

UHRWERK VERLAG

DRAGONBANE



SCHNELLSTARTER

**ERWEITERTE VERSION
V2.0**

DRAGONBANE

SPIELDESIGNER & CHEF-REDAKTION

Tomas Härenstam

WEITERE AUTOREN

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

Krister Sundelin (*Magie*),

Marco Behrmann (*Vorgefertigte Charaktere*),

Nils Karlén (*Der Versinkende Turm*)

HAUPT-ILLUSTRATOR

Johan Egerkrans

WEITERE ILLUSTRATOREN

Anton Vitus, Niklas Brandt, Dave Braggalla

GRAFIKDESIGN

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

LAYOUT

Dan Algstrand

ÜBERSETZUNG (ENGLISCH)

Niklas Lundmark

KARTEN

Niklas Brandt

PROOFREADING

Brandon Bowling

REGELTEAM

Jonas Ferry,
Marco Behrmann,
Nils Karlén,
Kosta Kostulas

DIGITALE PLATTFORMEN

Martin Takaichi

EVENT MANAGER

Anna Westerling

PR-MANAGER

Boel Bermann

KUNDENSERVICE

Daniel Lehto, Jenny Lehto

SPIELTESTER

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

MIT DANK AN

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

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION

Franz Janson

LEKTORAT

Franz Janson

ÜBERSETZUNG

Jan Enseling, Franz Janson,
Moritz Mehlem, Tobias Steffen,
Victoria Woywodt

LAYOUT

Victoria Woywodt



FREE LEAGUE

Dragonbane ist eine eingetragene Marke von Fria Ligan.

©2024 by Fria Ligan AB (Original)

©2026 Uhrwerk Verlag, Köln (Übersetzung)

www.uhrwerk-verlag.de



EINFÜHRUNG



Willkommen zum Schnellstarter für das Rollenspiel *Dragonbane*. Dieses Dokument enthält eine kompakte Version der Grundregeln, fertig erstellte Spielercharaktere und die Abenteuer *Ridderhöhe* (ab Seite 26) und *Der Versinkende Turm* (ab Seite 35) – also alles, was man zum Losspielen braucht.

DU UND ANDERE

Die meisten Regeln dieses Rollenspiels sind in der zweiten Person Singular formuliert – sie sprechen zu „dir“. Wenn es nicht ausdrücklich anders gesagt wird, gelten die Regeln sowohl für dich als auch für andere Figuren im Spiel, also alle Spielercharaktere und NSC (Charaktere, welche von der Spielleitung kontrolliert werden).

DIE SPIELENDE

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

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

WÜRFEL

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

DIE SPIELLEITUNG

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

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

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

OPTIONALE REGELN

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

SO LEGT IHR LOS

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

1. Entscheidet, wer die *Spielleitung* übernimmt.
2. Lasst jeden Mitspielenden einen der fertigen *Spielercharaktere* ab Seite 49 aussuchen.
3. Die SL macht sich mit den Regeln sowie einem der beiden Abenteuer vertraut. Die anderen Spielenden können sich die Regeln durchlesen, sollten aber auf keinen Fall die Abenteuer ab Seite 26 lesen.
4. Lasst das Spiel beginnen!

DIE ZEIT MESSEN

Dragonbane nutzt drei Einheiten, mit denen die Zeit gemessen wird. Der Kampf wird in *Runden* unterteilt, in anderen Situationen werden *Viertel* und *Tagesabschnitt* verwendet.

EINHEIT	DAUER	WOFÜR
Runde	10 Sek.	eine <i>Aktion</i> im Kampf, Verschnaufen (siehe Seite 52)
Viertel	15 Minuten	einen Raum erkunden, eine kurze Rast (siehe Seite 52)
Tagesabschnitt	6 Stunden	ein Marsch von 15 km, eine lange Rast (siehe Seite 52)

GRUNDREGELN



DEIN SPIELERCHARAKTER

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

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

VÖLKER

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

BERUFE

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

ATTRIBUTE

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

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

ABGELEITETE WERTE

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

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

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

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

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

FERTIGKEITEN

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

OPTIONALE REGELN

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

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

HEROISCHE TALENTE

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

AUSRÜSTUNG

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

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

MEMENTO

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

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

TRAGLAST

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

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

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

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

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

Pfeile & Schleudersteine: Du musst nicht jeden Pfeil zählen, den du bei dir trägst. Stattdessen zählt jeder Köcher mit Pfeilen als ein einziger Gegenstand. Solange du den Köcher besitzt, kannst du deine Waffe verwenden. Schleudersteine müssen nicht gesondert notiert werden – es wird davon ausgegangen, dass du genug davon hast.

Schwere Gegenstände

Wirklich schwere Gegenstände zählen hinsichtlich der Traglast als zwei, drei oder sogar mehr gewöhnliche Gegenstände. Entsprechend beträgt der Wert *Gewicht*, dann 2, 3 oder mehr. Im **Inventar** belegen die *Schweren Gegenstände* die Anzahl von Zeilen, die ihr *Gewicht* beträgt. Wenn kein *Gewicht* angegeben ist, beträgt es immer 1.

Kleinkram

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

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

Überladen

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

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

MÜNZEN

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

WÜRFELPROBEN

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

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

EINEN DRACHEN WÜRFELN

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

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

ATTRIBUTSPROBEN

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

NUR EINE CHANCE

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

FEHLSCHLAG

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

EINEN DÄMON WÜRFELN

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

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

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





VOR- & NACHTEIL

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

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

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

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

HILFE VON ANDEREN

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

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

DEN WURF STRAPAZIEREN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VERGLEICHENDE PROBE

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

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

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



KAMPF & SCHADEN





Das Leben von Abenteurern ist häufig hart und gewaltvoll. In *Dragonbane* begegnest du wilden Tieren, bösartigen Räubern und dämonischen

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

RUNDEN & INITIATIVE

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

INITIATIVE ZIEHEN

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

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

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

INITIATIVE FÜR NSC

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

ÜBERRASCHUNG

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

ABWARTEN

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

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

AKTIONEN & BEWEGUNG

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

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

AKTIONEN

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

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

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

FREIE AKTIONEN

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

AKTIONEN

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

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

REAKTIONEN

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

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

BEWEGUNG

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

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

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

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

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

DIE INITIATIVEKARTE UMDREHEN

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

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

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

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

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

SCHLEICHANGRIFF

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

Schleichangriff: Wenn du dich unbemerkt an jemanden heranschleichst und angreifst, dann handelt es sich um einen *Schleichangriff*. Du legst zunächst einen Wurf auf *HEIMLICHKEIT* ab, wenn du dabei bis auf *Nahkampf*-reichweite herankommst (2 m für die meisten Waffen), mit *Nachteil*. Falls du scheiterst, bemerkst dich der Gegner – ziehe *Initiative*.

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

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

NAHKAMPF

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

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

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

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

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

BODENPLÄNE

Gerasterte Bodenpläne sind bei Kämpfen ein nützliches Werkzeug, da man mit ihrer Hilfe gut nachhalten kann, wo sich jeder befindet. Bodenpläne für die beiden Abenteuer sind hinten in diesem Schnellstarter enthalten. Jedes Feld auf diesem Plan stellt einen Bereich von 2 × 2 Meter dar. Türen, Mauern und Erhöhungen werden auf der Karte ebenfalls angezeigt.

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

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

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

LIEGENDE ZIELE

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

KRITISCHER TREFFER

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

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

PARIEREN

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

SCHADENSARTEN

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

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

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

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

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

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

AUSWEICHEN

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



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

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

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

STOSSEN

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

FERNKAMPF

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

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

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

KRITISCHER TREFFER

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

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

PARIEREN & AUSWEICHEN

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

VERDECKTE ZIELE

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

SCHADEN

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

RÜSTUNG

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

SCHADENSARTEN & RÜSTUNGEN

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

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

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



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

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

TOD

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

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

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

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

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

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

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

NULL TP FÜR NSC

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

ZUSTÄNDE

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

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

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

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

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

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



HEILUNG & RAST

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

Verschmaufen: *Verschmaufen* dauert lediglich eine Runde im Kampf. Während dieser Runde erhältst du nur W6 WP, aber keine TP zurück. Du kannst nur einmal in jeder *Schicht* verschmaufen.

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

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

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

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

WEITERE GEFAHREN

GIFT

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

Lähmungsgift

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

Tödliches Gift

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

Schlafgift

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

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

FURCHT

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

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



FURCHTTABELLE

W8 EFFEKT

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

DUNKELHEIT

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

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

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

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

Fackeln oder Laternen können einen *Tagesabschnitt* lang brennen, sind aber unzuverlässig. Nach jedem *Viertel* oder wenn die SL die Spannung steigern will, musst du einen W6 würfeln. Eine 1 bedeutet, dass die Flamme ausgeht.

KÄLTE

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

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

STURZSCHADEN

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

SCHWIMMEN & ERTRINKEN

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

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

MONSTER





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

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

GRIMMIGKEIT

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

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

BEWEGUNG

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

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

MONSTERANGRIFFE

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

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

Ausweichen & Parieren: Es gilt die Regel, dass den Angriffen von Monstern ausgewichen werden kann (siehe Seite 15), aber sie können nicht pariert werden. Das gilt auch für

Angriffe mit Flächeneffekten, aber nicht für *Furcht*angriffe. Ausnahmen von dieser Regel werden bei der jeweiligen Beschreibung des *Monsterangriffs* behandelt.

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

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

FERTIGKEITEN

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

MONSTER BEKÄMPFEN

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

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

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

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

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

FURCHT & ÜBERZEUGEN

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



MAGIE





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

SCHULEN DER MAGIE

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

MAGIE ANWENDEN

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

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

Zaubertricks

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

ZAUBER WIRKEN

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

Kraftstufe

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

Komponenten

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

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

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

Zauberdauer

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



Reichweite

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

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

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

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

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

Wirkungsdauer

Bei jedem Zauber ist dessen Wirkungsdauer angegeben.

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

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

Fehlschlag, Drachen und Dämonen

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

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

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

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

ZAUBER

ZAUBERTRICKS

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

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

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

FEUERBALL

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

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

WINDSTOSS

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

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

PFEILER

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

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





RIDDERHÖHE



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

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

NUR FÜR DIE AUGEN DER SL

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

Wir raten den Spielenden dringend hier nicht weiterzulesen!

HINTERGRUND

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

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

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

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

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

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

KARTE & ORTE

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

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

ZUFÄLLIGE EREIGNISSE

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

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

WURF EREIGNIS

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

ORTE

I. DER GRABHÜGEL

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

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

DEN HÜGEL VERLASSEN?

Wenn die Spielercharaktere den Grabhügel verlassen, um draußen Rast zu machen oder sich zu heilen, würfle einen *W6* für jeden vergehenden *Tagesabschnitt*:

W6 EREIGNIS

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



RIESENSPINNE

TP: 36

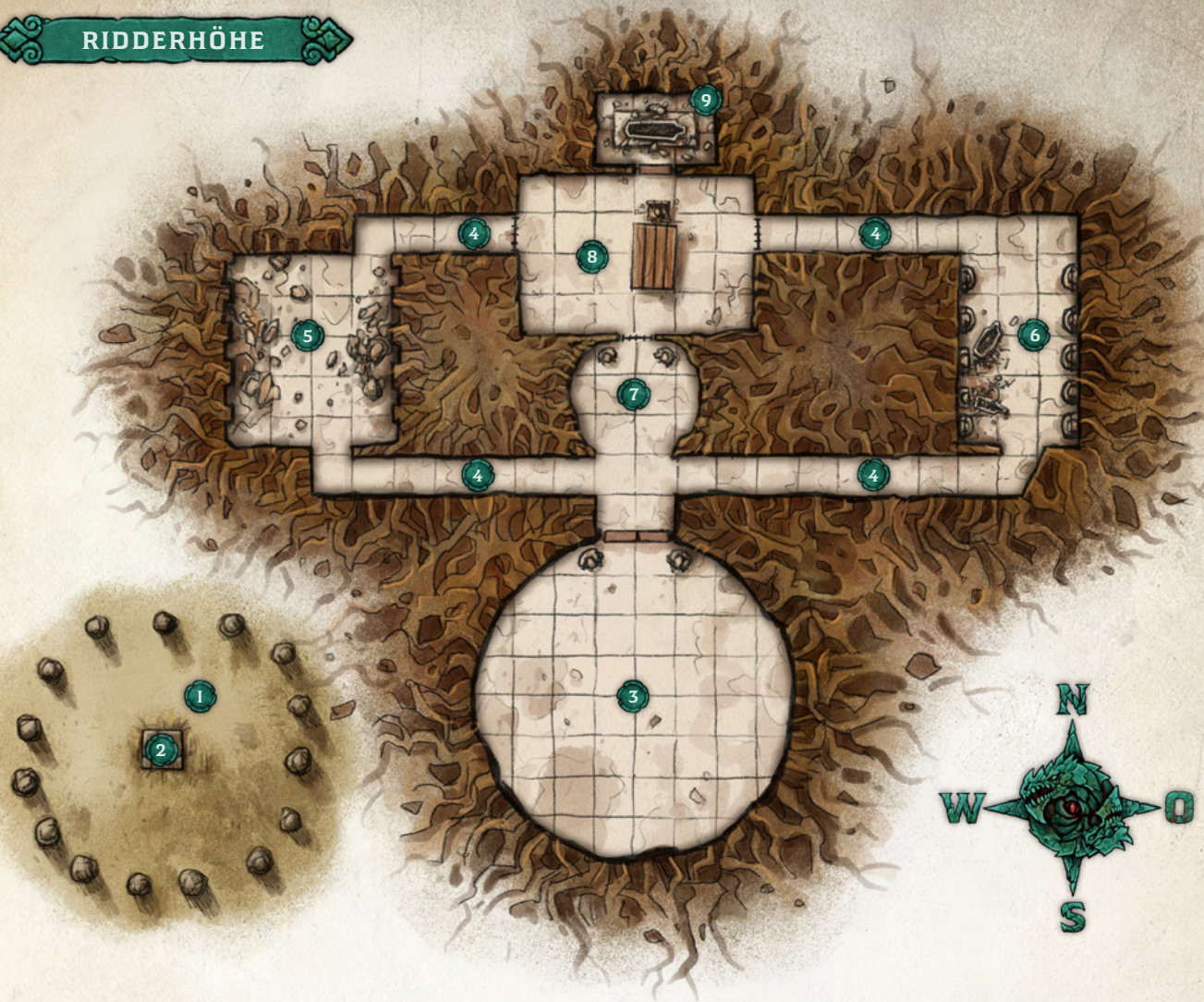
Grimmigkeit: 2 Größe: Normal

Bewegung: 24 Rüstung: —

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

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



2. SCHACHT

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

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

3. VESTIBÜL

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

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

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

VAMPIRFLEDERMAUS

TP: 18

Grimmigkeit: 2 Größe: Schwarm

Bewegung: 24 Rüstung: —

Resistenzen: Die Fledermäuse greifen als Schwarm an und zählen so als eine Kreatur. Jeder Schaden durch physische Waffen, selbst magische, wird halbiert (aufgerundet). Feuer verursacht jedoch normalen Schaden.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

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

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

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

4. HÜGELTUNNEL

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

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



5. GRUFT DER DIENERSCHAFT

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

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

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

keine Anstalten gemacht hat durch die Eichentür des Vestibüls (#3) zu gehen. *Grub* hat außerdem einen rostigen Eisenring mit drei großen Eisenschlüsseln – zwei unbeschädigte und ein abgebrochener aus der Wachstube (#7). Die Reste des zerbrochenen Schlüssels stecken in der Tür in #5. Die anderen beiden gehören zu den Fallgittern in #6 und #7. Nur das Schloss in #6 kann mit einem der Schlüssel geöffnet werden.



