

MELLIADOR

2 AVENTURIEN 5E 2

SCHNELLSTARTER

Blutspuren



AVENTURIEN
ELF

5e
Compatible

UHRWERK VERLAG

MELLIADOR

2 AVENTURIEN SE 2

Band-Redaktion: Jasmin Neitzel und Stefan Urabl

Gesamtredaktion: Jasmin Neitzel, Simon Würth, Stefan Urabl

Regeln: Stefan Urabl

Charaktere und Probeszenarios: Simon Würth

Hintergrund: Jasmin Neitzel

Abenteuer: Susan Bobumil, Stefan Habel, Jasmin Neitzel, Stefan Urabl, Simon Würth

Lektorat: Nora Tretau

Satz und Layout: Ralf Berszuck

Illustrationen:

Fanalanthir (Abenteuerkarte), Theresa Königseder-Haller (Charaktere), Alan Lathwell (Cover),
Stephanie Mithoff (Vignetten), Lukas Obermann (Aventurienkarte), Schiraki (Mantikor),
Sabine Staber (Vignetten), Karin Wittig (Vignetten, Waffen), Simon Würth (Szenariokarte)



Karin Wittig

Inhalt

Willkommen in Aventurien	4
Was ist das für ein Heft?	4
Was ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel?	4
Aventurien – Kontinent der Heldentaten	9
Ein Kontinent der Abenteuer	9
Das Mittelreich	10
Nordaventurien	12
Das Horasreich.....	13
Südaventurien und die Waldinseln	14
Die Tulamidenlande und Maraskan.....	14
Magie in Aventurien.....	15
Kontinent der Zwölfgötter	16
Spielfertige Charaktere	19
Die Spielregeln	23
Offenes Rollenspiel, Würfelwürfe und Konflikte.....	23
Basis-Regeln.....	24
Attributsboni und Übung	24
Vor- und Nachteile.....	26
Aktionen.....	27
Heldische Inspiration	27
Sichtbarkeit und Licht	27
Traglast und Überlastung.....	28
Kampf.....	28
Schaden und Heilung	31
Zauberei	33
Spielleiten	34
Probeszenarien	39
Probeszenario 1: Alriks Taufe	39
Probeszenario 2: Nandora lässt sich nichts bieten	40
Probeszenario 3: Jaast heilt einen neuen Freund.....	42
Probeszenario 4: Manjula lässt die Vergangenheit hinter sich	43
Probeszenario 5: Der Turm der Magistra.....	44
Probeszenario 6: Kuwax stellt einen Dieb	46
Ausrüstung	49
Münzen.....	49
Waffen.....	49
Rüstungen	54
Werkzeuge.....	55
Abenteuerausrüstung	56
Essen, Getränke und Unterkunft	60
Ausrüstung herstellen	60
Blutspuren	61
Einstieg.....	61
In die Berge	62
Gefahren aus alter Zeit	68
Charakterbögen.....	75
Lizenzen	93

Willkommen in Aventurien

Was ist das für ein Heft?

Was ihr hier in den Händen haltet, ist eine Einführung in das Hobby der Pen-&-Paper-Rollenspiele im Allgemeinen und eine Einführung in **Aventurien 5e** im Speziellen.

Aventurien ist seit über 40 Jahren das Hauptsetting des bekanntesten deutschen Fantasy-Rollenspiels *Das Schwarze Auge*. In seinem liebevollen Detailreichtum ist es weltweit einzigartig und zweite Heimat für viele deutschsprachige Rollenspielernde.

Mehr zum Kontinent Aventurien erfahrt ihr im Kapitel **Aventurien** weiter hinten in diesem Heft.

5e ist das Regelsystem des weltweit bekanntesten und verbreitetsten Rollenspiels *Dungeons & Dragons*. Aventurien 5e führt jetzt beides zusammen und erlaubt euch, Aventurien mit *5e* zu bespielen. Dieses Heft ist ein Schnellstarter. Es erklärt das Spiel und die Regeln und bietet spielfertige Charaktere und ein erstes Abenteuer. Weitere Informationen zu Aventurien 5e und kommenden Produkten findet ihr unter:

<https://uhrwerk-verlag.de/aventurien5e>.

Was ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel?

Ein Rollenspiel ist kein Brettspiel, sondern gehört zu einer ganz eigenen Kategorie von Spielen, die Elemente von Brettspielen, Improvisationstheater, Rätselspielen und Geschichtenerzählen am Lagerfeuer in sich vereint.

Im Kern geht es darum, gemeinsam mit Freunden eine Geschichte zu erzählen, wobei Würfel einen spannenden Zufallsfaktor und die Regeln eine taktische Komponente beisteuern. Habt ihr euch jemals bei einem Film, Computerspiel oder Buch gedacht, ihr würdet es ganz anders machen als die Hauptfigur? Das ist eure Gelegenheit!

Aber ihr werdet bald merken, dass Rollenspiele noch viel mehr sind. Sie sind soziale Events, die der Fantasie freien Raum geben und ein Eintauchen in fremde Welten ermöglichen.

Die große Stärke von Pen-&-Paper-Rollenspielen ist ihre unglaubliche Freiheit. Selbst das umfangreichste Brettspiel hat eine begrenzte Anzahl möglicher Züge und auch beim größten Open-World-Computerspiel stößt man irgendwo an Grenzen – an Dinge, die man einfach nicht tun kann. **Rollenspiele kennen diese Grenzen nicht.** Was auch immer ihr als Gruppe unternehmen wollt, das könnt ihr auch erleben!

Der Begriff Pen-&-Paper-Rollenspiel, also das Rollenspiel mit Stift und Papier, ist interessanterweise eher im deutschen Sprachraum verbreitet. Im englischsprachigen Raum ist die Bezeichnung Tabletop Role-Playing Game (TTRPG), also Tisch-Rollenspiel, geläufig. Beide Begriffe unterscheiden diese Art von Spielen von anderen Rollenspielen wie LARP (Live Action Role Playing, also tatsächliches Live-Spiel in Verkleidung) und Computer-Rollenspielen.

Wenn folgend verkürzt von Rollenspiel die Rede ist, meinen wir Pen-&-Paper-Rollenspiele.

Das älteste Rollenspiel der Welt ist *Dungeons & Dragons*, mit dem diese Art von Spielen 1974 ihren Anfang nahm und auf dessen neuester Edition die *5e*-Rollenspiel-Familie aufbaut, zu der auch die Regeln in diesem Schnellstarter gehören. Aber es gibt tausende Rollenspiele, für alle Genres von Fantasy bis Science-Fiction, von Krimi bis Klamauk und von Horror bis Romanze.

Also, wie funktioniert das jetzt?

Eine Rollenspielgruppe besteht üblicherweise aus vier bis sechs Personen. Die **Spielleitung** moderiert das Spiel, übernimmt Beschreibungen und spielt Nebenfiguren und Feinde, sogenannte **Nicht-Spiel-Charaktere** (kurz NSC oder englisch NPC). Sie kennt die grundlegende Handlung – entweder aus einem vorgefertigten Abenteuer wie in diesem Heft oder aber aufgrund ihrer selbst erdachten Ideen. Die eigentliche Geschichte entsteht aber erst im gemeinsamen Spiel.

Die anderen **Spielenden** übernehmen jeweils eine einzelne Hauptfigur der Geschichte, den **Spielcharakter** (kurz SC oder englisch PC). Sie spielen ihre Charaktere – oft aus der ersten Person heraus erzählt – und handeln in der Welt, die die Spielleitung erschafft. Charaktere haben bestimmte Eigenschaften und Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Stärken helfen dabei, besonders schwierige Situationen im Spiel zu meistern, aber auch die Schwächen eines Charakters bieten Gelegenheit für interessante Geschichten.



Alan Lathwell

Ein kurzes Beispiel:

Spielleitung: „Nach der langen Reise durch die Wildnis ist die große Hafen- und Handelsstadt Festum einfach überwältigend. Gerüche nach Meer und städtischem Unrat und der Lärm geschäftiger Bewohner drängen selbst jetzt, kurz nach Einbruch der Dunkelheit, auf euch ein, auch wenn die Straßen jetzt etwas verlassen sind.“

Ihr habt gerade das Haupthaus des Handelshauses Surjeloff erreicht, wo ihr die Nachricht abgeben sollt. Die Tür ist verschlossen und als ihr klopft, reagiert niemand. In diesem Moment hört ihr aber Lärm aus dem Obergeschoss.

Jasmin (als Kuwax, der Zwerg): „Ich trete mal einen Schritt zurück und versuche, einen Blick durch das Fenster des Obergeschosses zu werfen.“

Manuel (als Feleria, die Halbelfen-Gildenmagierin): „Ich sehe mich mal um, ob es einen anderen Zugang gibt.“

Jetzt kommen die Spielregeln und die Würfel ins Spiel. Sie entscheiden, ob Kuwax etwas erkennt und Feleria einen anderen Zugang findet. Die Würfel rollen und zeigen einen Erfolg für Kuwax, aber einen Misserfolg für Feleria.

Spielleitung: „Ein Fenster im Obergeschoss steht offen und Kuwax erkennt sich schnell bewegende Schatten. Offenbar wird dort oben gekämpft. Feleria findet auf die Schnelle keinen Hintereingang, der gut zugänglich wäre.“

Jasmin: „Ich rufe nach den Wachen! Aber die Zeit drängt, also nehme ich Anlauf und versuche, die Tür aufzubrechen.“

Manuel: „Ich versuche, mit dem Telekinese-Zauber *Motoricus* einen Dachziegel durch das Fenster zu bewegen, vielleicht lenkt das die Angreifenden ab.“

Wieder werden die Würfel gerollt. Ob der Plan wohl aufgeht ...?

Hier sieht man den Vorteil gegenüber einem reinen Brettspiel, bei dem der grundlegende Ablauf von Anfang an klar ist und nur eine begrenzte Auswahl von Spielzügen möglich ist. Die Spielenden kamen auf Ideen und konnten sie umsetzen. **Kreativität ist der Schlüssel zum Erfolg und die Möglichkeiten sind unendlich.**

Es ist nur ein Spiel

Pen-&-Paper-Rollenspiele können zeitweise sehr immersiv sein. Wenn man richtig im Fluss ist, den Charakter verkörpert und die Spannung hoch ist, ist das ein mitreißendes Gefühl (In der Fachliteratur auch *Bleed* genannt). Behaltet daher im Hinterkopf: Es ist nur ein Spiel. Wenn die SL oder sogar andere SC gemein zu eurem Charakter sind, weil es zu ihrer Rolle passt, ist das nicht gegen euch als Spielende gerichtet. Wenn eine romantische Szene zwischen einer Figur der SL und dem Charakter eures Freundes oder eurer Freundin ausgespielt wird, ist das kein Grund zur Eifersucht. Wenn euch etwas stört, spricht es in der Gruppe an, entweder direkt oder nach der aktuellen Sitzung, je nachdem, wie es für euch angenehmer ist. Legt Pausen ein, wenn es nötig ist. Meist ist eine Missstimmung schnell aus der Welt geschafft.

Unterhaltet euch auch vor der ersten Spielsitzung – und bei Bedarf auch später – über persönliche Grenzen. Was wollt ihr auf keinen Fall im Spiel haben, weil ihr euch damit unwohl fühlt? Die Gruppe sollte das auf jeden Fall respektieren.

Und wie gewinnt man jetzt eigentlich?

Das ist tatsächlich etwas schwer zu beantworten. Natürlich ist es das Ziel der Spielenden, das Szenario der Spielleitung zu lösen und die Gefahren zu überwinden. Wenn ihnen das gelingt, haben sie gemeinsam gewonnen.

Aber es ist nicht das Ziel der Spielleitung, gegen die Spielenden zu gewinnen. Die Spielleitung liefert den Spielenden eine interessante und spannende Herausforderung und lässt sich dabei selbst von deren Ideen und Handlungen überraschen. Der Spielspaß für alle ergibt sich am Ende aus der Geschichte, die gemeinsam entsteht.

Kampagnen und Abenteuer

Eine Geschichte, die man mit einem Rollenspiel erlebt, wird meist **Abenteuer** genannt. Ein kleines Abenteuer kann in zwei bis vier Stunden durchgespielt sein, viele sind aber auch deutlich umfangreicher und verlaufen über mehrere Spielsitzungen. Für eine abgeschlossene

Geschichte, die in einer einzelnen Spielsitzung durchgespielt wird, ist im Rollenspiel auch der Begriff One-Shot verbreitet. Viele Rollenspielgruppen hören aber nicht nach einem Abenteuer auf. Wie bei einer Fernsehserie folgt ein Abenteuer auf das andere und die Charaktere und ihre Welt entwickeln sich dabei stetig weiter. Eine solche Folge von Abenteuern wird **Kampagne** genannt.

Bei vielen Rollenspielgruppen erstrecken sich Kampagnen über 30 oder mehr Spielsitzungen, manchmal sogar über viele Jahre. Das führt zu einer starken Bindung an die Charaktere und vielen tollen Erinnerungen. Viele Rollenspiel-Fans sprechen über ihre Kampagnen wie über andere, fantastische Leben, die sie erlebt haben, und auf eine gewisse Art sind sie das auch.

Abenteuer und Kampagnen können sowohl vorgefertigt im Handel gekauft als auch von der Spielleitung selbst erdacht werden. In beiden Fällen unterstützen sogenannte Hintergrundbände, also Bücher, die weitere Beschreibungen zur Spielwelt liefern. Für das Setting Aventurien sind in seiner über 40 Jahre währenden Geschichte eine Unmenge an Hintergrundbeschreibungen und Abenteuern erschienen. In diesem Heft findet ihr das Abenteuer *Blutspuren*, dass als spannender Einstieg dienen kann.

Charakterbau, Charakterentwicklung und Stufenaufstiege

Dieses Heft enthält spielfertige Charaktere, mit denen ihr sofort losspielen könnt. Das umfangreiche *Aventurien 5e-Regelwerk* ermöglicht es euch darüber hinaus, eure ganz eigenen Charaktere zum Leben zu erwecken. Nach dem Ende eines Abenteuers können sich Charaktere weiterentwickeln und neue Fähigkeiten und größere Macht erlangen. In diesem Heft sind dafür für alle Charaktere zusätzliche Varianten der Stufe 2 enthalten. Ihr erfahrt im Abenteuer, wann ihr jeweils auf diese wechseln könnt. Bei einer längeren Kampagne mit den ausführlichen Regeln aus dem *Aventurien 5e-Regelwerk* könnt ihr eure Charaktere noch viel weiter ausbauen und dabei – wie beim Charakterbau auch – aus einer Vielzahl an Optionen wählen.

Wie viele sollen mitspielen?

Die meisten Rollenspielerunden bestehen aus fünf bis sechs Personen, einschließlich der SL. Das ist auch die Größe, die wir für den Einstieg empfehlen würden. Es ist möglich, Rollenspiele mit weniger oder mehr Personen zu spielen – und manche Gruppen sind sogar noch größer oder eben auch kleiner, das hat aber jeweils seine Tücken. Ist die Gruppe kleiner, fehlen möglicherweise wichtige Fähigkeiten in der Gruppe. Achtet darauf, dass diese Bereiche grundsätzlich abgedeckt sind:

Heimlichkeit/Schleichen

Soziale Fähigkeiten (wie Überzeugen oder Täuschen)

Kampf

Optimalerweise gibt es auch noch jemanden in der Gruppe, der oder die sich auf die Heilung anderer Charaktere versteht. Wenn ihr diese Bereiche abdeckt, genügt es meist, Kampfbegegnungen etwas abzuschwächen. Ein Vorschlag ist es, bei nur drei SC die Trefferpunkte (siehe Abschnitt **Die Spielregeln**) der SC um 20 Prozent zu erhöhen und die der Gegner in allen in Abenteuern beschriebenen Begegnungen, die nicht explizit die Größe der Gruppe mit einbeziehen, um 20 Prozent zu senken.

Je weniger Charaktere in der Gruppe sind, desto schwieriger wird es, alle Bereiche abzudecken. Hier muss die SL die Abenteuer anpassen. Wenn niemand in der Gruppe brauchbare soziale Fähigkeiten hat, sollten die Abenteuer eher in der Wildnis und in alten Ruinen spielen als bei Hofe. Hat die Gruppe keine zähnen Kämpfenden, sollte die Jagd auf große Monster zugunsten subtilerer Abenteuer wie Ermittlungen und Verschwörungen zurückgesteckt werden. Der Extremfall hier ist das Spiel mit einer SL und einem SC. Hier muss man die Abenteuer zwangsläufig völlig auf diesen Charakter zuschneiden.

Anschluss an die Community, Hilfe aus der Community

Rollenspiele sind verbreiteter, als man vielleicht meinen möchte, und haben eine sehr aktive Community. Im Internet, auf Conventions und in Vereinen kann man Gleichgesinnte treffen. Wenn ihr in eurem Ort einen dedizierten Hobby-Laden habt, schaut dort mal vorbei, lasst euch beraten und lernt andere Rollenspiel-Fans kennen.

Recherchiert doch auch mal, ob es in eurer Umgebung einen Rollenspiel-Verein gibt. Ihr braucht die Community nicht, um das Spiel zu spielen, aber Vereine und auch Online-Plattformen sind eine gute

Anlaufstelle, wenn ihr Hilfe braucht oder Mitspielende sucht. Eine gute erste Anlaufstelle ist natürlich auch die Webseite (<https://uhrwerk-verlag.de>) und der Discord-Server des Uhrwerk-Verlags.

Es finden sich auch Unmengen an Rollenspielerunden zum Zusehen auf YouTube, sogenannte Let's Plays oder Actual Plays, ebenso wie Erklärvideos für Neueinsteigende. Zum Beispiel beim Kanal Orkenspalter-TV. Aber ein Tipp: Die meisten, die Rollenspielerunden vor laufender Kamera spielen, spielen schon ziemlich lange. Also macht euch selbst in euren Runden nicht zu viel Druck, indem ihr eure schauspielerischen Leistungen an Let's Plays messt. Es geht darum, dass ihr Spaß habt und nichts anderes.

Rollenspiel ist vielfältig

Es lohnt sich zwar, sich Tipps von anderen Spielenden und Spielleitungen zu holen – sei es im Internet oder vor Ort –, aber was für deren Gruppe funktioniert, muss nicht zwangsläufig für eure Gruppe funktionieren. Wo manche das Geschichtenerzählen über alles stellen, ist es bei anderen die taktische Herausforderung, die Entdeckung einer Welt oder eine der vielen anderen Stärken von Rollenspielen.

Manche bevorzugen es, wenn die Spielleitung vor allem eine spannende Geschichte mit starkem Handlungsbogen erschafft, andere schätzen möglichst viel Freiheit und Überraschung und sehen die Aufgabe der Spielleitung vor allem im Bereiten der Bühne und der Moderation.

Also sei nicht enttäuscht, wenn ein Tipp für dich einfach nicht funktionieren will, und mach dir vor allem nicht zu viel Druck, damit er das tut. Vielleicht ist dein Geschmack oder der deiner Freunde einfach ein anderer. Findet gemeinsam heraus, was euch am Rollenspiel am meisten Spaß macht.

Nicht selten gibt es auch innerhalb einer Gruppe unterschiedliche Prioritäten. Versucht dann am besten, einen guten Kompromiss zu finden.

Also zum Abschluss:

KEINE PANIK!

(Zitat Douglas Adams, 1979)

Es ist nur ein Spiel. Alles was zählt, ist, dass ihr Spaß habt. Ihr müsst kein anderes Publikum begeistern als euch selbst und keine Schauspielpreise gewinnen. Und wenn ihr mal eine Regel falsch verstanden habt oder sogar bewusst als Gruppenentscheid ändert, wird niemand euch deswegen bestrafen.



Aventurien – Kontinent der Heldentaten

Aventurien ist ein Kontinent, der sich von Ifrns Ozean und seinen Eismeerern im hohen Norden über verschiedenste Landschaften durch alle Klimazonen bis zu den Waldinseln im Südmeer erstreckt. Das Land ist außer im Nordosten überall von Ozeanen umgeben, die in einem Zeitalter der Entdeckungen von Segelschiffen befahren werden. Im Nordosten trennt das als Eheres Schwert bekannte Hochgebirge Aventurien von seinem Nachbarkontinent, dem mysteriösen Riesland. Aventurien ist ein Kontinent zahlreicher Menschenvölker, von Elfen und Zwergen, Orks und Goblins, in dem aufstrebende Zivilisationen auf die Relikte längst vergessener Zeitalter treffen.

Aventurien braucht Helden und Heldinnen mehr denn je, denn in den letzten 100 Jahren hat sich der Kontinent rapide durch Wunder und Grauen verändert, die vorherigen Generationen unvorstellbar waren. Dämonen haben ganze Landstriche verheert, gekrönte Häupter sind durch Thronraub und Schicksal gefallen. Wege zu neuen Kontinenten tun sich auf und die aventurischen Reiche unterjochen mit Kolonien und Eroberungen neue Länder und ihre Bevölkerung. Der Buchdruck führt zu einer Blüte der Wissenschaft. Heute wissen die Aventurier mehr über ihre Welt denn je zuvor und doch ist die Zukunft ungewiss. Wäh-

rend Sterne vom Himmel fallen und nicht einmal das Schicksal von Gottheiten sicher ist, braucht es die Tapferen, die Heldenmütigen und Guten, um die kommende Weltzeitwende zu überstehen und eine bessere Zukunft zu schaffen.

Aventurische Maßeinheiten

Zur Angabe von Regeln und Gegnerwerten benutzen wir der Einfachheit halber irdische Maßeinheiten. In Aventurien sind aber zum Teil andere Begriffe gebräuchlich. Wenn du willst, kannst du sie stimmungsvoll im Spiel verwenden und vielleicht stößt du auch manchmal in Innerwelt-Texten oder in Aventurien-Publikationen auf sie.

Irdisch	Aventurisch
Meter	Schritt
Kilometer	Meile
Zentimeter	Halbfinger
2 Zentimeter	Finger
Kilogramm	Stein

Ein Kontinent der Abenteuer

In den Ruinen der aventurischen Vergangenheit warten uralte Rätsel, verborgenes Wissen, sagenhafte Schätze und tödliche Gefahren. Unerforschte Wildnis will durchdrungen werden – von dampfenden Dschungeln über vergletscherte Berghöhen und unerbittliche Wüsten bis hin zu von Dämonen verheerten Landstrichen. Abenteuer warten im Dienste von Kaiserin und Kirchen, unter Rittern bei Hofe und in den Akademien der Magierrgilden, aber auch im Kampf gegen ungerechte Herrschaft, unter Banditen und in dunklen Gassen. Heldentum hat viele Formen und sie alle werden gebraucht.

In Aventurien dominieren die Völker der Menschen seitdem sie sich den Kontinent vor Jahrtausenden, nach einem Zeitalter der Echsen, Elfen und Zwerge, zu eigen gemacht haben. Die **Tulamiden** kamen aus den Bergen und den Sklavenpferchen der Echsen und eroberten den Osten des Kontinents, wo sie eine Hochkultur errichteten. Aus dem fernen Myranor kamen die **Güldenländer**, um das Land zu besiedeln, und landeten im Westen, wo sie das bosparanische Reich errichteten. Die Bosparaner verloren den Kontakt nach Myranor und eroberten die Länder der Tulamiden. Sie errichteten ein Imperium, doch als dieses unter einer

ungerechten Herrscherin litt, wurde es durch Rebellion gestürzt. Die siegreiche Rebellion gründete schließlich das **Mittelreich**, das nach vielen Wirren noch heute, mehr als 1000 Jahre später, im Zentrum von Aventurien besteht. Die **Nivesen** des hohen Nordens ziehen seit Menschengedenken mit ihren Herden über die Steppen. Die **Thorwaler**, ein freiheitsliebendes Volk von Seefahrenden, flohen einst aus dem Gildenland und schufen eine eigene Kultur mit selbst gewählten Herrschenden und Piraterie. Die **Waldmenschen** und **Utulus** leben in den Dschungeln des Südens und auf den Inseln, die sie sich unfreiwillig mit den Kolonialstaaten der **Südaventurier** teilen.

Die große Zeit der zaubermächtigen Elfen liegt hinter ihnen. Sie haben freiwillig ihre Macht, ihre Imperien und ihre Götter aufgegeben, um im Einklang mit der Welt zu leben. Die **Auelfen** sind die handwerksbegabten Nachkommen der einstigen Hochelfen und leben in kleinen Sippen an Flüssen und Seen. **Waldelfen** haben den Schutz ihrer heimatlichen Wälder nie verlassen und sind noch immer bereit, sie mit Zauberei und Bogen zu verteidigen. Die **Firnelfen** des Ewigen Eises leben in Palästen aus Eis und Schnee und wirken geprägt von der rauen Landschaft gefühllos. Die **Steppenelfen** ziehen als Nomaden durch die Grasländer, die einst die Grenzen der Hochelfenreiche markierten.

Die Zwerge Aventuriens sind bekannt für ihre Feindschaft mit den früher häufiger auftretenden Drachen und für ihre Handwerkskunst. Die **Erzzwerge** sind die traditionellsten unter den Zwergen und nennen sich, nach ihrem Gott Angrosch, selbst Angroschim. Sie leben in jahrtausendealten Bingen, meiden das Tageslicht und folgen uralten Traditionen. Die **Ambozzwerge** hingegen üben das Kriegshandwerk aus, verdingen sich zum Teil als Söldlinge und leben in

wehrhaften Festungen, tief im Berg. Die **Brillantzwerge** sind nicht nur für ihre Juwelierskunst und ihre Goldschmiedearbeiten bekannt, sondern auch für ihre Abenteuerlust. Ganz anders die **Hügelzwerge**, die es gern gemütlich angehen, als Nachbarn der Menschen in bequemen Erdhäusern leben und Bier brauen.

Die **Orks** haben unter den Menschen einen schlechten Ruf, überziehen sie ihre Lande doch immer wieder mit Krieg. Die Orks sind ein kriegerisches Volk, bei dem Stärke viel zählt, doch dort, wo sie die Länder der Menschen erobert haben, lernen sie auch, mit ihnen zusammenzuleben.

Goblins gibt es viele, doch werden sie oft missachtet. Ihre Heimatländer wurden erobert und kolonisiert, sodass ihnen meist nur schäbige Behausungen in den Städten der Menschen und das Dasein in der kargen Wildnis bleiben.

Die **Achaz** sind die letzte Zivilisation der Echsenvölker und leben in Sumpfgebieten als wilde Stämme oder in archaischen Städten wie aus einem anderen Zeitalter. Nur die selten gewordenen riesenhaften **Trolle** sind ein noch urtümlicheres Volk.

Geschlecht in Aventurien

In den meisten Kulturen Aventuriens herrscht Gleichberechtigung zwischen allen Geschlechtern. Abseits der Schwangerschaft gibt es wenige Aufgaben, die nur einem Geschlecht zufallen. Ein SC kann also jedes Geschlecht haben. Auch trans und nichtbinäre Geschlechter sind in Aventurien bekannt und anerkannt. In einigen Kulturen gibt es Patriarchat und Matriarchat, doch dies sind die Ausnahmen.

Das Mittelreich

Viele Abenteuer nehmen im Mittelreich, im Zentrum des Kontinents, ihren Anfang. Beherrscht von Kaiserin Rohaja von Gareth, sammeln sich hier die Provinzen und ihre Fürsten nach entbehrungsreichen Jahren. Das Mittelreich ist eine Ständegesellschaft mit Adel, der über eine große Landbevölkerung herrscht. Dazu gibt es auch freie Städte mit Marktrecht und großen Handelshäusern und Handwerks-gilden.

Die Hauptstadt des Mittelreichs ist **Gareth**, die größte Metropole des Kontinents. Auch wenn die Kaiserin hier nicht mehr residiert und mit ihrem Hof durch die Provinzen zieht, ist Gareth noch immer das Herz ihres Reiches. Hier leben hunderttausende Menschen und Vertreter fast jeden aventurischen Volkes. Handwerksgilden und Diebesbanden bestimmen das städtische Leben, während die Narben zahlreicher Kriege, wie die öde Dämonenbrache vor den Toren der Stadt, an größere Bedrohungen erinnern.

Um Gareth herum liegt die fruchtbare Provinz **Garetien**, begrenzt von Gebirgen, in denen Zwerge ihre Heimat haben, und dem dichten Reichsforst, den Resten eines Waldgebiets, das einst ganz Mittela-venturien bedeckte. Nach Osten und Norden wird Garetien von den Schildlanden verteidigt, Provinzen mit einer kriegerischen Bevölkerung, die sich mit den Gefahren jenseits der Grenzen misst, seien es Orks, Dämonen oder Barbarenvölker. Ganz im Osten liegt das Herzogtum **Tobrien** und in ihm die Schattenlande. Hier wurde die dämonische Herrschaft zwar gebrochen, doch das Land heilt nur langsam. Untote ziehen noch immer nachts umher und in den Bergen **Transysiliens** gehen Werwölfe auf Menschenjagd. Es wurden so viele Dämonen beschworen, dass sie Teil des Landes geworden sind und nun besiegt und gebannt werden müssen.

Borbarads Invasion

Borbarad war einer der gefährlichsten Schwarzmagier der aventurischen Geschichte. Vor einigen Jahrzehnten kehrte er zurück und überfiel Tobrien und Maraskan mit seinen Söldlingen und dämonischen Horden. Er trug die Siebenzackige Dämonenkrone und öffnete Tore zu den Niederhöhlen, Heimat und Gefängnis der Dämonen. Nur mit vereinten Kräften konnte er besiegt werden, doch seine Erben hielten das Land lange besetzt. Unter ihnen der Verräter und ehemalige Reichsmarschall Helme Haffax. Seine Invasion des Mittelreichs läutete die letzte Schlacht gegen die Schwarzen Lande ein und das Mittelreich blieb siegreich.

Südlich von Garetien liegt das Fürstentum **Almada**, eine in Teilen tulamidisch geprägte Region von Wein und Pferden mit Grenzen zum Kalifat der Novadi und zum Horasreich, zwei weiteren großen Mächten Aventuriens. Der hiesige Adel pflegt das Fehdewesen und so werden für Konflikte des Öfteren Klingen gebraucht.

Der Westen des Mittelreichs ist geprägt durch den Großen Fluss, einen Strom, der die Provinzen Kosch, Nordmarken und Albernien verbindet und durch die Lande der Zwerge fließt. In **Kosch** und **Nordmarken** herrschte lange Frieden und die Bevölkerung schätzt es, wenn sich wenig verändert und die Dinge ihre Ordnung haben. **Albernien** hingegen ist eine rebellische Provinz, die sich schon oft gegen die Krone aufgelehnt hat. Hier nimmt eine alte Verbundenheit mit Feen und dem Land eine große Bedeutung ein. Bei **Havena** mündet der Große Fluss schließlich ins Meer der Sieben Winde. Die Hafenstadt wurde einst von einer Flut verheert und ist doch weiterhin ein Tor zur Welt, auch wenn es schäbige Hafenviertel gibt, von denen der Blick vor allem auf versunkene Ruinen fällt.

Markgrafschaft Pericum

Pericum ist eine kleine Provinz in den Schildlanden, gelegen zwischen Raschtulswall und Trollzacken, zwei Gebirgen, in denen barbarische Völker zu Hause sind. Die riesenhaften Trolle sind eine uralte Zivilisation und gaben den Trollzacken ihren Namen. Auch die Kurga, von den Talbewohnern Trollzacker genannt, sind für ihre Körpergröße, aber auch ihre Grausamkeit berüchtigt. Aus dem Raschtulswall fallen immer wieder berittene Ferkina über die Täler her. Im Tal des Darpat, des zentralen Flusses der Region, leben die Nebachoten, ein altes tulamidisches Volk, das wie die gildenländischen Bewohner dem Kaiserreich die Treue geschworen hat.

Herrscher der Provinz ist Markgraf Rondrian Paligan, der Gemahl der Kaiserin. Doch eine ebenso bedeutende Macht ist die Kirche der Kriegsgöttin Rondra, die in der Stadt Pericum, die der Markgrafschaft ihren Namen gab, ihren Hauptsitz hat. In der Stadt findet sich auch eine gildenmagische Akademie, der Kriegshafen der Perlenmeerflotte, ein bedeutender Markt und Handelshafen, alles im Schatten der Löwenburg, dem Sitz des Schwerts der Schwerter, der höchsten Geweihten der Göttin von Kampf und Ehre.

Nordaventurien

Der Norden Aventuriens ist weit und wild. Er ist die Heimat wehrhafter und gerissener Völker, die ihre Reiche der unerbittlichen Natur und einander abgetrotzt haben, aber auch friedliebender Kulturen, die der Expansion auszuweichen versuchen. Ganz im Osten liegt das **Bornland**, eine Adelsrepublik, deren Vorfahren einst die Goblins vertrieben haben. Alle Adeligen des Landes berufen sich auf die Theaterritter, die damaligen Invasoren, und wählen aus ihrer Mitte einen Adelsmarschall. Diese sogenannten Bronnjaren herrschen über Leibeigene, als wären sie Besitz. Mehr Freiheit versprechen die großen Städte, wie Norburg und Festum. **Festum** ist ein bedeutender Kolonialhafen, der Verbindung zu den Waldinseln im tiefen Süden hat. Hier finden sich mit dem Hesindendorf und seinen Gelehrten und der Nordlandbank große Institutionen und Errungenschaften, aber in Stadtteilen wie dem von Goblins bewohnten Gerberviertel und der Insel Diebeswerder auch großes Elend. In **Norburg** wird die Heilkunst gepflegt und alle Völker sind willkommen, während in den Ruinen von **Notmark** ein Galgenwald die Bevölkerung an ihre grausamen Herrschenden erinnert.

Nördlich des Bornlands öffnet sich die Taiga, die in Tundra und **Ewiges Eis** übergeht. Hier leben die Nivesen mit ihren Herden. Im Westen gehen Bornland und Taiga in die Lande der Elfen über, die ein paar menschliche Siedlungen in ihrem Gebiet dulden. Zentral sind die **Salamandersteine**, wo die Elfen einst aus dem Licht traten. In diesen Bergen finden sich magische Täler und Zugänge zu fremden Welten. In der benachbarten **Roten Sichel** leben Goblins in von Frauen geführten Stämmen. Hier findet sich auch die unabhängige Stadt **Uhdenberg**, in der Goblins, Menschen, Elfen, Orks und Zwerge darin verbunden sind, die Bodenschätze der Sichel auszuheben. Dukaten und Anteile an Minengesellschaften bestimmen hier, wer die Macht hat.

Noch weiter westlich liegt das **Svellttal**, einst ein Bund aus Handelsstädten, doch heute von den Orks besetzt. Viele Siedlungen sind den Orks tributpflichtig und müssen sich ihrem Gesetz beugen. Der Anblick von Halborks ist häufig und auch sonst vermischen sich die Kulturen, wo Neugier und Geschäftssinn sich gegen alte Feindschaften durchsetzen. Doch die Bedrohung aus dem von Gebirgen umgebenen **Orkland**, das direkt an den Svellt grenzt, ist allgegenwärtig spürbar. Hier hat in kargen Steppen der Aikar Brazoragh aus wilden Steppenreitern ein Heer geformt, das einst bis Gareth marschierte und nun, in einer neuen Generation, jederzeit wieder losschlagen und die Länder mit Krieg überziehen könnte. Der Aikar verachtet Orks, die sich mit Menschen einlassen, und hat dafür schon die Stadt Tiefhusen schleifen lassen.

Riva liegt nördlich des Svellttals und ist eine unabhängige Handelsstadt mit einem bedeutenden Hafen mitten in den Nivesenlanden. Hier werden die Waren aus Svellttal und Taiga, aber auch aus dem Ewigen Eis umgeschlagen.

Thorwal liegt auf der anderen Seite des Orklandes und zieht sich die Küste und ihre Fjorde entlang bis auf die windumtosten Olportsteine. Am Meer leben die Thorwaler in Bootsgemeinschaften, die gemeinsam auf Raubzüge in See stechen. Der Anblick ihrer Drachenboote mit den gestreiften Segeln ist an allen Küsten gefürchtet und doch verheißt er für viele auch Freiheit, denn die Thorwaler hassen Sklaverei und befreien alle, die darunter leiden. So kommt es, dass sich gerade in den großen Siedlungen ein vielfältiges Volk findet.

Nördlich von Thorwal liegt das **Gjalskerland**. Unter den Gjalskern ist der Animismus verbreitet und sie sind bekannt dafür, sich in Wettbewerben zu messen.



Theresa Königseder-Haller

Zwischen Thorwal und Albernia liegen die **Streiten-den Königreiche** Nostria und Andergast, die seit mehr als tausend Jahren immer wieder Krieg gegeneinander führen. Dabei wirkt **Nostria** oft wie ein Operettenstaat. Der Adel liebt den Pomp, ist aber über die Grenzen seines Landes hinaus von keinerlei Bedeutung. Die Bevölkerung an der Küste baut Deiche und trotz dem Meer Land ab. **Andergast** hingegen ist ein Patriarchat, in dem Frauen nur sehr wenige Rechte haben und die männlichen Adeligen umso mehr.

Im ganzen Norden lassen sich die **Norbarden** treffen. Das fahrende Volk mit seinen Kastenwagen ist für Handel und Dienstleistungen bekannt und ihre Sprache Alaani wird an vielen Orten für Geschäfte und Vereinbarungen zwischen sich fremden Kulturen genutzt. Einst herrschten sie als Alhaani über Tobrien, doch erst wurden sie von den Bosparanern vertrieben und später durch Gesetz im Bornland noch einmal heimatlos. Heute bewahren sich die kleinen Sippen Teile der alten Kultur durch schriftliche Aufzeichnungen und eine gemeinsame Kultur durch Treffen auf den Routen durch Nordaventurien.

Das Horasreich

Südlich von Albernia liegt das Horasreich. Horas ist ein alter bosparanischer Titel, der einem Kaiser und damit dem Mittelreich gleichgestellt ist, und erst seit kurzem wieder getragen wird. Derzeitiger Horas ist Khadan Firdayon, der als Knabe auf den Thron kam und in dessen Adern das Blut von Drachen fließt. Seefahrt, Entdeckungen und Kolonien haben das Horasreich zu einer neuen Blüte gebracht und in den zahlreichen Städten gedeihen Kultur und Volksbildung. Das biedere **Grangor** mit seinen Kanälen und Gondeln ist der Umschlagplatz für Nord- und Güldenlandwaren. Im leichtherzigen **Belhanka**, wo Rahja, die Göttin von Leidenschaft und Wein, vor allen anderen verehrt wird, tagt der Südaventurienrat und verteilt Kolonien auf dem fernen Kontinent Uthuria und verwaltet Lieferungen von Gewürzen und Holz von den Waldinseln. In **Kuslik** wird Hesinde gehuldigt und Wissen angehäuft, in **Bethana** der Meeresgott Efferd verehrt und die Festung **Neetha** ist rondragefällig wie kaum eine andere Stadt. Die Gottheiten Aventuriens haben wichtige Tempel im Horasreich und doch haben sie nicht verhindert, dass ein fallender Stern die Stadt **Arivor** in einen Krater verwandelte. Die größte horasische Stadt ist **Vinsalt**, errichtet auf den Ruinen des alten Bosparan, die sich als Sotterranea noch immer betreten lassen und Heimat von Diebesbanden und Ungeziefer sind. In Vinsalt tagen die Berater des Horas, der seine Zeit selbst vor allem in einem Palast abseits der Stadt verbringt und sich vom einfachen Volk fernhält.

Vor der Küste liegen die **Zyklopeninseln**, die ebenfalls Teil des Horasreichs sind. Die namensgebenden Zyklopen sind nicht die einzigen bedrohlichen Kreaturen, die hier ihre Heimat haben, auch Minotauren, Feen und Seeschlangen machen die Region unsicher. Die Inseln sind ein Handelsknotenpunkt und das Tor zum Güldenland, aber auch Orte abgeschiedener Schönheit.

Dröl bildet die Grenze zum Süden. Die Provinz wurde erst vor zwei Generationen Teil des Horasreichs und einige der alteingesessenen Adligen wünschen sich eine Zeit zurück, in der sie mächtiger waren. Hier im Wilden Süden muss das Gesetz des Kaisers – und selbst bloße Gerechtigkeit – oft mit dem Schwert durchgesetzt werden.



Südaventurien und die Waldinseln

Sümpfe und Dschungel prägen die Landschaft Südaventuriens und sind die Heimat zahlreicher Stämme der **Waldmenschen** und **Utulu**, zweier naturverbundener Völker, die im Einklang mit ihrer jeweiligen Umgebung leben – seien es Flüsse und Meer, die Höhen des Regengebirges oder das tiefste Dickicht des Regenwaldes.

Die für sie größte Bedrohung sind die kolonialen Bestrebungen des Bornlands, des Horasreichs und vor allem des Imperiums von Al'Anfa. **Al'Anfa** ist eine gewaltige Metropole, die gleichzeitig als die Perle und die Pestbeule des Südens bekannt ist. Auf dem Silberberg über der Stadt thronen die Villen der unermesslich reichen Granden und in den Elendsvierteln, wie dem Schlund, herrscht unerträgliche Armut. In Al'Anfa wird der Totengott Boron als höchster aller Götter verehrt, ihm werden in der Arena und bei Festspielen Menschen geopfert. Unter Oderin du Metuant herrscht derzeit eine Militärdiktatur, die die Expansion des Imperiums beständig vorantreibt – denn Sklaverei ist weit verbreitet und Al'Anfa braucht ständig neue Körper für Galeeren und Felder. Aber im Imperium gibt es nicht nur Grausamkeit. So kann eine Person mit genügend Glück vom Sklaven zum Granden aufsteigen und an der Universität, einer der ganz wenigen in Aventurien, herrscht eine Lehrfreiheit, wie an keinem anderen Ort.



Eine weitere wichtige Stadt ist **Brabak**, der alte Feind Al'Anfas. Brabak liegt am Kap Brabak, dem südlichsten Punkt des Kontinents und ist damit ein wichtiger Zwischenstopp für all die Schiffe, die Aventurien umrunden. Brabaks Kolonien dienen vor allem als Handelsposten und sind an ähnlich geschickten

Stellen verortet. So fließen hier Warenströme aus mehreren Kontinenten – ohne sich zu Skla-

verei herabzulassen, aber durchaus nicht, ohne die einheimische Bevölkerung zu über-vorteilen.

Im Süden sind auch die **Achaz** zu Hause, in **H'Rabaal** teilen sie sich sogar eine Stadt mit Menschen aus dem Königreich Brabak.

Piraterie ist eine Folge des Kolonialhandels. So finden sich im Tiefen Süden naturgemäß viele Piratennester, keines davon so verkommen wie **Charypso**. Fast alle Kolonialmächte sind bereit, Kaperbriefe auszustellen, aber auch ruchlose Seeräuberinnen finden ihre Hehler in den Häfen der Waldinseln.

An der Grenze zu den Tulamidenlanden liegt **Selem**, eine im Sumpf versinkende, fiebrige Stadt, die einst ein mächtiges Reich beherrschte. Heute liegt der alte Glanz in Ruinen und die Ränder der Stadt gehen in die Echensümpfe über. Nur wenige verlassen Selem klaren Verstandes.

