

RUNEQUEST

ROLLENSPIEL IN GLORANTHA



SCHNELLSTARTREGELN UND ABENTEUER
VON JEFF RICHARD UND JASON DURALL



WILLKOMMEN BEI RUNEQUEST

Dieses Schnellstarterabenteuer bietet eine Einführung in das RuneQuest-Spielsystem und in die Welt Glorantha. Es ist für eine Gruppe von 3-6 Spielern und einen Spielleiter vorgesehen.

Um dieses Abenteuer zu spielen, solltest du, der Spielleiter, die vorgefertigten Abenteuer (Seite 42-46) je nach Wunsch verteilen. Mach dich mit den Regeln vertraut, bis du dich mit ihnen wohlfühlst. Du solltest wenigstens einen Satz Würfel, wie unter dem Abschnitt *Spielmaterialien* (nebenstehend) beschrieben, und etwas zum Schreiben haben.

Die Karte auf Seite 27 ist auch nützliches Spielermaterial, aber nicht zwingend notwendig.

EINE EINFÜHRUNG IN GLORANTHA

Wenn deine Spieler die Welt Glorantha noch nicht kennen, dann solltest du ihnen den folgenden Text vorlesen oder ihn für sie umschreiben, da er einen kurzen Überblick über Glorantha und den Teil der Welt bietet, in dem das Abenteuer spielt.

Willkommen in Glorantha, einem mythischen Ort der Helden und Götter, wo die Leute einem Stamm, einer Stadt oder einem Kult die Treue schwören und nicht einer abstrakten Gesinnung oder Ideologie. Obwohl die Menschheit die dominante Spezies ist, hat sie ihre Vorherrschaft nur der Tatsache zu verdanken, dass die Älteren Rassen, die noch große Teile der Welt regieren, immer wieder untereinander streiten.

In Glorantha gibt es Göttinnen und Götter wirklich, und sie spielen mittels ihrer Kulte eine wichtige Rolle bei den meisten großen Ereignissen. Angehende Helden dieses Zeitalters werden als Abenteuer bezeichnet, und jeder hat eine Verbindung zu mehreren Runen, den wichtigen, kosmischen Bausteinen, die Glorantha definieren und ebenfalls durch die Götter verkörpert werden. Mächtige Gottheiten werden mit Sonne, Erde, Luft, Wasser, Dunkelheit und dem Mond, aber auch Tod, Leben, Veränderung, Stillstand, Illusion, Wahrheit, Unordnung und Harmonie in Verbindung gebracht, und jeder dieser Aspekte wird durch eine Rune dargestellt. Abenteuer treten den Kulturen ihrer Götter bei, und durch diese Kulte erhalten sie Magie und Hilfe.

Abenteuer sind aktive Mitglieder der Gesellschaft, ob es sich nun dabei um einen Clan, Stamm, eine Stadt oder eine andere Art von Gemeinschaft handelt. Sie haben Pflichten, Loyalitäten und Konflikte, die über ein Leben als einfache Freibeuter hinausgehen, sowie Verbindungen mit der Welt Glorantha und den Runen, die sowohl tiefgehend als auch bedeutsam sind. In dem Zuge, in dem Abenteuer in ihrem Kult aufsteigen, wird auch ihre Verbindung zu den Runen gestärkt, wodurch sie mehr Macht erlangen und auf Questen gehen, um wahre Helden zu werden.

Einer der wichtigsten Orte in Glorantha ist der Drachenpass, der im Herzen des Kontinents Genertela liegt. Es ist eine Region, die von Konflikten heimgesucht wird, aber auch mit Gelegenheiten gesegnet ist, ein höchst magischer Ort, der im Zentrum vieler der großen Mythen der Welt steht, und auch der Ort, an dem laut Prophezeiungen die großen apokalyptischen Ereignisse stattfinden sollen, die die Heldenkriege genannt werden. Eine kürzliche Revolution gegen die Besetzer aus dem Lunaren Imperium hat viele Städte im Drachenpass zerstört. Edelleute, Kulte und Clans kämpfen nun um die Macht und Herrschaft, und die Befreier versuchen, das, was ihnen genommen wurde, wiederaufzubauen und zurückzufordern.

SPIELMATERIALIEN

Um dieses Abenteuer zu spielen, brauchst du ein paar Würfel, besonders W10 (zehnseitige Würfel), W20 (zwanzigseitige Würfel), W8 (achtseitige Würfel), W6 (sechsheitige Würfel) und W4 (vierseitige Würfel). Die Würfelangaben haben manchmal eine Zahl davorstehen. Zum Beispiel bedeutet 2W6, dass man mit zwei sechsheitigen Würfeln würfeln muss.

Wenn mehrere Würfel gemeinsam gewürfelt werden, dann zähle die gewürfelten Zahlen zu einem Ergebnis zusammen.

Manchmal werden weitere Zahlen zu einem Würfelwurf addiert oder davon abgezogen. Diese Zahlen werden dann mit einem Pluszeichen oder einem Minuszeichen angegeben, so dass 1W6+1 bedeutet, dass man mit einem W6 würfelt und dann 1 dazuzählt, und bei 1W4-2 würfelt man mit einem W4 und zieht dann 2 vom Ergebnis ab. Hin und wieder muss man auch gleichzeitig verschiedene Würfel werfen. Wenn eine Waffe zum Beispiel 1W6+2W4 Schaden verursacht, dann ermittelt man den tatsächlichen Schaden, in dem man die drei geforderten Würfel wirft und dann ihre Ergebnisse zusammenzählt. Runde immer auf, wenn dadurch ein Vorteil für die Spieler entsteht, und runde ab, wenn es einen Nachteil für die Spieler darstellt. Wenn das Ergebnis weniger als 0 ist, dann nimm das Ergebnis als 0.

Der wichtigste Würfel in RuneQuest ist der W100, auch als Prozentwürfel bekannt. Um ein Ergebnis mit dem W100 zu erzielen, musst du zweimal mit einem W10 würfeln. Der erste Wurf gibt die Zehnerstelle an, der zweite die Einerstelle. Wenn du also beim ersten Mal eine 5 würfelst und beim zweiten Mal eine 8, hast du eine 58 gewürfelt. Wenn man mit beiden eine 0 gewürfelt hat, ist das eine 100.

Es gibt auch W10, auf denen schon direkt die Zehnerstellen (10, 20, 30 usw.) stehen. Diese Würfel sollten dann als „Zehner“-Würfel eingesetzt werden und der normale W10 als „Einer“-Würfel. In diesem Fall ist ein Ergebnis von „00“ (auf dem Zehnerwürfel) und einer „0“ (auf dem Einerwürfel) ein Ergebnis von 100.

Seltener kommt ein W3 oder W2 vor. Hierbei würfelt man einfach mit einem W6 und teilt das Resultat durch zwei (für W3) oder durch 3 (für W2) und rundet gegebenenfalls auf.



Yanioth, Tochter der Vareena

DAS SPIELSYSTEM

EIGENSCHAFTEN

Das Herzstück von RUNEQUEST sind die Charaktere, sowohl die Abenteurer (die Charaktere, die von einem Spieler kontrolliert werden) als auch die Nichtspielercharaktere (andere Menschen und Kreaturen, die vom Spielleiter kontrolliert werden). Alle Charaktere – ob Abenteurer, Nichtspielercharakter, Monster, Geist oder sonst was – werden durch alle oder einige der gleichen sieben Eigenschaften definiert. Je höher der Eigenschaftswert, desto besser.

- **Stärke (STÄ):** Körperkraft, bestimmt den Schadensbonus, wie viel man tragen kann, welche Waffen man benutzen kann usw.
- **Konstitution (KON):** Gesundheit und Ausdauer, bestimmt Trefferpunkte, die Heilrate (siehe Seite 18), die Fähigkeit, bei Bewusstsein zu bleiben, wenn man schwer verletzt ist, und Krankheiten und Gift zu widerstehen.
- **Größe (GRÖ):** Physische Masse (Größe und/oder Gewicht), bestimmt Trefferpunkte, Schadensbonus und Aktionsrang im Kampf.
- **Geschicklichkeit (GES):** Geschwindigkeit und physische Reflexe, beeinflusst körperliche Aktivitäten wie Kämpfen, Ausweichen und den Aktionsrang im Kampf.
- **Intelligenz (INT):** Denken, Erinnerungsvermögen, Problemlösung, Inspiration, Wissen, kann auch für manche Magie nützlich sein.
- **Mana (MAN):** Spirituelle Präsenz, Willenskraft und Glück, stellt das Wohlwollen des Universums und der Götter dar. Bestimmt Magiepunkte, die beim Zaubern benutzt werden.
- **Charisma (CHA):** Führungsqualitäten und Persönlichkeit, bestimmt, wie bereit andere sind, sich beeinflussen zu lassen, egal ob durch Charme oder durch Drohungen. Bestimmt, wie viel Runenmagie zur Verfügung steht und wie viele Zauber der Geistermagie jemand kennen kann.

WIE MAN MERKMALE EINSETZT

Die meisten wichtigen Aktionen erfordern es, dass man ein besonderes Merkmal seines Abenteurers einsetzt, welches als **Fertigkeit**, **Run** oder **Leidenschaft** definiert ist. Fertigkeiten beschreiben Aktionen, die jedermann einsetzen kann. Bei Aktionen, die jeder ohne größere Schwierigkeiten bewältigen kann (aufstehen, sich anziehen, essen usw.), wird davon ausgegangen, dass der Abenteurer automatisch erfolgreich ist, also muss man auch nicht auf ein Merkmal würfeln.

In den meisten Fällen in RUNEQUEST ist es sehr leicht, die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Aktion zu bestimmen. Die meisten Merkmale eines Abenteurers, darunter auch die Fertigkeiten, werden mit einer prozentualen Erfolgswahrscheinlichkeit auf einem W100 angegeben (Merkmale mit einem Wert von „00%“ haben eine **Erfolgchance** von null). Der Abenteurerbogen gibt die Erfolgchancen für die meisten Aktionen wieder.

Falls ein Merkmal unter dramatischen Umständen eingesetzt wird, dann muss man einen **Merkmalswurf** durchführen. Es ist meistens offensichtlich, wann ein Merkmalswurf ausgeführt werden sollte, aber im Zweifelsfall sollte der Spielleiter einfach die Konsequenzen eines Misserfolgs bedenken. Falls die Chance auf einen Misserfolg die Spannung erhöht, die ganze Sache interessanter macht und Spaß ins Spiel bringt, dann sollte der Spielleiter den Spieler einen Merkmalswurf durchführen lassen.

MERKMALE UNTERSTÜTZEN

Falls es angemessen ist, dann können Merkmale – egal ob Runen, Fertigkeiten oder Leidenschaften – kombiniert werden, um einander zu **unterstützen**. Die Merkmale, die hier kombiniert werden, müssen

eindeutig für die derzeitige Aufgabe relevant sein und vom Spielleiter absegnet werden. *Zum Beispiel kann eine Leidenschaft Liebe (Familie) einen Wurf auf Suchen unterstützen, wenn man nach Hinweisen auf den Aufenthaltsort eines verschwundenen Bruders sucht.* Man kann nur ein Merkmal benutzen, um ein anderes während eines Wurfes zu unterstützen.

Um ein Merkmal mit einem anderen zu unterstützen, würfelt man erst auf das Merkmal, mit dem man das andere unterstützt.

- **Kritischer Erfolg:** Erhöhe den Wurf für das betreffende Merkmal um +50%.
- **Spezieller Erfolg:** Erhöhe den Wurf für das betreffende Merkmal um +30%.
- **Erfolg:** Erhöhe den Wurf für das betreffende Merkmal um +20%.
- **Misserfolg:** Senke den Wurf für das betreffende Merkmal um -20%.
- **Patzer:** Senke den Wurf für das betreffende Merkmal um -50%.

Diese Modifikation wird auf die Erfolgswahrscheinlichkeit für den Hauptwurf angerechnet, bevor dieser Wurf versucht wird. Ein Abenteurer kann die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Zaubers durch rituelle Praktiken oder Fertigkeiten wie zum Beispiel Tanzen, Singen, Meditation usw. erhöhen.

Merkmale können auch eingesetzt werden, um Würfelwürfe auf der Widerstandstabelle (siehe Seite 6) zu verbessern, wenn der Spielleiter dem zustimmt. Abenteurer können auf diesem Wege auch einander helfen, indem sie Fertigkeiten benutzen, um den Fertigkeitwurf eines anderen Spielers zu unterstützen, wenn der Spielleiter dies erlaubt.

MERKMALE ÜBER 100%

In einigen Fällen, zum Beispiel, wenn unterstützt wird, kann es dazu kommen, dass ein Merkmalswert auf über 100% steigt, auch wenn ein Abenteurer dadurch immer noch keine höhere Erfolgswahrscheinlichkeit als 95% hat.

- Falls der Gegner versucht, den Einsatz des Merkmals eines Charakters zu parieren, zu blockieren, ihm auszuweichen oder sich sonst dagegenzustellen, dann hat ein Merkmal mit einem Wert von über 100% eine größere Chance, den Gegner zu überwinden. Falls der höchstrangige Teilnehmer eines Konflikts ein Merkmal über 100% hat, dann wird die Differenz zwischen 100 und seinem Merkmalswert von dem Merkmalswert aller Teilnehmer in diesem Wettstreit (auch bei ihm selbst) abgezogen.
- Auch wenn die tatsächliche Erfolgchance nicht höher als 95% steigen kann, erhöht sich die Chance auf einen Speziellen oder Kritischen Erfolg weiter.

MERKMALSWÜRFE WIEDERHOLEN

Ein Abenteurer, der bei einem Wurf auf ein Merkmal einen Misserfolg erzielt hat, kann sich unter Umständen in einer Situation befinden, in der er den Wurf wiederholen könnte oder in der sich die Umstände schwerwiegend geändert haben. Der Spielleiter kann einen weiteren Versuch erlauben, aber mit einem Malus von -25%. Falls der zweite Versuch auch fehlschlägt, dann kann der Abenteurer keinen erneuten Versuch unternehmen, außer, es vergeht Zeit oder die Umstände ändern sich. Dies gilt nicht bei Kampfwürfen.

EIGENSCHAFTSPROBEN

Falls eine Aktion unternommen wird, die nicht von einem Merkmal abgedeckt ist, dann kann der Spielleiter stattdessen einen Eigenschaftswurf verlangen. Normalerweise ist das ein Wurf auf den Eigenschaftswert $\times 5$. Je nach Umständen kann man diesen Faktor auch senken bis beinahe unmöglich ($\times 0,5$).

Hier folgen einige Beispiele:

- **Stärkeprobe (STÄ×5):** Extremer Einsatz von Muskeln, um zum Beispiel eine Tür einzuschlagen, jemanden zu tragen usw.
- **Konstitutionsprobe (KON×5):** Um Krankheiten, Giften usw. zu widerstehen, oder bei langer, andauernder Verausgabung (lange rennen usw.)
- **Intelligenzprobe (INT×5):** Eine Probe auf Erinnerungsvermögen oder logisches Denken, Deduktion oder die Fähigkeit, sich an jemandes Gesicht oder Namen zu erinnern usw.
- **Geschicklichkeitsprobe (GES×5):** Aktionen, die gute Koordination, Körperbeherrschung, Fingerfertigkeit, Geschwindigkeit oder Balance erfordern (ein geworfenes Objekt fangen, auf einem Dach entlanglaufen usw.)
- **Glücksprobe (MAN×5):** Feststellen, ob der Abenteurer Glück hat, wenn sich eine Lage in die eine oder die andere Richtung entwickeln könnte.
- **Charismaprobe (CHA×5):** Auflösung von verbalen oder nicht-verbalen sozialen Wettstreiten, auf die Fertigkeiten (wie Feilschen, Charme, Überreden, Einschüchtern, Intrige und Redekunst) nicht zutreffen.

ERGEBNISSE

Immer, wenn irgendein Wettstreit mit einem Merkmal notwendig wird, dann versuche, mit einem W100 unter den Wert des Merkmals (also die Erfolgswahrscheinlichkeit) zu würfeln, und siehe dann auf der Tabelle **Merkmalswurfergebnisse** (nebenstehend) nach, um das genaue Ergebnis zu ermitteln. Benutze immer das Ergebnis, das am nächsten am Würfelresultat ist. Mögliche Ergebnisse, angefangen beim besten:

- **Kritischer Erfolg:** Eine außergewöhnlich gut erfüllte Aufgabe erhält zusätzliche Vorteile. Ein kritischer Erfolg ist ein Merkmalswurf von 5% (1/20) oder weniger der modifizierten Erfolgswahrscheinlichkeit. Ein Würfelergebnis von 01 ist immer ein kritischer Erfolg. Der Vorteil eines kritischen Erfolgs hängt von dem Merkmal ab, das eingesetzt wird: Waffen ignorieren den Rüstungsschutz, Kletterer kommen schneller weiter, Handwerker stellen besonders wertvolle Gegenstände her usw. In einem Wettstreit ist ein kritischer Erfolg immer besser als ein normaler oder spezieller Erfolg.
- **Spezieller Erfolg:** In einigen Fällen kann das Ergebnis eines Merkmalswurfes, das besser als sonst, aber kein kritischer Erfolg ist, zusätzliche Vorteile bringen. Ein spezieller Erfolg ist ein Merkmalswurf von 20% (1/5) oder weniger der modifizierten Erfolgswahrscheinlichkeit. Genau wie beim kritischen Erfolg hängt auch der spezielle Erfolg von der modifizierten Erfolgswahrscheinlichkeit ab, nicht vom einfachen Merkmalswert des Benutzers. In einem Wettstreit ist ein spezieller Erfolg immer besser als ein normaler Erfolg.
- **Erfolg:** Ein Ergebnis, das gleich oder niedriger als der Merkmalswert ist, gibt an, dass die Aufgabe erfolgreich bewältigt wurde. Ein

MERKMALSWURFERGEBNISSE

Merkmal	Kritisch	Speziell	Erfolg	Misserfolg	Patzer
01-05	01	01	01-05	06-00	96-00
06-07	01	01	laut Merkmal	laut Merkmal	96-00
08-10	01	01-02	laut Merkmal	laut Merkmal	96-00
11-12	01	01-02	laut Merkmal	laut Merkmal	97-00
13-17	01	01-03	laut Merkmal	laut Merkmal	97-00
18-22	01	01-04	laut Merkmal	laut Merkmal	97-00
23-27	01	01-05	laut Merkmal	laut Merkmal	97-00
28-29	01	01-06	laut Merkmal	laut Merkmal	97-00
30	01-02	01-06	laut Merkmal	laut Merkmal	97-00
31-32	01-02	01-06	laut Merkmal	laut Merkmal	98-00
33-37	01-02	01-07	laut Merkmal	laut Merkmal	98-00
38-42	01-02	01-08	laut Merkmal	laut Merkmal	98-00
43-47	01-02	01-09	laut Merkmal	laut Merkmal	98-00
48-49	01-02	01-10	laut Merkmal	laut Merkmal	98-00
50	01-03	01-10	laut Merkmal	laut Merkmal	98-00
51-52	01-03	01-10	laut Merkmal	laut Merkmal	99-00
53-57	01-03	01-11	laut Merkmal	laut Merkmal	99-00
58-62	01-03	01-12	laut Merkmal	laut Merkmal	99-00
63-67	01-03	01-13	laut Merkmal	laut Merkmal	99-00
68-69	01-03	01-14	laut Merkmal	laut Merkmal	99-00
70	01-04	01-14	laut Merkmal	laut Merkmal	99-00
71-72	01-04	01-14	laut Merkmal	laut Merkmal	00
73-77	01-04	01-15	laut Merkmal	laut Merkmal	00
78-82	01-04	01-16	laut Merkmal	laut Merkmal	00
83-87	01-04	01-17	laut Merkmal	laut Merkmal	00
88-89	01-04	01-18	laut Merkmal	laut Merkmal	00
90-92	01-05	01-18	laut Merkmal	laut Merkmal	00
93-95	01-05	01-19	laut Merkmal	laut Merkmal	00
96-97	01-05	01-19	01-95	96-00	00
98-100	01-05	01-20	01-95	96-00	00
(höher)	Merkmal/20	Merkmal/5	01-95	96-00	00

Würfelergebnis von 01-05 auf dem W100 ist immer ein Erfolg, selbst wenn der Merkmalswert kleiner ist.

- **Misserfolg:** Ein Ergebnis, das höher als der Merkmalswert ist (mit berechneten Modifikatoren), zeigt einen Misserfolg an. Ein Würfelergebnis von 96-00 ist immer ein Misserfolg, auch wenn der Merkmalswert höher ist.
- **Patzer:** Ein außerordentlich misslungener Versuch ist ein Patzer und entspricht 5% (1/20) der Wahrscheinlichkeit für einen Misserfolg. Die Wahrscheinlichkeit für einen Patzer hängt von dem modifizierten Prozentwurf ab, nicht von der normalen Wahrscheinlichkeit dieses Merkmals. Ein Patzer ist ein schlimmstmöglicher Misserfolg und hat meistens katastrophale Konsequenzen. In einem Wettstreit ist ein Patzer immer schlimmer als ein Misserfolg.

ABENTEURER-ÜBERSICHT

Wenn du dir die vorgefertigten Charaktere hinten in diesem Schnellstarterheft anschaust, wirst du sehen, dass sie aus vielen verschiedenen Teilen bestehen.

1. HINTERGRUND

Der Hintergrund und die persönliche Geschichte des Abenteurers.

2. EIGENSCHAFTEN

Abenteurer werden, wie auf Seite 42-46 beschrieben, durch sieben Eigenschaften definiert.

3. MAGIEPUNKTE UND GEISTERMAGIE

Hier wird aufgeführt, wie viele Magiepunkte der Abenteurer benutzen kann, um Geistermagie zu wirken, und (in der zweiten Spalte), welche Zauber er wirken kann. Geistermagie wird auf Seite 18 beschrieben.

4. TREFFERZONEN

Die Trefferzonen des Abenteurers. Wenn der Abenteurer erfolgreich von einem Angriff getroffen wird, dann würfle mit einem W20, um festzustellen, wo der Treffer landet. Der Schutzwert der Rüstung und die Trefferpunkte jeder Trefferzone werden auf folgende Weise dargestellt: (Schutzwert)/(Trefferpunkte). Siehe Seite 17 für mehr Informationen zu Trefferpunkten und Schaden.

5. WAFFEN

Die Waffen oder Schilde, die der Abenteurer trägt, aufgeführt mit Namen, Fertigkeitsprozensatz, Schadenswürfeln, Aktionsrang und den Trefferpunkten der Waffe. Bei Fernkampfwaffen wird auch ihre Reichweite aufgeführt. Siehe Seite 13 für mehr Informationen zu Waffen und Seite 7 für die Beschreibung, wie Aktionsränge funktionieren.

6. RUNEN

Die Runen, mit denen der Abenteurer am stärksten verbunden ist. Runen werden auf Seite 8 beschrieben.

7. LEIDENSCHAFTEN

Dinge, die dem Abenteurer besonders wichtig sind, wie Loyalitäten, Familie, Freunde, Ehre usw. Leidenschaften werden auf Seite 10 beschrieben.

8. BEWEGUNGSWEITE

Die meisten Menschen bewegen sich mit derselben Geschwindigkeit, die als ihre Bewegungsweite (BW) bezeichnet wird. Bewegung wird auf Seite 8 beschrieben.

9. SCHADENSBONUS

Füge diesen Bonus allen Nahkampf-Angriffen hinzu und addiere die Hälfte des Bonus' (würfle und halbiere dann) auf Wurfaffen. Der Bonus wurde bei den Waffenbeschreibungen des Abenteurers bereits hinzugefügt.

10. GEISTERKAMPFSCHADEN

Dieser Wert bestimmt, wie viel Schaden dein Abenteurer verursachen kann, wenn er sich im Kampf gegen einen Geist befindet. Siehe Seite 19 für mehr Informationen zum Geisterkampf.

11. AKTIONSRÄNGE

Die Angriffsgeschwindigkeit wird nach Aktionsrängen sortiert, die von der Geschicklichkeit (GES), der Größe (GRÖ) und der Waffe abhängen. Aktionsränge werden auf Seite 7 erklärt.

12. TREFFERPUNKTE

Die Gesamtanzahl der Trefferpunkte, die der Abenteurer besitzt. Streiche sie ab, wenn der Abenteurer Schaden nimmt. Mehr über Trefferpunkte und Schaden findest du auf Seite 17.

13. RÜSTUNG

Die Rüstung, die den Abenteurer schützt, je nach Trefferzone. Ihr Schutzwert wird von dem Schaden, der in dieser Trefferzone zugefügt wird, abgezogen. Siehe Seite 17 für mehr Informationen zu Rüstungen.

14. FERTIGKEITEN UND SPRACHEN

Die Fertigkeiten des Abenteurers und deren Werte. Die Boni sind Modifikatoren für die Fertigkeiten und bereits in die Fertigkeitswerte eingerechnet. Fertigkeiten werden auf Seite 11 beschrieben.

15. RUNENPUNKTE UND RUNENZAUBER

Die Anzahl der Runenpunkte, die ein Abenteurer in seinem Kult hat, und die Runenzauber, die der Abenteurer mit ihnen wirken kann. Runenpunkte und Runenzauber werden auf den Seiten 20-24 beschrieben.

16. SCHÄTZE UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Alle kleinen Wertgegenstände, die ein Abenteurer hat, und ihr Wert in Lunar (L), sowie alle magischen Gegenstände und ihre Eigenschaften, falls vorhanden. Das Hauptzahlungsmittel ist der Lunar (L), eine Silbermünze. Eine freie Familie kann von 60 L ungefähr ein Jahr lang leben.



RUF UND LÖSEGELD



Diese beiden Werte spielen in vielen RUNEQUEST-Kampagnen eine große Rolle, sind aber in *Der zerbrochene Turm* nicht besonders wichtig. Der **Ruf** gibt an, wie bekannt der Abenteurer ist, gemessen an der Chance, dass jemand schon von ihm gehört hat. Je höher der Ruf, desto berühmter ist die Person. Das **Lösegeld** ist der Preis in Lunar (L), den die Familie und der Clan des Abenteurers bezahlen werden, sollte der Abenteurer gefangen genommen werden.

REITTIER/VERBÜNDETER/KREATUR

Einige Abenteurer haben Reittiere, Verbündete oder Kreaturen, die sie rufen können. Diese werden von dem Abenteurer kontrolliert, auch wenn erfolgreiche Fertigkeitswürfe (Reiten usw.) vonnöten sein können, um sie im Kampf oder in anderen Stresssituationen zu lenken. Siehe die separaten Beschreibungen auf den Seiten 47-48 für mehr Informationen zu den Reittieren oder Elementarwesen der Abenteurer.

VASANA, TOCHTER DES FARNAN

Veteranin der schweren Kavallerie aus dem Ernaldori-Clan des Colymar-Stammes.

Weiblich, 21. Initiierte von Orlanth, dem Abenteurer

Vorstellung: *Ich bin Vasana, die Tochter von Farnan, einem Helden der Sternenstirn-Rebellion, der getötet und von der Roten Fledermaus verschlungen wurde. In meinem Rachefeldzug gegen das Lunare Imperium habe ich in der Schlacht an der Pennelfurt die Aufmerksamkeit Argraths geweckt. Ich wurde in der Zweiten Schlacht von Mondsud schwer verletzt und habe diese schreckliche Narbe auf der linken Seite meines Gesichts davongetragen. Ich kehrte zur Farm meiner Mutter zurück, um mich zu erholen, aber nun bin ich bereit für das Abenteuer. Meine Freunde wissen, dass ich eine furchteinflößende Bisonreiterin, eine geübte Schwertkämpferin und eine ergebene Anhängerin von Orlanth, dem Abenteurer bin. Meine Ehre ist meine größte Stärke.*



Vasana ist eine kleine, aber athletische Frau mit roten Haaren und einer schweren Narbe auf der linken Gesichtshälfte. Trotz ihrer geringen Größe reitet sie ein Bison und ist mehr als nur fähig, wenn es darum geht, ranghöhere Krieger und Priester zu befehligen.

Vasanas Großmutter war eine Schreiberin der Prinzen von Sartar und starb ruhmreich in der Schlacht um Kühnheim. Vasanas Vater war Farnan, ein Tempelwaise, der Vareena, eine Ernalda-Priesterin des Ernaldori-Clans, heiratete. Farnan schloss sich der Sternenstirn-Rebellion an und half Kallyr Sternenstirn später persönlich bei ihrer Flucht aus Sartar. Er starb 1620 bei der Verteidigung von Weißwall, als er von der Roten Fledermaus gefressen wurde. Farnans Seele wurde ausgelöscht, und Vasana, damals noch eine Jugendliche, schwor Rache.

Sofort nach ihrer Initiation als Erwachsene verließ Vasana die Farm ihrer Mutter, um sich am Lunaren Imperium für ihren Vater zu rächen. 1623 folgte sie König Broyan in Begleitung ihrer Halbschwester Yanioth in die Großstadt Nochet. Bei der Schlacht an der Pennelfurt kämpfte sie ruhmreich und erregte so die Aufmerksamkeit von Argrath. Vasana folgte Argrath nach Prax und trat der Armee des Weißen Bullen bei der Befreiung von Pavis bei. Auf der Suche nach noch größerer Ehre kämpfte sie erneut ruhmreich in der Zweiten Schlacht von Mondsud, wo sie beinahe ums Leben kam, als sie eine Lunare Priesterin tötete (dort erlitt sie eine schlimme Narbe über dem linken Auge). Nach der Erhebung des Drachens kehrte sie zur Farm ihrer Mutter zurück, um sich zu erholen.

STÄ 16 **2** KON 12 GRÖ 10
INT 15 GES 11 CHA 19
MAN 14 Magiepunkte: 14 **3**

Heilrate: 2
Aktionsränge: GES 2 GRÖ 2 **11**
Trefferpunkte: 12 **12**

Rüstung: Bronzener Plattenkürass (SW 5), bronzene Arm- und Beinschienen (SW 5), Rock aus braunem Leder (SW 3), geschlossener Helm (SW 5). **13**

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	5/4
Linkes Bein	05-08 4	5/4
Unterleib	09-11	3/4
Brust	12	5/5
Rechter Arm	13-15	5/3
Linker Arm	16-18	5/3
Kopf	19-20	5/4

Fertigkeiten: *Gewandtheit +0%: Ausweichen 22%, Reiten (Bison) 70%. Handhabung +5% (dazu gehören alle Waffenfertigkeiten). Heimlichkeit +5%: Schleichen 15%, Verstecken 15%. Kommunikation +10%: Rhetorik 45%, Singen 50%, Tanzen 25%. Überreden 15%. Magie +10%: Geisterkampf 55%, Gottesdienst (Orlanth) 35%, Meditieren 25%. Wahrnehmung +5%: Horchen 40%, Spähen 50%, Spurenlesen 10%, Suchen 30%. Wissen +5%: Erste Hilfe 25%, Gefechtswissen 65%, Hüten 20%, Kultkunde (Orlanth) 25%, Landwirtschaft 30%, Sitten (Heortlinger) 35%.*

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Breitschwert	90	1W8+1+1W4	7	12
Lanze 5	70	1W10+1+3W6	6	10
Streitaxt	55	1W8+2+1W4	7	10
Mittlerer Schild	65	1W6+1W4	7	12
Kompositbogen	45	1W8+1	3	7

Sprachen: Handelssprache 20%, Heortlingisch 60%, Sturmsprache 34%, Neupelorisch lesen/schreiben 15%, Theyalanisch lesen/schreiben 30%

Runenpunkte: 3 (Orlanth, Abenteurer) **15**
Runenzauber: Blitz (1, Sum.), Dunkelgang (1), Erdschild (3), Feind erkennen (1), Fliegen (1, Sum.), Geisterblockade (1, Sum.), Kombinieren (1), Kultgeist befehlen (2), Luftpfeiler bannen (je nach Größe), Luftpfeiler beschwören (je nach Größe, siehe unten), Magie bannen (1, Sum.), Nebelwolke (1), Orakel (1), Schild (1, Sum.), Sprung (1), Teleportation (3), Verlängern (1), Windworte (1), Wundheilung (1).

Runen: Luft 90% (G), Mond (M), Erde 20% (D), Tod 75% (T), Wahrheit 70% (Y), Bewusstseins 75% (Z).

Leidenschaften: Ehre 90%, Hass (Lunares Imperium) 90%, Hingabe (Orlanth) 80%, Loyalität (Argrath) 70%, Loyalität (Colymar-Stamm) 70%, Loyalität (Sartar) 80%.

Ruf: 20%

Lösegeld: 500 L

Bewegung: 8 **8**

Schadensbonus: +1W4 **9**

Geisterkampfschaden: 1W6+3 **10**

Geisternmagie: Beweglichkeit (1), Demoralisieren (2), Heilen (2).
Magische Gegenstände: Magischer Kristall für 10 Punkte, ein Stück roher Wahrstein. **16**

Besitz: 20 L in Münzen, Rüstung und Helm, mittlerer Schild, Breitschwert, Lanze, Streitaxt, Kompositbogen mit 20 Pfeilen, Reitbison (siehe unten).

G Y Z T

WETTSTREIT

Ein Wettstreit wird dann durchgeführt, wenn das Merkmal eines Charakters mit dem eines Gegners gemessen wird. Ein einfacher Erfolg reicht womöglich nicht, um den Gegner zu schlagen. Wenn es um das Abhandeln eines Nahkampfes geht, wird kein Wettstreit ausgeführt.

Um einen Wettstreit durchzuführen, würfeln beide Teilnehmer auf ihre betreffenden Merkmale. Wenn beide Teilnehmer einen Erfolg erzielen, dann gewinnt derjenige, der den höheren Wurf erzielt hat. Wenn einer der Teilnehmer einen speziellen Erfolg erzielt hat, der andere aber nur einen normalen, dann gewinnt der spezielle Erfolg. Wenn einer der Teilnehmer einen kritischen Erfolg erzielt hat und der andere einen normalen oder speziellen Erfolg, dann gewinnt derjenige mit dem kritischen Erfolg.

Ein Wettstreit kann also einen Sieger und einen Verlierer, einen Gleichstand oder zwei Verlierer haben.

- **Ein Gewinner, ein Verlierer:** Der Gewinner ist siegreich, der Verlierer ist geschlagen worden.
- **Unentschieden:** Ein Unentschieden (bei dem beide Teilnehmer erfolgreich waren, aber beide dieselbe Zahl gewürfelt haben) bedeutet, dass die Situation nicht aufgelöst werden konnte. Falls beide Teilnehmer einen kritischen Erfolg gewürfelt haben, dann bedeutet das ebenfalls ein Unentschieden.
- **Zwei Verlierer:** Beide Teilnehmer haben ihren Wurf nicht geschafft. Es kommt zu einer Pattsituation, bei der es keinen Erfolg gibt.

DIE WIDERSTANDSTABELLE

Manchmal kommt es dazu, dass man ein Hindernis nur unter Einsatz einer Eigenschaft überwinden kann. Mit einem **Widerstandswurf** kann man diese Situationen lösen. Widerstandswürfe werden nicht für Fertigkeiten-, Runen- oder Leidenschaftswürfe benutzt. Man benutzt sie, wenn eine Eigenschaft gegen eine andere eingesetzt wird, zum Beispiel die STÄ eines Abenteurers gegen die GRÖ eines Objekts, das angehoben werden soll, oder das MAN eines Zaubers gegen das MAN des Ziels, um zu sehen, ob der Widerstand des Ziels gegen den Zauber überwunden wurde.

Bei einem Widerstandswurf wird eine Eigenschaft als aktiv und die andere als passiv definiert. Die aktive Eigenschaft ist diejenige, die einen Einfluss auf die passive Eigenschaft ausübt. Die Formel, um Widerstand zu überwinden, ist: **% des Erfolgs = 50% plus (aktiv×5%) minus (passiv×5%)**. Wenn die Werte gleich sind, dann liegt die Erfolgchance bei 50%. Wie immer ist ein Ergebnis von 01-05 ein Erfolg und ein Ergebnis von 96-00 ein Misserfolg. Genau wie bei allen anderen Würfeln kann ein Widerstandswurf auch ein kritischer Erfolg, ein spezieller Erfolg oder ein Patzer sein.

Die **Widerstandstabelle** (unten) bringt die Widerstandswurfformel in ein leicht zu benutzendes Format. Die angegebene Nummer ist der Prozentsatz, den man für einen Erfolg erreichen muss. Ein Strich gibt an, dass es keine Erfolgchance gibt, außer bei einem Würfelerggebnis von 01-05.

WIDERSTANDSTABELLE

		aktive Eigenschaft																					
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
passive Eigenschaft	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

Die angegebene Nummer ist der Prozentsatz, den man für einen Erfolg erreichen muss.

ZEIT & BEWEGUNG

Der Zeitverlauf im Spiel ist fiktional und hat wenig mit der Zeit zu tun, die die Spieler und der Spielleiter beim Spielen verbringen. RUNEQUEST benutzt die folgenden Ausdrücke, um Zeit zu definieren:

- **Echtzeit:** Wenn die Spieler als ihre Charaktere sprechen oder anderweitig das „Hier und Jetzt“ des Spiels aus der Perspektive ihres Abenteurers beschreiben.
- **Erzählzeit:** Der beschleunigte Zeitverlauf, den der Spielleiter festlegt, um die Handlung weiterzubringen, wenn gerade nichts Wichtiges geschieht.
- **Vollrunde:** Eine Vollrunde repräsentiert 5 Minuten oder 25 Kampfunden. Sie beschreibt einen Zeitabschnitt, der länger als eine Kampfunde ist. Wenige Kämpfe, außer echte Schlachten, dauern eine Vollrunde an.
- **Kampfunde:** Diese etwa 12 Sekunden langen Zeitabschnitte sind die Standardeinheit für die Zeit, die ein Kampf andauert. Während einer Kampfunde findet eine komplette Runde von Angriffen, Paraden, Zaubern und Bewegungen statt.
- **Aktionsrang:** Jede Kampfunde besteht aus 12 Aktionsrängen (AR), die angeben, wie schnell eine Aktion unternommen werden kann.
- **Fertigkeitszeit:** Auch der Einsatz von Merkmalen kann den Zeitverlauf bestimmen. Obwohl eine Kampffertigkeit jede Kampfunde wiederholt werden kann, können andere Fertigkeiten auch viel mehr Zeit erfordern. Siehe die Randnotiz zu *Fertigkeitszeit* auf Seite 11.

AKTIONSRÄNGE

Im Kampf hat irgendwer immer den Vorteil, den Erstschlag auszuführen zu können und so den Kampfverlauf zu bestimmen. Der **Aktionsrang (AR)** entscheidet, wer die erste Gelegenheit dazu bekommt, einen erfolgreichen Angriff durchzuführen. Er wird von der GRÖ, GES, Länge der Waffe und ausgegebenen Magiepunkten bestimmt und kann durch das Überraschungsmoment und Bewegung modifiziert werden. Eine Parade erfordert keinen Aktionsrang.

Jeder Angriff, egal welcher Art, wird in der Reihenfolge der Aktionsränge abgehandelt, vom niedrigsten zum höchsten. Der Charakter/das Monster mit dem niedrigsten Gesamtaktionsrang greift immer zuerst an. Aktionsränge geben an, welche Angriffe zuerst in der Kampfunde abgehandelt werden und repräsentieren nicht jede Sekunde dieser Kampfunde. Für die Abenteurer und Kreaturen in *Der zerbrochene Turm* sind sie bereits angegeben.

