

RABENSCHNABEL

ROLLENSPIEL-EINSTIEGERREGELN



Ein Anfängerfreundliches
Regelwerk für Schnutenbach
und andere Fantasy-Settings

IN DER ABENTEUER



RABENSCHNABEL

Kostenlose Rollenspiel-Einsteigerregeln zur universellen
Rollenspiel-Dorfbeschreibung

Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen

www.schnutenbach.jimdo.com

Limitierte Druckversion zum CDLS 2018

Bianka und Ingrid gewidmet. Sie wissen schon, warum ...

In dieser Rollenspiel-Reihe bereits erschienen:

Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen

Abenteuerband 1: Der Zirkus des Schreckens

Abenteuerband 2: Im Hort des Oger-Magiers

Szenarioband 1: Dunkles Vermächtnis

Szenarioband 2: Das Biest im Waisenwald

Szenarioband 3: Die Tränen der Gorgone

Szenarioband 4: Ich bringe euch Frieden

In Vorbereitung:

Kampagnenband: Siebenbrücken – Die Toten ruhen nie

Abenteuerband 3: Das Dorf der Verdammten

Ergänzungsband: Schnutenbach – Jenseits der Grenzen

Erklärung der verwendeten Abkürzungen: BiW = Das Biest im Waisenwald,
DV = Dunkles Vermächtnis, HdO = Im Hort des Oger-Magiers, IbF = Ich
bringe euch Frieden, SB = Schnutenbach, TdG = Die Tränen der Gorgone,
ZdS = Der Zirkus des Schreckens (*gefolgt von der jeweiligen Seitenzahl*).



1. Auflage

Veröffentlicht durch die Fan-Gemeinschaft

NOMM! (Nicht ohne mein Moddermonster!)

Bobingen 2018

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe

NOMM! (Nicht ohne mein Moddermonster!)

Text & Idee: Karl-Heinz Zapf (mit Christoph Walter)

Illustrationen & Titelbild: Ulrike Kleinert

Moddermonster-Grafik: Melanie Philippi

Bildbearbeitung: Karl-Heinz Zapf

Layout & Satz: Karl-Heinz Zapf

Korrektorat & Lektorat: Bianka Bauer, Karl-Heinz Zapf



RABENSCHNABEL

ROLLENSPIEL-EINSTIEGERREGELN

VORWORT DER AUTOREN

Warum **RABENSCHNABEL**? Was steckt denn eigentlich hinter unserer womöglich verrückten Idee, ein kostenloses Rollenspiel-Regelwerk auf die Beine zu stellen? Das ist vielleicht nicht ganz einfach zu erklären, aber wir werden es an dieser Stelle mal versuchen ...

Am Anfang stand die universelle Fantasy-Dorfbeschreibung „*Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen*“; hier fand sich zwar bereits ein sehr rudimentäres Regelkonstrukt, das aber ausdrücklich nur dazu gedacht war, dieses Rollenspielbuch möglichst ohne separates Regelwerk verwenden zu können. Allerdings war immer schon völlig klar, dass diese Spielregeln viel zu einfach gestrickt waren, um auf lange Sicht ein tiefergehendes Rollenspiel oder eine längerfristige Kampagne zu ermöglichen.

Also entstand schließlich die Idee, allen Fans und Freunden Schnutenbachs ein kostenloses Regelwerk zur Verfügung zu stellen, mit dem sich die Abenteurer um dieses kleine Dorf möglichst optimal umsetzen lassen. Wir werden das Rad dabei bestimmt nicht neu erfinden und wollen es auch gar nicht! Ganz klar orientieren wir uns bei **RABENSCHNABEL** an genau jenem Regelwerk, mit dem so gut wie alle Abenteurer in Schnutenbach vor vielen Jahren ursprünglich gespielt worden sind. Aber „Kriegshammer“ wollten wir es dann eben doch nicht nennen ... Wir wollen dabei sicherlich keine Konkurrenz zu unseren großen Regelwerk-Vorbildern sein, sondern vielmehr eine sinnvolle und – gerade für das Spiel mit den „Schnutenbach“-Abenteurerbänden – passende Alternative. Und sehen deswegen **RABENSCHNABEL** ganz klar als Hommage an jene Systeme, mit denen wir selbst das Hobby Rollenspiel begonnen haben.

Wo liegt jetzt also eigentlich der Vorteil von **RABENSCHNABEL**? Zunächst einmal wird es nichts kosten. Es ist von uns als reiner Service zusätzlich für jene Personen zu verstehen, die sozusagen in Schnutenbach ihre neue Heimat gefunden haben (was absolut nicht heißen soll, dass es nicht auch hervorragend für andere Abenteurer und Settings geeignet wäre). Wir möchten einfache, eingängige Spielregeln erschaffen, mit denen es mühelos Spaß macht, die Welt um Schnutenbach zu erforschen und sich allen Gefahren und Geheimnissen zu stellen, die dort verborgen sein mögen. Da uns aber durchaus bewusst ist, dass ein komplettes Regelwerk eine extrem aufwendige sowie zeitintensive Aufgabe darstellt, haben wir (vorerst) nur dieses kleine Regelheft geschaffen, in dem ein (natürlich abgespecktes) Regelsystem, ein zugehöriges kurzes Einsteigerabenteuer zum Ausprobieren eben dieser Regeln sowie sieben spielbereite Charaktere enthalten sind.

Je nachdem, wie gut dieses (Probe-)Regelheft bei euch ankommt, werden wir also ernsthaft über die durchaus epische Aufgabe nachdenken, ein komplettes Regelbuch anzugehen. Und bis dahin wünschen wir dir viele spannende Abenteuer in Schnutenbach und mit **RABENSCHNABEL**!





**SCHNELLSTART-
SPIELREGELN**

RABENSCHNABEL

ROLLENSPIEL-EINSTIEGERREGELN

DIE FANTASTISCHE WELT VON SCHNUTENBACH ...

Das Rollenspiel-Regelwerk **RABENSCHNABEL** ist in jener Welt angesiedelt, in der auch das kleine Dorf namens Schnutenbach liegt. In einer abgelegenen Gegend im Schatten des majestätischen Riesenjoch-Gebirges, nahe des düster dräuenden Waisenwaldes, spielen daher ebenfalls die meisten Abenteuer. Es handelt sich dabei um eine Fantasy-Welt mit Anklängen des Mittelalters, wie sie aus vielen Büchern, Serien und Filmen bekannt ist. Schnutenbach liegt – wie der Name schon vermuten lässt – in einem an das deutsche Mittelalter anmutenden Reich. Mittlerweile sind neben dem Basisband mit der Dorfbeschreibung bereits einige weitere Bände erschienen, die Material für viele Stunden spannenden Rollenspiels bieten. Und so erwacht auch die Welt um das Dorf immer weiter zum Leben. Es ist eine dunkle, grimmige Welt voller Gefahren. Du kannst weiterführende Informationen zu „*Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen*“ sowie Downloads auf der Homepage www.schnutenbach.jimdo.com finden.

EIN ROLLENSPIEL: WAS IST DAS EIGENTLICH?

Rollenspiel ist in erster Linie eines der kreativsten, fantasievollsten und kommunikativsten Hobbys, das es gibt. Zusammen mit den MitspielerInnen erlebst du dabei spannende Abenteuer. Diesen Abenteuer ist nur durch deine Fantasie und einigen wenigen Spielregeln – wie sie z. B. in **RABENSCHNABEL** beschrieben werden – eine Grenze gesetzt. Du hast dabei einen maßgeblichen Anteil am gesamten Verlauf und Ausgang der Geschichte, die sich vor deinem inneren Auge abspielt. Dabei wird zwischen den Spielern (bzw. Spielerinnen) und dem Spielleiter (oder der Spielleiterin) unterschieden. Der Spielleiter beschreibt,

was die SpielerInnen erleben, alle ihre Sinneseindrücke, ihre Umgebung, Gespräche mit anderen Personen, schreckliche Ungeheuer sowie ganze Landschaften oder Orte. Die Spieler reagieren darauf und können die Aktionen ihrer dargestellten Figuren – im Rahmen dieses Rollenspiels als „**Spielercharaktere**“ (oder einfach kurz „**SC**“) bezeichnet – bestimmen. So entwickelt sich spielerisch durch das gemeinsame Miteinander, Fantasie und Kommunikation eine fortlaufende Handlung, die möglichst offen gehalten ist. Somit erleben die erfundenen Spielercharaktere Abenteuer in einem fiktiven Land, das sie nach und nach erforschen und kennen lernen ... Dabei können sie im Laufe der Zeit Erfahrung(en) sammeln und dadurch einflussreicher und stärker werden. Es gibt keine Gewinner bei einem Rollenspiel, da allein durch ihre Mitwirkung alle TeilnehmerInnen gewinnen. Das gemeinsame, kommunikative Erlebnis steht bei dieser Art des Spiels im Vordergrund. Auch der Spielleiter ist auf gar keinen Fall der Gegner der Gruppe – vielmehr ist er ihr Auge und Ohr, ein neutraler Berichterstatter aus einer faszinierenden Welt, die nur in der Fantasie der Beteiligten entsteht. Der Spielleiter vermittelt dabei alles, was nicht durch die Spieler und ihre eigene Darstellung übernommen wird: Er stellt alle Begegnungen dar, egal ob dümmlicher Dorftrottel oder furchterregender Werwolf, beschreibt die gesamte (Fantasie)-Welt und alles, was sich in ihr befindet. Alle jene Personen, Tiere und Kreaturen, denen die Spielercharaktere also während eines Rollenspiels begegnen können, werden vom Spielleiter repräsentiert; man nennt sie „**Nichtspielercharaktere**“ oder kurz „**NSC**“.

Am besten ist es, es einfach einmal auszuprobieren. Erst dann erschließt sich der Reiz dieses Hobbys. Und aus diesem Grund gibt es **RABENSCHNABEL**.

WAS BENÖTIGE ICH DENN FÜR EIN ROLLENSPIEL?

Zunächst einmal vor allem deine Fantasie. Dazu mehrere zehneckige Würfel, Bleistifte und Papier (für Notizen während deiner Abenteuer), deine MitspielerInnen und einen Spielleiter. Und natürlich dieses Heft, in dem die Basis-Spielregeln beschrieben werden sowie ein Abenteuer und sieben vorgefertigte Spielercharaktere enthalten sind.

↳ SPIELERCHARAKTERE ↳



In der Spielwelt stellen die SpielerInnen nicht sich selbst dar, sondern die sogenannten **Spielercharaktere** bzw. **SC** (oder natürlich **Spielerinnencharaktere**). Dies können gewitzte Diebe, geheimnisvolle Hexen, wissbegierige Zauberer, wagemutige Söldnerinnen oder wettergegerbte Kundschafter sein. Im Rahmen dieses Regelhefts sind bereits sieben solcher Spielercharaktere enthalten. Mit dem Hauptregelwerk von **RABENSCHNABEL** wird es dann aber möglich sein, diese Spielercharaktere ganz nach den eigenen Wünschen zu erstellen (was meist schon ein Abenteuer für sich sein kann). Für das Einsteigerszenario „**In Acht und Bann**“ (ebenfalls auf den folgenden Seiten zu finden) sollen uns diese aber erst einmal genügen. Vor dem Beginn des Spiels sucht sich jeder Mitspieler einen dieser Charaktere aus und macht sich mit ihm vertraut. Alle notwendigen Informationen zu den Spielcharakteren und wie sie zu verwenden sind finden sich auf den Seiten dieses Einsteiger-Regelhefts.

↳ ATTRIBUTE ↳

Atttribute sind sozusagen die maßgeblichen Grundeigenschaften eines jeden Spielercharakters. Sie sind immer in **Prozentwerten** angegeben. Generell gilt – je höher dieser Wert, desto besser. Zur besseren Übersichtlichkeit gibt es für jedes dieser Attribute eine Abkürzung, bestehend aus drei Buchstaben. Bei **RABENSCHNABEL** gibt es die folgenden zehn Attribute: **AUSDAUER (AUS)**, **GESCHICK (GES)**, **KONSTITUTION (KON)**, **PERSÖNLICH-**

KEIT (PER), **REAKTION (REA)**, **STÄRKE (STÄ)**, **TAPFERKEIT (TAP)**, **VERSTAND (VER)**, **WAHRNEHMUNG (WAH)** und **WILLENSKRAFT (WILL)**.

Anhand der Höhe des jeweiligen Prozentwertes lässt sich manchmal durchaus schon abschätzen, wie gut ein Spielercharakter sich in diesem Attribut schlagen wird: Ein hoher Wert bei **STÄRKE** lässt auf eine kräftige, muskulöse Person schließen, während ein hoher Wert bei **PERSÖNLICHKEIT** wohl dafür sorgt, dass ein Spielercharakter recht gut mit anderen Leuten auskommt. Alle diese Attribute können im Laufe der Zeit verbessert werden (durch gesammelte Erfahrung, eine Ausbildung etc.) In einem Infokasten auf den folgenden Seiten befindet sich eine kurze Erklärung der jeweiligen Attribute und wofür sie stehen.

↳ FÄHIGKEITEN ↳

Fähigkeiten bilden jene Dinge ab, die ein Spielercharakter in seinem bisherigen Leben erlernt hat, aber auch solche, die ihm bereits in die Wiege gelegt wurden. Dabei wird zwischen **erlernten** und **angeborenen** Fähigkeiten (diese werden durch ein Sternchen hinter der Bezeichnung gekennzeichnet) unterschieden. Angeborene Fähigkeiten können nicht verbessert werden, diese stellen einfach besondere Gaben dar, die ein Spielercharakter besitzt, auf die er aber selbst keinen Einfluss mehr hat.