Theresa Königsecker-Haller

Die Tulamidenlande und Maraskan

Das größte Reich der Tulamiden ist das **Kalifat der Novadi** mit der Wüste Khom als Zentrum. Die Novadi stammen aus den Oasen dieses kargen Landes und sind vereint im Glauben an den Gott Rastullah, der nicht zu den Zwölfgöttern gehört und sich zweimal seinem Volk offenbart und ihnen Regeln auferlegt hat. Mittlerweile

haben sich die Novadi auch über die Grenzen der Wüste ausgebreitet und haben andere Tulamiden zu ihrem Glauben bekehrt, aber auch Kriege über Territorien geführt. Derzeit fordern aber vor allem Bedrohungen unter dem Wüstensand und interne Machtkämpfe die Aufmerksamkeit der novadischen Machthabenden.

Das an der Ostküste Aventuriens gelegene **Thalusien** ist eine Region aus Bergen und Flusstälern, Reisfeldern und uralten Kultstätten. Hier finden sich Stadtstaaten und mystische Orden. Etwas nördlich liegt das Mhanadidelta und die Metropole **Khunchom**, die Stadt, die niemals schläft. Basare und Häfen, Teehäuser und magische Wunder prägen diesen Ort. Das fruchtbare Umland ist der **Balash**, der sich bis **Rashdul** und **Mherwed** erstreckt, zwei große Städte der Novadi. Das Sultanat **Gorien** ist etwas Besonderes. Diese Novadi kommen aus den Steppen um den abweisenden Tafelberg Gor, auf dem magische Schrecken hausen. Elementare Magie ist das wichtigste Machtinstrument der herrschenden Dynastie und so sind Djinne und Golemiden häufig in Gorien. Weniger klar sind die Herrschaftsverhältnisse in **Mhanadistan**, wo sich Kleinstaat an Kleinstaat reiht und die Wiege der tulamidischen Zivilisation liegt. Die Stadt **Fasar** war die erste Menschenstadt des Kontinents und ist noch heute beeindruckend. Ihre Erhabenen leben in hohen Türmen und bewegen sich auf Brücken über den Köpfen der Bevölkerung, zu der auch Zwerge und

barbarische Ferkinas gehören. Die Ferkina und Novadi gehören zu den patriarchalen Gesellschaften Aventuriens. **Aranien** hingegen wird von Frauen beherrscht. Zwischen Gorien und dem Mittelreich gelegen ist es eine Kornkammer Aventuriens und die Heimat wichtiger Händlerinnenhäuser, besonders der Mada Basari. Die Hauptstadt **Zorgan** ist eine Stadt wie aus 1001 Rausch, aber auch ein gefährliches Pflaster voller Intrigen und Verschwörungen. Abseits der Felder liegt aber auch in Aranien gefährliche Wildnis, wie Djeristan, das Land am Fuße des Raschtulswalls, oder die Nekropolenwälder, in denen seit ewigen Zeiten Tote zur Ruhe gelegt werden.

Vor der Küste der Tulamidenlande liegt **Maraskan**, eine Insel, die für ihre giftige Flora und Fauna bekannt ist und deren Einwohner nach Generationen des Kampfes für Unabhängigkeit einen Ruf als rebellisch und durchtrieben genießen. Die Maraskani hängen einem dualistischen Weltbild an und glauben an die Wiedergeburt. Sie versuchen, die Schönheit in allen Dingen zu sehen, auch in ihrer tödlichen Umgebung.

Magie in Aventurien

Fast alle Völker in Aventurien bringen Zauberkundige hervor, doch außer bei den Elfen sind die Magiebegabten sehr selten. Sie schließen sich meist in Organisationen zusammen, um ihr Wissen weiterzugeben und ihre Traditionen der Zauberei von Kindesbein an zu vermitteln.

Bei den **Elfen** sind dies einfach die jeweiligen Dörfer, Eispaläste oder Nomadengruppen. Sie teilen ihre Zauberei im Salasandra, einem Bewusstseinszustand, bei dem die Elfen geistig im Gesang verschmelzen. Elfen binden sich an Aspekte der Welt, wie ihre magischen Instrumente, die iama. Sie finden Seelentiere und ihre eigenen Lieder. Die elfische Magie ist auch Musik.

Aus den Elfenliedern leiten sich auch die Zaubersprüche der menschlichen **Gildenmagier** ab. Die Magier gehen Zauberei wissenschaftlich an und sehen sich selbst als privilegiert, sie in dieser Form auszuüben. Dazu haben sie sich in drei Gilden zusammengefunden: Die Graue Gilde setzt sich für Neutralität der Forschung ein und strebt nach Erkenntnissen. Die Schwarze Gilde sieht Magie auch als Machtmittel und will von allen Gilden am wenigsten Grenzen bei der Forschung beachten. Die Weiße Gilde hingegen stellt

ihre Zauberei in den Dienst von Reichen und Institutionen und setzt dabei auch strenge Regeln durch. Sie alle teilen aber grundlegend eine Tradition, zu der es auch gehört, Zauberstäbe an sich zu binden und sich durch magische Hautbilder in der Handfläche, die sogenannten Magiersiegel, aber auch Bekleidung als Mitglied der jeweiligen Gilde zu erkennen zu geben.

Zaubertänze und Lieder sind auch außerhalb der Gilden bei **Zauberbarden** und **Zaubertänzerinnen** verbreitet, die magisches Wissen als künstlerische Tradition bewahrt haben und oft zu den Schaustellenden und dem fahrenden Volk gezählt werden.

Hexen hingegen halten ihre magischen Talente oft geheim. Sie organisieren sich in Zirkeln und treffen sich an Orten, die nur auf Fluggeräten zu erreichen sind, um Hexennächte abzuhalten. Dabei huldigen sie auch ihrer Gottheit Satuarra, die nur bei den Hexen bekannt ist und ihnen Freiheit und Zugang zu ihren Emotionen, aber auch Zauberei verspricht. Wichtig für die Hexen sind auch ihre Vertrautentiere, die sich je nach Magie und Persönlichkeit einer Hexe unterscheiden. Hexen mit der gleichen Art Vertrautentier verstehen sich als Schwesternschaft.

Sumudiener werden bei den Menschen **Druiden** und bei den Zwergen **Geoden** genannt. Beide haben gemeinsam, dass sie den Leib der gefallenen Erdenmutter Sumu schützen und die Natur gegen Übergriffe bewahren wollen. Dabei wachen Druiden über Orte der Macht und bedienen sich Herrschaftsritualen über Menschen und Kreaturen, während Geoden sich als Teil einer Gemeinschaft mit der Natur verstehen und auch Vertrautentiere binden.

Unter den **Goblins** gibt es Schamaninnen, die ihre magische Tradition von Mutter zu Tochter weitergeben, das magische Talent von Jungen wird nicht gefördert.

Schamanismus und **Animismus** gibt es auch unter vielen weiteren Naturvölkern Aventuriens, wobei sie alle ihre eigenen Traditionen pflegen und ihre eigenen Geister anrufen.

Kontinent der Zwölfgötter

Die Zwölfgötter sind das wichtigste Pantheon Aventuriens, sie werden vom Bornland bis zum Horasreich von zahllosen Gläubigen verehrt. Dabei finden sich durchaus lokale Bräuche und Auslegungen, aber die zwölfgöttliche Gemeinschaft bleibt eine gemeinsame Basis, auf der sogar Diplomatie und Schwüre aufbauen.

Praios ist der Gott von Gesetz, Herrschaft und Gerechtigkeit. Er gilt als strenger Götterfürst und seine Kirche ist für ihre Prachtentfaltung bekannt. Praios spielt eine große Rolle sowohl bei der Rechtsprechung als auch bei der Salbung und Krönung von Herrschenden, wobei seine Geweihten auch dem einfachen Volk sehr zugeneigt sein können. Praios' Symbol ist die Sonne und seine Geweihten tragen Gewänder in Weiß, Rot und Gold.

Rondra ist die Göttin von ehrenvollem Kampf und Heldentum. Sie wird häufig bei Gefahren und in Kriegszeiten angerufen und erfüllt dadurch auch die Aufgabe einer Kriegsgöttin, doch viel näher sind ihre Gläubigen ihr im ehrenhaften Zweikampf. Rondra wird auch als Herrin über Blitz und Donner verehrt. Ihre Symbole sind Löwin und Schwert und ihre Geweihtenschaft ist an ihrem Wappenrock und ihrer Waffe, dem geweihten Rondrakamm, zu erkennen.

Efferd ist der Gott der Meere und Flüsse, des Regens und des Wassers. Sein Beiname ist nicht ohne Grund „der Launenhafte“. Zu den wichtigsten Aufgaben seiner Geweihtenschaft gehört es, Efferds Zeichen zu deuten und ihn zu besänftigen, aber auch den Seeleuten die Kraft zu geben, die Launen Efferds zu erdulden. Die Geweihten sind in blaue Gewänder gekleidet. Efferds heiliges Tier ist der Delfin.

Travia ist die Göttin von Familie, Gastfreundschaft und Heimat. In ihrem Namen werden Ehen geschlossen und Kinder adoptiert. Ein Traviabund ist für die Erbfolge sehr wichtig, doch geben die wenigsten Geweihten zu viel auf Politik, viel mehr üben sie sich in Mildtätigkeit, predigen aber auch gegen Laster. Die Geweihtenschaft Travias ist an rotbraunen Gewändern zu erkennen. Das heilige Tier der Travia ist die Gans.

Boron ist der Gott des Todes und des Schlafes, seine Geweihtenschaft segnet Gräber, spendet Trost und deutet Träume. Es ist Boron, der Seelen mit seiner Waage Rethon richtet und ihnen den Zugang zu den zwölfgöttlichen Paradiesen gewährt. Im Mittelreich huldigt man Boron mit Askese, in Al'Anfa hingegen mit Exzess. Die Geweihten tragen schwarze Gewänder und die Symbole Borons sind ein zerbrochenes Rad und der Rabe.

Hesinde ist die Göttin von Weisheit, Wissenschaft und Kunst. Ihre Geweihten sammeln Wissen und führen sogenannte Bücher der Schlange, in denen sie ihre Erkenntnisse festhalten, um sie dem Wissensschatz der Kirche zuzuführen. Das Symbol Hesindes ist die Schlange und ihre Geweihten kleiden sich in grüne Roben.

Firun ist der unerbittliche Gott von Winter und Jagd. Er ist eine Gottheit, der man sich mit eigener Stärke beweisen muss, wobei er Trophäen von Jagden genauso als Opfergaben annimmt wie das Messen mit der Natur. Eisbären sind die heiligen Tiere Firuns und seine Geweihtenschaft ist in weißes Leder und Trophäen gekleidet.



Tsa ist die Göttin von Fruchtbarkeit, Jugend und Neuanfang. Zu ihr beten die Gläubigen während einer Schwangerschaft und bei einem Kinderwunsch. Tsa ist auch die Schutzherrin des Friedens und unter ihrem Regenbogenbanner sind Unterhändlerinnen sicher. Doch die Geweihten der Tsa haben auch den Ruf von Unruhestiftenden. Oft beginnen sie neue Dinge und brechen alte Brücken ab. Die Geweihtenschaft kleidet sich in den Farben des Regenbogens. Die heiligen Symbole von Tsa sind Eidechse und Prisma.

Phex ist der Gott der Händlerinnen und Diebe, des Glücks und der listigen Einfälle. Die diebischen Phextempel sind oft geheim und werden von Diebesgilden frequentiert, die Handelstempel fungieren als Börsen und Umschlagplätze. So oder so suchen Diener des Phex stets Herausforderungen, an denen sie sich beweisen können. Das heilige Tier des Phex ist der Fuchs und der Mond ist eines seiner Symbole.

Peraine steht für Heilung und Ackerbau, sie ist die Göttin der Bauern und ihrer Felder. Entsprechend wichtig ist Fleiß im Weltbild der Kirche. Es gibt immer etwas zu tun, um anderen zu helfen und die Gemeinschaft zu ernähren. Der Storch und die Kornähre sind die Symbole Peraines. Die Geweihtenschaft kleidet sich in praktische, grüne Gewänder.

Ingerimm ist der Gott des Handwerks, der Schmiede und des Feuers. Seine Geweihten sind wichtig für die Zünfte und deren Zusammenhalt, aber auch für die Weitergabe von Wissen. Sie tragen immer ein Feuer in einer Laterne bei sich und kleiden sich in handwerkliche Gewänder, oft Schmiedeschürzen.

Rahja ist die Göttin von Schönheit, Rausch und Leidenschaft sowie romantischer Liebe. Auf dem Land und bei den Rittern ist sie als Göttin der Minne wichtig, während die Rahjatempel in größeren Städten Aufklärung und Selbsterfahrung versprechen. Die Geweihten sind auch Seelsorgende in Sachen Liebe und spenden Freude in schweren Zeiten. Rahjas Symbole sind Pferd und Rose. Ihre Geweihtenschaft kleidet sich oft freizügig und in roten Tönen.

Neben den Zwölfgöttern existieren weitere Gottheiten, die oft nur von kleineren und regionalen Glaubensgemeinschaften verehrt werden und als sogenannte Halbgötter Teil des zwölfgöttlichen Pantheons sind. Einige von ihnen wurden vor langer Zeit auch in unabhängigen Kirchen verehrt und sind erst später Teil der zwölfgöttlichen Gemeinschaft geworden.

Aves ist der Gott der Reisen, Abenteuer und Entdeckungen. Er soll Aventurien den Menschen übergeben

haben und ist sogar Namensgeber des Kontinents. **Kor** ist der Gott der Söldlinge und verspricht einen guten Kampf für gutes Gold. Wer den Krieg zum Handwerk macht, betet eher zu ihm als zu Rondra. **Swafnir** ist der Schutzgott der Thorwaler, der sie in Gestalt eines Wals nach Aventurien geführt hat. Seine Geweihten sind ein wichtiger Teil der Schiffsgemeinschaften und sorgen für den Zusammenhalt der Thorwaler gegen Bedrohungen. Die Bienengöttin **Mokoscha** hingegen hat eine ähnliche Funktion für die Gemeinschaft der Norbarden. **Nandus** gilt als Sohn Hesindes und Patron der Volksbildung, aber seine Geweihten vertreten auch aufrührerische Gedanken von Demokratie. **Ifirn** ist die sanfte Tochter Firuns, die in der kalten Jahreszeit den Reisenden und Schwachen beisteht. Sie wird oft angerufen, ihren grimmen Vater zu besänftigen.

Auch mehrere Gegenspieler der Zwölfe existieren in der aventurischen Mythologie. Der **Namenlose** war ein Gott, der die anderen Götter für alleinige Macht verriet. Er riss eine Bresche in den Sternenwall, hinter dem Dämonen und Chaos lauern. Zur Strafe wurde er seines Namens beraubt, damit niemand mehr zu ihm beten kann, und in die Bresche geschmiedet. Seither schleudert er Teile seines Körpers hinab auf die Welt, um so Einfluss auf die Geschehnisse zu nehmen. Die Geweihten des Namenlosen sehen die Zwölfe als die wahren Unterdrückenden an und versuchen noch immer, ihren Gott zu befreien.

Unter den Dämonen werden den Zwölfgöttern jeweils Gegenspieler zugeordnet, die ihre Prinzipien pervertieren oder ihnen diametral gegenüberstehen. Diese Dämonen werden **Erzdämonen** genannt. Swafnir hat mit **H'Ranga**, einer Herrin der Seeschlangen und Meeresungeheuer, darüber hinaus seine eigene Gegenspielerin.

Bei den Achaz ist H'Ranga einfach der Begriff für eine Gottheit. Diese beten sie allerdings nicht direkt an. Vielmehr versuchen sie, ihren Blick vom Volk der Echsenmenschen abzuwenden, denn die Aufmerksamkeit von Gottheiten bedeutet für sie nichts Gutes.

Die Elfen haben sich ebenfalls vollends von ihren Göttern abgewandt und beten heute keine mehr an.

Die Goblins kennen zwei Götter. **Mailam Rekdai**, Mutter Sau, hat durch Suhlen die Welt geschaffen. Sie ist die Göttin von Stammesfrieden und Fruchtbarkeit. Letzterer Aspekt ist vor allem für die Goblins der Wildnis bedeutsam, da sie den Zusammenhang zwischen Sex und Schwangerschaft nicht kennen. **Orvai Kurim**

ist der Gott der Jagd. Er wird von den Männern der Stämme angebetet, wenn sie losziehen, um Beute zu machen.

Angrosch ist der Gott der Zwerge. Er hat sie geschaffen, um das Element Erz zu schützen und zu nutzen. Sie sehen in ihm dieselbe Gottheit wie Ingerimm im Pantheon der Zwölfe und beten auch gemeinsam mit Menschen.

Die Orks haben mit **Tairach** und **Brazoragh** zwei Hauptgötter. Beide sind Gottheiten von Blut und Stärke, die Opfer von jenen fordern, die sie anbeten. Tairach hat Schamanen unter den Orks, die als seine Priester fungieren, Brazoragh hat all seine Macht in einen Avatar kanalisiert, den Aikar Brazoragh.

Die Trollzacker verehren **Röschtula** und **Rascha** als ihre ungnädigen Götter. Sie glauben daran, dass sie im Jenseits nur Leid erwartet, auf das sie sich im Diesseits vorbereiten müssen. Die Trolle kennen **Raschtul** als Giganten, den sie verehren. Im Zwölfgötterglaube versuchte Raschtul einst die Mauern Alverans, den Sitz der Zwölfe, zu erklimmen und wurde von den Göttern enthauptet.

Für die Novadi hingegen ist **Rastullah** ihr Schutzgott und Geber von Gesetzen, der die Welt geordnet und sich seinem Volk offenbart hat. Sie bilden ihn

niemals in Gänze ab, sondern immer nur in kleinen Ausschnitten. Auch gibt es keine Geweihten Rastullahs, sondern Gelehrte, die seine 99 Gesetze auslegen.

Es gibt noch zahlreiche weitere Glaubensrichtungen in Aventurien. Die Waldmenschen huldigen **Kamaluq**, der die Wälder und sie als ihre Wächter geschaffen hat. Die Gjalskerländer haben ein eigenes Pantheon, genau wie die Nivesen, die **Himmelswölfe** anbeten.

Auch existieren in Aventurien zahlreiche Mysterienkulte. Etwa um den Hesindesoohn Nandus, aber auch um **Satuaria**, die Göttin der Hexen, den Dämonenmeister Borbarad oder längst vergessene Gottheiten der alten Tulamiden.

Liturgien und Wunder

Wer den Göttern dient, wird in der zwölfgöttlichen Gemeinschaft Geweihte oder Geweihter genannt, weil mit der Weihe ein kleiner Funken der göttlichen Macht in den sterblichen Körper übergeht. Es handelt sich dabei nicht um Magie, sondern um karmales Wirken, das aus einer anderen Quelle stammt.



Karin Wirtig

Spielfertige Charaktere

Mit einigen der folgenden Charaktere werdet ihr die Abenteuer in diesem Heft erleben. Ihr könnt ihre Charakterbögen dafür später aus der Mitte des Hefts lösen. Aktuell benötigt ihr die Bögen noch nicht, aber ihr solltet euch schon einmal die folgenden Hintergrundgeschichten durchlesen, damit ihr später eure Auswahl treffen könnt und die Einführungsszenarien Sinn ergeben.

Alrik Ilkjason

Alrik ist ein Kind zweier Kulturen. Seine Mutter Ilkja ist eine Skaldin aus Thorwal, sein Vater Bernhelm von Wehrstieg ein mittelreichischer Ritter aus dem Windhag. Auf einer abenteuerlichen Reise verliebten sich die beiden und Bernhelm erlangte mit seinem Heldenmut die Ehrenmitgliedschaft in der Hornstoß Ottajasko. Zu Alriks Namensgebung gewann jedes Elternteil je einen Ringkampf. So erhielt er einen Vornamen nach Bernhelms Tradition, sein Nachname aber verweist auf die Mutter.

In seiner Jugend hatte Alrik mit seinem Erbe zu kämpfen. Er liebte die ritterlichen Geschichten aus der Heimat seines Vaters, aber er hatte auch stets das Gefühl, nicht thorwalsch genug zu sein. Er benahm sich so thorwalsch wie nur möglich und begann seine Ausbildung zum Geweihten des Walgottes Swafnir. Seine Ausbilderin Thordis erkannte schnell, dass sich Alrik der Geweihtenschaft aus den falschen Gründen anschließen wollte, doch ein Gefühl riet ihr, ihn zunächst aufzunehmen.

Noch vor Ende seiner Ausbildung erhielt Alrik während eines tosenden Sturms eine Vision. Er sah eine Burg auf einer Steilklippe und ein Seemonster, das ein Boot in die Tiefe zog. Die Burg erkannte der junge Mann gleich als die Heimat seines Vaters.

Ausgestattet mit Swafnirs Segen und dem Langschwert seines Vaters reiste Alrik nach Süden und bezwang das Ungeheuer. Dabei lernte er den anderen Teil seiner Familie kennen und fand eine Verbindung. Endlich im Reinen mit seinem Erbe und mit echter

Verehrung für den Gottwal erfüllt, begab sich Alrik auf eine Entdeckungsreise, um ohne Vorurteile so viel von Aventurien zu sehen wie möglich.

Was Alrik über seine Gefährten denkt

Kuwax: Er versteckt gut, wie klug er ist. Wenn er so in seinen Bart grummelt, könnte man meinen, seine Axt denkt mehr als er. Aber sein Verstand ist so beeindruckend wie seine Muskeln.

Nandora: Sie beeindruckt mich jeden Tag. Wenn wir in der Natur sind, passt sie auf uns auf wie eine Walmutter auf ihre Kälber. Unter Menschen spricht sie nicht viel, aber wenn, dann trifft es immer ins Schwarze.

Feleria: Eine Magierin elfischen Blutes, wie in den Geschichten. Es scheint kaum was zu geben, was sie nicht weiß. Ich bin froh, sie in der Mannschaft zu haben.

Manjula: Dafür, dass sie nicht aus Thorwal kommt, hat sie das Spotten echt im Blut. Bei Swafnir, was die dem Wucherer im letzten Dorf an den Kopf geworfen hat, da bin selbst ich rot geworden.

Jaast: Heiler, Gelehrter, Anhänger Hesindes. Wäre die Welt nicht so blind, wäre er ein berühmter Arzt in Festum. Gemeinsam werden wir ihm helfen, seinen Traum wahr zu machen.

Nandora della Turani

Das angesehene Haus Turani hat seinen Stammsitz im Horasreich, ein Stück nördlich der Stadt Belhanka. Der Rosengarten des Anwesens ist der ganze Stolz der Matriarchin Oloranthe und hat für sie seit jeher höchste Priorität. Ihr Haus kommt an zweiter Stelle, ihre Nachkommen an dritter. Nandora war diese Rangfolge stets bewusst und meistens versuchte sie, alle Erwartungen zu erfüllen und eine respektable Hofdame zu werden.

Unter Nandoras vielen Lehrern war Beppo, der Wildhüter der Turanis, der einzige, den sie wirklich leiden konnte. Sie liebte es, Zeit in den Wäldern der



Familie zu verbringen, am liebsten allein. Ihre „Ausflüge“ wurden jedoch schnell der größte Streitpunkt mit ihrer Großmutter. Vor allem, als sich Nandora nicht an der großen Jagd beteiligen wollte, die jeden Sommer von den Tunaris ausgerichtet wurde. Sie konnte sich nichts Schlimmeres vorstellen, als in einer großen Gruppe hinter einer Meute lauter Hunde herzureiten und mit einer Balestra auf die aufgescheuchten Fasane zu schießen. Das verdarb alles, was sie an der Jagd liebte: die Stille, den Wettbewerb mit der Beute und die Kunst des Bogenschießens.

Der Tropfen, der das Fass schließlich zum Überlaufen brachte, war der Tag, als Oloranthe Nandoras anstehende Verlobung mit Arbas della Scabani verkündete. Die Vorstellung, in die Stadt zu ziehen und den ganzen Tag nur über Politik zu sprechen, war ein Albtraum.

Noch in der Nacht packte sie ihre Sachen und lief davon. Nandora wollte die wildere Natur des Nordens sehen und schlug sich durch Almada und das Mittelreich bis ins Svelltal. Auf dem Weg verdiente sie ihr Geld als Kundschafterin und Söldnerin und lernte schnell die Regeln des rauerer Lebens. Noch heute versteckt Nandora ihre adeligen Wurzeln und rechnet stets damit, einen Handlanger ihrer Großmutter zu treffen, der sie nach Hause schleppen soll.

Was Nandora über ihre Gefährten denkt

Kuwax: Ich würde es ihm nie sagen, aber er erinnert mich an den Kammerdiener meines Vaters. Der wusste auch immer alles, was vorgeht, und hat nie ein Sterbenswort gesagt.

Alrik: Ich glaube, seine optimistische Art gibt uns allen Hoffnung. Wenn er bei uns ist, wird alles gut werden und die Götter sind auf unserer Seite.

Feleria: Sie ist anders als die Magier zu Hause. Nicht so arrogant und ihre Zauberei ist tatsächlich nützlich. Sie sieht immer ein bisschen verloren aus, aber ich denke, wir suchen alle noch nach etwas. Da passt sie gut zu uns.

Manjula: Sie ist genauso halsstarrig und bestimmend wie meine Großmutter. Manjulas Ausdrucksweise würde bei der alten Dame wahrscheinlich Anfälle auslösen. Ich würde gutes Gold bezahlen, um ein Treffen der beiden zu sehen.

Jaast: Zu Hause waren Goblins eine Kuriosität. Auf meinen Reisen habe ich sie als gefährliche Banditen kennengelernt. Jaast ist ganz anders, so sanft und intelligent. Ihn zu treffen hat mir die Augen geöffnet.

Kuwax groscho Tuwar

Kuwax Sohn des Tuwar stammt aus der Stadt Taladur, in der Zwerge neben Menschen wohnen. Während seine Familie traditionell aus Handwerkern besteht, hatte Kuwax nie besonderes Interesse am Schmieden und der Steinbearbeitung. Er war fasziniert davon, Probleme und Rätsel zu lösen. So fielen ihm als Jugendlicher merkwürdige Unterhaltungen auf, die der Krämer um die Ecke mit einem Kunden führte. Sie redeten über fröhliche Hunde, obwohl der Händler die Tiere hasste. Das ließ Kuwax keine Ruhe und er belauschte die beiden, bis er die versteckte Bedeutung der Worte verstand und wusste, wann sie Schmuggelware austauschten. Kuwax brachte die Informationen zur Garde, die sich so beeindruckt von seinem Wissen zeigte, dass sie ihm direkt eine Anstellung anbot. Da bei den Ambosszwergen neben dem Handwerk vor allem der Waffendienst hohes Ansehen genießt, nahm er gern an.

Kuwax' Leben nahm eine Wendung, als der Rubin Flammenfaust, der größte Schatz des Klans, gestohlen wurde. Sein Spürsinn für die Wahrheit führte ihn zum Übeltäter – ausgerechnet sein Vetter Segramox – und er folgte dessen Spuren. Zum Glück gelang es ihm auf der Reise, ein paar neue Freunde zu finden, die ihm in seinem ersten Abenteuer beistanden.

Sie fanden den Dieb und Kuwax bezwang ihn im Duell. Es gelang ihm, seinen Vetter festzunehmen und den gestohlenen Edelstein nach Hause zu bringen. Segramox wurde aus der Sippe ausgestoßen und sein Bart in Schande geschnitten. Kuwax erhielt aus der Waffenkammer der Sippe einen Kettenpanzer und einen Felsspalter.

Seine Heldentat erweckte sogar die Aufmerksamkeit der schönen Balascha, worauf Kuwax noch nie zu hoffen gewagt hatte. Um ihre Hand zu gewinnen, muss Kuwax nun seinen Ruf weiter ausbauen und einen passenden Schatz als Brautgeschenk erringen. Bevor er damit anfangen kann, muss er sich aber erst einmal bei seinen neuen Freunden revanchieren.

Was Kuwax über seine Gefährten denkt

Alrik: Gut im Kampf oder in der Taverne an der Seite zu haben. Könnt' sein Köpfchen etwas mehr benutzen.

Nandora: Tut so, als wär' sie nich' mit 'nem silbernen Löffel im Mund geboren, und guckt zu oft über die Schulter. Werd' ihr bald aus der Patsche helfen müssen. Mach' ich natürlich, hat sie verdient.



Theresa Königeder-Haller

Feleria: Kluger Kopf. Schade, dass sie ihn fürs Zaubern nutzt. Für ihr letztes Rätsel hab' ich den halben Tag gebraucht, das war nich' schlecht.

Manjula: Wenn die keinen Dreck am Stecken hat, bin ich 'n Wühlschrat. Aber solange' ich sie kenn', hat sie das Richtige getan. Das ist alles, was zählt.

Jaast: Echt schlau, sich so anzuziehen wie 'n Pfeffer-sack. Redet auch wie einer. Verwirrt die Leute so, dass sie vergessen, die Mistgabeln zu holen.

Feleria von Riva

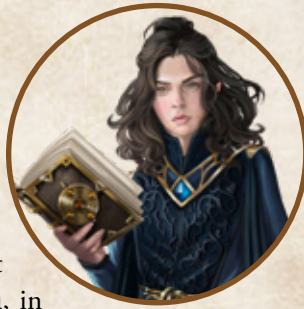
Feleria ist eine Halbfelfe, die in der auelfischen Sippe ihres Vaters aufwuchs. Über ihre Mutter weiß sie wenig, denn ihr Vater sprach nicht gern über die Menschenfrau, in die er sich einst verliebt hatte. Das Leben unter den Elfen war für Feleria nie ganz einfach. Sie sah grob aus und wirkte ungeschickt, ihrer Stimme fehlte der Zweiklang der Elfen und sie hatte keinen Zugang zur verbindenden Magie des Salasandra, mit der die Elfen ihren Geist verschmelzen und Gefühle teilen. Am schwersten konnte sie die Melancholie ihres Vaters ertragen, die ihre eigene Sterblichkeit in ihm auslöste.

Mit kaum zwölf Jahren war ihr klar, dass sie in der Sippe nicht glücklich werden konnte, so sehr sie das Leben in den Auen auch liebte. Nach einigen schweren Gesprächen mit ihrem Vater brachte dieser sie zur nächsten Magierakademie. Hier konnte Feleria den Umgang mit ihrem magischen Erbe auf menschliche Art lernen.

Unter den Menschen fühlte sich Feleria zunächst noch fremder als unter den Elfen. Plötzlich war sie schwächling und feingliedrig. Die Akademie in Riva bildet Leibmagier und Beschützer für das große Handelshaus Storerbrandt aus, die Denkweise der Leute hier könnte also kaum ferner von der elfischen Sippengemeinschaft sein.

Doch auch wenn Feleria sich nie ganz zugehörig fühlte, fand sie bald Gefallen am Leben unter den Menschen. Sie schloss Freundschaften und lernte einige Vergnügungen der Menschen zu schätzen. Auch lag ihr der logische Ansatz und das Lernen aus Büchern deutlich mehr als die intuitive Magie der Elfen.

Mit dem Abschluss an der Akademie verließ Feleria Riva auf der Suche nach einem Ort, an dem sie sich endlich zu Hause fühlen kann.



Was Feleria über ihre Gefährten denkt

Kuwax: Ihm fehlt es an Bildung, aber er hat gute Instinkte. Vielleicht kann ich mir auf unserer gemeinsamen Reise die Zeit nehmen, ihm das ein oder andere beizubringen. Zumindest ein Buch muss ich für ihn finden.

Alrik: Wir sind völlig unterschiedlich und doch mit ähnlichen Schwierigkeiten aufgewachsen. Ich beneide ihn darum, eine Lösung gefunden zu haben, wie er mit seinem geteilten Erbe leben kann.

Nandora: Für eine einfache Jägerin ist sie überraschend gebildet und versteht es, sich auszudrücken. Sie hat einen Blick für die Natur wie manche meiner Sippe, vielleicht erinnert sie mich deshalb an zu Hause.

Manjula: Hexen sind so frustrierend. Ihr intuitiver Zugang zur Magie erinnert mich an den der Elfen, ist aber so viel schwächer und unvollkommener. Mit der richtigen Ausbildung hätte sie sicher zumindest eine Alchimistin werden können.

Jaast: Wer hätte bei einem Goblin einen so wissenschaftlichen Geist vermutet? Das zeigt, wie entscheidend eine gute Ausbildung ist. Was wäre es für eine Verschwendung gewesen, wäre Jaast ein Rattenfänger wie viele seiner Artgenossen geworden.

Manjula al'Sabira Bashar

Manjulas Jugend war alles andere als heldenhaft. Sie wuchs als Waisenkind in einer Bande von Räubern und Schmugglern auf. Mahdul brachte ihr das Stehlen

und Lügen bei, die Hexe Ashanka lehrte sie das Zaubern. Die Bande blieb nie lange an einem Ort und war den Gardisten stets einen Schritt voraus. Ashanka gehörte nicht fest zu einem Zirkel, sondern suchte zu jeder Hexennacht kurzzeitigen Anschluss. Dabei achtete sie stets darauf, dass ihre Schülerin keiner Außenstehenden zu nahe kam, und auch ihre Vertraute, die Wildkatze Zahya, behielt Manjula ständig im Auge.

Für Manjula änderte sich erst etwas, als die bekannte Seherin Tamura Mirhabosunya Zorgan verließ, um einer reichen Frau im Süden die Zukunft vorherzusagen. Ashanka hatte von den Reiseplänen erfahren und sah die Gelegenheit, nicht nur das Gehalt der Seherin, sondern auch ein angemessenes Lösegeld für ihre Freilassung zu ergattern. Der Überfall selbst lief ohne Zwischenfälle. Es wirkte fast so, als hätte Tamura gewusst, was sie erwartet, und wäre damit einverstanden.



Manjula war sofort fasziniert von der Gefangenen und setzte alles daran, sich mit Tamura unterhalten zu können. Die Seherin zeigte ihr schnell, dass Inrahkarten zu weitaus Mächtigerem als Glücksspiel taugten. Manjula sah in den Karten eine mögliche Zukunft für sich, die nicht darauf fußte, anderen zu schaden, und so verhalf sie Tamura zur Flucht und verließ die Bande, ohne sich zu verabschieden.

Tamura bot Manjula an, sie eine Weile aufzunehmen, doch die junge Hexe hatte in den Karten ein anderes Schicksal für sich gesehen. Sie wandte sich nach Norden, um ihrer Zukunft zu begegnen.

Was Manjula über ihre Gefährten denkt

Kuwax: Geradezu unnatürlich. Zwerge sollten nicht so gewitzt sein, Gardisten schon gar nicht. Mit dem muss man aufpassen.

Alrik: So ein leichtes Opfer, irgendwer muss auf ihn aufpassen. Vielleicht Nandora. Immerhin bietet er immer gute Deckung, wenn es zu Schwierigkeiten kommt.

Nandora: Die Prinzessin im Jägermantel. Ich kann mir denken, warum die von zu Hause weg ist. Wenn sie jemand einsacken will, kriegen die es mit mir zu tun.

Feleria: Es ist so ungerecht, dass sie hier rumzaubern kann, wie sie will, und ich muss aufpassen. Und dann diese arrogante Fresse dabei, nur weil die von so 'ner blöden Akademie kommt.

Jaast: Es heißt immer, Goblins wären dumm und feige. Zeigt nur wieder, wie viel man auf Geschichten geben kann, die man nicht selber erfunden hat. Jaast versteht von den anderen am besten, wie es in der Welt läuft.

Jaast Kräutersud

Jaast ist ein Goblin aus der Stadt Festum. Hier sind die Goblins unter den Menschen zwar nicht sehr angesehen, aber immerhin leben die Völker in relativem Frieden miteinander. Jaast zeigte von frühester Kindheit an einen wachen Geist und ein großes Talent für die Heilkunst. Rukuuka, die Schamanin seiner Familie, förderte ihn, wo sie konnte, aber als Mann war ihm der Weg zu ihrer Nachfolge versperrt.

Rukuuka aber wollte die Talente des jungen Goblins auf keinen Fall verkümmern lassen und so ging sie einen Handel mit dem menschlichen Arzt Lasjew



Nosker ein. Sie teilte einige ihrer Rezepte für seltene Heilpasten mit ihm und er nahm dafür Jaast mit ins Hesindedorf. Ein Ort des Lernens und der Göttin des Wissens in Festum.

Hier wurde Jaast zum Assistenten des Arztes und lernte die menschliche Heilkunst. Doch die Vorurteile der Leute machten Jaast die Arbeit zunehmend schwer. Es war so frustrierend! Kaum jemand wollte sich von einem Goblin behandeln lassen und die Mitglieder seines eigenen Volkes trauten der Medizin der Menschen nicht. Es wurde Zeit, einen anderen Ort zu suchen.

Jaast hatte von Uhdenberg gehört, einer Stadt mit einem wilden Gemisch vieler Völker. Hier konnte er sich den Söldnern der Uhdenberger Legion als Feldscher anschließen. Er behandelte Menschen, Orks, Goblins und sogar Zwerge. Zunächst war er von den Möglichkeiten fasziniert, doch das gewalttätige Söldnergeschäft war auf Dauer nichts für Jaast. Ein neuer Weg tat sich auf, als er den Swafnirgeweihten Alrik behandelte. Nachdem die beiden ins Gespräch kamen, schloss sich Jaast dem jungen Thorwaler an, auf der Suche nach einem heldenhafteren Leben.

Was Jaast über seine Gefährten denkt

Kuwax: Er hat einen wachen Geist, aber leider braucht man für zu viele seiner Problemlösungen noch eine Axt. Ich hoffe, er findet noch Frieden in seinem Herzen.

Alrik: Er war mir ein Wegweiser, als ich ihn brauchte. Ich denke, einige von uns beneiden ihn um sein Vertrauen in die Welt und die Menschen, und es spornt uns an, bessere Leute zu sein.

Nandora: Ihre Instinkte raten ihr, stets versteckt zu sein, ob im Wald vor ihrer Beute oder unter Menschen vor ihren Häschern. Ich weiß nicht, vor was sie davonläuft, aber wir werden ihr zur Seite stehen, wenn sie sich dem stellen muss. Bis dahin lernt sie hoffentlich noch, dass sie sich unter Freunden nicht verbergen muss.

Feleria: Manchmal ärgert es mich, wie Magier einfach mit den Händen wedeln und Wunden heilen können, für die unsereins viel Wissen, Geschick und Arbeit braucht. Dann schäme ich mich, denn wir sollten froh sein um jedes Leid, das gelindert werden kann.

Manjula: Eine scharfe Zunge und ein scharfer Blick sind eine gefährliche Mischung. Ich denke, es sagt viel über sie, wie gut sie sich mit Heilkräutern und Giften auskennt, und dass Letztere ihr näher liegen.

Die Spielregeln

Offenes Rollenspiel, Würfelwürfe und Konflikte

Der Standard-Modus bei Rollenspielen ist das **offene Rollenspiel**. Dabei spielt ihr ganz frei eure Charaktere, führt Diskussionen zwischen ihnen und mit der Spielleitung und beschreibt, was ihr tut. Keine Spielregel steht euch hier im Weg, nur eure Vorstellung von euren Charakteren und der Spielwelt bestimmt den Rahmen, indem ihr euch bewegt. Die meisten Rollenspieler verfallen hier in die erste Person (Also „Ich schaue mir das mal genauer an!“ oder „Willst du dich mir wirklich in den Weg stellen!?“), anstatt *über* ihren Charakter zu erzählen. Spielt so, wie es euch am liebsten ist, aber probiert diese Darstellung aus der Charakterperspektive zumindest einmal aus. Erfahrungsgemäß verstärkt sich so die Verbindung mit der Spielfigur und das Eintauchen in die Welt.

Wenn ihr etwas tun wollt, bei dem unsicher ist, ob es gelingt oder nicht, kommen die **Würfel und die Spielwerte der Charaktere** ins Spiel. Die Entscheidung darüber, wann das geschieht, liegt bei der Spielleitung.

Das Ergebnis dieses Würfelwurfs entscheidet über die Ereignisse in der Spielwelt. Beachtet es, wenn ihr wieder ins offene Rollenspiel zurückkehrt.

Aventurien 5e und die meisten anderen Rollenspiele kennen noch einen weiteren Spielmodus: den **taktischen Konflikt**.

Die Spielcharaktere

Im *Aventurien 5e-Regelwerk* findet ihr Regeln, um eure ganz individuellen SC zu erschaffen, aber für dieses Heft haben wir euch fertige Einstiegs-Charaktere zusammengestellt.

Schaut euch zuerst einmal nur die Bilder und die Hintergrundbeschreibungen an. Lest euch die Hintergrundgeschichten aller Charaktere durch oder lest sie laut vor. Wenn das Spiel nach dieser Einführung richtig losgeht, werden alle am Tisch, außer der Spielleitung, einen der Charaktere übernehmen. Ihr müsst euch jetzt noch nicht fix entscheiden, aber vielleicht sprechen euch ja schon bestimmte Charaktere besonders an.



Theresa Königseder-Haller

Wenn es richtig heiß her geht – meistens, wenn es zu einem Kampf kommt –, wechselt die Perspektive von der freien Erzählung in einen rundenbasierten Modus mit klaren Handlungsoptionen, der näher am klassischen Brettspiel ist. Das sorgt dafür, dass auch in hektischen Situationen alle zum Zug kommen, und macht die Auflösung des Konflikts spannender, als wenn er nur mit einem ein-

zelnen Würfelwurf oder erzählerisch abgehandelt wird. Viele Gruppen verwenden für diese Konflikte auch Aufsteller, Marker oder Miniaturen und eine Karte zur Visualisierung, zwingend notwendig ist das aber nicht.

Wenn der Konflikt auf die eine oder andere Weise zu einem Ende gekommen ist, wechselt ihr wieder in den normalen offenen Erzählmodus.

Basis-Regeln

Der wichtigste Würfel im Spiel ist der W20 – so wird unter Rollenspielenden der 20-seitige Würfel genannt. Wann immer eine kritische Situation im Spiel zu lösen ist, wird ein einzelner W20 gewürfelt, Modifikationen addiert und das Ergebnis mit einem Schwierigkeitsgrad (SG) verglichen. Wenn das Würfelergebnis den geforderten Schwierigkeitsgrad erreicht oder überschreitet, ist der Wurf gelungen.

Dabei kennt *Aventurien 5e* drei Arten von Würfeln:

- ❖ **Attributswürfe** umfassen das aktive Handeln von Charakteren abseits von Angriffen, zum Beispiel Klettern, Schleichen, Spurenlesen oder das Überzeugen anderer. Die Schwierigkeit wird von der Spielleitung je nach Situation vorgegeben.
- ❖ **Rettungswürfe** werden gewürfelt, um (meist überraschende) externe Effekte zu vermeiden, wie das Ausweichen vor einem Feuerball, dem Entgehen einer Falle oder dem Widerstand gegen Gift, Angst oder Beherrschungszauberei. Die Schwierigkeit ergibt sich aus der Quelle der Bedrohung.

- ❖ **Angriffe** werden im Nah- und Fernkampf ausgeführt, um einen Gegner zu treffen und zu verletzen. Die Schwierigkeit entspricht der Rüstungsklasse des Ziels.

Typische Schwierigkeiten von Attributswürfeln

Sehr einfach	5
Einfach	10
Mittel	15
Schwer	20
Sehr schwer	25
Fast unmöglich	30

Kreaturen

Ihr werdet bei den Regelbeschreibungen immer wieder auf den Begriff *Kreaturen* stoßen. Kreaturen sind alle lebenden, untoten und übernatürlichen Wesen – also SC, NSC und alle Monster und Tiere – und der Begriff hebt sie von leblosen Objekten ab.