Die folgenden Modifikatoren für Aktionsränge werden, wenn angemessen, auf die angeführten Aktionsränge angewendet:

AKTIONSRANGMODIFIKATOREN

Aktivität	AR
Neuen Zauber oder Waffe bereit machen	5
Waffe, Zauber oder Geschoss bereit machen	5
Von Gegnern innerhalb von 3 Metern überrascht	3
Von Gegnern innerhalb von 4-9 Metern überrascht	1
Bewegung: pro 3 Meter	+1
Magiepunkte eingesetzt: 1 Punkt	0
Magie/Runenpunkte eingesetzt: pro +1 Punkt	+1

MAGISCHE ANGRIFFE UND AKTIONSRÄNGE

Um den Aktionsrang für einen Geisterzauber zu bestimmen, addiere den Aktionsrangmodifikator für die Magiepunkte, die bei diesem Zauber verwendet werden, zu dem GES-Aktionsrangmodifikator des Abenteurers. Denk daran, dass der erste Magiepunkt, der für den Zauber aufgebracht wird, keinen Aktionsrangmodifikator hat. Alle folgenden Zauber erfordern 5 Aktionsränge, um vorbereitet zu werden, auch wenn derselbe Zauber noch einmal eingesetzt wird.

Die meisten Geisterzauber erfordern mindestens eine freie Hand. Deswegen muss man bei einem Abenteurer, der in einer Kampfunde von einer Waffe zu einem Zauber wechselt, 5 weitere Aktionsränge auf den Zauber anrechnen. Dies gilt aber nicht für Runenzauber.

Falls man aber einen Zauber wie zum Beispiel *Scharfklinge* oder *Feuerklinge* auf eine Waffe wirkt, die man in der Hand hat, dann fügt man dem Aktionsrang der Waffe für diese Kampfunde nur den normalen Modifikator für das Wirken des Zaubers hinzu.

Runenzauber wirken normalerweise in Aktionsrang 1. Falls mehr als ein Magiepunkt eingesetzt wird, um den Runenzauber zu verstärken oder seine Wirkung anderweitig zu verbessern, dann wird für jeden weiteren Magiepunkt nach dem ersten +1 Aktionsrang auf den Zauber angerechnet.

Geister- und Runenzauber werden auf Seite 19 und den Seiten 20-24 beschrieben.

AKTIONSRANGLIMIT PRO KAMPFRUNDE

Keine Aktion oder Kombination von Aktionen kann in einer einzigen Kampfunde ausgeführt werden, wenn die dafür nötige Anzahl an Aktionsrängen mehr als 12 beträgt. Wenn eine Aktion mehr als 12 Aktionsränge erfordert (inklusive Aktionsränge für ausgegebene Magiepunkte, GES-Aktionsrang, unvorbereitete Zauber und Verstärkungen mit Magiepunkten), dann benötigt man mehr als eine Kampfunde, um die Aktion durchzuführen. Ein Zauber, der 37 Aktionsränge braucht, benötigt 3 ganze Kampfunden, um gewirkt zu werden, und wird in Aktionsrang 1 der vierten Kampfunde wirksam.

MEHRERE AKTIONEN EINSETZEN, WENN MAN NICHT IM KAMPF VERWICKELT IST

Ein Abenteurer, der nicht im Kampf verwickelt ist, kann mehrere Aktionen in einer Runde durchführen, aber muss dabei bedenken, dass es auch für ihn nur 12 Aktionsränge pro Runde gibt.

Ein Abenteurer mit GES 11 (mit einem GES-Aktionsrang von 3) zum Beispiel könnte einen Schutz 1-Zauber wirken, was 3 Aktionsränge erfordert. Er könnte sich daraufhin 9 Meter bewegen (für 3 weitere Aktionsränge) und seinen Bogen und einen Pfeil bereit machen (5 Aktionsränge, um eine Waffe bereit zu machen). Der Abenteurer steckt dann erst mal fest, da das Abschließen des Pfeils 3 Aktionsränge erfordern würde, aber es in dieser Kampfunde nur noch 1 Aktionsrang gibt. Falls der Spielleiter es gestattet, können die 5 Aktionsränge, um Pfeil und Bogen bereit zu machen, mit den 3 Aktionsrängen für die Bewegung kombiniert werden. Das verschafft dem Abenteurer die nötige Zeit, den Pfeil abzuschließen. Beachte, dass ein Abenteurer mit durchschnittlicher GES zwei Pfeile in einer Kampfunde abschließen kann (Aktionsrang 3 für den ersten Pfeil, 5 AR, um einen weiteren Pfeil bereit zu machen, und 3 AR, um den Pfeil abzuschließen – Gesamtaktionsränge: 11).

Kurz gesagt, falls man sich nicht im direkten Nahkampf mit einem Gegner befindet, wird jeder Aktionsrang separat behandelt.



Sorala, Tochter von Toria

MEHRERE AKTIONEN EINSETZEN, WENN MAN IM KAMPF VERWICKELT IST

Ein Abenteurer, der sich im Nahkampf befindet, muss seine Zeit zum Angreifen und Verteidigen benutzen. Obwohl ein Abenteurer einen Zauber auf einen Gegner wirken und dann in derselben Runde den Gegner in einen Kampf verwickeln kann, **kann ein Abenteurer, der bereits im Kampf verwickelt ist, nicht innerhalb einer Runde sowohl mit physischen als auch magischen Mitteln angreifen.** Ein Abenteurer, der am Anfang der Runde bereits im Kampf verwickelt ist, kann entweder normal angreifen und sich verteidigen oder magisch angreifen und sich normal verteidigen, aber nicht beides.

Der Aktionsrang eines Abenteurers gibt an, wann dieser einen Angriff initiieren kann. Allerdings wird es so abgehandelt, als ob der Abenteurer diesen Angriff die ganze Kampfrunde lang ausführt, und er kann wenig anderes tun, außer zu parieren oder auszuweichen.

BEWEGUNG

Bewegung wird in flexiblen Maßeinheiten namens Bewegungsweite (BW) gemessen. Jeder Punkt BW wird im Allgemeinen als 1-3 m Bewegung im Kampf angesehen oder deutlich mehr, falls man sich nicht im Kampf befindet. Ein unbelasteter Abenteurer, der nicht im Nahkampf verwickelt ist, kann sich in einer Kampfrunde 8 Bewegungseinheiten weit bewegen, oder bis zu 24m. Für jede Bewegungseinheit (3m), die ein nicht verwickelter Abenteurer in einer Kampfrunde nutzt, wird 1 weiterer Rang zu seinem Aktionsrang zugefügt, wenn er wünscht, eine Aktion auszuführen. Ein in den Kampf verwickelter Abenteurer kann sich erst bewegen, nachdem er sich aus dem Kampf lösen konnte.

REISEZEIT

Die Zeit, die es braucht, von einem Ort zum anderen zu reisen, hängt davon ab, wie schwierig die zu bereisende Route ist und ob die Reisenden reiten, in einem Wagen fahren oder zu Fuß unterwegs sind. Eine Gruppe kann nur so schnell reisen wie ihr langsamstes Mitglied. In *Der zerbrochene Turm* beträgt die relevante Reisegeschwindigkeit 2km/h, wenn man reitet, oder 1km/h zu Fuß, je nach der Geschwindigkeit der Abenteurer und dem Wetter.

RUNEN

Runen sind ein elementarer Bestandteil von Glorantha und sind die kosmischen Mächte, die die Welt definieren und durch die Götter manifestiert werden. Sie sind schon seit der grauesten Vorzeit bekannt und durchdringen alles in und auf der Welt. Sie sind die Bausteine von Glorantha, Symbole, Archetypen, Verkörperungen und die Materie oder Energie der Mittelwelt. Die Runen entstanden während der Erschaffung von Glorantha und definieren den Kosmos und alles, was sich in ihm befindet. Die frühesten Gottheiten werden bereits mit Runen assoziiert, und Philosophen behaupten, dass die Götter selbst vielleicht nur personifizierte Runen sind.

Egal, was nun ihr Wesen sein mag, Runen sind Symbole mit verborgenen Kräften. Leute schmücken ihre Besitztümer und sogar ihre eigenen Körper mit Runen. Sie charakterisieren nicht nur die Realität, sondern werden auch benutzt, um die Welt zu verändern. Eine Rune nur anzusehen oder zu malen, reicht aber nicht: Diese Kräfte können nur durch intensives Training und Vorbereitung freigesetzt werden, zum Beispiel von Schamanen oder Priestern.

ARTEN VON RUNEN

Es gibt vier Arten von Runen: **Elemente, Kräfte, Formen** und **Zustände** (die letztere Art wird allerdings in diesem Schnellstarter nicht behandelt). Jede Rune hat verschiedene Assoziationen: Elemente, Ver-

haltensweisen, Einstellungen, Fertigkeitskategorien, Waffen, Empfindungen, Kreaturen und sogar physische Phänomene. Runen haben Werte, genau wie alle anderen Merkmale, und werden mit einem Prozentwert angegeben, der angibt, wie hoch die Affinität des Abenteurers zu dieser Rune ist. Je höher der Wert, desto stärker sollte die Rune den Abenteurer und seine Taten leiten.

Jede Kraft- und jede Form-Rune hat einen direkten Gegensatz. Der Wert einer Rune gleicht sich mit dem ihres Gegenteils aus, sodass beide Werte zusammen 100% ergeben. Wenn der Wert einer Rune steigt, sinkt der der anderen.

WIE MAN RUNEN EINSETZT

Runen können für Magie, um bestimmte Fertigkeiten mit runischer Inspiration zu unterstützen, und für die Definition der Persönlichkeit benutzt werden.

RUNENMAGIE

Jeder Runenzauber ist assoziiert mit einer oder mehreren Runen. Die Chance, einen Kultrunenzauber erfolgreich zu wirken, entspricht dem Wert des Zaubers in dieser Rune. Falls mehr als ein Runenwert angewendet werden könnte, sucht sich der Spieler aus, welche Rune er benutzen will. Siehe Seite 20 für weitere Informationen zur Runenmagie.

RUNISCHE INSPIRATION

Runen können als Inspiration benutzt werden, um eine Fertigkeit zu unterstützen oder die Erfolgchance eines Widerstandswurfes zu verbessern. Was man mit ihr unterstützen kann, hängt von der Rune ab: Eine Elementrunen kann benutzt werden, um eine einzelne Nicht-Kampffertigkeit in der Fertigkeitskategorie der Rune zu unterstützen, für einen mit der Rune verbundenen Sinn oder mit einer elementaren Waffe. Ein Charakter kann eine Kraft- oder Form-Rune benutzen, um eine beliebige Fertigkeit zu unterstützen, die im Einklang mit dieser Rune eingesetzt wird.

Um durch eine Rune inspiriert zu werden, muss der Spieler einen angemessenen Vorschlag machen, wie er die betroffene Fertigkeit unterstützen möchte, und dafür die Zustimmung des Spielleiters erhalten. Falls der Abenteurer in der gegenwärtigen Situation bereits einmal gewürfelt hat, um von einer Rune oder Leidenschaft inspiriert zu werden, dann kann er sich nicht erneut von derselben oder einer anderen Rune oder Leidenschaft inspirieren lassen. Außerdem kann der Bonus durch die Inspiration nicht mit der Unterstützung durch eine andere Fertigkeit kombiniert werden.

Die Wirkungskdauer ist fast immer die Dauer eines Kampfes oder einer Schlacht oder ein anderer angemessener Zeitrahmen, der vom Spielleiter festgelegt wird.

Der Spieler muss mit einem W100 gegen den Prozentwert der Rune würfeln:

- **Kritischer Erfolg:** Füge dem gewählten Merkmal +50% hinzu.
- **Spezieller Erfolg:** Füge dem gewählten Merkmal +30% hinzu.
- **Erfolg:** Füge dem gewählten Merkmal +20% hinzu.
- **Misserfolg:** Ziehe -10% von allen Würfelwürfen ab, die diese Rune benutzen, bis der Charakter einen Tag damit verbracht hat, über die Rune zu meditieren.
- **Patzer:** Der Charakter verliert sofort -1W10% von der Rune und wird mental aufgewühlt. Diese Unruhe kann ein paar Minuten oder auch ein paar Tage andauern, je nach Entscheidung des Spielleiters. Während dieser Zeit kann der Charakter die Rune nicht benutzen (und auch keine Runenmagie wirken, die auf dieser Rune beruht) und muss sogar vermeiden, im Einklang mit der Rune zu agieren. Eine Rune kann nicht auf weniger als 0% sinken.

ZUSAMMENFASSUNG DER RUNEN

Name	Art	Symbol	Assoziationen	Götter	Gegensatz
Dunkelheit	Element	●	Dunkelheit, Heimlichkeitsfertigkeiten, Horchen, Geheimnisse, Kälte, Hunger, stumpfe Waffen, Insekten	–	–
Wasser	Element	≍	Wasser, Gewandtheitsfertigkeiten, Schmecken, Blut, wechselhaft, Netze und Peitschen, Fische	–	–
Erde	Element	□	Erde, Kommunikationsfertigkeiten, Suchen, weltlich, Pragmatismus, sinnlich, Äxte, Reptilien	Ernalda	–
Feuer/ Himmel	Element	☉	Feuer, Himmel, Sonne, Wahrnehmungsfertigkeiten, Spähen, Reinheit, Keuschheit, Idealismus, Speere und Bögen, Vögel	–	–
Luft	Element	☼	Luft, Sturm, Handhabungsfertigkeiten, Riechen, Gewalt, Stolz, Unvorhersehbarkeit, Schwerter, Säugetiere	Orlanth	–
Mond	Element	☾	Mond, geistige Befreiung, Magiefertigkeiten, Balance, Zeit, gebogene Waffen	Sieben Mütter	–
Harmonie	Kraft	III	Harmonie, Kompromiss, Großzügigkeit, Frieden, Mitgefühl, Gemeinschaft	Ernalda, Issaries	Unordnung
Unordnung	Kraft	IX	Unordnung, Egozentrik, Gier, Streit, Gedankenlosigkeit, das Selbst	–	Harmonie
Stillstand	Kraft	⤴	Stillstand, unveränderlich, resolut, Entschlossenheit, stur, bewegungslos	–	Bewegung
Bewegung	Kraft	↻	Bewegung, Veränderung, impulsiv, rebellisch, waghalsig, energiegeladen	Orlanth, Issaries	Stillstand
Wahrheit	Kraft	Υ	Wahrheit, Wissen, Objektivität, das geschriebene Wort	Lhankor Mhy	Illusion
Illusion	Kraft	∴	Illusion, Fantasie, Subjektivität, Poesie, Kunst	–	Wahrheit
Fruchtbarkeit	Kraft	⌘	Fruchtbarkeit, Leben, Sex, Geburt, Geben, Vergnügen	Ernalda	Tod
Tod	Kraft	†	Tod, Trennung, asketisch, Enden, Verleugnung, erbarmungslos	–	Fruchtbarkeit
Mensch	Form	⚖	Menschheit, Zivilisation, sesshaft, Geselligkeit, Ethik/Moral	Daka Fal	Tier
Tier	Form	▼	Tierheit, primitiv, wild, ungezähmt, instinktiv	–	Mensch
Chaos	Form	⚰	Chaos, das Böse, Vernichtung, Verdrehung der anderen Runen	–	–

RUNEN UND PERSÖNLICHKEIT

Runen sind universale Archetypen, die im Kosmos und in der Psyche manifestiert sind. Darum beeinflussen sie auch Gefühle und Tendenzen: Ein Abenteuerer, der eine besonders starke Bindung zu einer Rune hat, verhält sich im Einklang mit dieser Rune. Falls eine Situation ihn vor eine Wahl stellt, dann können die Runen des Abenteuerers vom Spieler als lockere Richtlinie benutzt oder vom Spielleiter verwendet werden.

- **Beiläufiger Einsatz der Runen:** Spieler wissen manchmal nicht, was ihre Abenteuerer unter speziellen Umständen tun würden. In diesen Fällen sollte der Spieler mit einem W100 würfeln und eine bestimmte Rune konsultieren, um das Verhalten zu bestimmen. Trägt das Ergebnis weniger als der Wert der Rune, wird der Abenteuerer der Führung seiner Rune folgen. Falls die Zahl größer ist, dann wird der Abenteuerer das Gegenteil tun (besonders bei entgegengesetzten Runen).
- **Magische Prüfungen:** Manchmal muss ein Abenteuerer eine magische Prüfung bestehen, indem seine Beziehung zu einer Rune einem bestimmten Wert entspricht oder darüber liegt, oder indem er auf die Rune würfelt, um seine Bindung zu ihr zu beweisen.
- **Runenkonflikt:** Wenn eine dramatische Situation eintritt, in der sich ein Abenteuerer nicht zwischen zwei Lösungswegen entscheiden kann, dann kann der Spielleiter einen Wettstreit zwischen der Rune und ihrem Gegensatz fordern. Der Wurf, der gewinnt, zeigt die Entscheidung des Abenteuerers an, bestimmt aber nicht dessen Verhalten: Der Spieler hat immer das Recht, nicht nach den Wertvorstellungen oder den Tendenzen des Abenteuerers zu handeln.
- **Runen und Leidenschaften:** Die Runen eines Abenteuerers können mit seinen Leidenschaften in Konflikt geraten, was auf dieselbe Art gelöst werden kann wie ein Runenkonflikt (siehe oben).

Spieler sollten wissen, wenn ein runenspezifischer Persönlichkeitstest auf sie zukommt. Sie können ihren Abenteuerer den Konflikt vermeiden lassen, aber nicht, nachdem der Spielleiter den Test in die Wege geleitet hat.

LEIDENSCHAFTEN

Starke Emotionen – ob nun Hingabe, Loyalität, Liebe, Hass oder Ehre – machen einfache Abenteurer zu dem Stoff, aus dem Legenden sind. Gloranthas Mythen und Geschichte sind voll von starken Emotionen, die zu den großartigsten Heldentaten und zu den niederschmetterndsten Tragödien geführt haben. Leidenschaftliche Individuen können mit übermenschlicher Anstrengung eine größere Chance auf Erfolg erreichen, und Leidenschaften machen dies im Spiel möglich.

Leidenschaften haben Prozentwerte, genau wie Fertigkeiten oder Runen, die angeben, wie intensiv die Leidenschaft ist: je höher, desto stärker sollte diese Leidenschaft den Abenteurer und seine Taten definieren.

BASISLEIDENSCHAFTEN

Dies sind die häufigsten Leidenschaften, die Abenteurer haben können:

- **Hingabe:** Eine persönliche und emotionale Bindung zu einer bestimmten Gottheit. Man kann auch ohne besondere Hingabe ein gutes Mitglied in einem Kult sein, aber Hingabe verschafft einem einen Vorteil.
- **Loyalität:** Das Fundament der Gesellschaft – kann die Loyalität zu einem Clan, Stamm, einem Individuum oder einem Tempel sein.
- **Liebe:** Eine emotionale Bindung zu einem Individuum oder einer kleinen Gruppe (wie z.B. der engere Familienkreis), zu der man sich hingezogen fühlt.
- **Hass:** Hass auf einen Clan, Stamm, ein Individuum, eine Stadt, Nation oder Spezies.
- **Ehre:** Die Aufrechterhaltung des kriegerischen Kodex der Ehre, Integrität und des Stolzes. Es beinhaltet das korrekte Verhalten im Krieg und im Kampf, Respekt vor Gleichgestellten und die Forderung, von anderen ebenfalls respektiert zu werden.

WIE MAN LEIDENSCHAFTEN EINSETZT

Leidenschaften definieren das, woran der Abenteurer glaubt und was ihn inspiriert, und können benutzt werden, um Fertigkeiten zu unterstützen. Der Spielleiter kann einen Wurf auf eine Leidenschaft fordern, aber der Spieler kann dies auch von sich aus vorschlagen. Denk daran, dass der Spielleiter das letzte Wort darüber hat, ob der Einsatz der Leidenschaft als Inspiration angemessen ist. Spieler werden außerdem gewarnt, dass Leidenschaftswürfe nicht nur positiv, sondern auch ausgesprochen riskant sein können: Ein Patzer bei einem Leidenschaftswurf treibt einen zur Verzweiflung!

INSPIRATION

Ein Abenteurer kann versuchen, durch eine Leidenschaft inspiriert zu werden, um eine Fertigkeit zu unterstützen, sofern der Spielleiter dies gestattet. Man kann in jeder einzelnen Situation nur einen Versuch unternehmen, um inspiriert zu werden – zum Beispiel in einem Kampf, einer Schlacht, einem Treffen oder Ritual usw. Die Inspiration dauert so lange an, wie es dauert, die Aktivität zu vollenden, zum Beispiel für die Dauer des Kampfes oder der Schlacht (maximal aber einen Tag). Der Spielleiter entscheidet über die genaue Dauer.

Wenn einmal ein Versuch unternommen wurde, durch eine Rune oder eine Leidenschaft inspiriert zu werden, dann kann sich der Abenteurer nicht erneut inspirieren lassen, auch nicht von einer anderen Rune oder Leidenschaft. Außerdem kann ein Unterstützungsbonus, der durch Inspiration erhalten wurde, nicht mit einer Unterstützung durch eine andere Fertigkeit kombiniert werden (siehe Seite 2).

Um durch eine Leidenschaft inspiriert zu werden, muss man mit einem W100 auf den Prozentwert der Leidenschaft würfeln:

- **Kritischer Erfolg:** Ein vom Spieler gewähltes Merkmal erhält einen temporären Bonus von +50%.
- **Spezieller Erfolg:** Ein vom Spieler gewähltes Merkmal erhält einen temporären Bonus von +30%.
- **Erfolg:** Ein vom Spieler gewähltes Merkmal erhält einen temporären Bonus von +20%.
- **Misserfolg:** Ziehe -10% von allen Würfelwürfen in der derzeitigen Situation ab, die diesen Effekt verursacht hat.
- **Patzer:** Der Charakter verliert sofort -1W10% seiner Leidenschaft und wird von Verzweiflung überwältigt, während der er nichts tun kann, außer wegzulaufen oder sich zu verstecken. Diese Verzweiflung kann ein paar Minuten oder auch ein paar Tage andauern, je nach Entscheidung des Spielleiters. Eine Leidenschaft, die auf 0% sinkt, wird von dem Charakterbogen des Abenteurers entfernt. Eine Leidenschaft kann nicht auf einen negativen Wert sinken.

EINE LEIDENSCHAFT ERLANGEN

Leidenschaften können während des Spiels erlangt werden. Es gibt viele Gelegenheiten, um Feinde, Liebhaber und Loyalitäten zu erhalten. Falls etwas geschieht, das einen signifikanten Einfluss auf den Abenteurer ausübt, dann können der Spielleiter oder der Spieler die Entstehung einer neuen Leidenschaft vorschlagen. Wenn sie sich einig sind, dann wird der Startwert festgelegt, der normalerweise bei wenigstens 60% liegt.

GLORANTHAS GÖTTER UND KULTE

Orlanth, der Sturmgott (᠗᠙᠖᠘) – Orlanth ist der König der Götter, Meister der Stürme, Führer des Schwertes Tod und Bringer des Lichts. Er ist einer der Sieben Lichtbringer und der Anführer dieser Götter. Er ist der Gott der Krieger, Bauern und Herrscher. Er hat zwei Unterkulte: Orlanth, der Abenteurer, ist einer von ihnen.

Ernalda, Erdmutter und Königin (ᠰ᠙᠒᠓) – Ernalda ist die freigebige Mutter allen Lebens und die Quelle aller Nahrung. Alle Pflanzen und Tiere, ob nun domestiziert oder wild, sind ihre Kinder. Sie ist die Göttin der Frauen, von Sex und Gemeinschaft und allen Dingen, die auf und in der Erde leben.

Issaries, Gott der Kommunikation und des Handels (᠗᠓) – Issaries ist der Gott der Kommunikation, der Straßen und des Handels, und er ist einer der Sieben Lichtbringer. Seine Anhänger sind Kaufleute, Händler, Karawanenführer, Reisende und Herolde.

Lhankor Mhy, Herr des Wissens (ᠶ᠘) – Lhankor Mhy ist der Herr des Wissens. Er ist einer der Lichtbringer, und auf jener epischen Queste erbte, fand, erkämpfte und stahl er mehrere Teile der alten Mächte.

Daka Fal, Richter der Toten (᠗᠗᠗) – Der Kult des Daka Fal stellt sich der Sterblichkeit der Menschen, indem er den Richter der Toten verehrt, und nutzt die Toten, um von ihnen die notwendige Stärke zum Leben zu erhalten.

FERTIGKEITEN

Eine Fertigkeit ist ein Merkmal, das angeborenes Können, Training und Erfahrung widerspiegelt. Obwohl ein Abenteurer Routineaktionen automatisch durchführen kann, ohne dafür würfeln zu müssen, wird der Spielleiter in herausfordernden Situationen Fertigkeitwürfe verlangen, um zu bestimmen, ob der Abenteurer oder ein anderer Charakter erfolgreich waren.

Falls der Abenteurer sofort wissen würde, ob sein Fertigkeitseinsatz erfolgreich war, dann sollte der Spieler würfeln. Falls zum Beispiel der Klettern-Wurf, um einen steilen Berg zu erklimmen, fehlschlägt, dann bedeutet das, dass der Abenteurer den Berg nicht hinaufklettern kann. Der Spieler sollte auch immer alle Angriffe und Paraden selbst ausführen.

Manchmal sollte aber auch der Spielleiter und nicht der Spieler für den Erfolg des Abenteurers würfeln. Falls der Abenteurer zum Beispiel einen Wurf auf Horchen machen möchte, um festzustellen, ob irgendwer oder -etwas hinter der nächsten Ecke lauert, dann sollte der Spielleiter den Wurf übernehmen. Der Spieler sollte nicht wissen, ob der Abenteurer nichts gehört hat, weil sich dort nichts befindet, oder weil der Würfelwurf ein Misserfolg war. Trotzdem sollte der Spielleiter, als generelle Regel, die Spieler so oft wie möglich selber die Würfelwürfe durchführen lassen.

Der Spielleiter kann ankündigen, dass ein Fertigkeitwurf eines Spielers aufgrund besonderer Umstände modifiziert werden muss. Da die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Fertigkeit nur für „normale“ Herausforderungen gilt, wird in solchen Situationen meistens etwas von dem Prozentwert der Fertigkeit abgezogen.

FERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten sind nach ihren Fertigkeitskategorien sortiert und beinhalten die folgenden Informationen:

Fertigkeitsname: Der Name der Fertigkeit. Einige Fertigkeiten haben eine Spezialisierung, wie zum Beispiel Kunst (bestimmtes Kunsthandwerk), (Ältere Rasse) Kunde oder (Region) Kunde.

Grundwahrscheinlichkeit: Die Erfolgswahrscheinlichkeit, die besteht, wenn ein Charakter unabhängig von seiner Kultur eine Fertigkeit zum ersten Mal einsetzt. Die Modifikatoren für die Fertigkeitskategorien sind für die Abenteurer in *Der zerbrochene Turm* bereits bestimmt und in ihre Fertigkeitwerte eingerechnet worden. Falls eine Fertigkeit auf dem Charakterblatt des Abenteurers nicht aufgeführt wird, füge den Fertigkeitskategoriebonus zur Grundwahrscheinlichkeit hinzu.

Beschreibung: Eine zusammengefasste Beschreibung der Dinge, die man mit dieser Fertigkeit tun kann. Im Zweifelsfall sollte der Spielleiter den Rahmen einer bestimmten Fertigkeit bestimmen. Nicht alle RUNE-QUEST-Fertigkeiten sind hier aufgeführt.

FERTIGKEITSZEIT

Im Folgenden wird die übliche Zeit angegeben, die man benötigt, um eine bestimmte Fertigkeit auszuüben:

Ein paar Sekunden bis eine Kampfrunde: Ausweichen, Erste Hilfe (um Blutungen zu stillen), Geisterkampf, Geister Tanz, Horchen, Kunde (je nach Art und Verwendung), Spähen, Springen, Verstecken, Waffenangriffe.

1-5 Minuten: Einschüchtern, Erste Hilfe (um Schaden zu heilen), Feilschen, Fingerfertigkeit, Geisterkunde, Horchen, Instrument spielen, Klettern, Krankheit behandeln, Kunde (je nach Art und Verwendung), Lesen/Schreiben, Schauspielern, Schleichen, Schwimmen, Singen, Sitten, Sprechen, Tanzen, Tarnen, Überreden, Vergiftung behandeln, Verständnis.

5-30 Minuten: Charme, Geisterreise, Hüten, Intrigieren, Kunde (je nach Art und Verwendung), Lesen/Schreiben, Rhetorik, Schauspielern, Schlachten, Singen, Sitten, Sprechen, Suchen, Tanzen.

30-60 Minuten: Charme, Gefechtswissen, Hüten, Kunde (je nach Art und Verwendung), Lesen/Schreiben, Rhetorik, Sitten, Spurenlesen.

1 Stunde – mehrere Tage: Bestatten, Charme, Gefechtswissen, Gottesdienst, Haushaltsführung, Hüten, Kunde (je nach Art und Verwendung), Landwirtschaft, Lesen/Schreiben, Meditieren, Überleben

GEWANDTHEITSFERTIGKEITEN

- **Ausweichen (GES×2):** Vermeiden, von einem Angriff getroffen zu werden. Siehe *Ausweichen* auf Seite 14.
- **Klettern (40):** Eine Mauer, einen Baum, eine Klippe oder ein anderes Objekt hinauf- oder hinabklettern.
- **Reiten (Art) (05):** Reiten eines Pferdes oder eines anderen Reiters. Siehe *Berittener Kampf* auf Seite 16 für weitere Informationen.
- **Schwimmen (15):** Über Wasser bleiben und sich in eine gewünschte Richtung fortbewegen können.
- **Springen (GES×3):** In die Höhe oder über eine Distanz springen und dabei gut fallen (oder landen).

HANDHABUNGSFERTIGKEITEN

- **Fernkampfwaffe (Art) (variabel):** Eine bestimmte Fernkampfwaffe einsetzen. Wird unter *Kampf* (Seite 14) näher beschrieben.
- **Fingerfertigkeit (05):** Mit Geschwindigkeit und Irreführung ein kleines Objekt bewegen, während andere dabei zusehen.

ERFORDERLICHES WÜRFELN AUF RUNEN UND LEIDENSCHAFTEN

Runen und Leidenschaften mit einem Wert von 80% oder mehr liefern den Abenteurer dem Spielleiter aus. Diese extremen Leidenschaften bedeuten, dass man würfeln muss, wenn der Spielleiter es verlangt. Im Allgemeinen hat der Spielleiter dabei zwei Optionen, falls der Spieler seinen Abenteurer etwas tun lässt, was seinem Wert in der Rune oder Leidenschaft nicht entspricht:

Wettstreit: Frage den Spieler, ob er einen Wettstreit zwischen der Rune oder Leidenschaft und einer anderen Rune oder Leidenschaft auslösen möchte. Falls das andere Merkmal gegen das erste Merkmal gewinnt, dann kann der Abenteurer sich auch gemäß des zweiten Merkmals verhalten, das den Wettstreit gewonnen hat.

Das Attribut senken: Senke den Wert der Rune oder Leidenschaft sofort auf einen Wert unter 80%.

- **Handwerk (Art) (10):** Etwas aus Metall, Holz, Stein, Häuten, Wolle, Baumwolle, Lehm usw. fertigen. Spezialisierungen sind zum Beispiel: Brauer, Schreiner, Juwelier, Lederverarbeiter, Maurer, Töpfer, Bronzeschmied, Weinkelterer und Weber.
- **Nahkampfwaffe (Art) (variabel):** Eine bestimmte Nahkampfwaffe einsetzen. Wird unter *Kampf* (Seite 13) näher beschrieben.
- **Schild (Art) (15):** Eine bestimmte Art von Schild einsetzen. Wird unter *Kampf* (Seite 14) näher beschrieben.
- **Tarnen (05):** Ein Objekt so verstecken, dass man es nur mit einem Wurf auf die Suchen-Fertigkeit finden kann.

HEIMLICHKEITSFERTIGKEITEN

- **Schleichen (10):** Sich leise bewegen, ohne dabei von einem Feind wahrgenommen zu werden.
- **Verstecken (10):** Die zur Verfügung stehende Deckung benutzen (Schatten, Nebel usw.), um sich vor anderen zu verstecken.

KOMMUNIKATIONSFERTIGKEITEN

- **Charme (15):** Physische Attraktivität, Verführungskünste, Schmeichelei oder auch einfach eine einnehmende Persönlichkeit, die eingesetzt werden, um eine gewünschte Reaktion in jemandem hervorzurufen.
- **Einschüchtern (15):** Einer Person Angst einjagen oder sie anderweitig dazu zwingen, sich auf eine bestimmte Art zu verhalten.
- **Feilschen (05):** Verhandeln und Kompromisse finden, Handeln: wird beim Kaufen und Verkaufen benutzt.
- **Fremdsprache (00):** Eine andere Sprache sprechen können. Die in *Der zerbrochene Turm* erwähnten Sprachen sind: Esrolisch, Heortlingisch, Tarschitisch, Neupelorisch, Praxisch, Theyalanisch und Handelssprache (eine gemeinsame Sprache). Magische Sprachen sind: Altwyrmisch (wird von Drachen und ihresgleichen gesprochen), Erdsprache (Erdelementare und ähnliche Wesen), Geistersprache (Geister) und Sturmsprache (Kreaturen der Luft und des Sturms).
- **Intrigieren (05):** Wissen, was bei Hofe, im großen Tempel, im Lager des Kriegsherren, in der Bürokratie oder in einer vergleichbaren Institution vor sich geht.
- **Kunst (05):** Die Fertigkeit, Bilder oder Objekte herzustellen, wie zum Beispiel Gemälde oder Skulpturen.
- **Muttersprache (50):** Die eigene Sprache sprechen können. Wenn man mit anderen Muttersprachlern redet, muss man meist nicht wüffeln, nur wenn man lauscht, übersetzt oder sich in schwierigen Umständen befindet.
- **Rhetorik (10):** Mit einer emotionsgeladenen Rede eine Gruppe zögerliche Zuhörer bewegen, etwas zu unternehmen oder einer Bitte nachzukommen.
- **Schauspielern (05):** Eine andere Person darstellen, ob nun in einer Aufführung oder in Gesellschaft.
- **Singen (10):** Sowohl die Kenntnis von Gedichten als auch die Fertigkeit, Gedichte vorzutragen oder Lieder zu singen. Wird in religiösen Ritualen eingesetzt und um sich an mündlich überlieferte Geschichte, Abstammung und Gesetze zu erinnern.
- **Tanzen (10):** Einen Gesellschafts-, zeremoniellen, erotischen, Kriegs- oder heiligen Tanz vorführen.
- **Überreden (05):** Eine oder mehrere Personen dazu überreden, dem Sprechenden zuzustimmen, ganz gleich, was er sagt, und ihnen dabei suggerieren, dass der Überredende logisch richtig liegt.
- **Verkleiden (05):** Eine überzeugende Verkleidung mit geeigneten Mitteln (Kostüme, Schminke, Perücken oder Haarteile) anlegen.

MAGIEFERTIGKEITEN

Fertigkeiten, die sich auf die Geisterwelt beziehen, werden unter *Der Geisterkampf* (Seite 19) aufgeführt.

- **Bestatten (10):** Eine Leiche korrekt aufbahnen und für die Bestattung vorbereiten, sowie traditionelle Todesriten und -zauber kennen.

- **Geisterkampf (20):** Mit einem feindlichen Geist kämpfen (siehe Seite 19).
- **Gottesdienst (Gottheit) (05):** Bezieht sich auf eine spezielle Gottheit, erfordert einen ganzen Tag, um durchgeführt zu werden, und muss auf geheiligtem Boden vollzogen werden.
- **Meditieren (00):** In eine Trance verfallen, um innere Gelassenheit zu erreichen und Ruhe und Fokus wiederherzustellen. Meditieren kann benutzt werden, um Zauber und Fertigkeiten zu unterstützen, und auch helfen, verlorene Magiepunkte zurückzuerlangen (siehe Seite 20).

WAHRNEHMUNGSFERTIGKEITEN

- **Horchen (25):** Intensives Lauschen nach Geräuschen, die man sonst nicht hören würde, und das Erkennen von Nebengeräuschen.
- **Spähen (25):** Ein Gebiet mit den Augen nach Anzeichen von Bewegung absuchen.
- **Spurenlesen (05):** Einer Spur folgen, die ein Lebewesen in der Wildnis oder in ländlichen Gegenden hinterlassen hat.
- **Suchen (25):** Ein Gebiet gründlich durchsuchen, um ein verstecktes oder verlorenes Objekt oder eine Person zu finden.
- **Verständnis (Spezies) (eigene 20/andere 00):** Den Charakter, die Gefühlslage, Vertrauenswürdigkeit und Motive eines anderen anhand von Körpersprache, Sprachmuster und anderen Faktoren erkennen.

WISSENSFERTIGKEITEN

- **Erste Hilfe (10):** Verletzungen und Opfer im Schockzustand behandeln. Siehe Seite 18 für weitere Informationen zur Ersten Hilfe und Verletzungen.
- **Gefechtswissen (10):** Krieger in Schlachten anführen und in ihnen überleben.
- **Haushaltsführung (10):** Die Führung eines Grundbesitzes und der Ressourcen (Gebäude, Gefolge, Vertreter, Sklaven) einer Farm, Herde, eines Marktes, einer Werkstatt, eines Tempels oder Palastes.
- **Hüten (Art) (05):** Einzelne Tiere in einer Herde zusammenhalten, eine Herde hüten und die Herde von einem Ort an den anderen führen.
- **Kunde (Art) (variabel):** Jede Form der Kunde ist ein spezialisiertes Wissen, wie zum Beispiel: (Ältere Rasse) Kunde (05), Drachenkunde (00), Gesteinskunde (05) Himmelskunde (05), Kultkunde (Kult) (05), Pflanzenkunde (05) und (Region) Kunde (eigene 30/andere 00), Tierkunde (05).
- **Landwirtschaft (05):** Pflügen, säen, großziehen und ernten von Nutzpflanzen, Haltung von gewöhnlichen Haustieren.
- **Lesen/Schreiben (Sprache) (00):** Eine Schrift lesen und schreiben können. *Der zerbrochene Turm* erwähnt die folgenden Schriftsprachen: Theyalanisch, Neupelorisch und Altwyrmisch.
- **Sitten (Art) (eigene 25/andere 00):** Das Verhalten, die Etikette, Gesetze, Traditionen und die Gemeinschaftsregeln einer Gruppe kennen.
- **Überleben (15):** In einer ländlichen Umgebung oder der Wildnis überleben können, dazu gehört Nahrungssuche, Feuer machen und Schutz suchen.
- **Wert schätzen (05):** Den ungefähren Wert von Artefakten, Gütern und wertvollen natürlichen Materialien schätzen.

KAMPF

Viele Konflikte enden mit einem Kampf – ob das gut oder schlecht ist, hängt von der Perspektive ab. Glorantha bietet viele Gelegenheiten für Kämpfe, ob nun als formale Herausforderungen zwischen Gruppen oder Individuen, Scharmützeln zwischen kleineren Gruppen oder Schlachten mit zehntausenden, Hunderten oder sogar Tausenden von Kämpfern.

