Name Trotter

Kultur Hobbits des Auenlands

Lebensstandard Wohlhabend

Kulturelle Gabe Hobbitverstand, besser bei Weisheitsproben

Berufung Wanderer

Dunkle Schwäche Wandertrieb

- MERKMALE -

Spezialisierung Rauchen, Geschichten erzählen

Charaktermerkmal Scharfe Augen, Volkskunde, Ehrlich

- ATTRIBUTE -

Körper 4 (7 bevorzugt)

Seele 5 (7 bevorzugt)

Verstand 5 (6 bevorzugt)

- ALLGEMEINE FERTIGKEITEN -

Beeindrucken □□□□□□	Anführen □□□□□□	Überreden ■■□□□□	Ausstrahlung ♦♦♦♦
Athletik ■■□□□□	Reisen ■■□□□□	Heimlichkeit ■■□□□□	Bewegung ♦♦♦♦
Wahrnehmung ■■□□□□	Empathie ■■□□□□	Suchen ■■□□□□	Aufmerksamkeit ♦♦♦♦
Erkunden ■■□□□□	Heilen □□□□□□	Jagen □□□□□□	Überleben ♦♦♦♦
Musizieren ■■□□□□	Auftreten ■■□□□□	Rätseln ■■□□□□	Gesellschaft ♦♦♦♦
Handwerk □□□□□□	Kriegskunst □□□□□□	Wissen ■■□□□□	Beruf ♦♦♦♦

- FERTIGKEITSGRUPPE -

- WAFFENFERTIGKEIT -

Bogen ■■□□□□	Schaden _____	Schärfe _____	Verletzung _____	Belastung _____
Kurzsword ■■□□□□	Schaden _____	Schärfe _____	Verletzung _____	Belastung _____
Dolch ■■□□□□	Schaden _____	Schärfe _____	Verletzung _____	Belastung _____
_____ □□□□□□	Schaden _____	Schärfe _____	Verletzung _____	Belastung _____

- BELOHNUNGEN -

- VORTEILE -

Zäh wie Leder (schnelle Erholung)

- AUSRÜSTUNG -

Waffen	Bogen, Kurzsword, Dolch	Belastung 1,1
Rüstung	Lederrüstung	Belastung 8
Schild		Belastung 1

Ausdauer
Anfangswert 21
11
Erschöpfung

Hoffnung
Anfangswert 17
Schatten

Erfahrung

Heldenmut

1

Weisheit

2

Schaden

4

Fernkampf

Abwehr

5
+1

Schild

Rüstung

2W

Kopfschutz

Erschöpft ○

Verzweifelt ○

Verwundet ○



- waldmenschen - wilderlands

DIE BRAUT

Du wurdest westlich des Großen Flusses in einem der Dörfer am Rande der Berge geboren. Du warst gerade mal fünfzehn Jahre alt, als deine Augen den Mann zum ersten Mal erblickten, der dein Gemahl werden sollte – und zwar bei einer Versammlung in Berghall. Das war damals, als die Orks dein leidgeprüftes Volk bedrohten. Nur wenige Monate später zogst du auf die andere Seite des Flusses, um ihm näher zu sein, da er vom Volke der Waldbewohner war. Während du auf deine Hochzeit wartetest, lerntest du, im Wald zu jagen. Deine Liebe zur Jagd konnte sich lediglich mit der zu deinem zukünftigen Ehemann messen.

Eines Nachts, nur eine Handvoll Tage vor deinem Hochzeitstag, verließ er mit einer Gruppe von Männern das Dorf und verweigerte dir ohne Erklärung deinen Wunsch, ihn zu begleiten. Nur sein getreuer Hund kehrte schwer verwundet zurück.

Als die Ältesten des Dorfes die Wunden des Hundes sahen, schüttelten sie besorgt ihre Köpfe und murmelten etwas von den fürchterlichen Bestien des Dusterwalds...



DER EINE RING™

Name Die Braut

Kultur Waldmenschen Wilderlands

Lebensstandard Bescheiden

Kulturelle Gabe Weidmännisch, taktischer Vorteil in Wäldern

Berufung Rächer

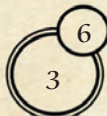
Dunkle Schwäche Fluch der Rache

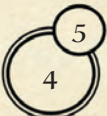
- MERKMALE -

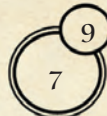
Spezialisierung Tierkunde, Aderlass

Charaktermerkmal Direkt, Schroff, Feindeswissen (Wölfe)

- ATTRIBUTE -

Körper 3  bevorzugt

Seele 4  bevorzugt

Verstand 7  bevorzugt

- ALLGEMEINE FERTIGKEITEN -

Beeindrucken	★★★★★★	Anführen	★★★★★★	Überreden	★★★★★★	Ausstrahlung	☆☆☆☆
Athletik	★★★★★★	Reisen	★★★★★★	Heimlichkeit	★★★★★★	Bewegung	☆☆☆☆
Wahrnehmung	★★★★★★	Empathie	★★★★★★	Suchen	★★★★★★	Aufmerksamkeit	☆☆☆☆
Erkunden	★★★★★★	Heilen	★★★★★★	Jagen	★★★★★★	Überleben	☆☆☆☆
Musizieren	★★★★★★	Auftreten	★★★★★★	Rätseln	★★★★★★	Gesellschaft	☆☆☆☆
Handwerk	★★★★★★	Kriegskunst	★★★★★★	Wissen	★★★★★★	Beruf	☆☆☆☆