Attributsboni und Übung

Modifikatoren auf Würfe stammen bei *Aventurien 5e* in erster Linie aus zwei Quellen: dem Modifikator deines Attributs und dem Übungsbonus.

Attribute

Alle SC, NSC und alle anderen Kreaturen, wie Tiere und Monster, besitzen bei *Aventurien 5e* die folgenden sechs Attribute:

- ❖ **Stärke (STÄ)**: Muskelkraft
- ❖ **Konstitution (KON)**: Zähigkeit und Ausdauer
- ❖ **Geschicklichkeit (GES)**: Beweglichkeit, Fingerfertigkeit und Reaktion

- ❖ **Intelligenz (INT)**: Bildung und logisches Denken
- ❖ **Weisheit (WEI)**: Intuition, Empathie und Sinnesschärfe
- ❖ **Charisma (CHA)**: Ausstrahlung und Überzeugungskraft

Die Attribute von SC haben einen Wert zwischen 8 und 20. Wird der Attributsname ausgeschrieben, bezeichnet das den vollen Attributswert, wird nur die Abkürzung genannt, so ist der folgend erklärte Attributs-Modifikator gemeint.

Attributs-Modifikatoren

Aus jedem Attribut wird ein Modifikator ermittelt. Im laufenden Spiel wird üblicherweise nur der Modifikator verwendet (bezeichnet im Text mit STÄ, KON, GES, INT, WEI, CHA). Bei den Charakteren in diesem Heft wurden die Modifikatoren schon für euch ermittelt. Ihr findet sie zusätzlich zu den Attributswerten direkt auf dem Charakterbogen. Bei NSC und Monstern werden nur die Modifikatoren angegeben.

Attribut	Modifikator	Attribut	Modifikator
4, 5	-3	12, 13	+1
6, 7	-2	14, 15	+2
8, 9	-1	16, 17	+3
10, 11	+0	18, 19	+4

Wann immer ein Attributs- oder Rettungswurf gewürfelt wird, wird der passende Attributs-Modifikator addiert. So würde zum Widerstehen einer Vergiftung ein KON-Rettungswurf und zum Vorbeischleichen an einer Wache ein GES-Attributswurf verwendet werden.

Auf Angriffe mit Nahkampfwaffen und waffenlose Angriffe wird in der Regel STÄ addiert, auf Angriffe mit Fernkampfwaffen GES. Manche Waffen verfügen zusätzlich über Eigenschaften, die eine besondere Verwendung erlauben.

Die Eigenschaft *Finesse* erlaubt, Waffen wahlweise auch mit GES zu führen. Die Eigenschaft *Wurfwaffen* erlaubt, Nahkampfwaffen zu werfen – und dabei dennoch das Attribut zu verwenden, das auch sonst im Nahkampf verwendet wird. Mehr dazu findet ihr im Abschnitt **Kampf**.

Übung

Ein Charakter kann aus verschiedenen Quellen **Übung** im Umgang mit Fertigkeiten, Rettungswürfen oder bestimmten Waffen oder Ausrüstung erhalten.

Wenn das der Fall ist, kann der *Übungsbonus* auf einen passenden Wurf addiert werden. Bei SC hat dieser auf den Stufen 1 bis 4 einen Wert von +2, er steigt mit höherer Stufe. Auch NSC oder Monster können höhere Übungsboni besitzen.

Wenn eine *Fertigkeit* wie Athletik, Heimlichkeit oder Überzeugen – und damit der Übungsbonus – bei einem Attributswurf angewendet werden kann, ist dies üblicherweise in der Form „GES (Heimlichkeit)“ angegeben oder wird von der Spielleitung entschieden.

Auf dem Charakterbogen wird eine geübte Fertigkeit mit einem X bei der Fertigkeit markiert. Bei jeder Fertigkeit wird der aufsummierte Wert aus dem Bonus des üblichsten Attributs und dem Übungsbonus (wenn vorhanden) angegeben.

Übung im Umgang mit *Rettungswürfen* wird, wenn vorhanden, ebenfalls auf dem Charakterbogen mit einem X markiert. Auch hier wird der aufsummierte Wert aus dem Attributbonus und dem Übungsbonus (wenn vorhanden) angegeben.

Übung mit *Waffen* erlaubt es, den Übungsbonus auf den Angriffswurf zu addieren. Bei den Charakteren dieses Heftes und Wertekästen in vorgefertigten Abenteuern sind diese Boni bereits eingerechnet.



Theresa Königsecker-Haller

Übung im Umgang mit *Ausrüstung* erlaubt es, den Übungsbonus auf Attributswürfe zu addieren, bei denen das Werkzeug hilfreich sein kann. Wenn sowohl eine Fertigkeit als auch ein Werkzeug verwendet werden kann, wird der Übungsbonus nur einmal addiert – aber du bist beim Wurf im Vorteil, wenn dein Charakter in beiden Fällen geübt ist.

Das Attribut *Konstitution* hat keine zugeordneten Fertigkeiten, spielt aber dafür in anderen Bereichen eine wichtige Rolle, vor allem bei der Berechnung der *Trefferpunkte*. In diesem Heft sind diese wie üblich bereits eingerechnet.

Vergleichende Würfe und passive Werte

Wenn zwei Figuren gegeneinander arbeiten, würfeln beide Seiten einen passenden Wurf und die Figur mit dem höheren Würfelergebnis gewinnt diesen Wettstreit. Bei einem Unentschieden bleibt der Zustand, der vor dem vergleichenden Wurf galt, erhalten.

Optional kann für eine Seite – meist die Gegenseite – ein fester *passiver Wert* von 10 + Modifikatoren verwendet werden, um den Wurf zu beschleunigen. Besonders häufig gilt das für Wahrnehmung – also ein SC würfelt GES (Heimlichkeit) gegen die passive Wahrnehmung des NSC, um an ihr vorbeizuschlei-

chen – und Heimlichkeit – ein SC versucht, einen anschleichenden Gegner mit einem Wurf auf WEI (Wahrnehmung) gegen die passive Heimlichkeit zu bemerken. Wichtige passive Werte werden bei NSC und Monstern daher immer direkt im Wertekasten angegeben.

Fertigkeiten und beispielhafte Anwendungen

Stärke

Athletik Kraftakte, Laufen, Klettern, Schwimmen

Geschicklichkeit

Akrobatik Balancieren, Kunststücke, Gleichgewicht halten

Fingerfertigkeit Taschendiebstahl, Schlösser knacken, Fallen entschärfen

Heimlichkeit Schleichen, Verstecken

Intelligenz

Arkane Kunde Wissen über magische Phänomene

Geschichte Wissen über historische Ereignisse, Reiche und Personen

Nachforschungen Suche nach und Interpretation von Hinweisen

Naturkunde Wissen über Tiere, Pflanzen und Wetter

Religion Wissen über Götter und Kulte

Weisheit

Heilkunde Verletzungen und Krankheiten behandeln

Mit Tieren umgehen Tiere beruhigen oder ihre Absicht erkennen

Motiv erkennen Wahre Absichten und Lügen durchschauen

Überlebenskunst Jagen, Unterschlupf finden, Fährten suchen

Wahrnehmung Sinnesschärfe, Bemerken von Verborgenen

Charisma

Auftreten Ein Publikum begeistern

Einschüchtern Jemanden durch Drohungen beeinflussen

Täuschen Lügen und Betrügen

Überzeugen Argumentieren und soziale Verbindungen

Vor- und Nachteile

Wenn die Umstände für einen Wurf günstig sind – jemand reicht deinem Charakter zum Beispiel beim Klettern eine helfende Hand oder der Gegner hat eure Gruppe vor einem Angriff nicht bemerkt –, kannst du bei einem Attributs-, Rettungs- oder Angriffswurf im *Vorteil* sein. Bei ungünstigen Umständen – ein heftiger Sturm während einer Kletterpartie oder ein Angriff gegen einen am Boden liegenden Charakter –, kannst du im *Nachteil* sein.

Bist du im Vorteil, würfelst du einen zweiten W20 bei einem Wurf und verwendest das höhere Ergebnis. Bist du im Nachteil, würfelst du ebenfalls einen zwei-

ten W20, verwendest aber das niedrigere Ergebnis der beiden Würfe.

Mehrere Vorteile oder Nachteile addieren sich nicht auf, der Wurf wird entweder mit Vorteil oder mit Nachteil gewürfelt. Wenn sowohl vorteilhafte als auch nachteilige Effekte wirken, heben sich diese auf und der Wurf wird regulär mit einem W20 gewürfelt.

*Wenn ihr neu im Rollenspiel oder euch noch unsicher über diese Regeln seid, spielt jetzt **Probeszenario #1** auf Seite 39.*

Aktionen

Wann immer du aktiv etwas anderes mit deinem Charakter tun möchtest, als dich zu bewegen oder zu kommunizieren, führst du üblicherweise eine Aktion aus. Du kannst immer nur eine Aktion gleichzeitig ausführen. Einige Aktionen sind vor allem für den Kampf relevant und werden deshalb im entsprechenden Abschnitt beschrieben.

Bonusaktionen

Bonusaktionen sind besondere Zauber oder Fähigkeiten, die als solche deklariert sind und die du im selben Zug wie eine Aktion ausführen kannst. Mehr dazu findest du im Abschnitt *Kampf*.

Reaktionen

Reaktionen können als Folge einer Handlung oder eines Effekts ausgeführt werden, der jeweils bei der Reaktion beschrieben ist. Du kannst deinen Charakter einen Gelegenheitsangriff durchführen lassen und weitere mögliche Reaktionen durch Zauber oder Fähigkeiten erhalten. Mehr dazu findest du im Abschnitt *Kampf*.

Aktion	Erklärung
Beeinflussen	Du führst einen CHA (Auftreten, Einschüchtern, Täuschen oder Überzeugen) – oder WEI (Mit Tieren umgehen)-Wurf aus, um die Einstellung eines Zieles zu verändern.
Benutzen	Du verwendest ein nichtmagisches Objekt.
Helfen	Eine andere Kreatur ist dank Unterstützung bei einem Attributswurf im Vorteil. Mehr zum Helfen in Kampfsituationen findest du im Abschnitt <i>Kampf</i> .
Magie	Du wirkst einen Zauberspruch oder nutzt eine magische Fähigkeit oder einen magischen Gegenstand deines Charakters.
Suchen	Du führst einen WEI (Heilkunde, Motiv erkennen, Überlebenskunst oder Wahrnehmung)-Wurf aus.
Untersuchen	Du führst eine INT (Arkane Kunde, Geschichte, Nachforschen, Natur oder Religion)-Wurf aus.
Verstecken	Du führst einen GES (Heimlichkeit)-Wurf aus.
Vorbereiten	Du definierst eine Handlung und einen Auslöser, bei dem dein Charakter die entsprechende Handlung durchführt.

Heldische Inspiration

Die Spielleitung oder eine situationsabhängige Regel kann an Spielende *Heldische Inspiration* verleihen. Die Spielleitung vergibt sie üblicherweise für heldenhafte Taten, gutes Charakterspiel oder dafür, das Spiel für alle unterhaltsamer zu machen. *Heldische Inspiration* kann verbraucht werden, um einen Würfel sofort nach

dem Würfeln erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das zweite Ergebnis verwenden.

Du kannst *Heldische Inspiration* nur einmal besitzen. Wenn du *Heldische Inspiration* noch einmal erhalten würdest, verfällt diese, aber du kannst sie an andere Spielende weitergeben, die sie noch nicht besitzen.

Sichtbarkeit und Licht

Ein Gebiet kann hell und gut sichtbar oder *leicht* oder *stark verschleiert* sein. Bei leicht verschleierter Sicht – beispielsweise bei schwachem Licht oder dunstigem Nebel – sind WEI (Wahrnehmung)-Würfe, die die Sicht betreffen, im Nachteil. Bei stark verschleierter Sicht – bei Dunkelheit oder dichtem Nebel – gelten alle Kreaturen als *blind*, wenn sie keine Fähigkeiten haben, um diese Einschränkung zu überwinden. Blinden Kreaturen misslingen automatisch alle Attributswürfe, die Sicht erfordern, sie sind bei ihren Angriffswürfen

im Nachteil und alle Angriffswürfe gegen sie sind im Vorteil – wodurch sich Vorteil und Nachteil aufheben, wenn alle beteiligten Kreaturen von Dunkelheit betroffen sind.

Eine Fackel oder ähnliche Lichtquelle sorgt innerhalb von 6 Metern für helles und innerhalb von weiteren 6 Metern für schwaches Licht. Charaktere und Monster mit Dunkelsicht behandeln innerhalb ihrer angegebenen Reichweite schwaches Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie schwaches Licht.

Traglast und Überlastung

Dein Charakter kann bis zu Stärke x 7,5 Kilogramm tragen und bis zu Stärke x 15 Kilogramm kurzfristig stemmen oder ziehen. Wenn Charaktere

ein höheres Gewicht tragen, stemmen oder ziehen müssen, kann ihre Bewegungsrate nicht höher als 1,5 Meter sein.

Wer kann denn so viel tragen?

Die maximale Traglast ist im 5e-Regelsystem bewusst höher angesetzt, als es realistisch wäre. Sie soll nur einen ungefähren Rahmen bieten und nicht dem heroischen Spiel im Weg stehen. Das vollständige *Aventurien 5e-Regelwerk* enthält auch Optionalregeln für realistischere Traglast.



Kampf

Wenn es zum Kampf kommt, wechselt das Spiel von der freien Erzählung zu einer festen Abfolge von *Runden*, die jeweils sechs Sekunden in der Spielwelt andauern. Alle am Kampf beteiligten Figuren – also SC, NSC und Monster – haben in jeder Runde einen *Zug*. Die Reihenfolge der Züge ergibt sich aus der **Initiative**, die zu Beginn des Kampfes für jede beteiligte Figur mit 1W20+GES ausgewürfelt wird. Beteiligte, die von ihren Gegnern noch nicht bemerkt wurden, sind im Vorteil. Bei einem Gleichstand zwischen SC entscheiden die Spielenden, bei einem Gleichstand zwischen NSC oder zwischen NSC und SC entscheidet die Spielleitung, üblicherweise durch einen vergleichenden Wurf mit dem W20.

In jedem deiner Züge kannst du:

- ❖ deinen Charakter entsprechend der Bewegungsrate weit **bewegen**. Die Bewegung kann auch unterbrochen werden. Das heißt, du kannst deinen Charakter bewegen, einen Angriff durchführen und wieder bewegen lassen, so lange du insgesamt nicht mehr Distanz zurücklegst, als es die Bewegungsrate erlaubt.
- ❖ eine einzelne **Aktion** ausführen. Eine Aktion kann eine der unten beschriebenen besonderen Kampfaktionen sein, eine Handlung, die einen Attributswurf erfordert, oder ein Zauber, der eine Aktion als Zauberdauer benötigt.

- ❖ eine einzelne **Bonusaktion** ausführen. Du kannst die Bonusaktion zu jeder Zeit im Zug ausführen, beliebig vor oder nach deiner Aktion – es sei denn, es ist bei der Bonusaktion anders angegeben.
- ❖ eine einzelne **Reaktion** ausführen. Reaktionen werden üblicherweise nicht im eigenen Zug ausgeführt, sondern als Folge einer gegnerischen Handlung. SC, NSC und Monster haben die Möglichkeit, als Reaktion einen *Gelegenheitsangriff* durchzuführen. Weitere Reaktionen können besondere Zauber oder Fähigkeiten sein.
- ❖ mit anderen Figuren, die deinen Charakter hören und verstehen können, **kommunizieren**. Beachte dabei, dass jede Runde nur sechs Sekunden Zeit in der Spielwelt umfasst.

Kampfaktionen

Du kannst auch im Kampf jede übliche Handlung durchführen, solange sie in einer Aktion umsetzbar ist. Die folgenden Aktionen sind vor allem für den Kampf relevant.

Aktion	Erklärung
Angriff	Der Charakter attackiert waffenlos oder mit einer Waffe (siehe Abschnitt <i>Angriffe</i> weiter unten).
Ausweichen	Bis zu deinem nächsten Zug sind Angriffe gegen deinen Charakter im Nachteil und alle GES-Rettungswürfe, die du ablegen musst, sind im Vorteil. Du verlierst diese Boni, wenn dein Charakter festgesetzt wird oder die Bewegungsrate auf 0 sinkt.
Helfen	Wähle eine gegnerische Kreatur, die sich nicht weiter als 1,5 Meter von deinem Charakter entfernt befindet. Der nächste Angriff, den eine verbündete Kreatur vor deinem nächsten Zug gegen das Ziel ausführt, ist im Vorteil. Dein Charakter kann alternativ auch eine sterbende Kreatur stabilisieren (siehe Abschnitt <i>Schaden und Heilung: Sterbend</i>).
Rückzug	Die Bewegung deines Charakters provoziert in diesem Zug keine Gelegenheitsangriffe.
Spurt	Für den Rest deines Zuges erhält dein Charakter zusätzliche Bewegung in Höhe der Bewegungsrate.

Kreaturengröße

Jede Kreatur besitzt eine bestimmte Größe, die den Bereich beschreibt, den sie kontrolliert. Die Tabelle zeigt diesen Bereich in Metern und in Kästchen für den Einsatz von Battlemaps an, wobei vom verbreiteten Maß von 1,5 Meter pro Kästchen ausgegangen wird.

Größe	Bereich (m)	Bereich (Kästchen)
Winzig	0,75 x 0,75	1/4
Klein	1,5 x 1,5	1
Mittel	1,5 x 1,5	1
Groß	3 x 3	4 (2 x 2)
Riesig	4,5 x 4,5	9 (3 x 3)
Gigantisch	6 x 6	16 (4 x 4)

Bewegung

Während der Bewegung kann sich dein Charakter durch den Bereich einer verbündeten oder *kampf-unfähigen* Kreatur bewegen oder durch den Bereich einer Kreatur, die zwei oder mehr Größenkategorien kleiner oder größer ist. Du kannst die Bewegung nicht willentlich im Bereich einer anderen Kreatur beenden. Wenn du deinen Zug aus irgendeinem Grund doch im Bereich einer anderen Kreatur beendest, wird dein Charakter umgeworfen – es sei denn, der Charakter ist winzig oder größer als die andere Kreatur.

Manche Umgebungen, wie lockeres Geröll oder dichtes Unterholz, können *schwieriges Gelände* sein. Wenn dein Charakter keine Möglichkeit hat, dem Gelände auszuweichen, zum Beispiel mit einer *Flugbewegungsrate*, kostet jeder Meter Bewegung in diesem Gelände einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate. Der Bereich einer anderen Kreatur ist immer schwieriges Gelände, außer sie ist winzig oder mit den Charakteren verbündet.

Das *Erklettern* einer vertikalen Wand kostet für jeden Meter Bewegung in diesem Gelände einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate – also zwei Meter, wenn die Wand außerdem schwieriges Gelände ist –, außer dein Charakter hat eine *Kletterbewegungsrate*.

Schwimmend kostet jeder Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate – zwei Meter bei schwierigem Gelände, wie einer starken Strömung –, außer dein Charakter verfügt über eine *Schwimmbewegungsrate*.

Du kannst während der Bewegung verschiedene Bewegungsarten kombinieren, musst aber die bisher zurückgelegte Distanz von der neuen Bewegungsart abziehen.



Theresa Königseder-Haller

Rüstungsklasse

Alle Kreaturen und Objekte haben eine Rüstungsklasse, die angibt, wie schwierig es ist, diesem Ziel Schaden zuzufügen. Die Rüstungsklasse ergibt sich aus einer Kombination aus Rüstungswert und GES, wie bei der jeweiligen Rüstung angegeben.

Angriffe

Dein Charakter kann ein Ziel mit einer Waffe in der Hand angreifen.

Würfle dazu einen Wurf mit der *Rüstungsklasse* des Ziels als Schwierigkeitsgrad. Üblicherweise verwenden Nahkampfwaffen STÄ, Fernkampfwaffen GES. Bei Waffen mit der Eigenschaft *Finesse* verwendest du den höheren der beiden Werte. Bei Waffen mit der Eigenschaft *Wurfwaffen* verwendest du dasselbe Attribut, das du auch im Nahkampf verwenden würdest.

Wenn dein Charakter mit einer Waffe geübt ist oder waffenlos angreift, kannst du zusätzlich den Übungsbonus addieren.

Wenn nicht anders angegeben, hat eine Nahkampfwaffe eine Reichweite von 1,5 Metern. Eine Fernkampfwaffe hat zwei Reichweiten. Auf die kürzere Distanz wird der Angriff wie gewohnt durchgeführt, auf die längere Distanz mit einem Nachteil.

Wenn der Wurf gelingt, erleidet das Ziel Schaden in Höhe des angegebenen Waffenschadens + Modifikator des Attributs, das du auch für den Angriff verwendet hast.

Wenn dein Charakter waffenlos angreift, ist die Reichweite 1,5 Meter und der Schaden STÄ+1.

Kritische Treffer

Eine sogenannte **natürliche 20** bei einem Angriffswurf – und dabei ist immer das Resultat des Würfelwurfs vor Anrechnung der Modifikatoren gemeint –, verursacht einen *Kritischen Treffer*. Alle Schadenswürfel des Angriffs, sowohl durch die Waffe als auch durch andere Effekte, werden ein weiteres Mal gewürfelt und zum Schaden addiert.

Gelegenheitsangriffe

Wenn eine Kreatur, die dein Charakter sehen kann, die Reichweite dessen Nahkampfangriffe verlässt, indem sie eine eigene Bewegung oder eine Aktion oder Bonusaktion benutzt, kannst du deine Reaktion verwenden, um deinen Charakter einen einzelnen Nahkampfangriff gegen sie durchführen zu lassen. Dieser Angriff findet statt, bevor die Kreatur die Reichweite deines Charakters verlässt. Hat die Kreatur in diesem Zug die Aktion *Rückzug* ausgeführt, kannst du keinen Gelegenheitsangriff gegen sie durchführen.

Deckung

Wird ein Ziel mindestens zur Hälfte von einem Hindernis verdeckt, erhält es +2 auf seine Rüstungsklasse und GES-Rettungswürfe. Ist es zumindest zu 2/3 verdeckt, steigt der Bonus auf +5. Völlig verdeckte Ziele können nicht als Ziel ausgewählt werden. Es zählt nur der jeweils höchste Bonus.

Liegend

Durch bestimmte Effekte kann dein Charakter den Zustand *Liegend* erhalten, üblicherweise, indem du umgeworfen wirst. Wenn dein Charakter liegt, ist nur noch eine krabbelnde Fortbewegung möglich, wobei jeder Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate verbraucht. Du kannst die halbe Bewegungsrate (abgerundet) nutzen, um deinen Charakter aufstehen zu lassen und den Zustand zu beenden, sofern die Bewegungsrate nicht 0 ist. Solange dein Charakter *liegt*, würfelst du deine Angriffe mit Nachteil. Angriffe auf deinen Charakter sind im Vorteil, wenn der Angriff innerhalb von 1,5 Metern erfolgt, ansonsten im Nachteil. Du kannst den Zustand während deines Zuges jederzeit freiwillig herbeiführen, solange deine Bewegungsrate nicht 0 ist.

Gepackt

Wenn du den Zustand *Gepackt* hast, wirken folgende Effekte auf dich:

- ❖ **Keine Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden.
- ❖ **Beeinträchtigte Angriffe:** Du bist bei Angriffswürfen gegen alle Ziele außer der Kreatur, die dich *gepackt* hält, im Nachteil.
- ❖ **Beweglich:** Die Kreatur, die dich *gepackt* hält, kann dich ziehen oder tragen, wenn sie sich bewegt. Allerdings kostet sie dies doppelt so viel Bewegung, sofern du nicht winzig oder um mindestens zwei Kategorien kleiner als sie bist.
- ❖ **Den Haltegriff beenden:** Du kannst deine Aktion verwenden, um einen STÄ (Athletik)-Wurf oder GES (Akrobatik)-Wurf gegen den Rettungswurf-SG des Haltegriffs auszuführen. Bei einem Erfolg endet der Zustand *Gepackt*. Der Zustand endet ebenfalls, wenn die Kreatur, die dich *gepackt* hält, *kampfunfähig* wird oder ihr Abstand zum *gepackten* Ziel die Reichweite des Haltegriffs überschreitet. Außerdem kann sie dich jederzeit loslassen (keine Aktion erforderlich).

*Wenn ihr neu im Rollenspiel oder euch noch unsicher über diese Regeln seid, spielt jetzt **Probeszenario #2** auf Seite 40.*

Schaden und Heilung

Schaden können die Charaktere aus verschiedenen Quellen erhalten, meist durch einen Angriff oder infolge eines misslungenen Rettungswurfes. Jeder Angriff hat eine bestimmte Schadensart, wie beispielsweise Stich- oder Feuerschaden. Einige Ziele sind gegen bestimmte Schadensarten *resistent*, erleiden in dem Fall also nur halben Schaden (abgerundet). Andere Wesen sind sogar *immun* und erleiden gar keinen Schaden. Wieder andere hingegen sind *anfällig* für bestimmte Schadensarten – sie erleiden dann doppelten Schaden. Etwaige Resistenzen, Immunitäten oder Anfälligkeiten sind jeweils immer direkt beim Charakter oder in den Wertekästen vermerkt.

Trefferpunkte

Kreaturen und Objekte besitzen eine Anzahl Trefferpunkte, die bei Objekten die Haltbarkeit und den allgemeinen Zustand anzeigt und bei Kreaturen Gesundheit, Ausdauer, Kampfgeist und Überlebenswillen darstellt. Schaden reduziert die Trefferpunkte des Ziels. Sinken die TP auf 0, wird ein Objekt zerstört, eine gegnerische Kreatur stirbt und ein SC wird *bewusstlos* und gilt als *sterbend*.

Wenn ein SC ein Ziel auf 0 TP bringt und die verwendete Waffe es nach Entscheidung der SL zulässt, kann der SC auch entscheiden, das Ziel nur zu bewusstlos zu schlagen. Wenn eine Regel verlangt, dass du Schaden halbst, runde immer ab.

Die TP können nicht unter 0 sinken. Wenn der Schaden gegen einen SC ausreicht, um ihn auf 0 TP zu bringen und der restliche Schaden das Trefferpunktemaximum des SC übersteigt, stirbt er sofort.

Temporäre Trefferpunkte

Verschiedene Effekte können temporäre Trefferpunkte verleihen. Temporäre Trefferpunkte wirken als Schutzschild, der eure Charaktere und andere Kreaturen vor Schaden bewahrt.

Temporäre Trefferpunkte

- ❖ werden immer zuerst verbraucht, wenn der Charakter Schaden erleidet.
- ❖ bleiben erhalten, bis sie verbraucht sind oder der entsprechende Charakter eine lange Rast beendet.
- ❖ addieren sich nicht auf. Wenn dein Charakter temporäre Trefferpunkte erhält und bereits welche besitzt, gilt der höhere Wert.
- ❖ können nicht durch Heilung wiederhergestellt werden.

Festgesetzt

Wenn du durch irgendeinen Effekt *festgesetzt* wirst, gelten die folgenden Regelungen:

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden.
- ❖ Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil und deine Angriffswürfe sind im Nachteil.
- ❖ Du bist bei GES-Rettungswürfen im Nachteil.

Kampfuntfähig

Wenn du durch irgendeinen Effekt *kampfuntfähig* wirst, gelten die folgenden Regelungen:

- ❖ Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen durchführen.
- ❖ Du kannst keine *Konzentration* halten.
- ❖ Du kannst nicht sprechen
- ❖ Du bist beim Auswürfeln von Initiative im Nachteil



Theresa Königseder-Haller

Bewusstlos

Wenn du *bewusstlos* bist, gelten die folgenden Regelungen:

- ❖ Du hast die Zustände *Liegend* und *Kampfunfähig*.
- ❖ Du nimmst die Umgebung nicht wahr.
- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden.
- ❖ Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil.
- ❖ Alle GES- und STÄ-Rettungswürfe deines Charakters misslingen automatisch.
- ❖ Alle Angriffe von Angreifenden innerhalb von 1,5 Metern auf dich gelten automatisch als Kritische Treffer.

Sterbend

Wenn dein Charakter zu Beginn deines Zuges über 0 Trefferpunkte verfügt, also als sterbend gilt, musst du 1W20 würfeln. Bei einem Ergebnis von 10 oder mehr erzielst du einen Erfolg, ansonsten einen Misserfolg. Bei deinem dritten Erfolg wird dein Charakter stabil und gilt nicht mehr als sterbend. Bei deinem dritten Misserfolg stirbt dein Charakter. Beide Zähler werden zurückgesetzt, wenn dein Charakter Trefferpunkte zurückerhält.

Eine natürliche 20 auf dem Würfel zählt als zwei Erfolge, eine natürliche 1 auf dem Würfel als zwei Misserfolge. Wenn dein Charakter Schaden erleidet, während dessen Trefferpunkte auf 0 sind, gilt das als ein Misserfolg, ein Kritischer Treffer als zwei Misserfolge.

Verbündete, die sich nicht weiter als 1,5 Meter von deinem Charakter entfernt aufhalten, können eine Helfen-Aktion einsetzen, um deinen Charakter mit WEI (Heilkunde)-Wurf (SG 10) zu stabilisieren. Dein Charakter gilt dann nicht mehr als sterbend, hat aber immer noch 0 Trefferpunkte und ist bewusstlos, bis er oder sie Trefferpunkte zurückerhält. Nach 1W4 Stunden erhält dein Charakter automatisch 1 Trefferpunkt zurück.

Vergiftet

Manche Effekte können den Zustand *Vergiftet* verleihen, zum Beispiel der Biss einer giftigen Kreatur oder ein Stich einer Falle. Ist eine Kreatur *vergiftet*, ist sie bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Kurze Rast

Wenn Charaktere eine Stunde lang ungestört rasten können und zu Beginn der Rast mindestens 1 Trefferpunkt besitzen, darfst du den Trefferwürfel einsetzen. Würfle den Würfel und addiere die KON deines Charakters. Du kannst verlorene Trefferpunkte bis zur Höhe des Ergebnisses zurückerhalten. Die Charaktere aus diesem heft besitzen dabei auf Stufe 1 nur einen Trefferwürfel, mächtigere Charaktere verfügen über mehr. Eingesetzte Trefferwürfel sind verbraucht. Manche Fähigkeiten erhalten bei einer kurzen Rast außerdem Anwendungen zurück.

Lange Rast

Wenn die Charaktere mindestens acht Stunden lang ungestört ruhen können und zu Beginn mindestens 1 Trefferpunkt besitzen, können sie eine lange Rast einlegen. Während dieser Zeit müssen die Charaktere mindestens sechs Stunden schlafen und die verbleibende Zeit mit leichten Tätigkeiten, wie Lesen oder Wache halten, verbringen.

Wenn ihr Initiative würfeln müsst, dein Charakter Schaden erleidet, einen Zauber wirkt, der kein Zaubertick ist, oder eine Stunde oder mehr anstrengende Tätigkeiten durchführt, unterbrichst du die lange Rast. Du kannst sie anschließend wieder beginnen, die notwendige Dauer für die Ruhephase steigt aber für jede Unterbrechung um eine Stunde. Während Charaktere schlafen, gelten sie als *bewusstlos*.

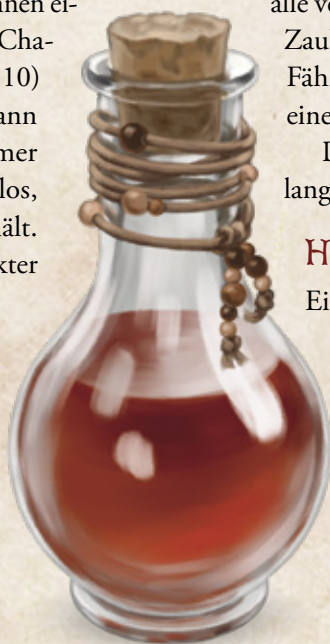
Am Ende der langen Rast erhält dein Charakter alle verlorenen Trefferpunkte und verbrauchten Zauberplätze und Trefferwürfel zurück. Einige Fähigkeiten erhalten ihre Anwendung nach einer langen Rast zurück.

Du kannst erst nach 16 Stunden erneut eine lange Rast einlegen.

Heiltränke

Ein Heiltrank kann als Bonusaktion eingefloßt werden und stellt sofort verlorene Trefferpunkte wieder her. Die genaue Anzahl der zurückgewonnenen Trefferpunkte wird dabei erwürfelt, üblicherweise mit 2W4+2.

Spielt jetzt Probeszenario #3 auf Seite 42.



Zauberei

Zauberei umfasst das Wirken übernatürlicher Effekte, die gemeinhin Zauber genannt werden. Diese unterteilen sich in simple und häufig einsetzbare Zaubertricks und mächtigere Zaubersprüche.

Zaubergrade

Zaubersprüche weisen einen Zaubergrad auf. Um einen Zauberspruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz entsprechend des Zaubergrads oder höher verbrauchen. Dein Charakter erhält diese Zauberplätze nach einer langen Rast zurück. Alle Zaubersprüche in diesem Heft besitzen den Zaubergrad 1, aber es existieren noch weit mächtigere Sprüche. Die vollständigen Regeln im *Aventurien 5e-Regelwerk* enthalten neben weiteren Zaubern außerdem noch ein alternatives Zauberpunkte-System.

Zaubertricks

Zaubertricks besitzen den Zaubergrad 0 und benötigen keinen Zauberplatz, um gewirkt zu werden. Sie können daher beliebig oft verwendet werden.

Einen Zauber wirken

Um einen Zauber zu wirken, musst dein Charakter das Ziel innerhalb der Reichweite – Selbst, Berührung oder eine Angabe in Metern – sehen können und je nach Beschreibung beim Zauber

- ♣ eine Aktion, Bonusaktion oder Reaktion verwenden.
- ♣ eine Zaubergeste (G) und/oder eine verbale Spruchformel (V) ausführen.

Die genaue Geste oder verbale Spruchformel variiert in Aventurien je nach Kultur und Tradition. Dein Charakter muss nur prinzipiell in der Lage sein, sie auszuführen, also beispielsweise nicht bewegungsunfähig oder stumm sein.

Du kannst in jeder Runde nur einen Zauber wirken, der einen Zauberplatz verbraucht.

Wenn ein Zauber dir erlaubt, ein beliebiges Ziel auszuwählen, kann das auch dein Charakter selbst sein, auch wenn die Reichweite des Zaubers nicht Selbst ist. Das gilt jedoch nicht, wenn die Zauberbeschreibung explizit ein gegnerisches oder anderes Ziel als deinen Charakter verlangt.



Theresa Königseder-Haller

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer von Zaubern kann eine *feste Dauer*, *unmittelbar* oder eine maximale Dauer mit *Konzentration* sein.

Der Effekt eines Zaubers mit *fester Dauer* wirkt genau so lange wie in der Zaubersbeschreibung angegeben und endet dann. Du kannst den Zauber jederzeit vorzeitig enden lassen, sofern dein Charakter nicht kampfunfähig, also zum Beispiel bewusstlos, ist.

Ein Zauber mit der Wirkungsdauer *unmittelbar* bewirkt im Moment seines Wirkens einen Effekt, zum Beispiel Schaden am Ziel.

Zauber mit *Konzentration* müssen aktiv aufrechterhalten werden. Dafür benötigst du keine weiteren Aktionen, aber dein Charakter kann sich nur auf einen Zauber gleichzeitig konzentrieren. Wirkt dein Charakter einen zweiten Zauber mit Konzentration, endet ein laufender Konzentrationszauber automatisch.

Erleiden Charaktere Schaden, während sie sich auf einen Zauber konzentrieren, muss ein KON-Rettungswurf abgelegt werden. Der Schwierigkeitsgrad (SG) dafür ist mindestens 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens (abgerundet), wenn dieser Wert höher ist,

bis zu einem Maximum von 30. Bei einem Misserfolg endet der Zauber.

Der Zauber endet automatisch, wenn dein Charakter kampfunfähig wird oder stirbt.

Angriffswürfe und Rettungswürfe

Manche Zauber erfordern einen Angriffswurf gegen das Ziel oder das Ziel muss einen bestimmten Rettungswurf ablegen.

Ein *Angriffswurf* wird, je nach Zauber, genauso wie ein normaler Fern- oder Nahkampfangriff mit folgendem Bonus durchgeführt:

Angriffszauber-Modifikator = *dein Zauberwirken-Attributsmodifikator* (je nach Klasse) + *dein Übungsbonus*.

Wenn ein Ziel einen *Rettungswurf* gegen einen Zauber deines Charakters ablegen muss, gilt:

Zauberrettungswurf-SG = 8 + *dein Zauberwirken-Attributsmodifikator* (je nach Klasse) + *dein Übungsbonus*.

*Wenn ihr neu im Rollenspiel oder euch noch unsicher über diese Regeln seid, spielt jetzt **Probesszenario #4** auf Seite 43.*

Spielleiten

Die Spielleitung ist der grundlegende Faktor, der Rollenspiele von Brettspielen unterscheidet. Während man bei anderen Spielen an einschränkende Vorgaben und fixe Szenarios gebunden ist, ermöglicht die Spielleitung, kreative Ideen umzusetzen, an die beim Schreiben des Spiels noch gar nicht gedacht wurde.

Die Spielleitung als Basis der Geschichte

Im Gegensatz zu den Spielenden kennst du als Spielleitung die Hintergründe des Abenteurers. Entweder, weil du ein vorgefertigtes Abenteuer zuvor durchgelesen hast, oder, weil du dir dein Abenteuer sogar selbst ausdenkst. Du beschreibst die grundlegende Situation und legst damit die Basis für das, was folgt. Wenn die Spielenden eine Entscheidung treffen, liegt es wiederum an dir, in Kombination mit deinem Hintergrund-

wissen, die Folgen abzuschätzen und die Veränderung der Situation zu beschreiben.

Würfelschwierigkeiten

Wenn eine Situation einen Würfelwurf verlangt, liegt es an dir, zu entscheiden, welche Attribute und Fertigkeiten gewürfelt werden und gegen welche Schwierigkeit die Charaktere bestehen müssen.

Die erste Entscheidung ist dabei immer, ob es sich um einen **Attributswurf** oder einen **Rettungswurf** handelt. Ein Attributswurf wird durchgeführt, wenn ein Charakter aktiv etwas erreichen will – zum Beispiel eine Mauer überwinden, eine Falle entschärfen oder jemanden überzeugen. Ein Rettungswurf ist es dann, wenn der Charakter etwas vermeiden will – zum Beispiel umgeworfen, von Trümmern getroffen, vergiftet oder verängstigt zu werden.

Als Zweites entscheidest du, welches **Attribut** verwendet wird.

- ❖ **Stärke** (STÄ): für reine Muskelkraft
- ❖ **Geschicklichkeit** (GES): für alles, was mit Beweglichkeit und Präzision zu tun hat
- ❖ **Konstitution** (KON): für Zähigkeit
- ❖ **Intelligenz** (INT): für Bildung und Kombinationsgabe
- ❖ **Weisheit** (WEI): für Sinneswahrnehmungen und Einfühlungsvermögen
- ❖ **Charisma** (CHA): für Ausstrahlung und Überzeugungsgabe

Die dritte Entscheidung ist, ob und welche **Übung** angerechnet werden kann. Bei einem Rettungswurf ist die Übung, wenn vorhanden, direkt auf dem Charakterbogen eingerechnet. Für einen Attributswurf ergibt sich die Übung aus einer passenden Fertigkeit – zum Beispiel Fingerfertigkeit für das Überwinden eines Schlosses oder Athletik für einen Sprint. Die vollständige Liste der Fertigkeiten findest du im Abschnitt **Attributsboni und Übung**.

An vierter Stelle ist die **Schwierigkeit** der Situation festzulegen. Eine Richtlinie gibt die folgende Tabelle, wobei aber immer auch alle Zwischenstufen möglich sind.

Sehr einfach	5
Einfach	10
Mittel	15
Schwer	20
Sehr schwer	25
Fast unmöglich	30

Im abschließenden fünften Schritt entscheidest du schließlich, ob in der jeweiligen Situation **Vorteile oder Nachteile** bestehen. Vorteile oder Nachteile sind immer zusätzliche Faktoren über die Grundschwierigkeit hinaus – zum Beispiel, wenn eine Übung in einem passenden Werkzeug zusätzlich zur Fertigkeit besteht (beispielsweise Diebeswerkzeug und Fingerfertigkeit zum Knacken eines Schlosses oder Entschärfen einer Falle), Hilfe durch einen Kameraden oder persönliche Einflussfaktoren. Weitere Beispiele finden sich im **Probeszenario #1** auf Seite 39.

Das klingt jetzt vielleicht nach viel, aber mit etwas Übung hat man diese Schritte üblicherweise in wenigen Sekunden durchgespielt.

Angst vor dem Spilleiten?

Viele Rollenspiel-Neulinge sind verunsichert bei der Vorstellung, die Rolle der Spielleitung einzunehmen. Das ist nachvollziehbar, aber unnötig. Die Position der Spielleitung ist eine andere als die der Spielenden, aber sie ist nicht weniger Spaß oder erfüllend – im Gegenteil.

Ja, gutes Spilleiten kann mit einem gewissen Aufwand verbunden sein, aber es lohnt sich. Die Spielleitung hat den stärksten gestalterischen Einfluss auf die Welt und die Geschichte und die größte kreative Freiheit. Sie ist außerdem nicht auf einen einzelnen SC beschränkt, sondern kann in viele verschiedene Rollen schlüpfen. Das werden sogar Figuren sein, die den Spielenden gar nicht als SC zur Verfügung stehen, wie ein uralter Drache oder die Kaiserin eines Reiches.

Spilleiten macht einen Heidenspaß und ihr solltet es unbedingt einmal ausprobieren!

Spotlight

Die zweite wichtige Aufgabe der Spielleitung ist, dafür zu sorgen, dass alle Spielenden zum Zug kommen. Es ist nur natürlich, dass manche mehr Raum einnehmen und andere eher still und vorsichtig sind. Wenn du hier ein zu starkes Ungleichgewicht bemerkst, sprich die ruhigen Spielenden einfach direkt an und frage sie, was ihre Charaktere in der jeweiligen Situation machen wollen.

Aber frag auch deine Gruppe nach ihren Vorlieben. Manche Personen sind durchaus damit zufrieden, sich lange still im Hintergrund zu halten und dafür dann einen einzelnen wirklich epischen Glanzmoment zu haben.

Die Spielleitung als Opposition

Die Spielleitung übernimmt nicht nur die Kontrolle über alle gegnerischen und sonstigen Figuren und Monster, sie entscheidet auch, welche davon überhaupt im Szenario vorkommen. In den Spielbeispielen und dem Abenteuer in diesem Heft sind die Gegner schon ausgearbeitet – auch wenn manchmal noch individuelle Anpassungen an deine spezifische Gruppe sinnvoll sein können. Bei einem eigenen Abenteuer musst du komplett selbst entscheiden, welche Gegner du deiner Gruppe entgegensetzt.

Dabei solltest du immer im Hinterkopf behalten, dass die Aufgabe der Spielleitung ist, die Gruppe herauszufordern, nicht sie zu besiegen. Du könntest jederzeit eine Armee oder ein übermächtiges Monster ins Spiel bringen, welche die Gruppe völlig unaufhaltsam vernichten, aber das würde nur zu einem sehr kurzen und wenig befriedigenden Spiel führen.

