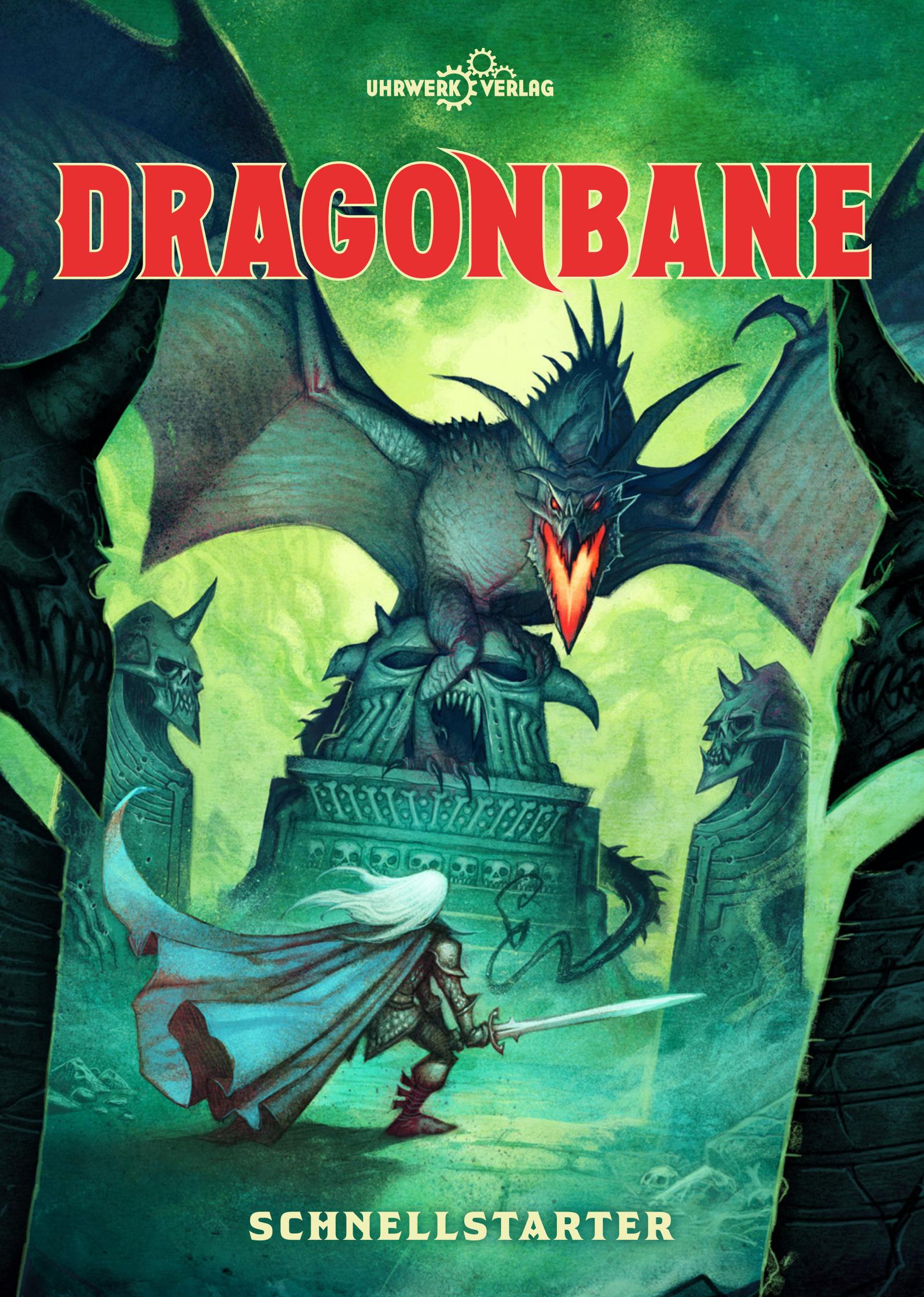


UHRWERK VERLAG

# DRAGONBANE



SCHNELLSTARTER

# EINFÜHRUNG



**W**illkommen zum Schnellstarter für das Rollenspiel *Dragonbane*. Diese PDF enthält eine kompakte Version der Grundregeln sowie fertig erstellte Spielercharaktere und das Abenteuer *Ridderhöhe* – also alles, was man zum Losspielen braucht.

## DU UND DIE ANDEREN

Die meisten Regeln dieses Rollenspiels sind in der zweiten Person Singular formuliert – sie sprechen zu „dir“. Regeln, die sich auf dich beziehen, gelten üblicherweise unverändert auch für alle anderen Spielercharaktere und NSC (also Charaktere, die von der Spielleitung kontrolliert werden), es sei denn es wird explizit anders gesagt.

## DIE SPIELENDEN

Alle bis auf einen aus der Spielrunde stellen Abenteurer in der Welt von *Dragonbane* dar. Diese werden *Spielercharaktere* genannt. Du entscheidest, was dein Spielercharakter denkt und fühlt, tut und sagt – aber nicht, was ihm widerfährt. Deine Aufgabe als Spielender ist es, dich möglichst gut in deinen Spielercharakter hineinzusetzen.

*Dragonbane* funktioniert am besten mit drei bis fünf Spielercharakteren. Es geht auch mit mehr oder weniger Spielenden, aber vermutlich müsst ihr das Abenteuer dann an ein paar Stellen anpassen.

## WÜRFEL

Alles, was ihr außer diesem Schnellstarter und Stiften zum Spielen benötigt, sind Würfel. *Dragonbane* nutzt unterschiedliche Würfeltypen: mit vier, sechs, acht, zehn, zwölf und zwanzig Seiten. Diese Würfel werden entsprechend ihrer Seitenanzahl als W4, W6, W8, W10, W12 oder W20 bezeichnet. Solche Würfel gibt es überall, wo es Rollenspiele gibt. Du kannst aber auch Würfel-Apps oder Online-Tools benutzen.

## DIE SPIELLEITUNG

Der verbleibende Mitspielende übernimmt die Rolle der *Spielleitung* oder kurz SL. Die SL beschreibt die Welt von *Dragonbane* für alle, stellt alle Personen dar, die euch auf euren Schatzsuchen begegnen (die sogenannten Nicht-Spieler-Charaktere oder NSC), und bestimmt die Handlungen der Monster, die in den Tiefen auf euch lauern.

Das Spiel ist in weiten Teilen ein Dialog zwischen den Spielenden und der SL, bei dem es hin und her geht, bis eine kritische Situation entsteht, deren Ausgang unklar ist. Dann kommen die Würfel ins Spiel.

Die Aufgabe der SL ist es euch Hindernisse in den Weg zu legen und die Spielercharaktere herauszufordern, damit diese zeigen können, aus welchen Holz sie geschnitzt sind. Die SL sollte jedoch nicht alles allein entscheiden, was im Spiel geschieht – und mit Sicherheit nicht, wie eure Geschichte enden soll! Dies wird im Spiel entschieden. Oder anders: Ihr spielt, um all dies herauszufinden!

## OPTIONALE REGELN

Kästen wie dieser enthalten optionale Regeln. Sie können dem Spiel mehr Tiefe und Komplexität verleihen, aber das Spiel funktioniert auch gut ohne sie. Zu Beginn solltet ihr ohne sie spielen, aber ihr könnt sie später dazunehmen, wenn ihr das Spiel beherrscht.

## SO LEGT IHR LOS

Euch stehen abenteuerliche Zeiten in der Welt von *Dragonbane* bevor! Alles, was ihr tun müsst, um das Abenteuer *Ridderhöhe* (ab S. 26) zu spielen, findet ihr nachfolgend:

1. Entscheidet, wer die *Spielleitung* übernimmt.
2. Lasst jeden Mitspielenden einen der fertigen *Spielercharaktere* aussuchen.
3. Die SL macht sich mit den Regeln sowie dem Abenteuer vertraut. Die anderen Spielenden können sich die Regeln durchlesen, sollten aber auf keinen Fall das Abenteuer ab Seite 26 lesen.
4. Lasst das Spiel beginnen!

## ZEITMESSUNG

*Dragonbane* nutzt drei Einheiten, um die Zeit zu messen. Der Kampf wird in *Runden* unterteilt, in anderen Situationen werden *Viertel* und *Schicht* verwendet.

EINHEIT	DAUER	GENUG ZEIT FÜR ...
Runde	10 Sek.	eine Aktion im Kampf, eine schnelle Rast (S. 18)
Viertel	15 Minuten	einen Raum erkunden, eine kurze Rast (S. 18)
Schicht	6 Stunden	eine Wanderung von 15 km, eine lange Rast (S. 18)

# GRUNDREGELN



# DEIN SPIELERCHARAKTER

**D**ein Spielercharakter ist dein wichtigstes Werkzeug, deine Augen und Ohren in der Spielwelt. Nimm ihn ernst und stelle ihn dar, als wäre er eine reale Person. Versuche in die Haut deines Charakters zu schlüpfen. So macht es mehr Spaß, versprochen!

Die vollständigen *Dragonbane*-Grundregeln erklären im Detail, wie du deinen eigenen Spielercharakter erstellst. Um den Überblick über deinen Charakter zu behalten, benutzt du einen Charakterbogen. Am Ende des Schnellstarters findest du fünf vorgenerierte Spielercharaktere mit ausgefüllten Charakterbögen, spielfertig um hinaus ins Abenteuer zu ziehen.

## VÖLKER

In *Dragonbane* gibt es sechs spielbare Völker: Menschen, Halblinge, Zwerge, Elfen, Enten und Wolfsmenschen. Jedes Volk hat ein *Angeborenes Talent*, das kein anderes Volk erlernen kann (Enten haben zwei). Am Ende des Schnellstarters werden diese bei den vorgefertigten Spielercharakteren beschrieben. In den meisten Fällen erfordert die Nutzung dieser *Talente* Willenskraftpunkte.

## BERUFE

Alle Spielercharaktere sind Abenteurerinnen und Abenteurer, aber du hast schon vor Spielbeginn ein oder zwei Dinge erlernt. Eine ausführliche Beschreibung der verschiedenen Berufe findest du im *Dragonbane*-Grundregeln.

## ATTRIBUTE

Dein Spielercharakter hat sechs Basisattribute, die seine grundlegenden körperlichen und geistigen Fähigkeiten auf einer Skala von 3 bis 18 angeben. Je höher der Wert, desto besser.

- ◆ **Stärke (STÄ):** Rohe Muskelkraft.
- ◆ **Konstitution (KON):** Körperliche Fitness und Widerstandsfähigkeit.
- ◆ **Gewandtheit (GEW):** Körperbeherrschung, Schnelligkeit und Feinmotorik.
- ◆ **Intelligenz (INT):** Scharfsinn, Intellekt und logisches Denken.
- ◆ **Willenskraft (WIL):** Selbstdisziplin und Zielstrebigkeit.
- ◆ **Charisma (CHA):** Ausstrahlung und Einfühlungsvermögen.

## ABGELEITETE WERTE

Basierend auf deinen Attributen hast du eine Reihe von abgeleiteten Werten, die auf unterschiedliche Weise verwendet werden.

**Bewegung:** Dieser Wert bestimmt, wie viele Meter du in einer Kampfrunde laufen kannst (siehe **Bewegung**, S. 13).

**Schadensbonus:** Dein Schadensbonus erhöht den Schaden, den deine Angriffe zufügen. Du hast zwei verschiedene Schadensboni – einen für STÄ-basierte Waffen und einen für GEW-basierte Waffen.

**Trefferpunkte (TP):** Dieser Wert bestimmt, wie viel Schaden du aushältst. Deine maximale Anzahl an TP ist gleich deinem KON-Wert.

**Willenskraftpunkte (WP):** Willenskraftpunkte werden für *Magie*, *Angeborene* und *Heroische Talente* verwendet. Deine maximalen WP entsprechen deinem WIL-Wert.

## FERTIGKEITEN

Fertigkeiten stellen Kenntnisse und Fähigkeiten dar, die du während deines Lebens erworben hast. Sie bestimmen, wie erfolgreich bestimmte Aktionen im Spiel ausgeführt werden. Deine Fertigkeiten werden durch den *Fertigkeitswert* auf einer Skala von 1 bis 18 gemessen. Je höher der Wert, desto besser.

## OPTIONALE REGELN

Dein Charakter ist eine fähige Person, die Leib und Leben für Ehre, Gold oder Abenteuer riskiert. Doch selbst Abenteurer haben eine Schwäche – eine Achillesferse, die dich in Schwierigkeiten bringen kann.

Die Schwäche verleiht deinem Charakter Tiefe und Persönlichkeit und kann auch von der Spielleitung genutzt werden, um Herausforderungen für deinen Charakter zu schaffen. Eine ausführliche Beschreibung und Auflistung möglicher Schwächen findest du in den *Dragonbane*-Grundregeln.

## HEROISCHE TALENTE

*Heroische Talente* sind besondere Fähigkeiten, die dir im Spiel bestimmte *Vorteile* bringen. Jeder vorgefertigte Charakter besitzt ein *Heroisches Talent* – mit Ausnahme des Magiers, der stattdessen *Magie* einsetzen kann.

## AUSRÜSTUNG

Du musst alle Gegenstände, die du bei dir trägst, auf deinem *Charakterbogen* vermerken. Alle Waffen, die du *griffbereit* hast, sowie die Rüstung, Helm und Schild, die du trägst, werden in den entsprechenden Kästchen aufgeführt, während die anderen Gegenstände unter *Inventar* eingetragen werden.

Schreibe nur einen Gegenstand pro Zeile auf. Steht er nicht auf deinem Blatt, hast du ihn nicht bei dir.

### MEMENTO

Zusätzlich zu deiner sonstigen Ausrüstung kannst du ein *Memento* besitzen – einen Gegenstand von großem sentimentalen Wert, den du immer bei dir trägst.

Ein *Memento* ist immer *Kleinkram* ohne praktischen Nutzen. Einmal pro Spielsitzung kannst du dein *Memento* jedoch benutzen, um dich während einer *kurzen Rast* von einem weiteren *Zustand* zu erholen (siehe S. 17).

## TRAGLAST

Du kannst so viele Gegenstände wie die Hälfte deines *STÄ-Wertes* (aufgerundet) ohne Schwierigkeiten im *Inventar* mitführen. Nur die Gegenstände, die in deinem *Inventar* vermerkt sind, zählen zu deiner *Traglast*.

**Griffbereite Waffen:** Du kannst bis zu drei Waffen *griffbereit* haben, was bedeutet, dass du sie am Gürtel trägst oder auf andere Weise im Kampf einsetzen kannst. Waffen, die du *griffbereit* hast, werden unter *Waffen* auf dem *Charakterbogen* eingetragen und zählen nicht zur *Traglast*. Schilde werden hier ebenfalls vermerkt.

**Helm & Rüstung:** Helme und Rüstungen, die am Körper getragen werden, haben einen eigenen Abschnitt im *Charakterbogen* und zählen nicht zur *Traglast*.

**Nahrung:** Bis zu vier Essensrationen zählen als ein Gegenstand hinsichtlich der *Traglast*. Notiere immer die Anzahl der Rationen, die du noch übrig hast, unter *Inventar* auf deinem *Charakterbogen*.

**Fackeln & Laternen:** Eine Fackel, Lampe oder Laterne zählt als Gegenstand. Ihr Feuer kann erlöschen (siehe *Dunkelheit*, S. 19). Lampen und Laternen können mit *Lampenöl* nachgefüllt werden.

**Pfeile & Schleudersteine:** Du musst nicht jeden Pfeil zählen, den du bei dir trägst. Stattdessen zählt jeder Köcher mit Pfeilen als ein einziger Gegenstand. Solange du den Köcher hast, kannst du deine Waffe benutzen. Steine für Schleudern brauchen nicht notiert zu werden – es wird davon ausgegangen, dass du genug davon hast.

## Schwere Gegenstände

Wirklich schwere Gegenstände zählen als zwei, drei oder sogar mehr gewöhnliche Gegenstände hinsichtlich deiner *Traglast*. Dies zeigt der Wert *Gewicht*, der dann 2, 3 oder mehr sein kann. *Schwere Gegenstände* nehmen im *Inventar* die *Zeilenanzahl* ein, die ihrem *Gewicht* entsprechen. Wenn kein *Gewicht* angegeben ist, ist es immer 1.

## Kleinkram

Kleine und leichte Gegenstände, die in einer geschlossenen Faust versteckt werden können, werden als *Kleinkram* bezeichnet. Gegenstände dieser Größe wirken sich überhaupt nicht auf deine *Traglast* aus und werden unter dem separaten Abschnitt *Kleinkram* auf dem *Charakterbogen* vermerkt. Sie benötigen dadurch keinen *Inventarplatz*.

**Münzen:** Einzelne Münzen zählen als *Kleinkram* und wirken sich nicht auf deine *Traglast* aus, solange es weniger als 100 sind. 100–199 Münzen zählen als ein Gegenstand, 200–299 als zwei, und so weiter.

## Überladen

Du kannst zeitweise mehr als deine *maximale Traglast* mitführen. In diesem Fall musst du aber eine *STÄ-Probe* absolvieren, in jeder *Kampfrunde*, in der du dich bewegen willst oder in jeder *Schicht*, die während einer Reise vergeht. Wenn die *Probe* fehlschlägt, musst du entweder Gegenstände ablegen oder kannst nicht weitergehen.

**Andere tragen:** Wenn du eine andere Person trägst, zählst du als überladen und kannst nicht kämpfen.

### MÜNZEN

Geschäfte werden in der Regel mit *Silberstücken* abgewickelt. Für kleinere Beträge verwendet man *Kupfer-* und für größere *Goldstücke*. Zehn *Kupfer* entsprechen einem *Silberstück* und zehn *Silber* entsprechen einem *Goldstück*.

# WÜRFELPROBEN

Es gibt insgesamt dreißig Fertigkeiten, wobei die *Sekundären Fertigkeiten* wie die Magieschulen nicht mitgezählt werden. Im Schnellstarter werden die Fertigkeiten nur kurz beschrieben. Eine ausführliche Erklärung dazu findest du in den *Dragnbane*-Grundregeln.

Um eine Fertigkeit zu verwenden, beschreibe zunächst, was dein Spielercharakter erreichen will. Dann würfle einen W20. Ein Ergebnis, das kleiner oder gleich deinem *Fertigkeitswert* ist, bedeutet, dass deine Probe erfolgreich war. Im Kampf haben deine Fertigungsproben oft bestimmte Auswirkungen, doch außerhalb davon bestimmt die SL oder das Abenteuer die Auswirkungen deines Wurfs.

## EINEN DRACHEN WERFEN

Eine Eins (1) mit dem W20 zu würfeln bedeutet, dass du besonders erfolgreich bist, und wird *Drache* genannt. Im Kampf hat ein *Drachewurf* bestimmte Auswirkungen – er erhöht zum Beispiel den Schaden eines Angriffs. Außerhalb des Kampfes entscheidet die SL über den Effekt. Dazu einige Vorschläge:

- ◆ Du beeindruckst alle um dich herum.
- ◆ Du erreichst mehr als beabsichtigt.
- ◆ Die Aktion wird schneller als gewöhnlich ausgeführt.

## ATTRIBUTSPROBEN

Falls es keine Fertigkeit gibt, die für eine Situation geeignet erscheint, kann die SL bestimmen, stattdessen eine *Attributsprobe* abzulegen – zum Beispiel eine *Stärkeprobe* (STÄ-Probe), um etwas Schweres zu heben. Gibt es jedoch eine Fertigkeit, welche die gewünschte Aktion abdeckt, muss die Probe auch auf dieser basieren. In unklaren Fällen entscheidet die SL, was am besten passt.