Kämpfe können brutal und verwirrend sein, besonders, je mehr Teilnehmer sie haben. Kämpfer gehen aufeinander los und ziehen sich zurück, weichen aus und versuchen, sich in eine vorteilhafte Position zu bringen, um von ihr aus zuzuschlagen oder um Schaden zu vermeiden. Angreifer und Verteidiger bewegen sich auf unsicherem Boden vor und zurück, was durch die Körper der bereits Gefallenen nur noch schwieriger wird. Helme können die Sicht beschränken, und Rüstung raubt dem Kämpfer oft Beweglichkeit und macht ihn schwerfällig. In jedem Augenblick finden verzweifelte Neueinschätzungen statt, die auf dem Verlauf des Kampfes beruhen, jeder Sieg und jede Niederlage erfordern es, dass man augenblicklich erneut abwägt, ob – und wie – man reagiert. Einige zögern, andere handeln beherzt.

Die meisten Waffen, die verwendet werden, sind Nah- oder Fernkampfwaffen. Hinter diesen Waffen stehen verschiedene Konzepte: Nahkampfwaffen kann man zum Parieren und zum Angreifen benutzen, wohingegen Fernkampfwaffen für gewöhnlich jenseits der Waffelänge genutzt werden und sich nicht für Paraden eignen.

Wir weisen hier darauf hin, dass die Regeln im Schnellstarter eine leichtere, gestraffte Version der RUNEQUEST-Regeln darstellen.

KAMPFBEGRIFFE

Aktionsrangmodifikatoren: Individuelle Modifikatoren, die auf der GES, GRÖ und der Waffelänge des Abenteurers beruhen, werden zusammengerechnet, um den Aktionsrang zu bestimmen, in dem eine Nahkampfwaffe verwendet werden kann. Der Aktionsrang einer Fernkampfwaffe basiert nur auf der GES des Abenteurers. Die Aktionsränge für Zauber hängen normalerweise von der GES des Abenteurers und der Anzahl der verwendeten Magiepunkte für den Zauber ab.

Schadenspunkte: Wenn gewürfelt wird, um den Schaden zu bestimmen, dann ergibt das Gesamtergebnis aus Würfelergebnis plus Bonus für Waffenart oder Magie die Anzahl der Schadenspunkte.

Schutzwert: Rüstung und einige Zauber können den Schaden senken. Rüstung absorbiert Schadenspunkte in Höhe des Schutzwertes.

Verursachter Schaden: Nachdem der Schutzwert und die Effekte von möglichen Paraden abgezogen wurden, ist der Rest, falls vorhanden, der Schaden, der bei dem Ziel verursacht wird.

DIE KAMPFRUNDE

Wie auf Seite 7 erwähnt, ist die Kampfrunde die Haupteinheit für den Kampf zwischen Individuen oder kleineren Gruppen. Eine Kampfrunde ist eine ziemlich chaotische, unstrukturierte und sehr situationsabhängige Angelegenheit, aber um alles etwas ordentlicher zu gestalten, werden alle Kampfrunden in vier Phasen unterteilt: **Absichtserklärung, Bewegung ungebundener Charaktere, Abhandlung von Nahkampf, Fernkampf und Zaubern** und **Buchhaltung**. Obwohl diese Phasen eine nach der anderen abgehandelt werden, finden die Aktionen normalerweise zeitgleich statt.

- **Absichtserklärung:** Alle, die an dieser Kampfrunde teilnehmen, sagen an, welche Aktionen sie unternehmen wollen. Diese Absichtserklärung muss nicht präzise, sollte aber eindeutig sein. Falls es nicht von vornherein klar ist, schaut auf die Aktionsränge, um zu sehen, wer zuerst dran ist.

- **Bewegung ungebundener Charaktere:** Jeder, der nicht im Nahkampf verwickelt ist, kann sich so weit bewegen, wie seine Gesamtbewegung es erlaubt. Diejenigen, die sich nur um die Hälfte ihrer Gesamtbewegung bewegen, können auch am Nahkampf teilnehmen, zaubern, etc. Je 3m Bewegung wird +1 zu ihrem Aktionsrang addiert.
- **Abhandlung von Nahkampf, Fernkampf und Zaubern:** Jeder Angriff wird in der Aktionsrangreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem niedrigsten. Der Verteidiger darf versuchen, den Angriff zu parieren oder ihm auszuweichen. Die Effekte durch den Schaden von Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Zaubern treten sofort ein, außer es ist etwas anderes angegeben. Wenn ein Gegner den anderen Gegner ausschaltet, bevor dieser angreifen kann, dann bekommt das Opfer keine Gelegenheit, anzugreifen, egal ob mit Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen oder Magie. Wenn beide denselben Aktionsrang haben, dann werden ihre GES-Eigenschaften verglichen, und der schnellere Kämpfer schlägt zuerst zu. Wenn die GES die gleiche ist, dann finden die Angriffe gleichzeitig statt und der Schaden tritt erst ein, wenn beide Angriffe ausgewürfelt wurden und der Gesamtschaden festgestellt wurde.
- **Buchhaltung:** Nachdem alle Angriffe abgehandelt wurden, werden alle Veränderungen, wie zum Beispiel ausgegebene Magiepunkte, genommener Schaden, Heilung usw. vermerkt.

Nachdem eine Kampfrunde abgewickelt wurde und alle Phasen beendet sind, geht es mit der nächsten Kampfrunde weiter, bis der Kampf auf die eine oder andere Art beendet wird.

SCHNELLABHANDLUNG VON NAHKAMPF

Der Angreifer würfelt mit W100, um festzustellen, ob er erfolgreich angegriffen hat, und dann mit W20 für die Trefferzone. Wenn der Verteidiger versucht, zu parieren, dann würfelt dieser mit W100, um zu sehen, ob er dabei erfolgreich ist.

Einer der folgenden vier Umstände wird eintreten:

1. Falls der Angreifer erfolgreich ist, aber der Verteidiger nicht, dann nimmt der Verteidiger wie oben beschrieben in der mit dem W20 erwürfelten Trefferzone Schaden.
2. Falls der Angreifer und der Verteidiger beide erfolgreich sind, dann wirkt sich der Schaden auf die Waffe oder den Schild des Verteidigers aus.
3. Falls der Angreifer einen Misserfolg würfelt, aber der Verteidiger erfolgreich mit einer Waffe oder einem Schild pariert, dann nimmt die Waffe des Angreifers Schaden.
4. Falls beide nicht erfolgreich sind, dann wird nichts beschädigt.

ANGREIFEN

Eine Nahkampf- oder Fernkampfwaffen-Fertigkeit bestimmt die Erfolgchance eines Angriffs. Wenn der Spieler mit einem W100 gleich oder weniger als seinen Fertigkeitswert würfelt, dann war der Abenteurer erfolgreich und hat seinen Gegner getroffen. Der Gegner kann möglicherweise immer noch Schaden vermeiden, indem er den Schlag pariert oder ihm ausweicht, indem er Magie einsetzt, oder indem er sich auf seine Rüstung verlässt.

Jede Waffe hat einen Schadenswert, die als Würfelwurf angegeben wird. Ein Breitschwert zum Beispiel macht 1W8+1 Schaden, was bedeutet, dass der Benutzer mit einem W8 würfelt und dann +1 auf das Ergebnis addiert, um die Schadenspunkte festzustellen. Der Aben-

teurer kann einen Schadensbonus addieren oder subtrahieren, falls vorhanden. Rüstung und besondere Magie können den Schaden verringern oder verstärken. Es ist möglich, dass ein erfolgreicher Angriff keinen Schaden verursacht, weil das Ziel durch seine Rüstung oder etwas anderes, zum Beispiel Magie, geschützt wird.

- **Kritischer Erfolg:** Ein Angriff, der nicht pariert oder dem nicht ausgewichen wird, verursacht den vollen erwürfelbaren Schaden der Waffe und umgeht die Rüstung, die das Ziel trägt, selbst wenn diese natürlicher Art ist. Falls ein kritischer Angriff pariert wird, dann erleidet die Waffe oder der Schild, mit dem pariert wird, den kritischen Schaden (das Maximum), und der übrige Schaden, falls vorhanden, trifft den Verteidiger.
- **Spezieller Erfolg:** Ein Angriff, der nicht pariert wird oder dem nicht ausgewichen wird, erlaubt es dem Angreifer, zweimal den normalen Schaden zu würfeln und die Ergebnisse zu addieren (so wird z.B. 1W4+1 zu 2W4+2 usw.). Wie immer senkt die Rüstung des Ziels diesen Schaden. Falls ein spezieller Erfolg pariert wird, dann trifft der Schaden des speziellen Erfolgs (zweimal würfeln und addieren) den Schild oder die Waffe, und der übrige Schaden, falls vorhanden, trifft den Verteidiger.
- **Erfolg:** Der Angriff verursacht den normalen Würfelschaden der, wie immer, durch den Schutzwert der Rüstung gesenkt wird.
- **Misserfolg:** Der Angriff geht daneben.
- **Patzer:** Der Angreifer vermasselt seinen Angriff und wirft dabei seine Waffe aus Versehen 1W3 Meter weit weg.

DIE PARADE

Ein Verteidiger, der mit einer Waffe oder einem Schild ausgestattet ist, kann einen Angriff mit der betreffenden Waffen- oder Schildfertigkeit parieren. Bei Erfolg blockiert die Parade einen Teil oder den gesamten Angriff. Die Parade sollte gewürfelt werden, egal ob der Angriff erfolgreich war oder nicht, da einige erfolgreiche Paraden die Waffe beeinflussen, mit der erfolglos angegriffen wurde. Generell kann nur ein Schild Fernkampfwaffen wie zum Beispiel Pfeile oder Wurfspeere parieren.

Ein Abenteurer kann mit einer Waffe oder einem Schild einen bestimmten Angriff parieren, der während eines beliebigen Aktionsrangs in einer Runde erfolgt, in der die Paradowaffe bereit ist. Ein Abenteurer kann versuchen, in folgenden Aktionsrängen weitere Angriffe zu parieren, erhält darauf aber jedes Mal einen kumulativen Malus von -20% für jede weitere Parade.

Eine Paradowaffe kann nur so viel Schaden blockieren, wie ihre derzeitigen Trefferpunkte betragen. Falls mehr Schadenspunkte durch die Waffe durchkommen, dann landen sie in einer der Trefferzonen des Verteidigers.

- **Kritischer Erfolg:** Die Paradowaffe (und der Verteidiger) nehmen keinen Schaden. Falls eine kritische Parade gegen einen kritischen Treffer erfolgt, dann wird dies wie eine normale erfolgreiche Parade gegen einen normalen erfolgreichen Angriff abgehandelt. Eine kritische Parade gegen einen speziellen Erfolg wird wie eine spezielle Parade gegen einen normalen erfolgreichen Angriff behandelt.
- **Spezieller Erfolg:** Der Angriff wird pariert und der Paradeschild oder die Waffe nehmen, genau wie der Verteidiger, keinen Schaden. Falls der Angriff ein kritischer Erfolg war, dann wird er wie ein spezieller Erfolg behandelt. Falls der Angriff ein spezieller Erfolg war, dann wird er wie ein normaler Erfolg behandelt.
- **Erfolg:** Der Angriff wird pariert, aber der Schild oder die parierende Waffe verlieren 1 Trefferpunkt. Falls der Angriff ein Misserfolg war, dann verursacht die Waffe oder der Schild seinen vollen Schaden gegen die angreifende Waffe und zerbricht diese, falls der Schaden mehr als die derzeitigen Trefferpunkte der Waffe beträgt.
- **Misserfolg:** Die Parade misslingt und der Angriff ist erfolgreich oder misslingt, je nach Angriffswurf.
- **Patzer:** Der Verteidiger wirft versehentlich seine Waffe 1W3 Meter weit weg.

SCHILDE

Schilde können zum Parieren oder Angreifen benutzt werden. Ein Schild kann nicht gleichzeitig bereit sein, wenn der Charakter eine Zweihandwaffe oder eine Schusswaffe (außer eine Schleuder) benutzt.

Falls ein Schild erfolgreich einen erfolgreichen Angriff pariert, dann verliert der Schild 1 Trefferpunkt und der Schaden des Angriffs wird komplett absorbiert. Falls der Angriff ein spezieller Erfolg ist und die Parade ein einfacher Erfolg, dann erleidet der Schild den Schaden des speziellen Erfolgs (zweimal Schaden bestimmen und addieren). Falls die Trefferpunkte des Schildes auf 0 sinken, dann ist er völlig zerstört und nutzlos und kann auch nicht wieder repariert werden. Falls der Schaden eines Angriffs die Trefferpunkte des Schildes übersteigt, dann trifft der Rest des Schadens den Verteidiger (normalerweise in den Schildarm).

Falls er gegen Fernkampfwaffen eingesetzt wird, dann schützt ein kleiner Schild nur den Schildarm, ein mittlerer Schild den Schildarm und eine weitere Trefferzone (nach Wahl des Spielers) und ein großer Schild schützt den Schildarm und zwei weitere (zusammenhängende) Trefferzonen.

Falls man mit einem Schild angreift, dann gibt der Angreifer seine Chance auf, in dieser Runde mit dem Schild zu parieren. Die Angriffschance für den Schild ist die gleiche wie die Paradechance.

AUSWEICHEN

Die Fertigkeit *Ausweichen* kann anstatt einer Parade benutzt werden, um einen Nahkampfangriff zu vermeiden. Ausweichen kann gegen alle Angriffe aus einer Quelle verwendet werden, muss aber bei jedem Angriff einzeln ausgewürfelt werden. Ein erfolgreiches Ausweichen gegen einen normalen erfolgreichen Angriff bedeutet, dass der Angriff danebengegangen ist. Allerdings benötigt man einen speziellen Ausweichenwurf, um einem speziellen Erfolg auszuweichen, und einen kritischen Ausweichenwurf, um einen kritischen Erfolg zu vermeiden. Falls der Ausweichenwurf ein Patzer ist, dann landet der Gegner einen automatischen normalen Treffer, außer falls der erwürfelte Angriff besser war.

SICH AUS DEM NAHKAMPF BEFREIEN

Manchmal möchte ein Abenteurer möglicherweise den Kampf verlassen, auch wenn der Gegner weiterkämpfen möchte. Dafür gibt es 3 Möglichkeiten: Rückzug (eine Kampfrunde benutzen, um sich zurückzuziehen, man kann dabei nur parieren oder ausweichen), Zurückstoßen (siehe Seite 15) und Flucht (umdrehen und weglaufen, wodurch der Angreifer einen Angriff gegen den fliehenden Charakter versuchen kann, ohne dass dieser pariert oder ihm ausgewichen werden kann).

DISTANZ

Eine Nahkampfwaffe ist für einen Kampf gedacht, bei dem die Gegner nicht weiter als eine Waffenlänge voneinander entfernt sind. Fernkampfwaffen hingegen haben unterschiedliche Reichweiten, darunter die mittlere Reichweite, die ungefähr das Anderthalbfache der effektiven Reichweite beträgt. Ein Abenteurer, der aus mittlerer Reichweite schießt, hat ½ der normalen Trefferchance. Die lange Reichweite liegt zwischen dem Ende der mittleren Reichweite und dem Doppelten der effektiven Reichweite und hat ¼ der normalen Trefferchance. Wurfaffen sind jenseits von 20m nicht effektiv.



Harmast, Sohn des Baranthos

REGELZUSÄTZE

Die folgenden Regelzusätze behandeln den Kampf und andere Situationen:

- **Gezielte Schläge:** Ein Angreifer kann eine bestimmte Trefferzone für seinen Angriff auswählen, indem er den Angriff verzögert und auf eine günstige Gelegenheit wartet. Nachdem die gewünschte Trefferzone angekündigt wurde, wird der Angriff auf Aktionsrang 12 verzögert. Die Angriffsfertigkeit wird halbiert, ebenso wie alle Modifikatoren. Falls der Angriff erfolgreich ist, dann wird die gewünschte Trefferzone getroffen. Dies gilt nur für Nah- und Fernkampfwaffen, aber nicht für Zauber.
- **Wehrlose oder ahnungslose Gegner:** Bei einem Angriff gegen einen ahnungslosen Gegner oder einen, der sich nicht bewegen kann, fügt man der Angriffsfertigkeit +40% hinzu.
- **Stürze:** Ein Charakter nimmt 1W6 Schaden in einer erwürfelten Trefferzone pro gefallene 3m. Mit einer erfolgreichen GES×5-Probe kann der Fallende die Trefferzone bestimmen, auf der er landet. Anders als beim Kampf wird möglicher Schaden, der über die Trefferpunkte einer Trefferzone hinausgeht, trotzdem dem fallenden Charakter zugefügt. Rüstung kann Schutz bieten, und Schutz- und Schildzauber werden einen fallenden Abenteurer stets schützen. Der Spielleiter kann den Schaden anpassen, je nachdem, wie weich der Untergrund ist, auf den der Charakter fällt.
- **Kämpfen, wenn man niedergestreckt ist:** Ein Angreifer, der am Boden liegt, hat die Hälfte seiner normalen Angriffschance, aber die Paradechance bleibt unverändert. Ignoriere alle Schadensboni, außer es wird mit einer natürlichen Waffe angegriffen (Faust, Tritt, Klauen usw.). Angriffe gegen einen niedergestreckten Charakter geschehen mit einem +20% Bonus.
- **Im Dunklen kämpfen:** Ziehe von allen Fertigkeiten, die sich irgendwie auf visuelle Wahrnehmung verlassen und die in völliger Dunkelheit stattfinden, -75% ab, darunter auch von Angriffen. Falls der Wert dadurch ins Negative sinkt, liegt die Erfolgchance immer noch bei 01-05%. Eine Fackel oder Lampe kann nicht beim Kampf in der Schildhand gehalten werden, außer man setzt den Schild nicht für Paraden ein. Der Spielleiter kann diesen Malus für schlecht beleuchtete Situationen anpassen.
- **Feuer:** Eine Fackel wird wie eine leichte Keule behandelt (15%, 1W6, TP 4, AR 5), wenn sie als Waffe benutzt wird. Falls sie an einen Gegner gehalten wird, dann nimmt das Ziel am Ende der ersten Kampfrunde 1W4 Feuerschaden in der betroffenen Trefferzone. Falls man versucht, die Flamme abzuwehren (anstatt anzugreifen oder zu parieren), dann hat das Ziel eine Chance von MAN×5. Schutz- oder Schildzauber schützen automatisch gegen die Flamme. Falls es brennbar ist, dann brennt das Ziel möglicherweise weiter, was ihm am Ende jeder Kampfrunde in der betroffenen Trefferzone 1W6 Schadenspunkte zufügt, wobei der Spielleiter entscheidet, wie die Chancen dafür stehen, dass es sich auf eine weitere Trefferzone ausbreitet. Um ein Feuer zu löschen oder zu ersticken, würfle den Feuerschaden für jede Trefferzone und dann 1W6 für den Löschversuch in jeder betroffenen Trefferzone. Ist das Ergebnis höher als der Schaden, wurde erfolgreich gelöscht. Man benötigt für jede brennende Trefferzone einen erfolgreichen Löschen-Wurf.
- **Ringen:** Ein erfolgreicher Ringen-Wurf bedeutet, dass die erwürfelte Trefferzone ergriffen wurde. Eine Parade mit einer Waffe bedeutet, dass stattdessen der Waffenarm gepackt wurde, eine Parade mit einem Schild bedeutet, dass der Schild gepackt wurde. Man kann sich gegen den ursprünglichen Angriff mit dieser Fertigkeit verteidigen, und eine Parade mit einer Faust oder Ringen bedeutet, dass der Griff blockiert wurde. Nach einem erfolgreichen Angriff kann der Charakter versuchen, den gepackten Körperteil festzuhalten oder in der folgenden Kampfrunde den Gegner zu werfen. Um dies zu tun, muss ihm ein weiterer Ringen-Angriff gelingen. Falls dieser misslingt, bedeutet das, dass der Griff gebrochen wurde. Um ein Körperteil festzuhalten, muss dem Angreifer auch ein Widerstandswurf STÄ gegen STÄ gelingen. Falls dieser Wurf nicht erfolgreich ist, dann hat der Angreifer immer noch den Körperteil gepackt, hat ihn aber nicht unter Kontrolle. Um einen Gegner zu werfen, muss der Angreifer auf der Widerstandstabelle mit seiner STÄ+GES gegen die GRÖ+GES des Gegners würfeln. Auch hier bedeutet ein Misserfolg, dass der Angreifer seinen Gegner nicht werfen konnte, aber dass er ihn immer noch gepackt hat. Dem Abenteurer, der geworfen wurde, muss eine GES×5-Probe gelingen, sonst erleidet er 1W6 Schaden in einer zufälligen Trefferzone. Rüstung schützt gegen diesen Schaden. Falls zwei Charaktere miteinander ringen, dann bedeuten zwei erfolgreiche Angriffe, dass beide einander gepackt haben. Zwei erfolgreiche Versuche auf Festhalten (einen für jeden Charakter) bedeuten, dass nichts passiert ist (falls sie sich widersprechen) oder dass beide erfolgreich waren. Zwei Würfe heben einander auf. Der Versuch eines Abenteurers, den Gegner festzuhalten, sollte immer vor dem Werfen-Wurf des Gegners abgehandelt werden. Nach dem ursprünglichen Angriff (falls dieser erfolgreich war) sollte der Aktionsrang nur auf der GES basieren, ohne auf die GRÖ oder die Waffenlänge zu achten.
- **Hilfloser Gegner:** Ein völlig hilfloser Gegner kann mit jeder Waffe getötet werden, außer falls der Angreifer eine 96-00 würfelt, was entweder einen Misserfolg oder einen Patzer darstellt, je nach dem Fertigkeitenswert des Angreifers.
- **Zurückstoßen:** Um einen Gegner umzustößen oder ihn zurückzudrängen, muss der Angreifer diese Absicht am Anfang der Kampfrunde erklären und dann mit der Waffe, dem Schild oder Körperteil, mit dem man den Gegner zurückstoßen will, einen erfolgreichen Angriff durchführen. Die STÄ+GRÖ des Angreifers wird mit der GRÖ+GES des Verteidigers in einem Widerstandswurf verglichen (siehe Seite 6). Bei Erfolg wird das Ziel 1W3 Meter weit zurückgestoßen. Bei einem speziellen Erfolg wird der Gegner zu Boden gestoßen (siehe *Kämpfen, wenn man niedergestreckt ist*, Seite 15). Bei einem kritischen Erfolg wird der Gegner zu Boden gestoßen und dabei entwaffnet. Das Ziel nimmt durch das Zurückstoßen an sich keinen Schaden. Falls das Zurückstoßen nicht erfolgreich war, dann muss der Angreifer eine GES×5-Probe bestehen oder er fällt hin. Bei einem Erfolg wird der Angreifer stattdessen 1W3 Meter zurückgestoßen. Ein Patzer beim Zurückstoßen hat die üblichen Konsequenzen eines Patzers. Der Versuch, jemanden zurückzustoßen, findet immer im Aktionsrang 12 statt. Der Angreifer darf nicht zusätzlich auf eine andere Art in dieser Runde angreifen, aber kann sich normal verteidigen und parieren.
- **Schießen auf geschützte Ziele:** Die Chance, einen Gegner zu treffen, der sich hinter einer Art Deckung, wie zum Beispiel einer Schießscharte befindet, ist die gleiche wie immer. Falls allerdings die erwürfelte Trefferzone für den Schützen nicht sichtbar ist, dann geht der Treffer in die Deckung und nicht in das Ziel. Ein kritischer Treffer trifft trotzdem. Würfe so lange eine Trefferzone aus, bis eine sichtbare Trefferzone erwürfelt wurde. Das Obenstehende gilt auch im Nahkampf über Barrieren, Zäune und Burgmauern usw. hinweg.
- **Auf sich bewegende Ziele schießen:** Falls sich das Ziel direkt auf den Schützen zu oder von ihm weg bewegt, dann hat dies keinen Einfluss auf die Trefferwahrscheinlichkeit. Ein Ziel, das sich in einem Winkel von 45° zum Schützen bewegt, halbiert die Trefferchance. Ein ausweichendes Ziel reduziert ebenfalls die Trefferchance des Schützen um die Hälfte. Ein ausweichender Charakter darf sich nur um die Hälfte seiner normalen Bewegungsweite bewegen und darf nichts anderes tun, als sich zu bewegen und auszuweichen. Diese Effekte sind kumulativ.
- **In einen Nahkampf schießen:** Ein Angreifer, der in einen dicht gedrängten Nahkampf schießt, könnte einen Verbündeten treffen. In diesem Fall wird der Fertigkeitenswert des Angreifers durch die Anzahl der am Nahkampf Beteiligten geteilt. Falls die reduzierte Chance trotzdem ein Erfolg ist, dann trifft der Angriff das gewünschte Ziel. Falls der Wurf höher als der reduzierte Wert, aber kleiner oder gleich dem normalen Angriffswert ist, dann trifft der Angriff einen anderen beteiligten Kämpfer (der Spielleiter sollte zufällig bestimmen, wen).

- **Schießen, während man sich bewegt:** Ein Abenteurer kann nicht schießen, während er sich bewegt oder ausweicht. Die einzige Ausnahme dazu ist Bogenschießen beim Reiten (siehe *Berittener Kampf*, Seite 16).
- **Geworfene oder fallengelassene Objekte:** Ein handtellergroßes Objekt, das zum Werfen ausbalanciert ist, kann pro Punkt STÄ, die GRÖ des Objekts übersteigt, 1m weit geworfen werden. Falls das geworfene Objekt schlecht balanciert oder unhandlich ist, dann sinkt die Distanz, die es geworfen werden kann, auf 1m pro 3 übersteigende STÄ-Punkte. Mache eine GES×5-Probe, um ein Ziel mit einem gewöhnlichen Objekt zu treffen, wobei der Schaden den halben Schadensbonus des Wurfers beträgt. Wird weiter als 10m geworfen, ziehe -3% für jeden weiteren Meter ab. Ein Objekt kann effektiv von einem Abenteurer geworfen werden, wenn es nicht mehr Kilogramm wiegt, als der Abenteurer an STÄ hat. Benutze für fallengelassene Objekte die Regeln für *Stürze* (siehe oben). Der Schaden des fallenden Objektes ist der gleiche, sollte aber je nach Größe des Objekts angepasst werden. Ein großes Objekt trifft 1W6 Trefferzonen auf einmal und fügt jeder denselben Schaden zu, was zu einem höheren Gesamtschaden führt. Falls das Objekt nach unten geschleudert wird, dann wird der halbe Schadensbonus hinzugefügt. In diesem Fall hat aber das Gewicht des Objektes wenig mit dem Schaden zu tun.
- **Einsatz von zwei Waffen:** Sollte ein Charakter wünschen, mit einer Waffe in jeder Hand zu kämpfen, dann kann jede für zwei Angriffe, zwei Paraden oder einen Angriff und eine Parade eingesetzt werden. Falls der Abenteurer dies nicht besonders trainiert hat, dann hat die Waffe in der nicht dominanten Hand nur die Hälfte des normalen Fertigkeitswertes. Der zweite Angriff hat einen Aktionsrang, der dem Aktionsrang des ersten Angriffs plus dem üblichen Aktionsrang der zweiten Waffe entspricht. Falls beide Aktionsränge zusammen mehr als 12 ergeben, dann kann man nicht mit beiden Waffen in derselben Runde angreifen.

BERITTENER KAMPF

Ein Abenteurer kann mit Waffen oder Zaubern kämpfen, während er auf einem Reittier sitzt, allerdings ist sein Fertigkeitswert dabei nicht höher als sein Wert in Reiten. Es ist nicht möglich, eine Zweihandwaffe zu schwingen, während man reitet.

Die zwei nützlichsten Taktiken im berittenen Kampf sind das **Stürmen** (normalerweise mit einer Lanze), was mindestens 20m Platz erfordert und den Schadensbonus des Reittiers anstatt den des Reiters benutzt, und **berittenes Bogenschießen**, was keinen Malus mit sich bringt, aber nur mit einfachen Fernkampfwaffen funktioniert.

Falls ein Reittier nicht gerade für den Kampf trainiert worden ist, dann wird es nicht in einem Kampf kämpfen. Falls man ein untrainiertes Reittier reitet, dann muss der Reiter jede Kampfrunde und immer, wenn das Tier Schaden nimmt, auf Reiten würfeln. Falls der Wurf ein Misserfolg ist, dann muss der Charakter die nächste Kampfrunde damit verbringen, das Tier mit einem weiteren Reiten-Wurf zu beruhigen, und kann sonst nichts anderes tun. Falls dieser Wurf ein Misserfolg ist oder der Reiter es nicht versucht, dann wird das Tier aus dem Getümmel flüchten.

WIE MAN KÄMPFE ÜBERLEBT

Kämpfe in RUNEQUEST sind eine tödliche Angelegenheit und ein Risiko für jeden Teilnehmer. Abenteurer können dabei leicht umkommen, daher sollte man sich nie leichtfertig in einen Kampf begeben. Hier sind einige nützliche Tipps:

Bereite dich vor einem Kampf immer vor: Falls möglich, wirke vor dem Kampf Verteidigungs- und Waffenverbesserungszauber.

Fernkampfwaffen sind tödlich: Fernkampfwaffen können gegen Feinde sehr nützlich sein, da sie nicht pariert werden und nur mit einem Schild blockiert werden können (falls das Ziel auf den Angriff vorbereitet war). Das gilt aber auch andersherum!

Rüstung kann Leben retten: Sogar leichte Rüstung kann die eigenen Überlebenschancen deutlich verbessern. Verteidigungsmagie ist ebenso nützlich. Ein 3-Punkte-Schildzauber schützt so gut wie ein Bronzeplattenpanzer!

Magie – insbesondere Runenmagie – kann einen Kampf entscheiden: Ob offensiv oder defensiv genutzt, Zauber können die Bedingungen auf dem Schlachtfeld ändern, Gegner ausschalten und deutlich die eigenen Fähigkeiten verbessern.

Sei immer bereit, wegzulaufen: Falls der Kampf schlecht läuft, sei bereit, einfach zum Rückzug zu blasen und wegzurennen!

Fast jeder will überleben: Nicht jeder Kampf muss bis zum Tod geführt werden. Die meisten wilden Tiere fliehen, wenn sie verwundet sind, und intelligente Feinde geben vielleicht lieber auf. Einen gefangenen Gegner gegen Lösegeld zu tauschen, ist oft viel lukrativer, als seine Leiche zu plündern.

Ein trainiertes Reittier wird sich im Kampf selbst behaupten, und der Reiter muss nur auf ihm sitzen. Würfe auf Reiten sind nicht notwendig, und vorbereitete Zauber können gewirkt werden. Ein berittener Kampfteilnehmer, der mit einer Einhandwaffe von oben herabschlägt, kann nur die obere Hälfte seines Ziels effektiv treffen. Würfle W10+10 anstatt W20 für Trefferzonen. Kampfteilnehmer, die zu Fuß mit einer Einhandwaffe nach oben auf ein berittenes Ziel schlagen, würfeln wie gewöhnlich für die Trefferzone, aber jeder Treffer, der eine Zone auf der abgewandten Seite treffen würde, trifft stattdessen das Reittier.

BELASTUNG UND BEWEGUNGSMALI

Kein Abenteurer kann alles tragen. RUNEQUEST behandelt die Belastung – wenn man ein Gewicht trägt, während man sich bewegt – in einem einfachen System, das das Gewicht und die Sperrigkeit von Objekten in „Dingen“ misst. Für diesen Schnellstarter werden die Belastungsregeln nicht

verwendet, allerdings kann der Spielleiter, falls er dies wünscht, einen passenden Malus (-10% oder mehr) auf alle Fertigkeiten anrechnen, die mit Bewegung und körperlicher Aktivität zu tun haben, wenn ein Abenteurer eindeutig zu viel mit sich trägt.

SCHADEN

Abenteurer können viele Arten von Verletzungen erleiden: Schnitte und Gehirnerschütterungen durch Waffen, Verbrennungen durch Feuer, Stürze usw. Dies wird als Schaden bezeichnet, und Schadenspunkte werden von den Trefferpunkten abgezogen. Rüstung schützt den Träger, indem ihr Schutzwert von den Schadenspunkten abgezogen wird. Der Rest des Schadens geht durch und wird von den Trefferpunkten der betroffenen Trefferzone und den Gesamttrefferpunkten des Abenteurers abgezogen. Trefferpunkte erhält man im Laufe der Zeit zurück, oder man kann sie durch Magie oder die Erste Hilfe-Fertigkeit zurückgewinnen, aber falls die Gesamttrefferpunkte einer Trefferzone überschritten werden oder dem Abenteurer die Trefferpunkte ausgehen, dann können schlimme Dinge passieren.

Es ist wichtig, stets den Schaden, den ein Abenteurer erleidet, aufzuschreiben und jede einzelne Verletzung im Auge zu behalten!

RÜSTUNG

Die Rüstung ist die letzte Verteidigungslinie zwischen einem Abenteurer und einer herannahenden Waffe, einem Reißzahn oder einer Krallen, da sie deren Schaden abwehrt, damit der Träger unversehrt bleibt. Verschiedene Trefferzonen können verschiedene Arten von Rüstung tragen. Anders als bei Waffen oder Schilden ändert sich der Schutzwert einer Rüstung nie, nicht einmal, wenn ein Schlag mehr Schaden macht, als die Rüstung in der getroffenen Trefferzone an Schutzwert hat. Ihr Schutzwert wird durch Schaden nie gesenkt.

TREFFERZONEN

Körper werden in verschiedene Bereiche, die sogenannten **Trefferzonen** unterteilt. Menschen haben sieben Trefferzonen, die alle auf dem Charakterbogen aufgeführt werden.

Körperlicher Schaden trifft für gewöhnlich eine bestimmte Trefferzone, und die Schadenspunkte werden sowohl von den Punkten der Trefferzone als auch den Gesamttrefferpunkten des Abenteurers abgezogen. Um eine Trefferzone zu bestimmen, würfle mit einem W20 und schau auf der Trefferzontabelle des Charakters oder der Kreatur nach (entweder auf dem Charakterbogen oder in ihrer Beschreibung).

AUSWIRKUNGEN DES SCHADENS

Jemand, der so viel Schaden erhalten hat, dass seine Gesamttrefferpunkte auf 0 oder weniger sinken, stirbt am Ende der Kampfrunde, es sei denn, er wird geheilt oder seine Trefferpunkte anderweitig über Null gebracht. Die Summe der Trefferpunkte der Trefferzonen übersteigt die der Gesamttrefferpunkte, was bedeutet, dass jemand durch viele kleine Wunden ausgeschaltet oder getötet werden kann. Ein Charakter (ob Abenteurer oder auch nicht) wird bewusstlos, wenn nur noch 1 oder 2 Trefferpunkte vorhanden sind, und stirbt am Ende der Kampfrunde, wenn die Gesamtanzahl der Trefferpunkte 0 oder weniger beträgt.

Eine Trefferzone kann mehr Schaden nehmen, als sie Trefferpunkte hat. Das Ausmaß des Schadens hat je nach Trefferzone verschiedene Effekte:

- **Schaden ist gleich oder übersteigt die Trefferpunkte der Trefferzone:** Gliedmaßen werden nutzlos. Alles, was in der Hand gehalten wird, wird fallen gelassen. Falls es ein Bein oder der Unterleib ist, dann fällt der Charakter zu Boden. Siehe *Kämpfen, wenn man niedergesteckt* ist auf Seite 15. Falls es sich um den Unterleib handelt, dann kann der Charakter zwar noch weiterkämpfen, aber falls er nicht innerhalb der nächsten 10 Minuten geheilt oder mit Erste Hilfe behandelt wird, dann verblutet er. Falls es sich um die Brust handelt, dann kann der Charakter nicht weiterkämpfen und die Blutung muss binnen 10 Minuten mit Erste Hilfe gestoppt werden, sonst stirbt der Charakter. Bei einer

Kopfverletzung ist der Charakter bewusstlos und muss innerhalb von 5 Minuten geheilt oder mit Erste Hilfe behandelt werden, damit er nicht stirbt.

- **Schaden ist gleich oder größer der doppelten Trefferpunktzahl der Trefferzone:** Ein Charakter kann durch einen einzigen Schlag nicht mehr als den doppelten möglichen Schaden in einem Arm oder Bein nehmen – die überzähligen Schadenspunkte haben keinen Effekt. Weitere Treffer in dieser Trefferzone wirken sich nur auf die Gesamttrefferpunkte des Charakters aus. Der Charakter ist außer Gefecht, steht unter Schock und kann nicht mehr kämpfen, bis er geheilt wird. Er kann versuchen, sich selbst zu heilen. Falls der Kopf, die Brust oder der Unterleib mehr als die doppelten Trefferpunkte der Trefferzone als Schaden erleiden, dann wird der Abenteurer bewusstlos und beginnt pro Kampfunde 1 Gesamttrefferpunkt zu verlieren, bis er geheilt oder mit Erste Hilfe behandelt wird. Erfolgreiche KON-Proben verhindern diesen Verlust an Trefferpunkten nicht.
- **Schaden ist gleich oder größer der dreifachen Trefferpunkte der Trefferzone:** Eine Gliedmaße, die mit einem Treffer mindestens das Dreifache ihrer ursprünglichen Trefferpunkte an Schaden nehmen würde, wird abgetrennt oder ist unrettbar verstümmelt, und der Charakter ist außer Gefecht. Wenn Kopf, Brust oder Unterleib Schaden in der Höhe der dreifachen Punkte der Trefferzone erleiden, führt dies zum sofortigen Tod.



Vasana, Tochter des Farnan

ABGETRENNT UND VERSTÜMMELTE GLIEDMASSEN

Nur ein 6-Punkte-Heilen-Zauber (oder ein Äquivalent, wie zum Beispiel der Runenzauber *Wundheilung* unter Einsatz von 6 Magiepunkten), der innerhalb von 10 Minuten angewendet wird, kann eine abgetrennte Gliedmaße wieder anbringen, vorausgesetzt, alle Teile sind noch vorhanden. Ansonsten kann man Heilungsmagie einsetzen, bei der ausdrücklich erwähnt wird, dass sie in der Lage ist, Gliedmaßen wieder wachsen zu lassen (wie der Runenzauber *Gliederregeneration*), um eine Gliedmaße wiederherzustellen. Hingegen ist jede Heilungsmagie, die Trefferpunkte wiederherstellt, in der Lage, eine verstümmelte Gliedmaße zu heilen, falls alle Trefferpunkte innerhalb von 10 Minuten zurückerlangt werden. Wenn dieser Zeitrahmen verstrichen ist, dann ist die Gliedmaße nutzlos, auch wenn man die verlorenen Trefferpunkte immer noch heilen kann. Um die Funktion der Gliedmaße zurückzuerlangen, muss der Abenteurer mit magischen Mitteln behandelt werden, die ihm erlauben, eine Gliedmaße neu wachsen zu lassen.

DER TOD

Falls ein Abenteurer am Ende einer Kampfunde 0 Gesamttrefferpunkte hat, dann ist er tot. Die Seele trennt sich vom Körper und reist durch die Unterwelt zum Hof der Stille, dem Tor ins Jenseits. Dort bestimmt der Richter der Toten das Schicksal der Seele, welche sich dann in das Nachleben begibt, das ihr zugeteilt wird. Vor dem Urteilsspruch ist es möglich, den Abenteurer mit mächtiger Magie wiederzubeleben. Nach dem Urteil kann nur noch eine Heldenqueste die Toten wieder zum Leben erwecken.