Die Gruppe sollte immer eine Chance haben. Das muss nicht unbedingt heißen, dass sie immer in der Lage sein muss, einen Gegner zu bezwingen. Manchmal kann der Gegner auch wirklich übermächtig sein, das kommt in einer lebendigen Welt einfach vor. Aber in diesem Fall sollte es Warnzeichen geben und eine Möglichkeit für Rückzug oder Flucht.

Du wirst bei Wertekästen die Anmerkung des Herausforderungsgrads (HG) sehen. Dieser gibt eine Richtlinie, wie mächtig ein Gegner ist. Durch den großen Freiheitsgrad in Rollenspielen ist das nie so exakt wie in einem Brettspiel. Aber grob lässt sich sagen:

- ❖ Ein Gegner mit einem HG in Höhe der Stufe der Gruppe ist eine unterhaltsame, aber nicht wirklich gefährliche Herausforderung.
- ❖ Ein Gegner mit einem HG zwei Stufen über der Stufe der Gruppe ist eine spannende Herausforderung.
- ❖ Ein Gegner mit einem höheren HG ist sehr gefährlich und sollte nur als Bedrohung auftauchen, der man ausweichen muss.

Manche Gegner haben einen HG von < 1 . Diese treten üblicherweise in Gruppen oder als Gegner für einzelne SC auf und summieren ihren HG.

Bedenke auch die folgenden zusätzlichen Faktoren:

- ❖ Hat die Gruppe schon Herausforderungen hinter sich? Haben sie Trefferpunkte und Zauberplätze verbraucht und keine Gelegenheit, sich vor einem erneuten Kampf zu erholen? Das erhöht die Gefährlichkeit des Kampfes.
- ❖ Ist die Umgebung selbst gefährlich oder hilfreich für die Gruppe? Ein Kampf in einer Lava-Landschaft, wo jeder falsche Schritt oder ein Sturz verheerend sein kann und Deckung rar ist, ist etwas anderes als ein Kampf im Wald mit vielen Möglichkeiten, um sich zu verstecken oder in Deckung zu gehen.

Wenn die Bedingungen stark gegen die Gruppe sprechen, könntest du Herausforderungen einfacher machen, indem du etwa weniger Gegner in einer Gruppe einsetzt, die Trefferpunkte eines Gegners senkst oder bestimmte Spezialfähigkeiten nicht einsetzt. Alternativ könntest du den Gegner belassen, wie er ist, aber nochmal sicherstellen, dass es Warnzeichen und die Möglichkeit zum Rückzug gibt.

Orientiere dich, wenn du eigene Geschichten erzählst, anfangs an fertigen Abenteuern. Im Laufe der Zeit lernt man immer besser, Gegner und Situationen einzuschätzen. Eine große Auswahl an vorgefertigten Wertekästen findest du im gesondert erhältlichen *Aventurien 5e-Regelwerk* und *Aventurien 5e-Monsterhandbuch*.

Die Spielleitung als Entscheidungsinstanz

Wenn es Situationen gibt, in denen nicht klar ist, welche Regeln anzuwenden sind oder was in der Hintergrundwelt Fakt ist, hat im Zweifelsfall die Spielleitung die Entscheidungsgewalt. Das hält das Spiel im Fluss und verhindert lange Diskussionen. Es bietet sich aber an, diskussionswürdige Themen nach dem Abenteuer gemeinsam zu klären.

Frag die Spielenden

Die Spielleitung hat im Zweifelsfall das letzte Wort, aber das heißt nicht, dass du alleine alles wissen und entscheiden musst. Wenn du dir bei einer Regel oder einem Hintergrunddetail nicht sicher bist und die Spielenden fragen kannst, ohne wichtige Abenteuerinformationen zu enthüllen, dann tu das. Du kannst in gewissen Situationen sogar Spielenden ein Erzählrecht einräumen. Wenn die überraschende Frage nach dem Aussehen des Schmiedesohns oder der detaillierten Einrichtung einer Herberge kommt, lass sie doch jemanden von den Spielenden beschreiben, wenn es nicht für die Lösung des Abenteuers relevant ist. Bei sehr guten Ideen kannst du sie sogar im Nachhinein für das Abenteuer relevant machen.

Heldische Inspiration

Als Spielleitung obliegt dir auch die Vergabe der Heldischen Inspiration. Manche Regeln erzeugen diese automatisch – wie Alriks Fähigkeit Predigen –, aber primär kommt Heldische Inspiration durch die Entscheidung der Spielleitung ins Spiel. Du könntest Heldische Inspiration zum Beispiel vergeben, wenn:

- ❖ jemand eine sehr gute Idee zur Lösung des Abenteuers beisteuert.
- ❖ ein Charakter sich besonders heldenhaft und mutig verhält, um andere zu schützen oder zu retten.
- ❖ jemand seinen Charakter besonders gut und für alle am Tisch begeisternd ausspielt.
- ❖ jemand bereit ist, Schwächen des Charakters ins Spiel zu bringen und damit die Geschichte für alle interessanter zu machen.
- ❖ jemand die ganze Gruppe zum Lachen bringt.

Die Entscheidung darüber, welche Umstände eine Heldische Inspiration rechtfertigen, liegt aber letztendlich bei dir und dem Spielstil deiner Gruppe. Wenn ihr beispielsweise lieber ernsthafte und gruselige Abenteuer spielen wollt, sind Scherze vielleicht eher störend als gewünscht.

*Wenn ihr neu im Rollenspiel oder euch noch unsicher über diese Regeln seid, spielt jetzt **Probeszenario #5** auf Seite 44 und **#6** auf Seite 46.*

Seid ihr bereit für neue Abenteuer? Dann sollte sich die Spielleitung als nächstes das Abenteuer *Blutspuren* vornehmen!

Charakterdarstellung

Wenn du eine neue Nebenfigur darstellst, konzentriere dich auf einige wenige wichtige Eigenheiten, die in Erinnerung bleiben – zum Beispiel feuerrotes Haar, ein Lispeln, der ständige Versuch, größer zu wirken, oder eine sehr präzente Narbe. Du musst nicht für jede Figur einen eigenen Akzent entwickeln (Respekt, wenn du dazu in der Lage bist, das können nicht viele!) und du solltest es nicht übertreiben, sonst werden Figuren zu Karikaturen. Der Dorfvorsteher ist ein großgewachsener, älterer Mann mit einer auffälligen Tätowierung im Gesicht. Er sollte aber eher nicht gleichzeitig einbeinig, laut und ständig von Fliegen umschwirrt sein. Alles davon wäre für sich eine interessante Eigenheit, aber in Summe wäre es zu viel des Guten.

Auszeit

Jede Spielleitung kommt irgendwann in eine Situation, in der die Spielenden Ideen nachgehen, auf die man nicht im Geringsten vorbereitet ist und die die Geschichte völlig auf den Kopf stellen würden. Es ist dann keine Schande, einfach um eine Auszeit zu bitten. Nimm dir ein paar Minuten, geh vor die Tür, in einen anderen Raum oder wo du dich sonst wohlfühlst und denke über die Situation nach. Oft fällt einem so schnell ein guter Weg ein, wie es weitergehen kann. Solltest du nach einer Viertelstunde auf keine gute Lösung kommen, rede mit deiner Gruppe. Vielleicht haben die Spielenden ja die passende Lösung parat. Falls nicht, kommuniziere klar, was genau das Problem ist, und spreche über Lösungsmöglichkeiten. Freiheit ist zwar immer gut, aber sie darf nie den Spielspaß gefährden. So kann man als Kompromiss nach der Aussprache zum Beispiel erst einmal dem geplanten Weg der Spielleitung für eine Weile folgen und sich dann an späterer Stelle wieder frei austoben.



Theresa Königseder-Haller

Das Problem mit sozialen Herausforderungen

Viele Rollenspielgruppen tendieren dazu, Szenen, in denen verhandelt oder jemand bezirzt, getäuscht oder anders überzeugt werden soll, zuerst im offenen Rollenspiel auszuspielen und dann, basierend auf der schauspielerischen Leistung, Boni oder Mali auf den darauffolgenden Würfelwurf zu vergeben. Oder sie verzichten überhaupt ganz auf das Würfeln. Das ist nachvollziehbar – eine wichtige Verhandlung auszuspielen, macht Spaß und führt zu starker Identifikation mit dem SC. Diese Herangehensweise hat allerdings ein paar Schwierigkeiten.

Zum einen ist sie unfair. Spielende wählen einen SC mit starken sozialen Fertigkeiten, weil sie diese im Spiel einsetzen wollen. Wenn jetzt anstatt dieser Fertigkeiten des Charakters die rhetorischen Fähigkeiten der Spielenden ausschlaggebend sind, kann es leicht passieren, dass die wilde Barbarin auf dem Hofparkett ständig mehr glänzt als der geschulte Diplomat. Das führt zu Frustration und schlimmstenfalls zu Eifersucht.

Schlussendlich sollte man bedenken: Niemand verlangt von anderen Spielenden, selbst mit dem Schwert zu agieren, ein Schloss zu knacken oder gar einen Feuerball über den Tisch zu werfen. Also warum sollte es bei sozialen Herausforderungen anders sein?

Zum anderen kann es zu seltsamen Situationen führen, wenn nach einer epischen und überzeugenden Rede die Würfel einen Misserfolg ergeben.

Für beides gibt es eine recht einfache Lösung: Würfelt zuerst den Wurf und ermittelt, in welche Richtung sich die Szene weiter entwickeln wird. Danach könnt ihr, wenn ihr – und vor allem der oder die Spielende des betroffenen Charakters – es wollt, die Szene offen ausspielen. Behaltet dabei dann das Ergebnis im Hinterkopf.

Charaktertod

Wenn ein Gegner oder eine Nebenfigur früher stirbt, als von dir erwartet, kann das manchmal das Szenario durcheinanderbringen und fordernd für dich sein. Hier solltest du aber nicht zwanghaft den Tod der Figur verhindern, das würde die Handlungen und Erfolge

der Spielenden entwerten. Überlege stattdessen, wie sich die Situation dadurch verändert. Kann vielleicht die rechte Hand des Schurken seinen Platz einnehmen? Nutzt jemand anderes das entstehende Machtvakuum? Wenn sich das Szenario zu stark verändert, sprich mit deiner Gruppe und überlegt gemeinsam, was die Ergebnisse sein könnten.

Wie mit dem Tod von SC umgegangen wird, ist in der Rollenspiel-Szene sehr vielfältig – und oft heiß diskutiert.

Für manche Gruppen ist die Sterblichkeit der Charaktere und das damit verbundene Risiko ein wichtiger Spannungsfaktor und Teil des Spiels. Ein möglicher Charaktertod wird in solchen Gruppen praktisch immer akzeptiert, wenn er eintritt, und führt dann üblicherweise dazu, dass ein neuer SC gebaut und ins Spiel eingeführt wird.

In diesem Heft sind keine Regeln für die Erschaffung neuer SC enthalten. Wenn ihr aber noch nicht alle der sechs Charaktere gespielt habt, könnt ihr natürlich einen ungenutzten Charakter als Ersatz ins Spiel bringen.

Andere Gruppen ziehen ihren Reiz vor allem aus der langen gemeinsamen Geschichte der Charaktere und ein Charaktertod ist höchstens als heroischer Abschluss erwünscht. Hier wird dann oft bei einem Tod durch eher weniger epische Umstände ein Auge zugedrückt. Der Charakter überlebt dann doch knapp, trägt aber vielleicht Narben oder dauerhafte Verletzungen davon, die man zum Beispiel durch das Senken eines Attributs darstellen kann.

Viele Gruppen unterscheiden auch, ob der Charaktertod durch eine bewusste Entscheidung („Ja, ich gehe in die Höhle des Drachen, obwohl ich Spuren gesehen habe, dass er zu Hause ist“) oder reines Würfelpech stirbt, und sind in letzterem Fall etwas gnädiger.

In jedem Fall empfiehlt es sich, zu Beginn einer Kampagne mit der Gruppe zu sprechen, welcher Umgang mit einem Charaktertod gewünscht ist, da er stark das Spielverhalten beeinflusst. Bei der ersten Variante werden die Spielenden vermutlich eher vorsichtiger agieren und auch Möglichkeiten suchen, Kämpfe zu umgehen, bei der zweiten Variante vermutlich eher tollkühn und heroisch vorgehen.

Probeszenarien

Probeszenario 1: Alriks Taufe

Die Probeszenarien basieren auf Szenen aus dem Hintergrund der beigelegten Charaktere. Wenn ihr es noch nicht getan habt, lest zuerst die Hintergrundgeschichte von Alrik auf Seite 19.

In diesem Szenario aus Alriks Jugend in Thorwal lernt ihr, die Basis-Regeln anzuwenden. Ihr braucht hier noch keine Spielleitung und keinen Charakterbogen. Lest einfach gemeinsam weiter und entscheidet, wie die Geschichte weitergeht.

Die ganze Sippe hat sich am Hafen versammelt. Onkel Hjore hat seine Trommel dabei und schlägt einen langsamen Rhythmus, den viele Zuschauer mit stampfenden Füßen aufnehmen. Sie jubeln und feuern die zwei Jugendlichen im Heck des Drachenbootes an. Alrik brüllt seine Anspannung heraus und seine Base Grea hebt die Arme und winkt den Zuschauern.

Alrik spürt den kalten Wind von See und die Hitze der Fackeln von der Hafenmauer auf seinem Gesicht. Er sieht Grea an, die ihm einen hämischen Blick zuwirft. Das kann er nicht auf sich sitzen lassen! Genau genommen treten die beiden zwar nicht gegeneinander an, aber natürlich haben die beiden ihre Hafentaufe zu einem Wettbewerb gemacht. Wie alles andere auch. Als der Hornstoß endlich ertönt, springt Alrik ohne jedes Zögern von der Reling.

Die begeisterten Rufe und das Dröhnen der Trommel verstummen, als Alrik ins kalte Wasser eintaucht. Er muss auf jeden Fall als Erster am Bug des Bootes wieder auftauchen. Soll er sich erst einmal orientieren oder gleich mit voller Kraft drauflos schwimmen? Entscheidet euch und lest den entsprechenden Abschnitt.

Orientieren. Alrik wendet sich um und versucht, so schnell wie möglich den Kiel des Drachenbootes zu finden. Das ist ein Wurf auf seine Weisheit (WEI) von -1. Der Kiel ist nicht schwer zu finden, aber unter Wasser ist es dunkel, der Schwierigkeitsgrad (SG) für den Wurf ist daher 12. Würfelt also 1W20 und addiert

den Modifikator von -1. Wenn das Ergebnis 12 oder mehr ist, kann Alrik den kürzesten Weg ausmachen. Lest weiter bei **Erster**. Wenn nicht, muss sich Alrik wohl doch auf seine Kraft verlassen. Lest in diesem Fall weiter bei **Schwimmen**.

Schwimmen. Sich völlig auf sein Gefühl verlassend, macht Alrik lange Züge mit seinen kräftigen Armen. Schwimmen ist ein Wurf auf Stärke (STÄ), hier hat Alrik eine +3. Außerdem ist er in der passenden Fertigkeit Athletik geübt, weshalb ihr zusätzlich seinen Übungsbonus von +2 addieren könnt. Das Boot der Länge nach zu untertauchen, ist ein herausfordernder Wurf (SG 15). Würfelt also 1W20 und zählt +5 dazu. Ist das Ergebnis eine 15 oder mehr, lest weiter bei **Erster**. Ist das Ergebnis niedriger als 15, lest weiter bei **Zweiter**.

Erster. Kaum bricht Alriks Kopf durch die Wasseroberfläche, umgibt ihn der tosende Jubel der Zuschauer. Er hat es geschafft! Während er tief Atem holt, zieht er sich an einem Seil an Deck des Drachenbootes. Tante Walla klopf ihm auf die Schulter und er kann sich ein kleines Grinsen nicht verkneifen, als sich Grea hinter ihm auf das Boot zieht.

Kaum sind beide an Deck, wird ihnen auch schon ein Trinkhorn in die Hand gedrückt und Alrik erhält als Sieger des Tauchens den ersten Schlag im Wettbewerb der Spottkunst. Seit Wochen hat er über die beste Beleidigung nachgedacht, jetzt geht es nur noch darum, sie richtig vorzubringen. Er nimmt einen Schluck aus dem Trinkhorn und grinst Tante Walla an: „Das Einzige, was schwächer ist als deine dünnen Ärmchen, ist dein dünner Met!“

Würfelt auf CHA, hier hat Alrik einen Bonus von +3. Dazu ist er in der Fertigkeit Auftreten geübt, kann also wieder seinen Übungsbonus von +2 addieren. Die Wochen der Vorbereitung machen sich zudem bezahlt und ihr seid beim Wurf im Vorteil. Würfelt also 2W20 und addiert +5 zum höheren Ergebnis. Erreicht ihr mindestens den SG von 15, lest weiter bei **Spott**, ansonsten bei **Häme**.

Zweiter. Kaum bricht Alriks Kopf durch die Wasseroberfläche, umgibt ihn das Geschrei und Gelächter der Zuschauer. Er sieht gerade noch, wie sich Grea am Rand des Drachenbootes hochzieht. Sie war schneller! Er holt einmal tief Atem und klettert selbst an Deck. Tante Walla klopfte Grea auf die Schulter, während diese sich umdreht und Alrik einen überaus selbstzufriedenen Blick zuwirft.

Kaum sind beide an Deck, wird ihnen auch schon ein Trinkhorn in die Hand gedrückt und Grea erhält als Siegerin des Tauchens den ersten Schlag im Wettbewerb der Spottkunst. Aber das spielt keine Rolle. Seit Wochen hat Alrik über die beste Beleidigung nachgedacht, jetzt geht es nur noch darum, sie richtig vorzubringen. Er nimmt einen Schluck aus dem Trinkhorn und wartet ab. Da verkündet Grea: „Das Einzige, was schwächer ist als deine dürren Ärmchen, ist dein dünner Met!“

Bei Swafnir! Das ist doch sein Satz! Wie konnte Grea den nur stehlen? Jetzt muss ihm schnell was Neues einfallen.

Würfelt auf CHA, hier hat Alrik einen Bonus von +3. Dazu ist er in der Fertigkeit Auftreten geübt, kann also wieder seinen Übungsbonus von +2 addieren. Er ist durcheinander, weil Grea seinen Satz geklaut hat, und ist dadurch bei diesem Wurf im Nachteil. Würfelt also 2W20 und addiert +5 zum niedrigeren Ergebnis. Erreicht ihr mindestens den SG von 15, lest weiter bei **Spott**, ansonsten bei **Häme**.

Spott. Das hat gegessen! Die ganze Sippe lacht und jubelt Alrik zu, Walla am herzlichsten von allen. Nur Grea sieht etwas zerknirscht aus. Natürlich gewinnt niemand wirklich die traditionelle Hafentaufe, aber es werden sich schon alle daran erinnern, wer heute den besseren Tag hatte.

Häme. Das war leider nichts! Die ganze Sippe grölt und ächzt, Walla schüttelt etwas enttäuscht den Kopf. Nur Grea strahlt vor Freude. Natürlich gewinnt niemand wirklich die traditionelle Hafentaufe, aber es werden sich schon alle daran erinnern, wer heute den besseren Tag hatte.

Probeszenario 2: Nandora lässt sich nichts bieten

In diesem Szenario aus Nandoras Vergangenheit lernt ihr, die grundlegenden Kampf-Regeln anzuwenden. Ihr braucht hier noch keine Spielleitung und keinen Charakterbogen. Lest einfach weiter und entscheidet im Zweifelsfall gemeinsam.

Nandora musste einige harte Lektionen lernen, nachdem sie ihre Heimat verlassen hatte. Das Leben als Söldnerin auf Reisen im Norden Aventuriens folgte gänzlich anderen Regeln, als jene, die sie als Adelige im Horasreich von Geburt an hatte befolgen müssen. Auf der einen Seite gab ihr das ein Gefühl der Freiheit – auf der anderen Seite geriet sie dabei mehr als einmal in Schwierigkeiten.

In diesem Szenario ist Nandora seit einigen Monaten unterwegs und ihr Weg führt sie gerade durch das Hinterland Albernias. In der kleinen Herberge *Zum goldenen Kelch* ist sie mit dem Schläger Guaro aneinandergeraten. Nach einem heftigen Wortwechsel hat dieser einen Knüppel gezogen und geht damit jetzt auf Nandora los.

Guaro ist ein großer, kräftiger Mann. Er hat eine Stärke von 14 (+2), Geschicklichkeit von 10 (+0) und trägt einen Knüppel (1W4+STÄ Wuchtschaden), mit

dem er geübt ist. Dadurch ergibt sich ein Angriffsbonus von STÄ (+2) + Übungsbonus (+2) = +4. Er trägt eine Lederrüstung mit Rüstungsklasse (RK) 11, dazu addiert er seine GES (+0), seine RK bleibt also bei 11. Er hat 8 Trefferpunkte.

Nandora hat Stärke 10 (+0), Geschicklichkeit 16 (+3) und hat zwei Dolche gezogen, die ihr erlauben, ihre GES für Angriffe und Schaden zu nutzen. Außerdem ist sie mit den Dolchen geübt. Dadurch ergibt sich ein Angriffsbonus von GES (+3) + Übungsbonus (+2) = +5. Die Dolche verursachen 1W4+3 Stichschaden. Da sie keine Rüstung trägt, ist ihre Rüstungsklasse (RK) 10 + GES (+3) = 13. Sie hat 9 Trefferpunkte.

Als Erstes wird in jedem Kampf bestimmt, wer zuerst an der Reihe ist. Dazu wird ein Wurf auf die Initiative abgelegt, die der GES entspricht. Für Nandora würfelt ihr also 1W20+3, für Guaro 1W20+0. Derjenige mit dem höheren Ergebnis beginnt und ist auch in jeder folgenden Kampfrunde zuerst dran.

Bei Kämpfen unterbricht die übliche Erzählung und es kommt zu einer Abfolge von Kampfrunden. In jeder Kampfrunde haben alle Beteiligten jeweils einen Zug. Jeder Zug repräsentiert 6 Sekunden in der Spielwelt. In einem Zug kann jeder beteiligte Charakter sich

einmal bis zu seiner Bewegungsrate weit bewegen, eine Aktion, eine Bonusaktion und eine Reaktion durchführen. Die wichtigste Handlung ist meistens die Aktion. Das kann – und wird oft – ein Angriff sein, kann aber auch jede andere Handlung sein, die nicht länger als eine Aktion dauert.

Während deines Zuges kannst du deinen Charakter auch beliebig kommunizieren und zum Beispiel dessen Freunden Hinweise zurufen lassen. Aber denke daran, dass ein Zug nur 6 Sekunden umfasst! Lange Gespräche sind also nicht drin. Außerdem braucht es zum Beeinflussen anderer meist etwas mehr als ein hastiges Zurufen. Dafür gibt es die Beeinflussen-Aktion.

Sobald Guaro am Zug ist, wird er direkt versuchen, Nandora den Knüppel über den Schädel zu ziehen. Dafür würfelt ihr $1W20 + \text{Angriffsbonus}$ ($1W20 + 4$) gegen Nandoras Rüstungsklasse (13). Wenn ihr die Rüstungsklasse erreicht oder übertrefft, wird Nandora getroffen und verliert entsprechend des Waffenschadens $1W4 + 2$ Trefferpunkte.

Wenn Nandora angreift – wovon wir mal ausgehen –, würfelt ihr ebenfalls $1W20 + \text{Angriffsbonus}$ ($1W20 + 5$) gegen Guaros Rüstungsklasse (11). Wenn ihr die Rüstungsklasse erreicht oder übertrefft, verliert Guaro entsprechend des Waffenschadens $1W4 + 3$ Trefferpunkte.

Da Nandora in beiden Händen Dolche trägt, könnt ihr die Bonusaktion verwenden, um sie auch mit dem zweiten Dolch zustechen zu lassen. Ein solcher zweiter Angriff richtet aber bei einem Treffer nur den Grundschaden der Waffe an ($1W4$), Nandoras GES wird nicht addiert.

Wenn beide ihren Zug durchgeführt haben, beginnt die nächste Runde.

Sollte Nandora als Erste auf 0 Trefferpunkte fallen, wird ihr schwarz vor den Augen. Ihrem Gegner ist es nicht daran gelegen, sie umzubringen. Es geht um eine – zugegeben recht brutale – Meinungsverschiedenheit, keinen Kampf auf Leben und Tod. Nandora erwacht einige Zeit später mit brummendem Schädel und ohne ihre Geldbörse. Wirklich verletzt ist vor allem ihr Stolz und sie muss jetzt schnell einen neuen Auftrag finden.

Wenn Guaro zu Beginn seines Zuges 3 oder weniger Trefferpunkte hat, aber noch bei Bewusstsein ist, wird er versuchen, zu fliehen. Dabei wendet er sich panisch um, anstatt einen richtigen Rückzug durchzuführen. Nandora kann ihn ehrenhaft ziehen lassen, oder ihm als Reaktion einen Gelegenheitsangriff verpassen. Dafür führt sie einen normalen Angriff mit ihrem Dolch aus.

Wenn Guaro vor Nandora auf 0 Trefferpunkte fällt, kann Nandora sich entscheiden, ihn am Leben zu lassen. Kein Nahkampf-Waffenangriff muss tödlich sein.

Egal ob Guaro ausgeschaltet ist oder flieht, Nandora hat den Kampf gewonnen. Die Erzählung wechselt weg von Kampfunden wieder zurück auf die normale Erzählperspektive.

Die anderen Gäste sehen Nandora unsicher an. Nandora kann ihren Triumph hinausbrüllen. Würfelt dazu einen CHA (Einschüchtern)-Wurf. Nandoras Charisma ist 12 (+1), sie ist in der Fertigkeit Einschüchtern nicht geübt. Würfelt also nur mit dem Bonus von CHA (+1). Der Schwierigkeitsgrad ist 10.

Sollte Guaro am Boden liegen, war der Sieg noch etwas beeindruckender und ihr seid bei eurem Wurf im Vorteil. Ihr könnt mit $2W20$ würfeln und das höhere Ergebnis nutzen.

Gelingt Nandora der Wurf, beschreibt, wie sie an diesem Abend umsonst trinkt. Niemand wird heute noch einen Heller von ihr verlangen.

Sollte der Wurf misslingen, muss sie für ihre Getränke zwar selbst bezahlen, kann das aber – je nach Kampfausgang – mit Guaros Geld tun.



Sabine Staber

Probeszenario 3: Jaast heilt einen neuen Freund

In diesem Szenario aus Jaasts Vergangenheit lernt ihr die Regeln für Heilung und die Regeln zum Einsatz von Werkzeugen kennen. Ihr braucht hier noch keine Spielleitung und keinen Charakterbogen. Lest einfach weiter und entscheidet im Zweifelsfall gemeinsam.

Der Goblin Jaast ist Feldscher bei der Uhdenberger Legion. Die Söldnereinheit nimmt alle auf, die etwas beitragen können, unabhängig von ihrer Herkunft. Endlich kann Jaast seine Heilkunst frei ausüben – wenn auch meist nur an verletzten Kämpfern, die sich für Gold in den Kampf geworfen haben. Trotzdem, es ist besser als nichts und zwischen Aufträgen kann er den normalen Leuten in der Minenstadt Uhdenberg seine Dienste anbieten.

Gerade ist er aber nicht zwischen Aufträgen, sondern steht im Lazarett und versucht die Kräuter zu sortieren, die ihm die Kundschafterin Winja gebracht hat. Seit es ihm gelungen ist, ihren Arm zu retten, bringt sie ihm immer etwas von ihren Streifzügen mit – leider ohne selbst viel über Pflanzen zu wissen.

Kräuter zu identifizieren ist ein Anwendungsgebiet der Kräuterkundeausrüstung. Ihr würfelt auf INT (+1). Jaast ist mit der Kräuterkundeausrüstung geübt und hat sogar Expertise, ihr könnt seinen Übungsbonus also doppelt addieren (+4), insgesamt würfelt ihr also mit einem Bonus von +5. Da er auch in der passenden Fertigkeit Naturkunde geübt ist, seid ihr bei dem Wurf außerdem im Vorteil. Die Kräuter zu identifizieren, ist nicht besonders schwierig, der SG ist 10.

Als Nächstes kümmert sich Jaast darum, mit seiner Kräuterkundeausrüstung einen Heiltrank herzustellen. Ist es ihm gelungen, Winjas Kräuter erfolgreich zu identifizieren, kann er dafür das Wirselskraut benutzen, das die Kundschafterin mitgebracht hat. Falls nicht, muss er seine Vorräte benutzen. Einen Heiltrank herzustellen, braucht keinen Wurf, sondern nur die erforderlichen Materialien und Zeit. Wenn Jaast insgesamt 8 Stunden am Trank arbeiten kann, ist er fertig.

Leider bleibt Jaast heute nicht ungestört. Ein lauter Ruf ertönt und der Feldscher legt seufzend Mörser und Stößel beiseite und geht in den Behandlungsraum. Hier ist alles andere schnell vergessen, als er seinen Patienten sieht. Den Mann mit dem Schnauzbart hat er noch nie gesehen und er trägt auch nicht die

Uniform der Legion, sondern typisch thorwalsche Kleidung. Zwei Legionäre tragen ihn zwischen sich – mit dem abgebrochenen Speer im Bein wird er auch kaum mehr selbst laufen können.

„Schnell legt ihn hin. Bewegt das Bein so wenig wie möglich“, befiehlt Jaast den Söldnern. Es hat eine Weile gedauert, sich den richtigen Befehlston anzugewöhnen, aber es macht den Umgang mit den Legionären so viel einfacher.

Jaast greift seine Heilerausrüstung und macht sich an die Arbeit. Alrik, unser Swafnirgeweihter, ist vom Blutverlust blass und geschwächt, ohne Hilfe würde er sterben. Jaast muss ihn also erst einmal *stabilisieren*. Für dieses Anwendungsgebiet der Heilerausrüstung braucht es einen WEI (Heilkunde, Heilerausrüstung)-Wurf mit einem SG von 10. Zum Glück ist das Jaasts Spezialgebiet. Jaast hat Expertise in der Fertigkeit Heilkunde und ihr könnt den doppelten Übungsbonus (+4) zu seiner WEI (+3) addieren. Insgesamt würfelt ihr also mit einem Bonus von +7. Da er auch mit der Heilerausrüstung geübt ist, seid ihr bei dem Wurf außerdem im Vorteil. Würfelt also 2W20 und addiert +7 zum besseren Ergebnis. Wenn ihr den SG von 10 erreicht habt, lest weiter bei **Gerettet**, ansonsten bei **Zu spät**.

Zu spät. Swafnir hat sich in dieser Version der Geschichte dazu entschieden, Alrik früh zu sich zu holen. Jaast kann nichts mehr für ihn tun. Zum Lernen der Regeln schaut euch jetzt trotzdem noch an, was unter **Gerettet** passiert. Ihr könnt Alrik natürlich trotzdem im beiliegenden Abenteuer spielen.

Gerettet. Jaast gelingt es, die Speerspitze zu entfernen und die Blutung vorerst zu stoppen. Alrik wird überleben. Da Jaast das Talent Heilkunst hat, bekommt Alrik sofort 1 TP zurück. Damit hat er jetzt 1 TP.

Als guter Heiler ist Jaasts Arbeit aber noch nicht getan. Jetzt geht es darum, die Wunde zu *versorgen*, um die Heilung zu beschleunigen. Für dieses Anwendungsgebiet macht ihr ebenfalls einen WEI (Heilkunde, Heilerausrüstung)-Wurf mit einem SG von 10. Würfelt genauso wie zuvor. Wenn der Wurf gelingt, kann Alrik sofort seinen Trefferpunktewürfel einsetzen, der ihm 1W10+2 TP zurückgibt. Da Jaast Expertise in der Fertigkeit Heilkunde hat, erhält Alrik außerdem Jaasts doppelten Übungsbonus als Bonus auf diesen Wurf (+4). Würfelt also 1W10+6, so viele TP erhält Alrik zurück.

Normalerweise ist ein eingesetzter Trefferpunktewürfel verbraucht und ein Charakter bekommt ihn erst nach einer langen Rast wieder zurück. Da Jaast aber das Talent Heilkunst hat, verliert Alrik bei der ersten Versorgung am Tag nicht einmal seinen Trefferpunktewürfel.

Sollte Jaasts Versorgung misslingen, ist das in diesem Fall nicht schlimm. Alrik ist ja stabil und kann eine kurze Rast einlegen, um seinen Trefferpunktewürfel einzusetzen. Auch hier könnte Jaast helfen, indem er die Wunde *behandelt*.

Für dieses Anwendungsgebiet macht ihr einen WEI (Heilkunde, Heilerausrüstung)-Wurf gegen SG 15. Auch hier seid ihr im Vorteil. Bei einem Erfolg dürft ihr Alriks Trefferpunktewürfel zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden. Dank Jaasts Talent Heilkunst müsst ihr in diesem Fall sogar gar nicht würfeln, sondern könnt einfach den maximalen Wert von Alriks Trefferpunktewürfel nehmen.

Mit Jaasts Hilfe ist Alrik schnell wieder auf den Beinen und die beiden haben Zeit, sich zu unterhalten und anzufreunden.

Probeszenario 4: Manjula lässt die Vergangenheit hinter sich

In diesem Szenario aus Manjulas Vergangenheit bekommt ihr die Gelegenheit zum freien Rollenspiel und lernt die Magieregeln kennen. Ihr braucht noch keine Spielleitung. Wenn jemand gern Manjula spielen möchte, ist jetzt die Gelegenheit, in ihre Rolle zu schlüpfen.

Im Lager der Räuberbande herrscht Feierstimmung. Selten lief ein Überfall so glatt und war so lukrativ wie die Gefangennahme der Seherin Tamura. Das erbeutete Gold allein würde die ganze Bande ein oder zwei Monde wie die Mhaharani speisen lassen und heute Abend fangen sie damit an. Alle haben sich bestmöglichst herausgeputzt. Manjula trägt ihre Lieblingskleidung, die sie zwei Monde zuvor einer arroganten Händlertochter geklaut hat.

Die Banditen unterhalten sich damit, sich gegenseitig mit ungewöhnlichen Fähigkeiten zu beeindrucken. Hami zeigt ihre Muskeln und stemmt ein Fass über den Kopf, Jacopo jongliert mit Messern und Belizath versucht, mit ihrem Rülpsen die Giganten aufzuwecken.

Das ist eure Gelegenheit für offenes Rollenspiel. Nehmt je die Rolle eines Banditen ein und beschreibt, wie ihr eure Kumpanen beeindruckt. Am Ende würfelt ihr alle passende Attributswürfe und vergleicht eure Ergebnisse. Geht bei den Banditen von einer +2 für ihr bestes Attribut aus und addiert außerdem ihren Übungsbonus von +2. Der beste Wurf gewinnt.

Manjula lässt für ihren Trick Münzen aus dem Nichts entstehen und wieder verschwinden. Dafür macht ihr einen GES (Fingerfertigkeit)-Wurf. Manjula kann außerdem den Zaubertrick *Hexerei* einsetzen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Indem sie im richtigen Moment das Feuer neben sich aufflammen

lässt, schafft sie für schwierige Manöver einen Moment der Ablenkung.

Die Feier ist in vollem Gange und die meisten Banditen sind beschäftigt. Das ist die Gelegenheit für Manjula, sich zu Tamura zu schleichen. Seit ihrem ersten Blick auf die Seherin wird sie das Gefühl nicht los, dass diese unheimlich wichtig für sie ist. Leider halten Mahdul und Rashpatame ausgerechnet in der Nähe des Wagens Wache, in dem Tamura eingesperrt ist. Sie würden Ashanka sofort berichten, wenn sie Manjula am Wagen sehen. Der jungen Hexe wurde der Kontakt zur Seherin ausdrücklich untersagt.

Wieder setzt Manjula auf einen Zauber. Dieses Mal webt sie mit *Harmlose Gestalt* eine Illusion um sich. Zwar kann sie ihr Aussehen nicht genau bestimmen, aber der Zauber lässt ihre Gestalt und Stimme unauffällig wirken – und Manjula nicht wie sie selbst erscheinen. Der Zauber kostet einen ihrer beiden Zauberplätze und wirkt 1 Stunde. Für diesen Zauber braucht es keinen Wurf.

Manjula ruft den beiden Banditen einen Gruß zu und trägt einen Krug Wasser in den Wagen. Der Plan funktioniert, Mahdul und Rashpatame beachten sie nicht weiter.

Im Wagen sitzt Tamura entspannt im Schneidersitz. Auf den feinen Zügen der blassen Hexe liegt ein leichtes Lächeln. „Ah, kleine Krähe. Ich habe dich erwartet. Komm, unterhalten wir uns.“

Tamura braucht nur eine halbe Stunde, um Manjula die Karten zu legen und sie davon zu überzeugen, dass es eine andere, bessere Art für sie zu leben gibt. Sie beschließt, gemeinsam mit der Seherin zu fliehen und ihr Glück woanders zu versuchen. Die junge Hexe

schneidet Tamura frei, knackt mit ihrem Diebeswerkzeug das Schloss an der Falltür im Wagen und die beiden schleichen in die Nacht hinaus.

Plötzlich faucht es neben Manjula. Zahya, Ashankas vertraute Katze, hat sie aufgespürt – doch Manjula wird sich jetzt nicht mehr aufhalten lassen. Sie nutzt ihren zweiten Zauberplatz, um *Horriphobus* auf das Tier zu wirken. Würfelt einen WEI-Rettungswurf für die Wildkatze, um das Ergebnis des Zaubers zu bestimm-

men. Ihr Bonus ist +1, Manjulas Zauberrettungswurf-SG ist 13. Wenn der Rettungswurf misslingt, erhält die Katze 3W6 psychischen Schaden. Das wird sie nicht umbringen, aber der Zauber schlägt sie in die Flucht und sie wird erstmal ihre Wunden lecken.

Gelingt der Katze der Rettungswurf, ist sie vom *Horriphobus* nicht betroffen. Stattdessen greift Tamura ein und versetzt die Katze in einen Schlaf. So oder so können die beiden Hexen in die Nacht fliehen.

Probeszenario 5: Der Turm der Magistra

Entscheidet jetzt, wer die Spielleitung übernimmt. Alle anderen nehmen sich einen der beigelegten Charaktere. Die Charaktere starten auf Stufe 1. Ignoriert alle Seiten und Teile, die sich auf höhere Stufen beziehen. Optimalerweise sollte Feleria als ein SC gewählt werden, das Probeszenario funktioniert aber auch ohne sie. Nur die Spielleitung sollte den folgenden Text lesen.

Lies dir die folgende Situationsbeschreibung durch. Dann versuche, sie mit eigenen Worten deiner Gruppe zu vermitteln.

Dieses Szenario spielt kurz nachdem die Abenteuer-Gruppe zusammengefunden hat. Die Gruppe ist verschiedenen Hinweisen zum versteckten Turm der Magistra Swafgard Firntänzer gefolgt. Die alte Magistra hat hier vor dreißig Jahren gelebt und geforscht und Feleria glaubt, dass sie damals nützliche Schätze zurückgelassen hat.

Der Bau liegt in den Ausläufern eines Gebirges, umgeben von Hügeln und zugewachsen von hohen Tannen. Das Gebäude ist drei flache Stockwerke hoch, aus grobem, grauem Stein gemauert und wirkt etwas untersetzt. Auf den ersten Blick scheint es weder Fenster noch Türen zu besitzen. Feleria, die unter der Magistra bis zu ihrem Tod in ihrem vierten Jahr an der Akademie studiert hat, kennt aber die Tricks der Magierin. Sollte Feleria nicht in der Gruppe sein, so haben die Helden das Wissen im Laufe ihrer Suche stattdessen von einer anderen ehemaligen Schülerin erworben.

Klopfen die Helden im richtigen Rhythmus an die Ostseite des Turms, erscheint eine stabile Tür aus Steineichenholz, die mit Worten in der Gelehrtensprache Nanduria, thorwalschen Runen und in der alten Sprache Bosparano beschrieben ist. Darunter sind gerade so noch schwach die verblassten Überreste von Worten auf Garethi zu erkennen.

Die Schriftzeichen ergeben alle den gleichen Text: „Warnung: Betreten nur auf Einladung.“ Charaktere, die Übung im Umgang mit den Sprachen Bosparano oder Thorwalsch besitzen, können die Worte ohne Probleme lesen.

Die Worte auf Garethi sind stark verwittert und es braucht einen erfolgreichen INT (Nachforschungen)-Wurf, um sie zu entziffern. Erreichen die SC ein Ergebnis von 15 können sie zumindest das Wort „Warnung“ ausmachen. Bei einem Ergebnis von 20 oder mehr können sie sogar die ganze Nachricht entziffern.

Die Magistra war, als sie diesen Turm bewohnt hat, bereits eine Alchimistin von beachtlichem Ruf, galt aber auch schon damals als unfreundlich und menschenfeindlich. Hinter dieser Tür könnten sich also große Schätze befinden, aber auch gefährliche Fallen.

Die Gruppe wird sich jetzt wahrscheinlich beraten, wie sie vorgehen soll. Wenn die Gruppe zu lange diskutiert, erwähne einfach, dass die Nacht bald hereinbricht und es hier dann ungemütlich werden könnte.

Eine übliche Frage ist oft: „Ist die Tür verzaubert?“ Eine Untersuchung der Tür mit einem INT (Arkane Kunde)-Wurf (SG 10) lässt tatsächlich Schutzzeichen erkennen. Ein Ergebnis von 15 oder mehr oder eine Untersuchung mit dem Zauber *Odem Arcanum* zeigt aber, dass diese schon lange nicht mehr aktiv sind.

Die Tür ist verschlossen, aber es gibt ein Schlüsselloch. Das Schlüsselloch ist zwar ausgesprochen ungewöhnlich geformt, aber dennoch wäre es möglich – wenn auch schwierig – das Schloss zu knacken.

Hierfür braucht es einen GES (Fingerfertigkeit, Diebeswerkzeug)-Wurf (SG 20). Ist Manjula in der Gruppe? Die Hexe hat Diebeswerkzeug dabei und ist sowohl in der Fertigkeit Fingerfertigkeit als auch mit Diebeswerkzeug geübt, sie kann also ihren Übungsbonus zum Wurf addieren und ist im Vorteil.

Andere Charaktere könnten versuchen, das Schloss anderweitig zu knacken, beispielsweise mit einer Haarnadel. Da sie aber nicht in Fingerfertigkeit oder Diebeswerkzeug geübt sind, würfeln sie nur auf GES und sind nicht im Vorteil. Dazu haben sie kein passendes Werkzeug dabei und sind deshalb sogar im Nachteil.

Gelingt der Wurf, springt die Tür auf. Bei einem Misserfolg bleibt wohl nur, die Tür aufzubrechen.

Die Tür aufzubrechen ist ein schwieriger STÄ (Athletik)-Wurf (SG 20). Wenn mehrere SC zusammenarbeiten, würfelt nur für den Charakter mit dem höchsten Bonus, dank der Hilfe der anderen SC dafür aber mit Vorteil. Wenn Kuwax seine Brechstange einsetzt, ist er ebenfalls im Vorteil. Mehrere Vorteile addieren sich nicht.

Bei einem Erfolg wird die Tür sauber aus den Angeln gehoben. Bei einem Misserfolg sollte das Abenteuer natürlich nicht hier enden. In diesem Fall zersplittert die Tür plötzlich in hunderte scharfe Splitter, die nach außen explodieren. Alle SC innerhalb von 1,5 Metern um die Tür – also wahrscheinlich alle, die beim Aufbrechen geholfen haben – erleiden 1W6 Stichschaden.