## NUR EINE CHANCE

In der Regel hast du nur eine Chance, eine Probe erfolgreich durchzuführen. Wenn du einmal gewürfelt hast, darfst du deinen Wurf nicht wiederholen, um das gleiche Ziel zu erreichen. Versuche etwas anderes, warte ab, bis sich die Umstände geändert haben, oder lass es einen anderen Charakter versuchen. Diese Regel gilt nicht im Kampf.

## FEHLSCHLAG

Ein Wurf über deinem *Fertigkeitswert* bedeutet, dass deine Probe fehlschlägt. Aus irgendeinem Grund erreichst du dein Ziel nicht – beschreibe zusammen mit der SL, was passiert. Die SL kann auch Fehlschläge mit zusätzlichen Konsequenzen versehen, um die Geschichte spannender zu machen.

## EINEN DÄMON WERFEN

Eine 20 auf dem W20 zu würfeln, wird als *Dämon* bezeichnet und bedeutet, dass der Wurf fehlschlägt, unabhängig von deiner Fertigungsstufe und anderen Umständen.

Ein *Dämonenwurf* bedeutet auch, dass der Wurf nicht *strapaziert* werden kann (optionale Regel). *Dämonenwürfe* können im Kampf zusätzliche Effekte haben, während außerhalb davon die SL sie mit Effekten versehen kann, wie:

- ◆ Du schädigst dich selbst, einen anderen oder einen Gegenstand.
- ◆ Du machst dich vor allen Leuten in deiner Umgebung lächerlich.
- ◆ Du machst eine Menge Lärm.





## VOR- & NACHTEIL

Die SL bewertet nicht, wie schwierig eine Probe ist. Man würfelt nur in herausfordernden Situationen – Punkt. Vielleicht möchte die SL aber betonen, dass äußere Faktoren eine Probe erleichtern oder erschweren können.

In diesem Fall kannst du einen *Vorteil* oder *Nachteil* auf deine Probe erhalten, wobei du zwei W20 würfelst, aber nur ein Ergebnis zählt. Wenn du einen *Vorteil* erhältst, gilt das bessere Ergebnis, bei einem *Nachteil* das schlechtere.

**Mehrere Vorteile/Nachteile:** Wenn ihr mehrere *Vorteile/Nachteile* auf eure Proben erhaltet, würfelt einen zusätzlichen W20 für jeden *Vorteil/Nachteil* und zählt nur das niedrigste oder höchste Ergebnis. Bitte beachte jedoch, dass Proben mit mehreren *Nachteilen* nur eine geringe Erfolgsaussicht haben, es sei denn, du hast einen sehr hohen *Fertigkeitswert*.

**Vor- und Nachteile gleichzeitig:** Es kann vorkommen, dass ihr sowohl einen *Vorteil* als auch einen *Nachteil* für eure Probe erhaltet. Jeder *Vorteil* hebt einen *Nachteil* auf und umgekehrt. Wenn du einen *Vorteil* und einen *Nachteil* hast, machst du eine reguläre Probe (ein W20). Wenn du zwei *Vorteile* und einen *Nachteil* hast, zählt das als ein *Vorteil*.

## HILFE VON ANDEREN

Andere Spielercharaktere oder NSC können dich bei einer Probe unterstützen. Dies muss jedoch vor deinem Würfelwurf erklärt und beschrieben werden.

Außerdem sollte es in der Handlung Sinn ergeben – die Person, die dich unterstützt, muss physisch anwesend sein und die Fähigkeit haben, deine Aktion zu unterstützen. Die SL hat dabei das letzte Wort. Jedes Mal, wenn dich jemand bei einer Probe unterstützt, erhältst du einen *Vorteil* (siehe links). Im Kampf zählt jede Unterstützung als eine Aktion, sprich: Wenn du andere unterstützt, büßt du in dieser Runde deine eigene Aktion ein. NSC können sich gegenseitig unterstützen, genauso wie Spielercharaktere, jedoch kann immer nur ein Charakter bei einer Probe unterstützen.

## DEN WURF STRAPAZIEREN

Wenn du eine *Fertigkeits-* oder *Attributprobe* nicht schaffst, kannst du den *Wurf strapazieren*, was bedeutet, dass du es noch einmal versuchen darfst. Das neue Ergebnis gilt jedoch, egal wie es ausfällt. Wenn du einen *Vorteil* oder *Nachteil* hast, musst du alle Würfel neu werfen. Einen *Dämonenwurf* (eine geworfene 20) kannst du *niemals* strapazieren.

Immer wenn du einen *Wurf strapazierst*, erleidest du unmittelbar nach dem erneuten Wurf einen Zustand, der ein bestimmtes Attribut betrifft – mehr dazu auf Seite 17.

Das bedeutet, dass du einen *Nachteil* bei allen Attributs- und Fertigkeitsproben, die darauf basieren erhältst. Jeder Zustand ist mit einem bestimmten Attribut verknüpft, woraus sich sechs Zustände ergeben:

- ◆ Erschöpft – STÄ
- ◆ Kränkelnd – KON
- ◆ Benommen – GEW
- ◆ Wütend – INT
- ◆ Verängstigt – WIL
- ◆ Verzagt – CHA

Du entscheidest, welchen Zustand du beim *Strapazieren eines Wurfs* erhältst, wobei es zwei wichtige Einschränkungen gibt:

- ◆ Du kannst keinen Zustand wählen, den du bereits hast.
- ◆ Du musst in der Lage sein zu erklären, wie der Zustand aus der Handlung resultiert, die du auszuführen versuchst. Dabei hat die SL das Recht, eindeutig unsinnige Erklärungen abzulehnen.

Wenn du allen sechs Zuständen unterliegst, darfst du deine *Würfe* nicht mehr *strapazieren*. Zusätzlich zu ihren Effekten bieten Zustände auch Inspiration für das Rollenspiel. Markiere deine entsprechenden Zustände auf deinem Charakterbogen.

**Von Zuständen erholen:** Du kannst dich von einem Zustand erholen, indem du rastest – mehr dazu auf Seite 18.

**NSC und Monster:** Nur die Spielercharaktere können ihre *Würfe strapazieren*, nicht aber NSC oder Monster.

## VERGLEICHENDE PROBE

Manchmal musst du deine Feinde in einer *Vergleichende Probe* besiegen. Das bedeutet, dass sowohl du als auch dein Gegner würfeln müssen. *Vergleichende Proben* werden im Spiel nur selten verwendet und auch nur dann, wenn sich jemand aktiv gegen dich stellt. Im Kampf gilt sie lediglich als Aktion für die handelnde Partei.

- ◆ Wenn deine Probe fehlschlägt, misslingt auch deine Aktion, unabhängig vom Wurf deines Gegners.
- ◆ Wenn deine Probe erfolgreich ist, während dein Gegner scheitert, ist deine Aktion erfolgreich.
- ◆ Wenn ihr beide erfolgreich würfelt, ist deine Aktion erfolgreich, solange das Ergebnis deines Wurfs *kleiner* oder *gleich* dem Ergebnis eures Gegners ist – wie bei einem *Fertigkeitswert*. Ist das Ergebnis des Gegners niedriger als deines, scheiterst du.

**Strapazierte Würfe:** *Vergleichende Proben* können auch *strapaziert* werden (siehe **optionale Regel** oben), aber nur, wenn es deine eigene Aktion bist. Dies ist auch nach dem Wurf des Gegners möglich.



# KAMPF & SCHADEN





**D**as Leben von Abenteurern ist häufig hart und gewaltvoll. In *Dragonbane* begegnest du wilden Tieren, bössartigen Räufern und dämonischen Ungeheuern.

Für deinen Charakter kann der Kampf hart werden und sogar tödlich ausgehen. Bevor du dich ins Gefecht stürzt, solltest du dich eines fragen: Ist es das überhaupt wert?

## RUNDEN & INITIATIVE

Der Kampf spielt sich in *Runden* ab, die jeweils ungefähr zehn Sekunden dauern. Zu Anfang jeder Runde besteht der erste Schritt darin zu bestimmen, wer die Initiative hat, das heißt, in welcher Reihenfolge die Kämpfenden innerhalb der Runde handeln.

### INITIATIVE ZIEHEN

Um die *Initiative* zu bestimmen, werden zehn Spielkarten benutzt, die von 1 bis 10 nummeriert sind. Die *Dragonbane*-Grundregel-Box enthält ein eigenes Kartendeck dafür, aber normale Spielkarten tun es auch – werte das Ass einfach als 1. Alle Spielenden, die – freiwillig oder nicht – an dem Konflikt teilnehmen, ziehen am Anfang der Runde eine zufällige Karte, während die SL Karten für die NSC zieht. Dies nennt man *Initiative ziehen*.

Die Zahl auf der Karte bestimmt, wann du in der Runde handelst. Die 1 kommt zuerst dran, danach die 2 und so weiter, bis alle an der Reihe gewesen sind. Dein Platz in der Initiativreihenfolge wird dein *Zug* genannt.

Lege deine *Initiativekarte* neben deinen Charakterbogen auf den Tisch, damit alle sehen können, wer wann an der Reihe ist. Die SL legt ihre Karte (oder Karten) vor sich hin. Sobald alle Teilnehmenden am Zug waren, ist die Runde beendet, und für den Anfang einer neuen Runde wird wieder Initiative gezogen.

### INITIATIVE FÜR NPC

Um die Dinge zu vereinfachen, erst recht bei großen Schlachten, kann die SL eine einzelne *Initiativekarte* ziehen, die für eine Gruppe aus NSC gilt. Alle NSC in dieser Gruppe handeln während dieser Runde im gleichen Zug. In welcher Reihenfolge sie handeln, bestimmt die SL.

### ÜBERRASCHUNG

Falls du einen Angriff durchführst, bei dem die SL glaubt, dass er deinen Gegner überrascht, darfst du in der ersten Kampfrunde deine *Initiativekarte* aussuchen. Falls mehrere Charaktere an einem Überraschungsangriff beteiligt sind, dürfen sie alle eine Karte aussuchen. Die anderen Kämpfenden ziehen ihre Karten aus dem übrigen Stapel. Zu Anfang der zweiten Runde ziehen alle die Initiative wie gehabt.

### ABWARTEN

Wenn du in der Runde am Zug bist, kannst du beschließen, abzuwarten. Das heißt, du tauschst die *Initiativekarte* – und damit den Platz in der Initiativreihenfolge – mit einer anderen Kreatur, die nach dir am Zug ist. Du kannst die *Initiativekarte* auch mit anderen Spieler- und Nichtspielercharakteren tauschen (ebenso mit einer Gruppe aus NSC, die im selben Zug handeln) und sie können sich dabei nicht weigern. Du kannst die *Initiativekarte* allerdings nicht mit jemandem tauschen, der bereits am Zug gewesen ist oder früher während der Runde bereits beschlossen hat abzuwarten.

**Monster:** Monster (siehe S. 21) sind während einer einzigen Runde häufig mehrfach am Zug und ziehen daher mehrere *Initiativekarten*. In diesem Fall entscheidest du, welche Karte du haben möchtest, solange diese nach deinem Zug in der Initiativreihenfolge kommt. Monster warten niemals von sich aus ab.

# AKTIONEN & BEWEGUNG

Wenn du in der Runde am Zug bist, kannst du dich *bewegen* und eine *Aktion* durchführen. Du erklärst einfach, wie du dich bewegen willst und welche Aktion du durchführen möchtest. Wenn nötig würfelst du auch, um zu bestimmen, ob du Erfolg hast oder nicht.

Du entscheidest, ob du dich bewegst, bevor oder nachdem du handelst. Du kannst deine Bewegung auch teilweise nutzen, eine Aktion durchführen und die Bewegung dann beenden.

## AKTIONEN

Im Kampf werden verschiedene Dinge als Aktion gezählt, die folgende Liste fasst die häufigsten dieser Handlungen zusammen. Die einzelnen Aktionen werden später in diesem Kapitel genauer beschrieben.

**Freie Aktionen:** Einfache Handlungen wie das Ziehen einer Waffe, die man *griffbereit* hat, das Fallenlassen von

Gegenständen oder das Rufen von ein paar Wörtern sind allesamt *Freie Aktionen* (siehe Kasten unten). *Freie Aktionen* gelten in der Runde nicht als Aktionen, aber du darfst in jeder *nur jeweils eine Art* von Freier Aktion durchführen und auch nur in deinem eigenen Zug. Beispielsweise kannst du dich in deinem Zug zu Boden fallenlassen oder aufstehen, aber nicht beides.

## FREIE AKTIONEN

- ◆ **Waffe ziehen:** Eine *griffbereite* Waffe ziehen, tauschen oder weglegen.
- ◆ **Position ändern:** Sich auf den Boden werfen oder aufstehen.
- ◆ **Gegenstand fallenlassen:** Einen Gegenstand zu Boden fallenlassen.
- ◆ **Rufen:** Ein paar Wörter sagen oder rufen.

## AKTIONEN

Im Kampf zählen verschiedene Handlungen als Aktion, hier findest du die häufigsten zusammengefasst. Die Regeln für Aktionen werden später in diesem Kapitel beschrieben.

- ◆ **Sprint:** Diese Aktion verdoppelt deine Bewegungsrate in der Runde.
- ◆ **Nahkampfangriff:** Kann gegen einen Feind eingesetzt werden, der 2 Meter entfernt steht (bei *Langen Waffen* 4 Meter).
- ◆ **Fernkampfangriff:** Angriffe mit Fernkampfwaffen können gegen Feinde erfolgen, die sich innerhalb der Waffenreichweite befinden.
- ◆ **Parieren:** Sowohl Nahkampf- als auch Fernkampfwaffen können pariert werden, aber bei Letzteren ist ein Schild notwendig. Das *Parieren* ist eine *Reaktion*, die außerhalb deines Zuges stattfindet und deine reguläre Aktion während der Runde ersetzt.
- ◆ **Ausweichen:** Nahkampf- oder Fernkampfangriffen auszuweichen ist ebenfalls eine *Reaktion*.
- ◆ **Gegenstand aufheben:** Einen Gegenstand aufheben, der innerhalb von 2 Metern auf dem Boden liegt, oder aus deinem Inventar nehmen.
- ◆ **Rüstung / Helm anlegen / ablegen:** Rüstungen und Helme schützen dich zwar vor Schaden, schränken aber auch deine Bewegung ein.
- ◆ **Erste Hilfe:** Die Fertigkeit *HEILKUNDE* wird dafür verwendet, das Leben von jemandem zu retten, dessen TP auf null gesunken sind und in Gefahr schwebt, zu sterben.
- ◆ **Aufrappeln:** Mithilfe von *ÜBERZEUGEN* kannst du anderen Spielercharakteren mit null TP helfen sich *aufzurappeln*, sodass sie weiterkämpfen.
- ◆ **Tür einschlagen:** Türen widerstehen einer bestimmten Menge Schaden, bevor sie brechen.
- ◆ **Schloss knacken:** Für das Knacken von Schlössern ist eine Probe mit *FINGERFERTIGKEIT* notwendig, falls du keinen Dietrich hast, mit *Nachteil*.
- ◆ **Gegenstand benutzen:** Verwende einen Trank oder einen anderen Gegenstand, der nicht weiter als 2 Meter von dir entfernt ist.
- ◆ **Talent auslösen:** Setze ein *Angeborenes* oder *Heroisches Talent* ein.
- ◆ **Zauber wirken:** In den meisten Fällen gilt das Wirken von Zaubern als Aktion. Dazu gehören auch Zaubertricks. Manche Zauber sind Reaktionen, für die keine Aktion nötig ist, während andere mehr Zeit in Anspruch nehmen.
- ◆ **Unterstützen:** Wenn du andere Charaktere unterstützt, so erhalten sie in derselben Runde einen *Vorteil* für ihren Wurf.
- ◆ **Schnelle Rast:** Du legst eine Rast ein und erhältst W6 WP zurück. Dies geht einmal je *Schicht*.

## REAKTIONEN

Manche Aktionen werden nicht in deinem Zug, sondern in dem deiner Gegner durchgeführt. Sie werden *Reaktionen* genannt, zu denen unter anderem *Parieren* oder *Ausweichen* gehört. Damit wird dein Zug in dieser Runde aufgebraucht, was bedeutet, dass du keine *Reaktionen* durchführen kannst, wenn du bereits am Zug gewesen bist und eine Aktion durchgeführt hast. Drehe deine *Initiativekarte* um, nachdem du eine Reaktion durchgeführt hast.

**Bewegung:** Bei einer Reaktion verlierst du auch deine Bewegung in dieser Runde. Mehrere Aktionen – wie beispielsweise *Ausweichen* oder *Parieren* – verleihen dir als Teil der Aktion bestimmte Bewegungen. Näheres dazu findest du unter *Nahkampf* ab Seite 14.

## BEWEGUNG

Im Normalfall kannst du dich so viele Meter weit bewegen, wie es dein Wert in *Bewegung* vorgibt. Es gibt jedoch ein paar Sonderfälle:

**Sprint:** Wenn du in der Runde als Aktion *Sprint* wählst, kannst du dich doppelt so weit bewegen.

**Aufstehen/Hinhocken:** Als Teil deiner Bewegung kannst du dich auf den Boden hocken oder aufstehen. Dies sind *Freie Aktionen* und haben an sich keinen Einfluss auf deine Bewegung. Du kannst sie jedoch nur in deinem Zug durchführen.

**Springen:** Mit einer gelungenen *AKROBATIK*-Probe kannst du deine Bewegung nutzen und deinen halben Bewegungswert weit springen. Falls der Abstand ein Viertel oder weniger deines Werts in *Bewegung* beträgt, ist kein Wurf notwendig, um hinüberzuspringen.

**Tür:** Um durch eine geschlossene, aber nicht verriegelte Tür zu gehen, benötigst du in der Runde deinen halben Wert in *Bewegung*. Falls du dich nicht weiterbewegen kannst, stehst du nun vor einer geöffneten Tür. Bei einer verriegelten Tür muss entweder das Schloss geknackt oder die Tür aufgebrochen werden.

## DIE INITIATIVEKARTE UMDREHEN

Sobald du in der Runde am Zug warst, drehst du die *Initiativekarte* um und machst damit für dich und alle anderen deutlich, dass du gehandelt hast. Das bedeutet, dass du im weiteren Verlauf der Runde keine *Reaktion* (wie beispielsweise das *Parieren* eines Angriffs) durchführen kannst.

**Feinde:** Du kannst nicht an einem stehenden Feind vorbei, der dich aufhalten will. Ein humanoides Geschöpf von der Größe eines Menschen kann ein Feld von rund 2×2 Metern blockieren. Monster können größeren Flächen blockieren. Um an einem Feind vorbeizukommen, der den Weg versperrt, musst du ihn entweder zu Boden zwingen oder seine TP auf null senken. Verbündete lassen dich ohne Schwierigkeiten vorbei.

**Freier Angriff:** Falls du nicht mehr als 2 Meter von einem Feind entfernt stehst und dich dann von ihm entfernst, musst du eine *AUSWEICHEN*-Probe ablegen.

Der Wurf gilt nicht als Aktion, doch wenn er scheitert, darf dein Gegner sofort einen zusätzlichen Nahkampfangriff gegen dich führen – einen *Freien Angriff*. Der *Freie Angriff* gilt nicht als Aktion, und man kann ihn weder *parieren* noch ihm *ausweichen*. Ein Monster, das einen *Freien Angriff* durchführt, setzt einen *Monsterangriff* ein (siehe S. 21), der auch andere Charaktere in Mitleidenschaft ziehen kann.