Jeder Fähigkeit ist ein Attribut zugeordnet: Möchte z. B. ein Dieb eine versperrte Türe öffnen, so kommt die Fähigkeit *Schlösser knacken* zum Einsatz; diese Fähigkeit beruht auf dem Attribut **GESCHICK**. Möchte ein Späher in der Wildnis eine Fährte suchen, dann kommt die Fähigkeit *Spuren lesen* und das Attribut **VERSTAND** zum Einsatz ...

Im Infokasten auf der folgenden Seite findet sich eine Auflistung aller im Rahmen dieses Regelhefts vorkommenden Fähigkeiten samt einer kurzen Beschreibung.



PROBEN

Bei den meisten Aktionen, welche die Spielercharaktere in der Spielwelt durchführen, ist es nicht notwendig zu prüfen, ob diese gelingen. So ziemlich jeder kann geradeaus laufen oder eine Mahlzeit zu sich nehmen. Allerdings gibt es durchaus viele Aktivitäten, für die ein Charakter ein bestimmtes Wissen besitzen muss (z. B. fällt es einer Person sehr schwer, im Wald nach Spuren zu suchen, wenn sie absolut keine Ahnung davon hat).

Hierfür werden Proben auf Attribute und/oder Fähigkeiten durchgeführt. Generell würfelt man dabei auf ein bestimmtes Attribut (möchte ein Dieb ein Türschloss öffnen, so ist dafür das Attribut **GESCHICK** zuständig). Besitzt er die zugehörige Fähigkeit *Schlösser knacken*, so erhält er einen Bonus auf diese Probe.

Eine Probe gelingt immer dann, wenn mit zwei zehneitigen Würfeln der jeweilige Attributswert (samt Zuschlägen oder Abzügen) unterboten bzw. erreicht wird: Hat unser Spielercharakter also z. B. ein **GESCHICK** von 43 Prozentpunkten, so gelingt ihm seine Probe, wenn er bis maximal 43 würfelt. Einer der beiden zehneitigen Würfel dient dabei als Zehnerstelle, der andere als Einerstelle; am besten

werden hierfür verschiedenfarbige Würfel verwendet. So könnte also ein roter Würfel die Zehnerstelle beziffern und ein weißer Würfel die Einerstelle. Zeigt der rote Würfel eine 3 und der weiße eine 7, so würde dies eine 37 ergeben. Dies liegt unter dem Attributswert von 43, also öffnet sich das Schloss.

Besitzt der Spielercharakter die Fähigkeit *Schlösser knacken*, so erhält er sogar einen Bonus von +10% auf seinen Attributswert – in diesem Falle hätte er also bis zu einer 53 erwürfeln dürfen, um die Probe zu bestehen.

Proben können – je nach den äußeren Umständen – erleichtert oder erschwert werden. Dies erfolgt in Zehnerschritten. Ist unser Dieb z. B. in Eile, weil er verfolgt wird, so könnte der Spielleiter entscheiden, dass diese Hast die Probe erschwert. Dies gilt auch für besonders hartnäckige Schlösser. Hat er hingegen jede Menge Zeit zur Verfügung, um sich zu konzentrieren, so könnte die Probe aber auch erleichtert werden. Letzteres gilt ebenso, wenn er Hilfsmittel – wie z. B. einen Dietrich – verwendet oder falls ihn jemand bei seiner Aufgabe unterstützt.



RABENSCHNABEL

ERKLÄRUNG DER ATTRIBUTE

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimpern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeitswert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und entsprechend agieren kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft. Man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, ob er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen

unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei höfischen Empfängen zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge oft unbewusst gar nicht erst bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt durch Wegelagerer) entdecken wird. Es schadet eben nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu halten.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

RABENSCHNABEL

LISTE DER FÄHIGKEITEN

Nachfolgend eine kurze Beschreibung aller im Rahmen des **RABENSCHNABEL**-Schnellstarters vorkommenden Fähigkeiten samt ihrer zugehörigen Attribute. Ein Sternchen (*) zeigt dabei an, ob es sich um eine angeborene (und daher nicht steigerbare) Fähigkeit handelt.

Adlerauge* Von Kindesbeinen an besitzt der Charakter ein herausragend gutes Augenlicht, er kann Details selbst auf weite Entfernung erspähen (**WAH**).

Akrobatik Der Charakter besitzt eine ausgezeichnete Agilität und ist zu ganz erstaunlichen körperlichen Leistungen fähig; auch ist es schwer, ihn mit Fesseln für längere Zeit festzuhalten (**GES**).

Artefaktkunde Aufgrund seines umfassenden Wissens und dem Nachschlagen in Folianten kann der Charakter magische Gegenstände untersuchen (**VER**).

Ausweichen Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen oftmals zu entgehen (**REA**).

Beidhändig* Schon in Kindheitstagen hat sich herausgestellt, dass der Charakter beide Hände gleich gut benutzen kann. Dies macht ihn deutlich agiler (**GES**).

Beutelschneiderei Der Charakter ist dazu in der Lage, unbemerkt die Geldkatzen und -beutel anderer Personen zu stehlen oder aufzuschneiden (**GES**).

Bewusstlos schlagen In einigen Fällen empfiehlt es sich, einen Kontrahenten erst einmal ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).

Blitzschnell* Der Charakter ist seit seiner Geburt extrem reaktionsschnell (**REA**).

Das Dritte Auge* Besonders vom Schicksal begünstigte Zauberer können von Geburt an einen Blick in den Astralraum werfen und dort z. B. Geister oder magische Auren erspähen (**WAH**).

Eherner Wille* Es ist nicht leicht, einen Charakter mit dieser angeborenen Fähigkeit einzuschüchtern, zu verängstigen oder zu manipulieren (**WIL**).

Einschüchtern Manchmal reicht es schon, eine bedrohliche Miene zur Schau zu stellen oder mit den Muskeln zu spielen, um sein Gegenüber dazu zu bringen, das zu tun, was man von ihm erwartet (**PER**).

Entziffern Der Charakter ist darin geschult, verschlüsselte Botschaften oder auch alte, vergessene Schriftzeichen zu enträtseln (**VER**).

Erfahrener Krieger Durch seinen tagtäglichen Umgang mit der *getragenen* Rüstung hat der Charakter gelernt, diese optimal zu nutzen (+1 auf **RSS**).

Etikette Die höfischen Umgangsformen sind dem Charakter geläufig und er weiß sich in höheren Kreisen entsprechend zu benehmen (**PER**).

Eulenblick* Der Charakter ist – so lange er sich erinnern kann – immer schon dazu in der Lage, im Dunkeln wesentlich besser sehen als andere (**WAH**).

Fallen entdecken Der Charakter ist geübt darin, von z. B. Jägern, Kundschaftern oder Wilderern (aber auch Zwergenbaumeistern) aufgestellte Fallen zu entdecken (**WAH**).

Dabei kommt folgendes Schema zum Einsatz:

Probe	Bonus oder Malus
unvorstellbar	-30% auf Attributprobe
sehr schwer	-20% auf Attributprobe
schwer	-10% auf Attributprobe
normal	+/-0% auf Attributprobe
einfach	+10% auf Attributprobe
sehr einfach	+20% auf Attributprobe
lachhaft	+30% auf Attributprobe



Optional: UNGEÜBT Auch Spielercharaktere, die nicht über eine bestimmte Fähigkeit verfügen, können sich natürlich an einer Aufgabe versuchen. Diese wird aber durch ihre offensichtliche Unkenntnis deutlich erschwert. **In diesem Fall kann die entsprechende Probe nie erleichtert werden und der Charakter darf nur die Hälfte seines entsprechenden Attributswerts verwenden (abgerundet).**



Optional: KRITISCHE (MISS)ERFOLGE Gelingt oder misslingt dem Spielercharakter eine Attributprobe besonders eindrucksvoll bzw. katastrophal, so kann der Spielleiter entsprechend dramatische Konsequenzen festlegen (z. B. geht die Türe besonders schnell und völlig lautlos auf, bzw. der Dietrich bricht im Schloss ab oder der Dieb verursacht bei seinem Versuch extrem viel Lärm). **Dieser Fall tritt immer dann ein, wenn ein Spielercharakter mit allen vorher eingerechneten Boni oder Mali 30% (oder mehr) unter oder über seinem Attributswert liegt.**



Optional: UNTERSTÜTZUNG In manchen Fällen können andere Spielercharaktere einen ihrer Gefährten bei einer Aufgabe unterstützen. Dies setzt voraus, dass sie über die gleiche Fähigkeit wie der ausübende Charakter verfügen. **In diesem Fall darf die Hälfte des entsprechenden Attributswertes (aufgerundet) als Bonus zum Attribut des jeweiligen Spielercharakters addiert werden.**

➤ KAMPFREGELN ➤

Bei einem spannenden Rollenspiel-Abenteuer wird es wohl über kurz oder lang zu einem dramatischen Kampf kommen. Egal, ob die Spielercharaktere sich dabei bössartigen Wegelagerern oder einem blutrünstigen Höhlentroll gegenüber sehen, nun gilt es, diese Gegner möglichst rasch und ohne eigene Verluste zu bezwingen. Hierfür gibt es die folgenden Kampfregeln.

KAMPF- UND SPIELSEQUENZ

Ein Schlagabtausch dauert ca. 6 Sekunden. Dies ist eine Kampfsequenz (KS). Während einer solchen Kampfsequenz kann der Spielercharakter verschiedene **Aktionen** durchführen, unter anderem: Angreifen (mit einer Nahkampf- oder Fernkampf-Waffe), ausweichen, etwas rufen, fliehen, seine Waffe ziehen/bereit machen/laden oder eine beliebige andere Aktion durchführen, die ca. 6 Sekunden dauert (z. B. einen Gegner wechseln). Jede dieser Aktionen nimmt eine Kampfsequenz in Anspruch. **Zehn solcher Kampfsequenzen**

zen ergeben dann eine Spielsequenz (diese dauert ca. 60 Sekunden).

KAMPF-ATTRIBUTE

Um einen Kampf abzuwickeln, besitzen alle Spielercharaktere folgende Kampf-Attribute: **NAHKAMPF (NAK)**, **FERNKAMPF (FEK)**, **ATTACKEN (ATT)**, **LEBENSKRAFT (LEB)**.

Was für eine Attributprobe gilt, gilt dabei auch hier: **Der Spielercharakter muss unter oder gleich seinem jeweiligen Attributswert würfeln, um seinen Gegner zu treffen** (also unter seinem **NAK**- oder **FEK**-Wert). Nahkampfwaffen sind u. a. Schwerter, Äxte oder Streitkolben, Fernkampfwaffen Bögen, Armbrüste, aber auch Wurfmesser.

KAMPFINITIAIVE

Noch bevor die erste Kampfsequenz beginnt, wird die **Kampfnitiative** ermittelt. Hierzu dient der Attributswert **REAKTION** plus der **Wert eines Würfelwurfs von 2W10** (zwei zehneitigen Würfeln). **Die erwürfelte Augenzahl wird zusammen gezählt und zum Prozentwert des Attributs REAKTION addiert.** Die daraus resultierende Zahl ergibt die Kampfnitiative des jeweiligen Spieler- oder Nichtspielercharakters für den gesamten aktuellen Kampfablauf.

***Beispiel:** Negoshka Gassenschleifer wird nach einem erfolgreichen Diebstahl in Haderfurt von einigen Halsabschneidern in eine Seitengasse gedrängt. Jeden Augenblick werden diese fiesen Schufte sie angreifen, um sie um ihre neu „erworbenen“ Habseligkeiten zu erleichtern.*

*Die Spielerin Negoshkas schaut auf ihren Charakterbogen. Unter dem Attribut **REAKTION** steht eine 40. Negoshka ist also relativ reaktionsschnell. Die Spielerin würfelt mit zwei zehneitigen Würfeln und erhält eine 5 und eine 9, was zusammen 14 macht. Diese Zahl addiert sie zum Attributswert von 40, was 54 Punkte ergibt. Dieser Wert ist für das gesamte nun folgende Geschehen ihre **Kampfnitiative**. Der Spielleiter ermittelt auf die selbe Art und Weise einen gemeinsamen Initiativwert für die tumben Schurken, die dabei aber lediglich auf 42 kommen. Also darf die Spielerin Negoshkas vor ihnen agieren und eine Aktion benennen und ausführen (z. B. einen Angriff).*

ABWEHREN UND AUSWEICHEN

Zwischen einer Abwehr und dem Ausweichen bestehen entscheidende Unterschiede. Während einer Kampfsequenz erhalten SC und NSC jeweils **einen** Ausweichversuch (sofern sie die Fähigkeit *Ausweichen* besitzen – ansonsten verfügen sie nicht über diese Möglichkeit). Erfolgreich ausgewichen wird immer dann, wenn eine Probe auf das Attribut **REAKTION** bestanden wurde.

Soll ein Angriff abgewehrt werden, dann muss der SC oder NSC dafür eine seiner **ATTACKEN** aufgeben. Hat er nur eine **ATTACKE** pro Kampfsequenz, muss er sich also zwischen Angriff und Abwehr entscheiden – mit manchmal fatalen Konsequenzen. Allerdings hat die Abwehr den großen Vorteil, dass ein SC/NSC so oft Abwehrversuche unternehmen kann, wie er **ATTACKEN** besitzt (also kann ein SC mit 3 **ATTACKEN** bis zu drei Abwehrversuche pro Kampfsequenz

Fallen entschärfen Der Charakter kennt aus langer Erfahrung die Wirkungsweise von Fallen und kann diese unschädlich machen (**VER**).