Vielleicht kommt die Gruppe auch noch auf ganz andere Ideen. Wenn dir diese sinnvoll erscheinen, lass sie ruhig zu. Würfe sollten dabei meist mittelschwer (SG 15) bis schwer (SG 20) sein.

Die Spielenden könnten nun überlegen, eine kurze oder sogar lange Rast einzulegen, vor allem falls die Charaktere Schaden erlitten oder Zauber eingesetzt haben. Verweise wieder auf die hereinbrechende Nacht und auf den Umstand, dass das Öffnen der Tür möglicherweise nicht unbemerkt geblieben ist. Die Entscheidung liegt am Ende bei den Spielenden. Tatsächlich besteht keine Gefahr, die Gruppe könnte die Rast ohne Probleme durchführen. Das können die Spielenden aber nicht wissen und in solchen Fällen erhalten kleine Anspielungen die Spannung.

Steht die Tür schließlich offen, liegt vor der Gruppe ein kleiner Vorraum, der mit Metallplatten ausgekleidet ist. Am gegenüberliegenden Ende versperrt ein schwerer Vorhang mit aufgestickten Runen den weiteren Blick. Bei den meisten sollten jetzt die Alarmglocken läuten. Falls die Spielenden dennoch einfach losstürmen wollen, weise sie darauf hin, dass ihre Charaktere erfahrene Abenteurer sind und ein solcher Raum stark nach Fallen aussieht.

Um den Raum zu untersuchen, lass den SC mit dem höchsten Bonus einen INT (Nachforschungen)-Wurf (SG 12) würfeln. Wenn mehrere Charaktere an der

Untersuchung beteiligt sind, ist der Wurf im Vorteil. Bei einem Erfolg finden die Charaktere tatsächlich druckempfindliche Platten. Vielleicht kommen die Spielenden auch auf eigene kreative Ideen, um Fallen zu erkennen. Lass sie in diesem Fall einen passenden Attributswurf würfeln und belohne sie bei guten Ideen mit einem Vorteil.

Die Platten dann zu überqueren, ist zum Beispiel mit einem GES (Akrobatik)-Wurf (SG 12) möglich. Auch hier können die Spielenden aber natürlich kreativ werden.

Sollten die SC die versteckten Platten nicht entdecken, kommt ihnen der Gang sicher vor. Wenn hier einmal Fallen waren, dann sind sie schon lange inaktiv.

Meine Gruppe traut mir nicht!

Es ist nur natürlich, dass Spielende bei einem misslungenen Wurf und der Aussage „Da ist keine Falle!“ trotzdem von einer Falle ausgehen. Weise sie auf folgende Punkte hin:

Die SC wissen nicht, dass der Wurf misslungen ist. Es gehört zum Spiel, auch schlechte Entwicklungen zu akzeptieren und mit der Geschichte fortzufahren, nur so kann Spannung entstehen.

Die Information muss nicht zwingend falsch sein. Die Spielenden wissen ja nicht, was du gesagt hättest, wenn der Wurf gelungen wäre.

Wenn der Wurf zum Überqueren misslingt oder die Platten erst gar nicht entdeckt werden, aktiviert sich die Falle beim Überqueren und giftige Rauchwolken schießen aus versteckten Löchern in den Wänden! Alle betroffenen Charaktere müssen einen KON-Rettungswurf (SG 15) ablegen. Bei einem Misserfolg erleiden sie 1W8 Giftschaden, bei einem Erfolg wird der Schaden halbiert.

Hat die Gruppe den Gang erfolgreich durchquert, erreicht sie den eigentlichen Magierturm. Die Schätze der Magistra liegen vor ihnen! Das Probeszenario endet hier, aber vielleicht willst du es ja ausschmücken und ein eigenes Abenteuer daraus machen? Vielleicht finden die Charaktere ja ein Rezept für einen mächtigen Zaubertrank, dessen Zutaten über den ganzen Kontinent verstreut sind? Bestimmt hast du schon eine Menge Ideen.

Probeszenario 6: Kuwax stellt einen Dieb

Dieses Probeszenario aus der gemeinsamen Vergangenheit der SC lässt euch jetzt zum Abschluss des Tutorials einen vollständigen Kampfdurchspielen. Ihr benötigt dafür eine Spielleitung. Alle Spielenden verwenden ihre ausgewählten Charakterbögen. Falls niemand Kuwax spielt, ist das auch in Ordnung, er wird dann für dieses Szenario zu einem NSC der Spielleitung. Nur die Spielleitung sollte den folgenden Text lesen.

Für die Gegner der SC werden jetzt Werte angegeben. Die Werte sind ähnlich aufgebaut wie bei SC, aber etwas vereinfacht, um die Übersichtlichkeit für dich zu verbessern:

Bei den Attributen werden nur die Modifikatoren aufgeführt.

Fertigkeiten werden nur angeführt, wenn der Charakter Übung oder Expertise damit besitzt. Die dargestellten Boni sind bereits aus Attributmodifikator + Übung/Expertise summiert.

Bei den Trefferpunkten werden zwei Varianten angeboten, von denen du dir eine aussuchen kannst. Du kannst den Wert entweder auswürfeln, wenn du den aktuellen Gesundheitszustand etwas zufälliger gestalten willst, oder du kannst den Durchschnittswert benutzen, wenn du einfach schnell einen Wert haben willst.

Bei Wahrnehmung und Heimlichkeit sind die passiven Werte angegeben, die als Schwierigkeit für die SC dienen können.

Bei Angriffen ist der Schaden ebenfalls in zwei Varianten angegeben. Einmal in der Form eines Durchschnittswerts und dann dahinter in Klammern als genaue Würfelangabe zum Auswürfeln. Es bietet sich an, den Durchschnittswert zu verwenden, wenn viele Gegner im Spiel sind, sodass du nicht für jede Figur einzeln Schaden auswürfeln musst. Das beschleunigt das Spiel. In diesem Fall könntest du zum Beispiel für die Schläger die Durchschnittswerte verwenden und für Segradox den Schaden auswürfeln. Die Wahl liegt aber immer bei dir.

Lies noch einmal Kuwax' Hintergrund. In diesem Szenario stellt er seinen Vetter Segradox Brannfinger, der aus seiner Sippe ausgestoßen wurde, weil er die Flammenfaust gestohlen hatte. Orientiere dich an den folgenden Informationen. Du kannst die folgende Wortwahl direkt verwenden oder du versuchst, die Szene mit eigenen Worten zu beschreiben. Sollte sich

Kuwax unter den gespielten Charakteren befindet, lass den Zwerg ruhig selbst die passenden Worte finden, wenn er seinen Vetter stellt.

Zum Vorlesen oder als Inspiration:

Ihr habt Segradox bis in eine kleine Stadt verfolgt. Hier will er die Hehlerin Nurhan treffen, um das Juwel zu verkaufen. Es ist schon Abend und die Bürger der Stadt haben sich in ihre Häuser zurückgezogen.

Der Handel findet auf einer Brücke über einem Kanal statt. Ihr habt euch alle in Position gebracht: Sobald Segradox den Rubin übergibt, blockiert ihr beide Seiten der Brücke. Ohne einen Moment zu zögern, springt der Dieb von der Brücke und landet auf einem schmalen Fußweg neben dem Wasser. Aber genau damit hat Kuwax gerechnet und erwartet ihn schon. „Segradox! Du feiger Dieb, stell dich dem Zorn deiner Ahnen!“ ruft er seinem Vetter entgegen. Segradox greift seinen Morgenstern fester. „Kuwax, ich konnte dich immer gut leiden. Wärest du doch einfach zu Hause geblieben.“ Beide Zwerge sind zum Kampf bereit.

Der Rest von euch will gleichzeitig Nurhan gefangen nehmen. Die Hehlerin hält den Beutel mit dem Rubin in der Hand und befiehlt ihren Schlägern, ihr den Weg frei zu machen. Ihr müsst sie aufhalten.

Dieser Kampf findet an zwei angrenzenden Orten statt: Während Kuwax seinen diebischen Vetter am Kanal stellt, kämpft der Rest der Gruppe gegen die Schergen auf der Brücke. Würfelt ganz normal für alle SC und Gegner Initiative und wechselt einfach hin und her.

Sollte niemand der Spielenden Kuwax übernommen haben, ignoriere die folgenden Kampfbeschreibungen für Segradox und beschreibe einfach einen brutalen Kampf zwischen den Vettern, falls jemand der anderen Charaktere Gelegenheit hat, hinunterzublicken.

Für den Fall, dass ein Kampf früher beendet ist als der andere, könnten die Spielenden auf die Idee kommen, in den jeweils anderen Kampf einzugreifen. So könnte Nandora auf Segradox schießen wollen oder Kuwax auf die Brücke klettern – ohne Hilfsmittel ein STÄ (Athletik)-Wurf (SG 15). Lass das ruhig zu, es ist ein Rollenspiel und Freiheit in den Handlungsoptionen ist ein wichtiger Teil davon.

Die Battlemap

Für diesen Kampf liegt dem Abenteuer eine Karte bei, eine sogenannte Battlemap, mit deren Hilfe ihr die Beteiligten und ihre Bewegungen darstellen könnt. Die Karte ist in Kästchen von jeweils 1 Zoll unterteilt. 1 Zoll auf der Karte entspricht dabei 1,5 Metern in der Spielwirklichkeit. Das heißt, ein SC mit einer Bewegungsrate von 9 Metern kann sich mit einer Bewegung bis zu 6 Felder weit bewegen, gerade oder auch diagonal. Da viele Rollenspiele üblicherweise aus dem US-amerikanischen Raum stammen, sind diese Maße eine Art internationaler Standard geworden (1,5 Meter = 5 Fuß). Um mit anderen 5e-Systemen kompatibel zu bleiben und euch auch die Möglichkeit zu geben, Battlemaps von anderen Herstellern für eure Gruppe zu nutzen, haben wir diesen Standard beibehalten, auch wenn er im deutschen Sprachraum nicht ganz intuitiv ist. Ihr müsst bei euren Kämpfen keine Battlemaps verwenden, aber viele Gruppen schätzen sie als Orientierungshilfe und optisches Element.

Der Kampf am Kanal

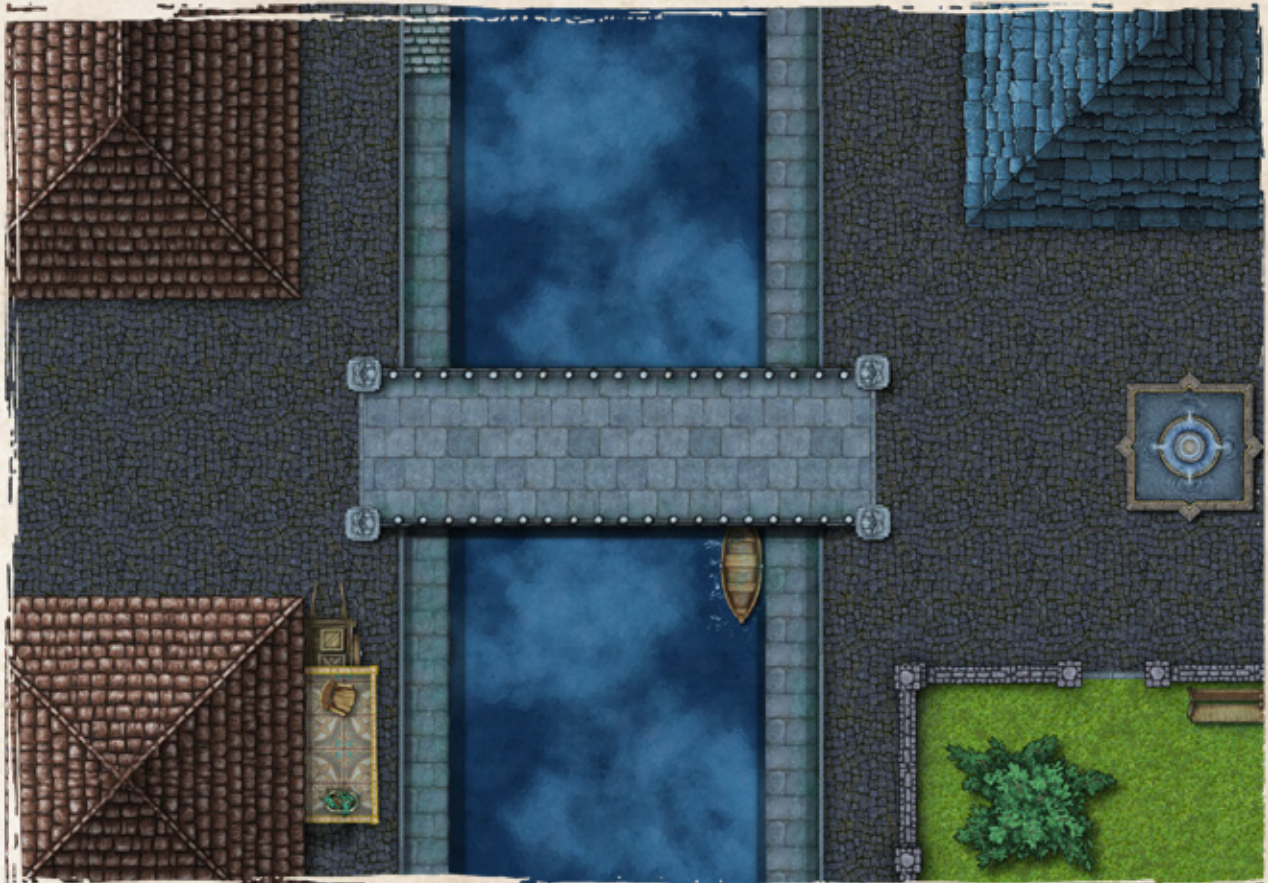
Kuwx stellt seinen diebischen Vetter zum Kampf. Der Zwerg hat seinen Felsspalter und seinen Kettenmantel in dieser Szene noch nicht bei sich, beide Gegenstände erhält er erst nach den hier beschriebenen Ereignissen von der Sippe. Er trägt stattdessen ein leichtes Kettenhemd, das ihm eine Rüstungsklasse (RK) von 13 + GES (0) = 13 gibt.

Wer Kuwx kontrolliert, kann sich entscheiden, ob der Zwerg mit Streitkolben und Schild kämpft oder in jeder Hand ein Beil führt. In ersterem Fall steigt seine RK dadurch auf 15, in letzterem Fall darf er als Bonusaktion einen weiteren Angriff pro Runde durchführen.

Segramox will nicht bis zum Tod kämpfen, deshalb ergibt er sich, wenn seine TP unter 10 fallen. Sollte er Kuwx besiegen, wird er ihn auch nicht töten, sondern bewusstlos zurücklassen.

Der Kampf auf der Brücke

Die Charaktere auf der Brücke haben es mit einer ebenbürtigen Anzahl Schläger zu tun. Die Schläger wollen vor allem Nurhan die Flucht ermöglichen. Sie blockieren den Weg zur Händlerin und wollen es ihr möglich machen, an den SC vorbeizukommen.



Nurhan ist nicht mehr die Jüngste und kann sich nur 6 Meter pro Runde bewegen. Erreicht sie aber das Haus im Nordosten der Brücke, kann sie dort durch eine geheime Tür entkommen. Sie riskiert dabei keine Gelegenheitsangriffe.

Nurhan wirft bevorzugt Dolche aus sicherer Entfernung. Sobald ein SC mit ihr im Nahkampf steht, nutzt sie nur noch die Ausweichen-Aktion. Ihre Schläger versuchen dann, den jeweiligen SC zu packen und von ihr wegzuziehen.

Sollte ein SC sie im Nahkampf bedrohen – Charisma (Einschüchtern)-Wurf (SG 15) – oder fällt sie unter 10 TP, wird sich Nurhan ergeben. Die Schläger kämpfen nicht bis zum Tode und schicken auch keinen SC über das Nirgendmeer. Schläger, die unter 4 TP fallen, ziehen sich zurück oder ergeben sich.

Abschluss

Wenn Segramox besiegt und Nurhan gefangen ist, habt ihr das Szenario gewonnen. Die Flammenfaust ist in Kuwax' Händen und er kann Schatz und Dieb zu seiner Sippe zurückbringen. Dort werden Kuwax und die gesamte Gruppe für diesen großen Dienst geehrt. Gratulation zum Abschluss dieser Einführung!

Schläger

Mittelgroßer Humanoider

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 13 (2W8+4)

Bewegungsrate 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+1	+2	+0	+0	+0

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +0 (10)

Heimlichkeit +1 (11)

Sinne –

Sprachen Garethi

Aktionen

Streitkolben: *Nahkampfangriffswurf:* +3, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 4 (1W6+1) Wuchtschaden.

Nurhan

Mittelgroßer Humanoider

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Rüstungsklasse 10 (Kleidung)

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 6 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
-2	+0	+1	+3	+2	+3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +4 (14)

Heimlichkeit +0 (10)

Sinne –

Sprachen Garethi, Tulamidya

Fertigkeiten Einschüchtern +7 (Expertise),

Motiv erkennen +4, Überzeugen (Expertise)

+7, Wahrnehmung +4

Aktionen

Dolch: *Fernkampfangriffswurf:* +2, Reichweite 6m/18 Meter. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden.

Segramox

Mittelgroßer Humanoider

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Rüstungsklasse 14 (Kettenhemd)

Trefferpunkte 26 (4W8+8)

Bewegungsrate 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+1	+2	+0	+0	+2

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +0 (10)

Heimlichkeit +1 (11)

Sinne Dunkelsicht 18 m

Sprachen Garethi, Rogolan

Fertigkeiten Athletik +6 (Expertise),

Einschüchtern +6 (Expertise), Überzeugen +4

Aktionen

Streitaxt: *Nahkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 6 (1W8+2) Hiebschaden.

Ausrüstung

Die richtige Ausrüstung kann auf einem Abenteuer den Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg ausmachen. In diesem Kapitel finden sich Regeln und Preise von Waffen, Rüstungen und anderen

Ausrüstungsgegenständen, die Charaktere kaufen oder finden können. Die SL entscheidet, ob ein Laden einen Gegenstand anbietet und ob dieser zum aufgeführten Preis verfügbar ist.

Münzen

Charaktere finden bei ihren Abenteuern oft Münzen, die sie in Läden, Gasthäusern und anderen Geschäften ausgeben können. Münzen gibt es in unterschiedlichen Nennwerten, die auf dem Wert ihres Materials beruhen. In der folgenden Tabelle finden sich die üblichen Münzen im Mittelreich, dem größten Reich Aventuriens. Andere Regionen haben ihre eigenen Münzen, aber die mittelreichische Währung wird in den meisten Gegenden anerkannt und bietet einen Referenzwert.

Münze	Wert in S
Heller (H, Bronze)	0,1
Silbertaler (S, Silber)	1
Dukat (D, Gold)	10

Der zusätzlich existierende eiserne Kreuzer von 0,1 Heller Wert spielt im praktischen Handel keine wirkliche Rolle.

Waffen

In der Waffen-Tabelle in diesem Abschnitt sind die wichtigsten Waffen des Spiels aufgeführt. Außerdem sind Kosten und Gewicht der Waffen sowie folgende Details angegeben:

Kategorie. Jede Waffe gehört zu einer von zwei Kategorien: Einfache Waffe oder Kriegswaffe. Übung mit Waffen ist üblicherweise mit einer dieser Kategorien verknüpft. So kannst du beispielsweise Übung im Umgang mit einfachen Waffen haben.

Nahkampf oder Fernkampf. Eine Waffe wird entweder als Nahkampf- oder Fernkampfwaffe eingestuft. Mit Nahkampfwaffen werden Gegner angegriffen, die höchstens 1,5 Meter entfernt sind. Fernkampfwaffen dienen zum Angreifen von weiter entfernten Zielen.

Schaden. In der Tabelle wird die Schadensmenge, die eine Waffe bei einem Treffer bewirkt, sowie die Schadensart genannt. Wird mehr als eine Schadensart genannt, kannst du bei einem Angriff wählen, welche davon du verwenden willst.

Eigenschaften. Alle Eigenschaften einer Waffe sind in der Spalte „Eigenschaften“ aufgeführt. Die Eigenschaften werden im Abschnitt *Waffeneigenschaften* beschrieben.

Meisterung. Jede Waffe hat eine Meisterschaftseigenschaft, die im Abschnitt *Meisterschaftseigenschaft* weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben ist. Um diese Eigenschaft zu verwenden, musst du über ein Merkmal verfügen, das die Verwendung zulässt.

Ausrüstung verkaufen

Ausrüstung kann für die Hälfte ihrer Kosten verkauft werden. Handelsgüter und Wertgegenstände, wie Edelsteine und Kunstgegenstände, können auf Marktplätzen hingegen für ihren vollen Wert verkauft werden.

Übung mit Waffen

Jeder kann eine Waffe führen, doch du musst Übung im Umgang mit ihr haben, um Angriffswürfen mit dieser Waffe deinen Übungsbonus hinzufügen zu können.

Die Merkmale eines SC können Übung mit Waffen umfassen. Monster haben Übung im Umgang mit allen Waffen, die in ihrem Wertekasten aufgeführt sind.

Waffeneigenschaften

Armmontiert. Diese Waffe wird nicht in der Hand gehalten, sondern am Arm angebracht. Damit bleibt die Hand frei, um Gegenstände zu greifen oder Zaubergesten auszuführen. Es ist nicht möglich, mit dieser freien Hand eine weitere Waffe oder einen Schild zu führen.

Defensivwaffe. Wenn du diese Waffe führst, mit ihr geübt bist und keinen Schild trägst, erhöht sich deine Rüstungsklasse um +1. Der Bonus mehrerer Defensivwaffen addiert sich nicht.

Finesse. Du kannst wählen, ob du STÄ oder GES für den Angriffs- und Schadenswurf benutzt, du musst aber für beide Würfe denselben Modifikator verwenden.

Geschosse. Jeder Angriff mit dieser Waffe benutzt Geschosse, die du mit dir führen musst und die als Teil des Angriffs aus einem Köcher oder einem anderen Behälter gezogen werden.

Kettenwaffe. Diese Waffe verwendet eine flexible Kette, meist mit einem Gewicht am Ende, die um Schilde herumschlagen kann. Der RK-Bonus von Schilden sinkt gegen eine Kettenwaffe um 1.

Kurbeln. Wenn du mit einer geladenen Waffe mit dieser Eigenschaft einen Kampf beginnst, verdopple beim ersten Schuss die angegebenen Waffenschadenswürfel.

Laden. Du kannst mit dieser Waffe nur einen Angriff pro Aktion, Reaktion oder Bonusaktion durchführen, egal wie viele Angriffe dir ansonsten zur Verfügung stehen.

Leicht. Wenn du eine Angriff-Aktion in deinem Zug mit einer leichten Waffe durchgeführt hast, kannst du als Bonusaktion später im selben Zug einen weiteren Angriff mit einer anderen leichten Waffe durchführen. Du kannst deinen Attributsmodifikator für diesen Zusatzangriff nicht auf den Schaden addieren, außer er ist negativ. Du kannst also mit einem Kurzsword in der einen und einem Dolch in der zweiten Hand angreifen, aber du addierst für den Bonusaktionen-Angriff mit dem Dolch nicht deine GES auf den Schaden, außer er ist negativ.

Reichweite. Bei einer Waffe, die für einen Fernkampfangriff genutzt werden kann, steht hinter der Eigenschaft Geschosse oder Wurfwaffe eine Reichweite in Klammern. Reichweite umfasst zwei Werte: der erste ist die Grundreichweite der Waffe in Metern, der zweite die Maximalreichweite. Wenn du ein Ziel außerhalb der Grundreichweite angreifst, bist du beim Angriffswurf im Nachteil. Du kannst keine Ziele außerhalb der Maximalreichweite der Waffe angreifen.

Riskant. Der Umgang mit dieser Waffe muss trainiert werden und selbst dann besteht die Gefahr, sich selbst damit zu verletzen. Diese Waffe kann nur benutzt werden, wenn man damit geübt ist. Wenn dein Angriffswurf mit dieser Waffe eine natürliche 1 zeigt, schlägt er auf jeden Fall fehl und du erleidest den Grundschaten der Waffe (ohne Attributsmodifikator).

Schwer. Du bist bei Angriffen mit dieser Waffe im Nachteil, wenn es eine Nahkampfwaffe ist und deine Stärke nicht mindestens 13 beträgt oder wenn es eine Fernkampfwaffe ist und deine Geschicklichkeit nicht mindestens 13 beträgt.

Unhandlich. Diese Waffe schränkt dich in deiner Beweglichkeit ein und es ist praktisch unmöglich, mit ihr zu parieren. Wenn du diese Waffe führst, sinkt deine RK um 1.

Vielseitig (Wx). Diese Waffe kann mit einer oder beiden Händen genutzt werden. Der Schaden in Klammern wird verwendet, wenn die Waffe beidhändig geführt wird.

Weitreichend. Die Reichweite dieser Waffe erhöht sich um 1,5 Meter.

Wurfwaffe. Mit dieser Waffe kann ein Fernkampfangriff durchgeführt werden, üblicherweise ist die Waffe danach erst einmal verloren und muss wieder eingesammelt werden. Falls die Waffe eine Nahkampfwaffe ist, verwendest du denselben Attributsmodifikator wie für einen Nahkampfangriff.

Zweihändig. Diese Waffe muss mit zwei Händen geführt werden.

Meisterschaftseigenschaften

Jede Waffe hat eine Meisterschaftseigenschaft. Diese ist nur für Charaktere mit einem Merkmal wie *Waffenmeisterung* verfügbar, das den Zugriff auf die Meisterschaftseigenschaft erlaubt. Die Meisterschaftseigenschaften sind nachfolgend beschrieben.

Auslaugen. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, ist diese Kreatur bei ihrem nächsten Angriffswurf vor Beginn deines nächsten Zugs im Nachteil.

Einkerben. Wenn du den zusätzlichen Angriff der Eigenschaft *Leicht* ausführst, kannst du dies als Teil der Angriff-Aktion statt als Bonusaktion tun. Du kannst diesen zusätzlichen Angriff nur einmal pro Zug ausführen.

Plagen. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und ihr Schaden zufügst, bist du beim nächsten Angriffswurf gegen diese Kreatur vor Ende deines nächsten Zugs im Vorteil.

Spalten. Wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampfangriffswurf triffst, den du mit dieser Waffe ausführst, kannst du mit der Waffe einen weiteren Nahkampfangriff auf eine zweite Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der ersten ausführen, sofern die zweite sich ebenfalls in Reichweite befindet. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur den Waffenschaden. Du fügst dem Schaden jedoch nicht deinen Attributsmodifikator hinzu, sofern dieser Modifikator nicht negativ ist. Du kannst diesen zusätzlichen Angriff nur einmal pro Zug ausführen.

Stoßen. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, kannst du sie bis zu 3 Meter weit in gerader Linie von dir wegstoßen, sofern sie von höchstens großer Größe ist.

Streifen. Wenn dein Angriffswurf mit dieser Waffe eine Kreatur verfehlt, kannst du der Kreatur Schaden in Höhe des Attributsmodifikators zufügen, den du für den Angriffswurf verwendet hast. Die Schadensart entspricht der Waffe. Der Schaden kann nur durch Erhöhen des Attributsmodifikators erhöht werden.

Umstoßen. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, kannst du sie zu einem KON-Rettungswurf (SG 8 + dein Attributsmodifikator für den Angriffswurf + Übungsbonus) zwingen. Scheitert der Wurf, so wird die Kreatur umgestoßen und erhält den Zustand *Liegend*.

Verlangsamen. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und ihr Schaden zufügst, kannst du ihre Bewegungsrate bis zum Beginn deines nächsten Zugs um 3 Meter verringern. Wird die Kreatur mehrfach von Waffen mit dieser Eigenschaft getroffen, so wird ihre Bewegungsrate dennoch nur um drei Meter verringert.

Waffenliste

In der folgenden Tabelle findest du die Eigenschaften verschiedener aventurischer Waffen. Bei einigen Waffen findest du zusätzlich die Namen ikonischer aventurischer Waffentypen, die zusätzlich mit diesem Profil abgebildet werden.

Name	Schaden	Eigenschaften	Meisterung	Gewicht	Kosten
<i>Einfache Nahkampfwaffen</i>					
Beil <i>Lindwurmschläger, Schneidzahn</i>	1W6 Hieb	Leicht, Wurfwaffe (6/18)	Plagen	1 kg	5 D
Dolch <i>Basiliskenzunge, Messer, Waqqif</i>	1W4 Stich	Finesse, Leicht, Wurfwaffe (6/18)	Einkerben	–	1 D
Dreizack <i>Efferdbart</i>	1W6 Stich	Vielseitig (1W8)	Umstoßen	2 kg	5 D
Hammer, leicht	1W4 Wucht	Leicht, Wurfwaffe (6/18)	Einkerben	1 kg	2 D
Haumesser	1W6 Hieb	Leicht	Plagen	1 kg	3 D
Kampfstab	1W6 Wucht	Vielseitig (1W8)	Umstoßen	2 kg	2 S
Knüppel	1W4 Wucht	Leicht	Verlangsamen	1 kg	1 S
Schlagring	1W4 Wucht	Leicht	Stoßen	–	1 S
Sense	1W8 Hieb	Riskant, Zweihändig	Umstoßen	3 kg	5 D
Sichel	1W4 Hieb	Leicht	Einkerben	1 kg	1 D
Spitzhacke	1W8 Stich	Schwer, Zweihändig	Auslaugen	3 kg	5 D
Stoßdolch <i>Drachenzahn, Eberfänger, Katar</i>	1W4 Stich	Finesse, Leicht	Plagen	½ kg	1 D
Streitkolben <i>Brabakbengel (Variante mit Stichschaden)</i>	1W6 Wucht	–	Auslaugen	2 kg	5 D
Stoßspeer	1W6 Stich	Vielseitig (1W8), Wurfwaffe (6/18)	Auslaugen	1,5 kg	1 D
Wurfspeer	1W6 Stich	Wurfwaffe (9/36)	Verlangsamen	1 kg	5 S
Zweihandkeule	1W8 Wucht	Zweihändig	Stoßen	5 kg	2 S

Name	Schaden	Eigenschaften	Meisterung	Gewicht	Kosten
<i>Einfache Fernkampfwaffen</i>					
Fledermaus (Bola)	1W4 Wucht	Wurfwaffe (6/18)	Umstoßen	½ kg	1 D
Leichte Armbrust	1W8 Stich	Geschosse (24/96, Bolzen), Laden, Zweihändig	Verlangsamen	2,5 kg	25 D
<i>Balestra</i>					
Kampfdiskus	1W6 Wucht	Finesse, Wurfwaffe (12/24)	Umstoßen	–	5 D
Kurzbogen	1W6 Stich	Geschosse (24/96, Pfeil), Zweihändig	Plagen	1 kg	25 D
Schleuder	1W4 Wucht	Geschosse (9/36, Kugel)	Verlangsamen	–	1 S
Wurfkeule	1W4 Wucht	Finesse, Leicht, Wurfwaffe (6/18)	Einkerben	–	1 D
Wurfmesser/Wurfstern	1W4 Stich	Finesse, Leicht, Wurfwaffe (6/18)	Einkerben	–	5 S
<i>Nahkampf-Kriegswaffen</i>					
Anderthalbhänder	1W8 Hieb	Vielseitig (1W10)	Auslaugen	1,5 kg	15 D
<i>Bastardschwert, Nachtwind, Rondrakamm (Variante mit Weihe (Kampf), wird nur an Rondrageweihthe verliehen)</i>					
Breitschwert oder schwerer Säbel	1W8 Hieb	Schwer, Vielseitig (1W10)	Plagen	2 kg	15 D
<i>Breitschwert, Barbarenschwert, Khunchomer, Sklaventod</i>					
Degen, Florett	1W8 Stich	Finesse	Auslaugen	1 kg	25 D
Felsspalter (Zwergenaxt)	1W12 Hieb	Schwer, Zweihändig	Umstoßen	3 kg	50 D
Flegel	1W8 Wucht	–	Auslaugen	1 kg	10 D
Glefe	1W10 Hieb	Schwer, Weitreichend, Zweihändig	Streifen	3 kg	20 D
Hellebarde <i>Pailos, Reißer</i>	1W10 Hieb	Schwer, Weitreichend, Zweihändig	Spalten	3 kg	20 D
Korspieß	1W10 Hieb/ Stich	Schwer, Weihe (Kampf), Weitreichend, Zweihändig	Streifen	4 kg	–
<i>Wird nur an Korgeweihthe verliehen</i>					
Kurzschwert	1W6 Hieb/Stich	Finesse, Leicht	Plagen	1 kg	10 D
Klingenstab <i>Schnitter, Sturmsense</i>	1W8 Hieb/Stich	Vielseitig (1W10)	Auslaugen	1,5 kg	15 D
Kriegsfächer	1W4 Wucht/ Hieb	Defensivwaffe, Finesse, Leicht	Einkerben	½ kg	25 D
Kriegshammer	1W8 Wucht/ Stich	Vielseitig (1W10)	Stoßen	2,5 kg	15 D
<i>Rabenschnabel</i>					
Langschwert <i>Kusliker Säbel</i>	1W8 Hieb/Stich	–	Auslaugen	1,5 kg	15 D
Lanze	1W10 Stich	Schwer, Weitreichend, Zweihändig (sofern nicht beritten)	Umstoßen	3 kg	10 D
Morgenstern	1W8 Stich	Kettenwaffe	Auslaugen	2 kg	15 D
Morgenstern, doppelt	1W10 Stich	Kettenwaffe, Riskant, Unhandlich, Vielseitig (1W12)	Auslaugen	3 kg	25 D
<i>Ogerschelle</i>					
Morgenstern, dreifach	2W6 Stich	Kettenwaffe, Riskant, Schwer, Unhandlich, Zweihändig	Stoßen	5 kg	50 D
<i>Ochsenherde</i>					



Rabenschnabel



Zweililien

Name	Schaden	Eigenschaften	Meisterung	Gewicht	Kosten
<i>Nahkampf-Kriegswaffen</i>					
Parierdolch <i>Hakendolch, Linkhand</i>	1W4 Stich	Defensivwaffe, Finesse, Leicht	Einkerben	½ kg	10 D
Peitsche	1W4 Hieb	Finesse, Weitreichend	Verlangsamen	1,5 kg	2 D
Pike	1W10 Stich	Schwer, Weitreichend, Zweihändig	Stoßen	9 kg	5 D
Rapier <i>Wolfsmesser</i>	1W8 Stich	Finesse	Plagen	1 kg	25 D
Säbel <i>Arbach, Amazonensäbel, Reitersäbel, Robbentöter</i>	1W6 Hieb	Finesse, Leicht	Einkerben	1,5 kg	25 D
Skraja	1W6 Hieb/Stich	Leicht	Einkerben	2 kg	20 D
Sonnenszepter <i>Wird nur an Praiosgeweihte verliehen</i>	1W6 Stich	Weihe (Recht)	Auslaugen	2 kg	–
Streitaxt <i>Byakka (Variante mit Hieb/Stich), Molokdeschnaja (Variante mit Hieb/Stich), Orknase</i>	1W8 Hieb	Vielseitig (1W10)	Umstoßen	2 kg	10 D
Unterarmklingen <i>Orchidee</i>	1W4 Stich	Finesse, Leicht, Armmontiert	Einkerben	½ kg	1 D
Veteranenhand	1W4 Wucht/Stich	Armmontiert, Defensivwaffe, Leicht	Plagen	1 kg	10 D
Zweihandaxt <i>Barbarenstreitaxt</i>	1W12 Hieb	Schwer, Zweihändig	Spalten	3,5 kg	30 D
Zweihandhammer <i>Gruufhai, Warunker Hammer (Variante mit Hieb/Stich/Wucht)</i>	2W6 Wucht	Schwer, Zweihändig	Umstoßen	5 kg	10 D
Zweihandschwert <i>Doppelkhunchomer, Großer Sklaventod, Tuzakmesser, Zweihänder</i>	2W6 Hieb	Schwer, Zweihändig	Streifen	3 kg	50 D
Zweihandschwert, übergroß <i>Andergaster, Nostrianer, Boronssichel</i>	2W6 Hieb	Schwer, Unhandlich, Weitreichend, Zweihändig	Spalten	3 kg	50 D
Zweililie (Klingenstab)	1W6 Hieb/Stich	Vielseitig (1W8)	Streifen	2 kg	20 D
<i>Fernkampf-Kriegswaffen</i>					
Faust-Armbrust <i>Balestrina</i>	1W6 Stich	Geschosse (9/36, Bolzen), Leicht, Laden	Plagen	1,5 kg	75 D
Kurbel-Armbrust <i>Arbaleste, Windenarmbrust</i>	1W10 Stich	Geschosse (30/120, Bolzen), Kurbeln, Laden, Schwer, Zweihändig	Stoßen	9 kg	50 D
Langbogen <i>Elfenbogen, Kriegsbogen</i>	1W8 Stich	Geschosse (45/180, Pfeil), Schwer, Zweihändig	Verlangsamen	1 kg	50 D
Repetier-Armbrust <i>Eisenwalder</i>	1W8 Stich	Geschosse (18/48, Bolzen), Zweihändig	Verlangsamen	3 kg	25 D



Rüstungen

In der Rüstungs-Tabelle sind die wichtigsten Rüstungen des Spiels aufgeführt. Dazu sind Kosten und Gewicht der Rüstungen sowie folgende Details enthalten:

Kategorie. Jede Rüstung gehört zu einer von drei Kategorien: leicht, mittelschwer oder schwer. Die Kategorie bestimmt, wie lange es dauert, die Rüstung an- oder abzulegen (wie in der Tabelle gezeigt).

Rüstungsklasse (RK). Die Spalte „Rüstungsklasse“ der Tabelle verrät dir deine Basis-RK, wenn du einen bestimmten Rüstungstyp trägst. Trägst du beispielsweise eine Lederrüstung, so ist deine Basis-RK 11 + GES. Trägst du hingegen einen Kettenpanzer, so ist deine Basis-RK 16.

Stärke. Wenn in der Tabelle in der Spalte „Stärke“ ein Stärkewert für eine Rüstung angegeben ist, verringert die Rüstung deine Bewegungsrate um 3 Meter, es sei denn, dein vollständiger Stärkewert entspricht mindestens dem aufgeführten.

Heimlichkeit. Wenn in der Tabelle in der Spalte „Heimlichkeit“ der Begriff *Nachteil* aufgeführt ist, so

bist du bei GES (Heimlichkeit)-Würfeln im Nachteil, wenn du sie trägst.

Rüstungsvertrautheit

Jeder kann eine Rüstung tragen oder einen Schild halten. Es bedarf jedoch Vertrautheit, um diese Ausrüstungsgegenstände effektiv zu verwenden. Die Klasse und andere Merkmale eines Charakters bestimmen seine Rüstungsvertrautheit. Monster sind mit allen Rüstungen vertraut, die in ihrem Wertekasten aufgeführt sind.

Leichte, mittelschwere und schwere Rüstung. Wenn du leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung trägst, mit der du nicht vertraut bist, so bist du bei jedem W20-Wurf im Nachteil, der STÄ oder GES einbezieht, und du kannst keine Zauber wirken.

Schild. Du erhältst den Vorzug *Rüstungsklasse* eines Schildes nur dann, wenn du mit dem Schild vertraut bist.

Jeweils nur eine Rüstung. Eine Kreatur kann jeweils nur eine Rüstung und nur einen Schild tragen.

Rüstung	Rüstungsklasse	Stärke	Heimlichkeit	Gewicht	Kosten
<i>Leichte Rüstung (1 Minute zum An- und Ablegen)</i>					
Gambeson* oder Tuchrüstung	11+GES	–	Nachteil	4 kg	5 D
Lederrüstung	11+GES	–	–	5 kg	10 D
Krötenhaut**	12+GES	–	–	6,5 kg	45 D
<i>Mittelschwere Rüstung (5 Minuten zum An- und 1 Minute zum Ablegen)</i>					
Fellrüstung	12+GES (max. +2)	–	–	6 kg	10 D
Kettenhemd	13+GES (max. +2)	–	–	5 kg	50 D
Schuppenpanzer	14+GES (max. +2)	–	Nachteil	22,5 kg	50 D
Kürass	14+GES (max. +2)	–	–	10 kg	400 D
Spiegelpanzer	15+GES (max. +2)	–	Nachteil	20 kg	750 D
<i>Schwere Rüstung (10 Minuten zum An- und 5 Minuten zum Ablegen)</i>					
Ringpanzer	14	–	Nachteil	20 kg	30 D
Kettenmantel	16	13	Nachteil	27,5 kg	75 D
Leichte Plattenrüstung oder Lamellar	17	15	Nachteil	30 kg	200 D
Vollplatte	18	15	Nachteil	32,5 kg	1.500 D
<i>Schilde</i>					
Schild	+2	–	–	3 kg	10 D

*Ein wattierter Waffenrock; ** Eine thorwalsche Lederrüstung mit Nieten

Werkzeuge

Werkzeug hilft dir, besondere Attributswürfe auszuführen, bestimmte Gegenstände herzustellen oder beides. Es kommt üblicherweise immer eine Kombination aus Werkzeug und Fertigkeit zum Einsatz. Wenn du in mindestens einem davon geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zum Wurf addieren. Wenn du in beiden geübt bist, dann bist du zusätzlich im Vorteil. Ein entsprechender Wurf wird üblicherweise im folgenden Format angegeben:

Attribut (Fertigkeit, Werkzeug)-Wurf

Du kannst diese Regelungen aber immer nutzen, wenn die Anwendung eines Werkzeugs auf einen Attributswurf Sinn macht. In der Beschreibung des Werkzeugs sind Kosten, Gewicht sowie folgende Einträge enthalten:

Attribut. Dieser Eintrag führt die Attribute auf, die verwendet werden, wenn mit diesem Werkzeug ein Attributswurf ausgeführt wird.

Verwenden. Dieser Eintrag führt auf, was du mit dem Werkzeug tun kannst, wenn du die Verwenden-Aktion ausführst. Mit jeder Verwenden-Aktion kannst du eine der genannten Möglichkeiten umsetzen. Außerdem ist hier der SG für die Aktion angegeben.

Herstellen. Dieser Eintrag führt gegebenenfalls auf, was du mit dem Werkzeug herstellen kannst. Die Regeln zum Herstellen findest du unter *Ausrüstung herstellen* weiter hinten im Kapitel.

Beschreibung der Werkzeuge

Diebeswerkzeug (25 D)

Attribut: GES

Gewicht: 0,5 kg

Verwenden: Ein Schloss knacken (SG 15 oder höher) oder eine Falle entschärfen (SG 15 oder höher)

Giftmischerausrüstung (50 D)

Attribut: INT

Gewicht: 1 kg

Verwenden: Einen vergifteten Gegenstand erkennen (SG 10)

Herstellen: Gifte

Heilerausrüstung (15 D)

Attribut: WEI

Gewicht: 4 kg

Verwenden: *Stabilisiere* eine sterbende Kreatur (SG 10), *versorge* eine Kreatur (SG 10), *behandle* eine Kreatur während einer Rast (SG 15).

Genaue Regeln findest du auf Jaasts Charakterbogen.