Denke daran, dass auch dann ein *Freier Angriff* ausgelöst wird, wenn du deine Bewegung auf Abstand beginnst, aber an einem Feind vorbeikommt. Eine Bewegung um einen Gegner *herum* löst den *Freien Angriff* nicht aus, solange du innerhalb von 2 Metern bleibst

## SCHLEICHANGRIFF

Einen Kampf kannst du am ehesten gewinnen, wenn du angreift, ohne dass der Gegner es erwartet.

**Schleichangriff:** Wenn du dich unbemerkt an jemanden heranschleichst und angreift, dann handelt es sich um einen *Schleichangriff*. Du legst zunächst einen Wurf auf *HEIMLICHKEIT* ab. Wenn du nahe genug für einen Nahkampfangriff herankommst (2 Meter für die meisten Waffen), so erleidest du einen *Nachteil*. Falls du scheiterst, bemerkt der Gegner dich – *ziehe Initiative*.

Falls es dir jedoch gelingt, gilt dein Angriff als Überraschung, was bedeutet, dass du dir die *Initiativekarte* aussuchen kannst. Zudem erhältst du einen *Vorteil* für den Wurf, und das Ziel kann weder *ausweichen* noch *parieren*. Wenn du eine *Raffinierte* Waffe einsetzt, steigt der Schaden um einen Würfel (beispielsweise von W8 auf 2W8). Schleichangriffe erfolgen immer einzeln durch einen Angreifer gegen ein Ziel.

**Hinterhalt:** Eine besondere Art von *Schleichangriff* ist der *Hinterhalt*: Du legst dich auf die Lauer, wartest auf einen Gegner und greifst an, wenn er vorbeikommt. In diesem Fall legt jedes Opfer einen Wurf auf *WAHRNEHMUNG* ab, um den Hinterhalt zu bemerken, und erleidet einen *Nachteil*, wenn die Angreifenden sich gut vorbereitet haben. Alle, die scheitern, erhalten die Karten mit den höchsten Werten (10 und von da abwärts) zufällig zugeteilt.

# NAHKAMPF

Wenn du jemanden im Nahkampf angreifen möchtest, darfst du nicht mehr als 2 Meter von deinem Ziel entfernt sein. Auf einem Bodenplan musst du dich auf einem Feld (auch diagonal) neben dem Gegner befinden. Bei einem Nahkampfangriff verwendest du die Fertigkeit, die zur verwendeten Waffe passt.

**Schaden:** Falls der Angriff trifft, bestimmt deine Waffe, welche Würfel du wirfst, um den Schaden zu bestimmen, den du deinem Gegner zufügst. Der Schaden wird gegebenenfalls durch den *Schadensbonus* und einen *Drachenschwurf* erhöht und durch Rüstung gesenkt.

**Schadensbonus:** Dein Schadensbonus wird durch den Attributswert bestimmt, auf dem deine Waffenfertigkeit basiert: GEW oder STÄ.

**Waffe:** Du kannst bis zu drei Waffen *griffbereit* haben. Schreibe sie auf deinem Charakterbogen in den Abschnitt **Waffen**. Um mit einer Waffe anzugreifen, muss sie außerdem *gezogen* sein. Das Ziehen einer *griffbereiten* Waffe beziehungsweise das Austauschen einer gezogenen Waffe mit einer griffbereiten Waffe ist eine *Freie Aktion*. Das Aufheben einer Waffe vom Boden oder das Herausnehmen aus deinem Inventar gilt als reguläre Aktion.

**STÄ-Voraussetzung:** Manche Waffen weisen eine STÄ-Voraussetzung auf. Liegt deine STÄ unter der Voraussetzung, erhältst du jedes Mal, wenn du mit dieser Waffe angreifst oder parierst, einen *Nachteil*. Ist deine Stärke geringer als die Hälfte der Voraussetzung, kannst du diese Waffe überhaupt nicht einsetzen.

## BODENPLÄNE

Gerasterte Bodenpläne sind bei Kämpfen ein nützliches Werkzeug, da man mit ihrer Hilfe gut nachhalten kann, wo sich jeder befindet. Ein solcher Bodenplan für das Abenteuer *Ridderhöhe* ist in diesem Schnellstarter enthalten. Jedes Feld auf diesem Plan stellt einen Bereich von 2 x 2 Metern dar. Türen, Mauern und Erhöhungen werden auf der Karte ebenfalls angezeigt.

Als Regel gilt, dass nur jeweils eine Person ein Feld auf der Karte einnehmen kann, es ist aber möglich, Felder zu durchqueren, auf denen Verbündete stehen. Diagonale Bewegungen und Angriffe sind gestattet, solange nicht beide Felder, zwischen denen du hindurch willst, von feindlichen Gegnern besetzt oder blockiert werden.

**Griff:** Waffen müssen mit einer oder mit zwei Händen geführt werden. Du kannst nur eine Zweihandwaffe oder zwei Einhandwaffen (beziehungsweise Waffe und Schild) einsetzen, die gleichzeitig gezogen worden sind. Die STÄ-Voraussetzung für eine Einhandwaffe sinkt um 3, wenn du sie in beiden Händen hältst.

**Lange Waffen:** Ein Angriff mit einer Waffe, die das Merkmal *Lang* aufweist (beispielsweise ein Langer Speer oder eine Lange Lanze), kann einen Gegner treffen, der 4 Meter (zwei Felder) entfernt ist. Mit solch einer Waffe ist es auch möglich, an einem freundlichen Kämpfenden vorbei einen Gegner auf der anderen Seite dieser Person zu treffen.

## LIEGENDE ZIELE

Falls du aufrecht stehst, dein Gegner aber am Boden liegt, erhältst du einen *Vorteil* auf deinen Wurf und richtest zusätzlich W6 Schaden an.

## KRITISCHER TREFFER

Wenn du bei einem Angriff einen *Drachen* würfelst, erzielst du einen *Kritischen Treffer*. Um diesen Angriff *parieren* oder *ausweichen* zu können, wird ebenfalls ein *Drachenschwurf* benötigt; zudem kannst du einen der folgenden Effekte wählen:

- ◆ Wirf die doppelte Anzahl Würfel für den Waffenschaden, bevor du Waffenboni oder andere Boni hinzuzählst. Erzielst du beispielsweise einen *Kritischen Treffer* mit einem Breitschwert (2W6 Schaden) und hast einen Schadensbonus von W4, dann ist der Schaden 4W6 + W4.
- ◆ Du kannst sofort einen zweiten Angriff gegen einen anderen Gegner ausführen, der als *Freie Aktion* gilt.
- ◆ Rüstung ist gegen diesen Angriff unwirksam, denn er nutzt eine Lücke oder eine Schwachstelle aus. Dieser Effekt kann nur gewählt werden, wenn der Angriff Stichschaden anrichtet (otionale Regel, siehe nächste Seite).

## PARIEREN

Wenn du im Nahkampf von einem Angriff getroffen wirst, kannst du den Angriff entweder mit einer gezogenen Waffe oder einem Schild *parieren*. Denke daran, dass du keine Waffe ziehen kannst, um zu parieren, denn *Freie Aktionen* kannst du nur in deinem eigenen Zug durchführen. Du musst erklären, dass du parieren willst, bevor ein Angreifer den Schaden auswürfelt. Ohne eine Waffe kannst du nicht parieren. Genauso wenig kannst du gleichzeitig *parieren* und *ausweichen*. Wenn du parierst, würfelst du eine Probe auf die Fertigkeit der verwendeten Waffe.

## SCHADENSARTEN

Es gibt drei Schadensarten: Hieb-, Stich- und Wuchtschaden. Die Schadensarten für die Waffen der vorgefertigten Charaktere stehen auf ihren Charakterbögen. Manche Waffen, wie beispielsweise Schwerter, können sowohl Hieb- als auch Stichschaden anrichten: Du musst dann vor dem Wurf angeben, ob du einen Hieb oder einen Stich ausführst. Die Schadensart beeinflusst die Wirksamkeit von Rüstungen. Monster besitzen womöglich einen Widerstand gegen bestimmte Schadensarten.

**Reaktion:** Das Parieren ist eine Reaktion, weil sie die Initiativereihenfolge durchbricht. Sie ersetzt deine reguläre Aktion, und du musst deine *Initiativekarte* sofort umdrehen. Das heißt, dass du nicht *parieren* kannst, falls du in dieser Runde bereits deine Aktion durchgeführt hast.

**Haltbarkeit:** Falls das *Parieren* gelingt, trifft der gegnerische Angriff deine Waffe oder deinen Schild, sodass du keinen Schaden erleidest. Sollte der Schaden jedoch die Haltbarkeit deiner Waffe übertreffen, wird sie beschädigt und kann erst wieder eingesetzt werden, wenn sie durch eine *HANDWERK*-Probe repariert worden ist.

**Schild:** Falls du einen Schild gezogen hast, kannst du mit ihm statt mit einer Waffe *parieren*. Es gibt keine Fertigkeit für Schilde: Du kannst stattdessen jede Nahkampffertigkeit nutzen, die auf *STÄ* basiert (also alle außer *MESSER* und *STÄBE*), um mit einem Schild zu *parieren*.

**Stichschaden:** Stichangriffe können Waffen oder Schilde, mit denen du *parierst*, niemals beschädigen.

**Monster:** Als Regel gilt: *Monsterangriffe* (siehe S. 21) können nicht *pariert* werden, sofern es nicht anders angegeben ist.

## AUSWEICHEN

Neben dem *Parieren* kannst du auch versuchen *ausweichen*, wenn du von einem Angriff getroffen würdest. Du kannst jedoch beim selben Angriff nicht gleichzeitig *parieren* und *ausweichen*: Du musst dich für das eine oder das andere entscheiden. Du kannst auch ausweichen, wenn du am Boden liegst. Du musst ankündigen, dass du ausweichst, bevor dein Gegner den Schaden auswürfelt. Lege eine *AUSWEICHEN*-Probe ab: Falls es dir gelingt, weichst du dem Angriff aus und erleidest keinen Schaden. Schlägt deine Probe fehl, wirst du vom Angriff getroffen.



**Reaktion:** *Ausweichen* ist – wie *Parieren* auch – eine Reaktion, die erfordert, dass du in der Runde bereits deine Aktion durchgeführt hast. Sobald du *ausgewichen* bist, ist deine Aktion für die Runde aufgebraucht, und du musst deine *Initiativekarte* umdrehen.

**Bewegung:** Falls du erfolgreich *ausgewichen* bist, kannst du dich bis zu 2 Meter in eine beliebige Richtung bewegen. Diese Bewegung löst keinen *Freien Angriff* aus.

**Monster:** Als Regel gilt, dass man *Monsterangriffen* (siehe S. 21) *ausweichen* kann, sofern nicht anders angegeben.

## STOSSEN

Falls du einen Gegner mit einem Nahkampfangriff triffst und dein *STÄ*-Schadensbonus gleich oder höher als der Schadensbonus deines Widersachers ist, kannst du dich entscheiden, zusätzlich zum angerichteten Schaden den Gegner bis zu 2 Meter weit in eine beliebige Richtung zu stoßen (oder auf ein benachbartes Feld, wenn ein Raster verwendet wird). Diese Bewegung wird nicht auf die Gesamtbewegung des Gegners in dieser Runde angerechnet und löst auch keine *Freien Angriffe* von irgendjemandem aus. Monster können weder stoßen noch gestoßen werden.

# FERNKAMPF

Wie auch im Nahkampf muss eine Fernkampfwaffe zunächst gezogen werden (*Freie Aktion*). Vorzugsweise solltest du über 2 Meter von deinem Ziel entfernt stehen (also *nicht* in einem benachbarten Feld auf der Karte). Wenn du 2 oder weniger Meter entfernt stehst, erleidest du einen *Nachteil* auf deinen Angriffswurf. Du würfelst mit der von dir eingesetzten Waffenfertigkeit. Bei Wurfaffen verwendest du die gleiche Fertigkeit wie für Nahkampfangriffe (wie beispielsweise *MESSER* oder *SPEERE*). Falls der Angriff trifft, bestimmt die Waffe die Würfel, die du wirfst, um zu bestimmen, wie viel Schaden angerichtet wird. Der Schaden kann durch den Schadensbonus und einen erzielten *Drachen* erhöht und durch Rüstung gesenkt werden.

**Schadensbonus:** Für Fernkampfwaffen erhältst du den gleichen *Schadensbonus* wie im Nahkampf.

**Reichweite:** Dies ist die maximale Entfernung (in Metern), innerhalb derer die Waffe wirkt. Bei den vorgefertigten Spielercharakteren sind sie auf dem Charakterbogen. Du kannst auf Ziele schießen, die doppelt so weit entfernt sind, wie angegeben, doch erhältst dann einen *Nachteil*.

## KRITISCHER TREFFER

Wenn du bei einem Fernkampfangriff einen *Drachen* würfelst, so erzielst du einen *Kritischen Treffer*, was bedeutet, dass der Gegner ihm nur *ausweichen* kann, wenn er ebenfalls einen *Drachen* würfelt. Du kannst auch einen der folgenden Effekte auswählen:

- ◆ Der Schaden, den deine Waffe anrichtet, wird verdoppelt; das gilt nicht für den *Schadensbonus* und andere Boni. Du würfelst doppelt so viele Würfel wie üblich und zählst die Ergebnisse zusammen: Ein *Kritischer Treffer* mit einem Langbogen würde beispielsweise 2W12 Schaden anrichten.
- ◆ Rüstungen und natürliche Panzerungen sind gegen den Angriff wirkungslos, weil er eine Schwachstelle trifft. Du kannst diesen Effekt nur wählen, wenn der Angriff Stichschaden verursacht (optionale Regel).

## PARIEREN & AUSWEICHEN

Für das *Parieren* von Fernkampfangriffen ist ein Schild notwendig. Es funktioniert ebenso wie im Nahkampf. Du kannst Fernkampfangriffen auch genauso *ausweichen* wie Nahkampfangriffen.

## VERDECKTE ZIELE

Falls deine Sichtlinie zum Ziel teilweise durch ein Objekt oder eine Person – ob Freund oder Feind – verdeckt ist, erleidest du einen *Nachteil* auf deinen Angriff. Auf einem Bodenplan kannst du an jemandem, der zwischen dir und deinem Ziel steht, vorbeischießen, aber mit einem *Nachteil*. Falls sich das Ziel völlig außer Sicht befindet, weil es sich beispielsweise hinter einer Mauer versteckt, kannst du überhaupt nicht auf es schießen. Falls ihr ohne einen Bodenplan spielt, so entscheidet die SL, ob deine Sichtlinie teilweise oder völlig verdeckt ist.

# SCHADEN

Das Leben deines Spielercharakters ist hart und gefährlich. Der Lohn mag groß sein, doch du weißt nur eines mit Sicherheit: Auf deinem Weg wirst du allerlei Verletzungen wegstecken müssen. Wenn du Schaden erleidest, sinken deine *Trefferpunkte* (TP).

## RÜSTUNG

Dein Körper wird vor Schaden geschützt, wenn du eine Lederrüstung, ein Kettenhemd oder einen Plattenpanzer trägst. Das Anlegen oder Ablegen von Rüstungsteilen im Kampf gilt als *Aktion*. Die Rüstung, die du trägst, solltest du ins Feld *Rüstung* auf deinem Charakterbogen eintragen; sie zählt nicht zu deiner *Traglast*. Du kannst nur eine Rüstung gleichzeitig tragen. Manche Rüstungen verursachen einen *Nachteil* bei bestimmten Fertigungsproben oder schränken deine Bewegung ein.

## SCHADENSARTEN & RÜSTUNGEN

Falls die optionale Regel für Schadensarten (siehe S. 15) verwendet wird, dann gelten die folgenden Regelungen:

- ◆ Rüstungen aus Leder und beschlagenem Leder erhalten einen Bonus von +2 auf ihren Rüstungswert gegen Wuchtschaden.
- ◆ Kettenpanzer erhalten einen Bonus von +2 auf ihren Rüstungswert gegen Hiebschaden.

Falls die Schadensart nicht aufgeführt ist, so bietet die Rüstung den üblichen Schutz.

**Rüstungswert:** Wie wirksam eine Rüstung schützt, bestimmt ihr *Rüstungswert*. Immer wenn du durch einen körperlichen Angriff Schaden erleidest, ziehst du den *Rüstungswert* vom Schaden ab. Sollte der Schaden eines Nahkampfangriff völlig aufgehoben werden, so wird stattdessen die angreifende Waffe beschädigt, wodurch sie brechen könnte (siehe *Haltbarkeit*, S. 15).

**Helme:** Du kannst deiner Rüstung einen Helm hinzufügen, wodurch dein *Rüstungswert* weiter ansteigt. Das Anlegen oder Ablegen eines Helms gilt als Aktion. Beim Einsatz bestimmter Fertigkeiten verleihen Helme auch *Nachteil*.

## TOD

Wenn deine TP auf null sinken, stürzt du zu Boden und schwebst in Lebensgefahr. Du kannst dich nicht bewegen noch irgendwelche Aktionen durchführen, abgesehen von *Aufrappeln* (siehe unten).

**Todeswurf:** Sobald du in einer folgenden Runde am Zug bist, musst du jeweils einen *Todeswurf* ablegen: eine Probe auf KON. Der *Todeswurf* darf *nicht* strapaziert werden, falls diese optionale Regel verwendet wird. Vermerke die Ergebnisse des *Todeswurfs* auf deinem Charakterbogen. Nach drei gelungenen *Todeswürfen* erhältst du W6 TP zurück. Nach drei gescheiterten *Todeswürfen* stirbt dein Spielercharakter. Wenn du einen *Drachen* erzielst, gilt dies als zwei erfolgreiche *Todeswürfe*, und das Würfeln von *Dämonen* gilt als zwei Fehlschläge. Falls der Kampf endet, zählst du weiterhin die Runden, bis alle *Todeswürfe* abgelegt worden sind.

**Zusätzlicher Schaden:** Falls du zusätzlichen Schaden erleidest, während deine TP bei null liegen, gilt dies automatisch als fehlgeschlagener *Todeswurf*.

**Aufrappeln:** Andere Spielercharaktere, die sich innerhalb von 10 Metern und in Hörweite befinden, können dich

durch *ÜBERZEUGEN* dazu bringen, dass du auch mit null TP weiterkämpfst. Dies gilt als Aktion. Falls du dich aufrappelst, kannst du wie üblich handeln, musst aber weiterhin *Todeswürfe* ablegen, wie oben beschrieben. Du kannst sogar versuchen, dich ohne Hilfe aufzurappeln, indem du mit *Nachteil* auf WIL würfelst (statt auf *ÜBERZEUGEN*).

**Leben retten:** Wenn deine TP bei null liegen, dann kann eine andere Person neben dir durch eine gelungene *HEILKUNDE*-Probe dein Leben retten. Ohne Verbandszeug erleidet sie einen *Nachteil* auf die Probe. Dies gilt als Aktion. Es sind mehrere Versuche erlaubt. Falls die Probe gelingt, musst du keine *Todeswürfe* mehr ablegen und erhältst W6 TP zurück. Du selbst kannst dein Leben nicht auf diese Weise retten, auch wenn du dich *aufgerappelt* hast. Weitere *HEILKUNDE*-Proben haben keinerlei Wirkung, sobald du einmal mehr als null TP hast, außer während einer Rast (siehe S. 18). Magie kann ebenfalls Leben retten.

**Sofortiger Tod:** Du schreibst keine negativen TP auf, doch sollte ein einzelner Angriff deine TP auf einen negativen Wert senken, der deinen vollen TP entspricht, stirbt dein Spielercharakter sofort. Dann ist es Zeit, den Gefallenen zu gedenken und einen neuen Spielercharakter zu erschaffen!