- FERTIGKEITSGRUPPE -

- WAFFENFERTIGKEIT -

Langaxt	★★★★★★	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____
Speer	★★★★★★	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____
Dolch	★★★★★★	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____
_____	★★★★★★	Schaden	_____	Schärfe	_____	Verletzung	_____	Belastung	_____

Schaden 
Fernkampf

- BELOHNUNGEN -

- VORTEILE -

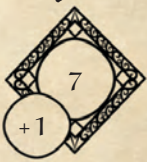
Jagdhund von Düsterwald
(ein treuer Gefährte)

- AUSRÜSTUNG -

Waffen	Langaxt, Speer, Dolch	Belastung 3,2
Rüstung	Lederrüstung	Belastung 8
Schild	Buckler	Belastung 1

Ausdauer 
Anfangswert 24
Erschöpfung

Hoffnung 
Anfangswert 16
Schatten

Abwehr 
Schild +1

- RÜSTUNG

Kopfschutz 

Erschöpft 
Verzweifelt 
Verwundet 

Erfahrung 

- HELDENMUT

1 

- WEISHEIT

2 

DER EINE RING™

Name _____

Kultur _____ Lebensstandard _____

Kulturelle Gabe _____

Berufung _____ Dunkle Schwäche _____

- MERKMALE -

Spezialisierung _____

Charaktermerkmal _____

- ATTRIBUTE -

Körper



bevorzugt

Seele



bevorzugt

Verstand



bevorzugt

- ALLGEMEINE FERTIGKEITEN -

Beeindrucken	□□□□□□	Anführen	□□□□□□	Überreden	□□□□□□	Ausstrahlung	◆◆◆◆
Athletik	□□□□□□	Reisen	□□□□□□	Heimlichkeit	□□□□□□	Bewegung	◆◆◆◆
Wahrnehmung	□□□□□□	Empathie	□□□□□□	Suchen	□□□□□□	Aufmerksamkeit	◆◆◆◆
Erkunden	□□□□□□	Heilen	□□□□□□	Jagen	□□□□□□	Überleben	◆◆◆◆
Musizieren	□□□□□□	Auftreten	□□□□□□	Rätseln	□□□□□□	Gesellschaft	◆◆◆◆
Handwerk	□□□□□□	Kriegskunst	□□□□□□	Wissen	□□□□□□	Beruf	◆◆◆◆

- FERTIGKEITSGRUPPE -

- WAFFENFERTIGKEIT -

□□□□□□	Schaden	Schärfe	Verletzung	Belastung
□□□□□□	Schaden	Schärfe	Verletzung	Belastung
□□□□□□	Schaden	Schärfe	Verletzung	Belastung
□□□□□□	Schaden	Schärfe	Verletzung	Belastung

- BELOHNUNGEN -

- VORTEILE -

- AUSRÜSTUNG -

Rüstung	Belastung
Kopfschutz	Belastung
Schild	Belastung
_____	_____
_____	_____

Ausdauer



Erschöpfung

Hoffnung



Schatten

Erfahrung

Total



Heldenmut



Weisheit



Schaden



Fernkampf

Abwehr



Schild

Rüstung



Kopfschutz

Erschöpft



Verzweifelt



Verwundet



Anführer _____

Kundschafter _____

Jäger _____

Späher _____

Fokusgefährte _____

Zuflucht _____
Gönner _____

[illegible]



Dürre Heide





- impressum -

Autor **Francesco Nepitello**

Spieldesign von **Francesco Nepitello** und **Marco Maggi**

Zusätzliches Design von **Amado Angulo** und **Dominic McDowall-Thomas**. Mit besonderem Dank an **Giacomo Marchi**.

Anita gewidmet, die geboren wurde, als der Eine Ring entdeckt wurde.

Francesco Nepitello, Venedig, 24. Mai 2011

Illustrationen von **John Howe**, **Jon Hodgson** und **Tomas Jedruszek**

Bandredaktion: **Dominic McDowall-Thomas** und **David Thomas Moore**

Grafikdesign: **Paul Bourne**

Lektorat: **Sarah Newton**

Chefredaktion (Cubicle 7 Entertainment): **Dominic McDowall-Thomas**

Chefredaktion (Sophisticated Games): **Francesco Nepitello**

Wir danken den zahllosen, auf der ganzen Welt verstreuten Spieltestern (siehe Namensliste am Ende des Buchs).

Besonderen Dank an Angus Abranson, Roger Calver, Colin Chapman, Phil Cooke, Jon Hodgson und Robert Hyde. Francesco dankt besonders Joaquim Dorca, dessen Telefonanruf durch „einen seltenen Zufall vor langer Zeit in der Stille der Welt“ ankam, sowie Roberto di Meglio, unserem Freund und Mitverschwörer.

© Sophisticated Games Ltd 2011

© Cubicle 7 Entertainment Ltd 2011

© der deutschen Übersetzung Uhrwerk Verlag, Erkrath 2011

Englische Ausgabe herausgegeben von Sophisticated Games Ltd, 1 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, UK
und Cubicle 7 Entertainment Ltd, Riverhouse, Osney Mead, Oxford, OX2 0ES, UK.

Deutsche Ausgabe herausgegeben von Uhrwerk Verlag, Patric Götz, Ludenberger Strasse 13, 40699 Erkrath, Deutschland.



The One Ring, Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

Gedruckt in Deutschland