Holzschnitzerwerkzeug (1 D)

Attribut: GES **Gewicht:** 2,5 kg

Verwenden: Muster in Holz schnitzen (SG 10)

Herstellen: Fernkampfwaffen (außer Schleuder), Kampfstab, Knüppel, Zweihandknüppel, Blasrohrpfeile, Bolzen, Pfeile, Schreibfeder

Kräuterkundeausrüstung (5 D)

Attribut: INT **Gewicht:** 1,5 kg

Verwenden: Eine Pflanze identifizieren (SG 10)

Herstellen: Gegengift, Heiltrank, Kerze

Ledererwerkzeug (5 D)

Attribut: GES **Gewicht:** 2,5 kg

Verwenden: Einem Ledergegenstand Verzierungen hinzufügen (SG 10)

Herstellen: Peitsche, Schleuder, Fellrüstung, beschlagene Lederrüstung, Lederrüstung, Armbrustbolzen-Beutel, Behälter für Karten oder Schriftrollen, Beutel, Köcher, Pergament, Rucksack, Trinkschlauch

Sabine Staber



Abenteurerausrüstung

Die folgende Tabelle enthält Ausrüstung, die auf Abenteuern nützlich sein kann.
Die Gegenstände werden danach in alphabetischer Reihenfolge beschrieben.

Gegenstand	Gewicht	Kosten
Abdeckbare Laterne	1 kg	5 D
Alchimistenfeuer	0,5 kg	50 D
Behälter (Armbrustbolzen)	0,5 kg	1 D
Behälter (Karte oder Schriftrolle)	0,5 kg	1 D
Beutel	0,5 kg	5 S
Blendlaterne	1 kg	10 D
Brechstange	2,5 kg	2 D
Decke	1,5 kg	5 S
Eimer	1 kg	5 H
Enterhaken	2 kg	2 D
Fackel	0,5 kg	1 H
Fass	35 kg	2 D
Fernrohr	0,5 kg	1000 D
Flasche	0,5 kg	2 H
Flaschenzug	2,5 kg	1 D
Gegengift	–	50 D
Gift (Waffengift, einfach)	–	10 D
Gift (Waffengift, stärker)	–	25 D
Glocke	–	1 D
Heiltrank	0,25 kg	50 D
Kerze	–	1 H
Kette	5 kg	5 D
Kleidung, fein	3 kg	15 D
Kleidung, Reise	2 kg	2 D
Köcher	0,5 kg	1 D
Kostüm	2 kg	5 D
Krähenfüße	1 kg	1 D
Lampe	0,5 kg	5 S
Leiter	12,5 kg	1 S
Metallkügelchen	1 kg	1 D
Netz	1,5 kg	1 D
Öl	0,5 kg	1 S
Parfüm	–	5 D
Pergament	–	1 S
Phiole	–	1 D
Rationen	1 kg	5 S
Robe	2 kg	1 D
Rucksack	2,5 kg	2 D
Sack	0,25 kg	1 H

Gegenstand	Gewicht	Kosten
Schaufel	2,5 kg	2 D
Schlafsack	3,5 kg	1 D
Schloss	0,5 kg	10 D
Schreibfeder	–	2 H
Seil	2,5 kg	1 D
Spiegel	0,25 kg	5 D
Stange	3,5 kg	5 H
Tinte	–	10 D
Topf, Eisen	5 kg	2 D
Trinkschlauch	2,5 kg voll	2 S
Truhe	12,5 kg	5 D
Zelt	10 kg	2 D
Zunderkästchen	0,5 kg	5 S

Behälter, Armbrustbolzen (1 D)

Ein Behälter für Armbrustbolzen fasst bis zu 20 Bolzen.

Behälter, Karten oder Schriftrollen (1 D)

Ein Behälter für Karten oder Schriftrollen fasst bis zu fünf Pergamentbögen.

Beutel (5 S)

Ein Beutel fasst bis zu 3 Kilogramm in einem Volumen von 5 Litern.

Blendlaterne (10 D)

Eine Blendlaterne spendet in einem Kegel von 18 Metern helles Licht und in weiteren 18 Metern dämmriges Licht.

Brechstange (2 D)

Wenn du eine Brechstange verwendest, bist du bei STÄ-Attributswürfen im Vorteil, bei denen sich die Hebelwirkung der Brechstange anwenden lässt.

Decke (5 S)

In eine Decke gewickelt bist du bei Rettungswürfen gegen extreme Kälte im Vorteil.

Eimer (5 H)

Ein Eimer fasst bis zu 15 Liter.

Enterhaken (2 D)

Als Verwenden-Aktion kannst du den Enterhaken nach einer Reling, einem Sims oder einem anderen geeigneten Gegenstand im Abstand von bis zu 15 Metern von dir werfen. Er greift, wenn du einen GES (Akrobatik)-Wurf (SG 13) bestehst. Wenn du ein Seil am Haken befestigt hast, kannst du daran hochklettern.

Fackel (1 H)

Eine Fackel brennt 1 Stunde lang. Sie spendet in einem Radius von 6 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 6 Metern dämmriges Licht. Mit Hilfe der Angriff-Aktion kannst du mit der Fackel angreifen, wobei du sie als einfache Nahkampfwaffe verwendest. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1 Feuerschaden.

Fass (2 D)

Ein Fass bietet ein Volumen von 110 Litern und kann Flüssigkeiten oder trockene Güter fassen.

Fernrohr (1000 D)

Durch ein Fernrohr erscheint alles doppelt so groß.

Flasche (2 H)

Eine Tonflasche fasst bis zu 0,5 Liter.

Flaschenzug (1 D)

Mit einem Flaschenzug kannst du das Vierfache des Gewichts anheben, das du auf normale Weise heben könntest.

Gegengift (50 D)

Als Bonusaktion kannst du eine Phiole mit Gegengift zu dir nehmen. Deine Rettungswürfe zum Vermeiden oder Beenden des Zustands *Vergiftet* sind damit 1 Stunde lang im Vorteil.

Gifte (Preis variiert)

Gifte sind in fast allen zivilisierten Gegenden illegal und du kannst in Schwierigkeiten kommen, wenn es bei dir gefunden wird.

Als Bonusaktion kannst du mit einer Phiole Waffengift eine Waffe oder bis zu drei Geschosse behandeln. Eine Kreatur, die durch die vergiftete Waffe oder ein vergiftetes Geschoss Hieb- oder Stichschaden erleidet, erleidet zusätzlich die Wirkung des Giftes. Wenn das Gift aufgetragen wurde, bleibt es wirksam, bis 1 Minute vergangen ist oder sein Schaden bewirkt wurde, je nachdem, was zuerst eintritt.

Waffengift, einfach: 1W4 Giftschaden, 10 D.

Waffengift, stärker: KON-Rettungswurf (SG 12) oder 2W4 Giftschaden und Zustand *Vergiftet* bis zum Ende deines nächsten Zuges, 1W4 Giftschaden bei Erfolg, 25 D.

Glocke (1 D)

Wenn eine Glocke mit der Verwenden-Aktion geläutet wird, ist ihr Läuten bis zu 18 Meter weit zu hören.

Heiltrank (50 D)

Dieser Trank ist ein magischer Gegenstand. Als Bonusaktion kannst du ihn zu dir nehmen oder einer anderen Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir verabreichen.

Eine Kreatur, welche die magische Flüssigkeit in dieser Phiole trinkt, erhält 2W4+2 Trefferpunkte zurück.

Kerze (1 H)

Eine brennende Kerze spendet 1 Stunde lang in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 1,5 Metern dämmriges Licht.

Kette (5 D)

Als Verwenden-Aktion kannst du eine Kette um eine nicht bereitwillige Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir schlingen, die *kampfunfähig* oder *festgesetzt* ist, sofern du einen STÄ (Athletik)-Wurf (SG 13) bestehst. Werden die Beine der Kreatur gefesselt, so ist die Kreatur *festgesetzt*, bis sie entkommt. Um die Kette abzustreifen, muss die Kreatur als Aktion einen GES (Akrobatik)-Wurf (SG 18) bestehen. Die Kette zu sprengen erfordert einen erfolgreichen STÄ (Athletik)-Wurf (SG 20) als Aktion.

Kleidung, fein (15 D)

Feine Kleidung besteht aus teuren Stoffen und ist mit kunstvollen Details verziert. Manche Veranstaltungen und Orte können nur in feiner Kleidung besucht werden.

Kleidung, Reise (2 D)

Reisekleidung besteht aus belastbarem Material und eignet sich zum Reisen durch verschiedene Umgebungen.

Köcher (1 D)

Ein Köcher fasst bis zu 20 Pfeile.

Kostüm (5 D)

Wenn du ein Kostüm trägst, bist du bei allen Attributswürfen im Vorteil, die du ausführst, um dich als die entsprechende Person oder Art von Person zu tarnen.

Krähenfüße (1 D)

Als Verwenden-Aktion kannst du Krähenfüße aus ihrem Beutel nehmen und in einem Bereich von bis zu 1,5 x 1,5 Metern im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir auslegen. Eine Kreatur, die diesen Bereich erstmals in einem Zug betritt, muss einen GES-Rettungswurf (SG 15) bestehen, oder sie erleidet 1 Stichschaden und ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs auf 0 verringert. Es dauert 10 Minuten, die Krähenfüße wieder einzusammeln.

Lampe (5 S)

Eine Lampe brennt mit Öl und spendet in einem Radius von 4,5 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 9 Metern dämmriges Licht.

Laterne, abdeckbar (5 D)

Eine abdeckbare Laterne spendet in einem Radius von 9 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 9 Metern dämmriges Licht. Als Bonusaktion kannst du die Haube entweder absenken, und so das Licht auf dämmriges Licht in einem Radius von 1,5 Metern verringern, oder du kannst die Haube wieder anheben.

Leiter (1 S)

Eine Leiter ist 3 Meter lang. Du musst klettern, um dich an ihr hinauf- oder hinabzubewegen.

Metallkugeln (1 D)

Als Verwenden-Aktion kannst du Metallkugeln aus ihrem Beutel schütten. Sie verteilen sich und bedecken einen 1 Quadratmeter großen ebenen Bereich im Abstand von bis zu 3 Metern von dir. Eine Kreatur, die diesen Bereich erstmals in einem Zug betritt, muss einen GES-Rettungswurf (SG 10) bestehen, oder sie stürzt und erleidet den Zustand *Liegend*. Es dauert 10 Minuten, die Metallkugeln wieder einzusammeln.

Netz (1 D)

Wenn du die Angriff-Aktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe dadurch ersetzen, dass du ein Netz wirfst. Ziele auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen GES-Rettungswurf (SG 8 + deine GES + dein

Übungsbonus) bestehen, oder es ist *festgesetzt*, bis es entkommt. Es besteht den Rettungswurf automatisch, wenn es von mindestens riesiger Größe ist.

Zum Entkommen muss das Ziel eine Aktion ausführen und einen STÄ (Athletik)-Wurf (SG 10) bestehen. Alternativ kann eine andere Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Ziel auf die gleiche Weise versuchen, das *festgesetzte* Ziel zu befreien. Durch Zerstören des Netzes (RK 10, 5 TP, Immunität gegen Gift-, Wucht- und psychischen Schaden) wird das Ziel ebenfalls befreit und der Effekt endet.

Öl (1 S)

Du kannst eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Bereich mit Öl bedecken oder das Öl als Brennstoff verwenden wie unten beschrieben.

Eine Kreatur oder einen Gegenstand bedecken: Wenn du die Angriff-Aktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe dadurch ersetzen, dass du eine Flasche Öl wirfst. Wähle ein Ziel (Kreatur oder Gegenstand) im Abstand von bis zu 6 Metern von dir aus. Das Ziel muss einen GES-Rettungswurf (SG 8 + deine GES + dein Übungsbonus) bestehen, oder es wird mit Öl bedeckt. Wenn das Ziel Feuerschaden erleidet, bevor das Öl (nach 1 Minute) getrocknet ist, bewirkt das brennende Öl zusätzlich 5 Feuerschaden.

Einen Bereich bedecken: Als Verwenden-Aktion kannst du eine Ölflasche auf ebenem Boden ausgießen. Das Öl bedeckt einen Bereich von 1,5 x 1,5 Metern im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir. Wenn das Öl angezündet wird, brennt es bis zum Ende des Zugs zwei Runden nach dem Entzünden (oder 12 Sekunden lang) und fügt jeder Kreatur, die den Bereich betritt oder ihren Zug darin beendet, 5 Feuerschaden zu. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Brennstoff: Öl dient als Brennstoff für Lampen und Laternen. Eine Flasche Öl brennt 6 Stunden lang in einer Lampe oder Laterne. Diese Brenndauer muss nicht am Stück erfolgen. Das brennende Öl kann als Verwenden-Aktion gelöscht und später erneut entzündet werden, bis es insgesamt 6 Stunden lang gebrannt hat.

Parfüm (5 D)

Parfüm gibt es in Phiolen zu je 120 Milliliter. Wenn du dich parfümierst, bist du 1 Stunde lang bei CHA (Überzeugen)-Würfen zum Beeinflussen von Humanoiden im Vorteil, die sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befinden und dir neutral gesinnt sind.

Pergament (1 S)

Ein Bogen Pergament bietet Platz für etwa 250 handgeschriebene Wörter.

Phiole (1 D)

Eine Phiole fasst bis zu 120 Milliliter.

Rationen (5 S)

Rationen enthalten reisetaugliche Nahrung, wie Trockenfleisch, Trockenfrüchte, Zwieback und Nüsse.

Rucksack (2 D)

Ein Rucksack fasst bis zu 15 Kilogramm in einem Volumen von 30 Litern. Er kann auch als Satteltasche dienen.

Sack (1 H)

Ein Sack fasst bis zu 15 Kilogramm in einem Volumen von 30 Litern.

Schaufel (2 D)

Mit der Schaufel kannst du in 1 Stunde Arbeit ein Loch von 1,5 Metern Kantenlänge in die Erde (oder vergleichbares Material) graben.

Schlafsack (1 D)

In einem Schlafsack kann eine kleine oder mittelgroße Kreatur schlafen. Im Schlafsack gelingen Rettungswürfe gegen extreme Kälte automatisch.

Schloss (10 D)

Zu einem Schloss gehört ein Schlüssel. Ohne den Schlüssel kann eine Kreatur versuchen, das Schloss mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen GES (Fingerfertigkeit)-Wurf (SG 15) zu knacken. Manche ausgefeilte Schlösser können auch einen höheren SG aufweisen.

Schreibfeder (2 H)

Um mit Tinte zu schreiben oder zu zeichnen, ist eine Schreibfeder erforderlich.

Seil (1 D)

Als Verwenden-Aktion kannst du mit einem erfolgreichen GES (Fingerfertigkeit)-Wurf (SG 10) einen Knoten in ein Seil knüpfen. Das Seil kann mit einem

erfolgreichen STÄ (Athletik)-Wurf (SG 20) zerrissen werden. Du kannst eine Kreatur, die nicht bereitwillig ist, nur dann mit dem Seil fesseln, wenn die Kreatur *kampfunfähig* oder *festgesetzt* ist. Werden die Beine der Kreatur gefesselt, so ist die Kreatur *festgesetzt*, bis sie entkommt. Um das Seil abzustreifen, muss die Kreatur als Aktion einen GES (Akrobatik)-Wurf (SG 15) bestehen.

Spiegel (5 D)

Ein stählerner Handspiegel ist nicht nur zu kosmetischen Zwecken nützlich, sondern auch zum Spähen um Ecken und zum Übermitteln von Lichtsignalen.

Stange (5 H)

Eine Stange ist 3 Meter lang. Du kannst sie verwenden, um etwas zu berühren, das bis zu 3 Meter weit entfernt ist. Wenn du im Rahmen eines Hoch- oder Weitsprungs einen STÄ (Athletik)-Wurf ausführen musst und beim Springen die Stange verwenden kannst, bist du beim Wurf im Vorteil.

Tinte (10 D)

Tinte gibt es in Flaschen zu je 30 Milliliter (ausreichend für etwa 500 Seiten).

Topf, Eisen (2 D)

Ein Eisentopf fasst bis zu 4 Liter.

Trinkschlauch (2 S)

Ein Trinkschlauch fasst bis zu 2 Liter.

Truhe (5 D)

Eine Truhe bietet ein Volumen von 350 Litern.

Zelt (2 D)

In einem Zelt können bis zu zwei kleine oder mittelgroße Kreaturen schlafen.

Zunderkästchen (5 S)

Ein Zunderkästchen enthält Feuerstahl, Feuerstein und Zunder (meist ein ölgetränktes Stoffstück), um ein Feuer zu entfachen. Soll damit eine Fackel, eine Kerze, eine Lampe, eine Laterne oder ein anderer Gegenstand mit freiliegendem Brennstoff entzündet werden, so ist dafür eine Bonusaktion erforderlich. Das Entfachen jedes anderen Feuers dauert 1 Minute.

Essen, Getränke und Unterkunft

In der folgenden Tabelle sind die Preise von Unterkünften pro Nacht sowie von Nahrungsmitteln aufgeführt.

Übernachtung (pro Nacht)	
Ärmlich	7 H
Schlecht	1 S
Einfach	5 S
Komfortabel	8 S
Wohlhabend	2 D
Edel	4 D

Mahlzeit	
Ärmlich	1 H
Schlecht	2 H
Einfach	1 S
Komfortabel	2 S
Wohlhabend	3 S
Edel	6 S
Getränke	
Einfach	1 S
Gewöhnlich	2 S
Fein	10 D

Ausrüstung herstellen

Charaktere können gemäß der unten stehenden Regeln Gegenstände und Heiltränke herstellen.

Zum Herstellen von nichtmagischen Gegenständen brauchst du Werkzeuge, Rohmaterial und Zeit wie jeweils unten beschrieben. Wenn du die Voraussetzungen erfüllst, stellst du den Gegenstand her und kannst ihn verwenden oder zum normalen Preis verkaufen.

Werkzeug

Im Abschnitt **Werkzeuge** dieses Kapitels ist aufgeführt, welches Werkzeug zum Herstellen bestimmter Gegenstände erforderlich ist. Die SL legt fest, welches Werkzeug für nicht aufgeführte Gegenstände erforderlich ist.

Du musst beim Herstellen eines Gegenstands das erforderliche Werkzeug verwenden und Übung im Umgang damit haben. Wer dir hilft, muss ebenfalls Übung damit haben.

Rohmaterial

Um einen Gegenstand herzustellen, brauchst du Rohmaterial im Wert seines halben Kaufpreises (abgerundet). Beispiel: Du brauchst Rohmaterial im Wert von 5 D, um ein Kurzsword herzustellen, da es einen Kaufpreis von 10 D hat. Die SL bestimmt, ob passendes Rohmaterial verfügbar ist.

Zeit

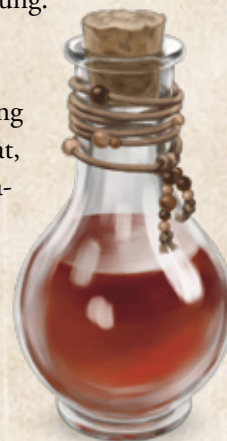
Um zu bestimmen, wie viele Tage (bei einer täglichen Arbeitszeit von 8 Stunden) das Herstellen eines Gegenstands dauert, teilst du seinen Kaufpreis in D durch zehn (runde angebrochene Tage auf). Beispiel: Du brauchst fünf Tage, um eine Kurbel-Armbrust herzustellen, da sie einen Kaufpreis von 50 D hat.

Wenn es mehrere Tage dauert, einen Gegenstand herzustellen, muss es sich nicht um aufeinanderfolgende Tage handeln.

Charaktere können zusammenarbeiten, um die Herstellungszeit zu verkürzen. Teile die zum Herstellen erforderliche Zeit durch die Anzahl von Charakteren, die am Gegenstand arbeiten. Normalerweise kann dir nur ein anderer Charakter helfen, doch die SL gestattet möglicherweise weitere Unterstützung.

Heiltränke brauen

Ein Charakter, der Übung im Umgang mit der Kräuterkundeausrüstung hat, kann einen Heiltrank herstellen. Dazu braucht er die Ausrüstung, Rohmaterial im Wert von 25 D und einen Tag (8 Stunden Arbeit) Zeit.



Karin Wittig

Blutspuren

Das folgende Abenteuer dient als Einstieg, um das Setting und die Regeln kennenzulernen. Es führt die SC von der großen Hafenstadt Perricum im Auftrag der dortigen Magierakademie in das Gebirge der Trollzacken. Dort sollen sie eine vermisste Forschungsgruppe aufspüren und retten.

Neben den Herausforderungen der Wildnis und der Notwendigkeit, sich mit den Trollzacker-Barbaren zu arrangieren, drohen dabei auch übernatürliche Gefahren und es warten uralte Geheimnisse, die den Weg zu etwas noch viel Größerem öffnen könnten.

Einstieg

Perricum ist eine bedeutende Hafenstadt des Mittelreichs mit circa 13.000 Einwohnern und liegt an der Ostküste des Kontinents am nach ihr benannten Golf von Perricum. Über ein Jahrzehnt lang war sie eine Frontbastion des Krieges gegen die von Dämonenanhängern beherrschten Schattenlande und noch immer sind in der massiv befestigten Stadt die militärische Wachsamkeit und unterschwellige Anspannung zu spüren.

Perricum ist auch eine bedeutende Stadt für die Kirche der Heldengöttin Rondra. Hier fanden legendäre Wunder statt und hier befinden sich der Haupttempel des Rondrakults und die Löwenburg, der Amtssitz des Schwert der Schwerter, das Oberhaupt der Kirche.

Der thorwalsche Walgott Swafnir gilt in der zwölfgöttlichen Kirche als Sohn der Rondra und des Meeresgottes Efferd und auch wenn die Thorwaler diesen Schöpfungsmythos nicht anerkennen, könnte ein Besuch des Tempels für Alrik interessant sein.

Du kannst diese Informationen für deine Gruppe kurz zusammenfassen oder ihnen die Gelegenheit zu einem Bummel durch die Stadt und etwas Rollenspiel geben.

Zum Einstieg der Geschichte folgen die SC in jedem Fall einem Aufruf der Magierakademie von Perricum, von dem sie über Ausrufer, Aushang oder Bekannte erfahren haben.

Alle menschlichen und halbfischen SC (Alrik, Feleria, Manjula, Nandora) beginnen das Spiel außerdem mit Heldischer Inspiration, da wir davon ausgehen, dass sie eine angenehme lange Rast hinter sich haben.

Die Magierakademie von Perricum und der Auftrag

Zum Vorlesen oder als Inspiration:

Auf die Uneingeweihten wirkt die Magierakademie zu Perricum wie eine Festung düsterer Schwarzauberer und Dämonendiener. Eine bedrückende Stille und Ernsthaftigkeit liegt über diesem Gemäuer und seinen Bewohnern, manchmal unterbrochen von Schreien der Panik und des Wahnsinns. Aber die Perricumer Akademie ist eine hoch angesehene Schule der weißen Gilde und stellt die wohl qualifiziertesten Exorzisten und Seelenheilenden. Wer hier in den Kammern schreit, hat Schreckliches erlebt und die Perricumer Magi tun alles, was in ihrer Macht steht, um ihnen zu helfen.

Ihr habt euch auf einen Aufruf dieser Akademie hier eingefunden, die wildniserfahrene Abenteurer sucht.

Du kannst die folgende Anwerbung mit der Gruppe ausspielen oder nur zusammenfassen und direkt mit dem nächsten Kapitel in das Abenteuer starten.

Als Auftraggeberin fungiert **Magistra Selara Moriani**, Vize-Spektabilität und damit die stellvertretende Leiterin der Akademie. Ihre kupferfarbene Haut und das hüftlange blauschwarze Haar deuten darauf hin, dass ihre Vorfahren wohl südliche Waldmenschen waren – eine Seltenheit hier im Nord-Süd-Zentrum des Kontinents.

Magistra Moriani ist eine Kämpferin, die Dämonen und denen, die mit ihnen Pakte schließen, offensiv mit Schwert und Zauber gegenübertritt. Sie vermittelt die folgenden Informationen militärisch knapp:

- ❖ Die Magierakademie zu Perricum beschäftigt sich mit Dämonen und Geistern – und damit mit Bereichen, die für andere weiße Akademien tabu sind –, um für den Kampf gegen diese Kreaturen und für ihre Verbannung gewappnet zu sein.
- ❖ Vor zwei Wochen ist eine Forschungsgruppe der Akademie, bestehend aus der **Magistra Dassareth Weihenwacht** und mehreren Studiosi in den letzten Lehrjahren, in das nahe Gebirge der Trollzacken aufgebrochen, um dort einer besonderen Art von Geist – sogenannten Blutgeistern – nachzuspüren und Informationen über diese zu sammeln. Die Gruppe ist noch nicht zurückgekehrt.
- ❖ Der Aufstieg dauert bei guten Bedingungen zwei Tage. Selbst mit der eingeplanten Zeit für ihre Forschungen hätte die Gruppe also schon längst zurück sein sollen. Die SC sollen den Spuren der Magistra und der Studiosi folgen, herausfinden, was passiert ist, und sie wenn möglich heil zurückbringen.
- ❖ Ein erster Anlaufpunkt ist der nahe Stamm der Trollzacker-Barbaren, mit dem die Akademie seit einiger Zeit Handel treibt – Eisen und Salz aus der Stadt gegen Kräuter und Mythen der trollzackischen Schamanen.

❖ Die **Rohad'natûl** erkennen die Perricumer Magier respektvoll als „Schamanen“ an, aber dennoch ist Vorsicht geboten. Die Trollzacker sind sehr urtümlich und folgen Kulte und Traditionen von Gewalt und Blut. Unter anderem sollen sie sich mit Blutgeistern beschäftigen, weshalb die Forschungsgruppe auch hier mit ihren Nachforschungen beginnen wollte.

❖ Eile ist geboten. Gestern tobte ein heftiges Unwetter über den Trollzacken, was die Besorgnis verstärkt.

❖ Als Belohnung erhalten die SC 30 Dukaten pro Person, 10 davon im Voraus. Außerdem – und vielleicht noch wertvoller – den Dank und die Unterstützung der Akademie, sollten sie diese in der Zukunft benötigen. Feleria kann außerdem einen Dispens zur Nutzung der Akademiebibliothek bekommen – eine unübliche Ausnahme für einen Graumagierin wie sie. Der Dispens erstreckt sich aber explizit nicht auf die heiklen Themen der Dämonologie und Geisterbeschwörung, der Umgang mit diesen wird nur gefestigten Mitgliedern der eigenen Akademie zugetraut.

Die Gruppe kann sich jetzt noch bei den Händlern von Perricum mit allem eindecken, was das Kapitel **Ausrüstung** (Seite 49) und ihre Geldbeutel hergeben.

In die Berge

Der Aufstieg

Da einige Unwetterschäden den Weg weniger gut begehbar machen, ist die Gruppe knapp drei Tage bis zum Lager der Rohad'natûl unterwegs. Je nachdem, wie ausführlich ihr die Reise ausspielen wollt, kannst du die unten aufgeführten Begegnungen frei integrieren. Halten die SC unterwegs nach Spuren der Forschungsgruppe Ausschau, lassen sich die Überreste eines Lagers finden – Brandrückstände des Lagerfeuers, Essensreste und niedergedrückte Vegetation. Die Gruppe sollte, wenn nötig, zumindest zweimal die Gelegenheit für eine lange Rast erhalten.

Zwischen Kiefern und Fichten

Zum Vorlesen oder als Inspiration:

Ihr seid schon einige Stunden unterwegs und die weinbestandenen Vorhügel liegen bereits hinter euch. Mittlerweile windet sich der Pfad zwischen hoch aufragenden Kiefern, Firunföhren und flechtenbewachsenen Gesteinsbrocken hindurch. Es geht stetig bergauf. Das gestrige Unwetter hat überall seine Spuren hinterlassen: unterarmdicke Äste übersäen den moosigen Waldboden und hier und da fällt euer Blick auf das erdige Wurzelwerk eines umgestürzten Baumes. Als ihr gerade über einen dicken Stamm klettert, der quer über dem Weg liegt, erklingt hinter euch ein tiefes Brummen. Ein riesiger, zotteliger Bär tritt zwischen den Bäumen hervor. Sobald er euch erblickt, stellt er sich kampfeslustig auf die Hinterbeine und richtet sich zu voller Größe auf.

Der Borkenbär wirkt stark gereizt. Mit einem erfolgreichen INT (Naturkunde)-Wurf (SG 10) lässt sich erkennen, dass sich der Bär gerade in der Brunft befindet. Um ihn zu beruhigen, braucht es einen WEI (Mit Tieren umgehen)-Wurf (SG 11) oder passende Zauberei. SC mit einem erfolgreichen Naturkunde-Wurf sind dabei im Vorteil. Falls es keinem SC gelingt, das Tier zu beruhigen, greift der Bär an.

Gestalte die folgende Kampfszene dynamisch und lade die Spielenden dazu ein, die Aktionen und das Erleben ihrer Charaktere zu beschreiben, indem du dasselbe tust. Beschreibe etwa, wie der Bär wütend schnaubt, brüllt oder sich bedrohlich auf die Hinterbeine stellt.

Borkenbär

Mittelgroßes Tier

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 26 (4W8+8)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+1	+2	-4	+1	-1

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +1 (11)

Sinne –

Sprachen –

Scharfer Geruchssinn. Der Bär ist im Vorteil bei WEI (Wahrnehmung)-Würfen, die mit dem Geruchssinn zusammenhängen. Seine passive Wahrnehmung steigt dabei auf 18.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Bär greift einmal mit seinem Biss und einmal mit seinen Krallen an. Wenn beide Angriffe dieselbe mittelgroße oder kleinere Kreatur treffen, wird sie *gepackt* (SG zum Entkommen 12). Der Bär kann maximal ein Ziel auf einmal *gepackt* halten.

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Krallen: *Nahkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 4 (1W4+2) Hiebschaden.

Nach ihrer Begegnung mit dem Bären kann die Gruppe ihren Aufstieg ungestört fortsetzen und gegen Abend ist ein geeigneter Ort für das Nachtlager unter schützenden Bäumen bald gefunden. Mit einem WEI (Überlebenskunst)-Wurf (SG 10) können sich die SC auch am Jagen, Fallenstellen oder an der Verarbeitung von Bärenfleisch versuchen, mit einem INT (Naturkunde)-Wurf (SG 10) können sie nach essbaren Pflanzen und Pilzen suchen. Gelingt mindestens einer dieser Würfe, müssen die SC keine ihrer Rationen verbrauchen und können sich über ein schmackhaftes, frisches Abendessen freuen. Nach einer ungestörten Nacht – und einer damit verbundenen langen Rast – bricht die Gruppe am nächsten Morgen gut ausgeruht auf.

Zum Vorlesen oder als Inspiration:

Der schmale Pfad, dem ihr derzeit folgt, wurde etwa auf halber Höhe in die Kalksteinwand einer engen Felsklamm geschlagen. Über euch seht ihr nur einen dünnen Streifen Himmel, in der Tiefe neben euch rauscht ein Gebirgsbach, der durch die Regenfälle der letzten Tage beträchtlich angeschwollen ist. Es ist dämmrig, feucht und laut. Unvermittelt endet der Weg. Unten in der Klamm liegen die Überreste der Holzbrücke, die euch sicher auf die andere Seite bringen sollte. Ein im Unwetter herabgestürzter Felsbrocken scheint sie weggerissen zu haben. Drüben auf der anderen Seite setzt sich der Weg fort, doch zum Überspringen ist die Klamm zu breit.

Die Gruppe hat verschiedene Möglichkeiten, das Hindernis zu überwinden, zum Beispiel:

- ◀ Mit einem gelungenen STÄ (Athletik)-Wurf (SG 12) ist es möglich, in die Klamm hinabzuklettern. Um beim Durchwaten des reißenden Bachs nicht von der Strömung mitgerissen zu werden und 1W4 Wuchtschaden zu erleiden, braucht es einen STÄ-Rettungswurf (SG 13). Der Aufstieg auf der anderen Seite erfordert keine große Anstrengung, da hier viele Vorsprünge das Klettern erleichtern.
- ◀ Sobald ein Charakter die Klamm überwunden hat, können die SC ein Seil spannen und sich daran mit einem STÄ (Athletik)-Wurf (SG 5) hinüberhangeln oder mit GES (Akrobatik) (SG 8) über das Seil balancieren. Bei einem Misserfolg kommen die SC weder vor noch zurück und stürzen schließlich ins Wasser (1W4 Wuchtschaden).

- ❖ Die Gruppe kann umkehren und mit einem WEI (Überlebenskunst)-Wurf (SG 12) einen anderen Weg suchen. Bei einem Misserfolg verirrt sich die Gruppe. Abseits vom Pfad steigt die Gefahr, auszurutschen, ins Straucheln zu geraten oder in einen verdeckten Felsriss zu treten und sich dabei zu verletzen: Bei einem missglückten KON-Rettungswurf (SG 10) erhalten die SC 1W4 Wuchtschaden. Anschließend kann der WEI (Überlebenskunst)-Wurf wiederholt werden.
- ❖ Greife gegebenenfalls auf die Köhlerin (Seite 65) zurück, um die SC wieder auf den richtigen Weg zu bringen.

Haben die Spielenden andere Ideen, lasse sie passende Attributswürfe mit vergleichbaren Schwierigkeitsgraden würfeln. Stürzen SC ab (1W4 Wuchtschaden), werden sie ein Stück flussabwärts getrieben und brauchen aufgrund ihrer durchnässten Kleidung bald ein wärmendes Feuer.

In den Trollzacken

Zum Vorlesen oder als Inspiration

Endlich habt ihr das Hochgebirge erreicht. Ausgespült und verwittert ragt das Kalkgestein in bedrohlichen und bizarren Formen in den grauen Himmel: riesige Haifischzähne, seltsam geometrische Felsblöcke, scharfe Steinnadeln hoch wie ein Haus. Hier wachsen nur noch hüfthohe Latschenkiefern, Gräser und holzige Sträucher. Ihr macht eine kurze Pause, eure Muskeln brennen von dem beschwerlichen Aufstieg und die eiskalte Luft sticht in euren Lungen. Weit unten schlängelt sich der Darpat wie ein dunkles Band durch die Landschaft. Direkt an seiner Mündung liegt Perricum. Die vielen Häuserdächer bilden einen Flickenteppich, die Kriegsschiffe der Perlenmeerflotte im Marinehafen wirken von hier oben wie Spielzeuge. Gerade noch könnt ihr die trutzige Stadtmauer ausmachen und die wehrhafte Löwenburg. Erstaunlich, dass diese winzigen Wälle und Wände einst die letzte Bastion gegen die Schattenlande waren!

Die Trollzacken sind eine lebensfeindliche und gefährliche Umgebung. Es herrschen beißende Kälte, kräftige Windböen sowie Einsamkeit und Stille. In schmalen Klüften finden sich teilweise noch Schneereste. Irgendwo am Wegrand steht ein sogenannter Trolltisch aus drei Tragsteinen und einem mächtigen Deckstein.

In dieser Höhe ist es deutlich schwieriger, eine geschützte Stelle für ein Nachtlager auszumachen. Es findet sich lediglich ein Felsüberhang, unter dem sich die Gruppe zusammenkauern kann. Der Wind heult laut, das Lagerfeuer muss immer wieder neu entfacht werden. Eine lange Rast ist dennoch möglich, wenn die SC das Feuer in Schichten bewachen. Charaktere, die in Überlebenskunst geübt sind, können dies problemlos organisieren.

Nun gilt es, weiter den Spuren der Magier zu folgen, die sich in der kargen Bergwelt leicht verlieren. Allerdings haben sich in den Berghöhen zwei Harpyien niedergelassen – Chimären mit dem Leib eines Greifvogels und dem Oberkörper einer Frau, vor Urzeiten durch schwarze Magie erschaffen. Harpyien erfreuen sich daran, Wandernde zu verspotten und zu ärgern, und sind bekannt für ihr unberechenbares Verhalten. Sie werden auf die Gruppe aufmerksam und nähern sich neugierig.

Um die Spuren der Perricumer Forschungsgruppe zu finden, sind zwei erfolgreiche INT (Nachforschungen) oder WEI (Wahrnehmung oder Überlebenskunst)-Würfe (SG 12) notwendig. Fliegende SC sind dabei im Vorteil. Die Harpyien kreisen spottend um die Charaktere und lenken die SC ab.

Handle jeweils einen Wurf nach dem anderen ab. Beim ersten Erfolg entdecken die SC, wo sich die Magier wieder auf den Abstieg gemacht haben, beim zweiten finden sie das Tal der Trollzackersippe.

Allerdings birgt jeder Wurf auch das Risiko, die Harpyien zu provozieren. Bei einem Misserfolg gehen sie in ihrem Wahn zum Angriff über und versuchen, die SC in die Lüfte zu heben und sie in ihr Nest auf einem Felsvorsprung zu entführen. Dabei stürzen sich die Vogelfrauen zuerst auf fliegende SC.

Verliert eine Harpyie mehr als die Hälfte ihrer Trefferpunkte, fliehen beide.

Erlaube auch kreative Ideen der Spielenden, wie sie die Harpyien ablenken oder anders loswerden können, wenn sie dir passend erscheinen.

Sobald die SC nicht mehr von den Harpyien behelligt werden, können sie die Spurensuche fortsetzen. Wenn kein Wurf mehr gelingt, ist die Spur verloren. Die SC wissen nicht, ob im nächsten Tal etwas Freundliches oder Feindliches auf sie wartet. Es geht dennoch im nächsten Abschnitt weiter.

Harpyie

Mittelgroße Monstrosität

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 23 (5W8)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+2	+0	-1	+2	+3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +4 (14)

Heimlichkeit +4 (14)

Sinne –

Sprachen Verschiedene Sprachen der Umgebung

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Harpyie greift zweimal mit ihren Krallen an. Wenn beide Angriffe dieselbe mittelgroße oder kleinere Kreatur treffen, wird sie *gepackt* (SG zum Entkommen 11). Die Harpyie kann maximal ein Ziel auf einmal *gepackt* halten.

Krallen: *Nahkampfangriffswurf:* +3, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden.

Bonusaktionen

Spotten: Die Harpyie überschüttet eine Kreatur innerhalb von 12 Metern mit ablenkenden Beleidigungen. Bis zum nächsten Zug der Harpyie ist die Kreatur bei allen Attributswürfen und Rettungswürfen im Nachteil, ebenso bei allen Angriffen, die sich nicht gegen die Harpyie richten.

Kreatur fallen lassen (nur im Flug): Die Harpyie lässt eine *gepackte* Kreatur fallen, allerdings nicht aus allzu großer Höhe. Die Kreatur erleidet 1W6 Wuchtschaden. Wenn sie auf eine andere Kreatur fällt, muss diese Kreatur einen GES-Rettungswurf (SG 13) bestehen, oder sie erleidet ebenfalls den Fallschaden und wird umgestoßen und erhält den Zustand *Liegend*.

Optionale Ereignisse

- ⚔ Vor wenigen Jahren tobte ein Krieg im Tal des Darpat, als Dämonen und Kriegsvolk aus den Schattenlanden in die Region einfielen. Das hat Spuren hinterlassen. Die Gruppe stößt auf Soldatengräber, nur mit einem hineingesteckten Schwert markiert. Die Gesinnung der Toten ist nicht mehr zu erkennen. Geweihte könnten für die Seelen beten, ein Plündern der Gräber bringt 1W6 nutzbare Schwerter und eine Lederrüstung zutage, gilt aber in Aventurien als Frevel und wird von Geweihten strikt abgelehnt.
- ⚔ Die **Köhlerin Leudane Dengler** (33, hochgewachsen, wortkarg, freut sich über Kontakt) lebt in einer kleinen Hütte abseits der Wege. Du kannst sie als Joker einsetzen, wenn die Gruppe an irgendeiner Stelle Unterstützung benötigt, zum Beispiel als Heil- oder Wildniskundige. Auf gezielte Nachfrage kann sie den SC erste Informationen über die Rohad'natûl geben.
- ⚔ Eben noch herrschte bestes Reisewetter, jetzt ballen sich plötzlich dunkle Wolken am Himmel und heftige Böen zerren an den SC. Bei einem gelungenen INT (Naturkunde)-Wurf (SG 12) gelingt es der Gruppe, rechtzeitig im Windschatten eines großen Felsens Schutz zu suchen. Andernfalls braucht es einen GES-Rettungswurf (SG 10), um im böigen Wind nicht zu stürzen und 1W4 Wuchtschaden zu erleiden.

Die Trollzackersippe

Zum Vorlesen oder als Inspiration:

Schon beim Weg in das dicht bewaldete Tal, wo zwischen hohen Felswänden und dichten Baumwipfeln wenig Licht den Boden berührt und sich der Nebel sammelt, findet ihr Anzeichen für die Barbaren. In die Rinde alter Bäume sind zur Markierung des Territoriums Zeichen geritzt, von denen rotes Harz wie gefrorenes Blut den Stamm hinabgeflossen ist. Ihr haltet Ausschau nach dem Lager der Trollzacker und findet eine Ansammlung von laubgedeckten Hütten, zwischen denen sich hünenhafte Gestalten mit wilden Haaren und von Schmuck- und Kampfnarben bedeckten Körpern bewegen.

Wollen sich die SC nun zunächst versteckt halten und das Lager der Sippe von außen beobachten, benötigen sie dazu einen GES (Heimlichkeit)-Wurf gegen die passive Wahrnehmung der Trollzacker (13). Bei Erfolg bemerken die SC im Lager frische Metallwerkzeuge, wie Messer und Axtblätter, und ein Fässchen mit Salz – die Handelswaren der Perricumer Forschungsexpedition. Ein Zeichen dafür, dass die Magistra und die Studiosi hier waren oder zumindest Kontakt mit den Barbaren hatten.

Wird ein SC beim Spionieren erwischt, kommen mehrere ungehaltene Trollzacker aus dem Lager und versuchen, die Eindringlinge zur Rede zu stellen. Hier kann ein Kampf entbrennen oder die Charaktere starten ihre diplomatische Mission mit einem schlechten ersten Eindruck.

Die Sippe der Rohad'natûl

Die Trollzacker, die sich in ihrer Sprache Kur-ga nennen, sehen sich selbst als ein verdammtes Volk, das für die Sünden seiner Ahnen in einem Jenseits voller Schmerzen enden wird. So setzen sie sich bereits zu Lebzeiten großen Schmerzen aus, um sich auf das Leiden nach dem Tod vorzubereiten. Blut ist für sie der Sitz der Magie und sie geben es als Opfer der Erde zurück.

Die Sippe der Rohad'natûl kennt andere Völker aus Überfällen und pflegt einige Handelsbeziehungen, wie zur Perricumer Magierakademie. Dennoch sind die Täler für sie die Länder der Blutlosen – wer von dort kommt, muss sich zunächst vor ihnen beweisen.

Stelle die Trollzacker als stoisch und oberflächlich fatalistisch dar, aber auch als Individuen, die eigenen Interessen nachgehen und zum Teil sogar eine Neugier auf die Welt haben. Schwüre werden mit Blut besiegelt und Narben als der größte Schmuck gesehen.

Im Lager werden die SC von **Zerazuul** empfangen, einem drahtigen älteren Mann mit ergrautem, von Schmucknarben unterbrochenem Bart. Er spricht Garethi und stellt Fragen, wie „Schleicht ihr Blutlosen hier herum, um uns im Schlaf zu meucheln?“, „Führt ihr diese Eisenwaffen, um unser Blut zu nehmen?“.

Die Gruppe kann hier einen Kampf provozieren oder Zerazuul widersprechen. Wollen sie reden, fordert

er die SC zunächst zu einer Prüfung heraus, um sich vor der Sippe als würdig zu erweisen.