HEILUNG

Schaden kann durch Heilungsmagie, die Erste Hilfe-Fertigkeit oder den natürlichen Heilungsprozess aufgehoben werden:

- **Heilungsmagie:** Ein Heilen-Zauber kann beliebig oft verwendet werden, um eine Verletzung zu behandeln. Falls ein Abenteurer also 7 Punkte Schaden erleidet, dann kann er Magie einsetzen, um 4 Punkte Schaden sofort und in der nächsten Kampfrunde erneut 3 Punkte Schaden zu heilen.
- **Erste Hilfe:** Diese Fertigkeit wird eingesetzt, um Blutungen zu stoppen, verlorene Trefferpunkte zu heilen, bewusstlose Charaktere wieder zu Bewusstsein zu bringen usw. Setze Erste Hilfe einmal pro Verletzung in einer bestimmten Trefferzone einer lebenden Kreatur ein. Es erfordert eine Kampfrunde, um Blutungen zu stoppen oder zu verhindern, dass jemand an seinen Wunden stirbt. Bei einem Misserfolg kann der Anwender es in der nächsten Runde erneut versuchen (vorausgesetzt, der Patient lebt noch). Es dauert 5 volle Kampfunden, um mit Erste Hilfe Schaden zu heilen. Ein erfolgreicher Wurf auf Erste Hilfe heilt 1W3 Schaden in einer verletzten Trefferzone. Ein spezieller Erfolg heilt 2W3 Schaden und ein kritischer Erfolg heilt 1W3+3. Man kann nicht mehr Schaden heilen, als erlitten wurde. Ein Patzer bei einem Erste Hilfe-Wurf verursacht weitere 1W3 Punkte Schaden. Eine Verletzung, die einen Abenteurer sofort tötet, kann nicht mit Erster Hilfe behandelt werden. Falls der Anwender innerhalb der fünf Runden, in der diese Fertigkeit eingesetzt wird, etwas anderes tut, verliert der Patient 2 Trefferpunkte. Erste Hilfe kann nur einmal erfolgreich für eine Verletzung in einer bestimmten Trefferzone eingesetzt werden, aber es können mehrere Versuche unternommen werden, bis einer erfolgreich ist.
- **Natürliche Heilung:** Alle lebenden Kreaturen heilen sich mit der Zeit selbst. Die Heilrate des Charakters gibt an, wie viele Trefferpunkte in jeder Trefferzone nach einer Spielwoche zurückerlangt werden. Bei der natürlichen Heilung ist nur die Trefferzone wichtig, nicht die Anzahl der Wunden. Ein Abenteurer kann keine anstrengenden Aktivitäten unternehmen – man muss sich zum Heilen ausruhen! Falls die Trefferzone verlorene Trefferpunkte zurückerlangt, dann verbessert sich der Verwundungsgrad und die Wunden heilen schneller.

ICH BRAUCHE HEILUNG!

Irgendwann muss jeder Abenteurer mal geheilt werden, entweder während oder nachdem er verletzt wurde. Dies sind die Optionen:

Umfangreiche, schnelle Heilung: Wirke *Wundheilung* (ein gewöhnlicher 1-Punkte-Runenzauber) mit so vielen Magiepunkten, wie du erübrigen kannst. Oder wirke *Körperheilung* (ein 3-Punkte-Runenzauber).

Geringe, schnelle Heilung: Wirke den Geisterzauber *Heilen*. Er reicht vielleicht nicht aus, um eine tödliche Wunde zu behandeln, aber es könnte genug sein, um eine gelähmte Gliedmaße wieder funktionstüchtig zu machen. Man kann auch, falls vorhanden, stattdessen einen Heiltrank zu sich nehmen.

Geringe, langsame Heilung: Benutze die Erste Hilfe-Fertigkeit. Sie erfordert 5 ganze Kampfunden und heilt nur wenig Schaden, aber sie kostet keine Magiepunkte. Jeder Einsatz kann nur eine bestimmte Verletzung heilen.

Du brauchst Heilung, aber bist nicht in Eile: Ruhe dich gründlich aus und lass deine natürlichen Heilkräfte die Arbeit machen.

GEISTERMAGIE

Geistermagie ist die simpelste und häufigste Magie, die man in Glorantha antrifft. Sie beruht auf der Kommunikation mit den Geistern, die in den natürlichen Energieströmen der Welt existieren, und wird auf irgendeine Art von fast jeder Kultur und Religion in Glorantha praktiziert. Um einen Zauber der Geistermagie zu wirken, konzentriert der Zaubernde seinen Willen und verändert die geistigen Energieströme, um einen Effekt zu erzielen. Dies geschieht, indem er **Magiepunkte** ausgibt. Darum sind Geisterzauber (auch oft „Kampfmagie“ genannt) zwar mächtig, aber halten nicht lange an – meist nur zwei Minuten – und kosten den Anwender einiges an Magiepunkten.

Ein Abenteurer hat eine Chance von $\text{MAN} \times 5$, um erfolgreich einen Geisterzauber zu wirken. Falls der Wurf erfolglos ist, werden keine Magiepunkte ausgegeben und der Abenteurer kann es in der nächsten Kampfunde erneut versuchen. Falls die Konzentration des Zaubernden gestört wird, bevor er seinen Zauber zu Ende wirken kann (zum Beispiel weil er Schaden nimmt), dann kann er den Zauber nicht vollenden und muss es erneut versuchen. Allerdings verliert er dadurch keine Magiepunkte.

Die meisten Geisterzauber sind entweder **sofortig** oder **passiv**. Wenn ein Zauber gewirkt wurde, dann muss der Anwender ihm keine weitere Aufmerksamkeit schenken und er wirkt, egal, was die Person als nächstes tut.

DER FOKUS

Geistermagie erfordert einen Fokus, ein Erinnerungsstück und Zeichen des Zaubers. Der Kontakt mit dem Fokus lässt den magischen Energien des Zaubernden freien Lauf und sorgt dafür, dass der Zauber wirkt. Ein Fokus kann eine Tätowierung, rituelle Narbe, Schnitzerei, ein kleiner Wertgegenstand, Schmuck usw. sein. Einen Geisterzauber ohne Fokus zu wirken, dauert 2 Kampfunden, wobei die erste damit zugebracht wird, sich den Fokus des Zaubers und das beabsichtigte Ziel vorzustellen. Es können auch Runen in das beabsichtigte Ziel gekratzt werden, falls es sich zum Beispiel um eine Waffe handelt.

MAGIEPUNKTE

Magiepunkte repräsentieren die Menge an Lebensenergie, die ein Abenteurer aufwenden kann, um Magie zu wirken. Beim Zaubern werden sie aufgebraucht. Jeder Zauber kostet eine bestimmte Menge an Magiepunkten, um gewirkt zu werden, aber manchen Zaubern können weitere Magiepunkte hinzugefügt werden, um einen Gegenmagie- oder Schild-Zauber zu überwinden. Zusätzliche Punkte haben keine Auswirkung auf den Effekt eines Zaubers, werden aber berücksichtigt, falls andere Zauber abgewehrt oder überwunden werden.

Ein Abenteurer mit 0 Magiepunkten ist bewusstlos, bis die Magiepunkte wieder über 0 steigen. Normalerweise regeneriert man alle sechs Stunden $\frac{1}{4}$ des maximalen MAN-Wertes eines Abenteurers als Magiepunkte, mithilfe der Meditieren-Fertigkeit können sie aber schneller zurückerlangt werden (siehe unten).

WIDERSTANDSWURF

Alle Ziele, außer freiwilligen, versuchen einem Zauber zu widerstehen, der auf sie gewirkt wird (MAN gegen MAN – siehe Widerstandstabelle Seite 6). Der aktive Abenteurer kann versuchen, seine Erfolgchancen bei diesem Widerstandswurf zu verbessern, indem er einen passenden Zauber oder die Meditieren-Fertigkeit einsetzt.

ZUSAMMENFASSUNG DER GEISTERZAUBER

Zauber	Kosten	Art	Beschreibung
Beeindrucken	2	B, V	Steigert das CHA um +8. Steigert den Geisterkampfschaden um 1 Stufe, steigert alle Kommunikations- und Magiefertigkeiten um 10%.
Beweglichkeit	1	D, V	Verdoppelt die Bewegungsweite des Ziels und senkt seinen Aktionsrang um 1.
Demoralisieren	2	D, V	Ziel versucht, sich zurückzuziehen, falls möglich; falls nicht, greift es mit der halben Erfolgchance an.
Fanatismus	1	D, V	Ziel steigert seine Angriffschancen um die Hälfte, kann aber nicht parieren. Ausweichenchance wird halbiert.
Feinde spüren	1	D, S	Weist auf das nächste Wesen hin, das einem Leid zufügen will.
Fernsicht	var.	D, V	Jeder Magiepunkt halbiert die vom Zaubernden optisch wahrgenommene Distanz zu einem beliebigen Punkt im Universum.
Gegenmagie	var.	D, V	Blockiert 1 Punkt Geistermagie pro Punkt Gegenmagie oder 1 Punkt Runenmagie pro 2 Punkte Gegenmagie.
Geist ablenken	1	D, S	Zwingt einen anvisierten Geist, den Zaubernden anstatt irgendjemand anderen anzugreifen.
Geisterschirm	var.	D, V	Jeder Magiepunkt absorbiert 1 Punkt Geisterschaden im Geisterkampf.
Geist spüren	1	D, S	Weist auf den nächsten entkörperlichten Geist hin.
Heilen	var.	B, S	Jeder Magiepunkt heilt einen Trefferpunkt in einer bestimmten Zone. Kann mehrfach eingesetzt werden.
Leben spüren	1	D, S	Weist auf die nächste lebende Kreatur von GRÖ 3 oder mehr hin.
Magie aufheben	var.	D, S	Hebt 1 Punkt gewirkte Geistermagie pro Punkt Magie aufheben oder 1 Punkt Runenmagie pro 2 Punkte Magie aufheben auf.
Magie spüren	1	D, S	Weist auf alle sich in der Nähe befindlichen magischen Gegenstände und Verzauberungen hin.
Scharfklinge	var.	B, V	Erhöht je Magiepunkt die Trefferchance um +5% und den Schaden um +1.
Schutz	var.	D, V	Versieht den ganzen Körper mit einem Schutzwert in Höhe der Magiepunkte.
Sichtbar machen	2	D, V	Zwingt einen Geist, in dieser Welt Form anzunehmen, und macht ihn so zum möglichen Ziel für Zauber. Siehe <i>Geisterkampf</i> unten.
Stärke	2	B, V	Erhöht die STÄ des Ziels um +8. Steigert den Schadensbonus um eine Stufe (0 zu 1W4, 1W4 zu 1W6, 1W6 zu 2W6) und steigert alle Gewandtheits- und Handhabungsfertigkeiten um +10%.
Verlangsamen	1	D, V	Halbiert die Bewegungsweite des Ziels und erhöht seinen Aktionsrang um 1.
Verwirren	2	D, V	Das Ziel ist durcheinander und kann sich nur verteidigen, bis es selbst angegriffen wird.
Zweites Gesicht	3	D, V	Erlaubt es dem Zaubernden, die MAN-Aura von lebenden Kreaturen und Geistern zu sehen und ihre Stärke zu errahnen.

Art: B = Berührung, D = Distanz, S = Sofortig, V = Vorübergehend (dauert 2 Minuten an); var. = variabel

GEISTERKAMPF

Der Geisterkampf spielt eine sehr große Rolle, wenn man in Glorantha auf Abenteuersuche geht, aber er ist zu komplex, um in diesen Schnellstareregeln ausführlich behandelt zu werden. Der herunterladbare Abenteurerbogen für den Schamanengehilfen enthält zusätzliche Regeln zur Geisterwelt und zum Geisterkampf, hier wird aber nur eine gekürzte Version wiedergegeben.

Nur entkörperlichte Wesen können den Geisterkampf einleiten. Ein Geisterkampf wird immer in Aktionsrang 12 mit einem Wettstreit in der Geisterkampf-Fertigkeit abgehandelt.

Ein Erfolg bedeutet, dass der Verlierer den Geisterschaden des Gewinners erleidet, welcher von den Magiepunkten

abgezogen wird. Bei einem Gleichstand nehmen beide Seiten Schaden. Spezielle und kritische Erfolge funktionieren genauso, wie beim Kampf mit Waffen.

Ein Geisterkampf endet, wenn eine Seite auf 0 Magiepunkte sinkt oder mit der Geistertanz-Fertigkeit aus dem Kampf flieht.

Angriffe gegen Geister aus der physischen Welt werden in den üblichen Aktionsrängen abgehandelt. Außer im Geisterkampf können diese aber nur durch Zauber, magische Effekte auf normalen Waffen oder durch magische Waffen verletzt werden, wodurch ihre Magiepunkte anstelle ihrer Trefferpunkte gesenkt werden.



MEDITATION



Ein Abenteurer kann erfolgreich meditieren, falls er eine volle Stunde lang nicht gestört wird, keine anderen Fertigkeitswürfe macht, sich nicht bewegt und auch nicht auf irgendeine Weise kommuniziert. Keine Zauber dürfen gewirkt werden, und wenn ein Spielleiter meint, dass eine Ablenkung groß genug ist, dass sie den Meditierenden stören könnte, dann muss dieser eine erfolgreiche INT×3-Probe ablegen, um der Ablenkung zu widerstehen. Ein erfolgreicher Wurf auf Meditieren bringt dem Abenteurer 1 weiteren Magiepunkt ein, zusätzlich zu denen, die man durch einfaches Ausruhen und Genesung zurückerlangt. Ein spezieller Erfolg verleiht dem Abenteurer 1W3 Magiepunkte und ein kritischer Erfolg bringt 1W3+1 Magiepunkte. Falls der Wurf ein Misserfolg ist, dann erhält der Abenteurer keine zusätzlichen Magiepunkte, und bei einem Patzer verliert er sogar 1W3 Magiepunkte.

AKTIONSRANG FÜR ZAUBER

Um den Aktionsrang eines Zaubers zu bestimmen, addiere den GES-Aktionsrang des Zaubers, die Magiepunkte des Zaubers (Minus den ersten Magiepunkt) und alle unterstützenden Magiepunkte, falls vorhanden. Das Ergebnis ist der Aktionsrang des Zaubers.

REICHWEITE

Geistermagie hat zwei mögliche Reichweiten: Berührung (der Zaubende muss das Ziel berühren) und Distanz (bis zu 50m). Bei Berührungszubern ist das Anfassen der Kleidung oder der Rüstung des Zieles für gewöhnlich ausreichend, außer die Beschreibung des Zaubers besagt etwas anderes.

DAUER

Die Dauer beschreibt, wie lange die Effekte des Zaubers anhalten, und gilt ab dem Aktionsrang, in dem er gewirkt wurde. Alle vorübergehenden Zauber wirken zwei Minuten lang (10 Kampfrunden). Sofortige Zauber haben nur in dem Aktionsrang, in dem sie gewirkt werden, einen Effekt. Einige Zauber haben auch permanente Effekte.



Vostor, Sohn des Pyjeem

RUNENMAGIE

Ein Initiierter eines Kults kann Runenzauber wirken, die diesem Kult bekannt sind. Der Zaubende verlässt sich dabei auf die Macht des Gottes, die ihm für das Wirken dieses Zaubers verliehen wird. Wenn ein Abenteurer Runenmagie einsetzt, dann agiert dieser Abenteurer als die betreffende Gottheit. Der Zaubende imitiert die Taten der Gottheit und beschwört so ihre Macht. Dabei scheinen sich Merkmale der Gottheit im Zaubenden zu manifestieren: Vielleicht scheint er plötzlich zu wachsen, von innen zu leuchten, kleine Blitze aus den Fingerspitzen zu entladen oder sogar der Gottheit ähnlich zu sehen. Je mehr Runenmagie gewirkt wird, desto stärker manifestiert sich die Gottheit in der Welt.

RUNENPUNKTE

Charaktere besitzen Runenpunkte, die dadurch verdient werden, dass sie dauerhaft einen Teil ihres MAN ihrer Gottheit opfern, was ihnen Zugriff auf die Runenmagie ihres Kultes verschafft. Ausgegebene Runenpunkte kann man nur zurückerhalten, indem man an einem heiligen Tag seine Gottheit anbetet oder an einem ihrer Kultriten teilnimmt.

RUNENZAUBER WIRKEN

Um einen Runenzauber zu wirken, muss der Spieler während der Absichtserklärung angeben, welcher Zauber gewirkt wird und auf welches Ziel (oder Ziele). Der Abenteurer muss ausreichend Runenpunkte haben, um diesen Zauber zu wirken – die Kosten jedes Zaubers stehen bei der Beschreibung der Zauber (siehe unten). Der Zaubende ruft seine Gottheit an, entweder laut oder in seinem Geist, anschließend tritt der Zauber in Kraft. Runenzauber wirken normalerweise in Aktionsrang 1.

Der Abenteurer muss anschließend gegen die Runenaffinität des Zaubers würfeln. Falls der Wurf erfolgreich ist, dann wirkt der Zauber und die Runenpunkte werden ausgegeben. Bei einem kritischen Erfolg kostet der Zauber keine Runenpunkte.

Falls der Zaubererfolgswurf größer ist als die Runenaffinität, dann wurde der Zauber nicht gewirkt und die Runenpunkte wurden nicht ausgegeben. Falls der Abenteurer den Zauber mit zusätzlichen Magiepunkten verstärkt hat, verliert er 1 Magiepunkt. Bei einem Patzer ist der Zauber ein Misserfolg und der Zaubende verliert die eingesetzten Runenpunkte.

Einen Runenzauber zu wirken hindert den Helden daran, in dieser Runde weitere Runen- oder Geisterzauber zu wirken. Die einzigen Ausnahmen bilden *Verlängerung*, welcher gleichzeitig mit dem Zauber gewirkt wird, den er verlängern soll, und *Illusionszauber*. Mehr Informationen findest du in den Beschreibungen der Runenzauber.

WIDERSTANDSWURF

Viele Zauber erfordern es, dass der Zaubende das MAN des Ziels mit einem Widerstandswurf überwindet (siehe Seite 6). Ein Abenteurer kann versuchen, seine Erfolgchancen bei diesem Widerstandswurf mit einem passenden Zauber oder durch Meditation zu verbessern (siehe *Erhöhen der Erfolgswahrscheinlichkeit bei Zaubern*, auf Seite 21).

EINEN ZAUBER VERSTÄRKEN

Ein zaubernder Charakter kann immer zusätzliche Magiepunkte einsetzen, um einen Zauber zu verstärken, egal welcher Art. Dies wird meistens getan, um einen Gegenmagie- oder Schild-Zauber oder andere magische Verteidigungen zu überwinden.

RUNENMAGIE SUMMIEREN

Alle Runenzauber haben Runenpunktkosten, die es einem erlauben, den Zauber einmal zu wirken. Einige Runenzauber lassen sich summieren, falls es in der Beschreibung steht, d.h. man kann den Zauber mehrmals auf einmal wirken. Dies führt zu einem deutlich mächtigeren Effekt, wenn der Zauber gelingt. Es kann eine Grenze geben, wie oft ein Zauber auf einmal summiert werden darf. Alle Runenzauber werden in einer Kampfrunde auf dasselbe Ziel gewirkt und werden in Aktionsrang 1 aktiv.

EIGENSCHAFTEN VON RUNENZAUBERN

Falls die Beschreibung des Zaubers nichts anderes besagt, dann sind alle Runenzauber passiv, dauern 15 Minuten an und haben eine Reichweite von 160m. Ein Runenzauber ist immer doppelt so stark wie ein Geisterzauber mit denselben Kosten. Also braucht es 2 Punkte in *Magie aufheben*, um einen 1-Punkt-Runenzauber aufzuheben.

ERHÖHEN DER ERFOLGSWAHRSCHEINLICHKEIT BEI ZAUBERN

Es gibt verschiedene Wege, um die Erfolgswahrscheinlichkeit beim Wirken eines Zaubers zu verbessern, ob es sich dabei nun um einen Runen- oder Geisterzauber handelt. Die wichtigsten sind **Meditation**, **Rituale** und das **Unterstützen mit Fertigkeiten**.

- **Meditation:** Der einzige Zweck dieser Meditation besteht darin, den Zauber zu wirken, und bringt darum keine zusätzlichen Magiepunkte ein. Während er meditiert, kann der Abenteurer keine anderen Aktionen ausführen. Falls er verletzt wird, muss er INT×3 würfeln, ansonsten würde die Konzentration unterbrochen und der Charakter muss von vorne anfangen, um den Bonus zu erhalten. Falls der Wurf ein Erfolg ist, dann erhält der Abenteurer den Bonus.
- **Rituale:** Diese können vielerlei Gestalt annehmen, aber sie alle erlauben dem Zaubern, seine spirituelle Energie zu sammeln und so die Erfolgswahrscheinlichkeit des Zaubers zu verbessern. Obwohl der Anwender des Zaubers während der Durchführung der Rituale zwischendrin schlafen und essen darf, kann er nicht viel anderes tun. Falls er von seinen Ritualen eine Auszeit nimmt, um etwas anderes zu tun (ein Abenteuer unternimmt, krank wird, ein Kind gebärt usw.), dann wird diese Zeit von der Zeit abgezogen, die man für das Ritual aufgewendet hat. Der Würfelwurf für den Zauber wird am Ende des Rituals durchgeführt. Falls der Wurf erfolgreich ist, dann wird der Zauber gewirkt und alle dafür aufgewendeten Magie- oder Runenpunkte werden verbraucht.
- **Unterstützen mit Fertigkeiten:** Fertigkeiten wie zum Beispiel Tanzen, Singen, Schauspielen, eine magische Sprache sprechen usw. können möglicherweise eingesetzt werden, um genau wie bei

anderen Merkmalen die Erfolgswahrscheinlichkeit beim Zaubern zu verbessern (siehe *Merkmale unterstützen*, Seite 2). Falls man nur 1 Kampfrunde mit der Fertigkeit aufwendet, dann wird die Erfolgswahrscheinlichkeit, mit dieser Fertigkeit unterstützen zu können, halbiert. Falls der Charakter 2 Kampfrunden aufwendet, dann ist die Erfolgswahrscheinlichkeit normal. Wie auch bei der Meditation (siehe oben) kann eine Ablenkung dazu führen, dass die Unterstützung fehlschlägt.

Die folgende Tabelle zeigt die Vorteile:

ERHÖHEN DER ERFOLGSWAHRSCHEINLICHKEIT BEI ZAUBERN

Bonus	Meditation	Ritual
+5%	1 Kampfrunde	-
+10%	2 Kampfrunden	-
+15%	5 Kampfrunden	-
+20%	25 Kampfrunden	-
+25%	50 Kampfrunden	-
+30%	-	30 Minuten
+35%	-	1 Stunde
+40%	-	5 Stunden
+45%	-	10 Stunden
+50%	-	1 Tag

MAXIMALER SPIELSPASS

Wenn du über Glorantha schreibst, nachdenkst oder darin spielst, dann frage dich immer: „Was bringt in dieser Situation den meisten Spaß?“, und dann richte dich danach. Dieses Prinzip heißt **Maximaler Spielspaß** (MSS). Denke immer daran, wenn du die Regeln von RUNEQUEST auf eine Situation anwendest.

ÜBER GLORANTHA UND RUNEQUEST

Glorantha ist eine mythische, heroische Fantasywelt, die 1966 von Greg Stafford erschaffen wurde und erstmals 1975 in dem Strategiespiel **White Bear, Red Moon** von Chaosium veröffentlicht wurde. Es ist eine tiefgehende und üppige Welt, die von der Bronzezeit und anderen uralten Kulturen und Mythologien beeinflusst wurde.

Um die Welt besser zum Leben erwecken zu können, wurde Glorantha zum Schauplatz des Rollenspiels RUNEQUEST, das zum ersten Mal 1978 ebenfalls bei Chaosium erschien. In den fünf Jahrzehnten seit seiner Erschaffung haben Hunderte Werke – Geschichten, Bücher, Kartenspiele, Brettspiele, Computerspiele usw. – die Welt Glorantha dargestellt und weiter ausgeschmückt und sie so zu einer der beliebtesten originalen Spielwelten aller Zeiten gemacht.

RUNEQUESTS auf Prozentwürfeln basierendes System wurde auch für einige andere sehr erfolgreiche Spiele verwendet, darunter **Stormbringer**, **ElfQuest**, **Ringworld** und das wohl bekannteste, **(Call of) Cthulhu**, was an sich schon eines der

beliebtesten Rollenspiele der Welt ist. RUNEQUESTS einfaches, intuitives System (auch als **Basic Roleplaying** bekannt), hat auch andere Spiele direkt beeinflusst, darunter **HeroQuest** und **Pendragon**, und war eine Inspiration für Dutzende, wenn nicht Hunderte andere Spiele und ihre Regeln.

Über die Jahre sind viele Editionen von RUNEQUEST erschienen (1991 erschien die dritte Edition sogar auf Deutsch), aber für diese Edition sind Glorantha und das RUNEQUEST-Spielsystem wieder untrennbar miteinander verschmolzen. Die Regeln in diesem Schnellstarter sind eine direkte Fortentwicklung der zweiten und dritten Edition der Regeln und sollten Spielern dieser Editionen sehr bekannt vorkommen.

Chaosium, Inc. ist stolz darauf, dass diese Version von RUNEQUEST in enger Zusammenarbeit mit dem Schöpfer von Glorantha und den originalen Schreibern und Designern von RUNEQUEST entstanden ist, und sich der Kreis somit geschlossen hat.

BESCHREIBUNG DER RUNENZAUBER

Die folgenden Runenzauber stehen den Abenteurern und Charakteren in diesem Schnellstarter zur Verfügung. Es existieren aber noch viel mehr. Jeder Zauber wird auf die folgende Art und Weise dargestellt:

- **Rune:** Die Rune, die mit diesem Zauber assoziiert ist. Um den Zauber zu wirken, würfle auf die Affinität zu dieser Rune. „Speziell“ bedeutet, dass der Zauber unterschiedliche Runen verwendet, je nachdem, von welchem Kult dieser Zauber gelernt wurde.
- **Name:** Der Name des Zaubers.
- **(Gottheit):** Die Gottheit, von deren Kult dieser Zauber gelernt wurde. „Beliebig“ bedeutet, dass jeder Kult diesen Zauber kennt.
- **Beschreibung:** Der Effekt des Zaubers, mögliche Ziele und andere Informationen.
- **Kosten:** Die Zahl hinter der Beschreibung des Zaubers gibt die Kosten an Runenpunkten an.
- **Art:** B = Berührung, D = Distanz (160m), S = Sofortig, V = Vorübergehend (dauert 15 Minuten an), Sum. = Summierbar

Rune	Spell
□	Absorption (Ernalda) – Jeder Punkt absorbiert 1 Punkt Runenmagie oder 2 Punkte Geistermagie und verwandelt sie in eigene Magiepunkte. 1, Sum., D, V
⊗	Blitz (Orlanth) – Beschwört einen Blitzschlag herauf, der 1W6 Schaden pro eingesetztem Punkt in einer Trefferzone verursacht, falls das MAN des Ziels überwunden wird. 1, Sum., D, S
⌘	Charisma (Ernalda) – Verdoppelt das CHA des Ziels und erhöht alle Kommunikations- und Magiefertigkeiten um +20%. 1, D, V
⌘	Dunkelgang (Orlanth) – Lässt den Zaubernden in der Dunkelheit oder im Schatten für jeden innerhalb der Reichweite völlig unsichtbar und lautlos werden. 1, D, V
⌘	Durchlass (Issaries) – Muss zusammen mit <i>Schloss</i> gewirkt werden. Jeder Punkt lässt eine weitere Person außer dem Zaubernden die verzauberte Schwelle passieren. 1, spez.
Speziell	Elementar bannen (Ernalda/Erde, Orlanth/Luft, Sieben Mütter/alle außer Luft, Waha/Erde) – Bannt einen Elementar der aufgeführten Art. Mit 1 Runenpunkt kann der Zaubernde einen kleinen Elementar bannen. Mit 2 Punkten kann der Zaubernde einen mittleren oder kleinen Elementar bannen. Mit 3 Punkten kann der Zaubernde einen großen, mittleren oder kleinen Elementar bannen. Der Zaubernde muss das MAN des Elementars überwinden, damit der Zauber wirkt. D, S
Speziell	Elementar beschwören (Ernalda/Erde, Orlanth/Luft, Sieben Mütter/alle außer Luft, Waha/Erde) – Der Zaubernde bittet seine Gottheit, ihm einen Elementar dieser Art zu schicken. Elementare haben eine von drei Größen: klein, mittel und groß. Die Größe des Elementars hängt davon ab, wie viele Runenpunkte in diesen Zauber gesteckt werden (was durch die Maximalgröße für Elementare, die dem Kult zur Verfügung stehen, beschränkt wird). Wenn er erstmal beschworen wurde, dann dient der Elementar dem Charakter, der ihn beschworen hat, bis der Elementar physisch zerstört worden ist oder 15 Minuten vergangen sind, je nachdem, was zuerst eintrifft. 1-3, Sum., D, V
□	Erdmana (Ernalda) – Der Zaubernde bezieht 1 Punkt MAN und 1W8 Magiepunkte aus der Erde. 3, Selbst, S, V
⊗	Erdschild (Orlanth) – Verleiht einem Schild für die Dauer des Zaubers einen unendlichen Schutzwert. 3, B, V
Beliebig	Feind erkennen (Alle) – Warnt den Zaubernden vor jedem in seiner Umgebung, der ihm Schaden zufügen will. 1, D, V
⊗⌘	Fliegen (Orlanth, Issaries) – Transportiert ein Objekt (auch den Zaubernden) von bis zu GRÖ 6 für die Dauer des Zaubers durch die Luft. Jeder weitere Runenpunkt erhöht die maximale GRÖ um +6. Fliegende Objekte haben eine Bewegung von 12. Sum., D, V
Y	Gedankenlesen (Lhankor Mhy) – Lässt den Zaubernden die bewussten Gedanken des Ziels ohne dessen Einverständnis lesen, allerdings spürt das Ziel, dass es einen Eindringling im Kopf hat. Der Zaubernde muss das MAN des Ziels überwinden, damit der Zauber wirkt. 2, D, V
Beliebig	Geisterblockade (Alle) – Hilft, das Ziel vor Angriffen durch Geister zu schützen. Jeder Punkt dieses Zaubers agiert als geistige Rüstung und absorbiert im Geisterkampf 2 Punkte Magiepunkteschaden. 1, Sum., D, V
⊗⌘	Gliederregeneration (Ernalda, Sieben Mütter) – Lässt eine abgetrennte oder verstümmelte Gliedmaße neu wachsen. 2, B, S
Y	Hellsehen (Lhankor Mhy) – Lässt den Zaubernden einen Ort innerhalb von 5km sehen, als ob er selber da wäre. Der Zaubernde muss zuvor bereits an diesem Ort gewesen sein. 2, D (5km), V

Rune	Spell
Alle	Kombinieren (Alle) – Lässt den Anwender zwei Geisterzauber kombinieren und auf einmal wirken. <i>Kombinieren</i> betrifft alle Zauber, die während seiner Dauer vom Anwender gewirkt werden, d.h. der Anwender kann jede Kampfrunde zwei Geisterzauber wirken. 1, Selbst, V
	Körperheilung (Ernalda) – Heilt den gesamten Schaden eines Charakters, unabhängig von den Trefferzonen. 3, B, S
Speziell	Kultgeist befehlen (Alle) – Lässt den Zaubern den einen beliebigen der Geister seines Kultes befehlen, sofern er dessen MAN überwinden kann. 2, D, V
	Leidenschaft wecken (Ernalda) – Addiert +20% auf eine der Leidenschaften des Ziels, kann eine neue, vorübergehende Leidenschaft mit 20% erwecken. Für jeden weiteren Punkt erhält die Leidenschaft weitere +20% Punkte. 1, Sum., D, V
Y	Magie analysieren (Lhankor Mhy) – Enthüllt einem eine wahre Aussage über mindestens eine Funktion eines einzelnen magischen Gegenstands, Wesens oder einer Substanz. 1, B, S
Alle	Magie bannen (Alle) – Jeder Punkt hebt 2 Punkte Geistermagie oder 1 Punkt Runenmagie auf. Var, D, S
	Mentaler Schlag (Sieben Mütter) – Zerstört die INT des Ziels, falls der Zaubern den das MAN des Ziels überwindet. Der Effekt dauert eine Anzahl von Tagen an, die gleich der Hälfte des MAN des Zaubern den ist (aufgerundet) und kann nicht <i>aufgehoben</i> werden. Falls der Zaubern den einen speziellen Erfolg bei der Überwindung des MAN erzielt, dann fügt er dem Ziel außerdem 1W6+2 Schaden im Kopf zu. Rüstung schützt gegen diesen Schaden nicht, magischer Schutz schon. 2, D, V
	Nebelwolke (Orlanth) – Erzeugt eine Blase aus natürlich wirkendem Nebel mit einem Durchmesser von 2m pro eingesetztem Runenpunkt. Die Sichtweite in oder durch diesen Nebel ist auf 1m beschränkt. 1, Sum., D, V
Alle	Orakel (Alle) – Erlaubt dem Zaubern den, seiner Gottheit eine einfache Frage zu stellen, auf die er eine Antwort mit bis zu 7 Wörtern erhält. Eine Stunde zum Zaubern. 1
	Reflexion (Sieben Mütter) – Reflektiert Zauber, die nicht das MAN des beschützten Wesens überwinden konnten. Im nächsten Aktionsrang greift der reflektierte Zauber seinen Urheber an. Das MAN des reflektierten Angriffszaubers ist gleich dem des Angreifers zu dem Zeitpunkt, als dieser den Zauber gewirkt hat. Jeder Punkt, der in diesen Zauber gesteckt wird, reflektiert 2 Punkte Geistermagie oder 1 Punkt Runenmagie. Reflexion wirkt nicht, falls der gewirkte Zauber zu mächtig ist. 1, Sum., D, V
Y	Rekonstruieren (Lhankor Mhy) – Lässt den Zaubern den eine 15-Minuten-Sequenz aus der Vergangenheit mit seinen Sinnen erneut erleben, sofern er sich in der Nähe des Schauplatzes aufhält. Der Anwender muss die Zeit und das Datum des Erlebnisses angeben. 3, D, V
	Schild (Orlanth, Waha) – Für jeden Punkt <i>Schild</i> erhält das Ziel des Zaubers eine magische Rüstung mit Schutzwert 2 und 2 Punkten Gegenmagie (äquivalent zu dem Geisterzauber, siehe Seite 19). Die Effekte sind mit <i>Schutz</i> oder <i>Gegenmagie</i> kombinierbar. 1, Sum., D, V
	Schloss (Issaries) – Dieser Zauber verschließt eine Tür oder andere Öffnung mit einer STÄ gleich der Zahl der aufgewendeten Magiepunkte. Erfordert eine Stunde, um gezaubert zu werden, hält aber 8 Wochen. 1, spez.
Alle	Seelenblick (Alle) – Erlaubt dem Ziel, die MAN-Aura von Lebewesen zu sehen und auf magische Weise die derzeitigen Magiepunkte von anderen Personen und Kreaturen wahrzunehmen, einschließlich der Magiepunkte für momentan wirkende Zauber. 1, D, V
	Sprung (Orlanth) – Erlaubt dem Ziel für die Dauer des Zaubers, bis zu 6m hoch oder bis zu 6m weit zu springen. Jeder weitere Runenpunkt steigert die Distanz um +6m. Var, D, V
	Teleportieren (Orlanth) – Der Zaubern den kann sich an einen beliebigen Ort transportieren, der entweder von ihm selber oder durch die Augen eines verbündeten Geists gesehen werden kann. Jeder weitere Runenpunkt erlaubt ihm, ein weiteres Lebewesen mitzunehmen, vorausgesetzt dieses berührt den Zaubern den. 3+, B, S
Y	Übersetzen (Lhankor Mhy) – Übersetzt alle Worte, die von dem Zeigefinger des Anwenders berührt werden, in normaler Lesegeschwindigkeit, hinterlässt danach einen Eindruck von der Bedeutung. 1, B, V
	Unbeirrbarkeit (Ernalda) – Wirkt auf Ernalda- oder Orlanth-Kultisten innerhalb von 3m um den Zaubern den herum. Hebt <i>Demoralisieren</i> , <i>Fanatismus</i> und andere emotionsbeeinflussende Zauber auf zulässige Ziele auf. Die von diesem Zauber betroffenen Ziele werden ruhig und vermeiden Gewalt, falls möglich. 1, Selbst, V
Alle	Verlängern (Alle) – Verändert die Dauer eines anderen vorübergehenden Runenzaubers. Für 1 Punkt dauert der andere Zauber 1 Stunde. Für 2 Punkte einen Tag. Für 3 Punkte eine Woche. 1, Spez.

Rune	Spell
III	Verschluss (Issaries) – Wird auf ein Behältnis oder eine Öffnung gewirkt, um unerwünschtes Eindringen zu verhindern, und muss mit Magiepunkten verstärkt werden. Falls jemand außer dem Urheber des Zaubers versucht, das verschlossene Behältnis zu öffnen oder eine mit diesem Zauber belegte Türschwelle zu passieren, dann wird diese Person von den Magiepunkten des Zaubers angegriffen. Wenn das MAN des Eindringlings überwunden wird, dann nimmt er 1W6 Schadenspunkte und wird zurückgedrängt. Hält 8 Wochen an. 2, B, spez.
⓪	Wahnsinn (Sieben Mütter) – Falls das MAN des Ziels vom Zaubernenden überwunden wird, dann erleidet das Ziel je nach Grad des Erfolgs die folgenden Effekte: <i>Kritisch</i> : Das Ziel wird für 30 minus MAN-Tage wahnsinnig. <i>Spezieller Erfolg</i> : Das Ziel greift die nächste Person für 30 minus MAN-Minuten an, als ob es von <i>Fanatismus</i> überkommen worden wäre. <i>Erfolg</i> : Das Opfer bricht für 30 minus MAN-Minuten zusammen und kann nicht aufgeweckt werden. <i>Misserfolg/Patzer</i> : Kein Effekt. 2, D, S
Y	Wahrheit entdecken (Lhankor Mhy) – Lässt den Zaubernenden feststellen, ob irgendjemand im Umkreis von 5m um das Ziel des Zaubers herum lügt. 1, D, V
Y	Wahrsprechen (Lhankor Mhy) – Zwingt das Ziel für die Dauer des Zaubers, nichts als die Wahrheit zu sagen und alle Fragen sehr wörtlich zu beantworten. Der Zaubernende muss das MAN des Ziels bei jeder Frage neu überwinden. 2, D, V
Ƶ	Wegwacht (Issaries) – Muss auf einen bekannten Pfad oder eine sichtbare Straße, die vom Zaubernenden bereist wird, gelegt werden. Informiert den Anwender über die Richtung und die Anzahl (jedoch nicht die Art) aller Gegner und Fallen innerhalb eines Radius' von 100m. Hält für die Länge der Straße an, aber nur so lange, wie der Anwender wach bleibt. 2, D, R
ᄒ	Windworte (Orlanth) – Bringt den Wind dazu, Gespräche bis an die Ohren des Zaubernenden zu tragen, als ob er selber neben dem Sprecher stehen würde. 1, D, V.
Y	Wissen (Lhankor Mhy) – Erlaubt dem Zaubernenden, die bisherige Geschichte eines Gegenstands zu erfahren. 2, B, V
Alle	Wundheilung (Alle) – Heilt 1 Trefferpunkt pro aufgewendetem Magiepunkt. 1, B, S
III	Zaubertausch (Issaries) – Erlaubt dem Zaubernenden, eine Anwendung eines eigenen Runenzaubers (außer diesem hier!) gegen eine Anwendung eines Runenzaubers, der einem anderen Priesters eines beliebigen Kultes bekannt ist, zu tauschen. 2, B, S.