Feilschen Es ist eine echte Kunst für sich, den richtigen Ton zu treffen und die passenden Worte zu finden, um beim Krämer einen besseren Preis zu erhandeln (**PER**).

Feldscher Manche Charaktere erlernen im Laufe ihres Dienstes die nützliche Fähigkeit, Verletzungen zu behandeln und dafür zu sorgen, dass auf dem Schlachtfeld niemand verblutet oder an Wundbrand stirbt (**VER**).

Flinke Finger* Eine ganz besondere Fingerfertigkeit zeichnet diesen Charakter aus, der damit z. B. rasch kleine Gegenstände verschwinden lassen kann, aber ebenfalls diverse Geschicklichkeitsspiele hervorragend beherrscht (**GES**).

Gassenwissen Der Charakter weiß aufgrund seiner Erfahrung, wo er etwas in einer Stadt findet, wo er die richtigen Leute ansprechen kann und welche Gegenden man am besten meidet (**VER**).

Gefahrensinn* Sobald ihm eine unmittelbare Gefahr droht, wird der Charakter instinktiv spüren, dass etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist (**WAH**).

Geheime Sprache: Diebe Diese Sprache verwenden Diebe, um sich untereinander zu verständigen – es handelt sich um ein scheinbar wirres Kauderwelsch, das für Außenstehende keinen Sinn ergibt (**VER**).

Geheime Sprache: Soldaten Im Lärm und dem Tumult einer Schlacht gibt es gewisse kurze, gebrüllte Befehle sowie Gesten – einfache Kampfkommandos –, die alle Soldaten verstehen und entsprechend befolgen können (**VER**).

Geheime Sprache: Arkan Diese Sprache verwenden Akademie-Magier, um sich untereinander zu verständigen (**VER**).

Geheime Zeichen: Arkan Hierunter fallen sowohl mühsam erlernte Zaubergesten der hermetischen Magie – wie sie an den großen Akademien gelehrt werden – wie auch spezielle Zeichen, die nur Zauberkundige kennen (**VER**).

Geheime Zeichen: Diebe Kleine Zeichen an einer Türe o. ä. – sogenannte Diebeszinken – machen andere Diebe darauf aufmerksam, was und wer sich in dem jeweiligen Gebäude befindet, ob Gefahr droht oder dort Wertgegenstände zu finden sind (**WAH**).

Geheime Zeichen: Waldläufer Für das ungeübte Auge sind es nur wirre Kratzer an einem Baum oder zufällig zusammenliegende Steine und Äste, der Charakter weiß diese Hinweise anderer Personen jedoch richtig zu deuten (**WAH**).

Gewaltiger Hieb Der in dieser Fähigkeit geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Giftkunde Die Kenntnis um diverse (verbotene) Gifte und deren Herstellung sowie Anwendung ist ein Teil des Wissensschatzes dieses Charakters (**VER**).

Gossenkämpfer In den engen Gassen der Städte hat man oft keine Waffe zur Hand, um sich gegen Übergriffe zu

RABENSCHNABEL

verteidigen, mit dieser Fähigkeit weiß ein Charakter, wie er selbst zur Waffe wird (**NAK**).

Kampftaktik Der Charakter besitzt ein Verständnis für strategische Vorgehensweisen in Schlachten und Scharmützeln (**VER**).

Heraldik Mit dieser in staubigen Kammern erlernten Fähigkeit kennt ein Charakter sich mit den Wappen, Bannern und Symbolen der vielen verschiedenen Adelshäuser des Alten Königreiches aus (**VER**).

Katzenpfoten* Der Charakter wurde bei seiner Geburt damit gesegnet, dass er sich ganz selbstverständlich fast lautlos zu bewegen weiß (**GES**).

Kind des Glücks* Scheinbar hält ein gütiger Gott seine Hand schützend über den Charakter, das Schicksal meint es gut mit ihm oder er hat einfach nur pures Glück (wird heimlich vom Spielleiter mit 1W3 ermittelt, der SC kann entsprechend bis zu drei missglückte Proben während eines Abenteurers wiederholen).

Klettern Der Charakter weiß, wie man selbst in gefährlichem Gelände Halt findet, und worauf man achten muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen (**GES**).

Lesen und schreiben Der Charakter hat gelernt, alle von ihm beherrschten Sprachen zu lesen und diese niederzuschreiben (**VER**).

Luchsenohr* Ein ausgezeichnetes Gehör zeichnet diesen Charakter aus, ihm entgeht so leicht kein noch so leises Geräusch in seiner Umgebung (**WAH**).

Meditation Der Charakter ist darin unterwiesen worden, mittels einer rituellen Meditation magische Energie schneller als gewöhnlich zu regenerieren (**WIL**).

Meisterschütze Der Charakter hat lange geübt und ist daher zu einem wahren Meister mit einer ausgewählten Schusswaffe geworden (**GES**).

Menschenkenntnis Durch diese Fähigkeit ist es möglich, andere Personen und ihre Verhaltensweisen besser einzuschätzen und vorherzusagen (**VER**).

Pflanzenkunde Der Charakter kennt die meisten Pflanzen seiner Heimat und weiß sie zu seinem Nutzen zu verwenden (**VER**).

Raufen Oft kommt es zu schmutzigen Schlägereien und dann ist es gut, wenn man alle die Tricks kennt, die dafür sorgen, dass man sie gewinnt (**STÄ**).

Reiten Zwar können sich die meisten Personen nach einiger Zeit auf einem Pferd halten, der Charakter jedoch bleibt auch in Gefahrensituationen fest im Sattel (**GES**).

Resistenz: Gift Der Charakter hat über die Jahre – vielleicht sogar durch gezielte Einnahme – eine gewisse Widerstandskraft gegenüber Giften entwickelt (**KON**).

Runenkunde Durch eine fundierte und langwierige Ausbildung kann der Charakter Runen, Glyphen und ähnliche mystische Symbole identifizieren (**VER**).

Saufen Es ist sehr schwer, den Charakter unter den Tisch zu trinken – er verfügt über eine hohe Toleranz gegenüber alkoholischen Getränken (**KON**).

Scharfschütze Mit seinem geübten Blick und nach hartem Training kann der Charakter Schwachstellen in Rüstungen entdecken oder die verletzlichste Stelle am Körper eines Gegners ausmachen und dies zu seinem

unternehmen). Dennoch ist nur eine Abwehr je Gegner gestattet. Dies stellt einen großen Vorteil für erfahrene Kämpfer dar, die sich dadurch auch gegen mehrere Feinde ins Getümmel stürzen können.

ABLAUF EINES KAMPFES

Eine **Kampfsequenz** besteht immer aus der Abwicklung aller vorhandenen **ATTACKEN** und aller möglicher Abwehr- und Ausweichversuche. Dann beginnt die nächste Sequenz. Alles in allem dauert eine Kampfsequenz mit Zuschlagen und -stechen, ausweichen, allerlei Bewegungen, Finten, Geflüche, Schmerzenschreien usw. ungefähr 6 Sekunden. Um zu verstehen, wie ein Kampf im Spiel abläuft, wird dies an dieser Stelle relativ ausführlich beschrieben. Zunächst wird – wie oben schon erwähnt – die **Kampfinitiative** (oder kurz **Initiative**) ermittelt. Wer den höheren Wert erreicht, darf zuerst – in der Reihenfolge der Zahlenwerte – seine Aktionen benennen und ausführen. Dies gilt übrigens auch für Fernkampfwaffen wie z. B. Bögen. Wir bleiben aber zuerst beim Beispiel des Kampfes von Negoshka gegen die verruchten Hinterhof-Haderlumpen; allerdings wird sie nun vom Leibwächter Egered Kaltenstahl unterstützt, der rein zufällig in das Getümmel stolpert. Einer „Dame“ in Not muss er natürlich spontan zur Hilfe eilen ...

***Beispiel:** Negoshka kam auf einen **Kampfinitiative-Wert** von 54, Egered immerhin noch auf einen Wert von 44. Damit kommen beide vor den fiesen Burschen dran, die ja lediglich (durch den Spielleiter ermittelt) eine Kampfinitiative von 42 haben. Die Spielerin von Negoshka hat den höchsten Initiativewert, also darf sie anfangen. Sie beschließt, den ihr am nächsten stehenden Schurken mit ihrem Dolch anzugreifen. Der Spieler Harimans kommt als Nächstes und er entscheidet sich dafür, einen Wurf dolch zu schleudern. Der Spielleiter entscheidet, dass die Halsabschneider ebenfalls angreifen. Zuerst sticht Elinor mit ihrem Messer zu: Sie würfelt mit zwei zehneitigen Würfeln eine 1 und eine 9 (die 1 erscheint auf dem Würfel, den sie vorher als Zehnerstelle benannt hat). Also erreicht sie einen Angriffswert von 19 Prozentpunkten. Auf ihrem Charakterbogen steht, dass sie einen **Nahkampfwert (NAK)** von 36 Prozent hat, also trifft sie ihren Gegner. Der Spieler Egereds hat weniger Glück: Er würfelt eine 4 und eine 3 (die 4 ist die Zehnerstelle seines Wurfes), also kommt eine 43 dabei heraus. Laut seinem Charakterblatt hat er aber nur einen **Fernkampfwert (FEK)** von 31 Prozent, und so geht der Wurf leider daneben. Der Spielleiter schaut nach, ob die Gauner über die Fähigkeit Ausweichen verfügen, die sie benötigen, um einem Angriff zu entgehen. Da sie diese besitzen, würfelt er ebenfalls mit zwei zehneitigen Würfeln. Er kommt auf 26 Punkte, was unterhalb ihres **Reaktionswerts (REA)** liegt. Also können die Schurken der Attacke Negoshkas entgehen ... Nun sind die beiden Gauner dran. Sie greifen mit Knüppeln an. Der Spielleiter würfelt für sie und stellt anhand ihres **Nahkampfwertes** fest, dass sie daneben schlagen. Da sowohl Elinor, Hariman wie auch die beiden miesen Schurken lediglich über eine **Attacke (ATT)** pro Kampfrunde verfügen, endet an dieser Stelle die erste Kampfsequenz und eine neue beginnt.*

RABENSCHNABEL

SCHADENSPUNKTE

Der Schadenswert ermittelt sich immer durch einen Würfelwurf (je nach verwendeter Waffe) sowie dem Schadensbonus des jeweiligen Spielercharakters. Dieser Schadensbonus ist die Zehnerstelle des Attributs **STÄRKE** (bei den vorgefertigten Charakterbögen jeweils nach dem Attributswert in Klammern angegeben). Verfügt ein Spielercharakter also über eine **STÄRKE** von 38 Prozent, so beträgt sein Schadensbonus 3 Punkte. Ist der endgültige Schaden ermittelt (erwürfelter Schadenswert der Waffe + Schadensbonus durch Attribut), wird beim Gegner zuerst der **Rüstungsschutz (RSS)** an der betroffenen Körperzone (sofern vorhanden) und danach sein **Konstitutionsbonus** (auf den Charakterbögen nach dem Attributswert **KONSTITUTION** in Klammern angegeben) abgezogen. Der dann noch verbleibende Schaden wird von der **Lebenskraft (LEB)** abgezogen. Alle Waffen verfügen über eine eigene Angabe, wie viel Schaden sie verursachen können. Diese werden **Schadenspunkte (SP)** genannt. Sie werden mittels des Wurfes eines zehneitigen Würfels (oft mit einem waffenspezifischen Zuschlag) plus der Zehnerstelle des Attributs **STÄRKE** des Spielercharakters ermittelt. Keine Sorge, dies ist bei den vorgefertigten Charakteren in diesem Regelheft bereits eingerechnet. Der Dolch Negoshkas würde z. B. $1W10+1$ SP verursachen – also zwischen 2 und 11 Schadenspunkten). Als Grundregel gilt hierbei, dass eine Basiswaffe wie z. B. ein Schwert, eine Axt oder ein Streitkolben immer einen Schadenswert von $1W10$ (plus der Zehnerstelle des Stärkeattributs) erzielt. Egereds Streitkolben ist zwar ebenfalls eine Standardwaffe, er schlägt aber aufgrund höherer **STÄRKE** mit mehr Wucht zu – daher verursacht er damit $1W10+4$ Schadenspunkte. Falls er trifft ... Je niedriger die Lebenskraft, desto näher ist ein Spielercharakter an der Schwelle des Todes: Ab einem Wert von 0 Punkten kann der Charakter aufgrund der Schmerzen und des Blutverlustes dann in Ohnmacht fallen, was für ihn das abrupte Ende des Kampfes bedeutet.

KRITISCHE TREFFER

Der Basisschaden im Kampfsystem von **RABENSCHNABEL** basiert auf einem zehneitigen Würfel. Um den Kampf unberechenbarer (und nicht zuletzt auch gefährlicher) zu gestalten, gibt es die sogenannten **kritischen Treffer**. Denn selbst der ungeübteste Gegner kann einen glücklichen, womöglich tödlichen Treffer landen. **Zu einem kritischen Treffer kommt es immer dann, wenn die Augenzahl auf dem $W10$ die höchste Ziffer – also die 10 – anzeigt.** Dann wird der Würfel erneut geworfen – und zwar so lange, wie dieser eine 10 anzeigt. Die so ermittelten Punkte werden addiert, danach erfolgt die übliche Schadensberechnung. **Kritische Treffer können ganz normal abgewehrt werden.**

RÜSTUNGSSCHUTZ UND KONSTITUTION

In dieser gefährvollen, grimmigen Welt ist es sinnvoll, sich gegen Verletzungen zu schützen – vor allem dann, wenn man sich oft in Gefahren begibt. Hierzu dient der **Rüstungsschutz (RSS)**. Negoshkas einfaches Lederwams bietet ihr immerhin einen Rüstungsschutz von 1 Punkt. Egereds Kettenmantel ist da schon deutlich robuster und schützt ihn mit 3 Punkten. Zudem besitzt er die Fähigkeit *Erfahrener*

Vorteil nutzen, um den größtmöglichen Schaden zu erzielen (+1 auf Schadenswürfe **FEK**).