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

TP: 9

Bewegung: 12 **Schadensbonus:** –

Rüstung: Lederrüstung (1)

Fertigkeiten: Ausweichen 12, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 10

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

6. FAMILIENGRUFT

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

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

- ◆ **Verschlussenes Fallgitter:** Ein eisernes Fallgitter versperrt den Durchgang zur Halle der Dame (#8). Es kann mit einem der unbeschädigten Schlüssel von *Grubs* Schlüsselbund geöffnet werden. Das Öffnen erfordert jedoch eine erfolgreiche FINGERFERTIGKEIT-Prob. Misslingt die Probe, bricht der Schlüssel im Schloss ab. Das Fallgitter hat einen Rüstungswert von 10, kann aber mit 30 Schadenspunkten oder einem Zauber wie PFEILER überwunden werden. Diese Geräusche locken jedoch sofort den Gruftschrecken an.
- ◆ **Falle:** Vor dem verschlossenen Fallgitter ist unter einer dünnen Erdschicht eine Falltür versteckt. Um sie zu entdecken, muss der Boden abgesucht und eine ENTDECKEN-Prob absolviert werden. Wird dies nicht gemacht, stürzt der erste Spielercharakter, der sich dem Fallgitter nähert, durch die versteckte Falltür in eine Grube mit scharfen Holzpflocken am Grund. Der Spielercharakter erleidet 3W6 Stichschaden. Bei einer erfolgreichen AUSWEICHEN-Prob wird der Schaden halbiert (aufrunden).
- ◆ **Zufälliges Ereignis:** Würfle einen W12 auf die Tabelle Zufällige Ereignisse auf Seite 27 für jedes volle Viertel, das die Charaktere hier verbringen.
- ◆ **NORD:** Feuchter Erdtunnel, der nach Westen zur Halle der Dame (#8) führt und durch ein eisernes Fallgitter versperrt ist.
- ◆ **SÜD:** Feuchter Erdtunnel, der nach Westen, zu den Hügeltunneln (#4) führt.

7. WACHSTUBE

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

- ◆ **Verrostetes Fallgitter:** Das Fallgitter ist völlig verrostet und lässt sich selbst mit dem Schlüssel von *Grub* in #5 nicht öffnen. Das Fallgitter hat einen Rüstungswert von 10, kann aber mit 30 Schadenspunkten oder einem Zauber wie PFEILER überwunden werden. Dies lockt jedoch sofort den Gruftschrecken des Hügels an.
- ◆ **Waffen & Rüstungen:** Die mumifizierten Wachen bleiben regungslos, auch wenn die Spielercharaktere ihre Waffen und Gegenstände an sich nehmen. Die rostigen Kettenhemden zerfallen sofort, wenn man sie berührt, aber jede Wache hält einen Langspeer, der von den Spielercharakteren an sich genommen werden kann.
- ◆ **Zufälliges Ereignis:** Würfle einen W12 auf die Tabelle Zufällige Ereignisse auf Seite 27 für jedes volle Viertel, das die Charaktere hier verbringen.
- ◆ **NORD:** Ein rostiges Fallgitter versperrt den Durchgang zur Halle der Dame (#8).
- ◆ **SÜD:** Zugang zu den Hügeltunneln (#4).



DIE DAME DES HÜGELS

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

TP: 27

Grimmigkeit: 2 Größe: Normal

Bewegung: 12 Rüstung: –

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

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

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

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

8. DIE HALLE DER DAME

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

- ◆ **Die Dame des Hügels:** Die mumifizierte Frau ist die Ehefrau des Drachenritters und bewacht den Eingang zur letzten Ruhestätte ihres Mannes. Sie erwacht als Geist, sobald die Spielercharaktere entweder versuchen die Eichentür zu öffnen, um in Raum #9 zu gelangen, oder den Streithammer „Dämonenbrecher“ zu berühren. Sie verlangt von den Charakteren, dass sie den Grabhügel friedlich verlassen, doch sie spricht in einer alten Sprache, die nur mit einer erfolgreichen FREMDSPRACHEN-Probe verstanden werden kann. Wenn die Spielercharaktere darauf bestehen, den Hammer zu stehlen oder die Tür zu öffnen, verzieht sich ihr Gesicht zu einer schrecklichen Grimasse, bevor sie angreift. Ansonsten können sie stattdessen der eher unverständlichen Rede der geisterhaften Dame lauschen. Immer wieder fallen die Worte „Drache“ und „Reich“, sowie der Name *Eledain* und etwas über einen Kampf zwischen der Verdorbenheit und dem reinigenden Feuer.
- ◆ **Der Dämonenbrecher:** Die klauenartigen Hände der mumifizierten Frau ruhen auf einem prächtigen, mit Juwelen besetzten, leichten Streithammer (1h, Reichweite 2, 2W6 Wuchtschaden, Haltbarkeit 15). Der Streithammer ist magisch und leuchtet rot, sobald sich Dämonen im Umkreis von 10 m von seinem Träger befinden.
- ◆ **Kettenhemd:** Das vergoldete Kettenhemd ist leicht und flexibel (Rüstungswert 4, *Nachteil* auf HEIMLICHKEIT-Proben)
- ◆ **Stilisierte Krone:** Ein Charakter, der eine MYTHEN & LEGENDEN-Probe absolviert, kann sehen, dass das Symbol auf der eisenbeschlagenen Eichentür eine stilisierte Krone darstellt, genau wie im Vestibül (#3).
- ◆ **Fackeln:** Die Fackeln brennen mit magischem Feuer, das automatisch erlischt, wenn sie aus dem Grabhügel entfernt werden.
- ◆ **Zufälliges Ereignis:** Würfle einen W6+3 auf die Tabelle **Zufällige Ereignisse** auf Seite 27 für jedes volle Viertel, das die Charaktere hier verbringen.
- ◆ **NORD:** Eiserne Eichentür zur Grabkammer des Drachenritters (#9).
- ◆ **OST:** Feuchter Erdtunnel zur Familiengruft (#6), versperrt durch ein eisernes Fallgitter.
- ◆ **SÜD:** Eisernes Fallgatter zur Wachstube (#7).
- ◆ **WEST:** Feuchter Erdtunnel zur Gruft der Dienerschaft (#5), blockiert durch ein eisernes Fallgitter.

9. GRABKAMMER DES DRACHENRITTERS

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

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



DER GRUFTSCHRECKEN VON RIDDERHÖHE

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

Der Gruftschrecken wird durch uralte Drachensmagie im Inneren des Hügels geschützt. Er erleidet normal Schaden, aber wenn er innerhalb der Eichtür zum Vestibül (#3) besiegt wird, erhebt er sich im Laufe eines *Tagesabschnitts* wieder in Raum #9 (wann genau, bleibt dir überlassen).

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

TP: 38

Grimmigkeit: 2 **Größe:** Normal

Bewegung: 10 **Rüstung:** 8

Resistenz: Erleidet halben Schaden durch nicht-magische Waffen, Feuer allerdings verursacht den normalen Schaden

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- Unheiliges Gebrüll!** Der zerfallene Schädel des Gruftschreckens verzieht sich und seinem Mund entfährt ein grausiger Schrei, der wie ein rostiges Schwert durch die Seelen der Charaktere fährt. Alle innerhalb von 10 m werden mit einem *Furchtangriff* attackiert (siehe Seite 18).
- Schauerhafter Blick!** Ein unglücklicher Charakter blickt direkt in die seelenlosen Augen der Kreatur, als dessen Mund ein keuchendes Geräusch entfährt. Das Opfer wird *Verängstigt*, erleidet einen *Furchtangriff* und erhält dabei einen *Nachteil* auf seine WIL-Probe.
- Hand der Toten!** Der Gruftschrecken erhebt die Hand und gestikuliert in Richtung eines Charakters, der sich innerhalb von 10 m befindet. Dieser wird 2W4 m weit geschleudert, erleidet Schaden in gleicher Höhe und landet auf dem Rücken. Diesem Angriff kann nicht ausgewichen werden.
- Rundumschlag!** Der Gruftschrecken schwingt seine Waffe mit übernatürlicher Geschwindigkeit in einem tödlichen Angriff. Alle Charaktere innerhalb von 2 m erleiden den Waffenschaden. Der Angriff kann pariert werden.
- Lähmende Kälte!** Der Gruftschrecken ergreift einen unglücklichen Charakter, der die Kälte des Todes durch seinen Körper ziehen spürt. Das Opfer erhält W6 Schaden (die Rüstung schützt nicht dagegen) und muss bei seinem nächsten *Zug* eine *AUSWEICHEN*-Probe ablegen (zählt nicht als *Aktion*). Misslingt der Wurf, so kann er in darauffolgenden Runden wiederholt werden. Dem Opfer ist nun *kalt* (siehe Seite 19) und es kann keine TP oder WP heilen, bis es sich wieder aufgewärmt hat.
- Mächtiger Angriff!** Mit knackenden Gelenken schwingt der Gruftschrecken seine mächtige Waffe gegen einen Charakter. Die reguläre Anzahl an Schadenswürfeln wird verdoppelt (also 4W8) und das Opfer wird zu Boden geschleudert. Der Angriff kann pariert werden.



DER VERSINKENDE TURM



Willkommen zu *Der Versinkende Turm*, einem Turnierabenteuer für *Dragonbane*! Es bietet selbst für die erfahrensten Glücksritter und Abenteurerinnen schwierige Herausforderungen. Die

Spielenden müssen zusammenarbeiten, um Rätsel zu lösen, Kämpfe zu gewinnen und wertvolle Schätze zu finden – und das alles in nur zwei Stunden!

HINTERGRUND

Vor langer Zeit lebten zwei Geschwister am Ufer eines großen Meeres. *Kamandur* und *Magdala* waren schon als Kinder eng verbunden. Sie erkundeten die Strände, Klippen und Wälder rund um ihr kleines Häuschen am Meer und entdeckten dabei Muster und Kräfte, die andere nicht sahen. Schon bald merkten ihre Eltern, dass die Kinder ein Talent für das Studium der Magie besaßen. Sie schickten die Geschwister zu einem alten Einsiedler im Wald, unter dessen Aufsicht ihre Kräfte stärker wurden.

Als ihre Eltern schließlich starben, waren die Geschwister erwachsen. Sie lebten weiterhin in dem kleinen Haus am Meer und verbrachten ihre Tage damit, Magie zu studieren und arkane Experimente durchzuführen. Eines Tages jedoch, während *Kamandur* Kräuter im Wald sammelte, geschah etwas, das alles verändern sollte: Ein Piratenschiff legte vor der Küste an, um Vorräte aufzufüllen. Da das Haus der Geschwister das einzige in der Gegend war, wurde es geplündert – und *Magdala* wurde von den brutalen Piraten getötet.

Als *Kamandur* zurückkehrte, fand er sein Haus niedergebrannt und seine Schwester tot am Strand. Seine ganze Welt brach über ihm zusammen, als wäre in seinem Inneren etwas zerbrochen. Er schwor, seine Schwester zu rächen, koste es, was es wolle.

Mit der Zeit wurde *Kamandur* zu einem mächtigen Zauberer, der die Welt bereiste, doch der Gedanke an seine tote Schwester verfolgte ihn unablässig. *Kamandur* erinnerte sich an die Legende vom Lindwurm *Krakul*, der im Meer hausen sollte und dessen Blick jeden, der ihm begegnete, bezaubern und in die Irre führen konnte. *Kamandur* fand den Lindwurm und stahl eines seiner Augen – einen grünen Smaragd von schrecklicher Macht.

Der Zauberer errichtete einen Steinturm am Meer. Er nannte ihn *Magdalas Turm* und legte seine Schwester in einem wunderschönen schwarzen Steinsarkophag an dessen Spitze zur letzten Ruhe. Auf einem Podest daneben platzierte er den Smaragd des Lindwurms.

Dann setzte er seinen Plan in die Tat um: Unzählige Schiffe fanden ihr Verhängnis an den scharfen Felsen, als sie das grüne Leuchten von *Magdalas Turm* sahen. Piraten und Handelsschiffe gingen gleichermaßen zugrunde, denn der Zauberer machte in seiner Wut keinen Unterschied zwischen seinen Opfern. Doch selbst das genügte *Kamandur* nicht. Nichts konnte ihn den schmerzhaften Tod seiner Schwester vergessen lassen. Und so lockte er weiterhin Schiffe in ihr Verderben, bis er im hohen Alter eines natürlichen Todes in seinem Bett starb. Mit *Kamandurs* Tod verlor der Turm einen Großteil seiner magischen Kraft. Er sank unter den Meeresspiegel und verschwand. Doch nicht für immer!

So groß war *Kamandurs* Trauer, dass *Magdalas Turm* weiterhin seine unheilige Arbeit verrichtete, selbst nachdem der Zauberer diese Welt verlassen hatte: Denn seither erhebt sich der Turm alle zwanzig Jahre am Tag von *Magdalas* Tod für wenige Stunden vom Meeresgrund, bevor er wieder verschwindet. Viele Abenteurer haben versucht, die Spitze des Turms zu erreichen, um den wertvollen Smaragd zu bergen, doch niemand hat je Erfolg gehabt.

Nun ist der Turm erneut aus dem Meer aufgetaucht, und sein geisterhaft grünes Licht schimmert wieder über dem Wasser. Werden die Charaktere der Spielenden dort Erfolg haben, wo alle anderen gescheitert sind?



RICHTLINIEN FÜR DAS TURNIERSPIEL

Das Abenteuer *Der Versinkende Turm* ist so gestaltet, dass es als Turnier gespielt werden kann. Wird auf diese Weise gespielt, so gibt es eine strikte Zeitbegrenzung von zwei Stunden. Sobald die zwei Stunden vergangen sind, sinkt der Turm wieder unter die Wellen, und jeder Spielercharakter, der nicht herausspringt, ertrinkt (siehe Kasten Seite 46). Darüber hinaus erhält die Spielgruppe Punkte gemäß einer Wertungstabelle, die auf Seite 48 zu finden ist. Hier ein paar Tipps für die Spielleitung:

- ◆ **Halte das Tempo hoch.** Wenn du eine Regel oder ein Detail vergisst, triff eine schnelle Einschätzung und mach weiter im Spiel.
- ◆ **Lass die Spielenden entscheiden.** Dieses Abenteuer ist recht geradlinig. Für jede Etage liest du entweder die Einleitung vor oder spielst sie aus und beschreibst dann den Inhalt der Etage, während die Spielercharaktere sie erkunden. Wenn die Spielenden sich auf etwas Bestimmtes konzentrieren oder etwas untereinander besprechen möchten, dann lass sie.
- ◆ **Behalte die Zeit im Auge.** Stelle einen Timer von einer Stunde und platziere ihn irgendwo, wo die Spielenden ihn sehen können. Wenn die Stunde abgelaufen ist, lies ihnen den Kasten *Die Uhr tickt* unten vor.

Starte dann den Timer erneut. Nun bleibt nur noch eine Stunde des Abenteuers übrig.

- ◆ **Ersetze tote Spielercharaktere.** Es ist möglich, dass ein Spielercharakter während des Abenteuers stirbt. Falls das passiert, stelle sicher, dass der oder die Spielende einen neuen Charakter bekommt – in Form des Zwergen *Alberich Glanzherz* oder der Seefahrerin *Beatrix Segelweit*. Sie können in der Schatzkammer (#4) beziehungsweise im Labor (#5) angetroffen werden. Stelle diese Spielercharaktere also nicht schon zu Beginn zur Auswahl.
- ◆ **Belohne kreative Ideen.** Wenn die Spielenden auf eine clevere Lösung für ein Problem kommen, die Sinn ergibt, dann lass sie Erfolg haben. Wenn sie zum Beispiel das Rätsel der jeweiligen Etage gelöst haben, dürfen sie dem Kampf möglicherweise entgehen, indem sie zur nächsten Etage hinauflaufen.
- ◆ **Habt Spaß!** Letztlich geht es vor allem darum, Spaß zu haben. Das Turnier ist eine Verbeugung vor den Traditionen früher Gaming-Conventions und sollte nicht zu ernst genommen werden. Sei auf der Seite der Spielenden und Sorge dafür, dass jeder einen schönen Moment am Spieltisch hat.

DIE UHR TICKT ...