## NULL TP FÜR NSC

Sobald die TP eines NSC auf null sinken, werden keine *Todeswürfe* abgelegt: Die SL entscheidet, ob die Person überlebt oder stirbt. Allerdings sterben NSC ebenso wie Spielercharaktere, wenn sie einen Angriff erleiden, der den sofortigen Tod bringt.

# ZUSTÄNDE

In diesem Spiel kannst du unter sechs Zuständen leiden. Bei jedem Zustand erleidest du einen *Nachteil* auf alle Proben mit einem bestimmten Attribut sowie auf Fertigkeiten, die mit diesen Attributen verbunden sind:

- ◆ **Erschöpft** – STÄ
- ◆ **Kränkend** – KON
- ◆ **Benommen** – GEW
- ◆ **Wütend** – INT
- ◆ **Verängstigt** – WIL
- ◆ **Verzagt** – CHA

**Einen Zustand erleiden:** Am häufigsten erleidest du einen Zustand, wenn du den *Wurf strapazierst* (optionale Regel). Dann musst du einen Zustand auswählen und erklären, wie

du ihn erlitten hast. Du kannst aber auch durch *Monsterangriffe* oder Zauber bestimmte Zustände erhalten.

**Mehrere Zustände:** Falls du einen Zustand erleidest, dem du bereits unterliegst, musst du einen anderen wählen. Falls du bereits unter allen sechs Zuständen leidest, verlierst du stattdessen W6 WP für jeden weiteren Zustand. Sollten deine WP nicht reichen, verlierst du stattdessen W6 TP.

**Von Zustände erholen:** Während einer *kurzen Rast* kannst du dich von einem Zustand deiner Wahl erholen. Eine *lange Rast* entfernt sämtliche Zustände.

# HEILUNG & RAST

Verlorene TP und WP werden durch Rast wiederhergestellt. Es gibt drei unterschiedliche Rasten: *schnelle Rast*, *kurze Rast* und *lange Rast*. Während einer Rast darfst du keine Aktionen durchführen, die Würfe oder WP erfordern.

**Schnelle Rast:** Eine *schnelle Rast*, die lediglich eine *Runde* lang dauert. Während dieser Runde erhältst du nur W6 WP, aber keine TP zurück. Du kannst nur einmal in jeder *Schicht* eine schnelle Rast einlegen.

**Kurze Rast:** Eine *kurze Rast*, die ein *Viertel* andauert. Während der kurzen Rast heilst du W6 TP beziehungsweise 2W6 TP, falls dich jemand pflegt und eine gelungene HEILKUNDE-Probe ablegt. Die Pflegenden können während desselben *Viertels* nicht rasten und können nur eine Person gleichzeitig heilen.

Während eines *Viertels* erhältst du außerdem W6 Willenskraftpunkte zurück und erholst dich von einem Zustand deiner Wahl. Sollte etwas Dramatisches deine Rast unterbrechen, gehen diese Effekte verloren. Du kannst nur einmal in jeder *Schicht* eine *kurze Rast* einlegen.

**Lange Rast:** Eine *lange Rast* dauert eine ganze *Schicht* an und kann nur an einem sicheren Ort eingelegt werden, wo sich keine Feinde in der Nähe aufhalten. Während einer *langen Rast* erhältst du alle verlorenen TP und WP zurück und sämtliche Zustände werden entfernt. Sollte eine *lange Rast* durch Kampf oder harte Arbeit unterbrochen werden, ist sie wirkungslos.

**Magie:** Mithilfe von Zaubern kannst du TP wesentlich schneller wiederherstellen als üblich.

# WEITERE GEFAHREN

## GIFT

Gifte werden nach ihrer *Wirkstärke* bemessen. Ein schwaches Gift hat *Wirkstärke* 9, ein mittelstarkes Gift weist *Wirkstärke* 12 auf, und ein starkes Gift kann eine *Wirkstärke* von 15 oder höher besitzen. Immer wenn du ein Gift einnimmst, legt die SL eine offene *Vergleichende Probe* (siehe S. 9) zwischen der *Wirkstärke* und deiner KON ab. Gewinnt das Gift, so erleidest du die volle Wirkung. Falls du gewinnst, erleidest du lediglich die eingeschränkte Wirkung des Giftes. Gifte haben keine Auswirkungen auf Monster.

## Lähmungsgift

- ◆ **Volle Wirkung:** Du bist *Erschöpft* und musst in jedem Zug eine KON-Probe ablegen (keine Aktion). Scheitert sie, so kannst du dich in dieser Runde weder bewegen noch eine Aktion durchführen (nicht einmal *Freie Aktionen*). Die Wirkung lässt nach einem *Viertel* oder der Einnahme eines Gegengiftes nach.
- ◆ **Eingeschränkte Wirkung:** Du bist *Erschöpft*.



## Tödliches Gift

- ◆ **Volle Wirkung:** In deinem Zug erleidest du während jeder Runde W6 Schaden, bis deine TP auf null sinken. Falls du rechtzeitig ein Gegengift einnimmst, wird die Wirkung unterbrochen.
- ◆ **Eingeschränkte Wirkung:** Bei deinem nächsten Zug erleidest du W6 Schaden.

## Schlafgift

- ◆ **Volle Wirkung:** Du bist *Benommen* und musst in jedem Zug eine KON-Probe ablegen (keine Aktion). Scheitert sie, so schläfst du ein und wachst erst nach einer ganzen *Schicht* wieder auf. Sobald du ein Gegengift erhältst oder wenigstens einen Schadenspunkt erleidest, wachst du auf.
- ◆ **Eingeschränkte Wirkung:** Du bist *Benommen*.

**NSC:** Für Giftwirkungen bei NSC würfelst du gegen ihre maximalen TP

## FURCHT

In den Ruinen und Wäldern von *Dragonbane* hausen viele grässliche Bestien. Diese Geschöpfe können sogenannte *Furcht Angriffe* durchführen, die auch durch Magie und andere erschreckende Erfahrungen ausgelöst werden können.

Wenn du einen *Furcht Angriff* erleidest, musst du sofort eine Probe auf WIL ablegen. Du kannst den *Wurf strapazieren* (Optionale Regel), und er gilt nicht als Aktion. Durch besonders grauenhafte Ereignisse erleidest du einen *Nachteil* auf den Wurf. Falls die WIL-Probe scheitert, musst du auf die Furchttabelle auf der nächsten Seite würfeln.

## FURCHTTABELLE

### W8 EFFEKT

- 1 **Entkräftet.** Die Angst raubt dir deine Kraft und Entschlossenheit. Du verlierst 2W6 WP (bis zu einem Minimum von null) und bist *Verzagt*.
- 2 **Erschüttert.** Du erleidest den Zustand *Verängstigt*.
- 3 **Keuchend.** Die heftige Angst nimmt dir den Atem, sodass du *Erschöpft* bist.
- 4 **Erbleicht.** Du wirst weiß wie die Wand. Du und alle Spielercharaktere im Umkreis von 10 Metern seid *Verängstigt*.
- 5 **Schreien.** Du schreist vor Grauen, was dazu führt, dass alle Spielercharaktere, die den Schrei hören, ebenfalls einen *Furchtangriff* erleiden. Jeder Person muss eine WIL-Probe gelingen, um demselben *Furchtangriff* zu widerstehen.
- 6 **Rasend.** Deine Angst verwandelt sich in Zorn, und du bist gezwungen, in deinem nächsten Zug ihre Quelle anzugreifen – im Nahkampf, wenn möglich. Außerdem bist du *Wütend*.
- 7 **Erstarrt.** Du bist starr vor Schreck und kannst dich nicht bewegen. In deinem nächsten Zug kannst du weder eine Aktion noch eine Bewegung durchführen. Lege in jedem folgenden Zug eine weitere WIL-Probe ab (keine Aktion), um die Erstarrung zu lösen.
- 8 **Völlig panisch.** In einem Anfall unerhörter Panik flüchtest du so schnell du kannst vom Ort des Geschehens. In deinem nächsten Zug musst du mit einem *Sprint* vor der Quelle deiner Angst fliehen. Lege in jedem folgenden Zug eine weitere WIL-Probe ab (keine Aktion), um die Flucht zu beenden und wieder wie üblich zu handeln

## DUNKELHEIT

In völliger Dunkelheit kannst du weder *sprinten* (siehe *Bewegung* S. 13) noch mit Fernkampfangriffen treffen. Um im Nahkampf einen Feind anzugreifen, musst du erst eine erfolgreiche WAHRNEHMUNG-Probe ablegen (keine Aktion).

**Fackeln:** Eine Fackel erleuchtet einen Umkreis von bis zu 10 Metern (5 Felder) in alle Richtungen. Das Entzünden zählt als Aktion, für die Feuerstein und Zunder oder ein Feuer notwendig ist, alternativ der Zaubertrick ENTZÜNDEN (siehe *Zauber* S. 25). Falls nichts davon zur Verfügung steht, kannst du sie mithilfe einer gelungenen WILDNISKUNDE-Probe anzünden, was dich aber ein *Viertel* Zeit kostet.

Eine Fackel wird in einer Hand gehalten, sodass du gleichzeitig weder Zweihandwaffen noch eine zweite Einhandwaffe führen kannst. Eine Fackel kann als Waffe eingesetzt werden und gilt als kleiner Holzknüppel, der

Feuerschaden verursacht. Immer wenn du jemanden damit triffst, musst du sofort würfeln, um festzustellen, ob die Flamme ausgeht (siehe unten).

Fackeln oder Laternen können eine *Schicht* lang brennen, sind aber unzuverlässig. Nach jedem *Viertel* oder wenn die SL die Spannung steigern will, musst du einen W6 werfen. Ein Ergebnis von 1 bedeutet, dass die Flamme ausgeht.

## KÄLTE

Sobald es bitterkalt wird und dir (nach Ermessen der SL) die passende Unterkunft fehlt, musst du immer wieder WILDNISKUNDE-Proben ablegen. Für gewöhnlich würfelst du in jeder *Schicht* einmal, aber in extremer Kälte musst du in jedem *Viertel* oder sogar in jeder *Runde* würfeln. Falls du keine Decke besitzt, ist bekommst du einen *Nachteil* auf deine Probe, wohingegen ein Fell einen *Vorteil* verleiht.

Bei einem Fehlschlag verlierst du W6 TP und W6 WP und kannst dich von diesen und anderen Zustände nicht erholen, außer durch Magie. Danach musst du weiterhin würfeln, um der Kälte zu widerstehen, wobei sich die gleiche Wirkung einstellt, wenn du scheiterst. Sollten deine TP aufgrund von Kälte auf null sinken, stirbst du, sobald du den nächsten Wurf ablegen müsstest. Erst wenn dir warm wird, und sei es an einem Lagerfeuer, musst du nicht mehr würfeln und kannst dich wie üblich erholen.

## STURZSCHADEN

Ein Sturz auf eine harte Oberfläche verursacht Wuchtschaden in Höhe einer Anzahl von W6 gleich der halben, abgerundeten Sturzhöhe in Metern. Ein Sturz von weniger als 2 Metern verursacht keinen Schaden. Eine gelungene AKROBATIK-Probe senkt die Anzahl der W6 um die Hälfte (aufgerundet). Rüstungen schützen nicht gegen Sturzschaden.

## SCHWIMMEN & ERTRINKEN

Alle Spielercharaktere können einigermassen gut schwimmen. Im Wasser ist dein Bewegungswert halb so hoch wie an Land. Im Wasser können keine Fernkampfangriffe durchgeführt werden, und Nahkampfangriffe erfolgen mit *Nachteil*. Schwierigere Unterwasser-Bewegungen – wie das Tauchen nach etwas – erfordern eine SCHWIMMEN-Probe. Du erleidest einen *Nachteil*, wenn du dabei ein Kettenhemd oder einen Plattenpanzer trägst.

Außerdem musst du im Wasser nach jedem *Viertel* Zeit eine SCHWIMMEN-Probe ablegen, um an der Oberfläche zu bleiben. Falls du ein Kettenhemd oder einen Plattenpanzer trägst, musst du in jeder Runde würfeln. Unter Wasser muss dir in jeder Runde eine KON-Probe gelingen, um den Atem anzuhalten (keine Aktion). Scheitert der Wurf, so ertrinkst du und erleidest in jeder Runde W6 Schaden, bis dich jemand rettet. Sollten deine TP beim Ertrinken auf null sinken, so legst du wie üblich Todeswürfe ab, allerdings zählen nur die gescheiterten Würfe.

# MONSTER





**E**in *Monster* ist eine Kreatur von unnatürlichem Ursprung, eine fürchterliche Bestie, die Furcht und Schrecken verbreitet und gegen die natürliche Ordnung verstößt. In den *Dragonbane*-Grundregeln wird eine Vielzahl an Monstern vorgestellt, ein paar findest du im Abenteuer *Ridderhöhe* weiter hinten in diesem Schnellstarter.

Monster werden von der Spielleitung dargestellt und verhalten sich im Kampf in etwa so wie auch Charaktere oder NSC. Es gibt allerdings einige wichtige Unterschiede, die im Folgenden beschrieben werden.

## GRIMMIGKEIT

Einige Monster sind so mächtig, dass sie in einer Runde mehrfach handeln können. Das wird durch den Wert *Grimmigkeit* dargestellt. Zu Beginn jeder Runde zieht die SL eine *Initiativekarte* für jeden Punkt *Grimmigkeit*. So erhält das Monster einen vollen Zug pro Karte, mit je einer Aktion und einer Bewegung.

**Abwarten:** Wenn ein Charakter mit einem Monster die Initiativekarten tauscht (siehe **optionale Regel**, S.11), kann der Charakter eine beliebige der *Initiativekarten* des Monsters auswählen. Monster können niemals abwarten.

## BEWEGUNG

Wie Charaktere haben auch die Monster einen Wert in *Bewegung* und können sich sowohl vor als auch nach ihrer Aktion bewegen oder die Bewegung auf vor und nach der Aktion aufteilen. Beachte, dass der Wert sich auf die *Bewegung pro Zug* bezieht, nicht auf die Bewegung pro Runde.

Einige Monster haben unterschiedliche Werte in *Bewegung*, je nachdem ob sie sich an Lande, zu Wasser oder in der Luft befinden. Losfliegen und Landen sind *Freie Aktionen*.

## MONSTERANGRIFFE

Ein Monster verwendet stets die *Monsterangriffe*, wenn es angreift. Jedes Monster besitzt seine eigenen Angriffe, die jeweils in einer Tabelle zusammengefasst sind. Die SL würfelt einen Angriff aus oder wählt einfach einen, wenn das Monster mit Angreifen an der Reihe ist. Monster müssen niemals würfeln, ob ihr Angriff trifft – *die Angriffe von Monstern treffen automatisch*. Jeder Angriff zählt als eine Aktion.

Falls es nicht anders angegeben ist, haben Monsterangriffe dieselbe Reichweite wie Nahkampfangriffe, in der Regeln 2 Meter (oder das benachbarte Feld, wenn ihr Bodenpläne verwendet).

**Ausweichen & Parieren:** Es gilt die Regel, dass den Angriffen von Monstern ausgewichen werden kann (siehe S.

15), aber sie können nicht pariert werden. Das gilt auch für Angriffe mit Flächeneffekten, aber nicht für *Furchtangriffe*. Ausnahmen von dieser Regel werden bei der jeweiligen Beschreibung des *Monsterangriffs* behandelt.

**Zustände:** *Monsterangriffe* können *Zustände* nach sich ziehen (siehe S. 17). Erhält ein Charakter einen Zustand, den er bereits hat, dann muss der Charakter stattdessen einen anderen Zustand wählen.

**Wiederholte Angriffe:** Ein Monster greift nie zweimal hintereinander mit demselben Angriff an. Würfelt die SL bei zwei aufeinanderfolgenden Angriffen des Monsters dieselbe Zahl, so wird beim zweiten Angriff die nächste Zahl in der Tabelle für den Angriff verwendet; die 6 wird zur 1.

## FERTIGKEITEN

Monster können Fertigkeiten besitzen, diese werden aber für gewöhnlich nur außerhalb des Kampfes oder für *Vergleichende Proben* verwendet, nicht für Angriffe. Sie greifen ausschließlich mit ihren *Monsterangriffen* an.

## MONSTER BEKÄMPFEN

**Ausweichen & Parieren:** Alle Monster können *ausweichen* und *Parieren*, die Waffen führen, können ebenfalls *parieren*. Jedes Ausweichen oder Parieren verbraucht eine der Aktionen des Monsters in der Runde (drehe eine *Initiativekarte* deiner Wahl um). Würfle bei Ausweichen und Parieren von Monstern immer gegen einen Wert von 15.

**Natürliche Rüstung:** Viele Monster haben die eine oder andere Art von natürlicher Rüstung. Damit verhält es sich wie mit jeder normalen Rüstung (siehe S. 16).

**Dunkelheit:** Falls nicht anders angegeben, können Monster im Dunklen sehen und erleiden nicht die Konsequenzen, die auf Seite 19 beschrieben werden.

## RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

Einige Monster besitzen *Resistenzen* gegen bestimmte Schadenstypen. Das bedeutet, dass jeder Schaden dieser Art halbiert (aufgerundet) wird. Einige Monster können sogar *immun* gegen diverse Schadenstypen sein und erleiden durch diese Angriffe überhaupt keinen Schaden.

## FURCHT & ÜBERZEUGEN

Monster sind zu fürchterregend, um sich selber zu fürchten (siehe S. 18), aber viele von ihnen können den Charakteren Furcht einflößen. Auch sind Monster immun gegen die Fertigkeit *ÜBERZEUGEN*, falls nicht anders angegeben.



# MAGIE





**M**anche nennen Magie ein Geschenk der Drachen, andere einen Fluch der Dämonen, und wieder andere bezeichnen sie als Segen von Göttern oder Geistern. Und es ist wahr: Drachen, Dämonen, Götter und Geister beeinflussen die Magie und können diejenigen anleiten, die sie wirken. In Wirklichkeit aber ist die Magie eine grundlegende Naturgewalt, die in der gesamten greifbaren Welt und jenseits davon besteht. Götter und Dämonen, Drachen und Geister – sie alle sind gleichermaßen abhängig von Magie. Magie wird ausführlich in den *Dragonbane*-Grundregeln beschrieben. Dieser Schnellstarter gibt nur einen kurzen Überblick, wie Magie genutzt wird.

## SCHULEN DER MAGIE

Es gibt verschiedene Schulen der Magie, jeweils mit einem anderen Blick darauf, was Magie ist und wie sie wirkt. Drei Schulen stehen den Spielercharakteren in den *Dragonbane*-Grundregeln zur Verfügung: Animismus, Elementarismus und Mentalismus. Jede Magieschule ist dabei eine eigene *Sekundäre Fertigkeit*.

## MAGIE ANWENDEN

Die Formeln, mit denen Magier die Welt beeinflussen und verändern, werden *Zauber* genannt. Die *Dragonbane*-Grundregeln enthalten viele Zauber, hier präsentieren wir nur eine kleine Auswahl, die mit den Fähigkeiten der vorgefertigten Spielercharaktere am Ende des Schnellstarters korrespondieren.

Entweder kennst du einen Zauber oder nicht. Du besitzt keine *Fertigkeitsstufen* für einzelne Zauber, sondern nur für die jeweilige Schule. Du behältst die Zauber in deinem Gedächtnis beziehungsweise in deinem Zauberbuch.

### Zaubertricks

Sogenannte *Zaubertricks* sind schwache, vergleichsweise harmlose Zauber. Zumeist sind es die ersten Sprüche, die Magier erlernen, weil sie einfach sind und den Geist darauf vorbereiten, mit der Macht der Magie umzugehen. Einen Zaubertrick zu wirken, kostet 1 WP und gelingt automatisch, benötigt im Kampf aber dennoch eine Aktion.