Schleichen Mit dieser nützlichen Fähigkeit weiß ein Charakter, wie man sich nahezu lautlos bewegt und jedes Geräusch geschickt vermeidet (**GES**).

Schlösser knacken Kein noch so ausgeklügeltes Schloss, kein noch so gut gesicherter Riegel ist auf lange Sicht vor dem Charakter sicher (**GES**).

Schwertmeister Der Charakter ist durch hartes und langes Training dazu in der Lage, im Nahkampf mehr Schaden mit seiner bevorzugten Waffe anzurichten (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Schwimmen Es ist beileibe nicht selbstverständlich, schwimmen zu können. Zum Glück hat der Charakter beizeiten gelernt, seinen Kopf über Wasser zu halten und sich im nassen Element fortzubewegen (**STÄ**).

Spinnenbeine* Der Charakter ist ein geborener Kletterer und bewegt sich wie eine Spinne sogar glatte Wände und Steilhänge hinauf und hinab (**GES**).

Spuren lesen Der Charakter kann selbst kleinste Hinweise entdecken und dazu nutzen, seiner Beute sowohl in der Wildnis, wie auch in den Gassen der Städte zu folgen (**WAH**).

Stark wie ein Ochse* Seit seiner Geburt ist er ungewöhnlich stark, so dass der Charakter besondere Kraftakte vollführen kann (**STÄ**).

Tierkunde Der Charakter weiß um die Verhaltensweisen verschiedener Tierarten und wie er sich am besten in ihrer Gegenwart zu verhalten hat oder wie er eine Begegnung vermeiden kann bzw. wie er sie herbeiführt (**VER**).

Überleben Es gibt viele Tricks und Schliche, wie man in der unbewohnten, ungezähmten Natur (aber auch in den dunklen Gassen der Städte) überleben kann – und der Charakter kennt sie alle (**KON**).

Verborgenes finden Durch sein geschultes Auge fallen dem Charakter unauffällige Dinge eher auf und er findet leichter versteckte Gegenstände (**WAH**).

Verbergen Es ist nicht ganz einfach, sich in Wäldern oder Gassen so zu verbergen, dass man von kundigen Augen nicht entdeckt wird; doch der Charakter hat die hierzu notwendigen Kniffe erlernt und weiß die jeweilige Umgebung stets perfekt zu nutzen (**VER**).

Wachsamkeit* Der Charakter ist seit seiner Geburt irgendwie stets auf dem Sprung und nicht leicht zu überumpeln oder zu überraschen (**WAH**).

Waffenspezialist Manche Waffengattungen (z. B. Zweihänder) können nur dann effektiv genutzt werden, wenn man sie gezielt trainiert hat (**NAK**).

Zäh wie Leder* Krankheiten, Verletzungen und sogar Gifte machen dem Charakter weit weniger aus als anderen Personen (**KON**).

Zauberkunst: Arkan Ein Charakter mit dieser Fähigkeit wurde in den arkanen Mysterien der Zauberkunst an den Akademien des Alten Königreiches ausgebildet (**VER**).

Zusätzliche Sprachen: Mittels langer Schulung ist es dem Charakter möglich, die erlernten Sprachen verschiedener Länder zu sprechen und diese auch aus Büchern vorzulesen und niederzuschreiben (**VER**).



Krieger, was ihm einen Bonus von 1 Punkt auf getragene Rüstung einbringt. **Sobald während eines Kampfes ein Treffer erzielt und die Schadenspunkte ermittelt wurden, dürfen zuerst die entsprechenden Rüstungspunkte von diesem Schaden abgezogen werden.** Danach kommt das charaktereigene Attribut **KONSTITUTION (KON)** ins Spiel: Denn von jedem erlittenen Waffenschaden darf anschließend auch noch die Einerstelle des Konstitutionswertes abgezogen werden (im Falle Negoshkas wären dies also 3 Punkte, bei Egered sogar 4 Punkte Abzug).

TREFFERZONEN

Rüstung schützt logischerweise nur dort, wo sie auch getragen wird. Ein Helm mag den Kopf hervorragend schützen, hilft aber rein gar nichts bei einem Schwerthieb gegen das Bein. **Darum ist der Körper in sogenannte Trefferzonen mit zugehörigen Prozentwerten eingeteilt.** Diese sind: **Kopf (01-15 %), rechter Arm (16-35 %), linker Arm (36-55 %), Körper (56-80 %), rechtes Bein (81-90 %) und linkes Bein (91-100 %).** Die Trefferzonen sind auf den vorgefertigten Charakterbögen bereits anhand der Grafik eines Kämpfers verdeutlicht.

Wie ermittle ich im Kampf die Trefferzone, also den Körperteil, den ich mit meinem Angriff getroffen habe? **Um nicht unnötig oft zu würfeln, wird hierzu der (erfolgreiche) Angriffswurf genommen und die Zahlen einfach vertauscht.** Trifft ein Angriff mit z. B. 32 Prozent, dann werden Einser- und Zehnerstelle vertauscht, die danach die Trefferzone anzeigen – das ergäbe in diesem Beispiel also eine 23. Laut Trefferzonen-Schema trifft dies also den rechten Arm. Danach wird mit der Schadensermittlung wie bereits beschrieben verfahren. Es wird der Waffenschaden ermittelt, der Rüstungsschutz wird abgezogen (sofern an dieser Stelle Rüstung vorhanden ist), danach ist der Konstitutionsabzug dran. Der Rest schlägt sich auf die **LEB** nieder.

Beispiel: Nach wie vor kämpfen Egered und Negoshka gegen die beiden Halsabschneider. Aber nun wird Egered so langsam warm und stellt sich auf seinen Gegner ein. Aufgrund der anfangs für diesen gesamten Kampf ermittelten Kampfnitiative-Reihenfolge kommt auch in der zweiten KS Negoshka zuerst dran. Ihr Dolch schnellt vor und trifft, der Spielleiter würfelt für den Schurken, doch dieser kann nicht ausweichen! Die Spielerin hat eine 24 gewürfelt, was deutlich unter ihrem NAK-Wert liegt. Flugs tauscht sie die beiden Zahlen (dies ergibt eine 42) und sieht dann auf dem **Körperzonen-Schema** nach, welchen Körperteil Negoshka getroffen hat. Es ist der linke Arm. Zwar trägt ihr Gegner ein speckiges Lederwams am Körper, doch der Arm ist ansonsten durch keinerlei Rüstung geschützt. Die Spielerin Negoshkas schaut auf den Schadenswert der verwendeten Waffe – eines Dolches – und sieht auf ihrem Charakterbogen $1W_{10}+1$ SP stehen. Daher würfelt sie mit einem zehneitigen Würfel (W_{10}) und erzielt dabei eine 7. Sie addiert noch einen Punkt hinzu (der Schadensbonus aufgrund ihrer **STÄRKE** ist auf den vorgefertigten Charakterbö-

gen bereits eingerechnet) und kommt insgesamt auf einen Schadenswert von immerhin 8 Punkten. Der Spielleiter konnte mangels Würfelglück seinen NSC-Schutz nicht ausweichen lassen, und dieser hat an der entsprechenden Körperzone auch keinen Rüstungswert aufzuweisen. Dies heißt, von den 8 Schadenspunkten wird nur der Konstitutionsbonus des Halsabschneiders abgezogen (laut Abenteuerbeschreibung hat er beim Attribut **KONSTITUTION** einen Wert von 34, also gehen 3 Punkte vom Schadenswert ab). Der Spielleiter zieht die verbleibenden 5 Schadenspunkte nun von der **Lebenskraft (LEB)** des Gauners ab. Es ist eine stark blutende Wunde und er schreit schmerz erfüllt auf... Nun ist Egered an der Reihe: Sein Spieler hat diesmal mehr Glück und würfelt eine 43. Dies liegt unter dem Nahkampfwert von 45 Prozentpunkten (der SC hat die Waffe gewechselt), also trifft Egered mit seinem Streitkolben (sofern sein Kontrahent dem Schlag nicht ausweicht). Der Spielleiter würfelt für den Gegner, aber auch diesmal gelingt es ihm nicht, unter dem angegebenen Reaktionswert des Schurken zu bleiben. Dieser kann also nicht ausweichen. Der Spieler Egereds tauscht die Zahlen seines Angriffswurfs, was eine 34 ergibt. Der Streitkolben schmettert auf den rechten Arm seines Gegners. Laut den Angaben auf dem Charakterbogen verursacht diese Waffe (samt bereits eingerechnetem Schadensbonus durch das Attribut **STÄRKE**) $1W_{10}+4$ Punkte an Schaden. Der Würfelwurf zeigt eine 9, plus 4 Punkte ergibt wirklich niederschmetternde 13 Schadenspunkte! Aber der Gegner Egereds trägt ein langärmeliges Lederwams, das ihn auch an den Armen mit 1 Punkt schützt. Der Spielleiter zieht zuerst diesen 1 Punkt Rüstungsschutz ab, danach den Konstitutionsbonus von 3 Punkten. Übrig bleiben schmerzhafte 9 Punkte Schaden, die der Spielleiter von der Lebenskraft seines Schurken abziehen muss. Das hat gesessen! Mit vor Schmerz verzerrtem Gesicht lässt der Hundsfott fast seine Waffe fallen und taumelt zurück ...



Optional: VOM SCHMERZ ÜBERWÄLTIGT Werden mit einem einzigen Treffer (nach dem Abzug von Rüstungsschutz und Konstitutionsbonus) so viele Schadenspunkte verursacht, dass die Lebenskraft unter die Hälfte des aktuellen Wertes fällt, so kann es passieren, dass ein Charakter vom Schmerz überwältigt und ohnmächtig wird. In diesem Falle ist eine Probe auf das Attribut **WILLENSKRAFT (WIL)** notwendig. Gelingt sie, so kann der Spielercharakter vorerst ganz normal weiter agieren. Misslingt diese Probe, dann fällt der Charakter in Ohnmacht. Mit zunehmenden Verletzungen wird es also schwerer, bei Besinnung zu bleiben.



Optional: ÜBERMACHT Es ist sehr schwer, sich in einem Kampf auf mehrere Gegner gleichzeitig zu konzentrieren, ohne dabei fatale Fehler zu begehen. Daher fällt es einer Übermacht an Feinden immer leichter, Treffer zu landen. **Um dies darzustellen, gilt die Regelung, dass ab einem Verhältnis von 2:1** (z. B. zwei NSC, ein SC) **die Partei in Unterzahl einen Abzug von 10% auf ihre Abwehr- und Ausweichversuche erhält.** Dies steigert sich mit größerer Übermacht (bei einem Verhältnis von 4:1 wären es dann also schon -20%). Diese optionale Regelung kommt nur beim Nahkampf zum Einsatz.



Optional: SIEGREICH Im Kampf kommt es häufig darauf an, günstige Gelegenheiten auszunutzen. Wird ein Gegner verletzt, so ist er für einen kurzen Augenblick eingeschüchtert und eher bereit dazu, zurückzuweichen anstelle weiter mit voller Kraft zu attackieren. **Daher erhält der siegreiche Angreifer einen Bonus von 10% auf seinen nächsten Angriffswurf und zwar so lange, bis sein Kontrahent sich wieder erfolgreich verteidigen konnte.** Es ist mit dieser optionalen Regel auch möglich, einen Gegner im Kampf zurückzudrängen. Diese optionale Spielregel kann nur im Nahkampf Anwendung finden.

FERNKAMPF

Im Prinzip läuft der Fernkampf bei **RABENSCHNABEL** genau so ab wie der Nahkampf. Zunächst wird die **Kampfnitiative** ermittelt, um festzulegen, wer zuerst agieren darf. An entsprechender Stelle erfolgt die Aktion eines Fernkämpfers. Die Schadenswerte der Schusswaffen sind bei den vorgefertigten Spielercharakteren in diesem Regelheft angegeben. Diese sind jedoch nicht von der **STÄRKE (STÄ)** des SC abhängig, sondern von der jeweiligen Waffe (ein Langbogen verursacht meistens mehr Schaden als z. B. eine Schleuder). Pro vorhandener **ATTACKE (ATT)** kann ein Fernkämpfer **entweder** laden **oder** schießen. Das bedeutet, anfangs wird ein Spielercharakter vermutlich nur einmal jede zweite Kampfsequenz feuern können. Auch die sonstigen Regeln (z. B. die Ermittlung des endgültigen Abzugs der Lebenskraft) folgen jenen des Nahkampfs.



Optional: ZIELEN Um ein Ziel zu treffen, kann sich ein Fernkämpfer darauf konzentrieren und es in Ruhe anvisieren (sofern er sich die Zeit dafür nimmt). Zielt ein Schütze 1 KS lang, so erhält er einen Bonus von +10% auf seinen **FEK-Wert**. **Ein Schütze kann maximal zwei Kampfsequenzen lang zielen.** Danach wird es zu anstrengend und die positiven Effekte verfliegen.

KREATUREN-EIGENSCHAFTEN

Es gibt viele absonderliche, abscheuliche und außergewöhnliche Geschöpfe in der Welt von **RABENSCHNABEL**. Und viele besitzen besondere **Eigenschaften** (diese entsprechen oft mehr oder weniger den Fähigkeiten der Spielercharaktere – vor allem dann, wenn es sich um keine menschenähnlichen Wesen handelt). Im Rahmen dieses Regelheftes werden nur jene Kreaturen-Eigenschaften kurz erläutert, die im Einsteigerabenteuer eine Rolle spielen.