Lies den folgenden Text vor, wenn genau eine Stunde Spielzeit vergangen ist:

Plötzlich beb't der Boden unter euren Füßen und für einen Moment fühlt es sich an, als würde der ganze Turm schwanken. Ihr hört ein fernes Grollen, und ein mulmiges Gefühl macht sich in euren Magengegenden breit. Der Turm sinkt ins Meer! Doch das Geräusch endet so abrupt, wie es begonnen hat, und der Turm stabilisiert sich wieder. Er kann nicht mehr als ein paar Meter abgesunken sein. Wenn die Legende stimmt, bleibt euch nur noch eine Stunde, bevor der Rest des Turms unter der Oberfläche verschwindet.

Starte dann den Timer neu und mach mit dem Spiel weiter.

SCHATZFUNKARTEN

An mehreren Orten im Abenteuer gibt es Schätze, die durch eine zufällige Schatzfundkarte aus der *Dragonbane-Box* (oder die Würfeltabellen im *Dragonbane-Hardcover-Regelbuch*) bestimmt werden können. In der Regel wird der Schatzwert sofort ausgewürfelt und notiert, aber in diesem Abenteuer sollen die Spielenden ihre Schatzfundkarten behalten, da sie am Ende des Abenteuers für die Wertung verwendet werden (siehe Seite 48).

Wenn du keinen Zugang zu den Schatzfundkarten hast, kannst du stattdessen beliebige Karten oder Marker verwenden – die Wertung hängt nur von der Anzahl der gefundenen Schätze ab, nicht von ihrem Inhalt. Solche „undefinierten“ Schätze zählen nicht zur Traglast der Spielercharaktere.

ABENTEUEREINSTIEG

Lies den Spielenden den folgenden Text laut vor:

Der Seewind heult, und der Geruch von Seetang und Verwesung sticht euch in die Nase. Ihr zieht eure Umhänge enger um euch, während das Ruderboot durch das unruhige Meer auf euer Ziel zusteuert. Dann lichtet sich der Nebel und gibt den Blick auf den versunkenen Turm frei, der sich gerade aus dem Wasser erhebt.

Dies ist der Moment, auf den ihr alle gewartet habt: der Tag, an dem der verzauberte Steinturm, von dem man sagt, er sei von einem wahnsinnigen Magier errichtet worden, nach zwanzig Jahren wieder einmal aus dem Meer aufsteigt. Laut den Fischern am Kaminfeuer des Gasthauses bleibt er nur zwei Stunden über Wasser. Dann sinkt er wieder in die Tiefe – und mit ihm seine Schätze. Ein geisterhaft grünes Licht glimmt unheilvoll an der Spitze des Turms. Dort soll sich der Smaragd des Zauberers befinden. Vielleicht seid ihr die Ersten, die ihn finden?

DER EINÄUGIGE

In einem Ruderboot am Fuß des Turms steht ein alter Mann, eingehüllt in einen braunen Umhang. Sein Gesicht ist vom Wetter gezeichnet und mit Falten durchzogen, und eine schwarze Augenklappe bedeckt sein linkes Auge. Er beginnt zu sprechen:

„Ihr seid nicht die Ersten, die nach dem suchen, was euch nicht gehört, aber ich hoffe, ihr seid die Letzten. Wer ich bin, spielt keine Rolle, aber im Turm liegt etwas, das mir gehört. Ein grüner Smaragd, der mir vor langer Zeit gestohlen wurde. Bringt mir den Smaragd zurück, und ihr dürft den Rest der Schätze behalten, die ihr dort findet.“

Im Gegenzug biete ich euch ein Lebenselixier. Wer davon trinkt, wird aus dem Reich der Toten zurückgeholt.“

Der alte Mann ist in Wahrheit die Lindwurmkeatur *Krakul* in Menschengestalt und er hält eine Glasflasche mit einer grünen Flüssigkeit darin hoch. Wenn einer der Charaktere das Angebot annimmt, erhält er das Elixier, sofern er verspricht, dem Einäugigen den Smaragd zurückzubringen. Dies wird später im Abenteuer während des Konflikts im Observatorium (#7) eine Rolle spielen.

Die Flasche enthält eine Dosis Elixier, die es einem Spielercharakter mit 0 TP ermöglicht, automatisch W6 TP zu heilen und keine *Todeswürfe* mehr machen zu müssen. Das Elixier wirkt nicht bei *Sofortigem Tod*.

DEN TURM ERKLIMMEN

Es ist möglich, dass ein Spielercharakter die Außenseite des Turms erklimmen möchte. Dies ist möglich, aber keine einfache Aufgabe: Für jedes Stockwerk muss ein erfolgreicher **AKROBATIK**-Wurf mit *Nachteil* abgelegt werden. Bei einem Fehlschlag verliert der Abenteurer den Halt und stürzt ins Meer. Das Opfer erleidet keinen Schaden, erleidet aber einen *Zustand* nach Wahl.

Ein erfolgreicher Kletterer kann den Turm durch Fenster in der Schatzkammer (#4) oder im Labor (#5) betreten.

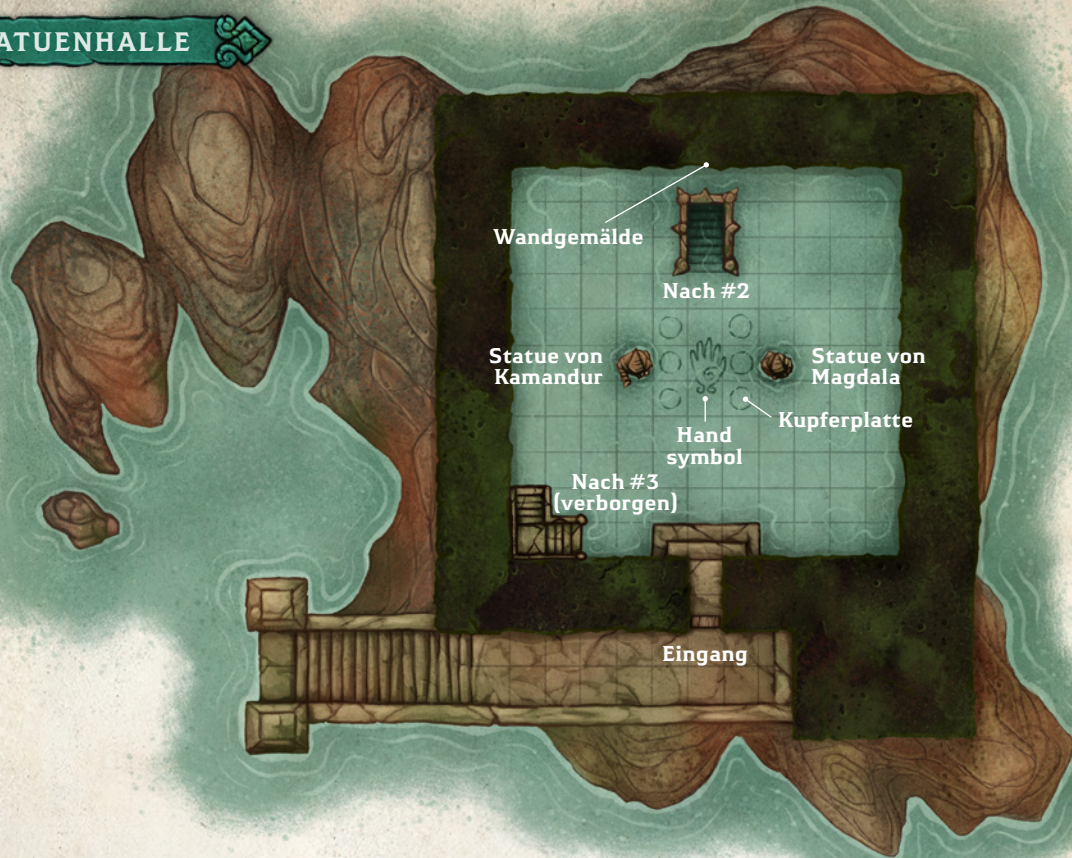
SCHAUPLÄTZE

Es folgen mehrere Schauplätze, die die Spielercharaktere im und um den versinkenden Turm herum erkunden können.

I. STATUENHALLE

Mit einem Knarren öffnet sich die schwere Holztür nach innen. Der Gestank von Seetang schlägt euch aus dem Inneren des Turms entgegen. Eine große Steinhalle – zweifellos einst prächtig – liegt nun vor euch wie eine Parodie ihrer selbst: Der Steinboden ist von einer Handbreit Wasser überflutet, ein Wandgemälde an der Nordwand ist mit verrottendem Seetang bedeckt und direkt vor euch, in der Mitte des Raumes, stehen zwei hohe Steinstatuen. Zwischen ihnen erkennt ihr etwas am Boden unter dem flachen Wasser.

STATUENHALLE



- ◆ **Wandgemälde:** Die gegenüberliegende Wand ist mit dem Bild einer idyllischen Szene bedeckt: ein Häuschen am Meer, zwei spielende Kinder, Vögel, die über das Wasser gleiten.
- ◆ **Statue von Kamandur:** Die westliche Statue in der Mitte des Raumes zeigt einen vermummten Mann mit langem Bart, der geradeaus blickt. Der rechte Arm der Statue ist erhoben, der Zeigefinger zeigt nach oben (siehe Abbildung, Seite 37).
- ◆ **Statue von Magdala:** Die östliche Statue zeigt eine junge Frau in einem Gewand, deren Gesicht nach unten zum Boden geneigt ist. Die linke Hand der Statue ruht auf ihrer Brust, wobei Mittel- und Ringfinger ausgestreckt sind (siehe Abbildung, Seite 37).
- ◆ **Kupferplatten:** Sechs runde Platten aus grünem Kupfer, jeweils einen Meter im Durchmesser, sind im Boden zwischen den Statuen eingelassen. Jeder, der sie untersucht und dem ein ENTDECKEN-Probe gelingt, stellt fest, dass es sich um Druckplatten handelt. Wenn jemand fest auf eine oder mehrere Platten drückt oder darauf steht, ertönt ein lautes Klicken. Was als Nächstes passiert, hängt davon ab, wie viele Platten gedrückt werden.
 - **Wenn eine, drei, vier, fünf oder sechs Platten gedrückt werden:** Ein Blitz schießt von der Decke herab und verursacht W6 Schaden bei jedem, der auf dem überfluteten Boden steht. Rüstung hat keinerlei Wirkung.
 - **Wenn genau zwei Platten gedrückt werden:** Ein leises Grollen ist aus der Decke zu hören, und eine Steintreppe entfaltet sich auf magische Weise in der südwestlichen Ecke des Raumes.

Die Treppe führt hinauf zur nächsten Etage.

Achtung: Die beiden Platten müssen exakt gleichzeitig gedrückt werden, um die Treppe zu öffnen.

- ◆ **Handsymbol:** Genau in der Mitte des Raumes ist eine riesige Hand in den Steinboden gemeißelt.
- ◆ **Treppe in die Tiefe:** Am gegenüberliegenden Ende der Halle befindet sich eine Öffnung, in der eine Steintreppe hinunter ins Wasser führt. Die Treppe führt in den Keller (#2), der vollständig unter Wasser steht.

DER TURM UND DIE ZAHL ZWEI

Kamandur war besessen von seiner verstorbenen Schwester. Sein ganzes Leben drehte sich um ihre Erinnerung. Gemeinsam bildeten sie eine Einheit, weshalb im Turm die Zahl Zwei immer wieder eine große Rolle spielt.

Die Spielenden müssen das nicht verstehen (auch wenn es ihnen vieles erleichtern würde), aber du als Spielleitung solltest die Präsenz der Geschwister im Turm betonen. Die beiden sind in Wandgemälden zu sehen, es gibt zwei Statuen, der Turm ragt für zwei Stunden aus dem Meer – und so weiter.

Die Zahl Zwei ist die Lösung mehrerer Rätsel im Turm, wie etwa der Kupferplatten im Erdgeschoss oder der Symbole, die zur Lösung der Rätsel zwei Stockwerke höher benötigt werden.

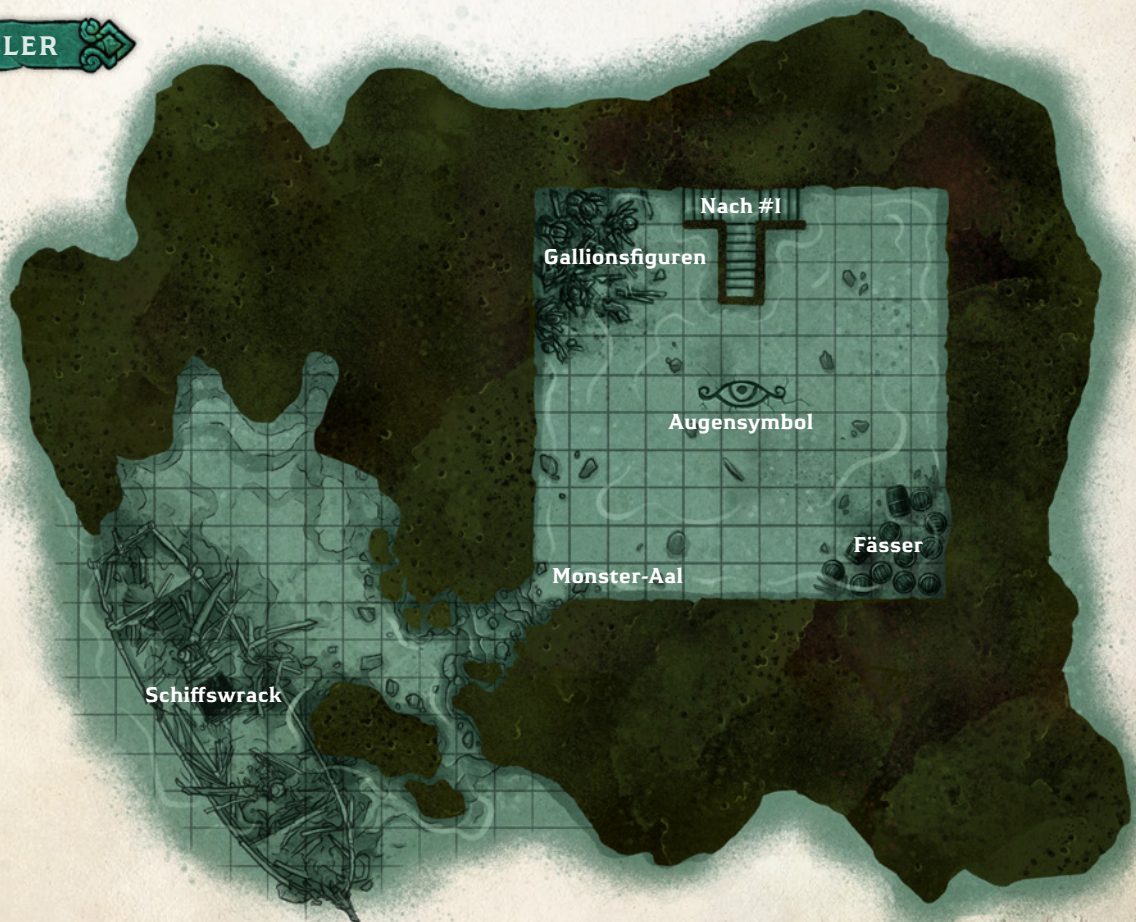
2. KELLER

Das kalte Wasser ist dunkel und trüb, aber die Umrisse dessen, was einst ein Keller war, lassen sich in der Finsternis erkennen. Das Bild eines Auges ist in den Steinboden gemeißelt und starrt euch entgegen.