DER ZERBROCHENE TURM

WIE MAN ANFÄNGT

Um dieses Abenteuer zu spielen, solltest du, der Spielleiter, die vorgefertigten Charakterbögen nach Wunsch verteilen (Seiten 42-47). Du solltest mindestens ein Würfelset wie auf Seite 1 aufgeführt und etwas zum Schreiben haben. Es wird auch empfohlen, Kopien der Zauberlisten auf den Seiten 22-24 bereitzustellen. Die Karte auf Seite 27 ist ebenfalls ein nützliches Spielerhandout, aber nicht unbedingt notwendig.

EINE EINFÜHRUNG IN GLORANTHA

Wenn den Spielern Glorantha unbekannt ist, dann sollte der Spielleiter das Folgende laut vorlesen oder in eigenen Worten umschreiben, um den Ton des Abenteuers anzugeben und eine kurze Übersicht über Glorantha und den Handlungsort zu bieten.

Willkommen in Glorantha, einem mythischen Ort der Helden und Götter, wo die Leute einem Stamm, einer Stadt oder einem Kult die Treue schwören und nicht einer abstrakten Gesinnung oder Ideologie. Obwohl die Menschheit die dominante Spezies ist, haben sie ihre Vorherrschaft nur der Tatsache zu verdanken, dass die Älteren Rassen, die noch große Teile der Welt regieren, immer wieder untereinander streiten.

In Glorantha gibt es Göttinnen und Götter wirklich, und sie spielen mittels ihrer Kulte eine wichtige Rolle bei den meisten großen Ereignissen. Angehende Helden dieses Zeitalters werden als Abenteurer bezeichnet, und jeder hat eine Verbindung zu mehreren Runen, den wichtigen, kosmischen Bausteinen, die Glorantha definieren und ebenfalls durch die Götter verkörpert werden. Mächtige Gottheiten werden mit Sonne, Erde, Luft, Wasser, Dunkelheit und dem Mond, aber auch Tod, Leben, Veränderung, Stillstand, Illusion, Wahrheit, Unordnung und Harmonie in Verbindung gebracht, und jeder dieser Aspekte wird durch eine Rune dargestellt. Abenteurer treten den Kulturen ihrer Götter bei, und durch diese Kulte erhalten sie Magie und Hilfe.

Abenteurer sind aktive Mitglieder der Gesellschaft, ob es sich nun dabei um einen Clan, Stamm, eine Stadt oder eine andere Art von Gemeinschaft handelt. Sie haben Pflichten, Loyalitäten und Konflikte, die über ein Leben als einfache Freibeuter hinausgehen, und haben Verbindungen mit der Welt Glorantha und den Runen, die sowohl tiefgehend als auch bedeutsam sind. In dem Zuge, in dem Abenteurer in ihrem Kult aufsteigen, wird auch ihre Verbindung zu den Runen gestärkt, und sie erlangen mehr Macht und gehen auf Questen, um wahre Helden zu werden.

Einer der wichtigsten Orte in Glorantha ist der Drachenpass, der im Herzen des Kontinents Genertela liegt. Es ist eine Region, die von Konflikten heimgesucht wird,

aber auch mit Gelegenheiten gesegnet ist, ein höchst magischer Ort, der im Zentrum vieler der großen Mythen der Welt steht, und auch der Ort an dem, laut Prophezeiungen, die großen apokalyptischen Ereignisse stattfinden sollen, die die Heldenkriege genannt werden. Eine kürzliche Revolution gegen die Besetzer aus dem Lunaren Imperium hat viele Städte im Drachenpass zerstört. Edelleute, Kulte und Clans kämpfen nun um die Macht und Herrschaft, und ihre Befreier versuchen, das, was ihnen genommen wurde, wiederaufzubauen und zurückzufordern.

ERÖFFNUNGSSZENE

Lies den Spielern den folgenden Text laut vor:

Ihr seid schon seit ein paar Tagen unterwegs und reitet den Räubern hinterher, die einen großen Teil der Rinderherden eures Stammes gestohlen haben – eine der wichtigsten Quellen eures Wohlstands. Bei dieser verderblichen Tat tötetet sie auch zwei eurer Stammesmitglieder und ließen eines verwundet zurück: einfache Hirten, die nicht einmal Stammeskrieger waren. Zabra, die Frau eures Clanhäuptlings, hat euch – ihre mutigsten und fähigsten Verbündeten – ausgesandt, um ihnen zu folgen, die Rinder zurückzuholen und euch für diese Schmach zu rächen.

Eine verletzte Hirtin hat unter den Räubern Mitglieder des Grauhund-Clans wiedererkannt, insbesondere einen Mann namens Danakos, einen ambitionierten und verbitterten Grauhund. Die Spur der Räuber führt zu den Ländereien des Lismelder-Stamms und, noch genauer, zum Heimatdorf der Grauhunde.

An dieser Stelle wäre es hilfreich, wenn die Spieler einander ihre Abenteurer vorstellen, sofern sie dies nicht bereits getan haben. Jeder der vorgefertigten Charakterbögen enthält eine kurze Vorstellung, die die wichtigsten Informationen über den Abenteurer in seinen eigenen Worten wiedergibt, und die Spieler sollten ermutigt werden, diesen Text vorzulesen oder zu umschreiben, um dabei so sehr, wie sie möchten, in ihre Rolle zu schlüpfen.

Einige der vorgefertigten Charakterbögen erwähnen existierende Verbindungen und Beziehungen zu anderen Abenteurern, und der Spielleiter kann die Spieler ermutigen, diese auszuführen, damit sich alle gut in ihre Rollen einfühlen können. Nicht alle müssen die ganze Zeit gut miteinander auskommen, und freundliche Rivalitäten oder ungewisse Loyalitäten können jede Menge weitere Ansätze für das Rollenspiel bieten.

Es wird davon ausgegangen, dass die Abenteurer genug zu essen, zu trinken und angemessene Ausrüstung für ein paar Tage haben, ebenso wie ihre persönliche Habe, die sie brauchen.

Das Schnellstarterabenteuer *Der zerbrochene Turm* bietet eine Einführung in die Welt Glorantha und in das RUNEQUEST-Regelsystem und ist für 3-6 Spieler und einen Spielleiter gedacht. Der Schnellstarter ist so angelegt, dass die Spieler und der Spielleiter in der Lage sind, direkt in Glorantha und die RUNEQUEST-Regeln einzutauchen, weshalb die Regeln eingeführt werden, wenn man sie braucht, und nicht alle auf einmal.

Falls man es wünscht, kann man einen weiteren vorgefertigten Charakter – einen Schamanengehilfen und die dazugehörigen Regeln – unter <https://www.uhrwerk-verlag.de/support/downloads/herunterladen>.

DIE EINÖDE DES STERNENFEUERRÜCKENS

Die Gegend, in der die Abenteurer sich derzeit befinden, wird sowohl vom Colymar- als auch vom Lismelder-Stamm als „die Einöde“ bezeichnet und befindet sich an den südlichsten Ausläufern des Sternenuerrückens, einer Gegend, in der es kaum Siedlungen gibt. Soweit das Auge reicht, erstreckt sich die raue, mit Geröll und kleinen Grasbüscheln übersäte Landschaft, die hin und wieder von niedrigen Hügeln, kümmerlichen Baumgruppen, zerklüfteten Steinformationen mit unlesbaren und von der Erosion ausgewaschenen Gravuren sowie kleinen Wasserlöchern mit trübem, stehendem Wasser unterbrochen wird. Nach einer Weile formen sich aus den Hügeln die Ausläufer des Sternenuerrückens. Halb vergrabene Mauern und Fundamente einer lang verschollenen Zivilisation erinnern an die Zeit, als die Gegend noch bewohnbar war. Hier und da finden sich vereinzelt oder in Gruppen alte Grabhügel, Steinhäufen und Dolmen (Ein-Kammer-Gräber, die aus Steinplatten gebaut sind), die schon vor langer Zeit aufgebrochen worden sind. Es gibt jede Menge Hinkelsteine und Markierungssteine, die im Lauf der Zeit zerbrochen und neu gemeißelt wurden, aber jetzt in Vergessenheit geraten sind.

Anders als die üppige grüne Landschaft, die den Stämmen in anderen Teilen des Drachenpasses gehören, kann die Einöde nur wenige Lebewesen versorgen, und daher werden die Tausende Morgen nutzloses Land meist einfach in Ruhe gelassen. Keiner der Abenteurer ist bis jetzt je hier gewesen. Es gibt viele Orte in Glorantha, die als „Einöde“ bezeichnet werden, dies ist ein weiterer davon.

Was die Abenteurer wissen

Der Spielleiter sollte den Spielern erlauben, alle relevanten Fragen zu stellen, die sie vielleicht haben könnten, und ihnen jene Fragen beantworten, deren Antwort zum Allgemeinwissen gehört (hier als Liste aufgeführt).

Für die Beantwortung anderer Fragen sollte, falls es Sinn ergibt, ein Fertigkeitwurf abgelegt werden. Es ist im Allgemeinen eine gute Idee, nur Informationen zu liefern, nach denen auch gefragt wurde, um die Spieler nicht mit Details zu überladen, die sie vielleicht gar nicht brauchen.

- Euer Clanshüptling ist Baranthos, Sohn des Estavos (*Vater des Abenteurers Harmast*), und er ist momentan gemeinsam mit vielen Edelleuten und Landbesitzern eures Dorfes und einer Leibwache aus Kriegern bei einem Handelszeit-Fest am Sonnendom-Tempel. Seine Frau Zarah hat während seiner Abwesenheit das Sagen, und sie hat euch euren Auftrag erteilt. *Falls Harmast einer der Abenteurer ist, dann ist er als ihr Sohn verpflichtet, ihr zu gehorchen.*
- Als die Hirten nicht mit ihren Rindern zurückkehrten, schickte Zarah einen Läufer aus. Der Läufer rannte über die Weiden und fand die Hirten in einer Reihe am Boden liegend – zwei von ihnen tot, die dritte kurz davor.
- Die verwundete Hirtin heißt Berra. Sie behauptet, dass sie überfallen wurden, als sie ein paar Kilometer vor dem Dorf der Herde beim Grasens zusahen. Ihre Gefährten (Endach und Datha) wurden getötet, und Berra wurde ebenfalls für tot gehalten. Sie erkannte Danakos, Sohn des Egrost, als den Mann, der ihr einen Speer in den Bauch stieß, und sagte, die anderen Grauhunde schienen von seinem Verhalten überrascht.
- Der Grauhund-Clan gehört zum Lismelder-Stamm, der schon seit langem Rivale des Colymar-Stammes ist (dem die Abenteurer angehören). Die Grauhunde fechten den Herrschaftsanspruch der Clans des Colymar-Stammes über den Sternenuerrücken an. Die Grauhunde haben wahrscheinlich die Zeit des Handelszeit-Festes genutzt, um ihre entfernten Nachbarn zu überfallen – zweifellos als Rache für irgendeine vergangene Beleidigung.

WAS IST HIER LOS?

Diese Informationen sind nur für den Spielleiter bestimmt und sollten den Spielern nicht vorgelesen werden.

Der **Grauhund-Clan**, der zum Lismelder-Stamm gehört, ist ein erbitterter Feind des Colymar-Stammes (dem die Abenteurer angehören oder dem sie zumindest momentan gegenüber loyal sind). Einer der Grauhunde ist ein besonders ambitionierter Krieger namens **Danakos, Sohn des Egrost**, ein Mann, der schon seit langer Zeit einen tiefen Groll gegen die Colymar hegt. Als sein Clanhüptling und einige Edelleute zum Sonnendom-Tempel reisten, um an einem Handelszeit-Fest mehrerer Clans teilzunehmen, entschied Danakos, dass die Gelegenheit günstig sei, um dem Colymar-Stamm die Rinder zu stehlen, die nicht zum Markt gebracht worden waren. Da er ein herrischer Schlägertyp ist, fiel es Danakos nicht schwer, eine Gruppe seiner finsternen Gesellen zu überzeugen, ihn zu diesem Überfall zu begleiten.

Die Grauhunde durchquerten die Einöde und schlichen sich auf das Land der Colymar, wo sie die Herde und ihre Hirten fanden. Seine Verbündeten hatten gedacht, dass sie nur für einen Diebstahl hier seien, und wurden wütend, als Danakos die Hirten ermordete, statt sie einfach nur zu fesseln oder bewusstlos zu schlagen. Nach einem kurzen Streit nahmen sie sechzig Rinder der Colymar mit, da sie mittlerweile einen Punkt erreicht hatten, an dem sie schlecht mit leeren Händen zurückkehren konnten. Sie wussten aber nicht, dass eine der Hirten, Berra, ihre Wunde überlebt hatte.

Streitend und übellaunig machten sie sich auf den Weg nach Hause. Während ihrer ersten Nacht, als sie mit den gestohlenen Rindern lagerten, begegneten die Grauhunde einer mysteriösen Frau, die die Einöde durchwanderte. Zum Unglück der Rinderdiebe handelte es sich hierbei aber nicht

um eine gewöhnliche Frau, sondern um die Geisterprojektion von **Idrima**, einer alten Dämonengöttin des Ersten Zeitalters, die lange unter einer alten Ruine im angrenzenden Wald begraben lag. Sie wurde einst in dieser Einöde verehrt und ihre Tempelruine befindet sich in der Nähe. Idole von ihr sind in der ganzen Landschaft verteilt, allerdings sind die meisten längst erodiert und unkenntlich, oder von jenen, die später kamen, entweiht und umgestoßen worden.

Idrima schlummerte Jahrtausende, aber das Donnern der Rinderhufe und das Versprechen von Unmengen Fleisch und Blut hatte sie halbwegs aufgeweckt. Sie schickte einen ihrer Traumfetzen aus, einen Geist, der aus dem ätherischen Material der Geisterwelt gesponnen wurde, ihr Bewusstsein beherbergte und in den verbliebenen Idolen in der Umgebung verankert war. Sie fand den Grauhund-Clan und die Herde und verzauberte Danakos, sodass er ihrem Willen gehorchte.

Danakos versuchte aufgrund der Verzauberung, die gestohlenen Rinder zu Idrima zu bringen und ihr zu opfern. Eine aus seiner Gefolgschaft schreckte davor zurück und er tötete sie, weshalb die anderen ihm wohl oder übel gehorchen mussten. Sie packten das Lager zusammen und ritten in die Ruinen, wo sie die Rinder einpferchten und sich von ihrem besessenen Clansbruder in das uralte Grab führen ließen. Dort erwartete sie ein grauenvolles Schicksal.

Außer Danakos hat nur einer der Grauhunde überlebt, allerdings ist er dabei verrückt geworden und versteckt sich nun vor seinem Clansbruder. In der Zwischenzeit bereitet Danakos ein Ritual vor, um die alte Dämonengöttin gänzlich zu erwecken, und verfüttert dabei als Opfergabe die Herde wertvoller Colymar-Rinder an sie.

Das Obenstehende ist allgemein bekannt. Um zu betonen, wie hinterhältig dieser Überfall war, kann der Spielleiter die Abenteurer fragen, ob einer von ihnen freundschaftlich verbunden oder sogar verwandt mit einem der Hirten ist. So eine Freveltat könnte es dem Abenteurer ermöglichen, seine Leidenschaft Loyalität (Colymar-Stamm) während der folgenden Ereignisse einzusetzen, um eine Fertigkeit zu unterstützen.

Sollten die Abenteurer mehr wissen wollen, dann sollte der Spielleiter sie auf passende Fertigkeiten würfeln lassen.

- Ein erfolgreicher Wurf auf **Regionalkunde (Drachenpass)** ergibt, dass der Grauhund Danakos, Sohn des Egröst, ein Unruhestifter ist. Ein spezieller Erfolg verrät einem, dass er schon bei verschiedenen Festen Mitglieder des Colymar-Stammes drangsaliert und öfter Schlägereien angezettelt hat. Bei einem kritischen Erfolg erinnert der Abenteurer sich daran, dass er einen angeheirateten Cousin aus dem Colymar-Stamm hatte, den er bei einem betrunkenen Duell getötet hat. Dass er von seinem eigenen Stamm, den Lismeldern, gezwungen wurde, Wergeld zu zahlen, trieb ihn in den finanziellen Ruin, woraufhin er einen irrationalen Hass auf die Colymar entwickelte, denen er die Schuld an seinem Elend zuschob.
- Falls ein Abenteurer sagt, dass er die Weide untersucht, bevor die Gruppe sich auf den Weg macht, und er erfolgreich auf **Spurenlesen** würfeln, dann weiß er, dass, den Spuren nach zu urteilen, ein halbes Dutzend Grauhunde die Rinder gestohlen hat. Bei einem speziellen Erfolg erkennt er, dass es aus irgendeinem Grund in der Nähe der Leichen zu einer Rangelei kam, bevor sie sich aus dem Staub gemacht haben. Bei einem kritischen Erfolg kann der Spurenleser den Stiefelabdruck des Mörders später wiedererkennen.

Wenn die Spieler bereit sind, fortzufahren, dann kann der Spielleiter das Folgende vorlesen oder umschreiben:

Es war nicht schwer, den Banditen zu folgen – die Spuren von sechzig Rindern sind eben schwer zu verstecken –, aber sie haben einen seltsamen Umweg nach Norden genommen, der in die Einöde führt, in die keiner eurer Clans sich freiwillig begeben würde. Der graue, trübe Himmel spendet euch in dieser düsteren Umgebung keinen Trost, und eure Hoffnung, dass ihr bei gutem Wetter nach Hause zurückkehren könnt, wird ebenfalls zerschlagen. Vereinzelt Regentropfen klatschen auf euch nieder und ein fernes Grollen aus dem Süden kündigt einen aufziehenden Sturm an.

Als ihr die Spur der Viehdiebe verfolgt, macht ihr eine verstörende Entdeckung ...



Der Spielleiter sollte jeden Abenteurer auffordern, auf **Spähen** zu würfeln. Bei Erfolg sehen die Abenteurer eine humanoide Gestalt, die mehrere hundert Meter nördlich mit dem Gesicht nach unten auf dem von Rinderhufen aufgewühlten Boden dahingestreckt liegt. Bei einem speziellen oder kritischen Erfolg erkennt man, dass eine kleine Schar Krähen an dem freigelegten Fleisch herumpickt, was andeutet, dass die Gestalt ziemlich tot sein muss. Falls keiner einen Erfolg bei seinem **Spähen**-Wurf hatte, dann werden die Abenteurer über den Körper stolpern, wenn sie die Spur der Rinder verfolgen.

EINMAL EIN SIPPENMÖRDER ...

Wenn man sich dem Körper nähert und ihn genauer betrachtet, stellt er sich als die Leiche einer dunkelhaarigen Menschenfrau mit braunen Augen heraus. Als Mitglied des Grauhund-Clans ist sie in eine Wolltunika mit einem blauen Saum gekleidet, wie sie ihre Weber herstellen. Wenn sie die Krähen verscheuchen, dann können die Abenteurer den Körper näher untersuchen. Dabei stellen sie fest, dass der Frau die Kehle durchgeschnitten wurde und dass sie keine Wertsachen hat, da die Lederschnüre ihrer Börse durchtrennt und alle Waffen, die sie mit sich geführt haben mag, entfernt worden sind. Nur noch ein kleines Essmesser in einer Hülle an ihrem Gürtel ist geblieben. In der Nähe der Leiche befindet sich ein kleiner Steinkreis mit den Überresten eines Feuers.

Ein erfolgreicher Wurf auf **Spurenlesen** verrät, dass sie getötet wurde, vermutlich als sie am Feuer saß, und dass sie davongeschleift und liegen gelassen wurde. Die Spuren der Rinder überlagern die Schleifspuren, also wurde sie wohl getötet, bevor die Rinder davon getrieben wurden. Bei einem speziellen oder kritischen Erfolg stellt man fest, dass die Stiefelabdrücke ihres Mörders die von Danakos sind, dem Mörder der Colymar-Hirten.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Sitten** wird einem klar, dass es ein sehr untypisches Verhalten für den Grauhund-Clan (und die Colymar) ist, einen ihrer Leute zu ermorden und dann als Krähenfutter liegen zu lassen, ohne ein Grab zu buddeln oder die Tote respektvoll hinzulegen. Der Abenteurer, der diesen Wurf erfolgreich gemacht hat, wird vielleicht auch feststellen, dass es anständig wäre, die Leiche des Grauhundes zu bestatten. Der Boden ist zu steinig, um mit den Händen ein Grab auszuheben – und die Abenteurer haben nur wenig Werkzeug zu Verfügung –, aber man kann in nur einer Viertelstunde genug Steine sammeln, um die Leiche zu bedecken.

Falls sie eine der Abenteurer ist, dann könnte Yanoth auch ihren beschworenen Erdelementar für diese Aufgabe einsetzen.

DIE BÄUME SEHEN MIT

Während (oder falls überhaupt) die Abenteurer die Umstände dieses Mordfalls überdenken, sollte der Spielleiter einen weiteren **Spähen**-Wurf fordern. Alle, die dabei Erfolg haben, werden eine Bewegung in der Ferne erkennen: Jemand, der in der Nähe einer verkümmerten Baumgruppe westlich der Viehspuren steht, beobachtet sie. Falls die Abenteurer rufen, winken oder sonst wie den Anschein erwecken, dass sie den Beobachter bemerkt haben, dann wird die Gestalt hektisch davonrennen, um sich in einem steingefüllten Flussbett auf der anderen Seite der Baumgruppe zu verstecken.

Die Verfolgung sollte keine Schwierigkeit darstellen, da bald klar wird, dass es sich bei der Gestalt um einen alten Mann in einem Lendenschurz und einem zerlumpten Mantel handelt, der am Saum schon sehr fadenscheinig ist und mit Flickern repariert wurde. Bei einem speziellen oder kritischen Erfolg bei dem vorangegangenen **Spähen**-Wurf stellt man dies schon aus der Ferne fest. Der alte Mann bewegt sich mit einem groben Holzstock fort, seine Haare sind verfilzt und wild, und er sieht ängstlich über seine Schulter, wenn die Helden sich ihm nähern.

Falls die Helden sich entscheiden, den Mann nicht näher zu untersuchen oder zu verfolgen, dann sollte der Spielleiter beim Abschnitt *Auf dem Weg zu den Ruinen* auf Seite 31 weitermachen. Falls man ihn in Frieden lässt, versteckt sich der alte Mann im Graben, bis die Abenteurer längst verschwunden sind. Wenn die Luft rein ist, wird er sich der toten Grauhündin nähern. Er wird versuchen, ihren Geist zu beruhigen, und sich dann in seine Hütte zurückbegeben (beschrieben unter *Schutz vor dem Sturm*, Seite 30), wo er weiter sein Einsiedlerleben führen wird, bis er Jahre später ruhig und ohne größere Vorkommnisse verstirbt.

Mit dem alten Mann reden

Falls man den alten Mann konfrontiert oder verfolgt, können die Abenteurer ihn besser in Augenschein nehmen (wie oben beschrieben). Da er weiß, dass sie sich ihm nähern, stellt er sich mit dem Rücken zu einem steinigen Hang und fuchtelt ängstlich mit seinem Stab, um sich gegen die möglichen Angreifer zu verteidigen.

- Eine erfolgreicher **Intelligenzprobe** lässt einen erkennen, dass der Mann beinahe blind ist, da sein eines Auge milchig-weiß ist und er mit dem anderen mühevoll blinzelt. Er lauscht den Bewegungen der Abenteurer auf dem steinigen Untergrund, um sie genau zu verfolgen.
- Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Regionalkunde (Drachenspass)** entsinnt sich ein Abenteurer, dass es sich bei ihm um einen Grabräuber namens Carthalo handelt, der einst dafür bekannt war, Dinge aus Hügelgräbern zu stehlen und sie in Handelsposten zu verkaufen. Er wurde schon vor langer Zeit davongejagt und ist seit Jahren nicht mehr im Dorf der Abenteurer gewesen. Bei einem speziellen Erfolg erinnert man sich, dass Carthalo vor Jahrzehnten ein recht brauchbarer Schamane und Daka Fal-Kultist aus dem Gebiet der Colymar war. Er wurde während eines Kampfes mit einem Geist verrückt und war seitdem nie wieder ganz er selbst.
- Mit einem erfolgreichen **Glückswurf** kann sich ein Abenteurer vielleicht sogar daran erinnern, den alten Carthalo vor vielen Jahren gesehen zu haben.
- Falls man **Überreden** erfolgreich einsetzt, kann man ihn schnell beruhigen, wohingegen **Rhetorik** nur wirkt, wenn die Abenteurer viel Geduld haben. Alternativ kann der Spielleiter die Spieler die Begegnung auch einfach ausspielen lassen und daran festmachen, wie schnell Carthalo den Abenteurern vertraut.

ORTE

Die folgenden Orte werden auf der Karte dargestellt, gehen aber über den Rahmen dieses Abenteurers hinaus.

- **Das Nymietal:** Ein besiedeltes Gebiet mit kleinen Bauernhöfen, Weingütern und Weiden für Rinder und Schafe, das die Colymar für sich beanspruchen.
- **Das Klarweinfort:** Die Hauptsiedlung des Colymar-Stammes und das Dorf des Ernaldoring-Clans. Der Stammeskönig residiert hier. Es gibt einen Wochenmarkt, Tempel für die Stammesgötter und viele Weingüter im Norden und Osten.
- **Die Geheiligten Lande:** Die Weingüter und Felder des Erdtempels.
- **Der Erdtempel:** Der Haupt-Erdtempel dieser Region: Seine Hohepriesterin ist so wichtig wie jeder Stammeskönig.
- **Das Arnoring-Dorf:** Heimat des Arnoring-Clans des Colymar-Stammes.
- **Quackfurt:** Dieses Marktdorf ist die Hauptüberquerungsstelle des Stroms, dank der Sartar-Brücke, einer Steinbrücke, die von Prinz Sartar erbaut wurde. Von hier aus bringen Boote Güter bis nach Esrolia.
- **Der alte Turm:** Eine alte Befestigung, die sowohl der Colymar als auch der Lismelder-Stamm für sich beanspruchen.
- **Zum Guten Teller:** Reisende zwischen dem Strom und dem Bach können hier Unterkunft, Speis und Trank finden.
- **Hügelhafen:** Heimat des Hügelhafen-Clans des Lismelder-Stammes.
- **Das Grauhund-Dorf:** Heimat des Grauhund-Clans des Lismelder-Stammes, am besten bekannt für die Grauhund-Taverne, wo Reisende übernachten, essen und trinken können.
- **Die Kleinen Sternenfeurrücken:** Diese steilen Klippen sind dem Kult des Orlanth heilig und werden vom Orlmath-Clan beansprucht.
- **Die Einöde:** Diese Region des Sternenfeurrückens wird sowohl vom Colymar- als auch vom Lismelder-Stamm beansprucht. Sie ist unbesiedelt und im Allgemeinen nur dazu gut, Schafe grasen zu lassen.
- **Der zerbrochene Turm:** Eine alte Ruine in der Einöde des Sternenfeurrückens.

Falls einer der Abenteurer ihn angreift oder versucht, ihn zu entwaffnen, wird er schnell seinen Stab fallen lassen und den Geistern zurufen, dass sie ihn willkommen heißen sollen. Er ist kein Kämpfer, und ihn zu töten bringt demjenigen, der diese Schandtat vollbringt, keine Ehre. Im Gegenteil, es ist möglich, dass er in der Lage ist, ein paar Geister zu rufen, die ihm helfen könnten oder sich möglicherweise für seinen Tod rächen wollen.

DER EINSIEDLER DER EINÖDE

Wenn er sich erst einmal beruhigt hat und davon überzeugt ist, dass es sich bei den Abenteurern nicht um diejenigen handelt, die zuvor hier vorbeigezogen sind, oder deren Verbündete, dann wird er frei sprechen. Der Spielleiter wird ermutigt, Carthalo als einen schwierigen Gesprächspartner darzustellen, da er ziemlich zerstreut ist und nicht viel mit Menschen redet. Meistens kommuniziert er mit Geistern, seinem Gott Daka Fal, der Umwelt und sich selbst, also hat er eine Menge der üblichen sozialen Umgangsformen verlernt, darunter die Fähigkeit, subtile Gesprächs- oder Verhaltensmuster zu erkennen. Er ist außerdem hungrig und hat einen besonderen Blick für glänzende Dinge, die gute Opfer für die Geister abgeben würden, die die Einöde bewohnen.

Carthalo weiß, wer die Grauhunde, die Lismelder und Colymar sind, da er schon sein ganzes Leben lang zwischen deren Territorien lebt. Der Spielleiter sollte auf den **Ruf** jedes Abenteurers aus der Umgebung würfeln: Bei einem Erfolg hat Carthalo schon von ihm gehört. Er kann sich vielleicht sogar an den Abenteurer aus dessen Kindheit erinnern.

Es braucht nicht viel, um Carthalo auf ihre Seite zu bringen, und er gibt die Informationen, die er hat, bereitwillig weiter:

- Carthalo erwähnt voller Furcht „die Steinfrau“, die die Helden unbedingt meiden sollten, und sieht sich manchmal panisch um, um sicherzugehen, dass sie sich nicht in der Nähe aufhält (tut sie nicht). „Manchmal rührt Sie sich und durchwandert die Einöde, und wenn ihr Sie seht, dann lauft!“
- Er war dabei, nach Wurzeln zu graben, als er sah, wie die Herde sich näherte, und er lauschte den Grauhunden aus der Ferne, während sie lagerten. Die Steinfrau ist einem der Grauhunde erschienen und hat ihn verzaubert.
- Der Mann ist ins Lager zurückgekommen und hat gesagt, dass sie alle nach Norden ziehen würden, anstatt in ihr Heimatdorf Talavdis zurückzukehren. Als die anderen protestierten, hat er einen seiner eigenen Leute umgebracht. Die anderen packten dann ihre Sachen und ritten mitten in der Nacht weiter. „Das war so nach Mitternacht, vor einem halben Tag.“
- Die Grauhunde bringen die Rinder wahrscheinlich zu der Ruine der Steinfrau, einem uralten Tempelkomplex auf einem Hügel tief in den wüsten Wäldern der Gebirgsausläufer im Norden. Die alte Ruine ist nicht schwer zu finden, vor allem, da eine breite Spur aus Hufabdrücken die Abenteurer direkt dorthin führt.
- Er weiß nicht genau, wer oder was die Steinfrau eigentlich ist, aber er meidet sie, da sie ihm Angst einjagt. Er nennt sie so, weil sie aussieht wie die steinernen Idole, die man hier und da in der Umgebung verteilt findet.

Der Grauhundgeist

Falls man das Lager mit einem erfolgreichen Wurf auf *Spurenlesen* untersucht, findet man keinerlei Hinweise auf die Steinfrau. Es gibt keine sichtbaren menschlichen Fußspuren, außer denen der Grauhunde und denen von Carthalo. Man braucht nicht zu würfeln, um zu erkennen, wohin sie gegangen sind. Die Hufe haben eine so offensichtliche Spur hinterlassen, dass jeder ihr folgen könnte.

Während die Abenteurer mit Carthalo reden, wird klar, dass das Wetter sich immer weiter verschlechtert. Die Wolken werden dunkler, ein leichter Sprühregen beginnt zu fallen – nicht genug, um einen wirklich nass zu machen, aber genug, dass es unangenehm ist.

CARTHALO

Daka Fal-Schamane

Carthalo ist ein kleiner, drahtiger Mann, der oft mit Leuten redet und ihnen zumurmelt, die gar nicht da sind. Sein Körper ist mit zahllosen Tätowierungen überdeckt, und er trägt selten mehr als einen Lendenschurz und einen alten Flickentmantel.

Carthalo hat eine panische Angst davor, dass er von etwas beobachtet oder ausspioniert wird, zum Beispiel von den Idolen der Steinfrau, längst dahingeschiedenen Geistern, die sich mit seinen Ahnen eine Fehde liefern, Eulen und einem sprechenden Waschbären.

STÄ 11	KON 13	GRÖ 11
INT 15	GES 12	CHA 16
MAN 18	Magiepunkte 18	

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	0/5
Linkes Bein	05-08	0/5
Unterleib	09-11	0/5
Brust	12	0/6
Rechter Arm	13-15	0/4
Linker Arm	16-18	0/4
Kopf	19-20	0/5

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Stab	75	1W8	5	8

Runen: Mond 60%, Mensch 90%, Tod 75%.

Runenpunkte: 6 (Daka Fal)

Leidenschaften: Loyalität (Ahnengeister) 80%.

Bewegung: 8

Trefferpunkte: 14

Rüstung: Keine.

Fertigkeiten: Bestatten 85%, Erste Hilfe 70%, Geisterkampf 95%, Geisterkunde 90%, Horchen 50%, Klettern 60%, Meditieren 65%, Schleichen 50%, Springen 50%, Suchen 60%, Verstecken 50%.

Sprachen: Geistersprache 70%, Handelssprache 25%, Heortlingisch 65%.

Geistermagie: Feinde spüren 1, Geist ablenken 1, Geisterschirm 6, Heilen 5, Verwirren 2.

Geisterkampfschaden: 1W6+3

Lösegeld: 500 L

Schamanische Fähigkeiten: Carthalo kann seinen Zauber *Geisterschirm 6* dauerhaft aufrechterhalten.

Tabu: Niemals Rüstung tragen.

Magische Gegenstände: MAN-Speicherkristall mit 11 Magiepunkten.

Anderes Ich: INT 13, MAN 16, CHA 14

Fertigkeiten: Geisterkampf 80%

Geisterkampfschaden: 1W6+2

Geistermagie: Gegenmagie 4, Magie aufheben 4, Schutz 3, Sichtbar machen 2

Carthalo sagt, dass der Geist der toten Grauhündin zur Ruhe gebetet werden sollte, da er nicht will, dass noch ein Geist in der Einöde umherirrt, besonders, weil die Steinfrau sie holen könnte. Er sagt den Abenteurern: „Die Einöde ist voll von Geistern und Spuks aller Arten. Die meisten hungern nach etwas, so wie jeder es tut.“

DIE GESCHICHTE DER STEINFRAU

Carthalo versichert den Abenteurern, dass sie in seiner Hütte vor der Steinfrau sicher sind. Die Geister der Einöde respektieren seinen Wunsch, alleine zu sein, und er hat alle ihre Hinkelsteine (stehende Steinblöcke) und Idole in der Umgebung davongeschafft.

Falls man ihn danach fragt, wird er sagen, dass sie eine Art zerstörerischer Göttin ist, die mit der Erde verbunden ist. Eine sehr alte, die in der Zeit des Götterkrieges geboren wurde. Sie ist keine Kreatur des Chaos und hatte sogar dabei

geholfen, es aus der Region zu verbannen. Die Theyalaner aus alten Zeiten – die ursprünglichen Bewohner der Gegend, deren Sprache überdauert hat – verehrten sie früher als eine Art Erdgottheit oder – wie er glaubt – als Göttin der Herden.

Carthalo sagt, dass sie schon seit langer Zeit schläft oder tot ist und dass von ihr nur eine geisterhafte Erinnerung übriggeblieben ist. Es ist möglich, dass mehr als eine dieser Steinfrauen die Einöde durchstreifen ... eine Göttin kann im Laufe der Jahrhunderte viele Träume haben.

Falls die Abenteurer helfen möchten, können sie Carthalo bei dem Ritual unterstützen. Er wird einige von ihnen bitten, ihm bei der Vorbereitung des Körpers für die Beerdigung zu helfen, was einen erfolgreichen Wurf auf **Bestatten** erfordert. Falls die Abenteurer dies nicht können, wird er sie Schritt für Schritt durch den Prozess führen (oder es selbst tun). Trotz seines verwirrten Zustands ist sein Verstand, wenn es um den Tod oder die Geisterwelt geht, erstaunlich scharf.

Innerhalb kurzer Zeit ist der Körper bereit, und Carthalo bittet die Helden, ihn zu bewachen, während er den Geist der Grauhündin anruft. Um ihren Geist zu beschwören, setzt er sich auf den Boden, beginnt mit einem rituellen Gesang und wirkt Magie. Die Abenteurer werden ermuntert, ihm auf jede erdenkliche Weise zu helfen, egal, ob es durch Magie oder nur durch Gesang ist: Sogar mit einem erfolgreichen Wurf auf **Tanzen** oder **Singen** kann man seinen Erfolg unterstützen.

Falls er erfolgreich ist, taucht der Geist der toten Grauhund-Frau innerhalb einer Stunde auf. Bei einem speziellen Erfolg erscheint sie innerhalb von zehn Minuten und bei einem kritischen Erfolg erscheint sie praktisch sofort und ist auch gleich positiv gegenüber Carthalo und allen, die ihm helfen, eingestellt. Falls die Beschwörung fehlgeschlagen ist, erscheint der Geist der Grauhund-Frau nicht. Bei einem Patzer taucht sie wutentbrannt auf und kurz darauf manifestiert sich die Steinfrau (siehe *Der Traum der Steinfrau* auf Seite 33).

Falls der Geist der Grauhündin erscheint, ist sie für jeden sichtbar und hat ihre menschliche Gestalt. Sie ist noch nicht in die Geisterwelt übergetreten und steckt hier in der Einöde fest. Mit Geistern zu sprechen ist schwierig, und dieser hier ist von dem plötzlichen Tod und der seltsamen und beunruhigenden Umgebung der verfluchten Einöde immer noch völlig schockiert. Trotz ihres Zorns auf ihren früheren Anführer ist sie immer noch kein besonderer Freund der Colymar, und man muss sie möglicherweise erst mit **Sitten**, **Überreden** oder **Redekunst** dazu kriegen, mit den Abenteurern zu reden.

Lannike spricht

Falls man sie überzeugen kann, zu sprechen, wird sie erzählen, dass ihr Name Lannike, Tochter von Leika aus Snorris Hof ist, und den Abenteurern sagen, dass sie das Geschehene bedauert. Obwohl sie immer Danakos' Befehlen gefolgt ist, ist sie keine Mörderin und hatte nicht gedacht, dass er die Hirten umbringen würde. Falls erwähnt wird, dass eine von ihnen überlebt hat, dann wird sie sich direkt ein wenig erleichtert fühlen.

Wenn Lannike gefragt wird, was passiert ist, dann erzählt sie, dass sie und vier andere Grauhunde – Mitrolar, Desonil, Theydinna und Varanik – Danakos, Sohn des Egrost und seinem Plan gefolgt sind, in der Hoffnung, dass sie mit einem solch kühnen Überfall ein wenig Ruhm und Status in ihrem Clan erringen können. Sie dachten, sie würden die Colymar-Hirten einfach überrumpeln und fesseln, aber Danakos überraschte sie alle, als er die Gefangenen umbrachte. Sie stritten mit ihm, aber es war zu spät. Es gab nicht viel, was sie tun konnten, außer mit den Rindern nach Hause zurückzukehren. Sie und die anderen schlossen einen Pakt, dass sie, nachdem ihr Clanshüptling sie belohnt hatte, zu den Colymar zurückgehen und ihnen das doppelte Wergeld (Lösegeld) für die Toten bezahlen würden.

Bevor sie sich alle schlafen legten, konfrontierten die anderen Danakos mit ihrem Plan und er versprach, die Rinder zu bewachen und darüber nachzudenken. Er weckte sie mehrere Stunden später und sagte, dass sie die Herde nach Norden in die Wälder bringen würden, was einen Umweg von dem relativ einfachen Heimweg darstellte. Lannike und die anderen weigerten sich, und das nächste, was sie wusste, war, dass sie Blut hustete und feststellte, dass sie ermordet worden war.