Angsteinflößend: Diese Kreatur flößt kleineren Lebewesen Furcht ein; es ist eine **WIL-Probe je KS** notwendig, um sie im Nah- oder Fernkampf attackieren zu können. Ist die Probe einmal gelungen, so kann der SC gegen diese Kreatur ganz normal agieren.

Körperpanzer: Die Kreatur hat eine so widerstandsfähige Haut, dass diese wie eine Rüstung zählt (der **RSS** ist im Profil angegeben).

Schleimige Haut: Die Haut der Kreatur ist glitschig, daher gleiten Angriffe leicht ab; **NAK/FEK -10%**.

Wuchtige Schläge: Attacken dieser Kreatur können nicht abgewehrt werden; es ist daher lediglich möglich, ihnen auszuweichen.

ZAUBEREI

Die wundersame Macht der Magie spielt eine große Rolle in der Welt von **RABENSCHNABEL**. Doch nicht jedem wurde diese Gabe in die Wiege gelegt. Magier sind oft hoch angesehen und gelten meist als große Gelehrte ... außer in den eher unzivilisierten Regionen des Königreiches, wo sie gerne mal eben als Hexer verbrannt werden! Wie ein Kämpfer oder Dieb nutzt ein Zauberwirker seine Talente – in diesem Fall also seine magische Begabung – um Zauber zu weben und damit verschiedene arkane Effekte zu erzielen. Außerdem muss jeder Zauberkundige (sogar die nicht ganz so nette Hexe von nebenan) ein gewisses Verständnis für die Wege der Magie verinnerlicht haben; dies wird durch die entsprechende Fähigkeit (z. B. *Zauberkunst: Arkan* für Gildenmagier oder *Zauberkunst: Naturmagie* für Druiden) verdeutlicht. Auch für das Wirken von Magie gibt es, genau wie für den Kampf, ein paar einfache Spielregeln ...

ZAUBERESSENZ

Jene Energie aus dem Äther, die ein Zauberwirker nutzt, wird in der sogenannten **ZAUBERESSENZ (ZAU)** bemessen; ohne diese magische Macht (also sofern keine Zauberessenzpunkte mehr vorhanden sind) gibt es auch keine überirdischen Fähigkeiten. Für jeden Zauberspruch ist dabei die notwendige Anzahl an **ZAU-Punkten** angegeben, die dann einfach abgezogen werden.

Es ist keine Probe notwendig, um einen Zauber erfolgreich zu wirken. Dies haben die Magier den Kriegeren also voraus.





Optional: LEBEN FÜR MAGIE Wenn ein Zauberer keinen Zugriff auf den Äther mehr hat, kann er in großer Not auch seine eigene Lebenskraft nutzen, um Magie zu wirken. Dies ist jedoch höchst anstrengend und zudem gefährlich. **Zwei Punkte an Lebenskraft entsprechen dabei nur einem Punkt an Zauberessenz. Zudem muss eine INTELLIGENZ-Probe gelingen, denn ansonsten schlägt der Zauber fehl und die Punkte sind dennoch verloren.**

↳ ZAUBERSPRÜCHE ↳

An dieser Stelle sollen die Zauber kurz erläutert werden, die den vorgefertigten Spielercharakteren (sowie den NSC im Abenteuer) in diesem Regelheft zur Verfügung stehen. Sie dienen als Vorbild für alle Sprüche in **RA-BENSCHNABEL**. Diese sind wie folgt gegliedert:

Lehre: Listet auf, welcher Zauberschule dieser Spruch angehört (z. B. *Hermetik* oder *Hexerei*). Außerdem wird hier der Grad angegeben, der die notwendige Erfahrung kennzeichnet, die notwendig ist, um den Spruch zu wirken.

Zauberkosten: Hier wird angegeben, wie viele Punkte an **Zauberessenz (ZAU)** aufgewendet werden müssen, damit der Zauber gelingt.

Entfernung: Gibt in Meter an, wie weit der Spruch maximal wirken kann (es gibt auch Zauber, die eine Berührung erfordern).

Dauer: Hier findet sich die Zeitangabe, wie lange ein Zauberspruch anhält.

Ingredienzen: Die meisten Zauber benötigen gewisse Zutaten, um gewirkt werden zu können. Manche erhalten zusätzliche Effekte, sofern diese speziellen Ingredienzen eingesetzt werden, andere werden erschwert.

Beschreibung: An dieser Stelle wird der Zauberspruch entsprechend detailliert erläutert.

ÄTHERRÜSTUNG

Lehre: Hermetik (Grad 1)

Zauberkosten: 3 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: 10 Minuten je Stufe des Magiers

Ingredienzen: Metallene Schuppe einer Schuppenrüstung, kalt geschmiedet

Beschreibung: Mit Hilfe dieses Zauberspruchs webt der Magier die Essenz des Äthers um sich und härtet sie zu einer unsichtbaren Rüstung aus, die ihn gegen Schaden durch Waffengewalt, aber ebenso gegen feindliche Angriffsauber schützt. Der Schutz wirkt bis zum Ende seiner Zauberdauer, kann aber vorzeitig beendet oder verlängert werden (sofern noch genügend Zauberessenz vorhanden ist). Ohne die benötigte Ingredienz muss dem Magier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Spruch fehl (bei verlorenen **ZAU**).

ARKANE WAFFE

Lehre: Hermetik (Grad 1)

Zauberkosten: 3 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: 1 Stunde je Stufe des Magiers

Ingredienzen: kleines Silberamulett in Form einer Waffe

Beschreibung: Die Macht der Magie wird vom Zauberkundigen in eine (vorhandene) Waffe gebannt, die danach als magische Waffe gilt. Dies ist anhand eines kalten, blauen Schimmers zu erkennen, welches die Waffe umgibt. Sie verursacht +2 **SP** und kann Wesenheiten treffen, die nicht auf normalem Weg verletzt werden können (z. B. Geister oder gewisse Dämonen).

Die jeweilige Waffe bleibt bis zum Ende der Zauberdauer magisch; der Spruch kann vorzeitig beendet oder verlängert werden (sofern noch genügend Zauberessenz vorhanden ist). Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Magier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Spruch fehl (bei verlorenen **ZAU**).

HELFENDE HÄNDE

Lehre: Hermetik (Grad 1)

Zauberkosten: 2 ZAU

Entfernung: siehe Beschreibung

Dauer: 1 Stunde je Stufe des Magiers

Ingredienzen: eine Abbildung einer Hand aus echter Haut

Beschreibung: Mit diesem Zauber erschafft der Magier zwei unsichtbare Hände, die exakt die gleiche Reichweite haben wie seine gewöhnlichen Hände. Er kann diesen jedoch unabhängig eigene Aufgaben zuweisen, wie z. B. ein Buch zu halten, die Seiten umzublättern, Zaubertrank-Zutaten in ein Behältnis zu geben etc. Die helfenden Hände können keine Aufgaben ausführen, welche die echten Hände des Magiers nicht auch vollbringen könnten. Sie verfügen über die gleiche **STÄRKE** wie er. Helfende Hände können nicht für Kämpfe o. ä. eingesetzt werden; dazu ist ein weiter entwickelter Zauberspruch höheren Grades notwendig.

IRRLICHT

Lehre: Hermetik (Grad 1)

Zauberkosten: 1 ZAU

Entfernung: bis zu 10 Meter

Dauer: 1 Stunde je Stufe des Magiers

Ingredienzen: eine Kerze aus dem Köperfett eines Mörders, bei Vollmond gegossen

Beschreibung: Durch diesen Zauberspruch wird ein schwebendes, magisches Licht erschaffen, das dunkle Orte erhellen kann. Es hält sich normalerweise in unmittelbarer Nähe des Magierwirkers auf, kann aber bis zu einer Entfernung von zehn Meter weggeschickt werden. Das Licht hat ungefähr die Leuchtkraft einer Fackel, scheint aber ruhig und gleichmäßig und hat einen leicht grünlichen Farbstich.

Dieses magische Irrlicht leuchtet bis zum Ende der Zauberdauer, kann aber vorzeitig gebannt oder entsprechend verlängert werden (sofern noch genügend Zauberessenz vorhanden ist). Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Magier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Spruch fehl (bei verlorenen **ZAU**).

SCHLUMMER

Lehre: Hermetik (Grad 1)

Zauberkosten: 2 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: siehe Beschreibung

Ingredienzen: die Feder einer einäugigen Gans

Beschreibung: Dieser Zauberspruch bringt eine menschliche oder menschenähnliche Person dazu, in einen tiefen Schlaf zu verfallen, sofern ihr keine Probe auf ihre **WILLENKRAFT** gelingt. Dazu muss der Magier sie nur kurz berühren und ihr die magischen Worte zumurmeln. Der so erzeugte Schlummer entspricht dabei einem ganz normalen Schlaf – entsprechend kann die betroffene Person ganz herkömmlich geweckt werden (kaltes Wasser, Schütteln, lautes Rufen etc.)

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Magier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Spruch fehl (bei verlorenen **ZAU**).

ZAUBERBLITZ

Lehre: Hermetik (Grad 1)

Zauberkosten: 4 ZAU

Entfernung: bis zu 100 Meter pro Stufe

Dauer: sofort

Ingredienzen: Versilberter Ast eines Baumes, in den ein Blitz eingeschlagen hat

Beschreibung: Mit wenigen kurzen magischen Worten und einer deutenden Geste entlässt der Magier die Mächte des Äthers in einem vernichtenden Blitzschlag. Dieser kann pro Stufe des Zaubers eine Kreatur betreffen und verursacht jeweils **1W10+5 SP** (ohne Schutz durch Rüstung). Ein Zau-

berblitz trifft sein Opfer zwar automatisch, allerdings kann dieses versuchen, dem magischen Angriff auszuweichen (mit einer gelungenen Probe auf seine **REAKTION**), um nur den halben Schaden (aufgerundet) hinzunehmen.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Magier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Spruch fehl (bei verlorenen **ZAU**).

HELDENPUNKTE

Spielercharaktere in **RABENSCHNABEL** sind der Stoff, aus dem die Helden sind. Darum ist es ihnen möglich, dem Tod mit etwas Glück (und Heldenpunkten!) von der Schippe zu springen. Doch selbst der noch so sehr vom Schicksal oder gnädigen Göttern begünstigte Spielercharakter darf nicht zu übermütig werden ... denn der Tod lauert hinter jeder Wegbiegung.

Um dieses Konzept regeltechnisch umzusetzen gibt es die sogenannten **Heldenpunkte (HEP)**. Denn jedes Mal, wenn ein SC in eine potentiell tödliche Situation gerät, darf er einen seiner Heldenpunkte einsetzen, um das Leben seiner Figur zu retten. So könnte ein Spielercharakter zum Beispiel von einem Felsgrat in den (eigentlich) sicheren Tod stürzen, aber „wundersamerweise“ nach dem Einsetzen eines **HEP** unverletzt auf einem kleinen Felsvorsprung landen. Oder er erhält einen letzten todbringenden Hieb, wird statt zu sterben aber nur ohnmächtig und wacht später nach dem Kampf wieder auf. **Wichtig dabei ist, dass der SC im letzten Beispiel nicht seine vor dem Einsatz des Heldenpunkts bereits erlittenen Verletzungen geheilt hat – diese bleiben ihm leider dennoch erhalten.**

Ein eingesetzter Heldenpunkt ist unwiderbringlich verloren (es gibt nur relativ selten die Möglichkeit, **HEP** zu erhalten). Daher sollte der Einsatz dieser Punkte gut überlegt sein. **NSC verfügen normalerweise nicht über Heldenpunkte.**

AUF INS ABENTEUER

Und nun wollen wir uns nicht mehr länger mit lästigen Spielregeln aufhalten, sondern in das Abenteuer „**In Acht und Bann**“ starten, das auf den nächsten Seiten beginnt. Denn die erste und wichtigste Regel bei jeder Rollenspielrunde muss immer lauten: **Der Spaß am gemeinsamen Rollenspiel soll stets im Vordergrund stehen!** Keine Regel ist nämlich so wichtig, dass sie den Spielverlauf irgendwie hemmen oder unterbrechen und das gemeinsame Spielerlebnis mindern sollte.

Die Welt von Schnutenbach und **RABENSCHNABEL** erwartet neue Helden. Sei bereit und mach dich jetzt auf den Weg, um sie zu erforschen und spannende Abenteuer zu erleben ...





**EINSTEIGER-
ABENTEUER**

INACHT UND BANN

EIN RABENSCHNABEL-ABENTEUER

ZWEI ÜBLE HADERLUMPEN

Die Abenteurer (also die Spielercharaktere) sind vor kurzer Zeit in Schnutenbach angekommen und haben dabei erfahren, dass erst wenige Nächte vorher ein traditionelles Fest namens „Lichtenruh“ stattgefunden hat. Auf dem Dorfplatz können sie schon bei ihrer Ankunft die Dorfbewohner aufgeregt davon erzählen hören. Allerdings sind viele von den Einwohnern offensichtlich beunruhigt – es scheint auf der Feier einen äußerst unschönen Vorfall gegeben zu haben. Fragen die SC genauer nach, so können sie erfahren, dass zwei ortsfremde Gäste des Pferdezüchters **Konrad-Ludwig Weisgerber (SB S. 59)** aus Galland den jungen **Bernhard Winterhagen** übel verprügelt haben sollen, der gerade seiner Freundin **Hildegard Landsteiner** seine Aufwartung machen wollte.