## ZAUBER WIRKEN

Um einen Zauber zu wirken, wendest du Willenskraftpunkte (WP) auf und legst eine Probe auf deine Fertigkeit in der jeweiligen Schule ab. Gelingt die Probe, so entfaltet der Zauber die gewünschte Wirkung wie beschrieben, ansonsten hat er keine Wirkung. Du kannst den *Wurf strapazieren*, falls diese optionale Regel verwendet wird.

### Kraftstufe

Die *Kraftstufe* eines Zaubers gibt an, wie viel Macht du ihm verleihen kannst. Die Kraftstufen reichen von 1 bis 3. Das Wirken eines Zaubers kostet 2 WP je Kraftstufe. Mit anderen Worten: Normale Zauber kosten immer wenigstens 2 WP und Zaubertricks immer 1 WP. Manche Zauber verwenden keine Kraftstufen – sie kosten immer 2 WP.

### Komponenten

Um einen Zauber zu wirken, benötigst du eine oder mehrere *Komponenten*, die in der Beschreibung jedes Zaubers angegeben sind.

- ◆ **Wort:** Der Zauber wird durch einen Gesang oder ein Wort der Macht ausgelöst.
- ◆ **Geste:** Der Zauber wird durch eine bestimmte Handbewegung ausgelöst.
- ◆ **Fokus:** Der Zauber wird durch einen Gegenstand ausgelöst, den du in der Hand hältst, beispielsweise ein Stab, eine Kristallkugel oder ein Amulett.
- ◆ **Zutaten:** Der Zauber wird durch eine bestimmte materielle Zutat ausgelöst, die dabei verbraucht wird.

Manche Zauber haben mehrere Komponenten und können erst wirken, wenn alle Komponenten vorhanden sind.

### Zauberdauer

Soweit nicht anders angegeben, gilt das Wirken eines Zaubers im Kampf immer als Aktion. Allerdings gibt es auch *Reaktionszauber*, die du außerhalb deines Zuges wirkst. Im Gegensatz zu anderen Reaktionen im Kampf, wie *Parieren* und *Ausweichen*, ersetzen sie *nicht* deine üblichen Aktionen in der Runde. Das bedeutet, dass du so viele von ihnen wirken kannst, wie du willst, solange du genügend WP hast.



### Reichweite

Für jeden Zauber gilt eine maximale Reichweite. Im Gegensatz zu Fernkampfswaffen können Zauber nicht gegen Ziele außerhalb der angegebenen Reichweite eingesetzt werden.

**Wirkungsbereich:** Manche Zauber beeinträchtigen eine gesamte Fläche, die *Wirkungsbereich* genannt wird. Wenn nicht anders angegeben, ist der Wirkungsbereich kreisförmig mit dem Zaubernden als Mittelpunkt.

Diesen *Flächenzaubern* kann man weder *ausweichen* noch sie *parieren*, solange nichts anderes angegeben ist. Du kannst ein oder mehrere Ziele vom Wirkungsbereich des Zaubers ausnehmen, doch erleidest du dabei einen *Nachteil* auf den Wurf.

**Kugel:** Wird die Reichweite als *Kugel* angegeben, so beeinflusst der Zauber alle Ziele innerhalb des ausgewählten Bereichs, außer den Magiern selbst.

**Kegel:** Wird die Reichweite als *Kegel* angegeben, so beeinflusst der Zauber alle Ziele innerhalb eines kegelförmigen Bereichs, dessen Breite an jedem Punkt der Entfernung zur Zauberquelle entspricht. Die Reichweite gibt auch die Länge des Kegels an.

### Wirkungsdauer

Bei jedem Zauber ist dessen Wirkungsdauer angegeben.

- ◆ **Sofort:** Die Wirkung setzt sofort ein und hält nicht an.
- ◆ **Runde:** Die Wirkung hält an, bis du in der nächsten Runde wieder am Zug bist.
- ◆ **Viertel:** Die Wirkung hält ein *Viertel* lang an.

◆ **Schicht:** Die Wirkung hält an, bis die laufende *Schicht* endet.

◆ **Konzentration:** Die Wirkung endet, wenn du eine andere Aktion durchführst, Schaden erleidest oder bei einer WIL-Probe gegen Furcht scheiterst. Wenn du durch eine plötzliche Störung wie etwa ein Geräusch unterbrochen wirst, musst du eine WIL-Probe ablegen (keine Aktion), um die Konzentration beizubehalten.

### Fehlschlag, Drachen und Dämonen

Falls die Probe für das Wirken eines Zaubers fehlschlägt, hat der Zauber keine Wirkung, allerdings musst du deine WP ausgeben. Du kannst gerne beschreiben, wie der Fehlschlag sich auf die Geschichte auswirkt, solange er keinen spieltechnischen Effekt hat.

**Einen Drachen würfeln:** Wenn du beim Wirken des Zaubers einen *Drachen* würfelst, muss dein Ziel ebenfalls einen *Drachen* werfen, um dem Zauber zu widerstehen, ihn zu *parieren* oder ihm *auszuweichen*; außerdem darfst du einen der folgenden Effekte auswählen:

- ◆ Der Schaden oder die Reichweite des Zaubers werden verdoppelt.
- ◆ Der Zauber kostet keine WP.
- ◆ Du darfst sofort einen weiteren Zauber wirken, erleidest aber einen *Nachteil* auf die Probe.

**Einen Dämon würfeln:** Falls du einen *Dämon* würfelst, kannst du den *Wurf nicht strapazieren* (optionale Regel).

# ZAUBER

## ZAUBERTRICKS

**AUFWÄRMEN / ABKÜHLEN:** Der Bereich im Umkreis von 10 Metern um dich herum wird entweder angenehm warm oder kühl. Die Wirkung schützt eine *Schicht* lang vor *Kälte* (siehe S. 19).

**ENTZÜNDEN:** Du entzündest oder löschst eine Kerze, eine Fackel oder eine Laterne innerhalb von 10 Metern.

**RAUCHWOLKE:** Vor dir erhebt sich eine beeindruckende Rauchwolke. Sie ist sehr nützlich für dramatische Auftritte und verleiht dir in bestimmten Situationen nach Ermessen der SL einen *Vorteil* auf *HEIMLICHKEIT*-Proben.

## FEUERBALL

- ◆ **Rang:** 1
- ◆ **Voraussetzung:** Elementarismus
- ◆ **Vorgabe:** Wort, Geste
- ◆ **Zauberdauer:** Aktion
- ◆ **Reichweite:** 20 Meter
- ◆ **Wirkungsdauer:** Sofort

Der Zauber schleudert einen Feuerball aus deinen Händen oder aus einem Fokus auf das Ziel. Man kann dem Feuerball wie einem Fernkampfangriff *ausweichen* oder ihn *parieren*. Der Feuerball richtet bei einem Treffer 2W6 Schaden an und steckt entflammare Gegenstände in Brand. Jede Kraftstufe über der ersten erhöht den Schaden um W6 oder erzeugt einen weiteren Feuerball, der ein zusätzliches Ziel innerhalb der Reichweite trifft.

## WINDSTOSS

- ◆ **Rang:** 1
- ◆ **Voraussetzung:** Elementarismus
- ◆ **Vorgabe:** Wort, Geste
- ◆ **Zauberdauer:** Aktion
- ◆ **Reichweite:** 10 Meter (Kegel)
- ◆ **Wirkungsdauer:** Sofort

Der Zauber erzeugt einen starken Windstoß. Alle unbefestigten Gegenstände und Geschöpfe bis zur Größe von Menschen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, werden 2W4 Meter weit von dir weggestoßen und erleiden die gleiche Menge an Wuchtschaden. Ein *Schwarm* (wie die Vampirfledermäuse auf S. 30) erleidet durch den Zauber 2W6 Schaden. Jede weitere Kraftstufe erhöht die Anzahl der Würfel um eins.

## PFEILER

- ◆ **Rang:** 1
- ◆ **Voraussetzung:** Elementarismus
- ◆ **Vorgabe:** Wort, Geste
- ◆ **Zauberdauer:** Aktion
- ◆ **Reichweite:** 10 Meter
- ◆ **Wirkungsdauer:** *Schicht*

Aus der Erde oder einem Steinboden erhebt der Zauber einen Pfeiler, der drei Meter hoch und einen Meter breit ist. Falls jemand an dieser Stelle steht, muss das Opfer eine *AKROBATIK*-Probe (zählt nicht als Aktion) durchführen, um nicht vom Pfeiler herabzustürzen. Falls der Pfeiler unter einer niedrigen Decke erzeugt wird und die Probe fehlschlägt, so erleidet das Opfer stattdessen 2W6 Wuchtschaden. Für jede weitere Kraftstufe wird der Pfeiler um drei Meter höher, sodass diejenigen, die von ihm herunterfallen, *Sturzscha-*den erleiden können (siehe S. 19).





# RIDDERHÖHE



**T**ief in den ausgedehnten Wäldern des Nebeltals liegt ein Grabhügel namens Ridderhöhe. In der Umgebung ist dieser Ort gefürchtet, da hier der Geist eines mächtigen Ritters im Dienste des Drachenkaisers sein Unwesen treibt – doch es heißt es auch, dass dieser Gruftschrecken im Hügel über verborgene Schätze wacht.

Dieses Abenteuer ist als kurzer und einfacher Einstieg in *Dragonbane* und seine Regeln gedacht. Am Ende des Schnellstarters finden sich fünf vorgefertigte Spielercharaktere zur Auswahl. Das Abenteuer ist für drei bis fünf Spielende sowie die Spielleitung vorgesehen.

## NUR FÜR DIE AUGEN DER SL

Die folgenden Seiten sind ausschließlich für die Spielleitung vorgesehen, die das Abenteuer vor dem Spielen sorgfältig lesen sollte.

Wir raten den Spielenden dringend hier nicht weiterzulesen!

## HINTERGRUND

Die Spielercharaktere sind Abenteurerinnen und Abenteurer, die auf der Suche nach Ruhm und Reichtum ins Nebeltal gekommen sind. Sie haben Gerüchte über eine uralte wertvolle Krone gehört, die sich innerhalb der Ridderhöhe verbergen soll, und haben einen mehrtägigen, strapaziösen Marsch hinter sich. Bei Spielbeginn befinden sich die Charaktere am Punkt #1 des Bodenplans.

Wenn die Spielercharaktere am Grabhügel ankommen, wurde er bereits von einer Gruppe Goblins geöffnet, die von der Ork-Anführerin Maladük geschickt wurde. Die Gruppe Grabräuber hat sich jedoch bereits den Zorn des Gruftschreckens und einiger niederer Untoter eingehandelt, die dieses düstere Reich der Schatten bewohnen. Wenn die Spielercharaktere am Grabhügel eintreffen, wurden bereits alle Goblins getötet oder in die Flucht geschlagen – mit Ausnahme des armen Grubs in Raum #5.

Der Gruftschrecken ist immer noch auf der Jagd nach den Grabräubern. Er bewegt sich langsam, aber beharrlich durch den Grabhügel – voller Zorn über die Dreistigkeit der Eindringlinge. Er kann durch geschlossene Fallgitter und Türen hindurchgehen und so überall plötzlich auftauchen. Auf Seite 34 wird der Gruftschrecken ausführlicher beschrieben.

Versuche während des Abenteuers eine spannende Atmosphäre zu schaffen und deinen Spielenden das Gefühl zu geben, wie in einem Horrorfilm durch die Gänge im Grabhügel gejagt zu werden.

Setze dazu den Gruftschrecken ein, um die Spielercharaktere zu verunsichern, während sie im Dunkeln des

Hügels herumschleichen. Sie können seine schweren, schlep-penden Schritte hören, das Rasseln des Kettenhemdes und die lauten dumpfen Geräusche seines Morgensterns, der gegen die Wände schlägt.

## KARTE & ORTE

Alle Orte im Inneren des Grabhügels findest du auf Seite 29. Für die Spielenden kannst du den Grabhügel Raum für Raum auf ein Whiteboard oder ein Blatt Papier zeichnen oder den Bodenplan ausdrucken und die Räume ausschneiden, um sie nach und nach einzeln zu zeigen.

Die Beschreibungen der Räume sind alle nach dem gleichen Prinzip aufgebaut. Am Anfang steht ein *kursiver* Text, den du den Spielenden vorlesen kannst, wenn sie den jeweiligen Raum betreten. Danach folgt eine Aufzählung mit den wichtigsten Dingen, die sich dort befinden. Die *kursiv* aufgelisteten Punkte sind auf den ersten Blick verborgen – um sie zu finden, müssen die Spielercharaktere an den richtigen Stellen suchen und eine ENTDECKEN-Probe ablegen. Einen Raum zu durchsuchen benötigt ein *Viertel* an Zeit und kann ein zufälliges Ereignis auslösen (siehe nächst Seite).

## ZUFÄLLIGE EREIGNISSE

Für jedes *Viertel*, das die Spielercharaktere in einem Raum verweilen, um ihn zu durchsuchen oder eine kurze Rast zu machen, kannst du auf ein zufälliges Ereignis in der Tabelle unten würfeln. Wo die Zufallsereignisse

stattfinden können und welcher Würfel dafür verwendet wird, ist in den jeweiligen Raumbeschreibungen angegeben. Du kannst aber auch selbst ein Ereignis wählen, das gerade zur jeweiligen Situation passt.

### WURF EREIGNIS

- 1 Goblin-Angriff!** Eine Goblin-Patrouille kehrt auf Anweisung ihrer orkischen Anführerin zum Grabhügel zurück, um den Schatz zu bergen und (möglicherweise) ihre zurückgelassenen Kameraden zu retten. Die Gruppe ist den Spielercharakteren um zwei Goblins überlegen und greift sie sofort an, flieht jedoch, sobald die Hälfte von ihnen besiegt ist. Die Goblins haben die gleichen Werte wie Grub (siehe Grub, S. 33)
- 2 Massakrierter Goblin.** Die Charaktere finden die Überreste eines toten Goblins, dessen Körper verstümmelt ist. Bei einer HEILKUNDE-Probe, stellen die Spielercharaktere fest, dass dieser noch nicht lange tot ist.
- 3 Riesige Spinne.** Die Spielercharaktere werden von einer riesigen Spinne angegriffen, die in einem Hohlraum hinter einer der Wände haust. Die Werte für die Spinne findest du auf der folgenden Seite. Dieses Ereignis kann nur einmal stattfinden.
- 4 Der Gruftschrecken.** Der Gruftschrecken wurde von den Charakteren gestört und greift sie an. Da er keinen materiellen Körper besitzt, kann er durch geschlossene Fallgitter und Türen hindurchgehen, benötigt dafür aber eine Aktion. Der Gruftschrecken zieht sich in seine Grabkammer (#9) zurück, wenn er die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat und erholt sich dort wieder vollständig innerhalb eines *Viertels*.
- 5 Ruhelose Geister.** Durchsichtige Gestalten mit verzerrten Gesichtern tauchen aus den Schatten auf und greifen die Spielercharaktere mit kreischendem Geschrei an. Die Charaktere müssen eine WIL-Probe durchführen, um der ANGST zu widerstehen (siehe Seite 18). Die Geister dienten einst dem Drachenritter, der durch ihre Schreie nach W3-Runden, zu der Gruppe gelockt wird (siehe Ereignis #4 in der Tabelle).
- 6 Drakonische Vision.** Eine diffuse Erinnerung überkommt einen der Spielercharaktere, der plötzlich eine seltsame Stadt mit zahlreichen Türmchen, Zinnen und hörnerartigen Turmspitzen vor sich sieht. Etwas kommt direkt auf den Spielercharakter zugeflogen – ein riesiger Drache, der von einem Ritter in goldenem Kettenhemd und gehörntem Helm geritten wird. Der Spielercharakter muss eine WIL-Probe mit Nachteil absolvieren, um dem *Furchtangriff* (siehe S. 18) zu widerstehen. Dieses Ereignis kann nur einmal stattfinden.
- 7+ Nichts passiert.**

## ORTE

### I. DER GRABHÜGEL

*Auf einer Lichtung, mitten im Wald erhebt sich ein Hügel, auf dessen Kuppe massive Steine thronen. Es ist seltsam ruhig hier und ein schwacher, aber unheilvoller Geruch liegt in der Luft – ein modriger Gestank von Fäulnis.*

- ◆ **Steinplatte:** Eine grob behauene, 2 × 2 Meter große Steinplatte ist auf der Hügelkuppe in die Erde eingelassen. Sie wurde leicht aus ihrer ursprünglichen Position verschoben, wodurch ein schmaler Spalt den Hohlraum darunter offenbart. Die Platte ist schwer, aber um sie beiseite zu schieben, ist keine Probe nötig.
- ◆ **Spuren & Abdrücke:** Im Gras sind deutliche Fußspuren zu erkennen. Ein Spielercharakter, dem eine WILDNISLEBEN-Probe gelingt, kann außerdem kleine Häufchen von Wolfskot und Goblin-Exkrementen entdecken. Der Geruch kommt von letzterem.