- ◆ **Unter Wasser:** Der gesamte Keller liegt unter dem Meeresspiegel, daher müssen die Spielercharaktere schwimmen, um sich fortzubewegen. Wer sich durch den Keller bewegen oder etwas untersuchen möchte, muss eine SCHWIMMEN-Probe ablegen (keine Aktion), um sich im schwarzen Wasser zurechtzufinden. Zusätzlich muss den Charakteren jede Runde eine KON-Probe gelingen, um die Luft unter Wasser anzuhalten (Seite 19).
- ◆ **Monster-Aal:** Ein drei Meter langer Monster-Aal hat sein Nest in der südwestlichen Ecke des Kellers. Er greift die Spielercharaktere aus dem Hinterhalt an (siehe Seite 13) und zwar unmittelbar, nachdem einer von ihnen ins Wasser gegangen ist.
- ◆ **Augensymbol:** Ein großes Auge ist in den Boden gemeißelt. Es befindet sich an derselben Stelle und hat dieselbe Größe wie die Hand in der Statuenhalle. Das Auge ist ein Hinweis auf das Rätsel in der Bibliothek, zwei Stockwerke höher (#3).

- ◆ **Galionsfiguren:** In der nordwestlichen Ecke des Kellers lehnen ein Dutzend halbverrotteter Galionsfiguren an der Wand. Ihre grinsenden Gesichter zwingen jeden, der an ihnen vorbeischwimmt, zu einer WIL-Probe. Ein Spielercharakter, der scheitert, erhält automatisch Ergebnis #2 der **Furchttabelle** auf Seite 19 und damit den Zustand *Verängstigt*.
- ◆ **Fässer:** In der südöstlichen Ecke des Kellers liegen zwanzig zerbrochene Fässer übereinandergestapelt. Ein Spielercharakter, der die Fässer untersucht und eine erfolgreiche ENTDECKEN-Probe ablegt, findet einen zufälligen Schatz.
- ◆ **Öffnung:** Die südwestliche Ecke des Kellers ist zum Meer hin aufgerissen. Wer sich der Öffnung nähert, kann gerade noch das Wrack eines Schiffes auf dem Meeresboden erkennen, nicht weit vom Turm entfernt.
- ◆ **Schiffswrack:** Das alte Wrack eines zweimastigen Schiffes ruht auf einem Felsen auf dem Meeresgrund. Das Wrack ist in erbärmlichem Zustand, und es gibt eine große Öffnung, durch die die Charaktere hineinschwimmen können. Es sind zwei erfolgreiche SCHWIMMEN-Proben nötig, um das Wrack zu erreichen und zu betreten. Wer sich nähert, erkennt den verblassten Schriftzug am Rumpf: *Blaue Medusa*. Im Inneren können zwei zufällige Schätze gefunden werden.

KELLER



MONSTER-AAL

TP: 28

Grimmigkeit: 2 Größe: Groß

Bewegung: 14 Rüstung: 3

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 **Bedrohlicher Ausfall!** Der Monster-Aal schwimmt schnell um sein Opfer herum, fletscht seine scharfen Zähne und stößt bedrohlich nach vorne. Das Opfer muss eine WIL-Probe ablegen, um der *Furcht* zu widerstehen.
- 2 **Rammen!** Die Bestie rammt einen Spielercharakter mit ihrem massiven Körper und verursacht W10 Wuchtschaden. Erleidet das Opfer Schaden, erhält es zusätzlich den Zustand *Benommen*.
- 3 **Schwanzhieb!** Der Aal schlägt mit seinem langen Schwanz nach einem Spielercharakter innerhalb von 4 m. Der Angriff verursacht 2W6 Wuchtschaden und macht das Opfer *Benommen*.
- 4 **Wütender Biss!** Der Monster-Aal bohrt seine Reißzähne in einen Spielercharakter und verursacht 2W8 Hiebschaden.
- 5 **Rundumschlag!** Der Monster-Aal wirbelt herum und schlägt mit seinem schweren Körper nach allen innerhalb von 6 m. Der Angriff verursacht W8 Wuchtschaden.
- 6 **Tödliche Umklammerung!** Die Bestie wickelt sich blitzschnell um einen Spielercharakter. Der Angriff verursacht 2W4 Wuchtschaden, sowie jedes Mal zusätzlich 2W4 Schaden, wenn das Opfer am *Zug* ist. Das Opfer kann sich nicht bewegen und keine *Aktionen* ausführen, die Bewegung erfordern, außer dem Versuch, sich zu befreien – dafür ist eine erfolgreiche STÄ-Probe nötig. Andere Spielercharaktere können dabei helfen.



BIBLIOTHEK

3. BIBLIOTHEK

Hohe Bücherregale, die sich vom Boden bis zur Decke erstrecken und ein kleines Labyrinth bilden. Die durchhängenden Regale sind dicht gefüllt mit ledergebundenen Bänden, und der Raum riecht nach Papier und Schimmel. Aus der Mitte des Raumes ist ein leises Kratzen zu hören.

- ◆ **Das Buch:** Spielercharaktere, die sich eines der Bücher ansehen, können erkennen, dass es den Titel „Das Leben und der zeitliche Tod der Magdala“ trägt und von jemandem namens Kamandur mit Hilfe des Schreibers Arlidus verfasst wurde. Die durchnässten Seiten sind schwer zu entziffern, aber ein erfolgreicher FREMDSPRACHEN-Wurf enthüllt, dass der Wälzer *Huldigungen an die verstorbene Magdala* enthält sowie *Flüche gegen die Piraten, die sie getötet haben*. Wenn die Charaktere andere Bücher untersuchen, erkennen sie schnell, dass alle Bücher in der Bibliothek identisch sind.

- ◆ **Geist des Bibliothekars:** An einem Schreibtisch in der Mitte der Bibliothek sitzt eine in Roben gehüllte Gestalt, über ein Pergament gebeugt, und kratzt mit einer Feder darauf herum. Es ist der Geist des Bibliothekars Arlidus, der seinen Dienst auch nach dem Tod noch treu fortsetzt – und heute noch leichter zu stören ist als früher. Beim leisesten Geräusch dreht sich der Geist mit einem lauten „Psscht!“ in Richtung der Quelle um.

Die Spielercharaktere müssen jede Runde eine Schleichen-Probe bestehen, um irgendetwas anderes tun zu können als stillzustehen. Beim ersten Fehlschlag fährt der Geist wütend hoch und erschreckt die

GEIST DES BIBLIOTHEKARS

Der Schreiber und Bibliothekar *Arlidus* diente *Kamandur* zu Lebzeiten und kam ums Leben, als der Turm in die Tiefe sank. Der Turm war so voller magischer Macht, dass *Arlidus* sich in einen Geist verwandelte. Seitdem setzt er seine Arbeit unermüdlich fort.

TP: 30

Grimmigkeit: 2 Größe: Normal

Bewegung: 12 Rüstung: –

Immunität: Immun gegen jeden Schaden außer durch Magie und Feuer.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 **Umstürzendes Bücherregal!** Mit einem lauten Krachen stürzt ein Bücherregal auf einen Spielercharakter. Der Angriff verursacht 2W8 Wuchtschaden und wirft den Charakter zu Boden. Das Opfer ist eingeklemmt und kann sich nicht bewegen oder *Aktionen* ausführen, die Bewegung erfordern – außer dem Versuch, sich zu befreien, wofür eine STÄ-Probe nötig ist. Andere Charaktere können helfen.
- 2 **Hand der Toten!** Der Geist stößt seine durchscheinende Hand in die Brust eines unglücklichen Spielercharakters und quetscht dessen Herz. Der Charakter erleidet 2W10 Schaden und wird *Verängstigt*. Rüstung hat keinerlei Wirkung.
- 3 **Wucht des Folianten!** Ein altes Buch schießt aus einem Regal und schlägt den lautesten Spielercharakter mit dem Einband. Der Angriff verursacht 2W6 Wuchtschaden und macht das Opfer *Wütend*. Rüstung hat keinen Effekt, Helme hingegen schon.
- 4 **Blick der Toten!** Der Geist schwebt über einem Spielercharakter und starrt ihm mit toten Augen in die Seele. Das Leben des Opfers zieht grell an ihm vorbei, und sein Geist wird mit grotesken Visionen toter Freunde und Feinde überflutet. Das Opfer wird *Verängstigt*, erleidet einen *Furcht-angriff* (siehe Seite 18) und muss die WIL-Probe mit *Nachteil* ablegen.
- 5 **Zerschmetternder Wurf!** Der Geist hebt einen Spielercharakter mit unsichtbarer Kraft an und schleudert ihn direkt gegen die steinerne Decke. Der Angriff verursacht 2W10 Wuchtschaden. Dann lässt der Geist los, das Opfer erleidet beim Aufprall zusätzliche W8 Wuchtschaden und landet *am Boden*.
- 6 **Büchersturm!** Ein Wirbelsturm aus schimmlichen Büchern schießt aus den Bücherregalen und trifft jeden Spielercharakter im Raum immer und immer wieder. Alle erleiden 2W6 Wuchtschaden.

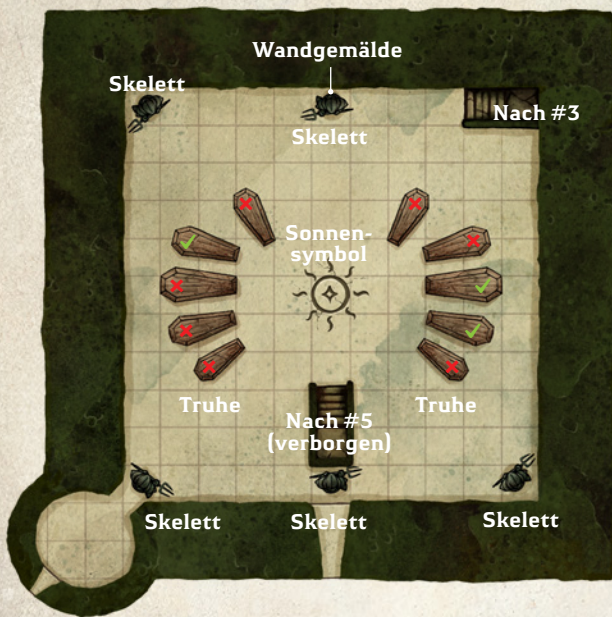
Charaktere. Jeder in Sichtweite erleidet einen *Furcht-angriff*. Beim zweiten Fehlschlag greift der Geist an. Wenn alle Spielercharaktere während ihrer Züge still sind und untätig bleiben, beendet der Geist sofort seinen Angriff und kehrt zu seiner untoten Arbeit zurück, als wäre nichts gewesen – weiterkratzend wie zuvor.

- ◆ **Schiffssymbol:** Das Bild eines Schiffes ist im Zentrum des Raumes in den Steinboden eingemeißelt. Es ist ein Hinweis auf das Rätsel im Labor, zwei Stockwerke höher (Ort #5).
- ◆ **Buchständer:** Vor einem der Bücherregale stehen drei hölzerne Sockel, jeweils einen Meter hoch. Auf jedem liegt ein Buch mit einem eingravierten Symbol auf dem Einband. Das Buch links zeigt ein Schwert, das in der Mitte ein Kreuz und das rechte ein Auge. Wenn die Charaktere ein Buch öffnen, ertönt ein lautes „Klick“, gefolgt vom Geräusch einer sich öffnenden Tür.

Das Buch mit dem Schwert öffnet die nördliche Tür (siehe unten). Das Buch mit dem Kreuz öffnet die südliche Tür – löst jedoch leider den sofortigen Angriff des Geistes des Bibliothekars aus (sofern er nicht bereits besiegt wurde). Das Buch mit dem Auge öffnet die östliche Tür, ohne den Geist zu alarmieren.

- ◆ **Verborgene Türen:** Es gibt drei verborgene Türen, jede führt in einen geheimen Raum. Diese können gefunden werden, wenn ein Spielercharakter die Bibliothek sorgfältig durchsucht und einen ENTDECKEN-Wurf schafft oder aber zufällig an genau der richtigen Stelle sucht. Die verborgenen Türen lassen sich am einfachsten mit Hilfe der Bücher auf den Ständern öffnen, können jedoch auch aufgebrochen werden, wenn jemand FINGERFERTIGKEIT mit *Nachteil* würfelt. Hinter den nördlichen und südlichen Türen befindet sich jeweils ein zufälliger Schatz. Hinter der östlichen Tür befindet sich eine Treppe, die hinauf zur Schatzkammer (#4) führt.

SCHATZKAMMER



4. SCHATZKAMMER

Zehn hölzerne, sargartige Truhen stehen fächerförmig in der Halle, fünf auf jeder Seite. Entlang der Wände stehen fünf Plattenrüstungen, bewaffnet mit Dreizacken. Durch die Lücken in den Rüstungen könnt ihr grinsende Totenschädel erkennen. An der Nordwand ist ein verblasstes Wandgemälde zu sehen.

- ♦ **Skelettwachen:** In den uralten, von Wasser und Seetang grün verfärbten Rüstungen befinden sich fünf Skelette, die zum Leben erwachen und angreifen, sobald jemand sie oder eine der Truhen berührt.
- ♦ **Truhen:** Die sargartigen Truhen haben unterschiedliche Längen und ähneln – mit etwas Fantasie – zwei Händen, deren „Daumen“ die beiden nördlichsten Truhen sind. Drei der zehn Truhen enthalten Schätze, die restlichen sind Fallen.

Der Schlüssel zum Finden der richtigen Truhen liegt in den Händen der Statuen in der Statuenhalle zwei Stockwerke tiefer (#1): Die Statue von *Kamandur* steht auf der Westseite und hebt den rechten Zeigefinger. Das bedeutet: Auf der Westseite der Schatzkammer ist die zweite Truhe von Norden aus gesehen die richtige. Die Statue von *Magdala* steht auf der Ostseite und hält Mittel- und Ringfinger der linken Hand ausgestreckt. Das bedeutet: Auf der Ostseite enthalten jeweils die dritte und vierte Truhe einen Schatz.

Sobald zwei der richtigen Truhen geöffnet wurden, ertönt ein grollendes Geräusch, und eine Steintreppe entfaltet sich aus der Südwand des Raumes. Wenn ein Spielercharakter eine falsche Truhe öffnet, öffnet sich eine Falltür im Boden und der Charakter fällt einen Schacht hinab, der zur Außenwand führt, und landet im Meer (siehe rechts). Unmittelbar danach erwachen

die Skelettwachen zum Leben und greifen die in der Schatzkammer verbleibenden Charaktere an.

- ♦ **Sonnensymbol:** Ein Symbol in Form einer Sonne ist in den Steinboden in der Mitte des Raumes gemeißelt. Es ist ein Hinweis für die Kammer des Zauberers, zwei Stockwerke höher (#6).
- ♦ **Wandgemälde:** Ein gemaltes Bild zeigt zwei junge Menschen an einem Strand, die sich an der Hand halten. Sie scheinen von einer Art magischer Energie umgeben zu sein und schweben leicht über dem Boden. Sie wirken glücklich.
- ♦ **Das Meer:** Spielercharaktere, die ins Meer stürzen, müssen einen Zustand wählen und eine SCHWIMMEN-Probieren ablegen, um zurück in den Turm zu gelangen. Jeder Versuch zählt als eine Aktion. Drinnen muss der Charakter einmal pro Stockwerk sprinten – das bedeutet: Es dauert zwei Runden, um von der Statuenhalle (#1) zur Schatzkammer zu gelangen.
- ♦ **Der Abenteurer:** Wenn die Spielercharaktere die Skelette besiegt haben, hören sie ein leises, gedämpftes Geräusch unter einer der ungeöffneten leeren Truhen. Wenn die Charaktere die Truhe vorsichtig mit einem langen Gegenstand öffnen, können sie die Falltür auslösen, ohne selbst hinunterzufallen. Dann hören sie eine tiefe Stimme rufen: „Hallo da oben! Ich könnte hier unten etwas Hilfe gebrauchen!“ Es ist der Zwerg *Alberich Glanzherz* (Seite 43), der den Turm erkundet hat und versehentlich in eine Falltür gestürzt ist. Er hat es jedoch geschafft, sich am Rand des Schachts festzuhalten und steckt nun dort fest. Indem die Charaktere ein Seil hinunterwerfen oder mit einer erfolgreichen AKROBATIK-Probieren hinunterklettern, können sie *Alberich* hinaufhelfen. Aus Dankbarkeit gibt er ihnen einen zufälligen Schatz und erklärt dann, dass er genug Abenteuer erlebt habe. Er bittet darum, im Ruderboot der Abenteurer warten zu dürfen. Beachte, dass *Alberich* als Ersatzcharakter dient, falls einer der Abenteurer stirbt: Mit anderen Worten: Spielende, deren Charakter zu Tode gekommen ist, können bei Bedarf *Alberich* spielen.