Das Fest Lichtenruh: Diese Feier wird fast nur in den östlichen Grenzregionen des Alten Königreiches begangen und ist eng mit dem langsam aussterbenden Glauben an die Naturgeister und die Zeugemutter Madrada verbunden. Um diese unsterblichen Geister zu ehren, werden einmal im Jahr selbst gezogene Kerzen auf geflochtenen Kränzen entzündet und den Fluss Schnute entlang treiben gelassen. Außerdem nutzen viele junge Männer diese Gelegenheit dazu, ihren Angebeteten ihre Liebe zu gestehen und diesen im Namen der alten Mächte ewige Treue und Verbundenheit zu schwören. Wie bei allen diesen ländlichen Festen geht es dabei feuchtfröhlich zu. Es wird gemunkelt, dass sich immer wieder einmal Naturgeister unerkannt unter die Feiernden mischen ... Vor allem die durchtriebene Mukoschi und der gesellige Laru sind dafür berühmt-berüchtigt.

Während der Feier haben sich – zumindest laut den Erzählungen der aufgebrachten Dorfbewohner – die Brüder **Jean-Marc** und **Jean-Claude LaFleur** dreist an die hübsche Hildegard herangemacht. Nur durch das Eingreifen von Bernhard sei wohl das Schlimmste verhindert worden, doch er musste teuer dafür bezahlen: Die Brüder und einige der ebenfalls anwesenden Knechte des Pferdezüchters haben ihn fast tot geschlagen! Zur Zeit kümmert sich „Großmutter“ **Adelheid Herrbruck (SB S. 56)** um den Schwerverletzten. Es wird noch geraume Zeit brauchen, bis er (hoffentlich) wieder auf die Beine kommt; zur Zeit ist sein Gesundheitszustand so schlecht, dass er an der Grenze des Todes dahindämmert (wie die SC problemlos durch einen Besuch bei dem alten Mütterlein herausfinden können). Dadurch hat das ansonsten schöne Fest Lichtenruh leider ein sehr unschönes En-

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Die SC (bzw. deren Abenteurer) werden in Schnutenbach damit beauftragt, zwei erst kürzlich von der Dorfmiliz festgesetzte junge Burschen in die Stadt Langrouché im Nachbarland Galland zu transportieren und dafür zu sorgen, dass diese nicht entkommen. Diese haben bei einem Fest versucht, sich an eine Dorfbewohnerin heranzumachen und dabei deren Verehrer, der ihr zur Hilfe gekommen ist, schwer verletzt. Der Dorfschulze möchte sich nicht die Hände schmutzig machen und die Angelegenheit möglichst in der Heimatstadt der beiden Tunichtgute aburteilen lassen. Zudem sie Gäste des einflussreichen Schnutenbacher Pferdezüchters Konrad-Ludwig Weisgerber waren und er daher befürchtet, dass dieser sich einmischen könnte (was er auch tut). Auf der mehrtägigen Reise nach Galland müssen sich die Abenteurer gegen allerlei Gefahren erwehren, wollen sie die LaFleur-Brüder den dortigen Obrigkeiten zuführen. Denn ein adliger Zauberkundiger – ein gewisser Aristide Lavanchy – wird im Auftrag ihres Vaters Serge LaFleur ebenfalls alles versuchen, den Auftrag der SC scheitern zu lassen ... Auf ihrem beschwerlichen Weg müssen die SC zudem feststellen, dass die beiden Brüder unterschiedlicher nicht sein könnten und bekommen daher eventuell selbst Zweifel an dem, was sie da tun.

de gefunden und die Stimmung in Schnutenbach ist aktuell durchaus aufgeheizt. Viele würden die Brüder am liebsten am nächsten Baum aufknüpfen. Zur Zeit sind die beiden aber sicher in den Kerkerzellen im Erdgeschoss des kleinen Dorf-Ratshauses untergebracht und werden dort von der Dorfmiliz bewacht. Über kurz oder lang werden dann die SC angesprochen – sie sollen sich umgehend beim Dorfschulzen **Ortwin Bockenfeld (SB S. 31)** einfinden. Er hat ein paar Wörtchen unter vier Augen mit ihnen zu reden.

EIN SELTSAMER AUFTRAG

Am Dorfplatz finden die SC das örtliche Rathaus. Die Dorfmiliz geleitet sie gerne dorthin. Dort hat sich bereits eine wütende Menschenmenge versammelt, die mit zunehmender Lautstärke die Herausgabe der beiden Brüder fordert. Der Dorfschulze empfängt die SC in seinem Arbeitszimmer. Er wirkt sichtlich beunruhigt. Bei ihm im Raum ist eine drahtige, grimmig dreinblickende Frau mit einer Augenklappe. Dies ist **Leonora Mororov (SB S. 41)**, die



Ausbilderin der Dorfmiliz und eine ehemalige Soldatin aus Khrakovja.

Der Dorfschulze Ortwin Bockenfeld zaudert nicht lange, sondern wendet sich mit einem eher gequälten

Lächeln an die Abenteurer:

„Ihr werdet euch sicher wundern, warum ich euch habe

zu mir rufen lassen. Da ihr fremd in

Schnutenbach seid, möchte ich euch einen durchaus lukrativen Auftrag unterbreiten.“

Der Dorfschulze berichtet den Abenteurern, was sie eventuell zumindest teilweise bereits von den Dorfbewohnern erfahren haben. Zwei Brüder aus der Stadt Langrouché im Nachbarland Galland sind vor einigen Tagen im Dorf aufgetaucht. Sie waren vorher augenscheinlich auf einer längeren Reise durch verschiedene größere Städte des Königreiches und sind schließlich bei einem alten Freund ihres Vaters, dem ansässigen Pferdezüchter Karl-Ludwig Weisgerber, untergekommen. Offensichtlich wollten sie hier Rast machen und das Lichtenruh-Fest mitfeiern. Von Anfang an gab es Probleme mit ihnen. Sie suchten Streit, wo sie nur konnten, und wurden dabei tatkräftig von einigen der grobschlächtigen Knechte des Pferdezüchters unterstützt.

„Niemand wagte es so recht, sich ihnen gegenüber zu behaupten. Und ich – nun ja – mir waren ebenfalls die Hände gebunden.“ Bei diesen Worten schnauft Leonora missmutig. Sie ist offensichtlich anderer Meinung und mischt sich nun ungefragt ein: „Ja, weil Karl-Ludwig dafür sorgt, dass Eure Geldkatze immer prall gefüllt ist, nicht wahr? Ich hätte die beiden Störenfriede schon beim ersten Zwischenfall festgesetzt, wenn ihr nicht Eure schützende Hand über sie gehalten hättet. Es hätte nie soweit kommen dürfen. Bei den Göttern!“ Ein strenger Blick des Dorfschulzen lässt sie jedoch verstummen.

„Ich möchte euch bitten, das Gewäsch Leonoras nicht weiter zu beachten. Die ganze Sache hat sie sehr aufgebracht. Sie ereifert sich manchmal über die Maßen und vergisst dann nur zu gern, wer ihren Lohn bezahlt.“

Er fährt fort zu erzählen, dass es schließlich beim Lichtenruh-Fest zu einem schlimmen Zwischenfall gekommen ist, bei dem einer der beiden Brüder – nämlich angeblich Jean-Marc LaFleur – sich an Hildegard Landsteiner herangemacht hat. Als ihr dann ihr heimlicher Verehrer Bernhard Winterhagen zu Hilfe eilen wollte, wurde er von den Brüdern und den sie begleitenden Pferdeknechten schrecklich verprügelt. Zum Glück konnte Leonora mit einigen Angehörigen der Dorfmiliz schlussendlich eingreifen, ansonsten wäre er bei diesem Streit vermutlich getötet worden.

„Die beiden Schurken sitzen nun zwar in unserem Kerker, allerdings haben wir hier im Dorf keinen Richter, der sie gemäß dem Gesetz aburteilen könnte. Und die Stimmung unter den Leuten wird immer schlimmer. Daher habe ich entschieden, sie umgehend in ihre Heimat eskortieren zu lassen. Und ihr scheint mir dafür genau die richtigen Leute zu sein. Natürlich bin ich dazu bereit, euch überaus großzügig für diesen Dienst zu entlohnen.“

Der Dorfschulze lächelt gezwungen. Schweißtropfen perlen auf seiner Stirn. Das ganze Gespräch läuft in einer seltsamen

Stimmung der Anspannung ab. Offensichtlich sind sich der Dorfschulze und seine Untergebene bei dem Thema ganz und gar nicht einig. Von draußen schallen immer wieder aufgebrauchte Rufe wie „knüpft die Schweine auf“, „Rache für Bernhard“ oder „zum Henker mit ihnen“ herein.

Sofern die SC allerdings den Auftrag annehmen, wirft Ortwin Bockenfeld generös einen Lederbeutel auf den Tisch. Er bietet jedem der Abenteurer für dieses Unterfangen satte 25 Goldmark an. Und damit ist die ganze Angelegenheit für ihn auch schon so gut wie erledigt: „Solltet ihr noch Fragen zu eurer Reiseroute haben, dann wendet euch an Leonora. Ich bin schließlich ein vielbeschäftigter Mann ...“

Sofern die SC jedoch vermuten, dass der Dorfschulze etwas vor ihnen verbirgt, so können sie im weiteren Gespräch mit ihm durchaus erfahren, warum ausgerechnet sie als völlig Fremde für diesen Auftrag ausgewählt worden sind [VER-Probe; +10% für *Menschenkenntnis*] und warum der Dorfschulze so nervös ist. Dies hat gleich mehrere Gründe:

- Ortwin Bockenfeld möchte weitere Probleme in naher Zukunft unbedingt vermeiden. Was liegt also näher, als diese unbekanntenen Neuankömmlinge im Dorf gleich wieder auf die Reise zu schicken? Je weiter weg, desto besser. So schlägt er gleich zwei Fliegen mit einer Klappe.
- Tatsächlich weiß er nicht genau, auf wen er sich zur Zeit in Schnutenbach verlassen kann. Denn es gibt einige, die den Pferdezüchter offen oder heimlich unterstützen. Um nicht als unfähig dazustehen, möchte sich der Dorfschulze schnellstmöglich der Schwierigkeiten entledigen. Die Abenteurergruppe allerdings kam gerade erst im Dorf an – also sollten sie noch keine Partei ergriffen haben.
- Es wäre übrigens durchaus möglich, die Verbrecher der Gerichtsbarkeit der lokalen Fürstin **Valeria von Geissler (SB S. 45)** zu überstellen. Dies wollen aber sowohl der einflussreiche Pferdezüchter wie auch der Dorfschulze mit allen Mitteln vermeiden. Daher kam ihnen die Idee, die Brüder auf die lange Reise nach Galland zu schicken. Denn wer weiß, was auf dem Weg alles so passieren mag (auch dies wird Ortwin Bockenfeld nur unter großem Druck ausplaudern).
- Je mehr Fragen die SC dem Dorfschulzen stellen, desto unangenehmer wird ihm die ganze Situation. Daher ist er gewillt, die Belohnung auf 40 Goldmark je Abenteurer zu erhöhen. Davon erhalten sie 20 Goldmark vorab, den Rest erst nach ihrer Rückkehr aus Galland (und dem erfolgreichen Abschluss ihrer Aufgabe).

Wie Leonora ganz richtig angemerkt hat, wurde der Dorfschulze vom Pferdezüchter Karl-Ludwig Weisgerber bestochen, um die beiden jungen Burschen heimlich frei zu bekommen. Das würde er aber natürlich niemals zugeben. Stattdessen versucht er den Auftrag Personen anzuvertrauen, die nicht so zuverlässig sind wie z. B. die Ausbilderin der Dorfmiliz. Zudem braucht er Leonora in Schnutenbach, um gerade jetzt für Recht und Ordnung zu sorgen ...

Neben der eigentlichen Entlohnung wird der Dorfschulze den Abenteurern die nicht unerheblichen Reisekosten ersetzen, so erpicht ist er darauf, sich der unliebsamen Brüder zu entledigen, die ihm so viel Ärger bereiten. Der Reiseseweg selbst ist eigentlich ungefährlich genug, führt er



doch an genügend Dörfern, Städten und Rasthäusern entlang, sodass die Gruppe fast jeden Abend sicher einkehren kann. In der Hafenstadt Haderfurt sollen sie sich dann einschiffen und bis Monerve in Galland per Schiff reisen, von dort aus weiter über Land bis nach Langrouché, der Heimatstadt der beiden Brüder. Dort sollen die Abenteurer diese der Obrigkeit zuführen. Der Wachoffizier **Olivier Navarre** wird ihnen als ihr Ansprechpartner genannt – dieser ist angeblich „zuverlässig und unbestechlich“.

„Ich denke, nun ist alles gesagt. Brecht so bald als möglich auf.“ Damit ist für den Dorfschulzen das Gespräch tatsächlich endgültig beendet. Sofern die SC es wünschen, wird Leonora Mororov sie noch zu dem kleinen Dorfkerker führen, in dem die Gefangenen festgehalten werden. Dabei macht sie aus ihrer schlechten Laune keinen Hehl.

ZU BESUCH IM KERKER

Auf dem kurzen Weg zu den wenigen Kerkerzellen Schnutenbachs (die sich im Erdgeschoss des gleichen Gebäudes befinden) verrät Leonora den Abenteurern – sofern diese sie fragen –, warum sie so übellaunig ist.