Die junge Kriegerin **Rhazzeshta** (breitschultrig, neugierig, spricht Garethi) meldet sich sofort freiwillig, die Prüfung abzunehmen. Wem ein WEI (Motiv erkennen)-Wurf (SG 12) gelingt, erkennt schnell, dass sie hauptsächlich neugierig auf die Fremden ist und mehr über sie erfahren möchte.

Prüfungen

Bei der Prüfung geht es darum, zu beweisen, dass die Charaktere Blut in ihren Adern haben und Schmerzen ertragen können. Mit Verhandlungsgeschick kann die Gruppe auch einen einzelnen SC vorschicken, der sich der Prüfung im Namen aller stellt.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Prüfung zu bestehen. Scheitert ein Weg, ist es immer noch möglich, es auf eine andere Weise zu versuchen. Gelingt bis zum Schluss niemandem die Prüfung, wird die Gruppe gefangen genommen und beim Schlachtfeld abgesetzt (Seite 68).

- ❖ KON-Rettungswurf (SG 12), um sich selbst Schmerzen und 1W4 Stichschaden zuzufügen.
- ❖ KON-Rettungswurf (SG 9), um sich von Rhazzeshta mit einer scharfen Steinklinge Schmerzen und 1W6 Stichschaden zufügen zu lassen.
- ❖ CHA (Einschüchtern, Täuschen oder Überzeugen)-Wurf (SG 12), um die Barbarin zu überzeugen, es weniger grob anzugehen und nur 1 Stichschaden zuzufügen.
- ❖ Ein Übungskampf gegen eine ebenbürtige Anzahl von Barbaren, der bestanden ist, sobald alle in der Gruppe einmal getroffen wurden. Die Trollzacker treten dabei mit steinernen Dolchen an (1W4+3 Stichschaden).

Nach der gelungenen Prüfung sind die Rohad'natûl zugänglicher und bereit, mit den SC über die Perricumer Forschungsexpedition zu sprechen. Die Magistra und die Studiosi waren tatsächlich hier und haben Waren mitgebracht. Sie wollten weiter zu einem Schlachtfeld in der Nähe ziehen, wo sich vor Jahren die Truppen des Mittelreichs und der Schattenlande bekämpft hatten. Die Trollzacker sind überzeugt, dass sich dort böse Geister herumtreiben, da die Erde zu viel böses Blut getrunken hat. Sie erklären aber auch der Gruppe den Weg.

Die SC können hier im Lager ihre Vorräte auffrischen und sich am Feuer ausruhen und eine kurze Rast halten. Verletzten wird angeboten, sich mit dem

Blut der Erde zu heilen. Dafür werden sie jeweils so in einem Erdloch im Lager vergraben, dass die Wunde bedeckt ist. Im Rahmen dieses Rituals zählt eine kurze Rast als lange Rast. Fragen die SC, ob sie die Grube mehrmals nutzen können, wird dies verneint, sie muss erst wieder durch Blutopfer Lebenskraft des Stammes aufnehmen.

SC, die sich die Zeit nehmen, Rhazzeshtas Neugier zu befriedigen und ihr von der weiten Welt be-

richten, bietet die Trollzackerin an, ihre Wunden mit verzaubertem Salz zu behandeln. Der Prozess ist extrem schmerzhaft und garantiert das Zurückbleiben einer Narbe, die dabei hilft, anderen Trollzackern in Zukunft glaubhaft zu machen, nicht blutlos zu sein. Außerdem erhöht das Salz für eine Woche die eigene Rüstungsklasse gegen Blutgeister um +1.

Sollten die SC nicht mit den Rohad'natûl sprechen, können sie mit einem WEI (Überlebenskunst)-Wurf (SG10) auch selbst Spuren der Forschungsgruppe finden. Eine fliegende Erkundung oder eine Kletterpartie zum Rand der Schlucht zeigen das Schlachtfeld als auffälligen Ort in der Nähe an.

Kommt es zu einem Kampf, der nicht ritueller Natur ist, versuchen die Barbaren, die SC zu überwältigen. Bei Erfolg lassen sie die Gruppe am Rande des Schlachtfeldes für die Geister zurück. Fliehen die SC, wird die Gruppe von einer Überzahl Stammesmitglieder ebenfalls in Richtung des Schlachtfeldes gedrängt. Wenn alle SC ihren Zug genutzt haben, um sich zurückzuziehen, das heißt keinen Angriff oder schadenenden Zauber gegen die Trollzacker ausgeführt und sich von ihnen wegbewegt haben, stellen die Barbaren ihre Angriffe ein und treiben die SC Richtung Schlachtfeld aus dem Dorf.

Trollzacker Stammeskrieger

Mittelgroßer Humanoider

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Rüstungsklasse 13 (Fell und Leder)

Trefferpunkte 26 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+1	+2	-1	+1	+0

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +1 (11)

Sinne –

Sprachen Zhulchammaqra, die Sprache der Trollzacker

Aktionen

Dolch: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 5 (1W4+3) Stichschaden.

Barbarenschwert: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebsschaden.

Bonusaktionen

Aggressiver Vorstoß: Der Barbar bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann.

Kampfrausch: Der Barbar lässt alle Vorsicht fallen, um sich auf seinen Gegner zu stürzen. Bis zum Beginn seines nächsten Zugs ist er bei allen Angriffen im Vorteil. Ebenso sind alle Angriffe gegen den Barbaren im Vorteil.

Stufenaufstieg auf Stufe 2

Die SC steigen jetzt auf Stufe 2 auf. Sie erhalten zusätzliche Trefferpunkte, Trefferwürfel, Zauberplätze und Fähigkeiten, wie auf den Charakterbögen vermerkt.

Nandora erhält auf dieser Stufe unter anderem die Fähigkeit, zwei weitere Sprachen zu verstehen und zu sprechen. Diese sollten am besten aus den bekannten Sprachen der Gruppe ausgewählt werden, schließlich hatte Nandora in den vergangenen Monaten am ehesten Gelegenheit, diese zu lernen. Du kannst aber auch eine andere Sprache zulassen, wenn sie dir passend erscheint.

Manjula erhält auf dieser Stufe ihr Vertrautentier. Vertröste sie noch für einen Augenblick, es wird nicht lange dauern (Seite 68).

Gefahren aus alter Zeit

Das Schlachtfeld

Zum Vorlesen oder als Inspiration

Ihr steht am Rande eines gewaltigen Schlachtfelds. An diesem Gebirgspass prallten vor mehreren Jahren Truppen des Mittelreichs und der Dämonenanbeter aus den Schattenlanden aufeinander. Wer diese Schlacht damals gewann, ist für euch heute unmöglich zu sagen. Vielleicht niemand, wenn man sich die Überreste ansieht. Die meisten brauchbaren Waffen haben wohl inzwischen die Trollzacker geborgen, aber noch immer liegen zerschmetterte Gerippe und durchbohrte Kettenrüstungen, Wappenröcke und Banner über den Pass verteilt. Der felsige Boden wirkt dunkler, als wären das Blut und die dunkle Wut, die hier den Boden getränkt haben, noch immer sichtbar. Aber das mag auch einfach Einbildung sein. Ein Rabe kreist über der Szenerie.

Suchen die Charaktere das Schlachtfeld ab, finden sie bald eine liegende Gestalt, die offensichtlich nicht zu den Opfern der vergangenen Schlacht gehört. Es ist eine mittelländische Frau, vielleicht 40 Jahre alt, in eine schlichte rote Robe gekleidet und barfuß. Sie ist mit Blut bedeckt und bewusstlos. Abgesehen von einigen Schnitten in der Haut, die seltsame Zeichen bilden, wirkt sie unverletzt.

Weitere Untersuchungen des Schlachtfeldes fördern einen in den Boden geritzten gildenmagischen Bannkreis und eine mit Schutzzeichen verzierte Urne zutage, ebenso einen von mehreren Personen zertrampelten Bereich. Die Spuren führen gut sichtbar einen Trampelpfad entlang weg vom Schlachtfeld. Untersuchen die SC die Szenerie genauer, können sie mit verschiedenen Attributswürfen noch weitere Erkenntnisse gewinnen.

Erkenntnisse

- ❖ WEI (Heilkunde)-Wurf (SG 12): Bis auf die Schnitte in ihrer Haut und ein paar Abschürfungen hat die Frau keine Verletzungen. Ihr Herz rast und ihre Adern wirken geschwollen. Sie lässt sich nicht mit den üblichen Mitteln wecken.
- ❖ INT (Nachforschungen)-Wurf (SG 10) oder einfach die Erklärung, die Gestalt genau zu untersuchen: Die Frau trägt ein Siegel in der Handfläche, das sie als Magierin ausweist. Ihre Schnitte bilden Zauber-

Der Rabe

Die junge Hexe Manjula erhält mit dem Aufstieg auf die 2. Stufe ihr Vertrautentier. Befindet sich der Charakter in der Gruppe, bietet es sich an, dieses für eine Hexe ausgesprochen besondere Ereignis im Detail auszuspielen.

Über dem Schlachtfeld fliegt ein Rabe, der die bewusste Magistra neugierig im Blick behält und auch die SC beobachtet, wenn sie sich nähern. Als er Manjula erblickt, landet er und kommt hüpfend näher heran. Beide spüren sofort eine tiefe Verbundenheit. Ohne Scheu fliegt der Rabe kurz auf und landet auf Manjulas Schulter. Er drückt seinen Kopf an den ihren und die erste geistige Verbindung entsteht.

Das Vertrautentier einer Hexe ist ein besonderes Tier. Klüger als selbst gewöhnliche Raben, sorgt das besondere Band für eine tiefe Loyalität zwischen Hexe und Vertrautem, die bis zum Tode hält. Der Vertraute ist weit mehr als nur ein Werkzeug oder Haustier mit besonderen Kräften, er ist der engste Freund einer Hexe. Wer auch immer Manjula spielt, kann dem Raben nun einen Namen geben und versuchen, diese Verbundenheit und die dabei aufgewühlten Gedanken und Emotionen in eigene Worte zu fassen.

zeichen, die offenbar erst vor kurzem mit einem scharfen Gegenstand in ihre Haut geritzt wurden.

- ❖ INT (Arkane Kunde)-Wurf (SG 15): Das Magiersiegel weist die Frau als Magierin der Akademie zu Perricum aus. Die Zauberzeichen sind klassische Bannzeichen, wie sie üblicherweise in einem Bannkreis Anwendung finden. Sie in den eigenen Körper zu ritzen, ist unter Gildenmagiern hingegen absolut unüblich.
- ❖ INT (Arkane Kunde)-Wurf (SG 12): Die Kleidung der Frau ist ein klassisches Beschwörungsgewand, wie es zum Herbeirufen, aber auch Verbannen von Wesen aus anderen Sphären getragen wird. Auch die bloßen Füße gehören traditionell zu dieser Kleidung. Die rote Farbe deutet auf die Beschwörung oder Verbannung eines Totengeistes hin – die Farbe Weiß stünde für Elementare, Schwarz für Dämonen.

WEI (Überlebenskunst)-Wurf (SG 12): Die Fußspuren deuten auf eine kleine Gruppe hin, die sich unkoordiniert und panisch bewegt hat. Die Richtung der Spuren lässt vermuten, dass die Personen vor der bewusstlosen Frau geflohen sind.

Was ist hier geschehen?

Die bewusstlose Frau ist **Magistra Dassareth Weihenwacht**, die Leiterin der Perricumer Forschungsexpedition. Sie hat auf diesem Schlachtfeld einen Blutgeist beschworen, in einen Bannkreis eingesperrt und versucht, ihn zu Forschungszwecken an das vorbereitete Geistergefängnis zu binden.

Mangels Erfahrung der Akademie mit dieser Art von Geistern waren Bannkreis und Geistergefängnis aber fehlerhaft, der Geist konnte sich befreien und

griff an. Eigentlich hätte eine erfahrene Bannmagierin wie Dassareth den Geist problemlos mit einem Bannspruch austreiben können, aber sie versuchte zu lange, ihn im fehlerhaften Gefäß zu fangen, anstatt ihn zu exorzieren. Der Geist gewann die Oberhand und fuhr in die Magierin ein.

Die Studiosi der Gruppe ergriffen panisch die Flucht, während Dassareths Verstand gegen den eindringenden Blutgeist rang. Schließlich gelang es ihr, den Blutgeist in sich selbst einzusperren und sich von der Außenwelt abzukapseln. Die Magistra kämpft noch immer darum, die Kontrolle über ihren Körper zurückzuerlangen – oder sie zumindest nicht an den Geist zu verlieren –, aber ihr Kampf dauert inzwischen schon zu lange und sie droht, zu verlieren.

Der Blutgeist in Dassareths Körper

Mittelgroßer Untoter

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 65 (10W8+20), 48 bei drei SC, 78 bei fünf SC

Bewegungsrate 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+2	+2	+0	+1	+0

Übungsbonus +2

Rettungswürfe: STÄ +4, WEI +3

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +4 (14)

Sinne Dunkelsicht 18 m

Sprachen Der Blutgeist spricht nicht

Bluttausch. Alle Angriffe des Blutgeistes sind im Vorteil, ebenso wie alle Angriffe gegen ihn. Wenn der Blutgeist sich zu Beginn seines Zuges nicht in Kontakt mit einer feindlichen Kreatur befindet, muss er sich auf schnellstem Wege in Kontakt mit einer solchen bewegen. Mit seiner Aktion muss er einen Angriff ausführen, wann immer ihm das möglich ist.

Blutregeneration. Zu Beginn seines Zuges erhält der Blutgeist 1W6 verlorene Trefferpunkte zurück, sofern er sich noch in Dassareths Körper oder in Kontakt mit einer Blutlache befindet.

Ende der Besessenheit. Der Geist verlässt Dassareths Körper, wenn die Magierin auf 0 TP fällt oder der Geist ausgetrieben wird (Seite 73). Er manifestiert sich mit 20 TP innerhalb von 1,5 Metern um Dassareths Körper als grässliche humanoide Gestalt aus Blut. Alle Kreaturen innerhalb von 18 Metern um den Geist müssen einen WEI-Rettungswurf (SG 13) bestehen. *Misserfolg:* Die betroffene Kreatur ist bis zum Ende ihres nächsten Zuges *verängstigt*. *Verängstigte* Kreaturen sind bei Attributs- und Angriffswürfen im Nachteil, solange sie sich in der Sichtlinie der Quelle ihrer Furcht befinden. Sie können sich nicht willentlich auf die Quelle ihrer Furcht zubewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Blutgeist greift dreimal an. So lange er in Dassareths Körper steckt, verwendet er die Faust oder eine improvisierte Waffe. Wenn er den Körper verlässt, verwendet er den Blutschlag.

Faust: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 5 (1W4+3) Wuchtschaden.

Improvisierte Waffe: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 7 (1W6+3) Hieb- Wucht- oder Stichschaden, je nach Waffe.

Blutschlag: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 3 Meter. *Treffer:* 7 (1W8+3) Wuchtschaden.

Der Blutgeist

Wann und ob der Geist die Oberhand gewinnt und Dassareths Körper übernimmt, entscheidest du. Wenn es passiert, dann am besten zu einem dramaturgisch spannenden Zeitpunkt. Das könnte jetzt sofort sein oder vielleicht auch erst später in der Trollfestung (siehe unten). Als möglicher Auslöser bietet sich Blutvergießen an, aber sicher hast du auch noch eigene Ideen. Der Geist in Dassareths Körper wird dann in jedem Fall in rasender Wut die nächststehenden Personen angreifen. Wenn möglich, ergreift er dafür eine Waffe, zum Beispiel eine alte, abgebrochene Klinge, einen Stein oder einen Knochen.

Wenn Dassareth auf 0 TP fällt, verlässt der Geist den Körper und die Magierin beginnt zu sterben. Würfle für sie Todesrettungswürfe, falls niemand sie stabilisiert (siehe Seite 32).

Die geflohenen Studiosi haben außerdem die Möglichkeit, den Geist zu exorzieren (Seite 73).

Folgen die Charaktere den Spuren der geflüchteten Studiosi – oder fliehen sie selbst vor dem Blutgeist – erreichen sie nach kurzer Zeit eine Höhle in einer Felswand.

Die Trollfestung

Zum Vorlesen oder als Inspiration

Euch wird schnell klar, dass diese Höhle den Eingang zu einem größeren Höhlensystem darstellt. Die Höhlendecke ragt 5 Meter über euch auf, an einigen Stellen sogar deutlich mehr. Einige der Wände und Bruchstücke am Boden wirken grob behauen. Als hätte jemand damit begonnen, diese Höhle zu bearbeiten oder als hätte unsagbar lange Zeit das Mauerwerk verwittern lassen.

Die SC haben einen ehemaligen Wehrturm der Trolle entdeckt, der bereits seit vielen tausend Jahren verlassen steht. Seine Ausmaße überschreiten die vieler menschlicher Burgen. Die Bauweise der Trolle und die extrem lange verstrichene Zeit haben dafür gesorgt, dass die Anlage heute kaum mehr von einer natürlichen Höhle zu unterscheiden ist.

Erkenntnisse

- ❖ WEI (Überlebenskunst)-Wurf (SG 12): Krallenspuren, hereingetragener Dreck und abgeriebenes Fell deuten darauf hin, dass hier irgendeine größere, befahlte Kreatur lebt oder vor kurzem lebte.
- ❖ INT (Naturkunde)-Wurf (SG 12): Den Spuren nach dürfte es sich um eine größere Raubkatze handeln, vielleicht ein Berglöwe.
- ❖ INT (Nachforschungen)-Wurf (SG 15): Die Höhle wirkt wie eine seit langem verwitterte Burg. Die Steine, aus denen die Mauern gefertigt sind, sind ungewöhnlich groß.
- ❖ INT (Geschichte)-Wurf (SG 15): Dieses Gemäuer könnte von Trollen errichtet worden sein. Die Trolle Aventuriens sind eine knapp 4 Meter große, menschenähnliche Spezies, die inzwischen selten geworden ist. Sie gelten als primitiv, aber es ist auch bekannt, dass sie vor vielen Zeitaltern die vorherrschende kulturschaffende Spezies der Welt waren.

Die Studiosi haben sich hier hereingeflüchtet, ahnten jedoch nicht, dass die Höhle bereits bewohnt war.

Der **Mantikor Ghulbahar** hat die Höhle für sich beansprucht. Mantikore sind magische Mischwesen aus Mensch, Löwe und Skorpion. In einigen aventurischen Kulturen gelten sie als heilige Wesen des Kampf- und Blutgottes Kor. Durch ihren Ursprung als verschmolzene Wesen sind Mantikore praktisch immer wahnsinnig, so auch in diesem Fall. In Ghulbahar haben ständig wechselnd verschiedene Teile seines Wesens die Oberhand. Wenn die SC diesen Teil der Höhle erreichen, ist der Mantikor gerade nicht anwesend.

Die Studiosi – zwei Schülerinnen und drei Schüler der Perricumer Akademie – haben sich in einen engen Bereich der Höhle zurückgezogen (rechts oben auf der Karte). Ghulbahar erreicht sie dort aktuell nicht, aber ihre Vorräte sind aufgebraucht. Außerdem war es dem Mantikor bisher vor allem zu mühsam, die Trümmer zur Seite zu räumen, die ihm den Weg versperren, in der Lage dazu wäre er allerdings durchaus.

Er lässt sich von den Studiosi mit Geschichten über die Welt dort draußen und über die Ereignisse der Vergangenheit unterhalten. Aber sobald er ihrer überdrüssig wird oder der Wahnsinn ihn übermannt, wird er sich einen Durchgang öffnen und sie fressen. Das wissen die Studiosi und sind halb verrückt vor Angst und völlig erschöpft, da sie kaum wagen zu schlafen.

Ghulbahar erscheint zu einem passenden Zeitpunkt, nachdem die SC die Studiosi gefunden und von ihnen die Lage erklärt bekommen haben.



Der Mantikor Ghulbahar

Zum Vorlesen oder als Inspiration

Plötzlich lässt ein gewaltiges Brüllen die Höhle erbeben. Durch den Eingang schiebt sich ein Kopf mit einem verzerrten menschlichen Gesicht, einer Löwenmähne und einem zu einem grässlichen Grinsen verzerrten Maul voller Reißzähne. Dahinter erkennt ihr einen massigen löwenartigen Körper und einen riesigen, zuckenden Skorpionschwanz. Der Herr der Höhle ist gekommen – ein leibhafter Mantikor! Als sein Blick auf euch fällt, wird sein Grinsen, so unmöglich es erscheint, noch breiter. „Was haben wir denn da? Noch mehr Unterhaltung? Oder doch Futter?“

Der Kampf gegen den Mantikor

Der Mantikor ist ein gefährlicher Gegner. Seine größte Schwäche ist sein Wahnsinn. Hier kannst du als SL ansetzen, um den Kampf zu steuern. Er wird nicht gezielt und taktisch geschickt vorgehen oder einen Charakter nach dem anderen ausschalten. Du kannst entscheiden, dass er beispielsweise von der verletzten Hexe ablässt und stattdessen den gut gerüsteten Zwergenkämpfer angreift.

Du kannst auch immer die aktuell dominante Seite mit einbeziehen und ausspielen. Wenn der menschli-

che Teil dominant ist, kann der Mantikor überzeugt oder ausgetrickst werden. Die Argumente müssen dabei nicht einmal wirklich logisch sein, schließlich ist er wahnsinnig. Ist der Löwe dominant, stürzt er sich laut brüllend auf den in diesem Augenblick am gefährlichsten scheinenden Gegner – zumindest so lange, bis ein flammender *Ignifaxius* durch die Höhle fliegt und ihn in tierischer Panik kurzzeitig zurückweichen lässt. Fliehende Gestalten nimmt der Löwe schnell als Beute wahr. Der Skorpion agiert hingegen eher defensiv. Wer ihm zu nahe kommt, wird angegriffen, aber wer sich zurückzieht, wird in Ruhe gelassen.

Der menschliche Teil in Ghulbahar sieht sich als Erwählter des Kampfgottes Kor und den Blutgeist, wenn dieser anwesend ist, als seinen Feind, den er bevorzugt angreifen wird. Löwe und Skorpion betrachten den Blutgeist hingegen lediglich als einen weiteren Feind unter vielen und greifen nur an, wenn sie ihn als besondere Bedrohung wahrnehmen.

Wenn die Charaktere sehr vorsichtig und trickreich vorgehen, kann es ihnen durchaus gelingen, den Mantikor davon zu überzeugen, sie und die Studiosi ohne Kampf ziehen zu lassen. Aber einfach wird das nicht. Entsprechende CHA (Überzeugen oder Täuschen)-Würfe sollten mindestens einen SG von 20 haben.

Der Mantikor Ghulbahar

Große Monstrosität

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 85 (10W10+30), 65 bei drei SC, 105 bei fünf SC

Bewegungsrate 15 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+3	-1	+2	+2

Übungsbonus +2

Rettungswürfe: STÄ +5, KON +5

Wahrnehmung +4 (14)

Heimlichkeit +4 (14)

Sinne Dunkelsicht 18 m

Sprachen Garethi, Tulamidyä

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Mantikor greift zweimal mit seinen Krallen oder einmal mit seinen Krallen und einmal mit seinem Stachel an.

Krallen: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebsschaden.

Stachel: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 3 Meter. *Treffer:* 8 (1W10+3) Stichschaden und 3 (1W6) Giftschaden.

Bonusaktionen

Anspringen: Der Mantikor kann sich sofort bis zu seiner halben Bewegungsrate auf ein Ziel zubewegen. Wenn er in dieser Runde mit beiden Krallen-Angriffen dasselbe Ziel trifft, muss das Ziel einen STÄ-Rettungswurf (SG 13) ablegen. *Misserfolg:* Das Ziel wird zu Boden geworfen und *liegend*.

Defensive Haltung: Die Rüstungsklasse des Mantikors steigt bis zum Beginn seines nächsten Zuges um +2. Er erhält einen Bonus von +2 auf alle GES (Heimlichkeit)-Würfe.

Optionale Regeln

Wenn du dich mit den Regeln sicher fühlst, kannst du die folgenden Eigenheiten zusätzlich verwenden, um den Mantikor regeltechnisch noch etwas interessanter zu gestalten.

Chimärenwahn. Üblicherweise ist der menschliche Verstand des Mantikors dominierend, aber unter Stress kann es sein, dass die Wildheit des Löwen oder die kalte

Mordlust des Skorpions die Oberhand gewinnen. Im Kampf besteht diese Gefahr ständig.

Ein gereizter Mantikor unterliegt den folgenden Regeln:

❖ **Der Mantikor legt zu Beginn seines Zuges einen CHA-Rettungswurf (SG 13) ab.**

❖ **Erfolg:** Bis zum Beginn seines nächsten Zuges ist der menschliche Verstand dominant.

❖ **Misserfolg:** Würfle 1W6. Das Ergebnis bestimmt, welcher Teil des Mantikors stattdessen bis zum Beginn seines nächsten Zuges dominant ist: 1–3 *Löwe*, 4–6 *Skorpion*.

❖ Wenn Löwe oder Skorpion dominant sind, sinkt die INT des Mantikors auf -4 und er ist selbst keiner Sprache mehr mächtig. Er kann sie aber halbbewusst immer noch verstehen und mit WEI (Mit Tieren umgehen)-Würfen beeinflusst werden.

❖ Eine Kreatur innerhalb von 9 Metern um den Mantikor, die er hören kann, kann eine Beeinflussen-Aktion aufwenden – CHA (Überzeugen)-Wurf (SG 15) für die menschliche Seite, WEI (Mit Tieren umgehen)-Wurf (SG 15), wenn Löwe oder Skorpion dominant sind.

❖ **Erfolg:** Der Mantikor ist bei seinem nächsten Chimärenwahn-Rettungswurf je nach Wahl der Kreatur im Vorteil oder Nachteil.

❖ Hat der Mantikor seit seinem letzten Zug Schaden erlitten, ist er bei seinem Chimärenwahn-Rettungswurf immer im Nachteil und kann nicht mit der Beeinflussen-Aktion manipuliert werden.

❖ Wenn der Skorpion dominant ist, kann er die Bonusaktion *Anspringen* nicht benutzen. Wenn der Löwe dominant ist, kann er die Bonusaktion *Defensive Haltung* und die Aktion *Stachel* nicht benutzen.

Giftstachel. Bei einem erfolgreichen Angriff mit dem Stachel ignoriere den zusätzlichen Giftschaden. Stattdessen muss das Ziel einen KON-Rettungswurf (SG 13) ablegen. *Misserfolg:* Das Ziel erleidet zusätzlich 7 (2W6) Giftschaden und ist für 1 Minute *vergiftet*. Ein *vergiftetes* Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden. *Erfolg:* Das Ziel erleidet den halben Schaden und ist nicht *vergiftet*.

Wenn der Mantikor ein Ziel vergiftet hat, ist das Gift vorerst verbraucht und du musst zu Beginn eines jeden seiner Züge 1W6 würfeln. Erst wenn eine 5 oder 6 fällt, erhält er diese Option zurück.



Shiraki

Die Studiosi im Kampf

Die Studiosi sind vor Angst fast gelähmt. Aber sie können in passenden Momenten trotzdem vorsichtig aus ihrem Versteck schauen und einen hilfreichen Zauber wirken. Du kannst das genaue Ergebnis in der Tabelle zufällig mit 1W6 zu Beginn jedes Zuges bestimmen oder selbst auswählen.

Wenn sich der **Blutgeist** (Seite 69) innerhalb von 9 Metern um die Studiosi befindet und durch die SC beschäftigt wird, können die Studiosi statt einer der obigen Aktionen 4–6 auch versuchen, ihn zu exorzieren. Würfle 1W6: Bei 5–6 wird der Geist aus Dassareths Körper vertrieben, wenn er ihn noch in Besitz hat, oder verbannt, wenn er das nicht mehr tut.

1–3	Die Studiosi haben zu viel Angst.
4	Blitz dich find! Ein Gegner innerhalb von 9 Metern um die Studiosi ist bis zum Ende seines Zuges bei Angriffen im Nachteil.
5	Balsam! Eine Studiosa kommt aus ihrem Versteck hervor und heilt einen SC innerhalb von 4,5 Metern um 2W4+1 TP. Nach der Heilung zieht sie sich sofort wieder in ihr Versteck zurück. Ist kein SC in Reichweite, verwende das Ergebnis 4.
6	Ignifaxius! Ein Flammenstrahl trifft einen Gegner in Sichtweite und verursacht 1W10 Feuerschaden.

Verlassen der Höhle

Nachdem die SC den Mantikor besiegt, überzeugt oder ausgetrickst haben, können sie die Höhle gemeinsam mit den Studiosi verlassen. Eine gründliche Untersuchung der alten Trollfestung zeigt schnell, dass nach all den Jahrtausenden nicht mehr viel Verwertbares verblieben ist. Mit einer Ausnahme: In einem Schutthaufen kann das **Steinauge** gefunden werden.

Das Steinauge

Dieses Objekt sollte die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich ziehen. Das Auge besteht aus grauem Stein mit glitzernden Einschlüssen und ist so groß, dass es ein Mensch gerade mit den Fingern einer Hand umschließen kann. Die dunkle Pupille wirkt lebensecht und starrt fast beängstigend in die Welt.

Der Zauber *Odem Arcanum* enthüllt, dass es sich um einen magischen Gegenstand handelt. Eine Überprüfung mit INT (Arkane Kunde) zeigt, dass die Art der Magie völlig fremdartig ist. Bei einem Würfelerggebnis von 20 oder mehr lässt sich allerdings ein Zusammenhang mit dem Limbus, dem geheimnisvollen Raum zwischen den Sphären, ausmachen. Eingehendere Analysen würden wohl mehrere Wochen dauern, vielleicht sogar länger.

Das Steinauge wird eine wichtige Rolle in der kommenden Kampagne *Unsichtbare Pfade* spielen und sollte seinen Weg in jedem Fall in die Magierakademie von Perricum finden. Wenn die SC es nicht von sich aus entdecken, haben es die Studiosi bei sich.

Abschluss

Die Charaktere verlassen die Trollhöhle – hoffentlich mit den Studiosi und vielleicht sogar mit Magistra Dassareth Weißenwacht – und können ihren Rückweg antreten. Du kannst diesen kurz zusammenfassen und ereignislos ablaufen lassen oder noch übrige Begegnungen aus dem Abschnitt *Der Aufstieg* (Seite 62) einflechten.

In Perricum erhält die Gruppe ihre Belohnung und die Dankbarkeit der Akademie. Der Bericht der SC wird begierig aufgezeichnet, vor allem der Kontakt mit dem Blutgeist und das gefundene Steinauge stoßen auf reges Interesse. Das magische Artefakt wird schließlich in einem gesicherten magischen Labor der Akademie ausführlich von Analysemagiern untersucht und sicher bewahrt.

Die SC haben sich in den Augen der Akademie auf jeden Fall herausragend bewährt und werden in Zukunft sicherlich wieder für Aufträge herangezogen werden.



Karin Wirtig

Charaktername

Alrik Ilkjason

Mensch

Spezies

Klassen & Stufe

Paladin (Swafnir), Stufe 1

Thorwal, Religiöse Ausbildung

Hintergrund



Stärke

16

+3

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

18

Initiative

+0

Bewegungsrate

9 m

Geschicklich.

10

+0

Rettungswürfe

- ☒ +5 Stärke
- ☐ +0 Geschicklichkeit
- ☐ +2 Konstitution
- ☐ +0 Intelligenz
- ☐ -1 Weisheit
- ☒ +5 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 12

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

14

+2

Fertigkeiten

- ☐ +0 Akrobatik (Ges)
- ☐ +0 Arkane Kunde (Int)
- ☒ +5 Athletik (Stä)
- ☒ +5 Auftreten (Cha)
- ☒ +5 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +0 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ +0 Geschichte (Int)
- ☐ -1 Heilkunde (Wei)
- ☐ +0 Heimlichkeit (Ges)
- ☐ -1 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☐ -1 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ +0 Nachforschungen (Int)
- ☐ +0 Naturkunde (Int)
- ☒ +2 Religion (Int)
- ☐ +3 Täuschen (Cha)
- ☐ -1 Überlebenskunst (Wei)
- ☒ +5 Überzeugen (Cha)
- ☐ -1 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W10

Rettungswürfe
gegen Tod

Erfolge ☐ ☐ ☐

Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Handauflegen	kurz ☒ lang ☐	5/10	
Paladin-Niederstrecken (St. 2)	kurz ☒ lang ☐	1	
	kurz ☐ lang ☐		
	kurz ☐ lang ☐		
	kurz ☐ lang ☐		
	kurz ☐ lang ☐		
	kurz ☐ lang ☐		
	kurz ☐ lang ☐		

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Langschwert	STÄ	1,5 m	+5	1W8+3	Hieb/Stich
Beschreibung: Meisterschaftseigenschaft Plagen					
Wurfspeer	STÄ	1,5 m	+5	1W6+3	Stich
Beschreibung: Wurfwaffe (9/36), Meisterschaftseigenschaft Verlangsamen					
Beschreibung:					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte, Mittlere, Schwere, Schilde

Waffen: Einfache, Kriegswaffen

Werkzeuge: Kräuterkundewerkzeug, Schreinerwerkzeug, Handharfe

Sprachen: Garethi, Thorwalsch, Hjaldingsch

Klassen- und Speziesmerkmale

Handauflegen: Deine gesegnete Berührung kann Wunden heilen. Du hast einen Vorrat an Heilkraft, der nach einer langen Rast aufgefüllt wird. Mit diesem Vorrat kannst du das Fünffache deiner Paladinstufe an Trefferpunkten wiederherstellen. Als Bonusaktion kannst du dich selbst oder eine andere Kreatur berühren und Kraft aus deinem Vorrat ziehen, um höchstens so viele Trefferpunkte wiederherzustellen, wie noch im Vorrat vorhanden sind. Du kannst auch 5 Trefferpunkte aus dem Vorrat an Heilkraft verbrauchen, um den Zustand *Vergiftet* von der Kreatur zu entfernen. Diese Punkte werden nicht als Trefferpunkte der Kreatur wiederhergestellt.

Zauber vorbereiten: Du musst aus deiner Zauberliste Zauber auswählen, die du für den Tag vorbereitet hast. Nur vorbereitete Zauber kannst du auch wirken. Du kannst deine vorbereiteten Zauber am Ende jeder langen Rast neu auswählen. Auf Stufe 1 kannst du zwei Zauber vorbereiten.

Waffenmeisterung: Du kannst die Meisterschaftseigenschaften zweier Arten von einfachen Waffen oder Kriegswaffen deiner Wahl verwenden (siehe Seite 2). Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du eine dieser Waffenentscheidungen ändern.

Gesamtlast	70
Maximale Traglast	120
max. anheben/schieben/ziehen	240

Alrik's Zauberbogen

Attribut zum Zauberwirken: CHA
Angriffszauber-Modifikator: +5
Zauberrettungswurf-SG: 13

Zauberplätze Grad 1: 2

Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Zauber ab Stufe 1

Du beherrscht die folgenden Zauber ab Stufe 1 und kannst sie anwenden, indem du einen passenden Zauberplatz aus gibst.

Ermutigung

Verzauberungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, wird von Mut erfüllt. Bis der Zauber endet, kann die Kreatur nicht *verängstigt* werden und erhält zu Beginn eines jeden ihrer Züge temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Zauberwirken-Attributsmodifikators.

Göttliches Niederstrecken

Hervorrufungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion, die du sofort ausführst, wenn du ein Ziel mit einer Nahkampfwaffe oder einem waffenlosen Angriff getroffen hast

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Das Ziel erleidet zusätzlich 2W8 gleißenden Schaden durch den Angriff. Der zusätzliche Schaden wird um 1W8 erhöht, wenn das Ziel ein Unhold ist.

Heiliger Befehl

Verzauberungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du gibst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, einen Befehl aus der folgenden Liste. Das Ziel muss einen WEI-Rettungswurf bestehen oder den Befehl in seinem nächsten Zug ausführen.

Anhalten: Das Ziel bewegt sich nicht und führt keinerlei Aktionen aus.

Fliehen: Das Ziel nutzt seinen Zug, um sich so schnell wie möglich von dir wegzubewegen.

Hinlegen: Das Ziel wird *liegend* und beendet dann seinen Zug.

Herkommen: Das Ziel bewegt sich auf dem kürzesten Weg in deine Richtung und beendet seinen Zug, sobald es sich auf 1,5 Meter genähert hat.

Loslassen: Das Ziel lässt fallen, was es gerade hält, und beendet seinen Zug.

Nebelwolke

Beschwörungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du erschaffst eine Kugel aus Nebel mit einem Radius von 6 Metern um einen Punkt in Reichweite. Der Bereich in der Kugel ist komplett verschleiert. Die Kugel bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, oder bis starker Wind (wie durch den Zauber *Windstoß*) sie auflöst.

Kleiner Sturmruf

Hervorrufungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfesselst eine Welle aus donnernder Energie. Alle Kreaturen in einem Würfel mit 4,5 Metern Kantenlänge, der von dir ausgeht, müssen einen KON-Rettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, erleidet die Kreatur 2W8 Schallschaden und wird 3 Meter weit von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Gegenstände, die sich vollständig innerhalb des Würfels befinden und nicht fixiert sind, werden 3 Meter weit von dir weggestoßen. Der Donnerschlag ist im Abstand von bis zu 90 Metern zu hören.

Schild des Glaubens

Bannzauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite erhält für die Wirkungsdauer einen Bonus von +2 auf ihre RK.

Schutzsegen

Bannzauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Flasche Weihwasser im Wert von mindestens 25 D, die beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer ist eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, vor bestimmten Kreaturentypen geschützt: vor Aberrationen, Elementaren, Feenwesen, Unholden und Untoten.

Der Schutz gewährt mehrere Vorzüge: Angriffswürfe von Kreaturen dieses Typs sind gegen das Ziel im Nachteil. Außerdem kann das Ziel nicht von Kreaturen dieses Typs besessen, *bezaubert* oder *verängstigt* werden. Wenn das Ziel bereits von einer solchen Kreatur besessen, *bezaubert* oder *verängstigt* ist, so ist es bei jedem neuen Rettungswurf gegen den entsprechenden Effekt im Vorteil.

Segnen

Verzauberungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite werden von Kampfesmut oder Einsicht erfüllt. Wann immer ein Ziel während der Wirkungsdauer einen Angriffs- oder Rettungswurf ausführt, kann es 1W4 würfeln und das Ergebnis auf den Angriffs- oder Rettungswurf addieren.

Waffensegen

Hervorrufungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Dein Gebet erfüllt deine Waffe mit Macht. Bis der Zauber endet, verursachst du mit deinen Waffenangriffen bei jedem Treffer zusätzlich 1W4 gleißenden Schaden.

Charaktername

Nandora della Turani

Mensch

Spezies

Klassen & Stufe

Kundschafterin, Stufe 1

Horasreich, Wildniskunde

Hintergrund



Stärke

10

+0

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

15

Initiative

+3

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		

Geschicklich.

16

+3

Rettungswürfe

- ☒ +2 Stärke
- ☒ +5 Geschicklichkeit
- ☐ +1 Konstitution
- ☐ +1 Intelligenz
- ☐ +2 Weisheit
- ☐ +1 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 11

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

12

+1

Fertigkeiten

- ☐ +3 Akrobatik (Ges)
- ☐ +1 Arkane Kunde (Int)
- ☒ +2 Athletik (Stä)
- ☐ +1 Auftreten (Cha)
- ☐ +1 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +3 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☒ +3 Geschichte (Int)
- ☐ +2 Heilkunde (Wei)
- ☒ +5 Heimlichkeit (Ges)
- ☒ +4 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☐ +2 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ +1 Nachforschungen (Int)
- ☒ +3 Naturkunde (Int)
- ☐ +1 Religion (Int)
- ☐ +1 Täuschen (Cha)
- ☒ +4 Überlebenskunst (Wei)
- ☒ +3 Überzeugen (Cha)
- ☒ +4 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W10

Rettungswürfe gegen Tod

 Erfolge ☐ ☐ ☐
 Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

12

+1

Weisheit

14

+2

Charisma

12

+1

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Langbogen	GES	45/180 m	+5	1W8+3	Stich
Beschreibung: Schwer, Zweihändig, Meisterschaftseigenschaft Verlangsamen					
Kurzschwert	GES	1,5 m	+5	1W6+3	Hieb/Stich
Beschreibung: Finesse, Meisterschaftseigenschaft Plagen					
Dolch	GES	1,5 m	+5	1W4+3	Stich
Beschreibung: Leicht, Finesse, Wurfwaffe (6/18), Meisterschaftseigenschaft Einkerben					
Dolch (zweite Hand)	GES	1,5 m	+5	1W4	Stich
Beschreibung: Leicht, Finesse, Wurfwaffe (6/18), Meisterschaftseigenschaft Einkerben					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte, Mittlere, Schilde

Waffen: Einfache, Kriegswaffen

Werkzeuge: Kartografenwerkzeug,

Kräuterkundeausrüstung,

Holzschnitzerwerkzeug

Sprachen: Garethi, Bosparano, Tulamidyä

Klassen- und Speziesmerkmale

Schwachstellen suchen: Wenn du ein Ziel, das du bereits zuvor in diesem Kampf mit einem Waffenangriff getroffen hast, erneut mit einem Waffenangriff triffst, erhöhst du den Waffenschaden um 1W6.

Tierrufe: Du kannst eine Reihe von Tiergeräuschen imitieren und hast deinen Verbündeten beigebracht, einige davon zu erkennen. Du kannst damit nicht mit echten Tieren sprechen, aber unauffällig einfache Konzepte wie „Feind im Anmarsch“, „Angriff von rechts“ oder „Rückzug“ mit Verbündeten kommunizieren, die dich hören können.

Waffenmeisterung: Du kannst die Meisterschaftseigenschaften zweier Arten von einfachen Waffen oder Kriegswaffen deiner Wahl verwenden (siehe Seite 2). Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du eine dieser Waffenentscheidungen ändern.

Elan: Wenn du eine lange Rast beendest, erhältst du *Heldische Inspiration*.

Begabt: Du hast Übung in drei zusätzlichen Fertigkeiten erhalten (bereits eingerechnet).

Weitere Merkmale

Wildniserfahren: Du bist es gewohnt, schnell und sicher auch durch unwegsames Gelände zu reisen. Du erhältst folgende Vorzüge:

- Du bist im Vorteil bei WEI (Überlebenskunst)-Würfeln, um Nahrung oder einen sicheren Rastplatz zu suchen.
- Du kannst dich ohne zusätzliche Bewegungskosten durch nichtmagisches schwieriges Gelände bewegen.

Stufenaufstieg: Erhöhe deine maximalen Trefferpunkte auf Stufe 2 auf 18. Erhöhe deine Trefferwürfel auf 2W10.

Geschickte Entdeckung (ab Stufe 2): Durch deine weiten Reisen erhältst du die folgenden Vorzüge:

- **Expertise:** Wähle eine Fertigkeit, mit der du geübt bist und in der du noch keine Expertise besitzt. Du erhältst Expertise mit dieser Fertigkeit. Für diese Fertigkeit gilt dein Übungsbonus jetzt doppelt.
- **Sprachen:** Du erlernst zwei neue Sprachen. Orientiere dich dabei an den Sprachen, die in deiner Abenteurer-Gruppe gesprochen werden.

Weitere Merkmale

Meisterliches Schießen (ab Stufe 2): Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfaffen.