SKELETTWACHE

TP: 8

Bewegung: 8 Schadensbonus: —

Rüstung: Plattenharnisch (6)

Fertigkeiten: Ausweichen 6, Wahrnehmung 8

Waffen: Dreizack (Fertigkeitswert 12, Schaden W10)

ALBERICH GLANZHERZ

TP: 14 WP: 11

Bewegung: 10 **Schadensbonus:** GEW+W4

Rüstung: —

Fertigkeiten: Entdecken 12, Feilschen 14, Heimlichkeit 12, Mythen & Legenden 12, Täuschen 14, Überzeugen 14, Wahrnehmung 8

Talente: Goldnase, Nachtragend

Ausrüstung: Dolch (Fertigkeitswert 12, Schaden W8), Seil (Hanf), Laterne, Lampenöl, Feuerstein & Zunder, 10 Silberstücke

BEATRIX SEGELWEIT

TP: 12 WP: 16

Bewegung: 12 **Schadensbonus:** STÄ/GEW+W4

Rüstung: —

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Ausweichen 12, Entdecken 10, Fingerfertigkeit 12, Fremdsprachen 10, Handwerk 12, Schwimmen 12, Seefahrt 10, Wahrnehmung 10

Talente: Anpassungsfähig, Seebeine

Ausrüstung: Krummsäbel (Fertigkeitswert 14, Schaden 2W6), Seil (Hanf), Wurfhaken, Fernglas, 10 Silberstücke

5. LABOR

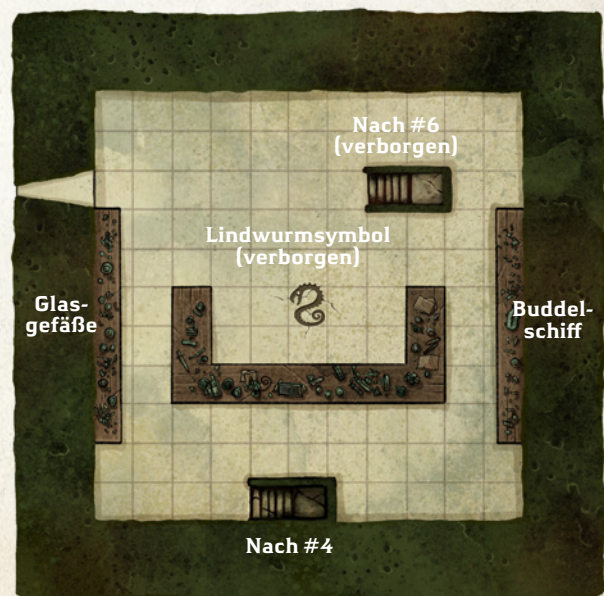
Der gesamte Raum wird von Holzregalen und Werkbänken eingerahmt, übersät mit zerbrochenem Glas und Überresten dessen, was einst alte Experimente gewesen sein müssen. In der Mitte des Raumes steht ein zwei Meter hoher, gebogener Eisenkäfig, und in der Dunkelheit darin siehst du eine Gestalt, die euch beobachtet.

- ◆ **Käfig:** Der Käfig scheint Teil einer Falle gewesen zu sein, die ausgelöst wurde und herabfiel, um Eindringlinge einzufangen. Die Gefangene im Käfig ist Kapitänin Beatrix Segelweit, ehemalige Gefährtin des Zwergs Alberich (siehe Raum #4). Sie möchte unbedingt befreit werden, um nicht mit dem Turm in die Tiefe zu sinken. Beatrix versucht alles: drohen, schmeicheln, einschüchtern und bestechen, um die Charaktere dazu zu bringen, sie zu befreien. Das Anheben des Käfigs erfordert eine STÄ-Probe mit *Nachteil* (mehrere Spielercharaktere können dabei zusammenarbeiten). Beatrix kann ebenfalls als Ersatzcharakter dienen, falls einer der Abenteurer stirbt. Andernfalls wird sie den Turm auf eigene Faust weiter erkunden.
- ◆ **Lindwurmsymbol:** Das Symbol eines Lindwurms ist in den Steinboden in der Mitte des Raumes eingemeißelt. Da es vom Eisenkäfig verdeckt ist, ist das Bild nicht sichtbar, bis der Käfig angehoben wird oder Beatrix beschreibt, wie es aussieht. Der Lindwurm ist ein Hinweis auf das Rätsel im Observatorium (#7).
- ◆ **Elixier:** Eine Flasche auf einer der Werkbänke ist völlig unbeschädigt und enthält eine klare, rote Flüssigkeit. Die Flasche enthält ein Elixier, das Kamandur für seine Schrumpfmagie entwickelt hat (ein Magier kann spüren, dass der Inhalt der Flasche magisch ist). Wer das Elixier trinkt, schrumpft sofort auf eine Körpergröße von etwa 10 cm. Ein geschrumpfter Spielercharakter erhält *Vorteil* auf alle HEIMLICHKEIT-Proben kann jedoch nie mehr als einen Schadenspunkt pro Angriff verursachen. Der Zauber endet,

wenn der Spielercharakter mit Wasser in Kontakt kommt, und kann auch durch das Wirken von Gegenzauber gebrochen werden.

- ◆ **Magisches Rezept:** Ein Spielercharakter, der die Werkbänke sorgfältig untersucht oder im Raum eine ENTDECKEN-Probe schafft, findet ein Pergament, auf dem jemand Teile einer magischen Formel notiert hat. Mit einer erfolgreichen FREMDSPRACHEN-Probe erkennt der Charakter, dass es sich um ein Rezept zum Schrumpfen von Objekten und Kreaturen handelt. Eine MYTHEN & LEGENDEN- oder ELEMENTARMAGIE-Probe enthüllt, dass die Schrumpfmagie gebrochen werden kann, wenn das Objekt mit Wasser in Kontakt kommt.

LABOR



◆ **Glasgefäße:** Auf einem Regal an der Westwand liegt eine Mischung aus zerbrochenem Glas und einigen unversehrten Gläsern. Die zerbrochenen Gläser enthalten etwas, das wie verrottetes organisches Material aussieht. Das nördlichste Glas hingegen ist noch vollständig intakt und enthält eine schwarze, behaarte Spinne. Die Spinne ist in Wahrheit eine Riesenspinne (gleiche Werte wie die Spinne in *Ridderhöhe*, siehe Seite 28). Wenn das Glas zerbricht und die Spinne mit Wasser in Berührung kommt (ein Spritzer genügt), wächst sie auf gigantische Größe und greift sofort die nächstgelegene Bedrohung an.

◆ **Buddelschiff:** Auf einem Regal an der Ostwand befinden sich mehrere zerbrochene Glasgefäße und etwas, das wie die Überreste kleiner Modellschiffe aussieht. In der Mitte des Regals steht ein intaktes Buddelschiff. Sobald das Schiff vom Regal genommen wird, ist ein grollendes Geräusch zu hören, und die Treppe zum nächsten Stockwerk entfaltet sich.

Das Schiff ist erstaunlich detailliert und scheint von einem wahren Meister gefertigt worden sein. In Wirklichkeit handelt es sich um ein echtes Schiff, das von *Kamandur* geschrumpft wurde. Wenn das Glas zerbricht, passiert nichts – aber sobald das Miniaturschiff mit Wasser in Kontakt kommt, wird der Zauber sofort gebrochen, und das Schiff wächst zu seiner wahren Größe heran.

6. KAMMER DES ZAUBERERS

Schwere, dunkle Vorhänge bedecken die Fenster und hüllen das gesamte Stockwerk in Schatten und Düsternis. An der Nordwand steht ein prächtiges Himmelbett, dessen geschlossene Vorhänge das Innere verbergen. An der Südwand befindet sich ein weiteres Wandgemälde. In den vier Ecken des Raumes kannst du die Konturen riesiger, furchterregender Galionsfiguren erkennen, geformt wie Bestien mit grinsenden Kiefern.

◆ **Galionsfiguren:** Die Galionsfiguren sind durch die Kräfte *Kamandurs* magisch geladen und erwachen sofort zum Leben, sobald jemand eine der Figuren, einen Vorhang oder das Himmelbett berührt. Sobald dies geschieht, greifen alle vier gleichzeitig an (siehe Seite 45).

◆ **Vorhänge:** Schwere Vorhänge bedecken die vier Wände des Raumes vom Boden bis zur Decke. Sie können mühsam zur Seite gezogen werden, indem in jeder Ecke ein Seil benutzt wird (das Zurückziehen der Vorhänge auf einer Seite zählt als eine *Aktion* für einen Spielercharakter).

Hinter den Vorhängen befinden sich große Fenster, die Licht in den Raum strömen lassen. Für jeden geöffneten Vorhang erstarrt eine Galionsfigur und wird wieder unbeweglich. Wenn der vierte

DIE EXPERIMENTE

Im Labor gibt es drei potenziell mächtige Artefakte – eine geschrumpfte Riesenspinne, ein geschrumpftes Piratenschiff und ein Elixier, das jeden schrumpft, der es trinkt. Kluge Spielende können diese auf verschiedene Weise einsetzen:

- ◆ Die **Spinne** kann gegen die Galionsfiguren in der Zauberkammer (#6) eingesetzt werden. Es wird nicht für die Angriffe der Spinne gewürfelt – stattdessen erledigen sich die Spinne und eine der Galionsfiguren gegenseitig, wodurch die Spielercharaktere sich nicht selbst damit befassen müssen.
- ◆ Die **Spinne** kann auch benutzt werden, um den Lindwurm im Observatorium (#7) abzulenken, sodass die Spielercharaktere fliehen können.
- ◆ Das **Schiff** kann benutzt werden, um am Ende des Abenteuers aus dem Turm zu entkommen oder um den Lindwurm abzulenken.
- ◆ Das **Elixier** kann dem Lindwurm in den Mund geworfen werden (dafür ist ein erfolgreicher Wurf mit *Nachteil* gegen eine beliebige GEW-basierte Waffenfertigkeit nötig). Die Bestie schrumpft sofort zu einer harmlosen kleinen Schlange, die ein putziges Quietschen von sich gibt. Aber: Sobald sie mit Wasser in Kontakt kommt, wird der Zauber sofort gebrochen, und der Lindwurm erhält seine normale Größe zurück.

Vorhang zurückgezogen wird, entfaltet sich die Treppe zum Observatorium (#7) aus der Decke.

◆ **Wandgemälde:** Eine gemalte Szene an der Südwand zeigt denselben Strand wie die beiden anderen Wandbilder. Dunkle Wolken rahmen das Bild ein, wo der junge Mann kniet – bei dem, was wie der Leichnam der jungen Frau aussieht. Das Haus brennt, und im Hintergrund segelt ein Schiff vom Ufer fort.

◆ **Himmelbett:** Die Vorhänge des Himmelbettes sind zugezogen und verbergen dessen Inneres. Im Bett liegt der wächsern wirkende Leichnam eines bärtigen alten Mannes mit über der Brust gefalteten Händen. Es ist der Leichnam des Zauberers *Kamandur* selbst. An seinem Körper kann ein zufälliger Schatz gefunden werden.

VERZAUBERTE GALIONSFIGUR

Diese magischen Holzfiguren stammen von Schiffen, die durch *Kamandurs* Magie in ihr Verderben gelockt wurden. Sie stellen verschiedene Bestien mit weit aufgerissenen Kiefern und wilden Augen dar und knarren auf unheimliche Weise, wenn sie angegriffen.

TP: 24

Grimmigkeit: 1 Größe: Normal

Bewegung: 10 Rüstung: Hartes Holz (3)

Verwundbarkeit: Für jeden geöffneten Vorhang in der Kammer des Zauberers wird eine Galionsfigur wieder zu unbelebter Materie. Außerdem erleiden sie durch Feuer doppelten Schaden.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 **Schreckliches Brüllen!** Die Galionsfigur stößt ein Brüllen aus, das den ganzen Raum erschüttert. Alle Spielercharaktere erleiden einen *Furchtgriff* (siehe Seite 18).
- 2 **Knarrender Biss!** Die hölzerne Bestie beißt einen Spielercharakter und verursacht 2W8 Hiebsschaden.
- 3 **Hartholz-Kopfstoß!** Mit einem unnatürlichen Knarren rammt die Bestie ihr Opfer mit dem Kopf und verursacht 2W6 Wuchtschaden. Rüstung hat keinen Effekt, Helme hingegen schon. Das Opfer wird *zu Boden geworfen*, wenn es Schaden erleidet.
- 4 **Meereswasser-Kaskade!** Die Galionsfigur reißt ihre Kiefer weit auf und speit eine Kaskade aus dunklem Meerwasser auf alle Opfer in einem 10-Meter-Kegel. Die Opfer werden W8 m zurückgeschleudert, erleiden denselben Wert als Wuchtschaden und landen *am Boden*.
- 5 **Eisiger Wind!** Die Bestie wirft ihren grässlichen Kopf zurück und lässt einen eisigen Wind durch den ganzen Raum wehen. Alle Spielercharaktere müssen eine *WILDNISLEBEN*-Probe bestehen, um nicht auszukühlen (Seite 19).
- 6 **Umwerfender Wurf!** Die Bestie packt den nächstgelegenen Spielercharakter und benutzt ihn wie eine Waffe, indem sie das Opfer mit aller Kraft auf einen anderen Charakter innerhalb von 6 m schleudert. Beide erleiden 2W6 Wuchtschaden und werden *zu Boden geworfen*.

KAMMER DES ZAUBERERS



7. OBSERVATORIUM

Die Spitze des Turms besteht aus einer großen Glaskuppel, die in ein unnatürlich grünes Licht getaucht ist. Außerhalb der Kuppel erstreckt sich das Meer in alle Richtungen, und ein Balkon verläuft rund um den Turm. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Steinpodest, auf dem zwei hell leuchtende, smaragdartige Steine ruhen. Am nördlichen Ende des Stockwerks steht ein schwarzer Steinsarkophag.

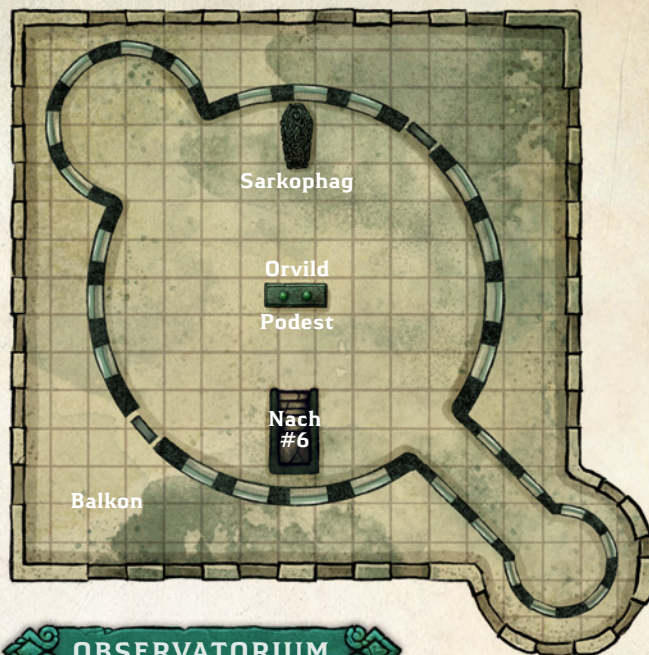
◆ **Der Junge:** Ein schluchzender Junge sitzt mit dem Kopf in den Händen auf dem Boden hinter dem Podest mit den Zwillingsteinen. Es ist *Orvild*, ein Schiffsjunge, der als Geist weiterexistiert – getrieben von der Trauer darüber, verloren und von seiner Mannschaft sowie dem Schiff, auf dem er diente, alleingelassen worden zu sein.