„Wenn ihr mich fragt – und das tut ihr ja gerade – dann stinkt die ganze Angelegenheit zum Himmel. Ortwin sollte diese Burschen besser unserer Fürstin übergeben. Natürlich bedeutet das aber jede Menge Ärger für ihn, und den möchte er nicht riskieren. Sowohl der Vater der Brüder, vor allem aber unser Pferdezüchter, würden ihm dann sicher Feuer unter dem Hintern machen. Bei ihm waren sie nämlich zu Gast, als das alles passiert ist und er hat einen großen Einfluss auf fast alle hier im Dorf.“ Damit schweigt sie und sagt nur abschließend „sie hätte schon zu viel gesagt“.

In der kleinen Wachstube hält ein Mitglied der Dorfmiliz namens **Albert** Wache. Er wirkt sichtlich angespannt. Hier

sind die Rufe vom Dorfplatz deutlich lauter zu hören. Die Kerkerzelle vor den Abenteurern ist winzig klein und besitzt kein Fenster; zwei Pritschen und ein Eimer sind die ganze Einrichtung.

Auf einer der Pritschen liegt ein schlafender junger Mann in abgerissener und schmutziger Kleidung, die ihn aber früher einmal eindeutig als Adligen ausgewiesen hat. Er ist vielleicht um die 18 Jahre alt, hat strohblondes Haar und ein offenes, sympathisches Gesicht. Die zweite Person in der Zelle ist ähnlich gekleidet, aber etwa 25 Jahre alt, seine Wangen ziert eine relativ frische Narbe (diese hat er sich beim Kampf mit Bernhard zugezogen). Ein höhnisches Lächeln umspielt die Lippen dieses Gefangenen, als er die Abenteurer gelangweilt mustert.

„Ihr abgerissenen Tagediebe sollt meinen Bruder und mich also nach Langrouché bringen? Schlagt euch das lieber ganz schnell aus dem Kopf. Mein Vater wird niemals zulassen, dass ihr dort lebend ankommt!“ Damit beginnt er lautstark zu lachen und allerlei üble Beleidigungen in seiner Landessprache von sich zu geben. Sein Bruder ist zwischenzeitlich aufgewacht und bittet ihn mit flehender Stimme, damit aufzuhören, was diesen allerdings nur noch mehr zu wüsten Schimpftiraden anspornt.

Leonora Mororov flüstert den Abenteurern zu, dass sie sich nur schwer vorstellen kann, daß der jüngere Bruder Jean-Claude zu einer Gewalttat fähig wäre, er aber wohl seinen älteren Bruder Jean-Marc vergöttert und darum fast alles tun würde, was dieser ihm sagt.

„Also, meine Lieben, ich hoffe, ihr passt gut auf uns auf. Und auf euch selbst natürlich auch, denn sonst wacht ihr vielleicht eines Morgens nicht mehr auf und habt womöglich ein hübsches rotes Halsband an.“ Mit einem letzten abfälligen Grunzen verstummt Jean-Marc LaFleur, spuckt vor den Abenteurern aus und gibt auf deren Fragen nur noch unflätige Antworten.



Leonora führt die Abenteurer auf den Dorfplatz hinaus, wo die Bewohner Schnutenbachs immer noch einen dichten Pulk bilden und ihnen wütend mit den Fäusten drohen. Ihre Begleiterin sammelt einige Frauen und Männer der Dorfmiliz – die darüber offensichtlich alles andere als erfreut sind – und zerstreut die wütende Meute dann entschlossen. Einige kleinere Grüppchen bleiben zurück und starren zur Abenteurergruppe herüber, die meisten aber ziehen sich in die örtlichen Kneipe „Zur Alten Bruck“ zurück.

Leonora erklärt den Abenteurern, dass sie sich gleich morgen früh hier vor dem Rathaus einfinden sollen: „Wir stellen euch einen Pferdekarren, um die Gefangenen zu transportieren. Es ist sicherer, die beiden in Eisen zu legen und sie möglichst vor allzu neugierigen Blicken zu verbergen. Daher werdet ihr auch morgen vor Anbruch des Tages aufbrechen.“ Falls die Abenteurer keine Pferde haben sollten, werden ihnen diese ebenfalls unter der strikten Auflage gestellt, dass die Tiere gut behandelt und nach der Reise wieder zurück gebracht werden.

Mit grimmigem Gesichtsausdruck schüttelt die einäugige Frau jedem der Abenteurer die Hand und wünscht ihnen abschließend viel Glück. „Ihr werdet es wohl brauchen ...“

DIE GESCHICHTE DER BRÜDER

Es ist in der Tat so, dass lediglich Jean-Marc LaFleur ein skrupelloser und amoralischer Verbrecher ist, sein naiver, unschuldiger Bruder hat mit dessen schlimmen Schandtaten so gut wie nichts zu schaffen. Im Gegenteil, Jean-Claude wusste bis vor kurzer Zeit nichts davon, was sein Bruder nachts oftmals trieb und die Erkenntnis, dass dieser sogar vor einem Mord an „stinkendem Bauerngeschmeiß“ nicht zurückschrecken würde, hat ihn bis ins Mark erschüttert. Dennoch betet Jean-Claude seinen Bruder nahezu an, denn seit seine Mutter **Cateline LaFleur** während seiner Geburt starb, war dieser sein einziger Freund und Beschützer. Der Vater der Brüder namens **Serge LaFleur** war immer schon ein hartherziger, unnachgiebiger Tyrann, der stets nur an Macht und Reichtum interessiert gewesen ist. Der Tod seiner sanften, liebevollen Frau hat daran nichts geändert, sondern ihn im Gegenteil noch zynischer werden lassen. Dennoch wird er es niemals hinnehmen, dass seine beiden Söhne womöglich eine Gefängnisstrafe abbüßen sollen und darum alles in seiner Macht Stehende daran setzen, diese frei zu bekommen. Er schreckt dabei auch vor einem Mordauftrag nicht zurück.

JEAN-CLAUDE LAFLEUR

Dieser junge, gutaussehende Bursche mit den großen, blauen Augen und dem gewellten, roten Haar wirkt gerade so, als könnte er kein Wässerchen trüben. Und teilweise stimmt das tatsächlich, denn Jean-Claude ist eigentlich nur ein stiller Mitwisser bei den vielen Vergehen und Missetaten, die



sein Bruder auf ihren gemeinsamen Reisen begeht. Auch bei der Attacke auf den bedauernswerten Bernhard Winterhagen in Schnutenbach stand er nur stumm, unbehaglich und den Tränen nahe daneben, während Jean-Marc diesen mit der Hilfe einiger grobschlächtiger Pferdeknechte verprügelte. Sein brutaler Bruder ist trotz all seiner Verfehlungen sein großes Vorbild, denn nur dieser hat sich nach dem Tod ihrer Mutter Cateline um ihn gekümmert.

Jean-Claude litt extrem darunter, dass sein Vater Serge – ein einflussreicher Adliger aus Galland – nie jemals Interesse an seinem jüngeren Sohn zeigte. Darum wurde sein Bruder, der ihn stets vor Ungemach bewahrte, zu seinem großen Vorbild. Und das, obwohl sich dessen Untaten mit den Jahren immer weiter mehrten und Jean-Marc sich seinen Mitmenschen (vor allem jenen gegenüber, die er für „minderwertig“ hält) immer kaltherziger und gewissenloser verhält. Jean-Claude heißt diese Taten zwar nicht gut, er verurteilt sie aber eben auch nicht und versucht nur hin und wieder halbherzig, seinen Bruder davon abzuhalten. Allerdings beginnt er nun immer mehr, sich zu fragen, wie lange das noch so weiter gehen kann. Und obwohl Jean-Claude seinen Bruder förmlich vergöttert, wird ihm mehr und mehr bewusst, dass dieser beileibe kein guter Mensch ist und sich wohl auch niemals ändern wird. Jean-Claude ist ein in sich gekehrter, nachdenklicher junger Mann, dem aufgrund seines Aussehens die Frauenherzen nur so zufliegen. Leider hat auch dies in der Vergangenheit bereits für Probleme gesorgt. Jean-Claude ist gebildet, einem Adligen aus Galland angemessen gut gekleidet, und wurde seinem Stand entsprechend in der Kampfkunst geschult. Allerdings kann er mit dem Degen seinem Bruder nicht das Wasser reichen. Um Geld müssen weder er noch Jean-Marc sich Sorgen machen, denn auf ihren ausgiebigen Reisen durch Länder wie Galland, Taliani, Khrakovja oder Al'Abar führen sie stets eine prall gefüllte Geldkassette mit sich. Zumindest diesbezüglich ist ihr gestrenger Vater überaus



großzügig; und je weniger er sich dann mit seinen Söhnen abgeben muss, desto besser ... Das vollkommene Desinteresse seines Vaters, der Tod der geliebten Mutter und nicht zuletzt der jahrelange Umgang mit seinem rücksichtslosen Bruder haben Jean-Claude zu einem desillusionierten, in sich gekehrten jungen Mann werden lassen, der eigentlich nur auf der Suche nach einem tieferen Sinn in seinem Leben ist.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
52	43	36	48	45	34	36	49	44	33
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
39	42	1	12	—	—	—	1	1W10+3	

Fähigkeiten: Adlauge*, Ausweichen, Blitzschnell*, Etikette, Gassenwissen, Gefahrensinn*, Heraldik, Kampftaktik, Kind des Glücks*, Lesen und schreiben, Reiten, Schwertmeister, Waffenspezialist: Degen, Zusätzliche Sprachen: Alt-Imperial, Gallandin.

Habseligkeiten: Elegante (aber lädierte) Gewänder („letzter Schrei“ aus Galland), edles Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, Langdolch, Degen, Ringe (Wert 100 Goldmark), Geldkatze (38 Goldmark, 22 Silberheller).

Besonderes: –

JEAN-MARC LAFLEUR



Die Familienähnlichkeit mit seinem Bruder ist nicht zu verleugnen, allerdings hören damit die Gemeinsamkeiten auch schon auf. Wie Jean-Claude kleidet er sich gerne in erlesene Gewänder (meist die aktuelle, sündhaft teure Mode aus Galland), allerdings neigt der ältere Bruder zu ziemlich geckenhafter Kleidung. Dies sollte man ihm allerdings besser nicht ins Gesicht sagen. Zudem gibt der durchtriebene Lebemann eine Unsumme für teure Duftwässerchen aus, was man deutlich riecht, wenn man sich in seiner Nähe aufhält. Jean-Marc LaFleur war die treibende Kraft bei den Ereignissen um die bedauernswerte Hildegard Landsteiner, die er in betrunkenem Zustand auf seine übliche, abstoßende Weise „näher kennenlernen“ wollte. Als Bernhard Winterhagen erzürnt dazwischen ging, war er auch derjenige, der ihn so übel zurichtete. Jean-Claude verhinderte allerdings das Schlimmste, ehe endlich die Dorfmiliz eingreifen konnte. Aber Bernhard hat dabei auch ausgeteilt und verpasste dem eitlen Burschen mit seinem Messer eine üble Narbe auf der rechten Wange. Nicht zuletzt deswegen brennt Jean-Claude eigentlich darauf, sein böses Werk zu vollenden, sollte er frei kommen – und davon geht er fest aus, denn sein einflussreicher Vater hat bisher noch immer dafür gesorgt, dass er keine ernsthaften Konsequenzen seiner vielen Missetaten zu befürchten hatte ...

Jean-Marc LaFleur ist eine Person, die wortwörtlich über Leichen geht, wenn es sie ans Ziel bringt. Ein Menschenleben bedeutet ihm nichts, und die weinerliche Weichheit seines Bruders ist ihm zunehmend ein Dorn im Auge. Jean-Marc wird auf dem Weg nach Galland alles daran setzen, zu entkommen, und da-

bei seinen Bruder ohne Skrupel nötigenfalls zurücklassen, wenn es ihm einen kleinen Vorsprung verschaffen könnte. Denn obwohl er Jean-Claude in der Vergangenheit unter seine Fittiche genommen und oft beschützt hat, wird ihm dieser mit seinen unnötigen Gewissensbissen langsam lästig. Jean-Marc wird seine Bewacher während der gesamten Reise bis aufs Blut reizen und bei jeder Gelegenheit provozieren. Er ist ein ausgezeichneter Degenfechter und hat während der Übungsstunden in der angesehensten Kampfschule in Langrouché während seiner Jugend mehr als nur einen Kontrahenten bezwungen. Auch im Kampf ist er vollkommen hemmungslos und kaltblütig.

Die geckenhaften, wertvollen Gewänder des üblen Burschen sind aktuell natürlich ziemlich ramponiert, er besitzt außerdem teuren Schmuck, vor allem Ringe (außer seinen Waffen wurde ihm von der Dorfmiliz nichts abgenommen). Eines dieser Schmuckstücke ist ein magischer Gegenstand, mit dem er dem Vertrauen seines Vaters in Galland – einem Zauberkundigen namens Aristide Lavanchy – seine missliche Lage mitgeteilt hat.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
43	40	45	32	47	46	39	42	43	48
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
48	45	2	13	—	—	2	1	1W10+4	

Fähigkeiten: Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Eherner Wille*, Einschüchtern, Erfahrener Krieger, Etikette, Flinke Finger*, Gassenwissen, Gewaltiger Hieb, Gossenkämpfer, Heraldik, Kampftaktik, Lesen und schreiben, Luchsenohr*, Meisterschütze, Menschenkenntnis, Raufen, Reiten, Scharfschütze, Saufen, Schleichen, Schlösser knacken, Schwertmeister, Verborgenes finden, Verbergen, Waffenspezialist: Degen, Zusätzliche Sprachen: Alt-Imperial, Gallandin.