### DEN HÜGEL VERLASSEN?

Wenn die Spielercharaktere den Grabhügel verlassen, um draußen Rast zu machen oder sich zu heilen, würfle einen W6 für jede Schicht die vergeht:

#### W6 EREIGNIS

- 1–3 Nichts passiert.**
- 4–5 Eine Goblin-Patrouille taucht auf und greift sofort an. Die Gruppe ist den Spielercharakteren um zwei Goblins überlegen und besitzt die gleichen Werte wie Grub (siehe S. 33.)**
- 6 Der Gruftschrecken taucht im Lager der Spielercharakter auf und greift diese sofort an, verschwindet jedoch, sobald er Schaden nimmt.**



### RIESENSPINNE

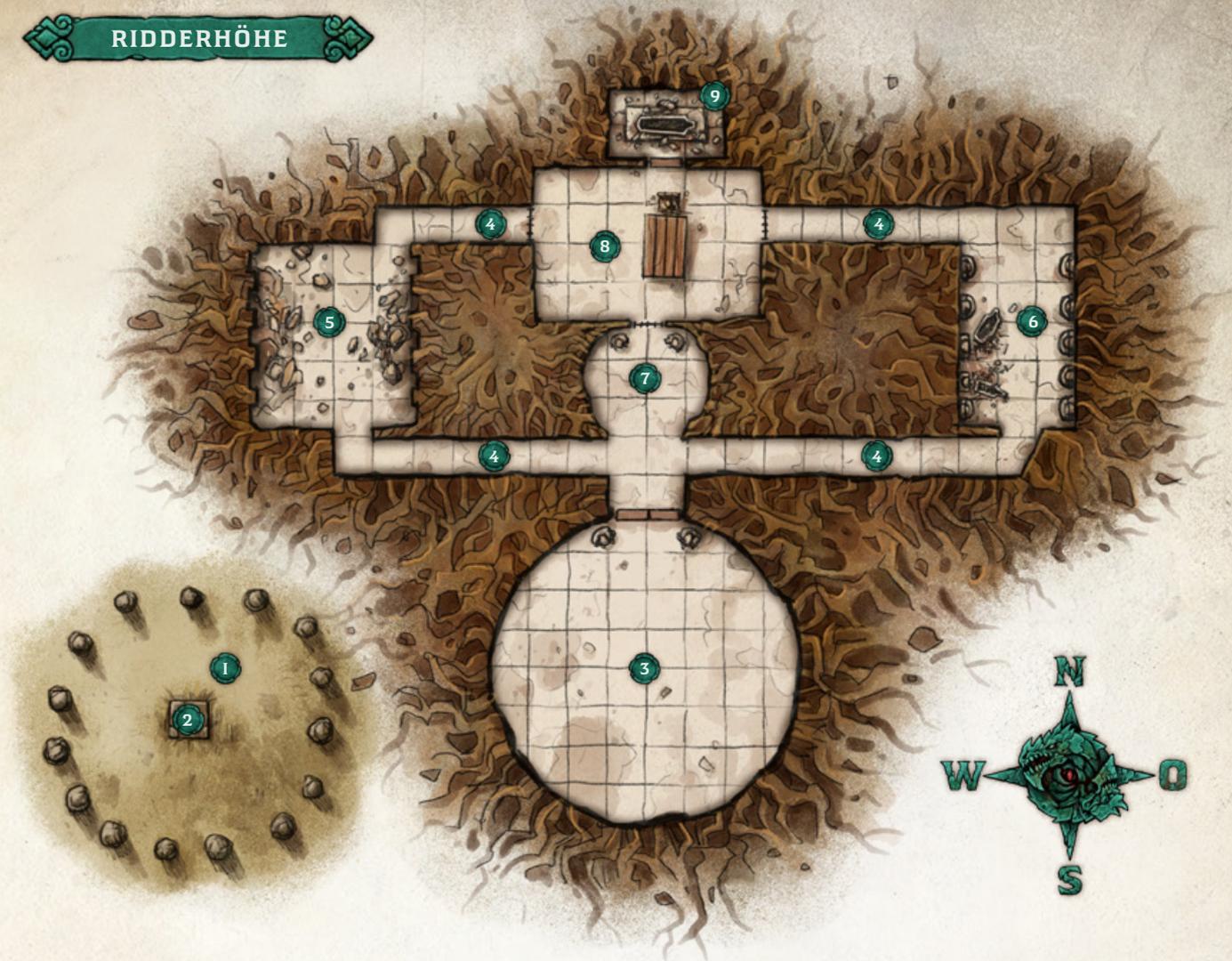
Grimmigkeit: 2    Größe: Normal

Bewegung: 24    Rüstung: —    TP: 36

#### MONSTERANGRIFFE

##### W6 ANGRIFF

- 1 **Mandibeln!** Die zackigen Mundwerkzeuge der Spinne sausen durch die Luft wie Krummsäbel. Der Angriff verursacht 2W8 Hiebsschaden.
- 2 **Reißangriff!** Die hungrige Spinne wirft sich auf die Charaktere und greift verzweifelt mit ihren 8 haarigen und mit Widerhaken versehenen Beinen an. Alle Charaktere innerhalb von 2 Metern erleiden jeweils W8 Stichschaden.
- 3 **Hypnotisierende Augen!** Der monströse Arachnid starrt die Charaktere mit seinen zahlreichen Augen an. Allen Opfern innerhalb von 10 Metern muss eine WIL-Probe gelingen, um dem *Furcht-angriff* (siehe S. 18) zu widerstehen.
- 4 **Giftstachel!** Der achtbeinige Schrecken erhebt sein Hinterteil und greift einen Charakter mit einem Giftstachel an, der aus dem ekelregenden Hinterleib herausschießt. Der Angriff verursacht W10 Stichschaden und einem Gegner, der zumindest 1 Punkt Schaden erlitten hat, wird außerdem ein Lähmungsgift von Stärke 16 injiziert. Der Angriff kann pariert werden.
- 5 **Netzangriff!** Die Spinne fixiert den Charakter mit der höchsten STÄ mit ihren zahlreichen Augen. Im nächsten Augenblick schießt sie ein klebriges Spinnennetz auf ihn und er muss eine AUSWEICHEN-Probe ablegen (zählt nicht als Aktion). Bei einem Misserfolg ist das Opfer im Netz der Spinne gefangen und kann sich nicht mehr bewegen. Nur mit einer erfolgreichen STÄ-Probe mit *Nachteil* (zählt als Aktion) kann der Charakter sich aus dieser Zwangslage befreien. Dabei können die anderen Charaktere helfen.
- 6 **Rammangriff!** Mit einem gewaltigen Sprung hämmert die Spinne ihren mächtigen Körper gegen einen Charakter. Der Angriff verursacht 2W6 Wuchtschaden und schleudert das Opfer zu Boden.



## 2. SCHACHT

Unter der Steinplatte befindet sich ein unterirdischer Schacht, dessen Ende nicht zu sehen ist. Aus seiner Tiefe steigt ein muffiger Geruch nach abgestandener Luft und ausgetrockneten Leichen empor.

- ◆ **Tiefer Fall:** Bis zum Boden des Schachtes sind es fünf Meter. Jeder Spielercharakter muss eine AKROBATIK-Probe ablegen, um sicher nach unten zu klettern. Benutzen die Spielercharaktere ein Seil, erhalten sie einen Vorteil auf ihre Probe. Alle, denen die Probe misslingt, stürzen den Schacht hinunter und erhalten Schaden wie auf Seite 19 beschrieben.
- ◆ **Gewölbe:** Wenn die Spielercharaktere eine Fackel oder eine ähnliche Lichtquelle in den Schacht fallen lassen, können sie sehen, dass er in einer gewölbeartigen Kammer endet, an deren Nordwand sich eine Tür befindet.

## 3. VESTIBÜL

Unter dem Schacht liegt eine gewölbeartige Kammer, deren Boden aus verdichteter Erde besteht. Weit oben an der Decke wirkt die Öffnung zur Erdoberfläche, wie ein schwach leuchtendes Quadrat. An der Nordwand der Kammer befindet sich eine Doppeltür aus massivem Eichenholz mit

Eisenbeschlägen. Ein silbernes Symbol erstreckt sich über beide Türflügel, die von Ritterstatuen in altertümlichen Rüstungen flankiert werden.

- ◆ **Durchbrochene Eichentür:** Die Goblins haben die Eichentür bereits aufgebrochen. Bei der Ankunft der Spielercharaktere ist sie daher nur noch leicht angelehnt.
- ◆ **Stilisierte Krone:** Eine erfolgreiche MYTHEN & LEGENDEN-Probe identifiziert das Symbol auf der Tür als eine stilisierte Krone aus der alten Zeit, als das Nebeltal von einem mächtigen, drachenanbetenden Königreich regiert wurde.
- ◆ **Spuren im Dreck:** Im Erdboden sind viele Fußabdrücke und Schleifspuren zu erkennen.
- ◆ **Schlafende Fledermäuse:** Ein Schwarm Vampirfledermäuse hängt in dichten Trauben von der Decke der Kammer. Um sie aufzuspüren, ist eine passive WAHRNEHMUNG-Probe erforderlich. Bei einem Erfolg ist es möglich, mit HEIMLICHKEIT an ihnen vorbei zu schleichen. Bei einem Misserfolg greifen die Fledermäuse an. Die Werte sind auf der folgenden Seite zu finden.
- ◆ **Giftdolch der Goblins:** Ein Spielercharakter, der eine ENTDECKEN-Probe ablegt, findet einen gebogenen Goblin-Dolch im Dreck. Die Klinge ist mit tödlichem Viperngift der Wirkstärke 9 überzogen.
- ◆ **NORD:** Flügeltür, die zu den Hügeltunneln (#4) führt.

## VAMPIRFLEDERMAUS

Grimmigkeit: 2 Größe: Schwarm

Bewegung: 24 Rüstung: — TP: 18

**Resistenzen:** Die Fledermäuse greifen als Schwarm an und zählen so als eine Kreatur. Jeder Schaden durch physische Waffen, selbst magische, wird um die Hälfte (aufgerundet) verringert. Feuer hat den normalen Effekt.

### MONSTERANGRIFFE

#### W6 ANGRIFF

1–2 **Wirbelnder Schrecken!** Die Fledermäuse schwirren in aberwitziger Geschwindigkeit um ihre Opfer. Alle Charaktere innerhalb von 10 Metern erleiden einen *Furcht*angriff (siehe S. 18).

3–4 **Kollektiver Angriff!** Die Fledermäuse werfen sich gemeinsam gegen den Charakter mit der höchsten KON. Der Angriff verursacht 2W6 Punkte Hiebsschaden und der Fledermauschwarm heilt um denselben Wert, da er das Blut seines Opfers trinkt.

5–6 **Massenangriff!** Die Fledermäuse teilen sich auf, um alle Charaktere innerhalb von 10 Metern anzugreifen. Jedes Opfer erleidet W8 Hiebsschaden und der Schwarm heilt sich durch das getrunzene Blut um denselben Wert.

## 4. HÜGELTUNNEL

*Ein dunkler, feuchter Erdtunnel führt vom Vestibül in ein sich verzweigendes Tunnelsystem. Die Luft ist kühl und erfüllt von muffigen Gerüchen. Kriechende Wurzeln, Würmer und Tausendfüßler hängen von der Decke wie Stalaktiten und erschweren das Vorankommen.*

- ◆ **Zufälliges Ereignis:** Würfle einen W12 auf die Zufällige Ereignisse-Tabelle auf Seite 27 für jedes volle Viertel, das die Spielercharaktere hier verbringen.
- ◆ **NORD:** Zugang zur *Wachstube* (#7).
- ◆ **OST:** Feuchter Erdtunnel zur *Familiengruft* (#6).
- ◆ **SÜD:** Flügeltür zum *Vestibül* (#3).
- ◆ **WEST:** Feuchter Erdtunnel, der zur *Gruft der Dienerschaft* führt (#5).



## 5. GRUFT DER DIENERSCHAFT

*Die Kammer ist dunkel und feucht. Ausgehöhlte Grabnischen bedecken die Wände vom Boden bis zur Decke und überall liegen zerfallene Skelette, zerfetzte Lumpen und zerschlagene Tonscherben.*

- ◆ **Verwüstet:** Die Gruft wurde offenbar von Grabräubern heimgesucht. Skelette wurden auf den Boden geschleift, Gefäße zertrümmert und Kleidung aufgeschlitzt.
- ◆ **Verschlossenes Fallgitter:** Ein Fallgitter versperrt den Durchgang zur *Halle der Dame* (#8). Ein abgebrochener Schlüssel steckt im Schloss fest, wodurch sich das Fallgitter nicht aufschließen lässt. Es besitzt einen Rüstungswert von 10, kann aber mit 30 Schadenspunkten oder einem Zauber wie *PFEILER* überwunden werden. Derartige Geräusche locken jedoch sofort den Gruftschrecken an.
- ◆ **Versteckter Goblin:** *Hinter den skelettierten Überresten in einer niedrigen Grabnischen versteckt sich ein hyperventilierender Goblin namens Grub. Die Spielercharaktere müssen die Nischen gezielt durchsuchen oder eine ENTDECKEN-Probe ablegen, um dieses letzte überlebende Mitglied von Maladúks Expedition zu entdecken.*
- ◆ **Zufälliges Ereignis:** Würfle einen W12 auf die Zufällige Ereignisse-Tabelle auf Seite 27 für jedes volle Viertel, das die Charaktere hier verbringen.
- ◆ **NORD:** Feuchter Erdtunnel, der zur *Halle der Dame* (#8), Richtung Osten führt und durch ein verschlossenes Fallgitter versperrt ist.
- ◆ **SÜD:** Feuchter Erdtunnel, der zu den *Hügel-tunneln* (#4), Richtung Osten führt.

**Grub's Hilfe:** Der arme Grub ist zu Tode verängstigt und hat nur noch ein Ziel: lebend aus dem Hügel herauszukommen. Sein erster Impuls ist es, aus dem Hügel zu fliehen, aber wenn die Spielercharaktere ihn *ÜBERZEUGEN* können, sich zu beruhigen, ist er bereit, ihnen zu helfen. Da er die Bewegungen des Gruftschreckens beobachtet hat, kann er ihnen berichten, dass dieser sich

ungehindert durch die Erdwände des Hügels bewegen kann, aber bisher keine Anstalten gemacht hat durch die Eichentür des Vestibüls (#3) zu gehen. Grub hat außerdem einen rostigen Eisenring mit drei großen Eisen-schlüsseln – zwei unbeschädigte und einen abgebrochenen, aus der Wachstube (#7). Die Reste des zerbrochenen Schlüssels stecken in der Tür in #5. Die anderen beiden gehören zu den Fallgittern in #6 und #7. Nur das Schloss in #6 kann mit einem der Schlüssel geöffnet werden.



Grub, der Goblin, ist ein erbärmlicher Anblick: schmutzig, mit aufgerissenen Augen und hysterisch keuchend. Er trägt eine ramponierte und kaputte Lederrüstung und stinkt nach Angst und verschiedenen Goblin-Körperflüssigkeiten.

**Bewegung:** 12 **Schadensbonus:** AGL +W4

**Rüstung:** Lederrüstung (1) **TP:** 9

**Fertigkeiten:** Ausweichen 12, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 10

**Waffen:** Kurzsword (Fertigkeitswert 12, Schaden W10), Kurzbogen (Fertigkeitswert 10, Schaden W10)

## 6. FAMILIENGRUF

*In der finsternen Kammer sind an den Wänden sieben schlichte Steinsarkophage aufgereiht. Mehrere von ihnen sind geöffnet und zwei Skelette liegen achtlos auf dem schmutzigen Erdboden.*

- ◆ **Verwüstet:** Drei der sieben Sarkophage wurden von den Goblins geöffnet und geplündert.
- ◆ **Schätze:** Wenn die Spielercharaktere die ungeöffneten Sarkophage untersuchen, finden sie vier einzeln beigesetzte Skelette – einige in Kindergröße – die mit den zerfallenen Überresten prächtiger, zeremonieller Gewänder bekleidet sind. Sie alle tragen vergoldete Stirnbänder im Wert von je 5 Goldstücken sowie juwelbesetzte Ringe im Wert von je 3 Goldstücken.

- ◆ **Verschlussenes Fallgitter:** Ein eisernes Fallgitter versperrt den Durchgang zur **Halle der Dame** (#8). Es kann mit einem der unbeschädigten Schlüssel von Grubs Schlüsselbund geöffnet werden. Das Öffnen erfordert jedoch eine erfolgreiche **FINGERFERTIGKEIT**-Probe. Misslingt die Probe, bricht der Schlüssel im Schloss ab. Das Fallgitter hat einen Rüstungswert von 10, kann aber mit 30 Schadenspunkten oder einem Zauber wie **PFEILER** überwunden werden. Diese Geräusche locken jedoch sofort den Gruftschrecken an.

- ◆ **Falle:** Vor dem verschlossenen Fallgitter ist unter einer dünnen Erdschicht eine Falltür versteckt. Um sie zu entdecken, muss der Boden abgesucht und eine **ENTDECKEN**-Probe absolviert werden. Wird dies nicht gemacht, stürzt der erste Spielercharakter, der sich dem Fallgitter nähert, durch die versteckte Falltür in eine Grube mit scharfen Holzpflocken am Grund. Der Spielercharakter erleidet 3W6 Stichschaden. Bei einer erfolgreichen **AUSWEICHEN**-Probe wird der Schaden halbiert (aufrunden).

- ◆ **Zufälliges Ereignis:** Würfle einen W12 auf die **Zufällige Ereignisse**-Tabelle auf Seite 27 für jedes volle Viertel, das die Charaktere hier verbringen.

- ◆ **NORD:** Feuchter Erdtunnel, der nach Westen zur **Halle der Dame** (#8) führt und durch ein eisernes Fallgitter versperrt ist.

- ◆ **SÜD:** Feuchter Erdtunnel, der nach Westen, zu den **Hügel-tunneln** (#4) führt.

## 7. WACHSTUBE

*Die Wachstube ist ein kleiner Raum mit festgetretenem Erdboden. Das flackernde Licht einer Fackel dringt durch ein schwarzes, eisernes Fallgitter an der hinteren Wand, das von zwei mumifizierte Wachen mit verrosteten Kettenhemden und langen Speeren flankiert wird.*

- ◆ **Verrostetes Fallgitter:** Das Fallgitter ist völlig verrostet und lässt sich selbst mit dem Schlüssel von Grub in #5 nicht öffnen. Das Fallgitter hat einen Rüstungswert von 10, kann aber mit 30 Schadenspunkten oder einem Zauber wie **PFEILER** überwunden werden. Dies lockt jedoch sofort den Gruftschrecken des Hügels an.

- ◆ **Waffen & Rüstungen:** Die mumifizierten Wachen bleiben regungslos, auch wenn die Spielercharaktere ihre Waffen und Gegenstände an sich nehmen. Die rostigen Kettenhemden zerfallen sofort, wenn man sie berührt, aber jede Wache hält einen Lanspeer, der von den Spielercharakteren an sich genommen werden kann.

- ◆ **Zufälliges Ereignis:** Würfle einen W12 auf die **Zufällige Ereignisse**-Tabelle auf Seite für 27 jedes volle Viertel, das die Charaktere hier verbringen.

- ◆ **NORD:** Ein rostiges Fallgitter versperrt den Durchgang zur **Halle der Dame** (#8).

- ◆ **SÜD:** Zugang zu den **Hügel-tunneln** (#4).



## DIE DAME DES HÜGELS

Die Dame des Hügels ist ein bläulich schimmernder, durchscheinender Geist und erscheint als hochgewachsene Kriegerin in einem langen Kettenhemd und mit goldenem Haarband. Ihr Gesicht sieht traurig aber würdevoll aus, doch wenn sie angreift, verformt es sich zu einer schrecklichen Todesmaske mit leeren Augenhöhlen. Die Dame des Hügels ist ein Monster gemäß den Regeln auf Seite 21.

**Grimmigkeit:** 2    **Größe:** Normal

**Bewegung:** 12    **Rüstung:** —    **TP:** 27

**Immunität:** Geister sind körperlose Wesen und dadurch immun gegen jeglichen Schaden außer durch Magie und Feuer. Ein besiegter Geist wird nur für eine *Schicht* gebannt; danach kehrt er zurück. Die einzige Methode, ihn permanent zu bannen besteht darin, das Problem zu lösen, das ihn weiterhin an die Welt der Lebenden bindet.

**Überreden:** Anders als andere Monster können Geister für gewöhnlich **ÜBERREDET** werden, wenn auch mit einem *Nachteil* auf den Wurf.

### MONSTERANGRIFFE

#### W6 ANGRIFF

- 1 **Geisterschlag!** Der Geist wirft sich auf einen Charakter, der nicht weiter als 10 Meter entfernt ist und trifft ihn mit voller Wucht. Das Opfer wird 2W6 Meter zurückgeschleudert, erleidet denselben Wert an Wuchtschaden und landet auf dem Rücken.
- 2 **Berührung des Todes!** Der Geist greift mit seinen durchscheinenden Händen in die Brust des unglücklichen Opfers und ergreift dessen Herz. Es erleidet 2W10 Schadenspunkte und erleidet den Zustand *Verängstigt*. Die Rüstung hat hier keine Auswirkung.
- 3 **Geisterhafter Schrei!** Das Gesicht der Untoten verzerrt sich zu einer grässlichen Fratze und ihr entfährt ein fürchterlicher Schrei, der die Seelen aller Charaktere innerhalb von 10 Meter mit Furcht erfüllt. Sie alle erleiden einen *Furchtangriff* (siehe S. 18).
- 4 **Todesblick!** Der Geist baut sich vor einem Charakter auf und starrt mit seinen toten Augen direkt in dessen Seele. Das Opfer sieht sein Leben vor sich vorbeiziehen und wird von schrecklichen Visionen all seiner toten Gefährten und Gegner heimgesucht. Es ist *Verängstigt*, erleidet einen *Furchtangriff* (siehe S. 18) und erleidet einen *Nachteil* auf seine WIL-Probe.
- 5 **Geisterhafte Umarmung!** Der Geist stößt ein unnatürliches Atemgeräusch aus, erscheint urplötzlich direkt vor einem Charakter, der nicht weiter als 10 Meter entfernt ist und wickelt sich in einer tödlichen Umarmung um ihn, im Versuch seinen Lebensfunken zum Erlöschen zu bringen. Dieser Angriff verursacht 3W6 Wuchtschaden und lässt das Opfer *Benommen* zurück.
- 6 **Kälteangriff!** Der Geist ergreift ein Opfer und sendet einen eisigen Schock durch dessen Körper. Das verursacht 2W8 Punkte Schaden und der Charakter kann keine TP oder WP heilen, bevor er nicht eine *Schicht* an einem warmen Ort verbracht hat. Die Rüstung hat hier keine Auswirkung.