Mit Freundlichkeit oder Sind einer erfolgreichen *ÜBERZEUGEN*-Probe, erklärt *Orvild* den Spielercharakteren, dass er nicht weiß, wo er ist, wie er hierhergekommen ist oder wohin sein Schiff, die *Blaue Medusa*, verschwunden ist. Wenn die Charaktere ihm sagen, wo

sich das Wrack der *Blauen Medusa* befindet, ist *Orvild* dankbar, weiß aber nicht, wie er dorthin gelangen soll. Ob die Charaktere ihm vielleicht helfen würden?

Wenn die Charaktere vorausgehen, braucht es eine erfolgreiche SCHWIMMEN-Probe, um durch die überflutete Statuenhalle und den Keller zu gelangen. Bringen sie *Orvild* zum Wrack, strahlt er vor Freude und dankt den Abenteurern dafür, dass sie ihm geholfen haben, den Weg nach Hause zu finden. Dann verschwindet er für immer.

- ◆ **Sarkophag:** Ein Relief auf der Außenseite des Sarkophagdeckels zeigt eine wunderschöne junge Frau in knöchellanger Tunika. Die Spielercharaktere erkennen sie von den Wandgemälden weiter unten im Turm wieder. Es benötigt eine erfolgreiche STÄ-Probe mit *Nachteil*, um den Deckel anzuheben (mehrere Spielercharaktere können zusammenarbeiten). Wenn die Spielercharaktere den Deckel entfernen, sehen sie die Überreste einer Skeletthand zu Boden fallen, als wäre sie zwischen Deckel und Sarg eingeklemmt gewesen. Sie gehörte einem Abenteurer, der vor langer Zeit in die Fesselfalle geraten war und sich in Verzweiflung die eigene Hand abgetrennt hatte.
- ◆ **Fesselfalle:** Wenn das Innere des Sarkophags berührt wird, löst das eine magische Falle aus, die dafür sorgt, dass sich sofort eine schwere Eisenfessel um das Handgelenk des unvorsichtigen Abenteurers schließt. Die Fessel ist am Sarkophag befestigt, kann aber gewaltsam herausgebrochen werden. Sie hat einen Rüstungswert von 10 und bricht nach 20 Punkten Hieb- oder Wuchtschaden.
- ◆ **Magdals Überreste:** Im Sarkophag liegt *Magdala* und ruht im ewigen Schlaf. Nur noch ihre Knochen sind übrig, und ihr Schädel ist mit offenem Kiefer zur Seite gefallen. Der Sarkophag enthält einen zufälligen Schatz.
- ◆ **Die Zwillingsteine:** Die Smaragde auf dem Podium sehen völlig identisch aus. Unter dem westlichen Stein befindet sich das Bild eines Dämons, unter dem östlichen Stein das eines Lindwurms.
 - Wenn die Spielercharaktere den Stein vom Dämonenbild entfernen, klickt etwas und der Turm beginnt rasch zu sinken (siehe Kasten **Der Versinkende Turm** rechts).
 - Wenn sie den Stein vom Lindwurmbild entfernen, fühlen die Spielercharaktere, wie der Turm erbebt, und bemerken einen großen Schatten, der außerhalb des Turms wächst. Es ist der einäugige Lindwurm *Krakul* (Seite 47), der gekommen ist, um sein verlorenes Auge – den Smaragd – zurückzuholen (siehe Kasten **Krakuls Rache**). Wenn sie beide Steine nehmen, passieren beide Dinge gleichzeitig!
- ◆ **Balkon:** Um die Spitze des Turms verläuft ein Balkon, von dem aus man Meilen von grauem Wasser überblicken kann. Es ist möglich, von hier ins Meer zu springen, aber eine erfolgreiche SCHWIMMEN-Probe ist nötig, um nicht W6 Wuchtschaden durch den Aufprall zu erleiden.



OBSERVATORIUM

DER VERSINKENDE TURM

Wenn die Spielercharaktere den Dämonenstein nehmen oder die Falle im Inneren von *Magdals* Sarkophag im Observatorium (#7) auslösen, oder aber wenn der Timer abläuft und somit die zwei Stunden vergangen sind, beginnt der Turm schnell zu sinken. Eine Etage wird sofort vom Meer verschlungen, dann jede Runde zu Beginn (noch bevor die Charaktere handeln können) eine weitere. Wenn die Statuenhalle (#1) bereits gesunken ist (weil die erste Stunde vergangen ist), gilt: die Bibliothek (#3) sinkt sofort, die Schatzkammer (#4) sinkt zu Beginn der nächsten Runde, das Labor (#5) sinkt in der darauffolgenden Runde, die Zauberkammer (#6) sinkt in der nächsten Runde. Und zu Beginn der vierten Runde, nachdem der Turm zu versinken begonnen hat, verschwindet schließlich auch das Observatorium (#7) unter den Wellen. Wenn *Krakul* beschworen wurde, kämpft er weiter, bis er entweder getötet wird oder den Smaragd in seinen Besitz bringt. Obwohl die genaue Zeit jetzt keine Rolle mehr spielt, sobald der Turm zu sinken beginnt, ist es wichtig, dass diese letzten Runden in schnellem Tempo gespielt werden. Dies ist das Finale des Abenteurers!

KRAKUL

Der Lindwurm *Krakul* wurde einst über die weiten Ozeane hinweg gefürchtet. Doch nun ist er alt und verbittert. Seit der Zauberer *Kamandur* ihm sein Auge gestohlen hat, führt *Krakul* ein elendiges Dasein, oft brütend auf dem Grund des Meeres, während Rachegelüste an seiner Seele nagen.

TP: 64

Grimmigkeit: 2 Größe: Groß

Bewegung: 4 Rüstung: 6

Gier nach dem Smaragd: Wenn der Lindwurm jemanden sieht, der den Smaragd trägt oder versucht, ihn zu nehmen, greift er diese Person sofort an.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- Zischendes Brüllen!** Der Lindwurm lässt ein furchterregendes, zischendes Brüllen los. Alle innerhalb von 10 m erleiden einen *Furchtangriff*.
- Klauenangriff!** Mit seinen Klauen trifft die Bestie zwei Gegner, die maximal 2 m voneinander entfernt stehen. Jedes Opfer erleidet 2W8 Hiebschaden.
- Rückendornen!** Die Kreatur wälzt sich über alle Gegner innerhalb von 6 m hinweg. Die Opfer erleiden 2W4 Hiebschaden von den Dornen auf dem Rücken des Monsters und werden *zu Boden geworfen*.
- Tödliche Umklammerung!** Die Bestie windet sich um einen Gegner und versucht, ihm das Leben aus dem Körper zu pressen. Der Angriff verursacht 2W8 Wuchtschaden, und in jeder Runde, in der das Opfer am *Zug* ist, noch einmal denselben Betrag. Das Opfer kann sich nicht bewegen oder *Aktionen* ausführen, die Bewegung erfordern — außer dem Versuch, sich zu befreien, was eine STÄ-Probe mit *Nachteil* erfordert. Andere Charaktere können dabei helfen.
- Gieriger Biss!** Der Lindwurm reißt sein Maul auf und schnellt nach vorn, um einen großen Biss zu nehmen. Der Angriff verursacht 3W8 Hiebschaden, kann aber *pariert* werden.
- Verschlingender Angriff!** Die Bestie verschluckt einen Gegner vollständig, was 2W6 Wuchtschaden verursacht. Das Opfer kann den Lindwurm von innen weiter angreifen, wo das Monster keinen Rüstungswert hat. Doch für jede Runde, die der Charakter im Bauch der Bestie verbringt, erleidet er W6 Schaden (wobei Rüstung keine Wirkung hat). Das Opfer kommt erst frei, wenn der Lindwurm tot ist.

KRAKULS RACHE

Der Lindwurm *Krakul* hat lange darauf gewartet, sein gestohlenes Auge zurückzubekommen. Die Magie des Turms verhindert, dass er ihn betreten kann, doch *Krakul* nutzt List, um zurückzubekommen, was ihm genommen wurde. Wenn ein Spielercharakter den Stein findet und das Angebot des alten Mannes in der Eröffnungsszene angenommen hat, fordert der zischende Lindwurm, dass sie ihm den Smaragd aushändigen. Erhält *Krakul* den Stein, stößt er einen lauten Seufzer aus, bevor der Smaragd seine leere Augenhöhle füllt. Der Lindwurm brüllt dann mit neu gewonnener Stärke, nickt den Charakteren dankbar zu und taucht ins dunkle Meer hinab. Wenn die Charaktere das Angebot des alten Mannes nicht angenommen haben, greift *Krakul* die Abenteurer sofort an. Er ist jedoch bereit, ihr Leben zu verschonen, wenn sie ihm den Smaragd überlassen.





WERTUNG

Die Spielgruppe erhält Punkte basierend darauf, was sie während des Abenteuers findet und erreicht. Siehe die Liste unten.

Unentschieden: Wenn zwei oder mehr Gruppen genau die gleiche Punktzahl erreichen, gewinnt die Gruppe, deren ursprüngliche Charaktere am Ende des Abenteuers die höchste Gesamtzahl an verbleibenden Trefferpunkten (TP) haben. Die Ersatzcharaktere zählen dabei nicht.

WAS	WO	PUNKTE
Gefundene Schätze	Überall	1 pro Schatz
Entdecktes Stockwerk	Überall	1 pro Stockwerk
Getöteter Spielercharakter	Überall	-1 pro Charakter
Rätsel der Kupferplatten beim ersten Versuch gelöst	Statuengalerie (#1)	1
Monster-Aal besiegt	Keller (#2)	1
Schiffswrack gefunden	Keller (#2)	1
Am Geist vorbeigekommen, ohne zu kämpfen	Bibliothek (#3)	2
Geist besiegt	Bibliothek (#3)	1
Rätsel der Bücher beim ersten Versuch gelöst	Bibliothek (#3)	1
Skelette besiegt	Schatzkammer (#4)	1
Rätsel der Schatztruhen beim ersten Versuch gelöst	Schatzkammer (#4)	1
<i>Alberich Glanzherz</i> gerettet	Schatzkammer (#4)	2
<i>Beatrix Segelweit</i> gerettet	Labor (#5)	1
Galionsfiguren besiegt	Kammer des Zauberers (#6)	1 pro Galionsfigur
<i>Orvild</i> zum Wrack gebracht	Observatorium (#7)	1
Rätsel der Zwillingsteine beim ersten Versuch gelöst	Observatorium (#7)	1
Smaragd an <i>Krakul</i> gegeben	Observatorium (#7)	1
<i>Krakul</i> besiegt	Observatorium (#7)	3

ERZMEISTER AODHAN

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

ANPASSUNGSFÄHIG

◆ **Willenskraftpunkte:** 3

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

MAGIE

◆ **Willenskraftpunkte:** unterschiedlich

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



GESPIELT VON:

VOLK: Mensch ALTER: Alt
BERUF: Magier - Elementarist
SCHWÄCHE: Feige. Du hältst dich stets im Rücken der Anderen.

DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN
Groß und drahtig. Langer weißer Bart und buschige Augenbrauen.
Wissbegieriger Blick.

NAME Erzmeister Aodhan

STÄ 8 KON 11 GEW 9 INT 16 WIL 18 CHA 14

ERSCHÖPFT KRÄNKELND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

SCHADENSbonus (STÄ) - SCHADENSbonus (GEW) - BEWEGUNG 8

TALENTE & ZAUBER

Anpassungsfähig

Aufwärmen/Abkühlen

Entzünden

Rauchwolke

Feuerball

Windstoß

Pfeiler

FERTIGKEITEN

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

KAMPFFERTIGKEITEN

- ◇ 5 Armbrüste (GEW)
- ◇ 4 Äxte (STÄ)
- ◇ 5 Bögen (GEW)
- ◇ 4 Hämmer (STÄ)
- ◇ 5 Messer (GEW)
- ◇ 4 Prügelei (STÄ)
- ◇ 5 Schleudern (GEW)
- ◇ 4 Schwerter (STÄ)
- ◇ 4 Speere (STÄ)
- ◇ 10 Stäbe (GEW)

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN

- ◇ 14 Elementarismus (INT)
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

INVENTAR 4

- 1 Zauberbuch
- 2 Fackel
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

MEMENTO
Abgegriffenes Tagebuch mit deinen Erfahrungen und Erkenntnissen.

KLEINKRAM
Feuerstein & Zunder

GOLDSTÜCKE

SILBERSTÜCKE 7

KUPFERSTÜCKE

RÜSTUNG

RÜSTUNGSWERT

NACHTEIL BEI:
◇ HEIMLICHKEIT ◇ AUSWEICHEN
◇ AKROBATIK

HELM

RÜSTUNGSWERT

NACHTEIL BEI:
◇ WAHRNEHMUNG
◇ FERNKAMPF

◇ VERSCHNAUFEN ◇ KURZE RAST

WILLENSKRAFTPUNKTE (WP) 18

WAFFE/SCHILD GRIF REICHWEITE SCHADEN HALTBARKEIT MERKMALE

Stab 2h 2 WB 9 Wucht

TREFFERPUNKTE (TP) 11

TODESWÜRFE ERFOLGE MISSERFOLGE

ORLA MONDSILBER

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

INNERER FRIEDEN

◆ Willenskraftpunkte: —

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

DOPPELSCHUSS

◆ Willenskraftpunkte: 3

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



GESPIELT VON:

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

DRAGON BANE

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

NAME

Orla Mondsilber

STÄ 13 KON 15 GEW 17 INT 13 WIL 10 CHA 9
 ERSCHÖPFT KRÄNKELND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

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

TRAGLAST (MAX.)

TALENTE & ZAUBER

Innerer Frieden
Doppelschuss

FERTIGKEITEN

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

KAMPFFERTIGKEITEN

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

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN

- ◆ _____
- ◆ _____
- ◆ _____
- ◆ _____
- ◆ _____
- ◆ _____

INVENTAR 7

- 1 Köcher
- 2 Fackel
- 3 Seil
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

MEMENTO

Hauer des Trolls, der deine Schwester getötet hat

KLEINKRAM
Feuerstein & Zunder

GOLDSTÜCKE

SILBERSTÜCKE 4

KUPFERSTÜCKE

RÜSTUNG
RÜSTUNGSWERT 1
Lederrüstung
NACHTEIL BEI:
◆ HEIMLICHKEIT ◆ AUSWEICHEN
◆ AKROBATIK

HELM
RÜSTUNGSWERT
NACHTEIL BEI:
◆ WAHRNEHMUNG
◆ FERNKAMPF

◆ VERSCHNAUFEN ◆ KURZE RAST
WILLENKRAFTPUNKTE (WP) 10

WAFFE/SCHILD	GRIFF	REICH-WEITE	SCHADEN	HALT-BARKEIT	MERKMALE
<u>Langbogen</u>	<u>2h</u>	<u>100</u>	<u>W12</u>	<u>6</u>	<u>Stich</u>
<u>Messer</u>	<u>1h</u>	<u>13</u>	<u>W8</u>	<u>6</u>	<u>Unauffällig, Stich</u>

TREFFERPUNKTE (TP) 15

TODESWÜRFE ERFOLGE MISSERFOLGE
◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

MAKANDER VON SICHELBUCHT

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

BESCHÜTZER

◆ Willenskraftpunkte: 2

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

SCHWIMMHÄUTE

◆ Willenskraftpunkte: —

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

ÜBELLAUNIG

◆ Willenskraftpunkte: 3

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



KRISANNA DIE KÜMNE

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

SCHWER ZU FASSEN

◆ Willenskraftpunkte: 3

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

HINTERHÄLTIG

◆ Willenskraftpunkte: 3

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

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



GESPIELT VON:

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

DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN

Unschuldiges Gesicht mit gerissenen, stets aufmerksamem Blick. Leichtfüßiger und leiser Gang. Du siehst Gelegenheiten in jeder Situation.