Die nächsten paar Momente sind sehr verschwommen, und als sie sich ihrer Umgebung wieder bewusst wurde, waren die Rinder fort. Sie versuchte, in ihr Dorf zurückzukehren, aber etwas an der Einöde verwirrte sie und raubte ihr ihren Orientierungssinn, und seitdem sucht sie nach ihren Clanmitgliedern. Lannike bittet Carthalo und die Abenteurer, ihren Geist zur Ruhe zu betten.

Die Abenteurer können sie ignorieren oder ihr helfen, indem sie die Probleme lösen, die sie an diese Welt binden: Rache an Danakos, Rettung ihrer Verbündeten und die Rückgabe der Rinder an die Colymar. Falls die Helden zustimmen, dann weist Carthalo ihr den Weg, den sie gehen muss, wenn ihre Probleme dann endlich gelöst worden sind. Sie sagt, dass sie bei dem Tor warten wird, deutet aber auf einen kleinen Stein am Boden, der mit ihrem Blut befleckt ist. Lannike erklärt, dass die Abenteurer den Stein nur auf den Boden zu werfen brauchen, und sie wird erscheinen.

Falls die Abenteurer Lannike helfen wollen, wird Carthalo gerne bereit sein, die Helden zu unterstützen. Falls sie sich weigern und irgendwie versuchen, Carthalo daran zu hindern, Lannike den Weg in die höheren Welten zu weisen, wird sie vor Verzweiflung laut aufheulen und alle die angreifen, die ihrem Geist die Erlösung verweigern.

Ihr MAN beträgt 12, und sie macht 1W6 Punkte Schaden mit Geisterkampf (siehe Seite 19). Carthalo ist von der Kaltherzigkeit der Abenteurer entsetzt, weigert sich, weiterhin mit ihnen zu tun zu haben, und murmelt, dass die Colymar sich mit der Zeit ganz schön verändert haben.

Der blutbefleckte Stein, der ungefähr die Größe eines Eis hat, ist ansonsten unauffällig.

Schutz vor dem Sturm

Wenn das Geisterritual vollendet ist, sei es zum Guten oder zum Schlechten, ist Carthalo bereit, die Gegend zu verlassen und nach Hause zurückzukehren. Egal wie man ihn behandelt hat, er ist nicht von der Idee begeistert, durch den Wald in das Reich der Steinfrau zu gehen, und wird sich deswegen hier von den Abenteurern trennen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Überreden** oder **Rhetorik** kann man ihn vielleicht umstimmen, aber er wird dennoch beim ersten Anzeichen von Ärger seine Meinung ändern. Bei einem speziellen oder kritischen Erfolg wird Carthalo bis zum bitteren Ende, egal wie es ausfallen sollte, bei den Abenteurern bleiben.

Falls die Abenteurer ihn genügend beeindruckt haben – oder erfolgreich **Überreden** oder **Rhetorik** eingesetzt haben –, dann wird Carthalo den Abenteurern möglicherweise Schutz vor dem Sturm in seinem Zuhause anbieten. Er führt sie zu einer zugigen, aber gut gesicherten Steinhütte in den Ausläufern der Berge, die mit einer relativ kleinen Höhle verbunden ist. Auf dem Weg dorthin werden die Abenteurer

möglicherweise verschiedene Schutzrunen und alte Glyphen sehen, die in den Boden, auf Felsen und in einige tote wie lebende Baumstämme geritzt oder aufgemalt worden sind. Es finden sich auch Anzeichen der Verehrung von Daka Fal hier. Kleine Totems sind hier arrangiert worden, und mit einer erfolgreichen **Intelligenzprobe** erkennt man, dass diese Schutzzauber gegen Geister darstellen.

In seiner Hütte befindet sich ein seltsames Gerümpel aus Töpferwaren und kultischen Überresten, Tierschädeln und -knochen, bunten Steinen, in die Runen geritzt wurden, Bündel getrockneter und trocknender Kräuter und so weiter. Einige Objekte sind mit Bindfäden oder Lederbändern an der Decke befestigt, aber wenn man mal von der Unordnung absieht, ist es relativ sauber. Die Hütte wird mit einer großen Feuergrube beheizt. Carthalo bittet die Helden, ein Feuer anzufachen, während er das Essen zubereitet. Wenn es sich alle bequem gemacht haben, dann wird er ihnen einige Streifen getrocknetes und mit Salz und Kräutern gewürztes Echsenfleisch geben und Schalen mit dünnem und recht unappetitlichem Brei aus den Wurzeln der Gegend. Er wird begeistert sein, falls die Helden ihren viel leckereren Proviant mit ihm teilen sollten.

Den Sturm abwarten

Als das heraufziehende Unwetter stärker wird und sich dann schließlich über die Umgebung ergießt, bittet Carthalo die Abenteurer, von ihren Taten zu berichten. Er hat nicht oft Gesellschaft, an die er daher kaum gewöhnt ist, und stellt viele Fragen.

Zum Schlafen hat Carthalo nicht mehr als seine eigene Matte, die er aber zur Verfügung stellt, falls man ihn darum bittet. Jeder andere kann irgendwo eine Stelle zum Sitzen – und Schlafen – finden, während der Sturm draußen weiter wütet. Wie üblich sind alle Tiere vor der Hütte eingepfercht. Sie werden eine ruhelose Nacht verbringen, in der der Regen auf die umliegende Landschaft herunterpeitscht, Blitze die Gegend erhellen und der Donner direkt über ihnen grollt.

Am nächsten Morgen weckt Carthalo sie bei Sonnenaufgang. Der Sturm hat einstweilen aufgehört, aber der Himmel ist immer noch finster und es nieselt, und aus der Ferne hört man Donnerrollen, was auf einen weiteren Sturm hindeutet.

Falls die Abenteurer versucht haben, ihn umzustimmen – vielleicht mit einem erfolgreichen **Überreden**-Wurf –, dann wird der alte Schamane vielleicht mit ihnen mitkommen. Allerdings hat er fürchterliche Angst vor der Steinfrau, und falls sie einen ihrer Steine finden und die Abenteurer ihn irgendwie respektlos behandeln sollten, wird er die Gruppe verlassen.

AUF DEM WEG ZU DEN RUINEN

Ob es nun nach dem Fund der Leiche der Grauhündin Lannike ist oder nach einer Nacht in Carthalos Hütte, die Abenteurer werden schlussendlich auf ihrer Suche nach den Rindern nach Norden weiterziehen, in die steinigen Ausläufer des Sternenfeuergebirges. Falls sie sich entschlossen haben, direkt dorthin weiterzureisen, dann werden sie feststellen, dass der Sturm stärker wird, je weiter sie nach Norden ziehen, und dass im Laufe des Tages der Himmel immer dunkler wird, bevor es dann heftig zu regnen beginnt. Die Spuren der gestohlenen Herde sind dennoch leicht zu verfolgen und führen nach einigen Stunden in die Hügelausläufer der Berge, die immer dichter mit Bäumen bewachsen sind. Falls die Abenteurer bis zum nächsten Morgen warten wollen, werden sie feststellen, dass der Regen die Spuren ausgewaschen hat, sodass es nun einen erfolgreichen **Spurenlesen**-Wurf mit doppelter Erfolgswahrscheinlichkeit braucht, um sie wiederzufinden und ihnen weiter zu folgen.



Falls sie die Spuren nicht wiederfinden, können sie es weiter versuchen, wobei jeder erneute Versuch eine weitere Stunde erfordert. Falls der zweite Versuch auch fehlschlägt, sollte der Spielleiter den Spielern sagen, dass die Abenteurer die Spur nach mehreren Stunden Sucherei im Matsch schließlich doch wiederfinden.

Während sie von der Einöde in die Gebirgsausläufer vordringen, werden die Abenteurer irgendwann feststellen, dass die Spur auf eine uralte und lang vergessene Straße führt, deren Pflastersteine durch Jahrhunderte der Vernachlässigung, Schlammlawinen und weitere Unglücke zerbrochen, abgespalten oder verschwunden sind, aber die trotzdem auf eine einstige Besiedlung hinweist. Was auch auffällt, sind die vielen zerbrochenen oder verunstalteten Hinkelsteine am Straßenrand. Alle sind umgestoßen, zerstört und die Bruchstücke verstreut worden.

Keiner von ihnen ist intakt genug, um die Darstellung darauf noch zu erkennen, aber mit einer erfolgreichen **Intelligenzprobe** durch einen Abenteurer, der sie aufmerksam studiert, kann man feststellen, dass sie alle dieselbe Figur zeigen: eine äußerst grobe Darstellung einer dicken Frau, deren gesichtsloser Kopf von Bändern umwickelt ist, und die, als sie noch standen, die Straße beobachtet haben müssen. Der größte von ihnen war einst wohl etwa eineinhalb Meter hoch, die anderen eher einen Meter. Falls man sie noch genauer untersucht oder den Zauber *Magie spüren* einsetzt, dann stellt man fest, dass sie nicht magisch sind, aber es vermutlich früher einmal waren. Gravuren auf den Obelisk (die man mit einem speziellen Erfolg in **Theyalanisch Lesen/Schreiben** oder mit dem Runenzauber *Übersetzen* entziffern kann) verraten, dass es sich hierbei um heilige Steine handelt, die „Augen“ der Göttin, mit denen sie über ihre Herden wacht.

Sollten die Abenteurer nach einem intakten Hinkelstein der Göttin suchen, dann müssen sie die Gegend weiträumig durchkämmen und erfolgreich auf **Suchen** würfeln. Falls die Abenteurer sich auf dieses Unternehmen einlassen, anstatt einfach den Spuren der gestohlenen Herde weiter zu folgen, dann wird sie das eindeutig verlangsamten. Falls sie einen dieser Hinkelsteine finden, dann wird er für jeden, der in der Lage ist, Magie zu erkennen, Magie ausstrahlen. Sollten die Abenteurer versuchen, einen intakten Hinkelstein zu zerstören oder anderweitig zu manipulieren, dann sollte der Spielleiter für jeden Abenteurer, der dabei involviert ist, **MAN×1** würfeln. Bei einem Erfolg materialisiert sich ein Steinfrau-Traumfetzen in AR 5 in einer Entfernung von 30 Metern.

Für weitere Informationen, siehe Kasten *Der Traum der Steinfrau* (Seite 33).

EIN MUHEN NACH HILFE

Während die Abenteurer unter einem immer aufgewühlteren Himmel ihren Weg durch die rauen Wälder fortsetzen, sollte der Spielleiter diejenigen, die vorne reiten oder die Umgebung auskundschaften, einen Wurf auf **Horchen** oder **Spähen** (nach Wahl des Spielers) ablegen lassen. Bei Erfolg entdecken sie eines ihrer gestohlenen Rinder – entweder durch ängstliches Muhen und lautes Hufgetrappel auf dem Steinboden (bei einem **Horchen**-Wurf) oder auf Sicht, wenn man einen jungen Bullen durch die Bäume erspäht, der von sieben grauhäutigen Echsenwesen gejagt wird, die neben ihm herrennen und auf seinen Rücken springen und ihm in die Flanken beißen. Sobald er sich in ca. 70m Entfernung befindet, wird er für alle sichtbar.

Mit einer erfolgreichen **Intelligenzprobe** kann man die Kreaturen als Felsenechsen identifizieren, die versuchen, den Bullen zu erlegen, aber bis jetzt nur teilweise erfolgreich waren. Die Seiten des Rindes sind mit blutigen Streifen übersät, was auf die scharfen Krallen und Zähne der Felsenechsen hinweist. Der Bulle stolpert und wankt beim Laufen, da er langsam am Ende seiner Kräfte ist.

FELSENECHSEN

Diese schwerfälligen Echsen trifft man oft beim Sonnenbad in der Morgensonne auf den felsigen Ebenen der Einöde an. Obwohl sie Fleischfresser sind, sind sie zu langsam für die meisten Beutetiere und ernähren sich hauptsächlich von Aas. Sie versammeln sich in Rudeln von bis zu einem Dutzend Tieren. Die Haut der Felsenechsen sieht aus wie grauer Stein und ist sehr hart – wenn sie sich nicht bewegen, kann man sie schon einmal mit einem Stein verwechseln.

STÄ 13	KON 13	GRÖ 14
INT –	GES 13	CHA –
MAN 10	Magiepunkte 10	

Trefferzone	W20	SW/TP
Schwanz	01-03	3/4
Rechtes Hinterbein	04-05	3/4
Linkes Hinterbein	06-07	3/4
Hinterleib	08-11	3/6
Vorderleib	12-15	3/6
Rechtes Vorderbein	16	3/4
Linkes Vorderbein	17	3/4
Kopf	18-20	3/5

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Klaue (s. u.)	25	1W6+1W4	8	8
Biss (s. u.)	25	1W10+1W4	8	8

Kampf: Felsenechsen schlagen mit beiden Vorderklauen auf einmal zu (würfle zweimal), bis eine Klaue erfolgreich getroffen hat, dann halten sie sich mit der Klaue fest und schlagen in den späteren Kampfrunden mit der anderen Klaue zu und beißen.

Bewegung: 4

Trefferpunkte: 14

Rüstung: 3-Punkte Haut

Fertigkeiten: Beute riechen 50%, Verstecken 50%.

Sollten die Abenteurer zu lange zögern, werden die Felsenechsen den Bullen innerhalb der nächsten zwei Runden zu Fall bringen und nach zwei weiteren Runden genug Schaden angerichtet haben, um ihn zu töten. Sollten die Abenteurer sich gegen das hungrige Rudel stellen, können sie sich auf einen harten Kampf gefasst machen, da die Kreaturen wirklich wahnsinnig hungrig sind und kämpfen werden, bis ihre Trefferpunktanzahl auf die Hälfte gesunken ist – dann werden sie weglaufen – oder man sie sonst wie verscheucht hat.

Falls der Kampf für die Abenteurer zu leicht läuft, kann der Spieler auch einige Runden später bis zu einem Dutzend weiterer Felsenechsen auftauchen lassen, die von den Schreien ihrer Rudelgenossen auf den Plan gerufen wurden.

Falls der Colymar-Bulle gerettet wird, können die Abenteurer versuchen, sich um ihn zu kümmern, indem sie **Hüten** einsetzen, um ihn zu beruhigen, oder **Erste Hilfe** oder einen Heilzauber, um seine verlorenen Lebenspunkte wiederherzustellen, falls er ernsthaft verwundet sein sollte.

Die Abenteurer können sich jetzt wieder auf den Weg machen, um die Spur weiterzuverfolgen, mit einem ihrer verlorenen Rinder im Schlepptau. Jetzt müssen sie nur noch die anderen 59 Rinder wieder aufreiben.

Das Ziel des Grauhund-Clans wird bald ziemlich offensichtlich: eine alte Ruine, die auf einem steilen Hügel steht und aus dem felsigen Boden über die Baumwipfel ragt. Eine erfolgreiche **Intelligenzprobe** weist die Abenteurer darauf hin, dass sie keine Vögel mehr hören können und dass das einzige verbleibende Geräusch und die einzige andere Bewegung der Nieselregen und der Wind in den Blättern sind. Falls sie wollen, können sie auf **Spähen** oder **Horchen** würfeln – aber es gibt nichts zu hören und nichts zu sehen, außer vielleicht die Hinkelsteine der Steinfrau, die hier immer öfter auftauchen.

Die Spur der Herde und ihrer Diebe führt eine seichte Steigung hinauf direkt in die alten Ruinen.

DIE ALTEN RUINEN

An dieser Stelle möchten die Helden vielleicht die Gegend ein wenig auskundschaften oder versuchen, etwas über die Ruine in Erfahrung zu bringen. Aus der Ferne kann man sehen, dass es sich um einen ummauerten und von kleineren Gebäuden umgebenen Hügelkomplex handelt. Die meisten von ihnen sind eingestürzt, obwohl ein gedrungener, zylindrischer Turm die Mauern hoch überragt – das einzige Gebäude in der Anlage, das mehr als ein Stockwerk besitzt. Sein Dach ist entweder eingestürzt oder abgebrochen, und so ist er nach oben geöffnet.

- Ein erfolgreicher Wurf auf **Spähen** lässt einen kurz einen Kopf erblicken, der über die Mauer schaut. Falls die Abenteurer sich irgendwie anmerken lassen, dass sie ihren Beobachter gesehen haben, wird der Kopf sich ducken und nicht wieder auftauchen. Ein spezieller oder kritischer Erfolg lässt einen erkennen, dass es sich um einen menschlichen Mann mit einem vorne offenen Helm handelte, ähnlich dem, den Lannike trug – wahrscheinlich einer der Grauhunde.
- Ein Wurf auf **Horchen** lässt einen das Echo von schnellen Schritten aus dem Fort hören, wahrscheinlich von einem Menschen mit Stiefeln. Ein spezieller Erfolg lässt den Abenteurer das Muhen des Viehs hören, während ein kritischer Erfolg dem Abenteurer den Eindruck gibt, dass die Rinder in der Nähe des zentralen Gebäudes sind.
- Falls einer der Abenteurer **Regionalkunde (Drachenpass)** hat, verrät ihm ein erfolgreicher Wurf, dass die antiken Ruinen und der Turm angeblich zu einem Tempel gehören, der noch älter als das Zweite Zeitalter ist – mehr als fünfzehn Jahrhunderte alt. Der Gott oder die Göttin, die hier angebetet wurden, ist aber längst in Vergessenheit geraten.
- Ein erfolgreicher Wurf auf **Gefechtswissen** lässt den Abenteurer erkennen, dass die Lage des Komplexes ihm zwar eine gut zu verteidigende Position gibt, aber dass die Mauern keine echten Befestigungen sind und sich nicht sehr gut für die Verteidigung eignen.
- Mit **Hüten** oder **Tierkunde** erkennt man, dass der ansteigende Weg und die Rampe zum Hügelkomplex gut geeignet sind, um Tierherden auf ihnen entlang zu treiben. Anstelle von Stufen ist es eine sanfte Rampe (wenn auch bröckelnd und von Unkraut überwuchert), deren Boden aus gestampfter Erde und nicht aus Steinen besteht.

Falls sie näher hinschauen, sehen die Abenteurer, dass die weite, ansteigende Rampe in das Herz der Ruine auf dem Hügel führt. Sollte jemand sich entscheiden, den Hügel zu umkreisen, wird er sehen, dass ein Erdbeben einen Teil der Ruine zerstört hat, wodurch die Trümmer der Außenmauer den Hang hinabrollten und man durch das Loch in der Mauer einen klaren und ungehinderten Blick auf den gedrungenen Turm in der Mitte erhält.

DIE ERFORSCHUNG DER ALTEN RUINEN

Wenn sich die Abenteurer dazu entscheiden, die alten Ruinen zu durchstöbern, dann gibt es viel zu sehen. Obwohl die Erbauer der Ruinen seit mindestens tausend Jahren weg sind, wurden sie während ihrer Geschichte von verschiedenen Stammesgruppen und sogar Banditenbanden als Basis benutzt, einige haben Idrima beschwichtigt, andere wurden zu ihrem Altar geschleppt und verschlungen. Die Ruinen sind zum Teil zum Himmel geöffnet, und jede enge Gasse und zerstörte Kammer ist mit Geröll verstopft, obwohl einige Zimmer oder Wohnungen intakt geblieben sind.

Bemerkenswerterweise ist die Architektur anders als alles, was den Abenteurern vertraut ist. Die Formen der Wände und die Anordnung der Straßen geben das beunruhigende Gefühl, nicht von Menschen erbaut worden zu sein. Hier und da verstreut und in regelmäßigen Abständen am Rand der Rampe aufgestellt findet man intakte Versionen der Hinkelsteine, wie sie auf Seite 31 beschrieben werden, die eine dicke Frau mit übertriebenen Kurven und Schmuckbändern oder etwas anderem darstellen, das ihren Kopf völlig umwickelt. Das Mauerwerk ist, wie die Hinkelsteine, die die Steinfrau darstellen, relativ grob: behauene Steine, eng zusammengesetzt, mit wenig Platz zwischen ihnen und keinem Mörtel. Andere Wände sind viel älter und bestehen aus groben Erdwällen mit freigelegten Schichten aus Kies und Stein.

Die Suche nach dem Vieh erfordert einen erfolgreichen Wurf auf **Spurenlesen** oder **Horchen**: Ein Erfolg enthüllt, dass es sich neben dem Turm in der Mitte des Tempelkomplexes befindet, einen kurzen Spaziergang von nur etwa 5 Minuten entfernt.

Wenn der Wurf ein Misserfolg ist, verlaufen sich die Abenteurer in dem Labyrinth aus Ruinen und müssen eine erfolgreiche **Intelligenzprobe** ablegen, um sich neu zu orientieren. Ein erfolgreicher **Horchen**-Wurf in der Nähe des zerbrochenen Turms lässt einen Sprechgesang (eine Stimme, männlich) in der *Opferkammer* (siehe Seite 34) vernehmen. Alternativ können sie direkt zu den Rindern gehen, die in einem großen zeremoniellen Gehege eingepfercht sind (siehe Seite 38).

Die Schädel von Rindern, Bisons, Pferden, Widdern, Antilopen und sogar Impalas liegen hier verstreut oder sind auf eine seltsame Weise in Erdwände gesteckt worden. Ein erfolgreicher Wurf auf **Hüten** enthüllt, dass einige dieser Tiere nicht in dieser Region heimisch sind, während man mit einem erfolgreichen Wurf auf **Tierkunde** einige der exotischeren Exemplare wie zum Beispiel Moschusochsen und Auerochsen identifizieren kann.

An verschiedenen Stellen der alten Ruine findet man auf Augenhöhe Bordüren mit Inschriften, Bildern und Runen, die auf Alttheyalanisch in die Wände eingeritzt worden sind. Sie beschreiben die Geburt einer Dämonengöttin namens Idrima, die sich aus der Erde erhebt und doch in ihr eingeschlossen ist. Die Inschriften, die man in der Ruine verstreut finden kann, stellen Idrimas Rolle als Beschützerin dieser Länder gegen das Chaos dar. Die Bilder zeigen Menschen (wahrscheinlich aus dem Stamm der Theyalaner), die lange Reihen von Tieren zu Idrima führen, wie in *Auf dem Weg zu den Ruinen* auf Seite 31 beschrieben.

Dies ist wahrscheinlich der Grund, warum Carthalo dachte, dass sie eine Göttin der Herden wäre. Eine erfolgreiche **Intelligenzprobe** lässt einen aber eher vermuten, dass die Herden alle direkt zu ihr geführt werden, anstatt dass sie über sie wacht.

Das Manövrieren in den engen, von Trümmern verstopften Straßen ist nicht einfach, wenn man reitet. Alle Würfe auf **Reiten** in einer Kampfsituation in den alten Ruinen erhalten einen Malus von -20%. Ein Misserfolg bei einem Wurf bedeutet, dass das Reittier blockiert wurde oder nicht in der Lage ist, wie angewiesen zu handeln, und dass es in dieser Runde nicht angreifen oder sich bewegen kann. Ein Patzer bedeutet, dass das Reittier stolpert und der Abenteurer abgeworfen wird und eine erfolgreiche **Geschicklichkeitsprobe** ablegen muss, um Verletzungen zu vermeiden. Falls dies nicht gelingt, nimmt der Abenteurer 1W6 Punkte Schaden.

Die Wächter in den Wänden

Obwohl sie es zu der Zeit nicht wissen können, werden die Helden beobachtet, sobald sie sich den alten Ruinen nähern. Idrima benutzt ihre Traumfetzen, um sich in ihren Hinkelsteinen zu manifestieren und jeden, der vorbeigeht, zu beobachten, obwohl sie diese Fähigkeit sparsam einsetzt, da die Magiepunktekosten dafür sehr hoch sind. Sie kann sich nur in ein paar von ihnen auf einmal manifestieren, obwohl die Ruinen klein genug sind, dass sie sich danach frei auf der Hügelkuppe bewegen können.

Gefährlicher sind die alten Wächter der Ruine: ihre Erddiener, animierte Elementarwesen namens *Sprul-pa*, die beim Entstehen die Tier Schädel tragen, aus denen sie erschaffen wurden. Diese seit langer Zeit ruhenden Wesen beginnen, sich zu erheben und ein Bewusstsein zu erlangen, und beobachten ihre Umgebung von der Stelle aus, an der sie in der Erde liegen. Wenn sie geweckt werden, dann manifestieren sie sich, als ob sie aus dem Boden unter einem der Tierschädel steigen würden, dann zu ihrem Kopf wird. Wenn man mit einem der Schädel hantiert, besteht eine 50% Chance, dass man damit den nächsten *Sprul-pa* ruft.

DER TRAUM DER STEINFRAU

Falls die Abenteurer das Pech haben sollten, die Aufmerksamkeit der Steinfrau auf sich zu lenken, entweder durch das Ritual, um die Grauhündin zur Ruhe zu bringen, oder durch die Sabotage eines ihrer intakten Hinkelsteine, dann wird Idrima teilweise aus ihrem Schlaf im zerbrochenen Turm erwachen und einen Traumfetzen erschaffen und in die reale Welt aussenden.

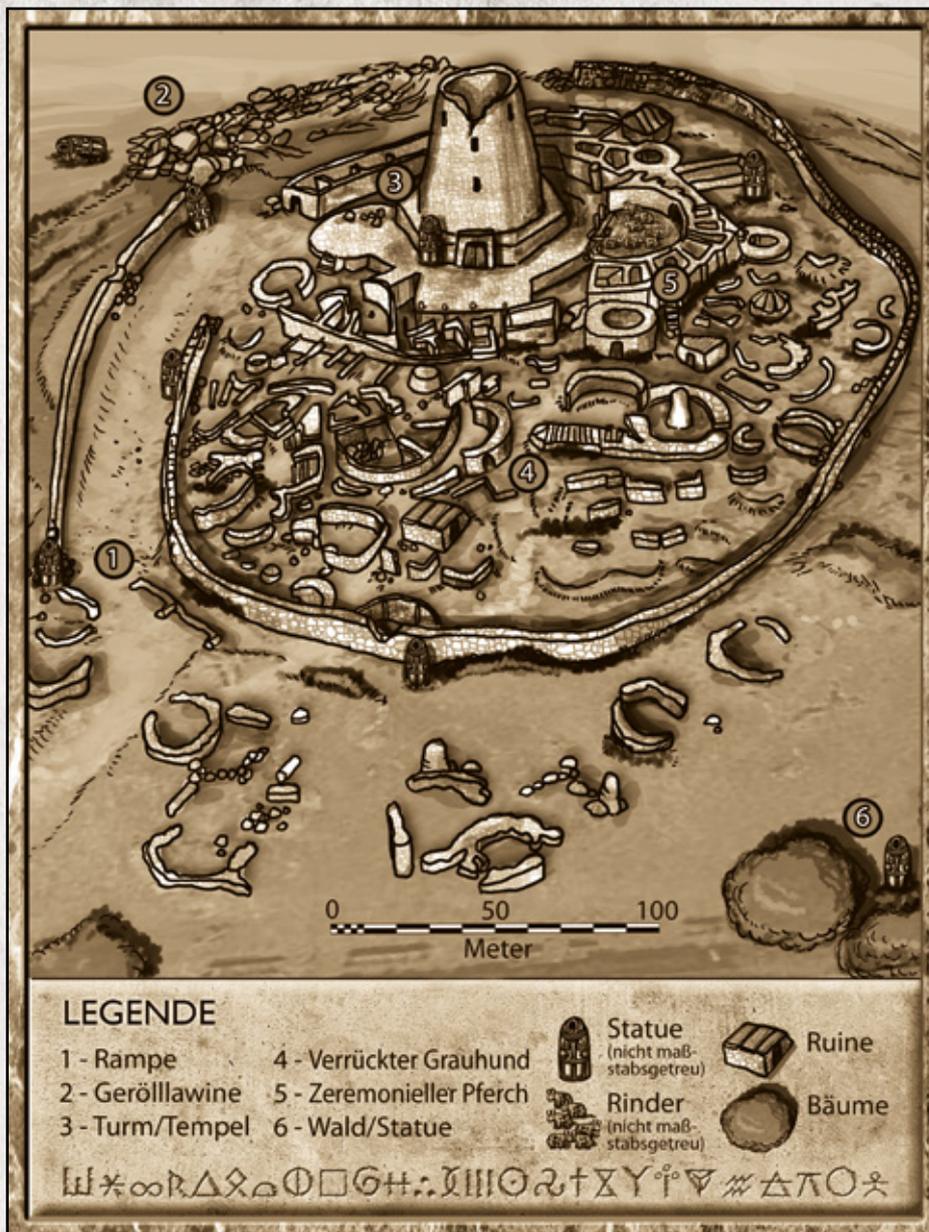
Diese Traumfetzen erscheinen in ihrer Form als Steinfrau, die identisch mit ihren Statuen ist: eine schwere Frau in einem wogenden Kapuzenumhang aus zerfetztem, aber edlem grauem Stoff, das Gesicht mit lockeren Bändern (wie Bandagen) eingewickelt, mit einem einzigen leuchtenden Licht, das zwischen den Bändern hervorscheint. Ihre Hände hat sie vor sich gefaltet, aber die langen, losen Ärmel verbergen ihre Haut komplett vor den Augen ihrer Betrachter. Der Umhang bewegt sich unnatürlich und verbirgt ihre verstörende Form.

Sie hat eine tiefe, lockende Stimme, und sie verfügt über die gleichen Fähigkeiten und Sprachen wie in ihrer physischen

Gestalt. Anstatt zu versuchen, diejenigen, denen sie begegnet, im Geisterkampf zu beherrschen und zu zerstören, wünscht die Steinfrau einfach, dass sie sie anbeten – und schlussendlich ernähren –, und lockt sie zu ihrem Turm.

Siehe die Beschreibung von Idrima auf Seite 39 für ihre Eigenschaften und Sprachen. Ihre Traumfetzen sind jedoch einfachere Kreaturen, nur wenig mehr als ätherische Wesen, die nur scheinbar eine Form besitzen und fähig zur Kommunikation, Geisterkampf und dem Einsatz ihrer Fähigkeit *Versklaven* sind. INT und GES der Traumfetzen entsprechen denen von Idrima, während ihr MAN nur 1W6+6 beträgt. Ihre Magiepunkte entsprechen dem MAN-Wert.

Wenn man sie bedroht, werden Traumfetzen in den Geisterkampf eintreten. Siehe Seite 39 für weitere Informationen. Sie können leicht zerstört werden, und sie flüchten eher zurück zu der Statue, aus der sie stammen, anstatt sich auf eine längere Begegnung einzulassen. Idrima benutzt ihre Traumfetzen als Boten, Spione und Lockvögel und nicht als Kämpfer.



Wenn man einen von Idrimas Hinkelsteinen sabotiert, dann wird sie 1W4 *Sprul-pa* rufen, die in der nächsten Runde in ihrem AR auftauchen, um sie zu verteidigen. Diejenigen, die sich in Hörweite befinden, kommen ohne Magiepunkte, aber sie kann für 1 Magiepunkt pro Diener auch mehr rufen.

Die *Sprul-pa* bewegen sich durch die Erde und hinterlassen dabei eine leichte Welle, als ob sie sich gerade unter einer Wasseroberfläche bewegen, und sie können auch Erdwälle durchqueren, von denen es hier einige gibt. Siehe *Diener der Erdgöttin* (unten) für mehr Informationen zu den *Sprul-pa*. Bis jetzt sind nur ein paar der Colymar-Rinder in *Sprul-pa* verwandelt worden. Der Spielleiter könnte darauf hinweisen, dass, obwohl die meisten aus schmutzverkrusteten Häuten und alten vergilbten Knochen bestehen, ein paar „frische“, blutige Schädel und Häute haben und vielleicht sogar Hörner, die mit Zeichen markiert sind, die für die Abenteurer offensichtlich sind.

Die andere mögliche Begegnung innerhalb der Ruine ist Varanik, einer von Danakos' Anhängern und der letzte der von Lannike erwähnten Grauhunde. Idrima versuchte, ihn zu *versklaven*, aber er wurde dadurch verrückt und versucht, ihrer Aufmerksamkeit zu entgehen, indem er von einem Gebäude zum nächsten huscht, in der Hoffnung, dass einer seiner Verbündeten ihn findet und in Sicherheit bringt. Varanik nahm an Danakos' Opferung seiner Freunde teil, und die Erfahrung brachte ihn um den Verstand.

Er ist jetzt mit getrocknetem Blut bedeckt und wetzt rein und raus aus den Ruinen, von allem in Angst und Schrecken versetzt. Pro fünf Minuten, die die Charaktere in den Ruinen verbringen, sollte der Spielleiter gegen das **MANI** des Abenteurers mit dem niedrigsten MAN-Wert würfeln. Wenn der Wurf ein Erfolg ist, dann macht Varanik diesen Abenteurer zu seinem Ziel, entweder, indem er ihn direkt oder aus einem Hinterhalt angreift, oder indem er mit einem Stein oder Speer nach ihm wirft oder versucht, ein Stück des Gemäuers umzustürzen, das dann auf den Abenteurer fällt. Varanik wird auf Seite 35 beschrieben.

Die Durchsuchung der Ruinen

Wenn die Abenteurer sagen, dass sie nach Wertgegenständen Ausschau halten wollen, dann sollte der Spielleiter jeden Abenteurer alle 5 Minuten einen Wurf auf **Suchen** machen lassen. Bei einem Misserfolg findet der Abenteurer nichts, bei einem Erfolg wird mit 1W20 auf der **Beute**-Tabelle (siehe Seite 41) gewürfelt. Ein spezieller Erfolg erlaubt einen Wurf mit 1W10 auf der Tabelle, und bei einem kritischen Erfolg sollte der Spielleiter mit 1W6 auf der Tabelle würfeln. Wenn ein Gegenstand bereits gefunden worden ist, sollte der Spielleiter stattdessen Ergebnis 20 benutzen.

Die Opferkammer

Die zentrale Kammer des zerbrochenen Turms ist ein runder Raum mit schrägen Wänden, in denen sich tiefe Nischen befinden. Nur eine Tür führt in den Raum und aus ihm heraus: die, an der die

Abenteurer sich befinden. Das Dach des Turms ist vor langer Zeit eingestürzt, und die Trümmerhaufen wurden an die Seiten der zentralen Kammer oder draußen vor die Tür geschoben. Das vorhandene Licht (abhängig von der Tageszeit) scheint direkt auf einen niedrigen Steinaltar inmitten des Raumes und beleuchtet in dessen Mitte einen blutigen, gehörnten Stierschädel sowie eine Reihe roter Knochen, die in einem seltsamen Muster darunter angeordnet sind, und eine blutige Kuhhaut, die über eine Seite drapiert wurde. Regen tropft herunter und lässt alles vor Nässe glänzen.

Hinter dem Altar befindet sich eine drei Meter hohe ockerfarbene Steinstatue einer riesigen nackten Frau, deren weibliche Merkmale grotesk übertrieben dargestellt werden. Der Altar ist bereits mit Blut befleckt und der Kupfergeruch durchdringt alles.

Ein genauere Blick auf den Altar offenbart, dass es sich im Wesentlichen um einen offenen Zylinder handelt, der bis zum Rand mit Erde gefüllt ist. Auf dem Boden neben diesem Altar liegen die zerfetzten Reste eines der gestohlenen Colymar-Bullen, der grob geschlachtet worden ist.

In der Nähe, ausgestreckt und gegen eine Wand gelehnt, befinden sich die drei noch fehlenden Grauhunde: Mitrolar, Desonil und Theydinna (wenn die Abenteurer Varanik noch nicht getroffen haben, werden sie merken, dass ein vierter Grauhund fehlt). Die Kehlen der Grauhunde wurden durchgeschnitten, ihre Brust ist mit Blut getränkt und ihre Gewänder zeigen Zeichen eines Kampfes. Es ist offensichtlich, dass sie hier geopfert wurden, und jeder, der etwas vom Opfern versteht, wird wissen, dass ihre Magiepunkte vermutlich irgendwo hingeflossen sind.

SPRUL-PA

Diener der Erdgöttin

Über die Jahrhunderte hinweg hat Idrima Dutzende von hirnlosen Dienern aus Erde und den Knochen, Häuten und Köpfen der Tiere erschaffen, die ihr geopfert worden sind. Ein Sprul-pa erscheint als etwa menschengroßes Wesen mit vier Armen, bedeckt mit blutigen Ranken und mit dem Kopf einer toten Kuh oder eines Bullen, das von Ranken und Stöcken zusammengehalten wird. Die *Sprul-pa* sind nicht untot, sondern eher Erdelementare. Der Name *Sprul-pa* ist alt. Er bedeutet so viel wie „Beschworenes Ding“ und bezieht sich nicht speziell auf diese Kreaturen.

Diese Diener haben keine KON und darum auch keine Gesamtrefferpunkte. Wenn eines seiner Gliedmaßen zerstört worden ist, dann kämpft es so gut wie es kann mit den anderen weiter. Wenn der Kopf zerstört wird, hört das *Sprul-pa* auf zu agieren.

STÄ 15 KON – GRÖ 11
INT – GES 11 CHA –
MAN 7 Magiepunkte 7

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	1/1
Linkes Bein	05-08	1/1
Unterleib	09-11	1/1
Brust	12	1/1
Unterer rechter Arm	13	1/1
Unterer linker Arm	14	1/1
Oberer rechter Arm	15-16	1/1
Oberer linker Arm	17-18	1/1
Kopf	19-20	4/4

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Rechte Klaue	55	1W6+1+1W4	9	–
Linke Klaue	55	1W6+1+1W4	9	–

Kampf: Ein *Sprul-pa* kann den gleichen Gegner zweimal in derselben Kampfrunde mit den Klauen angreifen. Das *Sprul-pa* benutzt zu Anfang sein oberes Armpaar, um anzugreifen. Wenn ein oberer Arm zerstört worden ist, dann greift es weiter mit dem unteren Arm an.

Bewegung: 8

Rüstung: 1-Punkt Haut auf Gliedmaßen und Körper, 4-Punkte Schädel und Hörner auf dem Kopf.

Fertigkeiten: Ausweichen 33% (gleich GES×3)

Erdpassage: In AR 5 kann ein *Sprul-pa* 1 Magiepunkt ausgeben, um in den Boden zu sinken, bis sein Schädel auf dem Boden liegt. Der Schädel wird von dem *Sprul-pa* getrennt, wenn es sich davonbewegt oder tiefer als unter die Oberfläche sinkt. Es kann sich in der Erde um seine normale Bewegungsweite bewegen. Es kann dies auch in Erdwällen tun, in welchem Fall der Schädel einfach zu Boden fällt. Wie ein Einsiedlerkrebs, der seine Muschel wechselt, kann es in AR 5 der nächsten Runde aus der Erde, aber nur wieder in einem Schädel auftauchen – seinem eigenen oder einem anderen. Es muss pro Runde 1 Magiepunkt ausgeben, um sich zu bewegen, aber muss keine Magiepunkte ausgeben, um reglos zu verharren. Die meisten Schädel in der alten Ruine waren irgendwann einmal *Sprul-pa*, und zu jedem Zeitpunkt befinden sich um einen beliebigen Abenteurer herum 1W6-1 benutzbare Schädel.

VARANIK

Grauhund-Viehdieb

Varanik ist der einzige Überlebende der Viehdiebsgruppe – außer Danakos, der Idrimas Sklave geworden ist. Er verlor seinen Verstand bei einem Patzer, als er versuchte, ihrer *Versklaven-Fähigkeit* zu widerstehen, und nun wetzt er in panischer Angst vor der Steinfrau mit wildem Blick und vor sich hin murmelnd durch die Ruinen. Er hat möglicherweise Danakos dabei geholfen, seine Grauhund-Kumpane zu töten: Das Blut auf seinen Waffen und seiner Rüstung deutet jedenfalls darauf hin, dass er in irgendetwas verwickelt war. Seine reduzierten Werte in INT und CHA liegen an seinem verwirrten, paranoiden Zustand.