## 8. DIE HALLE DER DAME

Der kleine Raum wird von Fackeln an den Wänden beleuchtet. In der Mitte befindet sich ein Eichentisch an dessen Kopfende eine mumifizierte Frau mit vergoldetem Kettenhemd sitzt. Hinter der Mumie befindet sich eine eisenbeschlagene Eichentür, auf der ein uraltes Symbol aus glänzendem Silber prangt.

- ◆ **Die Dame des Hügels:** Die mumifizierte Frau ist die Ehefrau des Drachenritters und bewacht den Eingang zur letzten Ruhestätte ihres Mannes. Sie erwacht als Geist, sobald die Spielercharaktere entweder versuchen die Eichentür zu öffnen, um in Raum #9 zu gelangen, oder den Kriegshammer „Dämonenbrecher“ zu berühren. Sie verlangt von den Charakteren, dass sie den Grabhügel friedlich verlassen, doch sie spricht in einer alten Sprache, die nur mit einer erfolgreichen FREMDSPRACHEN-Probe verstanden werden kann. Wenn die Spielercharaktere darauf bestehen, den Hammer zu stehlen oder die Tür zu öffnen, verzieht sich ihr Gesicht zu einer schrecklichen Grimasse, bevor sie angreift. Ansonsten können sie stattdessen der eher unverständlichen Rede der geisterhaften Dame lauschen. Immer wieder fallen die Worte „Drache“ und „Reich“, sowie der Name Eledain und etwas über einen Kampf zwischen der Verdorbenheit und dem reinigenden Feuer.
- ◆ **Der Dämonenbrecher:** Die klauenartigen Hände der mumifizierten Frau ruhen auf einem prächtigen, mit Juwelen besetzten, leichten Kriegshammer (Meisterarbeit, STÄ-Anforderung 7, Haltbarkeit 15). Der Kriegshammer ist magisch und leuchtet rot, sobald sich Dämonen im Umkreis von 10 Metern von seinem Träger befinden.
- ◆ **Kettenhemd:** Das vergoldete Kettenhemd ist leicht und flexibel (Rüstungswert 4, Nachteil auf HEIMLICHKEIT-Proben)
- ◆ **Stilisierte Krone:** Ein Charakter, der eine MYTHEN & LEGENDEN-Probe absolviert, kann sehen, dass das Symbol auf der eisenbeschlagenen Eichentür eine stilisierte Krone darstellt, genau wie im Vestibül (#3).
- ◆ **Fackeln:** Die Fackeln brennen mit magischem Feuer, das automatisch erlischt, wenn sie aus dem Grabhügel entfernt werden.
- ◆ **Zufälliges Ereignis:** Würfle einen W6+3 auf die Zufällige Ereignisse-Tabelle auf Seite 27 für jedes volle Viertel, das die Charaktere hier verbringen.
- ◆ **NORD:** Eiserner Eichentür zur Grabkammer des Drachenritters (#9).
- ◆ **OST:** Feuchter Erdtunnel zur Familiengruft (#6), versperrt durch ein eisernes Fallgitter.
- ◆ **SÜD:** Eisernes Fallgatter zur Wachstube (#7).
- ◆ **WEST:** Feuchter Erdtunnel zur Gruft der Dienerschaft (#5), blockiert durch ein eisernes Fallgitter.

## 9. GRABKAMMER DES DRACHENRITTERS

In der Mitte der mit Fackeln beleuchteten Grabkammer steht ein Podest auf dem ein kunstvoller, steinerner Sarkophag ruht. Wände, Decke und Boden sind mit Steinziegeln verkleidet und an der gegenüberliegenden Wand prangt das Bild eines Drachenreiters.

- ◆ **Der geöffnete Sarkophag:** Der steinerne Sarkophag wurde mit enormer Kraft von innen geöffnet und die Teile des zerbrochenen Deckels liegen verstreut auf dem Boden.
- ◆ **Dämonenkrone:** Die Spielercharaktere können hier eine vergoldete Krone finden, die mit einem Zauber belegt ist, der den Schaden von Dämonenangriffen halbiert (aufrunden). Ihre Wirkung wird durch die Runen darauf erklärt, die mit einer erfolgreichen FREMDSPRACHEN-Probe entziffert werden können.
- ◆ **Grabfalle:** Eine erfolgreiche ENTDECKEN-Probe offenbart, dass die Krone mit einem Mechanismus verbunden ist, der eine Falle auslösen könnte. Tatsächlich schießen aus dem Sarkophag zwanzig Klingen in alle Richtungen, wenn jemand das Artefakt entfernt, ohne es vorsichtig durch einen gleichschweren Gegenstand (normaler Gegenstand = ein Inventarplatz) zu ersetzen. Dazu muss ein Spielercharakter eine erfolgreiche FINGERFERTIGKEIT-Probe absolvieren. Misslingt die Probe jedoch, muss jeder Charakter im Umkreis von 2 Meter eine AUSWEICH-Probe bestehen oder erleidet 2W6 Stichschaden.
- ◆ **Der Gruftschrecken:** Wenn die Spielercharaktere den Ritter während ihrer Erkundung noch nicht besiegt haben sollten oder er wieder auferstanden ist, greift er sie hier in seiner Grabkammer an.
- ◆ **Fresko:** Der Drachenreiter auf dem Wandgemälde trägt genau die gleiche Rüstung und den gleichen gehörnten Helm wie der Gruftschrecken.
- ◆ **Inschrift:** An der Wand neben dem Fresko sind uralte Runen eingraviert. Ein Spielercharakter, der eine erfolgreiche FREMDSPRACHEN-Prüfung absolviert, kann etwas über „das Geschenk des Kaisers“ und einen „Heiligen Grimm“ erfahren, der alle verzehren wird, die es wagen, dieses Geschenk zu entehren.
- ◆ **Zufälliges Ereignis:** Würfle einen W4+4 auf die Zufällige Ereignisse-Tabelle auf Seite 27 für jedes volle Viertel, das die Charaktere hier verbringen.
- ◆ **SÜD:** Eisenbeschlagene Eichentür, die zur Halle der Dame (#8) führt.



## DER GRUFTSCHRECKEN VON RIDDERHÖHE

Der Gruftschrecken ist ein riesiger Krieger in antiker Plattenrüstung, der einen großen, gehörnten Helm auf dem Kopf trägt. Das offene Visier offenbart ein grimmiges Skelettgeseht mit leeren Augenhöhlen. Er bewegt sich langsam und schwerfällig durch den Hügel, wodurch ein unheilvolles Rasseln und das Geräusch von aufeinander schabendem Metall durch die Tunnel hallt.

Der Gruftschrecken wird durch uralte drakonische Magie im Inneren des Hügels geschützt. Er erleidet normal Schaden, aber wenn er innerhalb der Eichentür zum Vestibül (#3) besiegt wird, erhebt

er sich im Laufe einer Schicht wieder in Raum #9 (wann genau, bleibt dir überlassen).

Der Gruftschrecken ist ein Monster gemäß den Regeln auf Seite 21. Er schwingt einen Morgenstern (2W8 Schaden).

**Grimmigkeit:** 2    **Größe:** Normal

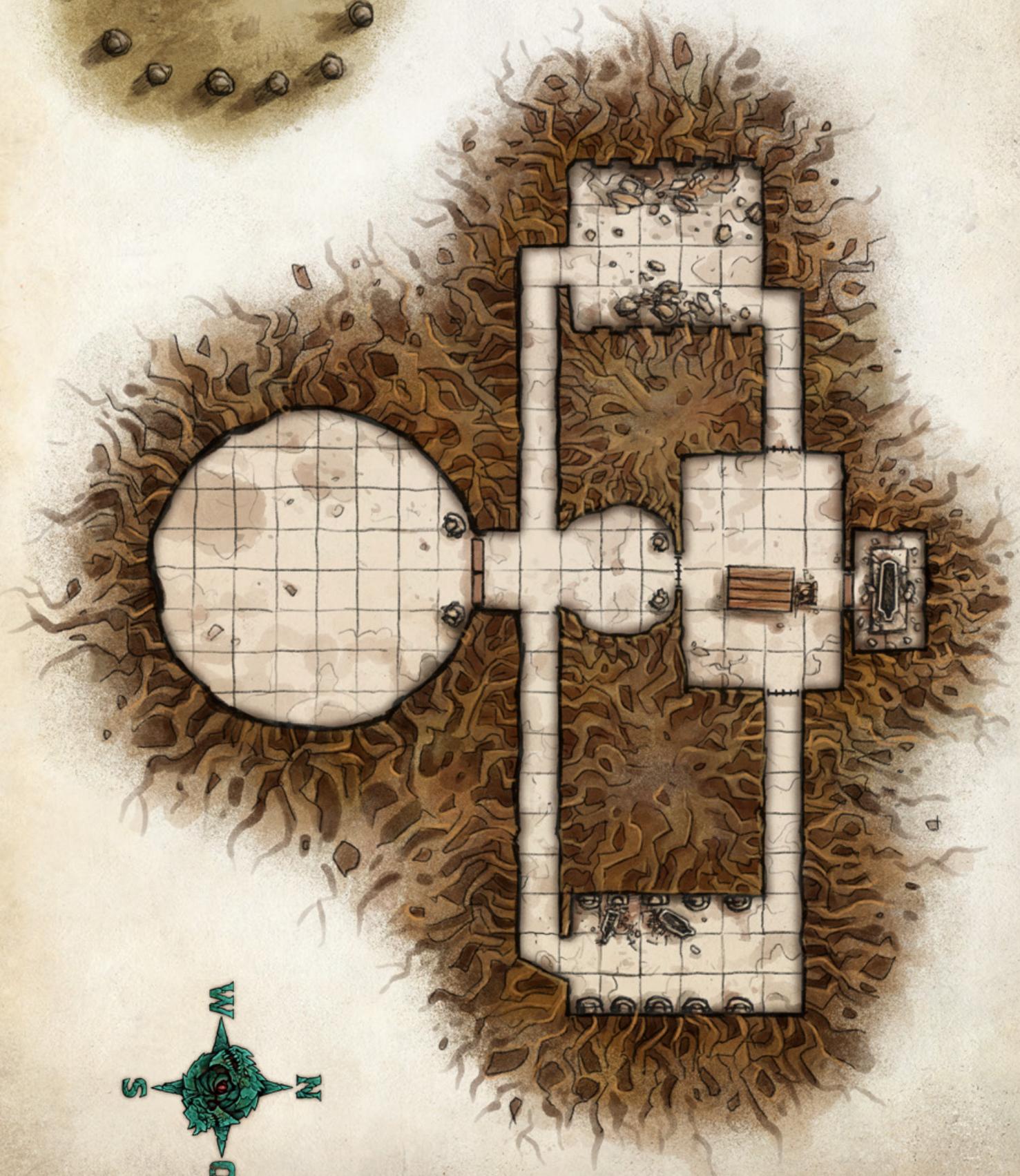
**Bewegung:** 12    **Rüstung:** —    **TP:** 27

**Resistenz:** Erleidet halben Schaden durch nichtmagische Waffen, Feuer allerdings verursacht den normalen Schaden

### MONSTERANGRIFFE

#### W6 ANGRIFF

- 1 **Unheiliger Gebrüll!** Der zerfallene Schädel des Gruftschreckens verzieht sich und seinem Mund entfährt ein grausiger Schrei, der wie ein rostiges Schwert durch die Seelen der Charaktere fährt. Alle innerhalb von 10 Metern werden mit einem *Furchtangriff* attackiert (siehe S. 18).
- 2 **Schauerhafter Blick!** Ein unglücklicher Charakter blickt direkt in die seelenlosen Augen der Kreatur, als dessen Mund ein keuchendes Geräusch entfährt. Das Opfer wird Verängstigt, erleidet eine Furchtattacke und erhält dabei einen Nachteil auf seine WIL-Probe.
- 3 **Hand der Toten!** Der Gruftschrecken erhebt die Hand und gestikuliert in Richtung eines Charakters, der sich innerhalb von 10 Meter befindet. Dieser wird 2W4 Meter weit geschleudert, erleidet denselben Betrag an Schaden und landet auf dem Rücken. Diesem Angriff kann nicht ausgewichen werden.
- 4 **Rundumschlag!** Der Gruftschrecken schwingt seine Waffe mit übernatürlicher Geschwindigkeit in einem tödlichen Angriff. Alle Charaktere innerhalb von 2 Metern erleiden den Waffenschaden. Der Angriff kann pariert werden.
- 5 **Lähmende Kälte!** Der Gruftschrecken ergreift einen unglücklichen Charakter, der die Kälte des Todes durch seinen Körper ziehen spürt. Das Opfer erhält W6 Schaden (die Rüstung schützt nicht dagegen) und muss bei seinem nächsten Zug eine *Ausweichen*-Probe ablegen (zählt nicht als Aktion). Misslingt der Wurf, so kann er in darauffolgenden Runden wiederholt werden. Dem Opfer ist nun *kalt* (siehe S. 19) und es kann keine TP oder WP heilen, bis es sich wieder aufgewärmt hat.
- 6 **Mächtiger Angriff!** Mit knackenden Gelenken schwingt der Gruftschrecken seine mächtige Waffe gegen einen Charakter. Der Schaden wird mit der doppelten Anzahl der normalen Würfel für diese Waffe ausgewürfelt und das Opfer wird zu Boden geschleudert. Der Angriff kann pariert werden.



# ERZMEISTER AODHAN

*Schon seit deiner frühesten Kindheit hat dich das Feuer fasziniert. Deine magiebegabte Mutter brachte dich in eine Magieschule, nachdem du aus Versehen die Scheune auf eurem Bauernhof bis auf die Grundmauern niedergebrannt hattest. In der Schule enthüllten sich dir die Geheimnisse der Magie, aber der Hunger nach noch tieferen Geheimnissen ließ dich nie zur Ruhe kommen. Nun, nach einigen Jahren ausgedehnter Reisen hast du dich einer Abenteurergruppe angeschlossen, die sich auf einer Expedition ins Nebeltal befindet.*



## ANPASSUNGSFÄHIG

◆ **Willenskraftpunkte:** 3

Bei einer Fertigungsprobe kannst du dich entscheiden für den Wurf eine andere Fertigkeit deiner Wahl zu benutzen. Du musst allerdings erklären können, wie die gewählte Fertigkeit die ursprüngliche ersetzen kann. Die Spielleitung hat dabei das letzte Wort, sollte allerdings großzügig entscheiden.

## MAGIE

◆ **Willenskraftpunkte:** unterschiedlich

Als Zauberer kannst du Magie benutzen. Lies dazu die Regeln ab Seite 23 des Schnellstarters.



# ORLA MONDSILBER

*Du bist in den tropischen Wäldern des Südens aufgewachsen, immer auf der Suche nach dem Abenteuer, aber auch gebremst von den Erwartungen deiner Familie in Bezug auf Disziplin und Selbstreflektion. Nachdem ein Troll dein Dorf angegriffen und viele deiner Angehörigen getötet hatte, war es Zeit, die Zukunft in die eigenen Hände zu nehmen. Immer noch auf der Suche nach deiner Bestimmung hast du beschlossen, dass vorerst das Herumreisen selbst dein Ziel darstellt. Gemeinsam mit einer Gruppe von Begleitern bist du nun ins Nebeltal gereist, um zu sehen, was es dort zu erleben gibt.*

## INNERER FRIEDEN

◆ Willenskraftpunkte: —

Als Elf kannst du während einer *kurzen Rast* meditieren. Du heilst einen zusätzlichen W6 TP sowie einen weiteren W6 WP, außerdem kannst du dich von einem zusätzlichen Zustand erholen. Du bist während deiner Meditation vollkommen unansprechbar und kannst nicht aufgeweckt werden.

## DOPPELSCHUSS

◆ Willenskraftpunkte: 3

Wenn du bei einem Angriff mit dem Bogen (nicht der Armbrust!) dieses Talent aktivierst, kannst du zwei Pfeile gleichzeitig abschießen. Du würfelst nur einmal, allerdings mit *Nachteil*. Der Schaden wird einzeln ausgewürfelt. Die Pfeile können dabei auf das gleiche Ziel oder zwei verschiedene Ziele gerichtet werden.



GESPIELT VON:

VOLK: Elf ALTER: Erwachsen  
BERUF: Jäger  
SCHWÄCHE: Voreingenommen. Nachtvolk ist böse und muss bekämpft werden.

# DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN  
Geschmeidiger und selbstbewusster Gang. Klarer Blick, der jedes Gegenüber misstrauisch mustert. Eifrig und flink im Denken wie Handeln.

NAME  
Orla Mondsilber

STÄ 13 KON 15 GEW 17 INT 13 WIL 10 CHA 9

ERSCHÖPFT KRÄNKELEND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

SCHADENSBONUS (STÄ) W4 SCHADENSBONUS (GEW) W6 BEWEGUNG 14

### TALENTE & ZAUBER

Innerer Frieden  
Doppelschuss

GOLDSTÜCKE

SILBERSTÜCKE 4

KUPFERSTÜCKE

### FERTIGKEITEN

- 14 Akrobatik (GEW)
- 14 Ausweichen (GEW)
- 6 Bestienkunde (INT)
- 5 Darbietung (CHA)
- 6 Entdecken (INT)
- 5 Feilschen (CHA)
- 7 Fingerfertigkeit (GEW)
- 6 Fremdsprachen (INT)
- 6 Handwerk (STÄ)
- 6 Heilkunde (INT)
- 14 Heimlichkeit (GEW)
- 14 Jagen & Fischen (GEW)
- 6 Mythen & Legenden (INT)
- 7 Reiten (GEW)
- 14 Schwimmen (GEW)
- 6 Seefahrt (GEW)
- 5 Täuschen (CHA)
- 5 Überzeugen (CHA)
- 12 Wahrnehmung (INT)
- 12 Wildnisleben (INT)

- #### KAMPFFERTIGKEITEN
- 7 Armbrüste (GEW)
  - 6 Äxte (STÄ)
  - 14 Bögen (GEW)
  - 6 Hämmer (STÄ)
  - 14 Messer (GEW)
  - 6 Prügelei (STÄ)
  - 7 Schleudern (GEW)
  - 12 Schwerter (STÄ)
  - 6 Speere (STÄ)
  - 7 Stäbe (GEW)

- #### SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN
- ◆
  - ◆
  - ◆
  - ◆
  - ◆
  - ◆
  - ◆
  - ◆
  - ◆

### INVENTAR 7

- TRAGLAST (MAX.)
- Köcher
  - Fackel
  - Seil
  - 
  - 
  - 
  - 
  - 
  - 
  -

MEMENTO  
Hauer des Trolls, der deine Schwester getötet hat

KLEINKRAM  
Feuerstein & Zunder

RÜSTUNG  
Lederrüstung  
NACHTEIL BEI:  
◆ HEIMLICHKEIT ◆ AUSWEICHEN  
◆ AKROBATIK

HELM  
NACHTEIL BEI:  
◆ WAHRNEHMUNG  
◆ FERNKAMPF

WILLKRAFTPUNKTE (WP) 10

WAFFE/SCHILD	GRIFF	REICHWEITE	SCHADEN	HALTBARKEIT	MERKMALE
<u>Langbogen</u>	<u>2h</u>	<u>100</u>	<u>W12</u>	<u>6</u>	<u>Stich</u>
<u>Messer</u>	<u>1h</u>	<u>13</u>	<u>W8</u>	<u>3</u>	<u>Raffiniert, Stich</u>

TREFFERPUNKTE (TP) 15

TODESWÜRFE ERFOLGE MISSERFOLGE

# MAKANDER VON SICHELBUCHT

*Du bist der jüngste Sohn des Barons von Sichelbucht, der über Ländereien viele Tagesreisen weiter östlich herrscht. Dir ist klar, dass dein älterer – aber weniger würdige – Bruder dereinst die Baronskrone tragen wird, und so hast du beschlossen, deinen eigenen Weg zu gehen. Dein Name und deine Ehre bedeuten dir viel und oft nimmst du Aufträge an, um den Schwachen zu helfen und die Niederträchtigen zu bestrafen. Zuletzt hast du dich einer Gruppe von Abenteurern angeschlossen und folgst dem Ruf großer Schätze ins Nebeltal.*

## BESCHÜTZER

◆ Willenskraftpunkte: 2

Du zögerst nicht, einen Treffer für deine Freunde einzustecken. Wenn du und ein anderer Spielercharakter innerhalb von zwei Metern zum selben Feind sind und der Feind den anderen Charakter zu treffen versucht, kannst du dieses Talent aktivieren, um den Feind zu zwingen stattdessen dich attackieren. Du kannst dieses Talent außerhalb deines Zugs benutzen und es verbraucht dabei nicht deine Aktion.