NAME Krisanna die Kühne

STÄ 8 KON 13 GEW 18 INT 14 WIL 15 CHA 10

ERSCHÖPFT KRÄNKELEND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

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

TALENTE & ZAUBER

Schwer zu fassen
Hinterhältig

GOLDSTÜCKE 0

SILBERSTÜCKE 2

KUPFERSTÜCKE 0

FERTIGKEITEN

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

KAMPFFERTIGKEITEN

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

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN

- 0
- 0
- 0
- 0
- 0
- 0
- 0
- 0
- 0
- 0

INVENTAR

- Dietriche
- Fackel
- Seil
-
-
-
-
-
-
-

MEMENTO

Eine Schatzkarte, die du „gefunden“ hast

KLEINKRAM
Feuerstein & Zunder

RÜSTUNG Lederrüstung
RÜSTUNGSWERT 1
NACHTEIL BEI:
◇ HEIMLICHKEIT ◇ AUSWEICHEN
◇ AKROBATIK

HELM
RÜSTUNGSWERT 0
NACHTEIL BEI:
◇ WAHRNEHMUNG
◇ FERNKAMPF

◇ VERSCHNAUFEN ◇ KURZE RAST
WILLENSKRAFTPUNKTE (WP) 15

WAFFE/SCHILD	GRIFF	REICHWEITE	SCHADEN	HALTBARKEIT	MERKMALE
<u>Dolch</u>	<u>1h</u>	<u>8</u>	<u>W8</u>	<u>9</u>	<u>Unauffällig, Hieb, Stich</u>
<u>Messer</u>	<u>1h</u>	<u>8</u>	<u>W8</u>	<u>6</u>	<u>Unauffällig, Stich</u>
<u>Messer</u>	<u>1h</u>	<u>8</u>	<u>W8</u>	<u>6</u>	<u>Unauffällig, Stich</u>

TREFFERPUNKTE (TP) 13

TODESWÜRFE 0 ERFOLGE 0 MISSERFOLGE 0

BASTONN BLUTSCHLUND

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

JAGDINSTINKT

◆ Willenskraftpunkte: 3

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

VETERAN

◆ Willenskraftpunkte: 1

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



GESPIELT VON:

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

DRAGON BANE

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

NAME
Bastonn Blutschlund

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

ERSCHÖPFT KRÄNKELND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

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

TALENTE & ZAUBER

Jagdinstinkt
Veteran

FERTIGKEITEN

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

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

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

INVENTAR 9

- TRAGLAST (MAX.)
- 1 Fackel
 - 2 _____
 - 3 _____
 - 4 _____
 - 5 _____
 - 6 _____
 - 7 _____
 - 8 _____
 - 9 _____
 - 10 _____

MEMENTO
Blauer Parfümflakon

KLEINKRAM
Feuerstein & Zunder

GOLDSTÜCKE _____

SILBERSTÜCKE 2

KUPFERSTÜCKE _____

RÜSTUNG
Beschlagenes Leder
RÜSTUNGSWERT 2
NACHTEIL BEI:
◆ HEIMLICHKEIT ◆ AUSWEICHEN
◆ AKROBATIK

HELM
RÜSTUNGSWERT _____
NACHTEIL BEI:
◆ WAHRNEHMUNG
◆ FERNKAMPF

◆ VERSCHNAUFEN ◆ KURZE RAST

WILLENSKRAFTPUNKTE (WP) 13

WAFFE/SCHILD	GRIFF	REICHWEITE	SCHADEN	HALTBARKEIT	MERKMALE
<u>Langspeer</u>	<u>2h</u>	<u>4</u>	<u>ZW8</u>	<u>9</u>	<u>Lang, Stich</u>
<u>Kurzspeer</u>	<u>1h</u>	<u>36</u>	<u>W10</u>	<u>9</u>	<u>Stich</u>

TREFFERPUNKTE (TP) 17

TODESWÜRFE | ERFOLGE | MISSERFOLGE

ALBERICH GLANZHERZ

Seit frühester Kindheit hat Vater immer gesagt, dass du und deine Geschwister eine Berufung haben. Jeder von euch hat Startkapital erhalten, um ein Geschäft zu eröffnen, jeder in seiner eigenen Nische. Du hast dich für Antiquitäten und Artefakte entschieden. Du kaufst und verkaufst sie, aber die besten Stücke bringst du deinem Vater nach Hause. Da er nie zufrieden ist, bist du gezwungen, dich bei jeder Reise auf immer gefährlichere Abenteuer zu begeben.

NACHTRAGEND

◆ Willenskraftpunkte: 3

Du kannst dieses Talent aktivieren, wenn du jemanden angreifst, der dich in der Vergangenheit verletzt hat (wenigstens 1 Schadenspunkt), um einen *Vorteil* auf den Wurf zu erhalten. Es ist egal, wann du den Schaden erlitten hast. Damit du die nicht vergisst, solltest du die Namen aller aufzuschreiben, die dich jemals verletzt haben.

GOLDNASE

◆ Willenskraftpunkte: 3

Du kannst dieses Talent aktivieren, wenn du an einem Scheideweg bist, um herauszufinden, welcher Weg oder welche Entscheidung dich zu den größten Reichtümern führt.



GESPIELT VON:

VOLK: Zwerg ALTER: Jung
BERUF: Händler
SCHWÄCHE: Eitel. Du hilfst allen, die dich loben.
oder dir Komplimente machen.

DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN
Lebhaft und ungeduldig. Du stehst selten still. Durchdringende Augen, die den Vor- und Nachteil jeder Situation abwägen. Stets gut gekleidet und gepflegt.

NAME
Alberich Glanzherz

STÄ 10 KON 14 GEW 13 INT 14 WIL 11 CHA 17
 ERSCHÖPFT KRÄNKELND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

SCHADENSbonus (STÄ) — SCHADENSbonus (GEW) W4 BEWEGUNG 10
 TRAGLAST (MAX.) 5

TALENTE & ZAUBER

Nachtragend
Goldwase

FERTIGKEITEN

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

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

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

INVENTAR

- 1 Seil (Hanf), 10m
- 2 Laterne
- 3 Lampenöl
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

MEMENTO
Kleines Goldamulett mit dem Familienwappen

KLEINKRAM
Feuerstein & Zunder

GOLDSTÜCKE _____

SILBERSTÜCKE 10

KUPFERSTÜCKE _____

RÜSTUNG
RÜSTUNGSWERT _____
NACHTEIL BEI:
◆ HEIMLICHKEIT ◆ AUSWEICHEN
◆ AKROBATIK

HELM
RÜSTUNGSWERT _____
NACHTEIL BEI:
◆ WAHRNEHMUNG
◆ FERNKAMPF

◆ VERSCHNAUFEN ◆ KURZE RAST
WILLENSKRAFTPUNKTE (WP)
11

WAFFE/SCHILD GRIFF REICH-WEITE SCHADEN HALT-BARKEIT MERKMALE
Dolch 1h 8 W8 9 Hieb, Stich, Unauffällig

TREFFERPUNKTE (TP)
14
TODESWÜRFE ERFOLGE MISSERFOLGE
◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

KAPITÄNIN BEATRIX WEITSEGEL

Du hast bereits eine prächtige Karavelle befehligt, Schiffbrüche überlebt und dich auf der Suche nach Rache, Ruhm und Reichtum durch die Dschungel des Südens gekämpft. Nun lebst du als Abenteurerin und versuchst, genug Gold zu finden, um dein eigenes Schiff zu kaufen und dann zu neuen Entdeckungen und Abenteuern jenseits des Horizonts in See zu stechen.

ANPASSUNGSFÄHIG

◆ Willenskraftpunkte: 3

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

SEEBEINE

◆ Willenskraftpunkte: 1

Du kannst dieses Talent aktivieren (keine *Aktion*), wenn du eine *Aktion* im Wasser ausführst, selbst, wenn es nur hüfttief ist. Daraufhin bist du eine Runde lang gegen alle negativen Effekte geschützt, die üblicherweise im Wasser auftreten (siehe Seite 19), einschließlich der Gefahr, zu ertrinken.



GESPIELT VON:

VOLK: Mensch ALTER: Erwachsen
BERUF: Seefahrerin
SCHWÄCHE: Anmaßend. Du sagst allen ständig, was sie tun sollen.

DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN
Sonnengebräunt, strenger Gesichtsausdruck und wachsame Augen
Praktische und strapazierfähige Kleidung. Du trägst zahlreiche Andenken an vergangene Reisen.

NAME
Kapitänin Beatrix Weitsegel

STÄ 14 KON 12 GEW 15 INT 12 WIL 16 CHA 11

ERSCHÖPFT KRÄNKELND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

SCHADENSBONUS (STÄ) W4 SCHADENSBONUS (GEW) W4 BEWEGUNG 12

TALENTE & ZAUBER

Anpassungsfähig
Seebeine

FERTIGKEITEN

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

KAMPFFERTIGKEITEN

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

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN

- ◆ _____
- ◆ _____
- ◆ _____
- ◆ _____
- ◆ _____
- ◆ _____

INVENTAR 7

TRAGLAST (MAX.)

- 1 Seil (Hanf), 10m
- 2 Wurfhaken
- 3 Fernrohr
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

MEMENTO

Zeichnung in wasserfester Hülle: das perfekte Schiff. Eines Tages gehört es dir!

KLEINKRAM

GOLDSTÜCKE

SILBERSTÜCKE 10

KUPFERSTÜCKE

RÜSTUNG

NACHTEIL BEI:
◆ HEIMLICHKEIT ◆ AUSWEICHEN
◆ AKROBATIK

HELM

NACHTEIL BEI:
◆ WAHRNEHMUNG
◆ FERNKAMPF

◆ VERSCHNAUFEN ◆ KURZE RAST

WILLENSKRAFTPUNKTE (WP) 16

WAFFE/SCHILD | GRIFF | REICHWEITE | SCHADEN | HALTBARKEIT | MERKMALE

Krummsäbel | 1h | 2 | ZW6 | 12 | Hieb

TREFFERPUNKTE (TP) 12

TODESWÜRFE | ERFOLGE | MISSERFOLGE

URD BITTERKINN

Du bist schon lange dabei – verdammt lange. Hast Silberlieferungen heil durch die südlichen Steppen gebracht und die Bergauen des Hornwacht-Clans gegen die Lindwurmplage im großen Dürre-Sommer verteidigt. Du hast gegen Orks gekämpft und an ihrer Seite. Hast Gefährten gefunden und viele von ihnen begraben, Ja, zwischendurch hast du dich sogar niedergelassen und mit deinem Vetter ein Geschäft für Lederwaren betrieben. Aber das lag dir nicht und deine treue Axt wollte wieder Monsterblut schmecken, also hieß es weiterziehen, stets auf der Suche nach Reichtümern und dem Gefühl etwas bewirkt zu haben.

Nun geht es zusammen mit ein paar viel zu jungen Abenteurern ins Nebelstal, um zu schauen, ob es in diesem götterverlassenen Fleckchen etwas für dich zu tun gibt. Auch wenn die Knochen schmerzen und der Rücken kneift, denn du bist wirklich lange dabei – vielleicht zu lange ...

NACHTRAGEND

◆ Willenskraftpunkte: 3

Du kannst dieses Talent aktivieren, wenn du jemanden angreifst, der dich in der Vergangenheit verletzt hat (wenigstens 1 Schadenspunkt), um einen *Vorteil* auf den Wurf zu erhalten. Es ist egal, wann du den Schaden erlitten hast. Damit du die nicht vergisst, solltest du die Namen aller aufzuschreiben, die dich jemals verletzt haben.

FURCHTLOS

◆ Willenskraftpunkte: 2

Du widerstehst von vornherein Furchtattacken (siehe Seite 18), ohne eine WIL-Probe ablegen zu müssen.



GESPIELT VON:

VOLK: Zwerg ALTER: Alt
BERUF: Zwergenkämpfer
SCHWÄCHE: Pessimistisch. Du glaubst, die Dinge wenden sich stets zum Schlechteren.

DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN
Eisiger, durchdringender Blick.
Wettergegerbte Haut.
Du hast schon viel gesehen und es benötigt eine Menge, um dich aus der Ruhe zu bringen.

NAME
Urd Bitterkinn

STÄ 16 KON 14 GEW 13 INT 12 WIL 13 CHA 9

ERSCHÖPFT KRÄNKELEND BENOMMEN WÜTEND VERÄNGSTIGT VERZAGT

SCHADENSBONUS (STÄ) W4 SCHADENSBONUS (GEW) W4 BEWEGUNG 0

TALENTE & ZAUBER

Nachtragend
Furchtlos

FERTIGKEITEN

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

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

- ### SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN
- ◇ _____
 - ◇ _____
 - ◇ _____
 - ◇ _____
 - ◇ _____
 - ◇ _____
 - ◇ _____
 - ◇ _____

INVENTAR 8

- TRAGLAST (MAX.)
- 1 Fackel
 - 2 _____
 - 3 _____
 - 4 _____
 - 5 _____
 - 6 _____
 - 7 _____
 - 8 _____
 - 9 _____
 - 10 _____

MEMENTO
Deine verlässlichen alten Stiefel aus Lindwurmleder, die du mit Hingabe pflegst.

KLEINKRAM
Feuerstein & Zunder

GOLDSTÜCKE _____

SILBERSTÜCKE 3

KUPFERSTÜCKE _____

RÜSTUNG
Kettenpanzer
RÜSTUNGSWERT 4
NACHTEIL BEI:
◇ HEIMLICHKEIT ◇ AUSWEICHEN
◇ AKROBATIK

HELM

RÜSTUNGSWERT _____
NACHTEIL BEI:
◇ WAHRNEHMUNG
◇ FERNKAMPF

◇ VERSCHNAUFEN ◇ KURZE RAST
WILLENSKRAFTPUNKTE (WP)
13

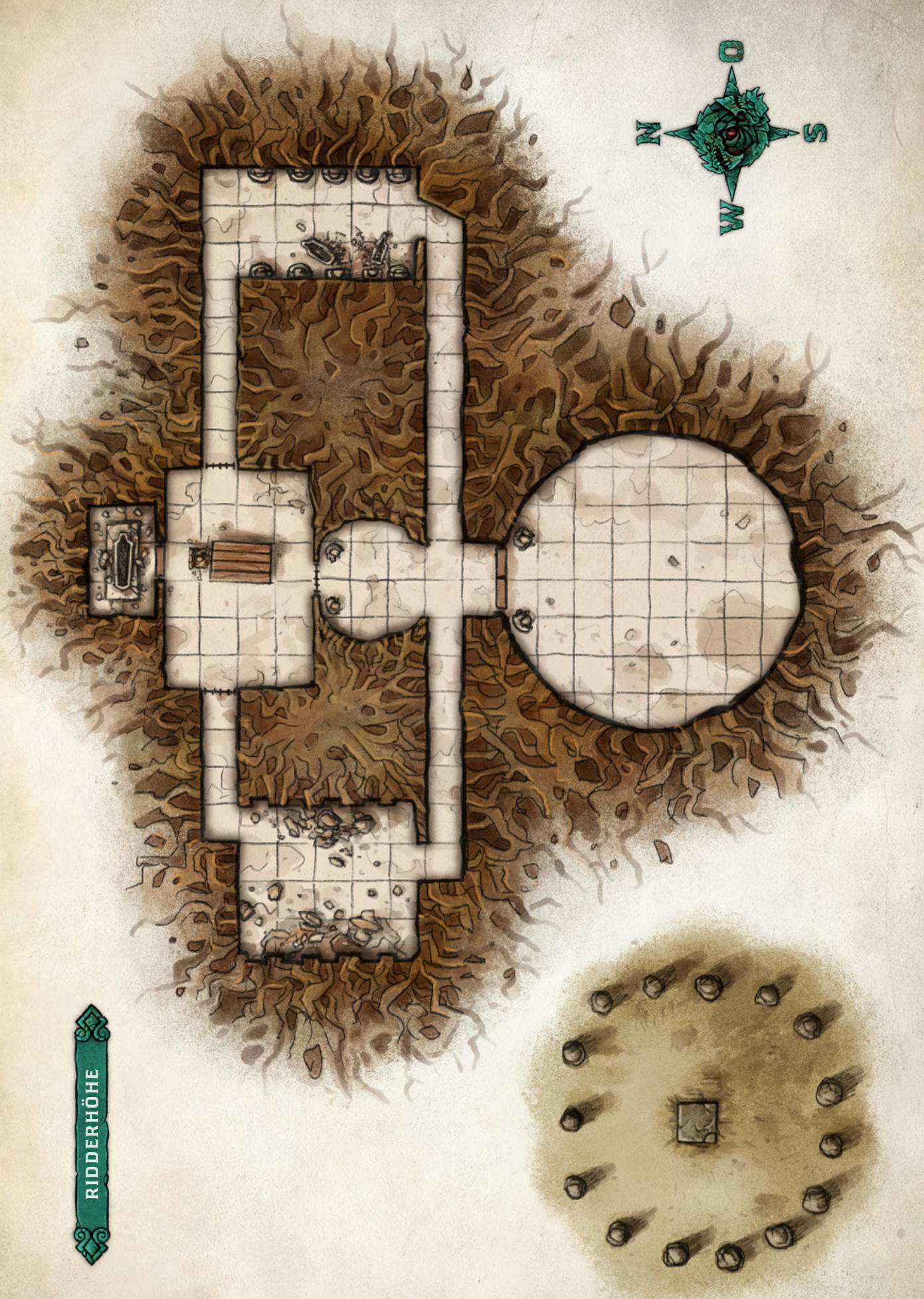
WAFFE/SCHILD GRIFF REICHWEITE SCHADEN HALTBARKEIT MERKMALE

<u>Dolch</u>	<u>1h</u>	<u>16</u>	<u>W8</u>	<u>9</u>	<u>Hieb, Stich, Unauffällig</u>
<u>Beil</u>	<u>1h</u>	<u>16</u>	<u>2W6</u>	<u>9</u>	<u>Hieb, Niederwerfend</u>
<u>Zweihandaxt</u>	<u>2h</u>	<u>2</u>	<u>2W10</u>	<u>9</u>	<u>Hieb, Niederwerfend</u>