Meisterschaftseigenschaften:

Verlangsamen: Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und ihr Schaden zufügst, kannst du ihre Bewegungsrate bis zum Beginn deines nächsten Zugs um 3 Meter verringern. Wird die Kreatur mehrfach von Waffen mit dieser Eigenschaft getroffen, so wird ihre Bewegungsrate dennoch nur um 3 Meter verringert.

Plagen: Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und ihr Schaden zufügst, bist du beim nächsten Angriffswurf gegen diese Kreatur vor Ende deines nächsten Zugs im Vorteil.

Einkerben: Wenn du den zusätzlichen Angriff der Eigenschaft *Leicht* ausführst, kannst du dies als Teil der Angriff-Aktion statt als Bonusaktion tun. Du kannst diesen zusätzlichen Angriff nur einmal pro Zug ausführen

Gegegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Reisekleidung	1	2
Rucksack	1	2,5
Schlafsack	1	3,5
Seil (15 m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Zunderkästchen	1	0,5
Öl-Fläschchen	2	0,5
Rationen	10	1
Fackeln	10	0,5
Holzschneiderwerkzeug	1	2,5
Käuterkundeausrüstung	1	1,5
	Teilgewicht	33,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Beschlagene Lederrüstung	1	6,5
Langbogen	1	1
Köcher	1	0,5
Pfeile	20	0,5
Kurzsword	1	1
Dolch	2	0,5
Kartografenwerkzeug	1	3
Pergament	10	-
Tinte und Feder	1	-
Laterne	1	1
Trinkschlauch (feiner Wein)	1	1
	Teilgewicht	15,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Eingestimmte magische Gegenstände	Anz.	Gew.

Teilgewicht

30	D
48	S
20	H
Gesamtlast	
49	
Maximale Traglast	
75	
max. anheben/schieben/ziehen	
150	

Charaktername **Kuwx groscho (Sohn des) Tuwar**

Zwerg

Spezies

Klassen & Stufe

Kämpfer, Stufe 1

Ambosszwerg, Garde

Hintergrund



Stärke

16

+3

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

16

Initiative

+2

Bewegungsrate

9 m

Geschicklich.

10

+10

Konstitution

14

+2

Intelligenz

12

+1

Weisheit

14

+2

Charisma

10

+0

Rettungswürfe

- ☒ **+5** Stärke
- ☐ **+0** Geschicklichkeit
- ☒ **+4** Konstitution
- ☐ **+1** Intelligenz
- ☐ **+2** Weisheit
- ☐ **+0** Charisma

Fertigkeiten

- ☐ **+0** Akrobatik (Ges)
- ☐ **+1** Arkane Kunde (Int)
- ☒ **+5** Athletik (Stä)
- ☐ **+0** Auftreten (Cha)
- ☐ **+0** Einschüchtern (Cha)
- ☐ **+0** Fingerfertigkeit (Ges)
- ☒ **+3** Geschichte (Int)
- ☐ **+2** Heilkunde (Wei)
- ☐ **+0** Heimlichkeit (Ges)
- ☐ **+2** Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☒ **+4** Motiv erkennen (Wei)
- ☒ **+3** Nachforschungen (Int)
- ☐ **+1** Naturkunde (Int)
- ☐ **+1** Religion (Int)
- ☐ **+0** Täuschen (Cha)
- ☐ **+2** Überlebenskunst (Wei)
- ☐ **+0** Überzeugen (Cha)
- ☐ **+2** Wahrnehmung (Wei)

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum **13**

Temporäre Trefferpunkte

Trefferwürfel

Gesamt **1W10**

Rettungswürfe
gegen Tod

Erfolge ☐ ☐ ☐
Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Durchschnaufen	☒ kurz ☒ lang	2	☐
Tatendrang (Stufe 2)	☒ kurz ☒ lang	1	☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Felsspalter	STÄ	1,5 m	+5	1W12+3	Hieb
Beschreibung: <i>Schwer, Zweihändig, Meisterschaftseigenschaft Umstoßen</i>					
Beil	STÄ	1,5 m	+5	1W6+3	Hieb
Beschreibung: <i>Leicht, Wurfwaffe (6/18), Meisterschaftseigenschaft Plagen</i>					
Beil (Zweithand)	STÄ	1,5 m	+5	1W6	Hieb
Beschreibung: <i>Leicht, Wurfwaffe (6/18), Meisterschaftseigenschaft Plagen</i>					
Zwergenskraja	STÄ	1,5 m	+5	1W6+3	Hieb/Stich
Beschreibung: <i>Leicht, Meisterschaftseigenschaft Einkerben</i>					
Zwergenskraja (Zweithand)	STÄ	1,5 m	+5	1W6	Hieb/Stich
Beschreibung: <i>Leicht, Meisterschaftseigenschaft Einkerben</i>					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte, Mittlere, Schwere, Schilde

Waffen: Einfache, Kriegswaffen

Werkzeuge: Spielkarten

Sprachen: Garethi, Rogolan, Füchsich (Gauersprache und -zinken)

Klassen- und Speziesmerkmale

Durchschnaufen: Du hast einen gewissen Vor-
rat an körperlicher und geistiger Ausdauer zur
Verfügung. Als Bonusaktion kannst du Treffer-
punkte in Höhe von 1W10 + deiner Kämpfer-
stufe zurückerhalten. Du kannst dieses
Merkmal zweimal anwenden. Nach einer kurzen
Rast erhältst du eine verbrauchte Anwendung
zurück. Nach einer langen Rast erhältst du alle
verbrauchten Anwendungen zurück.

Waffenmeisterung: Du kannst die Meister-
schaftseigenschaften (siehe Seite 2) dreier
Arten von einfachen Waffen oder Kriegswaf-
fen deiner Wahl verwenden. Wann immer du
eine lange Rast beendest, kannst du eine dieser
Waffenentscheidungen ändern.

Kampf mit großen Waffen: Wenn du
den Schaden eines Angriffs mit einer
Nahkampfwaffe auswürfelst, die du mit
beiden Händen hältst, kannst du alle
Ergebnisse des Schadenswürfels von
1 oder 2 als 3 werten. Die Waffe muss die
Eigenschaft *Zweihändig* oder *Vielseitig*
besitzen, damit du diesen Vorzug erhältst.

Schwer zu verzaubern: Du bist bei allen
Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil.

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht
(18 Meter).

Weitere Merkmale

Zwergennase: Wenn du die Suchen- oder Untersuchen-Aktion nutzt, um etwas zu finden, das absichtlich versteckt wurde, wie beispielsweise Geheimtüren, Tresore oder vergrabene Schätze, bist du bei den dazugehörigen Attributswürfen im Vorteil.

Kind des Steins: Dein Trefferpunktemaximum ist um +1 erhöht (bereits eingerechnet). Es erhöht sich um weitere +1 bei jedem folgenden Stufenaufstieg (bereits eingerechnet).

Wachsam: Du bist immer auf der Hut. Du erhältst folgende Vorzüge:

- **Initiative-Übung:** Wenn du die Initiative auswürfelst, kannst du dem Ergebnis deinen Übungsbonus hinzufügen.
- **Initiativetausch:** Sofort nach dem Auswürfeln der Initiative kannst du deine Initiative mit der eines bereitwilligen Verbündeten im selben Kampf tauschen. Der Tausch ist nicht möglich, wenn mindestens einer von beiden *kampfunfähig* ist.

Stufenaufstieg: Erhöhe deine maximalen Trefferpunkte auf Stufe 2 auf 22. Erhöhe deine Trefferwürfel auf 2W10.

Taktisches Verständnis (ab Stufe 2): Wenn du bei einem Attributswurf scheiterst, kannst du eine Anwendung von Durchschnaufen verbrauchen, um einen Erfolg anzustreben. Anstatt Trefferpunkte zurückzuerhalten, würfelst du mit 1W10, fügst das Ergebnis dem Attributswurf hinzu und machst so aus dem Misserfolg möglicherweise einen Erfolg. Scheitert der Wurf dennoch, so wird diese Anwendung von Durchschnaufen nicht verbraucht.

Weitere Merkmale

Tatendrang (ab Stufe 2): Du kannst kurzzeitig deine normalen Grenzen überwinden. In deinem Zug kannst du eine zusätzliche Aktion (außer der Magie-Aktion) ausführen. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.

Meisterschaftseigenschaften:

Umstoßen: Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, kannst du sie zu einem KON-Rettungswurf (SG 8 + dein Attributsmodifikator für den Angriffswurf + Übungsbonus) zwingen. Scheitert der Wurf, so wird die Kreatur umgestoßen und erhält den Zustand *Liegend*.

Plagen: Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und ihr Schaden zufügst, bist du beim nächsten Angriffswurf gegen diese Kreatur vor Ende deines nächsten Zugs im Vorteil.

Einkerben: Wenn du den zusätzlichen Angriff der Eigenschaft *Leicht* ausführst, kannst du dies als Teil der Angriff-Aktion statt als Bonusaktion tun. Du kannst diesen zusätzlichen Angriff nur einmal pro Zug ausführen

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Reisekleidung	1	2
Spielkarten	1	-
Rucksack	1	2,5
Schlafsack	1	3,5
Seil (15 m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Zunderkästchen	1	0,5
Öl-Fläschchen	2	0,5
Rationen	10	1
Fackeln	10	0,5
Eiserne Handschellen	1	3
Teilgewicht		32,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Kettenmantel	1	27,5
Felsspalter	1	3,5
Beil	2	1
Zwergenskraja	2	1
Pergament Bögen	10	-
Kohlestift	1	-
Laterne	1	1
Heiltrank (2W4+2)	1	-

Teilgewicht **35**

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Eingestimmte magische Gegenstände	Anz.	Gew.

Teilgewicht

3	D
9	S
8	H

Gesamtlast
67,5

Maximale Traglast
120

max. anheben/schieben/ziehen
240

Charaktername

Feleria von Riva

Halbelfe

Spezies

Klassen & Stufe

Gildenmagier, Stufe 1

Auelfen, Akademische Ausbildung

Hintergrund



Stärke

8

-1

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

12

Initiative

+2

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 7

Temporäre Trefferpunkte

Geschicklich.

14

+2

Rettungswürfe

- ☐ -1 Stärke
- ☐ +2 Geschicklichkeit
- ☐ +1 Konstitution
- ☒ +6 Intelligenz
- ☒ +3 Weisheit
- ☐ +2 Charisma

Konstitution

12

+1

Fertigkeiten

- ☐ +2 Akrobatik (Ges)
- ☒ +7 Arkane Kunde (Int)
- ☐ -1 Athletik (Stä)
- ☐ +2 Auftreten (Cha)
- ☐ +2 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +2 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☒ +6 Geschichte (Int)
- ☐ +1 Heilkunde (Wei)
- ☐ +2 Heimlichkeit (Ges)
- ☐ +1 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☐ +1 Motiv erkennen (Wei)
- ☒ +6 Nachforschungen (Int)
- ☐ +4 Naturkunde (Int)
- ☐ +4 Religion (Int)
- ☐ +2 Täuschen (Cha)
- ☐ +1 Überlebenskunst (Wei)
- ☒ +4 Überzeugen (Cha)
- ☐ +1 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W6

Rettungswürfe gegen Tod

 Erfolge ☐ ☐ ☐
 Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

16

+3

Weisheit

12

+1

Charisma

14

+2

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Zauberstab	STÄ	1,5 m	+1	1W6-1	Wucht
Beschreibung: Unzerstörbar, Magisch, Vielseitig (1W8-1)					
Dolch	GES	1,5 m	+4	1W4+2	Stich
Beschreibung: Finesse, Leicht, Wurfwaaffe (6/18)					
Beschreibung:					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: -

Waffen: Dolche, Kampfstäbe

Werkzeuge: Querflöte

Sprachen: Garethi, Isdira, Bosparano, Thorwalsch

Klassen- und Speziesmerkmale

Elan: Wenn du eine lange Rast beendest, erhältst du *Heldische Inspiration*.

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht (18 Meter).

Elfischer Zauber: Du hast den elfischen Zaubertrick *Chamaelioni Minor* erhalten.

Magierstab: Du hast von deiner Akademie einen Magierstab erhalten. Solltest du deinen Stab verlieren, kannst du einen neuen anfertigen lassen und verzaubern, was dich 10 Dukaten und eine Woche Zeit für die Herstellung und einen Tag Arbeit für die Verzauberung kostet.

Jahrelanges Studium: Du hast die Geheimnisse der Magie erforscht und dadurch Expertise in der Fertigkeit *Arkane Kunde* erhalten. Für diese Fertigkeit gilt dein Übungsbonus doppelt (bereits eingerechnet).

Alltagszauberei: Du kennst den Zaubertrick *Alltagszauberei*. Er zählt nicht zu deiner maximalen Anzahl an Zaubertricks.

Akademische Gelehrtenausbildung: Wenn du einen INT-Attributswurf oder einen INT-Rettungswurf ablegst und nicht bereits Expertise nutzen kannst, erhältst du auf den Wurf einen Bonus in Höhe deines halben Übungsbonus (bereits eingerechnet).

Weitere Merkmale

Zauber vorbereiten: Du musst aus deiner Liste von Zaubern des 1. Grades Zauber auswählen, die du für den Tag vorbereitet hast. Nur vorbereitete Zauber des 1. Grades kannst du auch wirken. Zaubertricks müssen hingegen nicht extra vorbereitet werden. Gemeisterte Zauber gelten immer als vorbereitet. Zusätzlich kannst du zwei weitere Zauber aus deinem Zauberbuch vorbereiten. Du kannst deine vorbereiteten Zauber am Ende jeder langen Rast neu auswählen.

Stufenaufstieg: Erhöhe deine maximalen Trefferpunkte auf Stufe 2 auf 12. Erhöhe deine Trefferwürfel auf 2W6. Du kannst jetzt drei Zauber vorbereiten und erhältst einen dritten Zauberplatz.

Ewige Flamme (ab Stufe 2): Du kannst eine Magie-Aktion aufwenden, um die Spitze deines Magierstabes wie eine Fackel zu entzünden. Der Stab wird davon nicht verzehrt. Du kannst diesen Effekt jederzeit beenden. Der Effekt endet auch, wenn du bewusstlos wirst.

[illegible]

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Reiserobe	1	2
Rucksack	1	2,5
Schlafmatte	1	3,5
Seil (15 m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Zunderkästchen	1	0,5
Öl-Fläschchen	2	0,5
Rationen	10	1
Fackeln	10	0,5
	Teilgewicht	29,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Papier	10	-
Tinte	1	-
Feder	1	-
Leitfaden d. wandernden Adepten	1	2,5
Dolch	1	0,5
Querflöte	1	0,5

Teilgewicht **3,5**

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Eingestimmte magische Gegenstände	Anz.	Gew.

Teilgewicht

20	D
18	S
20	H

Gesamtlast

33

Maximale Traglast

67,5

max. anheben/schieben/ziehen

135

Feleria's Zauberbogen

Attribut zum Zauberwirken: INT
Angriffszauber-Modifikator: +5
Zauberrettungswurf-SG: 13

Zauberplätze Grad 1: 2 (3 auf Stufe 2)
Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Zaubertricks

Du beherrschst die folgenden Zaubertricks und kannst sie nach Belieben anwenden.

Alltagszauberei

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 3 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Bis zu 1 Stunde

Du erzeugst einen magischen Effekt in Reichweite. Wähle den Effekt aus den Optionen unten aus oder denke dir selbst etwas Ähnliches aus. Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, können bis zu drei der langfristigen Effekte gleichzeitig aktiv sein. Keiner der Effekte hat direkte regeltechnische Auswirkungen.

Effektbeispiele: Säubere die Kleidung, die du trägst. Zünde eine Kerze in Reichweite an. Umgebe dich mit einem magischen Funkeln. Wasche, rasiere oder schminke dich magisch. Befestige deinen Hut magisch auf deinem Kopf, sodass du ihn nicht durch normalen Wind oder Schwerkraft verlieren kannst.

Chamaelioni Minor

Zaubertrick der Illusion

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Bis zu 10 Minuten

Solange du dich nicht bewegst, passt sich die Färbung deiner Haut, Haare, Kleidung und getragenen Ausrüstung an deine Umgebung an. Du bist bei allen GES (Heimlichkeit)-Würfeln im Vorteil, um dich zu verstecken. Sobald du dich bewegst oder eine Handlung ausführst, endet die Wirkung.

Einfache Illusion

Zaubertrick der Illusion

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du erschaffst ein Geräusch (wie eine Stimme, ein Brüllen oder Trommeln) oder das Abbild eines Gegenstands. Die Illusion bleibt bestehen, bis die Wirkungsdauer beendet ist, du sie mit einer Aktion aufhebst oder du den Zaubertrick erneut wirkst.

Ein Geräusch kann eine Lautstärke zwischen einem Flüstern und einem Schrei annehmen. Du kannst während der Wirkungsdauer das Geräusch andauern lassen, verändern oder unterschiedliche Geräusche erzeugen. Das Abbild eines Gegenstands darf nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 1,5 Metern sein und keine Geräusche, Licht, Gerüche oder andere sensorische Effekte erzeugen. Physische Interaktionen mit dem Abbild enttarnen es als Illusion.

Eine Kreatur, die eine Untersuchen-Aktion aufwendet, kann die Illusion mit einem erfolgreichen INT (Nachforschungen)-Wurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG als solche erkennen. In diesem Fall wird die Illusion für sie weniger deutlich wahrnehmbar.

flim flam

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst einen Gegenstand, der in keiner Abmessung größer als 3 Meter ist. Während der Wirkungsdauer strahlt dieser Gegenstand helles Licht in einem Radius von 6 Metern und dämmriges Licht im Radius von weiteren 6 Metern aus. Du kannst die Farbe des Lichts frei wählen. Wenn der Gegenstand mit etwas Blickdichtem abgedeckt wird, wird das Licht blockiert.

Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst oder ihn als Aktion aufhebst. Wählst du ein Ziel, das von einer feindlichen Kreatur gehalten oder getragen wird, muss diese einen GES-Rettungswurf ausführen, um den Zauber zu verhindern.

fulminictus

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du greifst mit deiner magischen Energie direkt den Astralkörper eines Gegners an. Wähle eine Kreatur innerhalb von 9 Metern. Sie muss einen KON-Rettungswurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegen. Bei Misslingen erhält sie 1W12 Energieschaden.

Zauber ab Stufe 1

Du beherrschst die folgenden Zauber ab Stufe 1 und kannst sie anwenden, indem du einen passenden Zauberplatz aus gibst.

Armatrutz

Bannzauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐ Gemeistert: ☒

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du berührst eine bereitwillige Kreatur, die keine Rüstung trägt.

Für die Wirkungsdauer erhält das Ziel eine Basis-RK von 13 + seiner GES. Der Zauber endet vorzeitig, wenn das Ziel eine Rüstung anlegt.

Axxeleratus

Verwandlungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐ Gemeistert: ☐

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur. Für die Wirkungsdauer ist ihre Bewegungsrate um 3 Meter erhöht.

Balsam

Bannzauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐ Gemeistert: ☐

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 1 Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schließt die Verletzungen einer Kreatur oder gibst ihr Hoffnung und Kampfesmut zurück. Eine Kreatur, die du berührst, erhält verlorene Trefferpunkte in Höhe von 2W8 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück.

Blitz dich find

Verzauberungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐ Gemeistert: ☒

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, müssen einen WEI-Rettungswurf ablegen. Bei Misserfolg sind sie bis zum Ende deines nächsten Zuges *blind*. Die Blendung findet im Geist der Kreatur statt und betrifft auch Kreaturen, die nicht auf ihre Sicht angewiesen sind.

Blinden Kreaturen misslingen automatisch alle Attributswürfe, die Sicht erfordern. Sie sind bei ihren Angriffswürfen im Nachteil und alle Angriffswürfe gegen sie sind im Vorteil.

Motoricus

Verwandlungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐ Gemeistert: ☐

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Wenn du den Zauber wirkst und erneut als Magie-Aktion während der Wirkungsdauer, kannst du einen Gegenstand von bis zu 25 Kilogramm, den du sehen kannst, in bis zu 18 Metern Reichweite kraft deiner Gedanken wie mit deiner eigenen Hand manipulieren. Du kannst den Gegenstand bis zu 3 Meter innerhalb der Reichweite des Spruches bewegen.

Du kannst Kreaturen nicht unmittelbar beeinflussen, aber sie an Kleidung, Gürteln oder Ähnlichem packen, um sie zu bewegen, sofern ihr Gewicht nicht das Maximum überschreitet. Unfreiwillige Ziele können einen STÄ-Rettungswurf ablegen, um diese Bewegung für sich oder für von ihnen gehaltene Gegenstände zu verhindern.

Odem Arcanum

Erkenntniszauber des 1. Grades (Ritual)

Vorbereitet: ☐ Gemeistert: ☐

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Während der Wirkungsdauer nimmst du die Gegenwart von Magie im Abstand von bis zu 9 Metern von dir wahr. Wenn du auf diese Weise Magie wahrnimmst, kannst du deine Magie-Aktion verwenden, um schwache Auren um sichtbare magische Kreaturen oder Objekte zu sehen. Wurde der Effekt durch einen Zauber hervorgerufen, so erkennst du dessen Schule der Magie.

Dieser Zauber durchdringt die meisten Barrieren, wird aber von 30 Zentimetern Stein, Holz oder Erde, 2,5 Zentimetern Metall oder einer dünnen Schicht Eisen oder Koschbasalt blockiert.

Du kannst diesen Zauber als Ritual ausführen. In diesem Fall beträgt die Zauberdauer 10 Minuten und der Zauber verbraucht keinen Zaubersplatz.

Zauber ab Stufe 2

Du beherrscht die folgenden Zauber ab Stufe 2 und kannst sie anwenden, indem du einen passenden Zaubersplatz aus gibst.

Schimmernder Schild

Bannzauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐ Gemeistert: ☐

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du aus führst, wenn du von einem Angriff getroffen wirst

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Eine nicht wahrnehmbare Barriere aus magischer Energie schützt dich. Bis zum Beginn deines nächsten Zugs hast du einen Bonus von +5 auf deine RK, auch gegen den auslösenden Angriff.

Ignifaxius

Hervorrufungszauber des 1. Grades

Vorbereitet: ☐ Gemeistert: ☐

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wirfst Flammenstrahlen auf deine Gegner. Der Zauber richtet 4W6 Feuerschaden an, die du auf beliebig viele Ziele in Reichweite verteilen kannst. Du musst gegen jedes Ziel einen eigenen Fernkampf-Zauberangriff ablegen. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel den zugewiesenen Schaden.

Charaktername

Manjula al'Sabira Bashar

Mensch

Spezies

Klassen & Stufe

Hexe (Seherin von Heute
und Morgen), Stufe 1

Aranien, Verbrechen

Hintergrund



Stärke

10

+0

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

12

Initiative

+2

Bewegungsrate

9 m

Geschicklich.

14

+2

Rettungswürfe

- ☐ +0 Stärke
- ☐ +2 Geschicklichkeit
- ☒ +3 Konstitution
- ☐ +0 Intelligenz
- ☐ +3 Weisheit
- ☒ +5 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 7

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

12

+1

Fertigkeiten

- ☐ +2 Akrobatik (Ges)
- ☐ +0 Arkane Kunde (Int)
- ☐ +0 Athletik (Stä)
- ☐ +3 Auftreten (Cha)
- ☐ +3 Einschüchtern (Cha)
- ☒ +4 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ +0 Geschichte (Int)
- ☐ +2 Heilkunde (Wei)
- ☒ +4 Heimlichkeit (Ges)
- ☒ +4 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☒ +4 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ +0 Nachforschungen (Int)
- ☐ +0 Naturkunde (Int)
- ☐ +0 Religion (Int)
- ☒ +5 Täuschen (Cha)
- ☒ +4 Überlebenskunst (Wei)
- ☐ +3 Überzeugen (Cha)
- ☒ +4 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W6

Rettungswürfe
gegen Tod
 Erfolge ☐ ☐ ☐
 Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Emotionales Zaubern (St.2)	kurz lang ☒ ☐	2	
	kurz lang ☐ ☐		
	kurz lang ☐ ☐		
	kurz lang ☐ ☐		
	kurz lang ☐ ☐		
	kurz lang ☐ ☐		
	kurz lang ☐ ☐		
	kurz lang ☐ ☐		

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Besen (Knüppel)	STÄ	1,5 m	+2	1W4	Wucht
Beschreibung: Leicht					
Besen (Knüppel) mit Hexenholz	CHA	1,5 m	+5	1W8+3	Wucht/Energie
Beschreibung: Leicht					
Wurfmesser	GES	18 m	+4	1W4+2	Stich
Beschreibung: Leicht, Wurfwaffe (6/18)					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: -

Waffen: Dolche, Kampfstäbe, Knüppel,
WurfmesserWerkzeuge: Diebeswerkzeug,
Giftmischerausrüstung,
KräuterkundeausrüstungSprachen: Tulamidy, Garethi,
Atak (Zeichensprache von Händlern und
Gauern)

Klassen- und Speziesmerkmale

Elan: Wenn du eine lange Rast beendest,
erhältst du *Heldische Inspiration*.**Schwesternschaft:** Seherinnen von Heute
und Morgen (Wahrsagerinnen)**Fluggerät:** Dein Besen ist mit Hexensalbe
bestrichen und du kannst darauf fliegen.
Wenn du auf deinem Besen sitzt, kannst du
deine Aktion nutzen, um vom Boden abzuhe-
ben. Du erhältst dann eine Flugbewegungsra-
te von 12 Metern, solange du auf dem Flugge-
rät aufsitzt. Das Fluggerät fliegt nicht, wenn
du nicht aufsitzt. Es kann neben dir noch
die Ausrüstung, die du am Körper trägst,
und deinen Vertrauten transportieren, wenndu einen besitzt, aber keine weitere Person
oder Last.Wirkst du einen Zauber, kannst du deine
Flugbewegungsrate bis zum Beginn deines
nächsten Zuges nicht mehr nutzen.
Wenn du Schaden erleidest, während du dich
in der Luft befindest, musst du einen GES-
Rettungswurf gegen SG 10 oder den halben
erlittenen Schaden ablegen (abgerundet), je
nachdem was höher ist. Bei einem Misserfolg
verlierst du die Kontrolle über dein Fluggerät
und stürzt ab. Das Fluggerät stürzt mit dir
ab. Wenn du *kampfunfähig* oder *liegend* wirst,
stürzt du ebenfalls ab. Du kannst keinen
Rettungswurf zur Verhinderung des Sturzes
ablegen, solange du *kampfunfähig* bist.

Weitere Merkmale

Elan: Wenn du eine lange Rast beendest, erhältst du *Heldische Inspiration*.

Schwesternschaft: Seherinnen von Heute und Morgen (Wahrsagerinnen)

Erdegebunden: Deine Kraft strömt aus der Erde. Während du fliegst, kannst du keine Zauber wirken. Du darfst dich aber in einem Gebäude, auf einem Schiff, im Wasser oder im Griff einer Kreatur befinden, solange sie nicht fliegt.

Unauffälliges Zaubern: Wenn ein Zauber eine Verbalkomponente (V) oder Gestik (G) erfordert, kannst du diese in normaler Sprache und Gestik verstecken.

Disziplinierter Geist: Wenn dir ein Rettungswurf misslingt, um nicht bezaubert oder verängstigt zu werden, kannst du den Rettungswurf wiederholen. Du musst das zweite Ergebnis akzeptieren.

Begabt: Du hast Übung in drei zusätzlichen Fertigkeiten erhalten (bereits eingerechnet).

Stufenaufstieg: Erhöhe deine maximalen Trefferpunkte auf Stufe 2 auf 12. Erhöhe deine Trefferwürfel auf 2W6.

Emotionales Zaubern (ab Stufe 2): Du kannst dich entscheiden, dich beim Zaubern von deinen Emotionen leiten zu lassen, was deiner Magie besondere Kraft verleiht. Bis zum Ende deines Zuges verlierst du dein Merkmal *Unauffälliges Zaubern*, dafür steigen dein Angriffszauber-Modifikator und Zauberrettungswurf-SG jeweils um +1.

Du kannst dieses Merkmal bis zu zweimal einsetzen. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Vertrauter Rabe (ab Stufe 2): Du findest einen Raben, den du als Vertrautentier an dich binden kannst. Er ist intelligenter und zäher als ein normales Tier (bereits eingerechnet). Er agiert unabhängig von dir, folgt aber immer deinen Befehlen. Im Kampf handelt er auf deiner Initiative.

Weitere Merkmale

Der Rabe hat die folgenden Fähigkeiten:

- **Hexengespur:** Der Rabe kann über eine beliebige Distanz hinweg die Richtung ausmachen, in der du dich befindetst.
 - **Zwiesgespräch:** Solange Körperkontakt besteht, kannst du telepathisch mit deinem Vertrautentier kommunizieren.
 - **Vertrautenzauber:** Der Rabe verfügt über einen Zauber, den er einmal auf Grad 1 wirken kann. Dafür benutzt er deinen Angriffszauber-Modifikator und Zauberrettungswurf-SG. Er erhält die Anwendung nach einer langen Rast zurück. Dein Rabe kann den Zauber *Somnigravis* wirken (siehe Zauberbogen).
- Sollte dein Rabe sterben, kannst du ihn in einer langen Rast wieder zum Leben erwecken, solange du im Besitz seines Körpers bist.

RABE

Winziges Tier

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 8 (1W4+6)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
-4	+2	+0	-2	+1	-2

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +2 (12)

Sinne -

Sprachen -

Stimmen nachahmen. Der Rabe kann einfache Geräusche imitieren, die er gehört hat, beispielsweise Geflüster oder Tierlaute. Wer die Geräusche hört, kann sie mit einem erfolgreichen WEI (Motiv erkennen)-Wurf (SG 10) als Imitationen erkennen.

Aktionen

Schnabel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 Meter.

Treffer: 1 Stichschaden.

Inventar

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Feine Kleidung	1	3
Reisekleidung	1	2
Rucksack	1	2,5
Schlafmatte	1	3,5
Seil (15 m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Zunderkästchen	1	0,5
Öl-Fläschchen	2	0,5
Rationen	10	1
Fackeln	10	0,5
Kräuterkundeausrüstung	1	1,5
Teilgewicht		37

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Besen	1	1
Wurfmesser	2	-
Diebeswerkzeug	1	0,5
Brechstange	1	2,5
Beutel	2	0,5
Zutaten für ein Gegengift	1	0,5

Teilgewicht **5,5**

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Eingestimmte magische Gegenstände	Anz.	Gew.

Teilgewicht

Geld

9	D
18	S
20	H

Gesamtlast

42.5

Maximale Traglast

75

max. anheben/schieben/ziehen

150

Manjula's Zauberbogen

Attribut zum Zauberwirken: CHA

Angriffszauber-Modifikator: +5

Zauberrettungswurf-SG: 13

Zauberplätze Grad 1: 2 (3 auf Stufe 2)

Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Zaubertricks ab Stufe 1

Du beherrschst die folgenden Zaubertricks und kannst sie nach Belieben anwenden.

Botschaft

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Eine Kreatur in Reichweite, auf die du deutest – und nur diese –, hört eine von dir geflüsterte Botschaft und kann ebenfalls flüsternd antworten, so dass nur du es hörst. Dieser Zauber durchdringt die meisten Barrieren, wird aber von 30 Zentimetern Stein, Holz oder Erde, 2,5 Zentimetern Metall, oder einer dünnen Schicht Eisen oder Koschbasalt blockiert. Der Effekt muss keiner geraden Linie folgen und kann frei um Ecken oder durch Öffnungen gewirkt werden.

Hexenholz

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Ein hölzerner Gegenstand von nicht mehr als 20 Kilogramm Gewicht innerhalb der Reichweite wird von Magie erfüllt. Nichthölzerne Gegenstände, die auf dem verzauberten Gegenstand liegen, zählen zum Gewicht hinzu. Während der Wirkungsdauer kannst du den Gegenstand, sofern er nicht gehalten wird oder fixiert ist, mit einer Magie-Aktion bis zu 3 Meter bewegen, wobei der Gegenstand rollt oder – zum Beispiel bei einem Stuhl oder Tisch – stakst.

Wenn du den Zauber auf einen Knüppel oder Kampfstab legst, kannst du während der Wirkungskdauer bei Angriffs- und Schadenswürfen von Nahkampfangriffen mit dieser Waffe dein Attribut zum Zauberwirken anstatt STÄ verwenden, außerdem wird der Schadenswürfel der Waffe zu einem W8. Du musst die Waffe dabei in der Hand halten. Der Angriff verursacht Energieschaden oder die normale Schadensart der Waffe (nach deiner Wahl).

Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst.

Hexerei

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 3 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Bis zu 1 Stunde

Du erzeugst einen magischen Effekt in Reichweite. Wähle den Effekt aus den Optionen unten aus, oder denke dir selbst etwas Ähnliches aus. Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, können bis zu drei der langfristigen Effekte gleichzeitig aktiv sein. Keiner der Effekte hat direkte regeltechnische Auswirkungen.

Effektbeispiele: Du lässt einen Löffel deine Suppe oder deinen Trank selbstständig umrühren. Du lässt Fensterläden flattern und Kerzen flackern. Du verpasst einer Person eine telekinetische Ohrfeige (dieser Effekt richtet keinen Schaden an). Du pflegst magisch deinem Vertrautentier das Gefieder, Fell oder Schuppenkleid.

Zaubertricks ab Stufe 2

Du beherrschst den folgenden Zaubertrick ab Stufe 2 und kannst ihn nach Belieben anwenden.

Hexengalle

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du spuckst Säure auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W12 Säureschaden.

Zauber ab Stufe 1

Du beherrschst die folgenden Zauber ab Stufe 1 und kannst sie anwenden, indem du einen passenden Zauberplatz aus gibst.

Harmlose Gestalt

Illusionszauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Bis zu 1 Stunde

Personen, die dich sehen, nehmen dich als uninteressant wahr. Du erscheinst und klingst wie eine Bettlerin, ein Kind oder wie ein Soldat innerhalb eines Feldlagers, auf jeden Fall in einer Gestalt, die kein Aufsehen erregt. Du kannst nicht bestimmen, in welcher Gestalt du erscheinst und jede Person könnte dich anders wahrnehmen. Wenn du einer Person einen Grund gibst, dich genauer in Augenschein zu nehmen, muss sie einen WEI-Rettungswurf ablegen, um die Illusion zu durchschauen.

Wenn du jemanden attackierst oder auf andere offensichtliche Weise beeinflusst, zum Beispiel indem du direkt vor ihnen einen Zauber wirkst, durchschauen sie die Illusion automatisch.

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Du erscheinst in ihrem Geiste als erschreckende Kreatur. Das Ziel führt einen WEI-Rettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel 3W6 psychischen Schaden und muss sofort seine Reaktion verwenden, sofern verfügbar, um sich so weit wie möglich von dir zu entfernen. Dabei nimmt es die sicherste Route.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur den halben Schaden.

Sensibar

Erkenntniszauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 3 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Du kannst die vorherrschenden Gefühle deines Ziels spüren. Du kannst damit nicht erkennen, was diese Gefühle auslöst. Während der Wirkungsdauer bist du bei allen WEI (Motiv erkennen)-Würfen gegen das Ziel im Vorteil.

Zauber ab Stufe 2

Du beherrschst den folgenden Zauber ab Stufe 2 und kannst ihn anwenden, indem du einen passenden Zauberplatz aus gibst.

Plumbumbarum

Verzauberungszauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, müssen einen CHA-Rettungswurf ablegen. Kreaturen, deren Rettungswurf misslingt, müssen jedes Mal während der Wirkungsdauer des Zaubers, wenn sie einen Angriffs- oder Rettungswurf durchführen, 1W4 würfeln und das Ergebnis vom jeweiligen Wurf abziehen.

Vertrautenzauber ab Stufe 2

Dein Rabe beherrscht den folgenden Zauber ab Stufe 2 und kann ihn einmal anwenden.

Er erhält die Anwendung nach einer langen Rast zurück.

Somnigravis

Verzauberungszauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Jede Kreatur deiner Wahl innerhalb einer Sphäre mit 1,5 Metern Radius um einen Punkt in Reichweite muss einen

WEI-Rettungswurf bestehen oder wird bis zum Ende ihres nächsten Zuges *kampfunfähig* und muss den Rettungswurf dann wiederholen. Wenn der zweite Rettungswurf scheitert, wird sie für die Wirkungsdauer *bewusstlos*. Der Spruch endet auf dem Ziel, wenn es Schaden erleidet oder jemand innerhalb von 1,5 Metern eine Aktion nutzt, um es aufzuwecken. Kreaturen, die nicht schlafen müssen oder immun gegen *Er-schöpfung* sind, bestehen ihren Rettungswurf automatisch.

Charaktername

Jaast Kräutersud

Goblin

Spezies

Klassen & Stufe

Schicksalsgeprüfter, Stufe 1

Städtische Goblins, Heilkunst

Hintergrund



Stärke

10

+0

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

14

Initiative

+2

Bewegungsrate

10,5 m

Geschicklich.

14

+2

Rettungswürfe

- ☐ +0 Stärke
- ☒ +4 Geschicklichkeit
- ☐ +2 Konstitution
- ☐ +1 Intelligenz
- ☒ +5 Weisheit
- ☐ +0 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 10

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

14

+2

Fertigkeiten

- ☐ +2 Akrobatik (Ges)
- ☐ +1 Arkane Kunde (Int)
- ☐ +0 Athletik (Stä)
- ☐ +0 Auftreten (Cha)
- ☐ +0 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +2 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ +1 Geschichte (Int)
- ☒ +7 Heilkunde (Wei)
- ☒ +6 Heimlichkeit (Ges)
- ☐ +3 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☒ +5 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ +1 Nachforschungen (Int)
- ☒ +3 Naturkunde (Int)
- ☒ +3 Religion (Int)
- ☐ +0 Täuschen (Cha)
- ☒ +5 Überlebenskunst (Wei)
- ☐ +0 Überzeugen (Cha)
- ☐ +3 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W8

Rettungswürfe
gegen Tod
 Erfolge ☐ ☐ ☐
 Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Ablenkung (Stufe 2)	☒ kurz ☒ lang	1	☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐
	☐ kurz ☐ lang		☐

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Kurbel-Armbrust	GES	30/120	+4	1W10+2	Stich
Beschreibung: Schwer, Zweihändig					
Kurzsword	GES	1,5 m	+4	1W6+2	Hieb/Stich
Beschreibung: Leicht, Finesse					
Beschreibung:					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte

Waffen: Einfache, Kurzsword, Kurbel-Armbrust

Werkzeuge: Kräuterkundeausrüstung (Expertise), Giftmischerausrüstung, Alchimistenwerkzeug, Heilerausrüstung

Sprachen: Goblin, Garethi, Bosparano

Klassen- und Speziesmerkmale

Hausmittel: Am Ende einer kurzen oder langen Rast kannst du einen Absud brauen oder eine Leckerei zubereiten. Eine Kreatur, die diese vor deiner nächsten langen Rast einnimmt, erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe von 1W6 + deinen Übungsbonus.

Expertise: Du hast Expertise mit der Fertigkeit Heimlichkeit und mit der Kräuterkundeausrüstung erhalten. Hier gilt dein Übungsbonus doppelt (bereits eingerechnet).

Waffentraining: Du bist mit leichten Rüstungen, Kurzswordern und Kurbel-Armbrüsten geübt.

Waffentraining: Du bist mit leichten Rüstungen, Kurzswordern und Kurbel-Armbrüsten geübt.

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht (18 Meter).

Flink: Du bist bei allen Initiative-Würfen im Vorteil.

Herausragender Sinn Gehör: Du erhältst einen Bonus von 1W4 auf alle WEI (Wahrnehmung)-Würfe, bei denen dein Gehör von Nutzen ist.

Schwer zu packen: Gelegenheitsangriffe gegen dich sind im Nachteil. Außerdem kannst du dich durch Bereiche bewegen, die von feindlichen Kreaturen eingenommen werden, die eine Größenskategorie größer sind als du.

- Wenn du einen Charakter *stabilisierst*, erhält er sofort 1 TP zurück.
- Jeder Charakter kann zweimal am Tag von deiner *Versorgung* profitieren und muss beim ersten Mal den Trefferwürfel nicht ausgeben.
- Bei deiner *Behandlung* gibt jeder eingesetzte Trefferwürfel seinen maximalen Wert zurück.

Stufenaufstieg: Erhöhe deine maximalen Trefferpunkte auf Stufe 2 auf 17. Erhöhe deine Trefferwürfel auf 2W8.

Heilungsregeln:

Behandeln: Wenn eine verbündete Kreatur eine kurze Rast einlegt und Trefferpunktewürfel einsetzen will, kannst du sie behandeln. Führe einen WEI (Heilkunde, Heilerausrüstung)-Wurf (SG 15) aus. Bei einem Erfolg kann die Kreatur eine Anzahl von Trefferpunktewürfeln bis zur Höhe deines Übungsbonus zweimal würfeln und das höhere Ergebnis verwenden. Du kannst bei einem Erfolg außerdem an deine eigenen körperlichen Grenzen gehen, um einer Kreatur zu helfen. Wenn du das tust, verbrauche und würfeln eine Anzahl deiner eigenen Trefferpunktewürfel bis zur Höhe deines Übungsbonus und addiere das Ergebnis zum Ergebnis der Kreatur. Du kannst nur eine Kreatur während der Phase einer kurzen Rast behandeln.

[illegible]

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Eingestimmte magische Gegenstände	Anz.	Gew.

Teilgewicht

2	D
5	S
0	H

Gesamtlast
33

Maximale Traglast
75

max. anheben/schieben/ziehen
150

Lizenzen

This work includes material taken from the System Reference Document 5.2 ("SRD 5.2") by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.2 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

© 2026 Uhrwerk Verlag / Patric Götz erstellt als inoffizielle, nicht-kanonische Erweiterung für die Spielewelt „Das Schwarze Auge“ unter der Extended License For Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks („Das Schwarze Auge“) Das Werk „Das Schwarze Auge“ steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH; zudem ist „Das Schwarze Auge“ eine eingetragene Marke der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

DAS SCHWARZE AUGER, AVANTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA, THE DARK EYE, HEXXEN 1733, DIE SCHWARZE KATZE und TORG sind eingetragene Warenzeichen der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2025 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

MELLIADOR

AVENTURIEN 5e

Eine Exkursion der Magierakademie in Perricum ist in den Trollzacken verschollen, einem Gebirge voller Barbaren, gezeichnet von den Spuren vergangener Schlachten und mit einer rauen und gefährlichen Natur. Ein Suchtrupp bricht auf, um die jungen Studierenden zu finden, bevor es zu spät ist.

In diesem Schnellstarter findest du alles, um in Melliador – Aventurien 5e einzusteigen. Eine Gruppe von fertigen spielbaren Figuren wie einem zwergischen Kämpfer, einem Goblinheiler oder einer Kundschafterin aus adeligen Hause. Sie alle sind bereit direkt loszuspielen. Dazu gibt es alle Regeln, die du brauchst und Probeszenarien, die sie dir nahe bringen.

Zum Spielen brauchst du eine Gruppe von fünf bis sechs Personen, von denen eine die Spielleitung übernimmt, ein Set Rollenspielwürfel oder ein Gerät mit Zugang zum Internet. Rollenspielerfahrung brauchst du nicht, Blutspuren vermittelt dir alles was du benötigst und stellt dir auch die Spielwelt Aventurien vor.

Erstellt für die Spielwelt „Das Schwarze Auge“ unter der Extended License for Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks „Das Schwarze Auge“.

Das Werk „Das Schwarze Auge“ steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH, zudem sind „Das Schwarze Auge“ und „Myranor“ eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