## SCHWIMMHÄUTE

◆ Willenskraftpunkte: —

Als Ente erhältst du einen *Vorteil* auf alle SCHWIMMEN-Proben. Du bewegst dich im oder unter Wasser stets mit deiner vollen Geschwindigkeit.

## ÜBELLAUNIG

◆ Willenskraftpunkte: 3

Enten haben ein eher cholerasches Gemüt. Du kannst dieses Talent aktivieren, wenn du eine Fertigungsprobe ablegst (verbraucht keine zusätzliche Aktion) und bekommst dadurch einen *Vorteil* auf deinen Wurf. Zusätzlich erhältst du den Zustand *Wütend*, falls du es nicht bereits bist. Dieses Talent kann nicht für INT-Proben oder Fertigkeiten, die auf INT basieren, genutzt werden.



GESPIELT VON:

VOLK: Ente ALTER: Erwachsen  
BERUF: Ritter  
SCHWÄCHE: Tollkühn. Du stürzt dich stets als erster in gefährliche Situationen.

# DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN  
Stark, stabil und stur. Watschelnder Gang. Schnell wütend, wenn du provoziert wirst, vor allem wenn deine Familie oder Ehre beleidigt wird. Du lächelst selten.

NAME Makander von Sichelbucht

STÄ 16 KON 16 GEW 10 INT 12 WIL 14 CHA 13

ERSCHÖPFT KRÄNKELEND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

SCHADENSBONUS (STÄ) W4 SCHADENSBONUS (GEW) - BEWEGUNG 8

TALENTE & ZAUBER

Übellaunig  
Schwimmhäute  
Beschützer

FERTIGKEITEN

◆ <u>10</u> Akrobatik (GEW)	KAMPFFERTIGKEITEN
◆ <u>5</u> Ausweichen (GEW)	◆ <u>10</u> Armbrüste (GEW)
◆ <u>5</u> Bestienkunde (INT)	◆ <u>14</u> Äxte (STÄ)
◆ <u>12</u> Darbietung (CHA)	◆ <u>5</u> Bögen (GEW)
◆ <u>5</u> Entdecken (INT)	◆ <u>14</u> Hämmer (STÄ)
◆ <u>6</u> Feilschen (CHA)	◆ <u>5</u> Messer (GEW)
◆ <u>5</u> Fingerfertigkeit (GEW)	◆ <u>14</u> Prügelei (STÄ)
◆ <u>5</u> Fremdsprachen (INT)	◆ <u>5</u> Schleudern (GEW)
◆ <u>7</u> Handwerk (STÄ)	◆ <u>14</u> Schwerter (STÄ)
◆ <u>5</u> Heilkunde (INT)	◆ <u>14</u> Speere (STÄ)
◆ <u>5</u> Heimlichkeit (GEW)	◆ <u>5</u> Stäbe (GEW)
◆ <u>5</u> Jagen & Fischen (GEW)	SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN
◆ <u>10</u> Mythen & Legenden (INT)	◆ _____
◆ <u>5</u> Reiten (GEW)	◆ _____
◆ <u>5</u> Schwimmen (GEW)	◆ _____
◆ <u>5</u> Seefahrt (GEW)	◆ _____
◆ <u>6</u> Täuschen (CHA)	◆ _____
◆ <u>12</u> Überzeugen (CHA)	◆ _____
◆ <u>5</u> Wahrnehmung (INT)	◆ _____
◆ <u>5</u> Wildnisleben (INT)	◆ _____

TRAGLAST (MAX.) 8

INVENTAR 8

1 Fackel  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

MEMENTO  
Fein gearbeitete Tabakspfeife aus schwarzem Horn (ein Geschenk deines Vaters)

KLEINKRAM  
Feuerstein & Zunder

GOLDSTÜCKE \_\_\_\_\_

SILBERSTÜCKE 10

KUPFERSTÜCKE \_\_\_\_\_

RÜSTUNG

Plattenpanzer

NACHTEIL BEI:  
 HEIMLICHKEIT  AUSWEICHEN  
 AKROBATIK

HELM

NACHTEIL BEI:  
 WAHRNEHMUNG  
 FERNKAMPF

WILLKRAFTPUNKTE (WP) 14

◆ SCHNELLE RAST ◆ KURZE RAST

WAFFE / SCHILD	GRIFF	REICHWEITE	SCHADEN	HALTBARKEIT	MERKMALE
<u>Streitaxt</u>	<u>1h</u>	<u>2</u>	<u>2W8</u>	<u>9</u>	<u>Hieb,</u>
<u>Kurzschwert</u>	<u>1h</u>	<u>2</u>	<u>W10</u>	<u>12</u>	<u>Hieb, Stich</u>
<u>Schild, klein</u>	<u>1h</u>	<u>2</u>	<u>W8</u>	<u>15</u>	<u>Wucht</u>

TREFFERPUNKTE (TP) 16

TODESWÜRFE ◆ ◆ ◆ ERFOLGE ◆ ◆ ◆ MISSERFOLGE ◆ ◆ ◆

# KRISANNA DIE KÜMNE

Du wuchst in einer Stadt im Westen auf und warst immer voller wilder Ideen. Ständig fordertest du deine Altersgenossen heraus, in den Gassen immer größere Risiken einzugehen. Aus dir wurde eine begabte Taschendiebin und später gingst du dazu über in luxuriöse Stadthäuser einzubrechen. Eines Tages wurdest du geschnappt und musstest ins Gefängnis, von wo du aber nach kurzer Zeit entkommen konntest. Du hältst dich jetzt von der Stadt fern, suchst aber mit einer Gruppe von Abenteurern immer neue Herausforderungen. Im Moment seid ihr auf dem Weg ins Nebeltal, wo es angeblich jede Menge zu holen gibt.

## SCHWER ZU FASSEN

◆ Willenskraftpunkte: 3

Du kannst dieses Talent aktivieren, wenn du einem Angriff ausweichst, um einen *Vorteil* auf deine AUSWEICHEN-Probe zu erhalten.

## HINTERHÄLTIG

◆ Willenskraftpunkte: 3

Du kannst dieses Talent bei einem Nachkampfangriff aktivieren, wenn sich dein Gegner innerhalb von zwei Metern zu einem anderen Spielercharakter befindet. Dein Angriff zählt dann als *Schleichangriff*; dies bedeutet, dass weder ausgewichen noch pariert werden kann, außerdem erhältst du einen *Vorteil* auf deinen Wurf und wirfst einen Würfel mehr für den Schaden (zum Beispiel 2W6 statt 1W6).

Dieses Talent kann nur mit *raffinierten* Waffen eingesetzt werden. Das Talent zu aktivieren zählt nicht als Aktion im Kampf.



GESPIELT VON:

VOLK: Halbling ALTER: Jung  
BERUF: Dieb  
SCHWÄCHE: Unbesonnen. Geht stets Risiken ein ohne an die Konsequenzen zu denken.

# DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN  
*Unschuldiges Gesicht mit gerissenem, stets aufmerksamem Blick. Leichtfüßiger und leiser Gang. Du siehst Gelegenheiten in jeder Situation.*

NAME  
Krisanna die Kühne

STÄ 8 KON 13 GEW 18 INT 14 WIL 15 CHA 10  
 ERSCHÖPFT KRÄNKELND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

SCHADENSBONUS (STÄ) - SCHADENSBONUS (GEW) W6 BEWEGUNG 12 TRAGLAST (MAX.) 4

## TALENTE & ZAUBER

Schwer zu fassen  
Hinterhältig

GOLDSTÜCKE \_\_\_\_\_  
 SILBERSTÜCKE 2  
 KUPFERSTÜCKE \_\_\_\_\_

## FERTIGKEITEN

- 14 Akrobatik (GEW)
- 14 Ausweichen (GEW)
- 6 Bestienkunde (INT)
- 5 Darbietung (CHA)
- 12 Entdecken (INT)
- 5 Feilschen (CHA)
- 14 Fingerfertigkeit (GEW)
- 6 Fremdsprachen (INT)
- 4 Handwerk (STÄ)
- 6 Heilkunde (INT)
- 14 Heimlichkeit (GEW)
- 7 Jagen & Fischen (GEW)
- 6 Mythen & Legenden (INT)
- 7 Reiten (GEW)
- 7 Schwimmen (GEW)
- 6 Seefahrt (GEW)
- 10 Täuschen (CHA)
- 5 Überzeugen (CHA)
- 12 Wahrnehmung (INT)
- 6 Wildnisleben (INT)

- ### KAMPFFERTIGKEITEN
- 7 Armbrüste (GEW)
  - 4 Äxte (STÄ)
  - 7 Bögen (GEW)
  - 4 Hämmer (STÄ)
  - 14 Messer (GEW)
  - 4 Prügelei (STÄ)
  - 7 Schleudern (GEW)
  - 4 Schwerter (STÄ)
  - 4 Speere (STÄ)
  - 7 Stäbe (GEW)

- ### SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN
- \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_

## INVENTAR

- Dietriche
- Fackel
- Seil
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

MEMENTO  
Eine Schatzkarte, die du „gefunden“ hast.

KLEINKRAM  
Feuerstein & Zunder

RÜSTUNG  

 Lederrüstung  
 NACHTEIL BEI:  
 ◊ HEIMLICHKEIT ◊ AUSWEICHEN  
 ◊ AKROBATIK

HELM  

 NACHTEIL BEI:  
 ◊ WAHRNEHMUNG  
 ◊ FERNKAMPF

◊ SCHNELLE RAST ◊ KURZE RAST  
 WILLENSKRAFTPUNKTE (WP) 15

WAFFE / SCHILD	GRIFF	REICH-WEITE	SCHADEN	HALT-BARKEIT	MERKMALE
<u>Dolch</u>	<u>1h</u>	<u>8</u>	<u>W8</u>	<u>9</u>	<u>Raffiniert, Hieb, Stich</u>
<u>Messer</u>	<u>1h</u>	<u>8</u>	<u>W8</u>	<u>6</u>	<u>Raffiniert, Stich</u>
<u>Messer</u>	<u>1h</u>	<u>8</u>	<u>W8</u>	<u>6</u>	<u>Raffiniert, Stich</u>

TREFFERPUNKTE (TP) 13  
 TODESWÜRFE ◊ ◊ ◊ ERFOLGE ◊ ◊ ◊ MISSERFOLGE ◊ ◊ ◊

# BASTONN BLUTSCHLUND

*Du kommst aus den nördlichen Einöden und bist auf der Suche nach Arbeit, Freude und den schönen Dingen des Lebens. Du hast genug von den Fehden eurer Stämme und träumst von Größerem, weswegen du dich auf den Weg in den Süden gemacht hast. Dort hast du als Söldner, Gladiator, Karawanenwache und Wächter gearbeitet, bevor du dich mit einer Abenteurergruppe zusammengetan hast. Jetzt seid ihr auf dem Weg ins Nebeltal, angelockt von Gerüchten über Dämonen, Monster und mächtige Gegner.*

## JAGDINSTINKT

◆ Willenskraftpunkte: 3

Du kannst dieses Talent aktivieren, um eine Kreatur in Sichtweite oder, deren Geruch du wahrnehmen kannst, als deine Beute zu markieren. Dies zählt im Kampf als eine Aktion. Du kannst die Geruchsspur deiner Beute für einen kompletten Tag verfolgen und kannst (ohne Aktion) einen weiteren WP ausgeben, um einen *Vorteil* bei Angriffen auf deine Beute zu erhalten.

## VETERAN

◆ Willenskraftpunkte: 1

Wenn du dieses Talent zu Beginn einer Kampfrunde aktivierst, kannst du deine *Initiativekarte* aus der letzten Runde behalten anstatt eine neue zu ziehen (keine Aktion).



GESPIELT VON:

VOLK: Wolfsmensch ALTER: Jung  
BERUF: Kämpfer  
SCHWÄCHE: Verfressen. Nimmt jede Gelegenheit wahr, etwas Schmackhaftes zu essen.

# DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN  
Vernarbter Muskelberg. Du bist ein treuer Freund und ein furchteinflößender Feind. Du achtest gut auf deine Kleidung und trägst häufig wohlriechende Duftwässerchen.

NAME  
Bastonn Blutschlund

STÄ 18 KON 17 GEW 14 INT 11 WIL 13 CHA 7

ERSCHÖPFT KRÄNKELND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

SCHADENSBONUS (STÄ) W6 SCHADENSBONUS (GEW) W4 BEWEGUNG 14

**TALENTE & ZAUBER**

Jagdinstinkt  
Veteran

**FERTIGKEITEN**

◆ 12 Akrobatik (GEW)  
 ◆ 12 Ausweichen (GEW)  
 ◆ 5 Bestienkunde (INT)  
 ◆ 4 Darbietung (CHA)  
 ◆ 5 Entdecken (INT)  
 ◆ 4 Feilschen (CHA)  
 ◆ 6 Fingerfertigkeit (GEW)  
 ◆ 5 Fremdsprachen (INT)  
 ◆ 7 Handwerk (STÄ)  
 ◆ 5 Heilkunde (INT)  
 ◆ 12 Heimlichkeit (GEW)  
 ◆ 6 Jagen & Fischen (GEW)  
 ◆ 5 Mythen & Legenden (INT)  
 ◆ 6 Reiten (GEW)  
 ◆ 6 Schwimmen (GEW)  
 ◆ 5 Seefahrt (GEW)  
 ◆ 4 Täuschen (CHA)  
 ◆ 4 Überzeugen (CHA)  
 ◆ 5 Wahrnehmung (INT)  
 ◆ 5 Wildnisleben (INT)

**KAMPFERTIGKEITEN**

◆ 6 Armbrüste (GEW)  
 ◆ 14 Äxte (STÄ)  
 ◆ 6 Bögen (GEW)  
 ◆ 14 Hämmer (STÄ)  
 ◆ 6 Messer (GEW)  
 ◆ 14 Prügelei (STÄ)  
 ◆ 6 Schleudern (GEW)  
 ◆ 14 Schwerter (STÄ)  
 ◆ 14 Speere (STÄ)  
 ◆ 6 Stäbe (GEW)

**SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN**

◆ \_\_\_\_\_  
 ◆ \_\_\_\_\_  
 ◆ \_\_\_\_\_  
 ◆ \_\_\_\_\_  
 ◆ \_\_\_\_\_  
 ◆ \_\_\_\_\_

TRAGLAST (MAX.)

**INVENTAR** 9

1 Fackel  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

**MEMENTO**  
Blauer Parfumflakon.

**GOLDSTÜCKE**

**SILBERSTÜCKE** 2

**KUPFERSTÜCKE**

**KLEINKRAM**  
Feuerstein & Zunder

**RÜSTUNG**

**RÜSTUNGSWERT** 2

Beschlagenes Leder

NACHTEIL BEI:  
 ◆ HEIMLICHKEIT ◆ AUSWEICHEN  
 ◆ AKROBATIK

**HELM**

**RÜSTUNGSWERT**

NACHTEIL BEI:  
 ◆ WAHRNEHMUNG  
 ◆ FERNKAMPF

◆ SCHNELLE RAST ◆ KURZE RAST

**WILLENSKRAFTPUNKTE (WP)**

13

WAFFE/SCHILD	GRIFF	REICHWEITE	SCHADEN	HALTBARKEIT	MERKMALE
<u>Langspeer</u>	<u>2h</u>	<u>4</u>	<u>2W8</u>	<u>9</u>	<u>Lang, Stich</u>
<u>Kurzspeer</u>	<u>1h</u>	<u>36</u>	<u>W10</u>	<u>9</u>	<u>Stich</u>

**TREFFERPUNKTE (TP)**

17

TODESWÜRFE    ERFOLGE    MISSERFOLGE

◆    ◆    ◆    ◆    ◆

# DRAGONBANE

## SPIELDESIGNE & CHEF-REDAKTION

Tomas Härenstam

## WEITERE AUTOREN

Andreas Marklund (*Einleitung, Monster, Ridderhöhe*),

Krister Sundelin (*Magie*),

Marco Behrmann (*Vorgefertigte Charaktere*)

## HAUPT-ILLUSTRATOR

Johan Egerkrans

## WEITERE ILLUSTRATOREN

Anton Vitus, Niklas Brandt

## GRAFIKDESIGN

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

## LAYOUT

Dan Algstrand

## ÜBERSETZUNG (ENGLISCH)

Niklas Lundmark

## KARTEN

Niklas Brandt

## PROOFREADING

Brandon Bowling

## REGELTEAM

Jonas Ferry,  
Marco Behrmann,  
Nils Karlén,  
Kosta Kostulas

## DIGITALE PLATTFORMEN

Martin Takaichi

## EVENT MANAGER

Anna Westerling

## PR MANAGER

Boel Bermann

## KUNDENSERVICE

Daniel Lehto, Jenny Lehto

## SPIELTESTER

Marco Behrmann, Nils Karlén, Kosta Kostulas, Anna Westerling, Jonas Ferry, Fredrik Jarl, Kristoffer Sjöo, Henric Löfqvist, Kalle Henricsson, Krister Sundelin, Andreas Ekeroot, Johan Osbjer, Niklas Fröjd, Emma Fahlström, Olle Karlsson, Mattias Strandberg, Sara Engström, Maximilian Pukk Härenstam

## MIT DANK AN

Roger Undhagen, Orvar Säfström, Fredrik Malmberg, Anders Blixt, Pelle Nilsson, Kiku Pukk Härenstam, Stella Härenstam, Stephen Perrin, Chaosium Inc., und alle, die durch Crowdfunding und Feedback zu diesem Spiel beigetragen haben.

## DEUTSCHE AUSGABE

### REDAKTION

Franz Janson

### LEKTORAT

Franz Janson

### ÜBERSETZUNG

Jan Enseling, Franz Janson,  
Moritz Mehlem, Victoria Woywodt

### LAYOUT

Victoria Woywodt



FREE LEAGUE

Dragonbane ist eine eingetragene Marke von Fria Ligan.

©2024 by Fria Ligan AB (Original)

© 2024 Uhrwerk Verlag, Köln (Übersetzung)

[www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de)