Varanik muss nicht bis auf den Tod kämpfen und würde es wirklich bevorzugen, zu leben. Er würde sich vielleicht ergeben, wenn er ernsthaft verletzt wäre. Ein **Verständnis (Mensch)**-Wurf macht einem klar, dass er von Schuldgefühlen geplagt wird und vorübergehend den Verstand verloren hat, und ein Wurf auf **Überreden** könnte ihn vielleicht lange genug beruhigen, dass man irgendwie versuchen kann, ihn zu heilen.

STÄ 14 KON 14 GRÖ 14
INT 13 (6) GES 11 CHA 12 (6)
MAN 12 Magiepunkte 12

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	3/5
Linkes Bein	05-08	3/5
Unterleib	09-11	3/5
Brust	12	3/6
Rechter Arm	13-15	3/4
Linker Arm	16-18	3/4
Kopf	19-20	4/5

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Streitaxt	60	1W8+2+1W4	8	8
Mittlerer Schild	55	1W4+1W4	8	12
Wurfspeer	50	1W8+1W2	3	8

Runen: Luft 75%, Bewegung 70%.

Runenpunkte: 3 (Orlanth, der Abenteurer)

Leidenschaften: Loyalität (Grauhund-Clan) 60%.

Bewegung: 8

Trefferpunkte: 15

Rüstung: Gestepter Leinenhaubert (3 Punkte), Arm- und Beinschienen aus gehärtetem Leder (3 Punkte), offener Helm (4 Punkte).

Fertigkeiten: Erste Hilfe 40%, Gefechtswissen 30%, Geisterkampf 50%, Horchen 50%, Hüten 65%, Klettern 50%, Landwirtschaft 60%, Reiten 25%, Spähen 40%, Springen 50%, Verstecken 45%.

Sprachen: Handelssprache 25%, Heortlingisch 65%.

Geistermagie: Heilen 3, Scharfklinge 2, Schutz 2, Stärke 2.

Schatz: Er hat 1 Hufe Land in Talavaldis und er will mehr.

Lösegeld: 500 L

BLUT UND STEINE

Wenn einer der Abenteurer den blutbefleckten Stein von der Stelle, an der Lannike getötet worden ist, mitgenommen hat, dann erinnert er sich vielleicht daran, ihn nun auf den Boden zu werfen, was dazu führt, dass Lannikes Geist auftaucht. Das plötzliche Auftauchen ihres Geistes könnte benutzt werden, um Varanik für einen Moment zu beruhigen und an seine Loyalität gegenüber dem Grauhund-Clan zu appellieren, oder als Ablenkung, um Danakos zu konfrontieren und ihm Schuldgefühle einzureden, oder als Täuschungsmanöver, um einen tödlichen Schlag zu landen.

Der Spielleiter wird ermutigt, diese möglichen Interaktionen zu improvisieren und diesen Konfrontationen ein angemessenes emotionales Gewicht zu verleihen.

Eine seltsame Anordnung gebogener Rinnen führt vom Altar weg. Sie sind voll mit Blut und führen zu Löchern hinab, die sich an verschiedenen Stellen im Boden befinden. Im gesamten Raum stehen sich an den Rändern des Bodens Steinschüsseln in allen Formen und Größen, sowohl hohe als auch niedrige. Manche von ihnen enthalten verschrumpelte und nicht identifizierbare Stücke, andere sind leer und wieder andere sind voll mit blutigem Fleisch und Kuhhaut, die von dem Schädel auf dem Altar geschnitten wurden. Auch Tierschädel liegen auf dem Boden verstreut, jeder ist ein möglicher Entstehungspunkt für eines von Idrimas *Sprul-pa*.

Hinter dem Altar und dem toten Stier steht die Statue, die wahre Form der Steinfrau, allerdings ohne ihren Umhang und ihre Robe. Die Arme der Statue hängen angewinkelt an den Seiten, und ihr übermäßig großer Kopf hat keine besonderen Merkmale, außer den

mit Noppen versehenen Bändern, die ihn komplett umwickeln. Die Beine enden in Zehen, die wie Wurzeln gespreizt sind, und die steinerne Oberfläche ist vollständig mit rotem Ocker gefärbt.

Den Abenteurern sind Tieropfer nicht fremd, da diese Tradition oft praktiziert wird, aber die Art von rituellen Opfern, deren Zeugen sie in der Vergangenheit geworden sind, ist normalerweise eher zereemonieller Natur. Es fühlt sich an, als ob dies etwas Primitiveres ist, etwas aus der Vorzeit, und die Kammer selbst ist beunruhigender als alles, was ihnen je zuvor begegnet ist.

Endlich, der Verräter

Der Spielleiter sollte einen Wurf auf Danakos' Fertigkeit in **Verstecken** ablegen. Er hat sich selbst hinter einem Trümmerhaufen versteckt, nachdem er die Ankunft der Helden und ihren Kampf mit den rinderschädelligen *Sprul-pa* vernommen hat. Der Spielleiter sollte jeden Abenteurer auffordern, einen Wurf auf **Horchen** oder **Spähen** (nach Wahl des Spielers) abzulegen, dem Danakos' Wurf auf **Verstecken** entgegengesetzt wird. Wenn sein **Verstecken** erfolgreich ist und die Abenteurer ihn nicht bemerken, dann wird er versuchen, einen Überraschungsangriff gegen denjenigen zu landen, den er für den gefährlichsten Gegner hält, indem er **Schleichen** einsetzt. Wenn sie Anstalten machen, seine Arbeit am Altar – die Konstruktion eines neuen *Sprul-pa* für Idrima – zu stören, dann wird er angreifen. Er wird mit seiner mit getrocknetem Blut bespritzten und verdreckten Gestalt ziemlich erschreckend aussehen.

Danakos hat kein Interesse daran, mit den Abenteurern zu verhandeln. Er weiß, dass sein Leben verwirkt ist, wenn sie mit ihm als Gefangenen zurückkehren. Er hat Colymar und Grauhunde kaltblütig ermordet, was ein Verbrechen jenseits von Wiedergutmachung und Wergeld ist. Bestenfalls würde man ihn aus seiner Heimat verbannen, aber wahrscheinlich würde man ihn für seine Verbrechen hinrichten. Während er kämpft, versucht er, Idrima zur Wut anzustacheln, und verspricht ihr die Colymar-Rinder, die Abenteurer und noch einiges mehr.



Danakos drängt seine Göttin, sich zu zeigen

UND SIE BEWEGT SICH DOCH

Die Anwesenheit von Fremden hat den unglücklichen Nebeneffekt, dass sie Idrima aufweckt, die sofort 6 Magiepunkte ausgibt, um den frischen *Sprul-pa*, den Danakos vorbereitet hat, zu erwecken. Es wird in Aktionsrang 11 erscheinen. Der Diener klettert scheinbar aus der Erde in das Muster aus Knochen, Haut und Schädel, und Ranken wachsen schnell um ihn herum, die alles zusammenhalten. Er ist aber nicht unmittelbar feindlich gesinnt, sondern beobachtet die Abenteurer, während andere *Sprul-pa* allmählich erwachen und sich in der unmittelbaren Umgebung außerhalb der Opferkammer erheben.

Die Steinfrau beginnt, sich zu rühren, und es stellt sich heraus, dass der große, groteske Altar nicht etwa eine Darstellung der Göttin ist, sondern Idrima höchstpersönlich. Sie spricht zunächst in Erdsprache und verkündet in einer tiefen Stimme, die klingt, als ob sie aus vielen Mündern zugleich kommt: „*Ich bin erwacht. Ich bin hungrig. Ich habe viel zu lange geschlafen! Mich dürstet nach Blut und Opfern! Werdet ihr mir mehr bringen?*“

Wenn die Abenteurer sie nicht verstehen oder ihr nicht antworten, dann wird sie die gleiche Nachricht auf Alttheyalanisch und dann auf Heortlingisch wiederholen. Sie macht keine Anstalten, anzugreifen, sondern verhält sich, als ob sie erwartet, dass man ihr Opfer bringt und ihr Respekt erweist. Die Abenteurer können einen blutigen Konflikt vermeiden, wenn sie sich entschließen, mit ihr zu verhandeln. Als chthonische Gottheit hat sie kein besonderes Interesse am Kampf, und sie braucht nichts von dem, was die Abenteurer mit sich tragen. Danakos hat ihr während des vergangenen Tages gut gedient, aber loyale Diener sind nicht gerade schwer zu kriegen, wenn man *Versklaven* kann.

Wenn Carthalo anwesend ist, dann wird er ihre wahre Kraft erkennen und die Abenteurer zur Vorsicht ermahnen. Er gibt zu, dass er Angst davor hatte, dass Idrima erwacht und aktiv werden könnte, aber wenn sie bereit ist, das Chaos in Schach zu halten, dann kann er sich mit ihrer Anwesenheit in seiner Welt abfinden. Wenn sie danach fragt, verspricht er sogar, ihr hin und wieder Opfer darzubringen, um sie friedlich zu stimmen.

Wie man mit einer Dämonengöttin umgeht

Wie die Abenteurer mit Idrima und der Situation umgehen, bleibt völlig ihnen überlassen, da ihr einziges Ziel ist, gefüttert zu werden, und sie nicht besonders aggressiv oder bösartig ist. Sie ist keine Kreatur des Chaos und obwohl sie ein „Dämon“ ist, interessiert sie sich nicht dafür, Böses zu tun, sie ist nur selbstsüchtig, wenn es um ihr Überleben geht.

- **Kämpfen:** Wenn die Abenteurer besonders kühn sind, dann können sie Idrima bekämpfen, was den Höhepunkt des Abenteuers zu einer wahren Schlacht macht, bei der Idrima sich manifestiert und die Abenteurer ihre beträchtliche Macht spüren lässt, indem sie *Sprul-pa* und Traumfetzen beschwört. Die Dämonengöttin ist ein harter Gegner, aber nicht unbesiegbar. Wie oben beschrieben, kann sie mit der Erde verschmelzen und hat Dutzende von *Sprul-pa* zu ihrer Verfügung. Die Traumfetzen sind relativ schwach, können aber als Ablenkung dienen. Ihre Kombination aus physischer Kraft, Erdbebenfähigkeiten und ihr furchtbarer Blick machen Idrima zu einem ernstzunehmenden Gegner, aber mit schlaun Taktiken, Glück und Kreativität kann man sich ihr widersetzen.
- **Mit den Rindern fliehen:** Die Abenteurer können einfach versuchen, abzuweichen, Danakos, Sohn des Egrost zu töten, sich durch Idrimas Wachen durchzuschlagen und zu versuchen, die restlichen Rinder zu retten, bevor ihre Kreaturen sie zerreißen. Dieser Lösungsweg wird auf jeden Fall blutig und chaotisch werden, und Idrima wird in einem letzten Versuch, die Abenteurer aufzuhalten, aus dem zerbrochenen Turm hinausstürmen.
- **Ohne die Rinder fliehen:** Wenn die Abenteurer wollen, können sie auch einfach fliehen, ohne zu versuchen, die Rinder zu retten. Idrima und ihre Kreaturen werden sie aus den Ruinen verjagen, aber sie nicht besonders lange aufhalten. Wenn sie weg sind, wird Danakos weitere Rinder opfern, um frische *Sprul-pa* für sie zu

erschaffen, und irgendwann wird sie ihn gehen lassen und ihm als Dank für seine Mühen erlauben, mit einem Drittel der Herde nach Hause zurückzukehren. Die Abenteurer hingegen werden zu Hause kühl empfangen und werden feststellen, dass sie so einiges an Gunst verloren haben.

DANAKOS, SOHN DES EGROST

Grauhund-Viehdieb

Danakos, Sohn des Egrost, ist ein ehrgeiziger Krieger des Grauhund-Clans, der sich mit Überfällen auf andere Clans einen Namen gemacht hat. Danakos ist ein geschickter Krieger, aber auch ein egoistischer Schläger. Er wurde von Idrima besessen und steht unter ihrer psychischen Kontrolle – seine Loyalität zu ihr liegt an ihrer *Versklaven*-Fähigkeit. Danakos' Verstand ist an den Verbrechen, die er unter Idrimas Einfluss begangen hat, zerbrochen.

Im Kampf versucht Danakos zuerst, einen Feind zu *demoralisieren*, und wirkt dann schützende Magie auf sich selbst, bevor er *Fanatismus* zaubert. Er kämpft rücksichtslos, ohne irgendwelche Hoffnung aufs Überleben, wirkt so viele Angriffszauber wie er kann und benutzt keinerlei defensive Mittel, nur die, die ihn länger kämpfen lassen.

Er lässt keine Gnade walten, aber erwartet auch keine. Wegen Idrimas Einfluss wird er keine Runenmagie wirken.

STÄ 15	KON 14	GRÖ 15
INT 13	GES 12	CHA 14
MAN 14	Magiepunkte 14	

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	3/5
Linkes Bein	05-08	3/5
Unterleib	09-11	3/5
Brust	12	3/6
Rechter Arm	13-15	3/4
Linker Arm	16-18	3/4
Kopf	19-20	4/5

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Breitschwert	75	1W8+1+1W4	8	12
Mittlerer Schild	60	1W4+1W4	7	12
Wurfspeer	60	1W8+1W2	3	–

Runen: Luft 85%, Bewegung 75%, Unordnung 85%.

Runenpunkte: 4 (Orlanth, der Abenteurer)

Leidenschaften: Ehre 60%, Hass (Colymar-Stamm) 60%, Loyalität (Grauhund-Clan) 60%, Loyalität (Idrima) 90%.

Bewegung: 8

Trefferpunkte: 15

Rüstung: Gestepter Leinenhaubert (3 Punkte), Arm- und Beinschienen aus gehärtetem Leder (3 Punkte), offener Helm (4 Punkte).

Fertigkeiten: Erste Hilfe 50%, Gefechtswissen 40%, Horchen 50%, Hüten 60%, Klettern 60%, Reiten 45%, Schleichen 50%, Spähen 60%, Springen 60%, Verstecken 50%.

Sprachen: Handelssprache 25%, Heortlingisch 65%.

Geistermagie: Demoralisieren 2, Fanatismus 1, Heilen 3, Scharfklinge 3, Schutz 2.

Lösegeld: Unbekannt (normalerweise 500 L).

- **Verhandeln:** Schließlich gibt es noch die vielleicht vernünftigste Möglichkeit, die darin besteht, mit der Dämonengöttin zu verhandeln und ihr einige der Rinder zuzugestehen (sie wird die Hälfte der Herde fordern, aber sich mit einem Drittel zufriedengeben). Vielleicht könnte man sie davon überzeugen, im Gegenzug andere Rinder zu akzeptieren, was zu einem erneuten Kreislauf von Viehdiebstahl und Rache führen könnte. Sie interessiert sich nicht besonders für Menschenopfer, die ihr nur als eine Quelle von Magiepunkten dienen. Vielleicht möchte sie noch mehr als das, vielleicht muss etwas wiederhergestellt werden? Schlussendlich werden die Abenteurer vielleicht feststellen, dass sie nicht besonders bössartig ist ... Sie ist nur hungrig und gewohnt, ihren Willen durchzusetzen. Vielleicht müssen die Abenteurer einen Eid schwören, um sicherzustellen, dass alle Stämme sich von Idrimas Territorium fernhalten, oder mithilfe von Varanik oder Danakos verhandeln, wenn einer von ihnen noch lebt und nicht wahnsinnig ist. Yanoth, die Ernaldapriesterin, ist vielleicht sogar dagegen, Idrima zu töten, da sie als Erdgöttin der Unterwelt eine mögliche Verbündete von Ernalda sein könnte. Idrima hängt nicht besonders an ihren Traumfetzen oder Dienern und ist darum auch nicht böse, wenn sie zerstört werden.

Es gibt keine Musterlösung für dieses Abenteuer, keine „richtige“ Art und Weise, mit Idrima umzugehen. Die Abenteurer können sie zerstören und so Ruhm erlangen und ihren Ruf verbessern, oder sie können sie irgendwie beschwichtigen, nach dem Motto: leben und leben lassen. Sie können mit ihr eine Allianz eingehen, die den Colymar zu einem mächtigen Verbündeten in den kommenden Heldenkriegen verhilft und ihnen einen deutlichen Vorteil gegenüber den verhassten Lismeldern verschafft. Alles hat seine Vor- und Nachteile. Aber ganz gleich, welchen Weg man verfolgt, die Abenteurer waren Teil einer epischen neuen Veränderung im Machtgefüge der Umgebung und können so ihrer eigenen Reise zum Heldentum ein spannendes neues Kapitel hinzufügen.

DER ZEREMONIELLE PFERCH

Wenn die Abenteurer sich um Idrima und Danakos gekümmert haben, werden sie sicherlich die fehlenden Colymar-Rinder finden wollen. Sie sind in einem großen, mit Unkraut überwucherten Pferch eingesperrt, der von einem Steintor blockiert wird, das die Jahrtausende intakt überstanden hat und auf einer Achse balanciert ist, was ihm erlaubt, vor und zurück zu gleiten. Genau 54 der Rinder befinden sich noch in dem Pferch, von den fehlenden sind die Abenteurer einem unterwegs begegnet und fünf wurden Idrima geopfert und in *Sprul-pa* verwandelt (siehe Seite 35).

Um sie zu versammeln und aus dem Pferch durch den Tempelkomplex und den Hügel hinunter zu treiben, muss man erfolgreich auf **Hüten** würfeln, allerdings wird es schwieriger, wenn die Abenteurer durch Angriffe der *Sprul-pa* oder der Dämonengöttin höchstpersönlich gehindert werden.

BELOHNUNGEN UND ERFAHRUNG

Wenn man dem Clan die Rinder zurückbringt, dann bringt das einen Bonus von +3% auf Ruf, erhöht durch die folgenden Faktoren:

- +1% Ruf für das Töten von Idrima.
- +2% Ruf für das Aushandeln eines Bündnispaktes mit ihr.
- +1% Ruf für die Gefangennahme von Danakos und/oder Varanik und dafür, sie gegen Lösegeld zu den Grauhunden zurückzubringen.

Zusätzlich zu den sozialen Belohnungen dürfen die Abenteurer jegliche Schätze, die sie in der alten Ruine finden, und das Lösegeld behalten, dass sie mit Danakos und/oder Varanik verdienen.

Zarah, die Frau des Colymar-Häuptlings, belohnt zum Dank jeden von ihnen mit 200 L oder dem Äquivalent in Rindern oder anderen Vorzügen, die der Clan verleihen kann.



Idrima, die Steinfrau, wirkt ihren Erdbebenstampfer

IDRIMA, DIE STEINFRAU

Dämonische Erdgöttin

Idrima ist eine der vielen Töchter von Maran Gor, der Erdschüttlerin, und wurde von dieser Göttin geboren, als das erste Mal während des Götterkriegs Blut auf der Erde vergossen wurde. Idrima kämpfte gegen die Feinde der Erde, zum Beispiel das Chaos und die Trolle und andere, die die Erdgöttinnen verärgert hatten. Idrima kann mit Blut besänftigt und beruhigt werden – entweder das ihrer Opfer oder das, das ihr geopfert wird.

Während der Großen Dunkelheit half sie, das Chaos aus diesem Gebiet fernzuhalten. In der Morgendämmerung verehrten die lokalen Theyalananer Idrima als Wächterin und Beschützerin und brachten ihr Tiere und Menschen als Opfergaben dar, aber ihr Kult starb aus, als die Segnungen der Morgendämmerung wuchsen. Vernachlässigt ging sie tief in die Erde schlafen. Nun ist sie wieder erwacht und durstet nach Blut. Idrima ist ein Kultgeist der Erdgottheiten (und könnte daher Yanoths *Kultgeist befehlen* unterliegen) und könnte sogar potenziell als Unterkult von Maran Gor verehrt werden.

Idrima erscheint als eine riesige Frau, scheinbar aus Stein gehauen und mit rotem Ocker bemalt. Sie ist offensichtlich weiblich, mit übertriebenen Schenkeln, Hüften, Bauch und Brüsten. Ihre Arme sind dicke, gegliederte Tentakel mit kleineren Verzweigungen als Finger, ihre Füße sind ähnlich, fast wie Wurzeln. Ihr Kopf ist unverhältnismäßig klein und gesichtslos, stattdessen ist er in horizontale Bänder gewickelt, aber wenn sie geweckt wird, öffnen sich die Bänder und lassen ein großes, starrendes Auge erkennen, das so groß ist wie ihr Kopf. Wenn sie regungslos ist, kann sie leicht mit einer Statue verwechselt werden.

Ihre Magiepunkte sind höher als üblich, da man ihr kürzlich die drei Grauhunde geopfert hat, und sie hat einige davon ausgegeben, um neue *Sprul-pa* zu erschaffen.

STÄ 25	KON 13	GRÖ 25
INT 13	GES 13	CHA 19
MAN 25	Magiepunkte: 36 (normalerweise 25)	

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-03	6/8
Linkes Bein	04-06	6/8
Unterleib	07-10	6/9
Brust	11-15	6/10
Rechter Arm	16-17	6/7
Linker Arm	18-19	6/7
Kopf	20	6/7

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Greifen	80%	2W3 + (s. u.)	7	12
Erdrückende Umarmung	Autom.	2W6/Runde	1	12
Erdbebenstampfer	Autom.	s. u.	3	–
Gesichtsloser Blick	Autom.	s. u.	3	–
Versklaven	MAN vs. MAN	s. u.	3	–

Bewegung: 7

Trefferpunkte: 23

Rüstung: 6-Punkte Steinhaut.

Runen: Erde 100%, Unordnung 90%.

Fertigkeiten: Alttheyalanisch 90%, Erdsprache 100%, Geisterkampf 90%, Geistersprache 50%, Heortlingisch 45%.

Geisterkampfschaden: 2W6+3

Kampf: Jede Runde wird Idrima versuchen, einen Abenteurer zu *greifen* oder ihren *Erdbebenstampfer* oder *Gesichtsloser Blick*-Angriff einzusetzen. Wenn sie erfolgreich einen Abenteurer *greift*, dann kann sie in jeder folgenden Runde den Angriff *Erdrückende Umarmung* gegen den Abenteurer ausführen. Wenn sie keinen Abenteurer *ergriffen* hat oder sich keiner in der Nähe befindet, dann wird sie *Erdbebenstampfer* oder *Gesichtsloser Blick* einsetzen.

Greifen: Einmal pro Runde kann Idrima versuchen, einen Abenteurer zu *greifen*. Wenn er *gegriffen* worden ist, muss der Abenteurer Idrimas STÄ überwinden, um sich

zu befreien, oder irgendwie ihren rechten Arm außer Gefecht setzen. Idrima kann nur einen Abenteurer auf einmal *greifen*. In der folgenden Runde erleidet der *gegriffene* Abenteurer eine *Erdrückende Umarmung*.

Erdrückende Umarmung: Die *Erdrückende Umarmung* beginnt in der Runde, nachdem ein Abenteurer von Idrima *gegriffen* worden ist. Der Abenteurer nimmt jede Runde 2W6 Schaden in der Brust. Rüstung bietet Schutz, bis sie überwunden wird. Idrima erdrückt den Abenteurer weiter, bis er entweder ihre STÄ überwunden, Idrimas Arm außer Gefecht gesetzt, Idrima überzeugt hat, ihn loszulassen oder der Abenteurer auf 2 oder weniger Trefferpunkte sinkt.

Erdbebenstampfer: Jede Runde, in der Idrima nicht *greift* oder ihren *Gesichtslosen Blick* einsetzt, kann sie mit ihrem Fuß auf den Boden stampfen und ein kleines Erbeben verursachen. Der *Erdbebenstampfer* wirkt auf 9 Quadratmeter um Idrima. Jeder innerhalb dieses Bereiches muss in der nächsten Kampfrunde -15% von allen Geschicklichkeits- und Manipulationsfertigkeitwürfen und GES-Proben abziehen. Jede Runde muss jeder, der steht, eine erfolgreiche GES×5-Probe (mit einem Malus von -15%) ablegen, oder er fällt zu Boden.

Gesichtsloser Blick: In jeder Runde, in der Idrima keinen *Greifen*- oder *Erdbebenstampfer*-Angriff macht, kann sie ihren *Gesichtslosen Blick* auf einen Abenteurer richten. Dabei öffnen sich die Bänder aus Haut und legen ihr großes, starrendes Auge frei. Wenn sie das MAN ihres Ziels mit ihrem eigenen überwindet, dann verhält sich das Opfer für die nächsten 10 Minuten, als ob es *Demoralisiert* worden wäre. Wenn Idrima einen speziellen Erfolg erzielt, dann bricht das Opfer für (20 Minus die KON des Opfers) Runden zusammen. Wenn sie einen kritischen Erfolg erzielt, dann bricht das Opfer nicht nur wie oben beschrieben zusammen, sondern muss auch eine KON×5-Probe bestehen, um nicht auf der Stelle vor Schock und Furcht zu sterben. Ihr *Gesichtsloser Blick* ist in Hinblick auf defensive Magie das Äquivalent eines 1-Punkt-Runenzaubers.

Traumfetzen: Sie kann 1 Magiepunkt ausgeben, um einen Traumfetzen zu erschaffen. Jeder braucht eine komplette Kampfrunde, um erschaffen zu werden, und er scheint wie gräulicher, von Ocker durchzogener Nebel aus dem Altar auszuströmen, bevor er sich zu etwas zusammenzieht, das Idrima in ihrer verhüllten Steinfrauengestalt ähnelt. Der Traumfetzen steigt daraufhin in die Erde hinab und taucht bei einem der Hinkelsteine wieder auf. Siehe Seite 33 für weitere Informationen zu den Traumfetzen.

DIE STEINFRAU (FORTSETZUNG)

Sprul-pa: Idrima kann für 1 Magiepunkt und 5 Aktionsränge aus irgendeinem Teil der Ruine einen *Sprul-pa* beschwören, wobei sich dieser Diener in einem der herumliegenden Tierschädel manifestiert. Wenn die Kreatur bereits anwesend ist und sich manifestiert hat (50% Chance, dass sich einer in Hörweite befindet), dann kann sie sie einfach in der Erdsprache rufen, ohne irgendwelche Magiepunkte ausgeben zu müssen. Dies dauert 5 Aktionsränge und sorgt dafür, dass in der nächsten Runde 1W4 *Sprul-pa* in dem jeweiligen Aktionsrang erscheinen.

Versklaven: Wenn sie sich nicht im Kampf befindet, dann kann Idrima 6 Magiepunkte ausgeben, um ein mögliches Ziel zu *versklaven*, was es dazu zwingt, ihr zu dienen und sie zu beschützen. Dies wird als Widerstandswurf von Idrimas MAN gegen das MAN des Ziels abgehandelt, allerdings funktioniert es nicht gegen Ziele, die ihr aktiv feindlich gesinnt sind. Bei einem Erfolg ist das Ziel *versklavt*, es erhält die temporäre Leidenschaft Loyalität (Idrima) 90% und muss ihr einen vollen Tag lang dienen. Bei einem speziellen Erfolg verlängert sich diese Zeit auf 1W3+3Tage und bei einem kritischen Erfolg muss das Opfer ihr eine Jahreszeit lang dienen. Ein *versklavtes* Opfer, dem etwas befohlen wird, dass es sich normalerweise weigern würde, zu tun (zum Beispiel gegen Freunde zu kämpfen, Eide zu brechen usw.), kann versuchen, eine MAN×3-Probe abzulegen, um sich von der *Versklavung* zu befreien. Dieser Wurf kann mit relevanten Leidenschaften (nach Ermessen des Spielers) unterstützt werden. Wenn die *Versklavung*

gebrochen wird, dann wird die Loyalität (Idrima) entfernt. Die Geisterzauber *Gegenmagie* und *Magie aufheben* wirken gegen *Versklaven*, genau wie die Runenzauber *Absorption*, *Magie bannen* und *Unbeirrbarkeit*.



Hinkelstein, der Idrima, die Steinfrau darstellt

Magie: In AR 3 einer Runde kann Idrima mit der Erde oder den Steinen, die sie umgeben (egal, ob es sich dabei um eine Wand oder den Boden handelt) verschmelzen. Wenn sie so verschmolzen ist, dann kann sie nicht physisch angegriffen werden, aber auch nicht angreifen, außer mit Geisterkampf oder dem *Gesichtslosen Blick*. Dieser Prozess zwingt sie dazu, einen großen Teil ihres Körpers abzustreifen und ihn als ockerfarbenen Klecks aus unangenehm sandigem Schleim zurückzulassen. Sie braucht einen ganzen Tag und eine Nacht, um ihren Körper wiederherzustellen (auch wenn er zerstört worden ist). Idrima kann sich in AR 3 einer beliebigen Runde, in der sie nicht bereits agiert hat, *entkörperlichen* und ihren Geist mit Geisterkampf oder *Gesichtsloser Blick* angreifen lassen. Während sie *entkörperlicht* ist, ist ihr Körper verwundbar, außer, sie hat ihn mit ihrer Umgebung verschmelzen lassen.

Außerdem ist sie als chthonische Erdgöttin in der Lage, Magiepunkte von Opfern zu absorbieren, die ihr dargebracht worden sind, und sie wird nicht von Kreaturen der Erde, wie zum Beispiel Erdelementaren, angegriffen. Wenn sie einem begegnet, dann kann sie in Erdsprache mit ihm reden und mit einem Widerstandswurf MAN vs. MAN versuchen, die Kontrolle über den Elementar zu übernehmen und ihn so zu führen, als würde sie ihn beherrschen.

RUNEQUEST-VETERAN?

Wenn die Spieler sich mit einer der früheren Editionen von RENEQUEST auskennen, dann kann man dieses Abenteuer auch ohne größere Schwierigkeiten mit Charakteren spielen, die für vorherige Editionen kreiert worden sind. Der Regelteil dieses Abenteuers enthält genug Informationen, um Leidenschaften, Runen und andere Veränderungen am System zu erklären, und das RENEQUEST-System ist flexibel genug, um Charaktere schnell an die Regeln anzupassen, aber man kann die Neuerungen auch ignorieren. Eine Gruppe, die sich mit HeroQuest auskennt, hat es sogar noch leichter, dieses Abenteuer den Regeln des Systems anzupassen.

Wirklich wichtig ist nur, dass dies ein Abenteuer für eine relativ unerfahrene Gruppe von Abenteurern der Anfängerstufe ist – Runenlords oder Runenpriester sind vermutlich zu mächtig – und dass die Abenteurer einen Grund haben, sich im Drachenpass aufzuhalten.

Alternativ sind die Ereignisse und die Umgebung des Abenteuers aber isoliert genug, dass man die Handlung auch in fast jeder anderen Gegend in Genertela oder sogar an einem völlig anderen Ort in Glorantha spielen lassen könnte.

BEUTE

Wurf	Ergebnis
1	Eine kleine goldene Figur eines unbekanntes Gottes. Mit einem erfolgreichen Wurf auf <i>Wert schätzen</i> kann man darauf schließen, dass diese Figur mindestens 150 L wert ist. Keine <i>Kunde</i> -Fertigkeit, auch wenn der Wurf erfolgreich ist, kann den Gott identifizieren. Manchmal ist es wichtig, das Unbekannte zu akzeptieren.
2	Eine kleine Phiole aus Metall und Kristall, die mit grauem Pulver gefüllt und immer noch verschlossen ist. Dieses Pulver kann jede Krankheit heilen, magisch oder nicht, wenn es mit Wein vermischt und getrunken wird, aber es braucht einen halben Tag, bevor es wirkt. Es sind 1W6 Dosen des Pulvers, und mit einem erfolgreichen Wurf auf <i>Medizin</i> oder <i>Alchemie</i> kann man diese Eigenschaften identifizieren, allerdings verbraucht dieser Prozess eine der enthaltenen Dosen.
3	Ein faustgroßes Idol der Steinfrau aus glanzlosem grauem Stein (siehe Seite 39 für eine Beschreibung von Idrima). Es kann als Magiepunktespeicher benutzt werden und hat eine Kapazität von 8 Magiepunkten. Es ist derzeit leer.
4	Ein kleines Messer aus rot- und grüngeflecktem, blankpoliertem Stein mit einer rasierklingscharfen Kante. Mit <i>Gesteinskunde</i> kann man den Stein als Jaspis identifizieren. Der Griff war einst mit etwas umwickelt, vermutlich einem Lederband, aber es ist zerfallen und löst sich ab, wenn man es berührt. Das Messer ist etwa 50 L wert.
5	Eine Bronzefibel mit einer großen, quadratischen Platte aus blauer Jade von unbekannter Herkunft. Wenn er dieses exotische Schmuckstück trägt, erhöht es den Ruf des Abenteurers um +1%.
6	Mehrere Scherben schillernden Milchquarzes, in die seltsame Runen graviert wurden. Man kann sie zusammensetzen und sie mit einem erfolgreichen Wurf auf <i>Alttheyalanisch lesen/schreiben</i> entziffern. Wenn er einen Tag aufwendet, um die Zeichen zu entziffern, dann erhält der Abenteurer einen einmaligen +1W3% Bonus auf Alttheyalanisch.
7-8	Ein Kieferknochen, in dem alle Zähne durch Silberstifte mit halbedlen Mineralien ersetzt worden sind. Vermutlich nutzlos, gibt aber einen guten Blickfang ab. Wert: 250 L.
9-10	Ein verrotteter Lederbeutel, der fast ein Dutzend kleine Figuren aus bunten Mineralien enthält, die ungefähr ein Fingerglied groß sind und neben kleineren runden Marken Männer, Frauen, Kinder und Drachenmolche darstellen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf <i>Imperium der Wurm-Freunde-Kunde</i> kann man diese Dinge als Spielsteine eines beliebten Kinderbrettspiels identifizieren. Das Brett bestand aus einem Stoffstück, das mittlerweile verrottet ist. Bei einem kritischen Erfolg kann der Abenteurer sich an die Regeln erinnern. Das Set ist einem Sammler vielleicht 200 L wert, ansonsten 50 L für den Wert der Spielsteine.
11-13	Ein Ring aus schwarzem Marmor. Wert: 75 L.
14-16	Ein ehemaliger Köcher aus Haut und Holz, der mittlerweile aber nur noch ein matschiger Fleck mit einem Haufen Pfeilspitzen an einem Ende ist. Die Pfeilspitzen sind aus Obsidian geschlagen und nicht viel wert, aber sie funktionieren.
17-19	Ein noch nicht sehr alter, kleiner Tontopf, der mit rotem Wachs versiegelt und mit einer glitschigen grauen Substanz gefüllt ist. Dies war einst eine Heilsalbe, aber sie ist mittlerweile schlecht geworden. Wenn man die Salbe auf eine Wunde aufträgt, dann verzögert sie den Heilungsprozess um 1 Woche, juckt furchtbar und sorgt dafür, dass magische Heilung um 1 Punkt pro Wunde weniger effektiv ist.
20	Kaputte Töpferscherven mit Glasuren in ungewöhnlichen Farben oder ein zerquetschter Klumpen angelaufene Bronze ohne erkenntlichen Zweck. Wertlos, außer vielleicht für einen Archäologen.

VASANA, TOCHTER DES FARNAN

Veteranin der schweren Kavallerie aus dem Ernardori-Clan des Colymar-Stammes.

Weiblich, 21. Initiierte von Orlanth, dem Abenteurer

Vorstellung: *Ich bin Vasana, die Tochter von Farnan, einem Helden der Sternenstirn-Rebellion, der getötet und von der Roten Fledermaus verschlungen wurde. In meinem Rachefeldzug gegen das Lunare Imperium habe ich in der Schlacht an der Pennelfurt die Aufmerksamkeit Argraths geweckt. Ich wurde in der Zweiten Schlacht von Mondsud schwer verletzt und habe diese schreckliche Narbe auf der linken Seite meines Gesichts davongetragen. Ich kehrte zur Farm meiner Mutter zurück, um mich zu erholen, aber nun bin ich bereit für das Abenteuer. Meine Freunde wissen, dass ich eine furchteinflößende Bisonreiterin, eine geübte Schwertkämpferin und eine ergebene Anhängerin von Orlanth, dem Abenteurer bin. Meine Ehre ist meine größte Stärke.*



Vasana ist eine kleine, aber athletische Frau mit roten Haaren und einer schweren Narbe auf der linken Gesichtshälfte. Trotz ihrer geringen Größe reitet sie ein Bison und ist mehr als nur fähig, wenn es darum geht, ranghöhere Krieger und Priester zu befehligen.

Vasanas Großmutter war eine Schreiberin der Prinzen von Sartar und starb ruhmreich in der Schlacht um Kühnheim. Varsanas Vater war Farnan, ein Tempelweise, der Vareena, eine Ernalda-Priesterin des Ernardori-Clans, heiratete. Farnan schloss sich der Sternenstirn-Rebellion an und half Kallyr Sternenstirn später persönlich bei ihrer Flucht aus Sartar. Er starb 1620 bei der Verteidigung von Weißwall, als er von der Roten Fledermaus gefressen wurde. Farnans Seele wurde ausgelöscht, und Vasana, damals noch eine Jugendliche, schwor Rache.

Sofort nach ihrer Initiation als Erwachsene verließ Vasana die Farm ihrer Mutter, um sich am Lunaren Imperium für ihren Vater zu rächen. 1623 folgte sie König Broyan in Begleitung ihrer Halbschwester Yanioth in die Großstadt Nohet. Bei der Schlacht an der Pennelfurt kämpfte sie ruhmreich und erregte so die Aufmerksamkeit von Argrath. Vasana folgte Argrath nach Prax und trat der Armee des Weißen Bullen bei der Befreiung von Pavis bei. Auf der Suche nach noch größerer Ehre kämpfte sie erneut ruhmreich in der Zweiten Schlacht von Mondsud, wo sie beinahe ums Leben kam, als sie eine Lunare Priesterin tötete (dort erlitt sie eine schlimme Narbe über dem linken Auge). Nach der Erhebung des Drachens kehrte sie zur Farm ihrer Mutter zurück, um sich zu erholen.

STÄ 16 KON 12 GRÖ 10
INT 15 GES 11 CHA 19
MAN 14 Magiepunkte: 14

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	5/4
Linkes Bein	05-08	5/4
Unterleib	09-11	3/4
Brust	12	5/5
Rechter Arm	13-15	5/3
Linker Arm	16-18	5/3
Kopf	19-20	5/4

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Breitschwert	90	1W8+1+1W4	7	12
Lanze	70	1W10+1+3W6	6	10
Streitaxt	55	1W8+2+1W4	7	10
Mittlerer Schild	65	1W6+1W4	7	12
Kompositbogen	45	1W8+1	3	7

Runen: Luft 90% (G), Mond 40% (O), Erde 20% (□), Tod 75% (†), Wahrheit 70% (Y), Bewegung 75% (Z).

Leidenschaften: Ehre 90%, Hass (Lunares Imperium) 90%, Hingabe (Orlanth) 80%, Loyalität (Argrath) 70%, Loyalität (Colymar-Stamm) 70%, Loyalität (Sartar) 80%.

Ruf: 20%

Lösegeld: 500 L

Bewegung: 8

Schadensbonus: +1W4

Geisterkampfschaden: 1W6+3

Heilrate: 2

Aktionsränge: GES 3, GRÖ 2

Trefferpunkte: 12

Rüstung: Bronzener Plattenkürass (SW 5), bronzene Arm- und Beinschienen (SW 5), Rock aus beschlagenem Leder (SW 3), geschlossener Helm (SW 5).