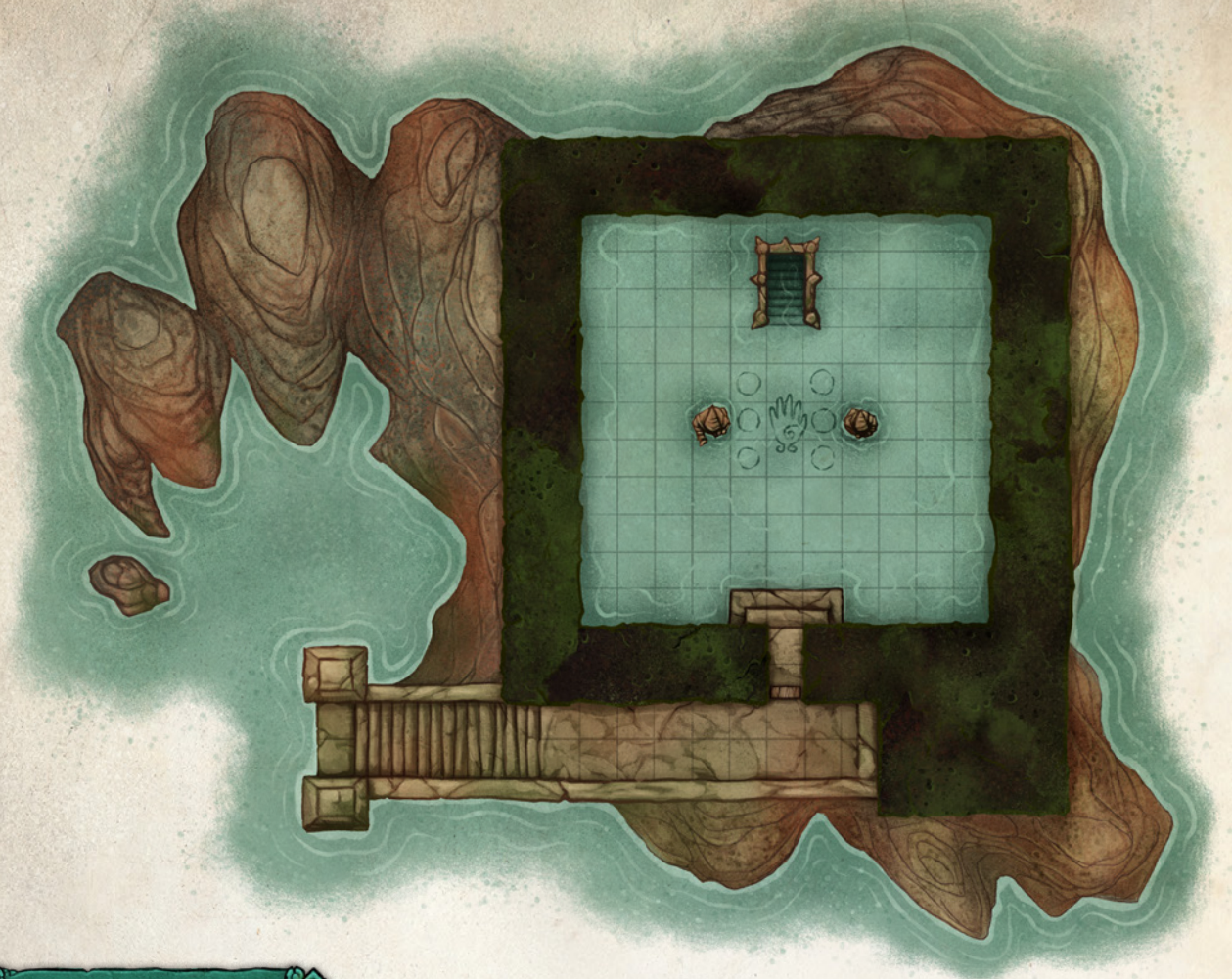
TREFFERPUNKTE (TP)
14

TODESWÜRFE ERFOLGE MISSERFOLGE
◇ ◇ ◇ | ◇ ◇ ◇

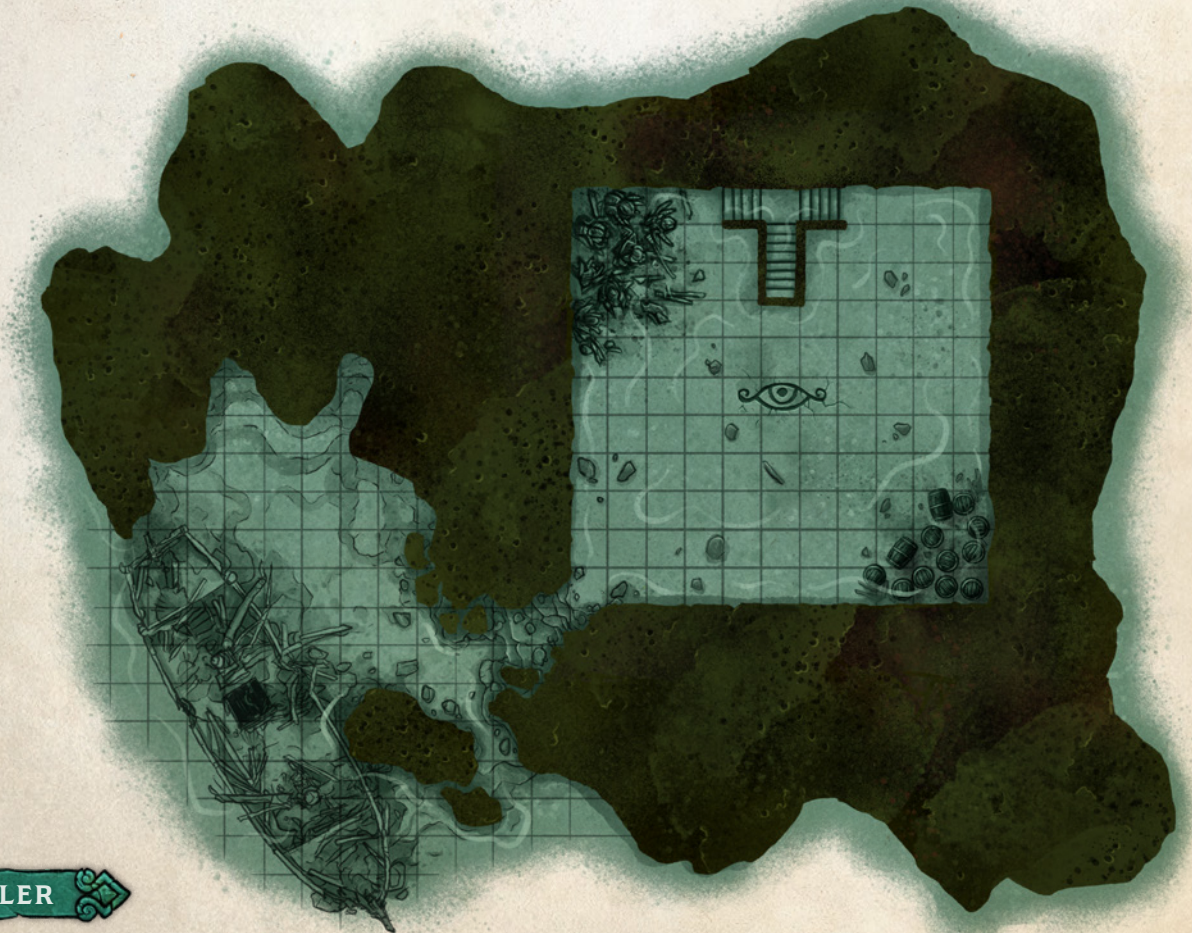
RIDDERHÖHE



BODENPLAN FÜR SPIELERDE - RIDDERHÖHE



STATUENHALLE

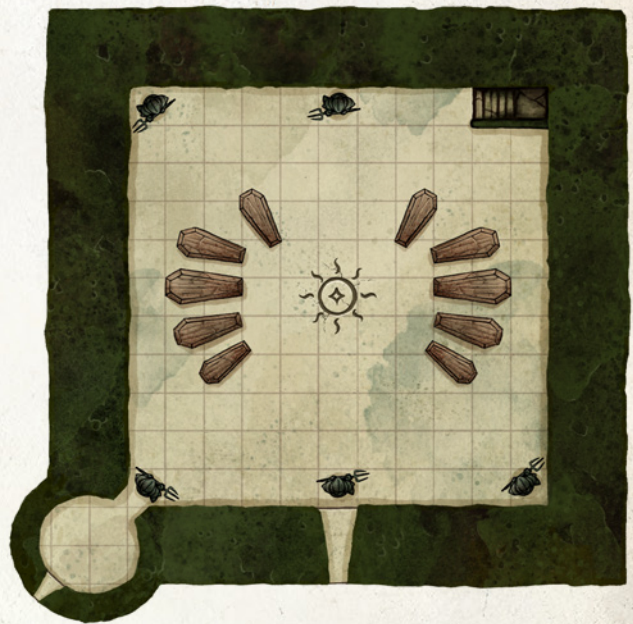


KELLER

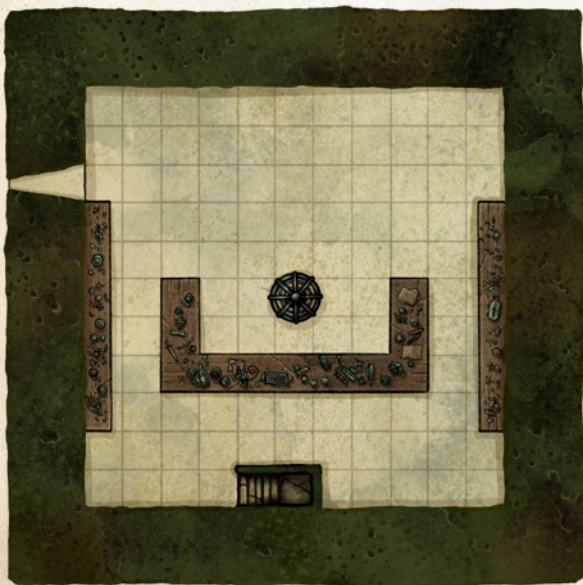
BIBLIOTHEK



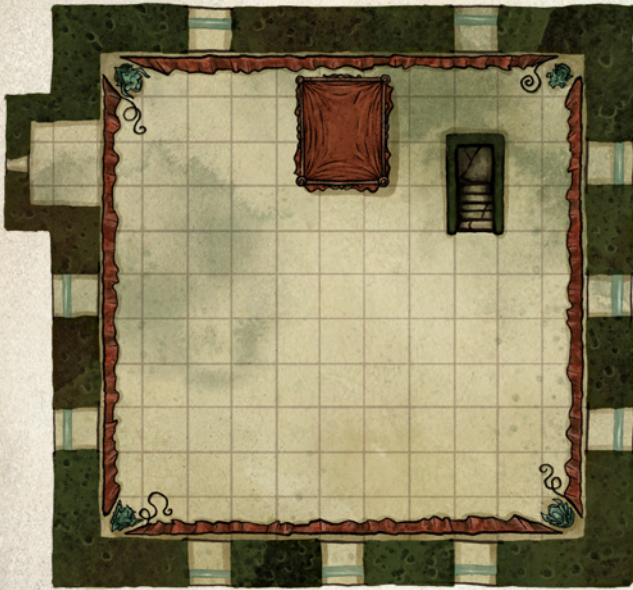
SCHATZKAMMER



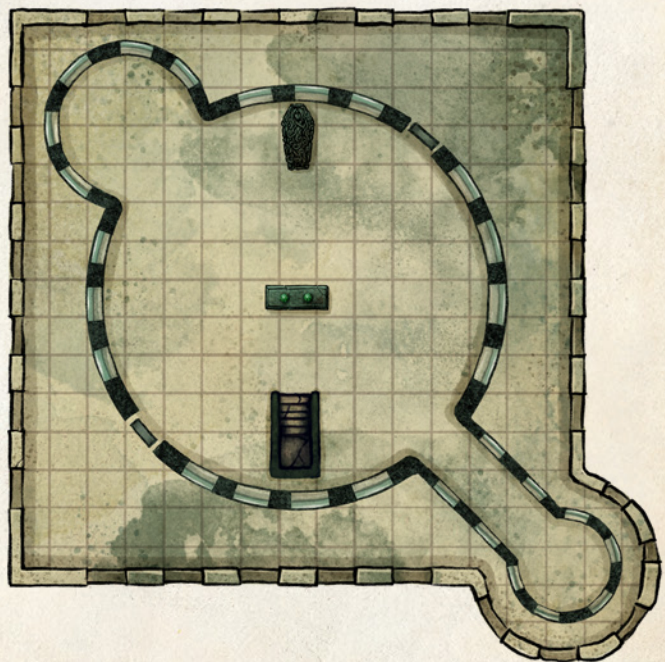
LABOR



OBSERVATORIUM



KAMMER DES ZAUBERERS





Dragonbane ist ein Fantasy-Rollenspiel voller Magie, alter Geheimnisse und Abenteuer – von Grund auf konzipiert als ein schnelles und rasantes Spiel ohne lange Vorbereitungszeit und mit einfach zu leitenden Abenteuern. Dragonbane ist ein Spiel, bei dem Lacher ihren Platz am Tisch haben, das aber gleichzeitig auch brutale Herausforderungen für die Abenteurer bietet.

Dieses Schnellstarter-Heft enthält zwei Abenteuer, acht fertige Spielercharaktere sowie alle Regeln, die ihr benötigt, um einen ersten Eindruck von *Dragonbane* zu erhalten. Um zu spielen, benötigt ihr ansonsten nur noch einen Satz Würfel – und eure Fantasie!

Die vollen Regeln sowie weitere *Dragonbane*-Produkte sind separat erhältlich.



FREE LEAGUE

Dragonbane ist eine eingetragene
Marke von Fria Ligan.
©2024 by Fria Ligan AB (Original)
© 2026 Uhrwerk Verlag, Köln (Übersetzung)
www.uhrwerk-verlag.de

Printed in EU



6703

€ 9,95



ISBN 978-3-95867-349-6