Fertigkeiten: *Gewandtheit +0%:* Ausweichen 22%, Reiten (Bison) 70%. *Handhabung +5%:* (dazu gehören alle Waffenfertigkeiten). *Heimlichkeit +5%:* Schleichen 15%, Verstecken 15%. *Kommunikation +10%:* Rhetorik 45%, Singen 50%, Tanzen 25%, Überreden 15%. *Magie +10%:* Geisterkampf 55%, Gottesdienst (Orlanth) 35%, Meditieren 25%. *Wahrnehmung +5%:* Horchen 40%, Spähen 50%, Spurenlesen 10%, Suchen 30%. *Wissen +5%:* Erste Hilfe 25%, Gefechtswissen 65%, Hüten 20%, Kultkunde (Orlanth) 25%, Landwirtschaft 30%, Sitten (Heortlinger) 35%.

Sprachen: Handelssprache 20%, Heortlingisch 60%, Sturmsprache 34%, Neupelorisch lesen/schreiben 15%, Theyalanisch lesen/schreiben 30%

Runenpunkte: 3 (Orlanth, der Abenteurer)

Runenzauber: Blitz (1, Sum.), Dunkelgang (1), Erdschild (3), Feind erkennen (1), Fliegen (1, Sum.), Geisterblockade (1, Sum.), Kombinieren (1), Kultgeist befehlen (2), Luftpolemantar bannen (je nach Größe), Luftpolemantar beschwören (je nach Größe, siehe unten), Magie bannen (1, Sum.), Nebelwolke (1), Orakel (1), Schild (1, Sum.), Sprung (1), Teleportation (3), Verlängern (1), Windworte (1), Wundheilung (1).

Geistermagie: Beweglichkeit (1), Demoralisieren (2), Heilen (2).

Magische Gegenstände: Magiespeicherkristall für 10 Punkte, ein Stück roher Wahrstein.

Besitz: 20 L in Münzen, Rüstung und Helm, mittlerer Schild, Breitschwert, Lanze, Streitaxt, Kompositbogen mit 20 Pfeilen, Reitbison (siehe unten).

G Y Z †

YANIOTH, TOCHTER DER VAREENA

Priesterlehrling der Erdgöttin Ernalda, Mitglied des Ernardori-Clans des Colymar-Stammes. Weiblich, 23.
Vorstellung: *Nennt mich Yanioth, Tochter der Vareena, und genau wie meine Mutter werdet ihr mich als Priesterin der Ernalda erkennen. Preiset die Erde und all ihre Geheimnisse! Ich kenne die heiligen Tänze des Lebens und der Lust und die Riten der Geburt und der Erneuerung. Ich spreche mit den Geistern der höheren Welten und der Erde, und ich weiß, wie man Haut und Knochen heilend wieder zusammenführt. Mit meiner Halbschwester Vasana reiste ich nach Nochet, wo ich den Segen und die Gunst Königin Samastinas erhielt. Nun reise ich mit ihr und folge dem Pfad, den meine Göttin mir weist.*

Yanioth ist eine sinnliche Frau mit braunem Haar und Zöpfen, die sich wie Schlangen winden. Sie trägt die traditionellen Gewänder einer Ernalda-Priesterin und ihr Tonfall schwankt zwischen erhaben und anzüglich. Trotzdem ist sie hilfreich und großzügig gegenüber ihren Freunden und gnadenlos gegenüber ihren Gegnern.

Sie ist Vasanas Halbschwester – die beiden haben die gleiche Mutter, Vareena, aber verschiedene Väter. Yanioths Großmutter starb auf dem Grizzlygipfel bei der Verteidigung der Gefiederten Pferdeträgerin, und ihre Mutter (Vareena, eine Priesterin Ernaldas) hielt sich die nächsten 20 Jahre komplett aus allen Konflikten heraus.

Es war für ihre Mutter ein großer Schock, als Yanioth ihre Halbschwester nach Nochet begleitete, wo sie den Segen und die Gunst von Königin Samastina erhielt. Yanioth war anwesend bei der Schlacht an der Pennelfurt, begleitete Argrath, als er Jaldon beschwor, und half dabei, Kallyr Sternstirn als Prinz auszurufen.



STÄ 11 KON 12 GRÖ 15
 INT 16 GES 15 CHA 17
 MAN 15 Magiepunkte: 15

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	0/5
Linkes Bein	05-08	0/5
Unterleib	09-11	0/5
Brust	12	0/6
Rechter Arm	13-15	0/4
Linker Arm	16-18	0/4
Kopf	19-20	0/5

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Dolch	35	1W4+2+1W4	6	6
Streitaxt	55	1W8+2+1W4	5	10
Mittlerer Schild	65	1W6+1W4	6	12
Kompositbogen	45	1W8+1	2	7

Runen: Erde (□) 90%, Dunkelheit (●) 40%, Luft (⊗) 30%, Fruchtbarkeit (⌘) 85%, Tier (▼) 85%.

Leidenschaften: Hass (Lunares Imperium) 60%, Hingabe (Ernalda) 80%, Liebe (Familie) 70%, Loyalität (Argrath) 60%, Loyalität (Colymar-Stamm) 70%, Loyalität (Ernardori-Clan) 70%, Loyalität (Gefiederte Pferdeträgerin) 60%, Loyalität (Königin Samastina) 60%, Loyalität (Sartar) 60%.

Ruf: 26%

Lösegeld: 1000 L

Bewegung: 8

Schadensbonus: +1W4

Geisterkampfschaden: 1W6+1

Heilrate: 2

Aktionsränge: GES 2, GRÖ 1

Trefferpunkte: 13

Rüstung: Priesterinnenrobe (SW 0)

Fertigkeiten: *Gewandtheit +5%:* Ausweichen 35%, Schwimmen 40%. *Handhabung +10%* (dazu gehören alle Waffenfertigkeiten). *Heimlichkeit+5%:* Schleichen 15%, Verstecken 15%. *Kommunikation +10%:* Rhetorik 60%, Singen 70%, Tanzen 65%, Überreden 15%. *Magie +10%:* Geisterkampf 70%, Gottesdienst (Ernalda) 70%, Meditieren 35%. *Wahrnehmung +5%:* Horchen 30%, Spähen 30%, Spurenlesen 10%, Suchen 30%, Verständnis (Menschen) 35%. *Wissen +5%:* Erste Hilfe 50%, Gefechtswissen 35%, Haushaltsführung 35%, Hüten 20%, Kultkunde (Ernalda) 40%, Landwirtschaft 30%, Pflanzkunde 25%, Regionalkunde (Drachenpass) 25%, Sitten (Heortlinger) 30%.

Sprachen: Erdsprache 30%, Handelssprache 20%, Heortlingisch 60%, Theyalanisch lesen/schreiben 10%.

Runenpunkte: 4 (Ernalda)

Runenzauber: Absorption (1, Sum.), Charisma (1), Erdelementar beschwören (je nach Größe, siehe unten), Erdelementar bannen (1-3, je nach Größe), Erdmana (3), Feind erkennen (1), Geisterblockade (1, Sum.), Gliederregeneration (2), Kombinieren (1), Körperheilung (3), Kultgeist befehlen (2), Leidenschaft wecken (1), Magie bannen (1, Sum.), Orakel (1), Seelenblick (1), Unbeirrbarkeit (1), Verlängern (1), Wundheilung (1).

Geisternmagie: Heilen (3), Verlangsamen (1), Verwirren (2).

Magische Gegenstände: Magiespeicherkristall für 10 Punkte.

Besitz: Von Königin Samastina in Nochet reich beschenkt startet Yanioth mit 640 L in Münzen, einem Kompositbogen mit 20 Pfeilen, Streitaxt, Dolch und mittlerem Schild. Zuhause hat sie 1780 L in Schmuck, Gefäßen und Luxusgütern.



VOSTOR, SOHN DES PYJEEEM

**Soldat der schweren Infanterie aus Dunstop im Lunaren Tarsch.
Männlich, 21. Initiierter der Sieben Mütter.**

Vorstellung: *Haltet ein, bevor ihr zuschlagt, tapfere Abenteurer! Es ist wahr, dass ich ein Lunarer bin, aus Dunstop in Tarsch, aber ich habe meine Loyalität zum Lunaren Imperium aufgegeben und mich entschieden, ein anderes Schicksal zu verfolgen als das eines Eroberers. Mein Name ist Vostor. Obwohl ich ein Deserteur bin, bin ich kein gewöhnlicher Verräter! Mein Kopis-Schwert und mein Schild standen im Dienste des Roten Kaisers in Nochet und bei der Schlacht an der Pennelfurt, und in seinem Namen wurde ich beinahe von dem Wilden, den sie Harrek, den Berserker nennen, verstümmelt. Während ich mich erholte, wurde ein Anschlag auf mein Leben verübt, ein Versuch des neuen Regimes, aufzuräumen. Ich hatte kaum eine andere Wahl, als zu fliehen oder dem Tod oder bestenfalls dem Gefängnis ins Auge zu sehen. Ich habe bei meinen früheren Feinden Akzeptanz und sogar Freunde gefunden, und nun bin ich mein eigener Herr und gehe in dieser Welt meinen eigenen Weg*



Vostor, Sohn des Pyjeem stammt aus einer langen Linie von Lunar-Tarschitischen Soldaten. Er hat einen dichten schwarzen Haarschopf, durchdringende Augen und einen kräftigen Körperbau, aber sein auffälligstes Merkmal sind eine Reihe von grässlichen, unebenen Narben, die seine rechte Gesichtshälfte und seinen Arm überziehen und zwar geheilt sind, aber immer noch an die schreckliche Verletzung erinnern, die er erlitten hat.

Vostors Großvater kämpfte und starb für den Roten Kaiser in der Schlacht auf dem Grizzlygipfel. Pyjeem folgte General Fazzur dem Belesenen, aber starb ruhmreich während der Hendriking-Kampagne.

Als er erwachsen war, trat Vostor dem Fußregiment von Dunstop bei und war schockiert, als der Rote Kaiser Fazzur den Belesenen als Generalgouverneur von Drachenpass ersetzte. Dennoch folgte er seinem Regiment nach Esrolia und kämpfte tapfer in der Belagerung von Nochet. Jedoch war das Imperium nicht in der Lage, die Stadt einzunehmen. Bei der Schlacht an der Pennelfurt wurde Vostor beinahe von Harrek dem Berserker getötet und erlitt die schlimmen Narben auf seinem Gesicht und seinem rechten Arm. Vostor kehrte in den Drachenpass zurück, um zu genesen, aber während des Rückzugs aus Sartar versuchten Partisanen von König Pharandos, ihn zu ermorden, als Teil einer Säuberungsaktion, um die Offiziere loszuwerden, die Fazzur loyal gegenüber gewesen waren. Anstatt sich einfach ermorden zu lassen, suchte Vostor neue Verbündete bei seinen früheren Feinden in Sartar.

STÄ 16 KON 15 GRÖ 13
INT 15 GES 15 CHA 10
MAN 15 Magiepunkte: 15

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	6/5
Linkes Bein	05-08	6/5
Unterleib	09-11	5/5
Brust	12	5/6
Rechter Arm	13-15	6/4
Linker Arm	16-18	6/4
Kopf	19-20	5/5

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Kopis	80	1W8+1+1W4	6	12
Kurzspeer	45	1W6+1+1W4	6	10
Dolch	45	1W4+2+1W4	7	7
Großer Schild	90	1W6+1W4	7	16
Wurfspeer	30	1W10+1W2	2	8
Kompositbogen	50	1W8+1	2	7
Mittlerer Schild	35	1W6+1W4	7	12

Runen: Mond (☉) 90% (☉), Luft (☁) 50% (☁), Erde (☷) 50% (☷), Unordnung 75% (⌘), Illusion (⌘) 75%.

Leidenschaften: Ehre 70%, Furcht (Drachen) 60%, Furcht (Harrek, der Berserker) 60%, Hass (König Pharandos) 60%, Liebe (Familie) 60%, Loyalität (Dunstop) 60%, Loyalität (Fazzur, der Belesene) 80%, Loyalität (Roter Kaiser) 60%.

Ruf: 19%

Lösegeld: 500 L

Bewegung: 8

Schadensbonus: +1W4

Geisterkampfschaden: 1W6+1

Heilrate: 3

Aktionsränge: GES 2, GRÖ 2

Trefferpunkte: 16

Rüstung: Schwerer Schuppenhaubert (SW 5), Platten-Arm- und Beinschienen (SW 6), geschlossener Helm (SW 5).

Fertigkeiten: *Gewandtheit +5%:* Ausweichen 35%. *Handhabung +10%* (dazu gehören alle Waffenfertigkeiten). *Heimlichkeit +5%:* Schleichen 15%, Verstecken 15%. *Kommunikation +0%:* Intrigieren 15%, Rhetorik 20%, Singen 30%, Tanzen 15%, Überreden 15%. *Magie +5%:* Geisterkampf 45%, Gottesdienst (Sieben Mütter) 35%, Meditieren 15%. *Wahrnehmung +0%:* Horchen 40%, Spähen 65%, Spurenlesen 5%, Suchen 25%. *Wissen +5%:* Erste Hilfe 30%, Gefechtswissen 55%, Himmelskunde 15%, Kultkunde (Sieben Mütter) 25%, Landwirtschaft 35%, Regionalkunde (Lunares Tarsch) 25%, Sitten (Lunare Provinz) 40%.

Sprachen: Handelssprache 20%, Heortlingisch 10%, Neupelorisch 70%, Tarschitisch 30%, Neupelorisch lesen/schreiben 20%.

Runenpunkte: 3 (Sieben Mütter)

Runenzauber: Feind erkennen (1), Geisterblockade (1, Sum.), Gliederregeneration (2), Kleinen Elementar bannen (1), Kleinen Feuerelementar beschwören (1) (siehe unten), Kombinieren (1), Kultgeist befehlen (2), Magie bannen (1, Sum.), Mentaler Schlag (2), Orakel (1), Reflexion (1, Sum.), Seelenblick (1), Verlängern (1), Wahnsinn (1), Wundheilung (1).

Geistermagie: Beeindrucken (2), Heilen (1), Verwirren (2)

Magische Gegenstände: Eine Zauberspruchmatrix für Heilen 2 in Form einer Gürtelschnalle, die einen grinsenden Zwerg darstellt.

Besitz: 125 L in Münzen und Beute, Rüstung und Helm, Großer Schild, Kopis, Kurzspeer, Dolch, zwei Wurfspeere, Kompositbogen mit 20 Pfeilen



SORALA, TOCHTER DER TORIA

Revolutionärin und Schreiberin aus Nochet. Weiblich, 21. Initiierte von Lhankor Mhy.

Vorstellung: *Ich fasse mich kurz, denn ich bin gerade dabei, eine Abhandlung zu verfassen, und möchte nicht den Faden verlieren. Ich bin Sorala, eine Gelehrte des Lhankor Mhy-Tempels in Nochet. Meine Mutter brachte mir die Kunst des Lesens und Schreibens bei, und von ihr habe ich auch meine Liebe für das Streben nach Wissen. Geschichte, Sprachen, Überlieferungen, Rhetorik, Logik und sogar Zauberei sind nur einige meiner Spezialitäten, und meine Übersetzungen aus dem Altwyrmischen des Zweiten Zeitalters haben mir bei meinen Kollegen zu großem Ruhm verholfen. Aber glaubt nicht, dass ich nur ein Bücherwurm oder eine kleine Kopistin bin. Ich habe für Königin Samastina und König Argrath gekämpft und Blut vergossen und kann so gut mit einem Schwert umgehen, wie ich es mit einem Griffel tue! Ich habe mich einer kleinen Gruppe von Abenteurern angeschlossen und reise nun mit ihnen, da ich wünsche, mehr von meiner Heimat, dem Drachenpass, zu sehen.*

Sorala ist eine abenteuerlustige und athletische Gelehrte mit langem braunem Haar. Ihre Kleidung ist praktisch und unauffällig, mal abgesehen von dem juwelenverzierten Schleier, den sie als „Bart“ trägt.

Sorala ist die Enkelin eines Lhankor Mhy-Weisen aus dem Tempel des Wissens in Nochet. Er half dem Hause Sartar gegen lunare Meuchelmörder und starb ruhmreich, als Belintar die Baumauer errichtete. Ihre Mutter war Toria, ebenfalls eine Lhankor Mhy-Weise. Sie überlebte das Festmahl des Löwenkönigs, aber starb ruhmreich beim Großen Überfall von Graumähne.

Nach einer langen Lehre wurde Sorala in den Kult des Lhankor Mhy initiiert. Während des Bürgerkriegs in Esrolia unterstützte Sorala die Usurpatorin Samastina und kämpfte ruhmreich, um sie vor den Assassinen der Roten Erde zu beschützen. Während der Belagerung von Nochet wurde sie von der Erdkönigin gesegnet und kämpfte ausgezeichnet in der Schlacht an der Pennelfurt. Sorala begleitete Argrath Weißbulle nach Pavis und feierte ihn als König von Pavis. In Pavis freundete sie sich mit Vasana und Yanoth an und begleitete sie zurück zum Drachenpass.

Sorala ist eine bekannte Experte für das Zweite Zeitalter, besonders im Hinblick auf die Stadt Altpavis und altwyrmische Schriften.



STÄ 13 KON 11 GRÖ 12
INT 20 GES 17 CHA 15
MAN 13 Magiepunkte: 13

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	3/4
Linkes Bein	05-08	3/4
Unterleib	09-11	3/4
Brust	12	3/5
Rechter Arm	13-15	3/3
Linker Arm	16-18	3/3
Kopf	19-20	6/4

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Breitschwert	70	1W8+1+1W4	5	12
Kleine Axt	35	1W8+2+1W4	5	8
Mittlerer Schild	50	1W6+1W4	6	12
Schleuder	45	1W8	1	–
Kleine Wurfaxt	65	1W6+1W3	1	8

Runen: Feuer 60% (⊙), Luft 40% (⊖), Erde 20% (□), Wahrheit 95% (Y), Mensch 75% (⋆), Harmonie 70% (III).

Leidenschaften: Ehre 80%, Hass (Lunares Imperium) 60%, Hingabe (Lhankor Mhy) 80%, Loyalität (Argrath) 80%, Loyalität (Familie) 60%, Loyalität (Clan) 60%, Loyalität (Königin Samastina) 70%, Loyalität (Nochet) 60%.

Ruf: 18%

Lösegeld: 1000 L

Bewegung: 8

Schadensbonus: +1W4

Geisterkampfschaden: 1W6+1

Heilrate: 2

Aktionsränge: GES 1, GRÖ 2

Trefferpunkte: 11

Rüstung: Leinenpanzer (SW 3), Arm- und Beinschienen aus gehärtetem Leder (SW 3), Vollvisierhelm (SW 6).

Fertigkeiten: *Gewandtheit +10%:* Ausweichen 44%. *Handhabung +20%* (dazu gehören alle Waffenfertigkeiten). *Heimlichkeit +20%:* Schleichen 30%, Verstecken 30%. *Kommunikation +10%:* Feilschen 20%, Intrigieren 20%, Rhetorik 30%, Singen 30%, Tanzen 30%, Überreden 15%. *Magie +5%:* Geisterkampf 40%, Gottesdienst (Lhankor Mhy) 30%, Meditieren 35%. *Wahrnehmung +10%:* Horchen 35%, Spähen 35%, Spurenlesen 15%, Suchen 35%. *Wissen +10%:* Gefechtswissen 50%, Imperium der Wyrm-Freunde-Kunde 35%, Kultkunde (Lhankor Mhy) 30%, Landwirtschaft 45%, Regionalkunde (Alt-Pavis) 60%, Regionalkunde (Drachenpass) 25%, Trollkunde 30%, Verwaltung 50%.

Sprachen: Esrolisch 60%, Handelssprache 30%, Heortlingisch 50%, Altwyrmisch lesen/schreiben 60%, Neupelorisch lesen/schreiben 50%, Theyalanisch lesen/schreiben 90%.

Runenpunkte: 3 (Lhankor Mhy)

Runenzauber: Feind erkennen (1), Gedankenlesen (2), Geisterblockade (var.), Hellsehen (2), Kombinieren (1), Kultgeist befehlen (2), Magie analysieren (1), Magie bannen (1, Sum.), Orakel (1), Rekonstruieren (3), Seelenblick (1), Übersetzen (1), Verlängern (1), Wahrheit entdecken (1), Wahrsprechen (2), Wissen (2), Wundheilung (1).

Geistermagie: Fernsicht (2), Geist spüren (1), Leben spüren (1), Magie spüren (1).

Magische Gegenstände: Kleine Steinfigur eines Kamm-Drachmolchs, die in eine gewünschte Richtung zeigt (Matrix für *Magie spüren*).

Besitz: 500 L in Münzen, Edelsteinen und Beute, Rüstung und Helm, Breitschwert, Kleine Axt, Mittlerer Schild, Schleuder mit 10 Steinen, Schreibzeug, Zinnscheibe mit eingraviertem Kalender, Empfehlungsschreiben vom Tempel des Wissens in Nochet.



HARMAST, SOHN DES BARANTHOS

Adliger Bauernkrieger aus dem Emeraldori-Clan des Colymar-Stammes.

Männlich, 21. Initiierter des Issaries.

Vorstellung: *Harmast ist mein Name, und ich bin der älteste Sohn des großen Häuptlings Baranthos. Ihr habt zweifellos von mir gehört. Mein Clan, die Ernaldori, sind loyale Sartariten, die berühmt für ihre Besonnenheit und ihren Erfolg sind. Es ist wahr, dass mein Clan zurückblieb, um die Stammlande der Colymar zu verteidigen, während andere sich in den Krieg stürzten, aber als sie dann zurückkehrten, wo blieb da der Dank für unsere Dienste? Ich kämpfte mit meinen Verwandten in der Schlacht an der Pennelfurt und sah die Krönung des Prinzen von Sartar. Meine Freunde und auch meine Feinde wissen, dass ich ein Mann der Worte bin, ein Gesandter und geschickter Unterhändler, aber sie wissen auch, dass das schöne Schwert an meiner Seite nicht nur zur Dekoration dient.*



Harmast stammt von einer Adelslinie des Colymar-Stammes ab. Sein Vater ist der Häuptling des Ernaldori-Clans, und sein Großvater und Großonkel waren Könige dieses Stammes. Seine Familie ist berühmt für ihre Loyalität gegenüber Sartar, aber auch für ihre Vorsicht: Harmasts Familie überstand die Lunare Besetzung lebendig (und mit ihrem Reichtum), wohingegen andere aus ihrem Clan zugrunde gingen.

Harmast wurde in den Kult des Issaries initiiert und versuchte, dem wachsenden Konflikt im Drachenpass aus dem Weg zu gehen, da er Reden und Verhandlung der Kriegsführung vorzieht. Allerdings musste Harmast nach dem Großen Winter in einem Duell gegen einen Thane des Grauhund-Clans kämpfen und tötete ihn, woraufhin die Verwandten des Thanes Rache gegen Harmast schworen. Harmast kämpfte mit seinen Clansmitgliedern Vasana und Yanioth in der Schlacht an der Pennelfurt. Er sah die Erhebung des Drachen, kämpfte bei der Befreiung von Sartar für Sternstirn und feierte sie als Prinz.

Harmast ist von durchschnittlicher Größe und Statur, hat dunkles, kurzgeschnittenes Haar und erstaunlich helle Augen. Seine Kleidung und Ausrüstung sind aus gutem Material und haben aufwendige ornamentale Verzierungen, die den Reichtum seiner Familie klar zur Schau stellen. Er selber ist manchmal etwas arrogant und wird schnell defensiv, wenn es um seine Entscheidung geht, die Farmen und Güter seiner Familie zu verteidigen, als andere seiner Clansmitglieder König Broyans Ruf folgten.

Harmast ist ein Verhandler. Wenn er nicht verhandeln kann, dann verlässt er sich auf seine außerordentlichen Fähigkeiten als Duellant. Im Allgemeinen bevorzugt er es, sich nicht in Konflikte einzumischen, aber wenn er in sie hineingezogen wird, zögert er nicht, entschlossen zu handeln.

STÄ 13 KON 9 GRÖ 13
INT 19 GES 18 CHA 10
MAN 16 Magiepunkte: 16

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	6/4
Linkes Bein	05-08	6/4
Unterleib	09-11	6/4
Brust	12	6/5
Rechter Arm	13-15	6/3
Linker Arm	16-18	6/3
Kopf	19-20	5/4

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Breitschwert	100	1W8+1+1W4	5	12
Streitaxt	40	1W8+2+1W4	6	10
Dolch	55	1W4+2+1W4	7	6
Mittlerer Schild	80	1W6+1W4	6	12
Wurfspeer	45	1W8+1+1W2	1	7

Runen: Luft 90% (☉), Feuer 45% (☼), Dunkelheit 20% (☉), Harmonie 90% (III), Bewegung 75% (⚡).

Leidenschaften: Hass (Grauhunde) 60%, Liebe (Familie) 80%, Loyalität (Colymar-Stamm) 60%, Loyalität (Ernaldori-Clan) 60%, Loyalität (Issaries-Tempel) 60%, Loyalität (Sartar) 80%.

Ruf: 15%

Lösegeld: 500 L

Bewegung: 8

Schadensbonus: +1W4

Geisterkampfschaden: 1W6+1

Heilrate: 2

Aktionsränge: GES 1, GRÖ 2

Trefferpunkte: 10

Rüstung: Plattenkürass (SW 6), Platten-Arm- und Beinschienen (SW 6), geschlossener Helm (SW 5).

Fertigkeiten: *Gewandtheit +10%:* Ausweichen 46%, Reiten (Pferd) 40%. *Handhabung +20%* (dazu gehören alle Waffenfertigkeiten). *Heimlichkeit +15%:* Schleichen 30%, Verstecken 25%. *Kommunikation +5%:* Feilschen 65%, Rhetorik 50%, Singen 35%. *Tanzen 20%*, *Überreden 15%*. *Magie +5%:* Geisterkampf 65%, Gottesdienst (Issaries) 55%, Meditieren 10%. *Wahrnehmung +10%:* Horchen 35%, Spähen 35%, Spurenlesen 15%, Suchen 35%, Verständnis (Menschen) 60%. *Wissen +10%:* Gefechtswissen 30%, Haushaltsführung 50%, Hüten 25%, Kultkunde (Issaries) 30%, Landwirtschaft 35%, Regionalkunde (Drachenpass) 30%, Sitten (Heortlinger) 70%.

Sprachen: Handelssprache 45%, Heortlingisch 60%, Theyalanisch lesen/schreiben 20%.

Runenpunkte: 3 (Issaries)

Runenzauber: Feind erkennen (1), Fliegen (1, Sum.), Geisterblockade (1, Sum.), Kombinieren (1), Kultgeist befehlen (2), Magie bannen (1, Sum.), Orakel (1), Schloss (1), Seelenblick (1), Verlängern (1-3), Verschluss (2), Wegwacht (2), Wundheilung (1), Zaubertausch (2).

Geistermagie: Beeindrucken (2), Beweglichkeit (1), Feind spüren (1), Fernsicht (1).

Magische Gegenstände: Drei Heiltränke, die jeweils 1W10 Punkte Schaden heilen.

Besitz: 150 L in Münzen, Rüstung und Helm, Breitschwert, Dolch, drei Wurfspeere, Mittlerer Schild, zwei Reitzebras.

HARMASTS ZEBRAS: Harmast reitet ein praxisches Zebra (und besitzt ein zweites), muss aber zum Kämpfen absitzen, da keines dazu ausgebildet ist, im Kampf ruhig zu bleiben. Jedes hat Bewegungsweite 12. Werte für die Eigenschaften werden nicht benötigt.



REITTIERE UND ELEMENTARE

VASANAS BISON

Vasana reitet auf einem trainierten Kavalleriebison. Wenn sie vom Bisonrücken aus jemanden angreift, der zu Fuß ist, dann würfelt sie mit 1W10+10, um die Trefferzone zu bestimmen. Wenn sie ihre Lanze benutzt, während sie mit ihrem Bison stürmt, dann benutzt sie den Schadensbonus des Bisons und nicht ihren eigenen!

STÄ 36	KON 17	GRÖ 34
INT –	GES 12	CHA –
MAN 10	Magiepunkte: 10	

Trefferzone	W20	SW/T
Rechtes Hinterbein	01-02	3/6
Linkes Hinterbein	03-04	3/6
Hinterteil	05-07	3/8
Vorderteil	08-10	3/8
Rechtes Vorderbein	11-13	3/6
Linkes Vorderbein	14-16	3/6
Kopf	17-20	3/7

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Hornstoß	50	2W10+3W6	8	12
Trampeln	50	6W6 auf liegenden Gegner	8	12

Schadensbonus: +3W6

Bewegung: 12

Trefferpunkte: 23

Kampf: Ein Bison kann in derselben Kampfrunde entweder mit den Hörnern zustoßen oder Trampeln, aber nicht beides.

Rüstung: Fell (SW 3).

LUFTELEMENTAR

Vasana kann Runenpunkte ausgeben, um Orlanth zu bitten, ihr einen Luftelementar beliebiger Größe zu schicken. Er wird ihren Befehlen folgen und 15 Minuten lang in dieser Welt bleiben (Dauer des Zaubers), bevor er sich auflöst.

Eigenschaften	Klein	Mittel	Groß
Runenpunkte für die Beschwörung	1	2	3
Volumen (Kubikmeter)	3	6	10
Trefferpunkte	10	19	29
STÄ	10	19	29
MAN	11	17	20
Bewegung	12	12	12

Fähigkeiten: Ein Luftelementar kann Gegenstände oder Personen mit einer GRÖ bis zu seiner eigenen STÄ tragen. Er kann eine Brise oder einen kleinen Wirbelsturm verursachen. Ein Luftelementar kann Pfeile oder andere Fernkampfaffen mit einem Windstoß ablenken.

Angriff: Ein Luftelementar greift an, indem er einen in sich gefangenen Charakter über seine ganze Höhe hebt und dann fallen lässt. Der Schaden beträgt 1W6 plus 1W6 je 3m Fallhöhe. Daher kann ein kleiner Luftelementar bis zu 2W6 Schaden verursachen, ein mittlerer Luftelementar 3W6 und ein großer Luftelementar 5W6. Ein Charakter

kann versuchen, sich dagegen zu wehren, indem er in einem Widerstandswurf seine STÄ gegen die STÄ des Elementars einsetzt. Wenn er Erfolg hat, bleibt er auf dem Boden. Statt Widerstand zu leisten, können Charaktere den Luftelementar angreifen oder Zauber gegen ihn wirken, in der Hoffnung, dass er zerstört wird, bevor er die halbe Höhe erreicht hat, was den Schaden halbiert. Den Fall kann man aber nicht vermeiden.

ERDELEMENTAR

Yanioth kann Runenpunkte ausgeben, um Ernalda zu bitten, ihr einen Erdelementar beliebiger Größe zu schicken. Er wird ihren Befehlen folgen und 15 Minuten lang in dieser Welt bleiben (Dauer des Zaubers), bevor er sich auflöst.

Eigenschaften	Klein	Mittel	Groß
Runenpunkte für die Beschwörung	1	2	3
Volumen (Kubikmeter)	1	3	10
Trefferpunkte	10	19	29
STÄ	10	19	29
MAN	11	17	20
Schadensbonus	0	1W6	3W6
Bewegung	3	3	3

Fähigkeiten: Ein Erdelementar kann im Boden Gruben ausheben, Tunnel bohren und begrabene Gegenstände finden. Man kann ihn auch benutzen, um in der Erde steckende Gegenstände festzuhalten, lockere Tunneldächer vor dem Einstürzen zu bewahren oder Hügel oder Wälle zu bilden (nicht größer als sein Volumen). Ein Erdelementar kann eine Person tragen und durch die Erde „schwimmen“, wenn seine STÄ ausreicht, die Person zu tragen. Unter der Erde gibt es keine Luft und die beförderte Person muss KON-Proben ablegen, um nicht zu ersticken. Der Erdelementar kann das nur tun, wenn sein Passagier einverstanden ist. Ein Erdelementar kann bei ausreichender STÄ auch mehrere Personen befördern.

Angriff: Im Kampf benutzt ein Erdelementar sein Volumen, um einen Gegner zu umhüllen, indem er unter ihm eine Grube öffnet, deren Volumen höchstens so groß ist wie sein eigenes. Ein kleiner Erdelementar umhüllt lediglich die Beine des Opfers. Ein mittlerer Erdelementar kann das Opfer bis zum Hals verschlucken und dabei außer den Beinen Brust und Unterleib umhüllen. Ein großer Erdelementar kann sein Opfer ganz verschlucken und bedeckt damit alle Trefferzonen. In diesem Fall beginnt das Opfer auch zu ersticken, wenn es sich nicht befreien kann. Nachdem er sein Opfer begraben hat, schließt der Erdelementar die Grube und verursacht in allen Trefferzonen Schaden in Höhe seines Schadensbonus. Ein Erdelementar kann auf diese Weise nur in der Erde oder steinigem Boden Schaden verursachen (nicht in Sand oder weichem Lehm) und kann an jedem Ort nur einmal angreifen, weil er den Boden für einen weiteren Angriff zu sehr aufgelockert hat. Das Opfer wird in jedem Fall vom Erdelementar festgehalten und muss die STÄ des Elementars mit seiner eigenen überwinden, um sich aus dem Griff zu befreien und herausklettern zu können. Wenn ein Erdelementar keinen Schadensbonus hat oder in ungeeignetem Boden angreift, verschlingt er das Opfer wie oben beschrieben, ohne Schaden zu verursachen. Das Opfer muss trotzdem einen Widerstandswurf seiner STÄ gegen die des Elementars gewinnen, um sich aus dem Griff zu befreien.

ELEMENTARE (FORTSETZUNG)

FEUERELEMENTAR

Vostor kann 1 Runenpunkt ausgeben, um die Sieben Mütter zu bitten, ihm einen kleinen Feuerelementar zu schicken. Er wird seinen Befehlen folgen und 15 Minuten lang in dieser Welt bleiben (Dauer des Zaubers), bevor er sich auflöst.

Eigenschaften	Klein
Runenpunkte für die Beschwörung	1
Volumen (Kubikmeter)	1
Trefferpunkte	10
STÄ	10
MAN	11
Bewegung	6

Fähigkeiten: Ein Feuerelementar zündet alle brennbaren Gegenstände an, die er berührt. Er kann Metall erhitzen (und schließlich schmelzen), Ton brennen, Feuer anzünden und natürlich Menschen verbrennen. Feuerelementare schweben mit der gleichen Geschwindigkeit durch die Luft, mit der sie sich am Boden bewegen.

Angriff: Im Kampf hüllt ein Feuerelementar sein Opfer in Flammen. Für jeden Kubikmeter seines Volumens kann er ein menschengroßes Wesen einhüllen. Am Ende jeder Runde, in der das Opfer eingehüllt ist, wird ein Wert von 3W6 in einem Widerstandswurf gegen die KON des Opfers eingesetzt. Wenn der Angriff gelingt, erleidet es 3W6 Schaden direkt an seinen Trefferpunkten, andernfalls nur die Hälfte. Die Zauber *Schutz* und *Schild* helfen gegen diesen Schaden, Rüstung nicht.

IMPRESSUM

Schnellstarterregeln und Szenario von
Jeff Richard und Jason Durall

Basierend auf den Werken von
Steve Perrin, Greg Stafford, Sandy Petersen,
Ken Rolston, Ray Turney und Chris Klug

Titelbild
Andre Fetisov

Illustrationen
Roman Kisiov

Korrektorat
Andrew Bean

Künstlerische Leitung
Jeff Richard

Graphikdesign & Layout
Nicholas Nacario, Rick Meints und Michal E. Cross

Kartographie
Simon Bray

Spieltester
Andrew Bean, Eric Borg, Barbara Braun, Mara Braun,
Mark Dunleavy, T.F. Druid, Todd Gardiner, Sven Grottke,
Kris Alice Hohls, Claudia Loroff, Harry O'Brien,
Michael O'Brien, Sue O'Brien, Christine Reich,
Neil Robinson und Jane Saleeba

Wie immer gilt unser besonderer Dank Greg Stafford,
ohne den keiner von uns dies lesen würde oder
in Glorantha spielen könnte.

DEUTSCHE AUFLAGE

Herausgeber
Patric Götz

Redaktion
Friederike Bold, Julia Rawcliffe, Lutz Reimers

Übersetzung
Julia Rawcliffe

Beratung
Lutz Reimers

Korrektorat
Bettina Ain, Lutz Reimers, Aimée Ziegler-Kraska

Layout der deutschen Ausgabe
Ralf Berszuck

RUNEQUEST
Ein Chaosium-Spiel
Erste Auflage 1978 (Chaosium)
Zweite Auflage 1979, 1980 (Chaosium)
Dritte Auflage 1984, 1993 (Avalon Hill, Chaosium)
Vierte Auflage 2017 (Chaosium)

Copyright ©1978, 1980, 1984, 1993, 2017 by
Moon Design Publications, alle Rechte vorbehalten

RuneQuest, HeroQuest und Glorantha are trademarks of
Moon Design Publications

Chaosium Inc., 3450 Wooddale Ct, Ann Arbor, MI 48104

CHAOSIUM INC. 2017

CHA4027



WILLKOMMEN IN GLORANTHA

Eine mystische Welt voller Sterblicher und Götter, Mythen und Kulturen, Monster und Helden. In Glorantha durchdringen die Runen alles, und die Runen zu meistern bedeutet, erstaunliche Taten und magische Wunder vollbringen zu können.

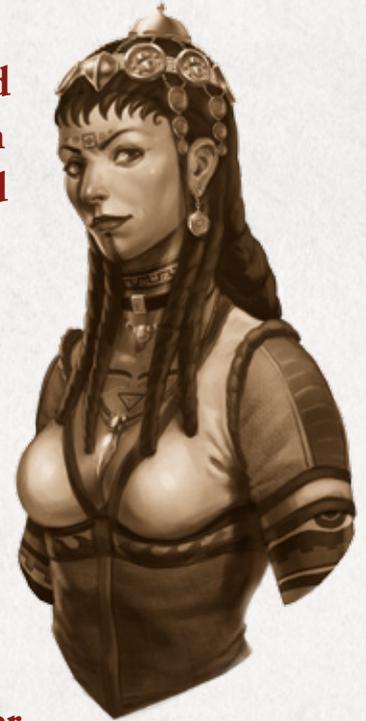
Glorantha ist eine antike Welt, die viele Zeitalter gesehen hat, aber nun vor dem größten Konflikt von allen steht: den Heldenkriegen.

Glorantha ist die Welt, in der *RuneQuest* spielt, eines der ältesten und einflussreichsten Rollenspiele, die je veröffentlicht wurden.

Dieser Schnellstarter fasst die wichtigsten Regeln für *RuneQuest: Rollenspiel in Glorantha* zusammen und stellt sie in verkürzter Form dar. Benutze dieses Heft, um sofort mit dem Spielen beginnen zu können und zu sehen, wie es verbessert worden ist.

Diese Regeln und ein neues Abenteuer – *Der zerbrochene Turm* – bieten eine Vorschau auf die neueste Auflage von *RuneQuest*, die in enger Zusammenarbeit mit den Designern und Autoren des originalen *RuneQuests* und von Glorantha entstanden ist.

Der zerbrochene Turm, der im Herzen vom Drachenpass spielt, ist für bis zu 6 Abenteurer und einen Spielleiter geeignet und enthält alle Regeln, die man zum Spielen braucht.



Für mehr Informationen über Chaosium und den Uhrwerk Verlag sowie ihre Produkte siehe www.chaosium.de bzw. www.uhrwerk-verlag.de