Habseligkeiten: Elegante (aber lädierte), übertrieben geckenhafte Gewänder („letzter Schrei“ aus Galland), diverse Duftwässerchen (in kleinen Flakons), edles Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, Langdolch, Degen, Ringe (Wert 150 Goldmark), magischer Ring (von Aristide Lavanchy), Geldkatze (30 Goldmark, 18 Silberheller).

Besonderes: –

Der magische Ring: Der unauffällige goldene Ring, den Jean-Marc LaFleur an einem seiner Finger trägt, ist ein verzaubertes Schmuckstück. Tatsächlich stellen die eingravierten Symbole – neben arkanen Zeichen – deutlich sichtbar ein menschliches Ohr und einen menschlichen Mund dar. Der Ring wurde vom Zauberkundigen Aristide Lavanchy aus Galland, der wiederum im Dienste des Vaters der Brüder steht, angefertigt. Es ist nicht das einzige magische Schmuckstück seiner Art, ganz im Gegenteil: Aristide hat dafür Sorge getragen, dass alle seine treuen Gefolgsleute einen solchen Ring erhalten, damit er stets mit ihnen in Kontakt bleiben kann, egal wie weit sie entfernt sind. Auf Drängen von Serge LaFleur hat er Jean-Marc eines dieser wertvollen Schmuckstücke überlassen. Darum hat er auch sofort vom Vorfall in Schnutenbach erfahren und konnte entsprechende Gegenmaßnahmen ergreifen. Auch Francois Savary – der Helfershelfer des Magiers aus Erlenweiher – besitzt einen dieser Ringe. Hält man sich den Ring an den Mund und nennt man den Namen dessen, an den eine Nachricht geschickt werden soll, dann hört die betreffende Person die Stimme desjenigen, der mit ihm sprechen möchte.

WAS DARF ES SEIN, FREMDE?



Sofern sich die Abenteurer noch mit Ausrüstung für ihre doch recht lange Reise eindecken wollen, so gibt es für sie eigentlich nur einen echten Ansprechpartner in Schnutenbach – den Krämer **Kunibert Thaler (SB S. 11)**. Auf Wunsch kann Leonora Mororov den ersten Kontakt zu dem verschüchterten kleinen Mann herstellen, der sein – für die Größe des abgelegenen Dorfes – erstaunlich umfangreiches Warenangebot nur allzu gerne wortreich präsentieren wird. Sofern die Abenteurer danach noch Waffen oder Rüstung benötigen, verweist er sie dienstbeflissen an den Schmied des Dorfes.

Waren im Schnutenbacher Krämerladen:

Bogen (einfach).....	10 Goldmark
Brummeisen.....	6 Silberheller
Duftwasser (Phiole).....	1 Goldmark
Fell.....	1 Goldmark
Feuerstein und Zunder.....	1 Silberheller
Filzkappe.....	6 Silberheller
Geflochtener Korb.....	1 Silberheller
Geldkatze.....	2 Silberheller
Gugel.....	4 Silberheller
Handspiegel.....	10 Silberheller
Honigwein (2 Liter-Tonkrug).....	1 Silberheller
Kartenspiel.....	2 Silberheller
Kernseife.....	2 Kupferpfennige
Knochenwürfel.....	4 Silberheller
Kraxe.....	4 Silberheller
Kreide.....	2 Silberheller
Laterne.....	5 Goldmark
Lederhandschuhe.....	2 Goldmark
Messer.....	6 Silberheller
Nachtgewand (mit Zipfelhaube).....	1 Goldmark
Pechfackel.....	15 Kupferpfennige
Pergament (Blatt).....	1 Silberheller
Pfeil (mit Metallspitze).....	20 Kupferpfennige
Rufhorn.....	4 Goldmark
Sack.....	30 Kupferpfennige
Schild (verstärkt).....	10 Goldkronen
Schleuder.....	4 Silberheller
Schnappsack.....	3 Silberheller
Schnutenschnaps (aus Äpfeln, je Tonkrug).....	2 Silberheller
Schreibfeder.....	8 Silberheller
Schuhe (einfach).....	10 Silberheller
Seil (10 Meter).....	5 Silberheller
Speer.....	4 Goldmark
Talgkerze.....	20 Kupferpfennige
Tinte (Fläschchen).....	2 Goldmark
Umhang.....	1 Goldmark
Vogelpfeife.....	3 Silberheller
Wachskerze.....	2 Silberheller
Wams (grob).....	10 Silberheller
Wasserschlauch.....	6 Silberheller
Wegzehrung (haltbar) für einen Tag.....	1 Silberheller

Wildfalle.....	2 Goldkronen
Wolldecke.....	15 Silberheller
Wollmantel.....	5 Goldmark

Während ihres Einkaufs werden die Abenteurer vom massigen Bullenbeißer **Maximilian von Strack (BiW S. 10)**, dem Hund des Krämers, förmlich belagert. Dieser lässt es sich nämlich nicht nehmen, jeden Neuankömmling im kleinen Laden ordentlich von oben bis unten vollzusabbern.

Es gibt zwar kein großes Sortiment an Waffen und Rüstungen im kleinen Dorf an der Schnute, allerdings kann der ansässige schnaubbärtige Schmied **Dietmar Furtwangler (SB S. 34)** eventuell weiterhelfen.

Waren in der Schnutenbacher Dorfschmiede:

Buckler (aus Metall).....	8 Goldmark
Harnisch (gebraucht).....	50 Goldmark
Kettenhemd (rostig).....	40 Goldmark
Kriegssense.....	12 Goldmark
Pfeilspitzen (10 Stück).....	4 Silberheller
Schwert (gebraucht).....	8 Goldmark
Speerspitze.....	1 Goldmark

Währung im Alten Königreich: Die üblichen Zahlungsmittel im umkämpften Reich von Königin Marie-Luise Katharina zu Uhlenstein sind Gold-, Silber- und (die wesentlich kleineren) Kupfermünzen. Je nach Fürstentum und Region mag man etwas mehr oder weniger für seine Münzen erhalten, aber der allgemein gültige Wechselkurs ist:

1 Goldmark = 20 Silberheller.

1 Silberheller = 40 Kupferpfennige.

ÜBERRASCHUNG AM MORGEN

Früh am nächsten Morgen erscheinen die Abenteurer dann (hoffentlich) auf dem Dorfplatz, wo der versprochene Karren bereits auf sie wartet. Hinten auf der Ladefläche sitzen die Brüder mit verkniffenen Mienen und schweren Ketten an den Handgelenken. Seltsamerweise warten neben Leonora Mororov einige berittene Soldaten (gleiche Anzahl wie die SC in der Gruppe) in den auffälligen Wappenröcken der nahen Stadt Erlenweiher [**VER-Probe**; +10% für *Heraldik*], bewaffnet mit Speeren und Armbrüsten. Ihr Anführer heißt **Norbert Tuttenberg**, und er ist mit seinen Gefolgsleuten auf die Botschaft von Konrad-Ludwig Weisgerber (und eine ordentliche Bestechungssumme) hin in Windeseile hierher geritten, um die Brüder nach Galland zu „überführen“. Dummerweise wusste der Dorfschulze nichts vom eigenen Plan des schurkischen Pferdezüchters und nun stehen die Soldaten vor dem Problem, dass die Abenteurer als Bewacher angeheuert wurden ...

Daher wird Norbert Tuttenberg sich an die geänderte Situation anpassen und zunächst auf eine gute Chance warten, die Gefangenen zu befreien, denn er möchte die Abenteurer zumindest vorerst in Sicherheit wiegen; ihm wie auch den übrigen Wachen wurde versprochen, das sie von Serge LaFleur in Galland fürstlich belohnt würden, wenn sie die beiden Brüder dort heil abliefern ... Als die Abenteurergrup-



pe auf dem Dorfplatz eintrifft, unterhält sich der Anführer der Soldaten gerade mit einem ihnen bisher noch unbekanntem Mann fortgeschrittenen Alters. Dies ist der Pferdezüchter Konrad-Ludwig Weisgerber, der mit letzten persönlichen Anweisungen sicherstellen möchte, dass Norbert Tuttenberg seine geheime Mission verstanden hat. Mit dem Erscheinen der Abenteurer macht er sich grinsend davon. Er ist zuversichtlich, dass die korrupten Stadtwachen aus Erlenweiher sich hervorragend um die leidige Angelegenheit kümmern werden.

Natürlich weiß Leonora Mororov – die mit einigen Mitgliedern der Dorfmiliz die Abreise der Gefangenen überwacht – nichts vom geheimen Plan des Pferdezüchters. Es ist allerdings nicht zu übersehen, dass ihr die ganze Sache ziemlich merkwürdig vorkommt. Daher wird sie sich vor der Abfahrt der Abenteurer noch einmal an diese wenden: „Ich weiß nicht genau, was hier vorgeht, aber offensichtlich hat jemand sogleich nach der Gefangennahme der Brüder eine Botschaft nach Erlenweiher gesandt und diese Soldaten angefordert. Sie sollen die Gefangenen nach Galland eskortieren. Aber euer Auftrag ist meiner Meinung nach nun dringlicher als jemals zuvor. Traut niemandem auf eurer Reise. Die beiden Burschen haben offenbar sehr einflussreiche Freunde.“

Die Ausbilderin der Miliz weist die Abenteurer ebenfalls noch darauf hin, dass sie vermutet, dass der Pferdezüchter die Soldaten angefordert hat – allerdings ist dies nur eine Vermutung: „Wäre der Dorfschulze schon wach, ich bin mir sicher, er würde euren Auftrag nun nur allzu gerne vorzeitig beenden. Aber ich verlasse mich voll und ganz auf euch, auf dass ihr diese Gefangenen sicher nach Galland und dort in die Hände der Gerichtsbarkeit übergebt.“ Sie schüttelt jedem der Abenteurer zum Abschied noch die Hand und wünscht ihnen eine sichere Reise.

WACHSOLDATEN AUS ERLENWEIHER



Diese gar bärbeißigen Mannen sind der übelste Abschaum, den die Stadt Erlenweiher zu bieten hat. Selbst in der dortigen Stadtwache sind sie verrufen und es ist längst hinlänglich bekannt, dass sie gerne mal „in die andere Richtung schauen“, wenn dafür ein paar harte Münzen in ihrer Geldkatze klimpern. Der Pferdezüchter Schnutenbachs hat bei seinen krummen Machenschaften schon oftmals auf ihre wertvollen Dienste zurückgegriffen. Was

lag da näher, als sich sogleich an sie zu wenden, um die LaFleur-Brüder sicher in ihre Heimat zu geleiten? Diese Wachsoldaten wirken allesamt etwas verwaschen, sind unrasiert und nur mäßig diszipliniert, was für diesen Auftrag allerdings auch nicht wirklich von Belang ist. Nicht wenige tragen tiefe Narben von

vergangenen Auseinandersetzungen, was zumindest belegt, dass sie es gewohnt sind, mit Waffen umzugehen. Auf den ersten Blick wirken sie tatsächlich wie eine reguläre Einheit aus Erlenweiher, betrachtet man diese grimmigen Galgenstricke jedoch etwas genauer, so bröckelt die Fassade: Ihre Wappenröcke sind schmutzig und zerschlissen (sowie nicht selten blutbesudelt), ihre Kettenhemden angerostet, die Schilde übel malträtiert und ihr allgemeines Erscheinungsbild ungepflegt. Lediglich ihre Waffen – sie alle tragen Speere, Schwerter und Armbrüste sowie Rundschilde mit dem Wappen Erlenweiher bei sich – wirken gepflegt. Sie sind nur ihrem Hauptmann Norbert Tuttenberg gegenüber loyal, denn schließlich verschafft dieser ihnen immer wieder lohnende „Nebeneinkünfte“. Nötigenfalls werden sie töten, um ihre Aufgabe zu erledigen, und deswegen ganz bestimmt keine schlaflosen Nächte haben.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
30	37	42	31	36	38	43	37	39	40
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
44	38	1	12	–	–	–	3	1W10+3	

Fähigkeiten: Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Gassenwissen, Geheime Sprache: Soldaten, Gewaltiger Hieb, Gossenkämpfer, Raufen, Reiten, Saufen, Wachsamkeit*, Zäh wie Leder*.

Habseligkeiten: Abgetragene Kleidung, besudelter Wappenrock (der Stadt Erlenweiher), Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, rostiges Kettenhemd (**RSS 3, Arme/Körper**), Schild mit Wappen Erlenweiher (**RSS +1**), Speer, Schwert, Dolch, Armbrust (10 Bolzen), Geldsäckel (20 Goldmark, 8 Silberheller, 19 Kupferpfennige).

Besonderes: ...

HAUPTMANN NORBERT TUTTENBERG



Der erfahrene Wachhauptmann aus der nahen Stadt Erlenweiher ist ein wortkarger, verbitterter Mann, der frühzeitig gealtert wirkt. Früher war er loyal und unbestechlich, doch nach einem Verbrechen, bei dem sein geliebtes Eheweib zu Tode kam, wurde er zum Trinker und warf alle Skrupel über Bord. Nun kann er sich nur noch mit Schnaps, Bier oder Wein (oder am besten allem zusammen) so weit bringen, an diesem in seinen Augen wertlosen

Leben festzuhalten. Nach dem Tod seiner Gemahlin wurde er zur leichten Beute von Konrad-Ludwig Weisgerber, der schon lange nach einem korrupten Angehörigen der Stadtwache gesucht hatte, der ihm als Ansprechpartner und williger Handlanger für seine halbseidenen Geschäfte in Erlenweiher zur Seite stehen konnte. Mit Norbert Tuttenberg – dem zu diesem Zeitpunkt ohnehin schon alles egal war – fand er den geeigneten Mann für seine Zwecke. Der einst so stolze, aufrechte Hauptmann ist nur noch ein Schatten seines früheren Selbst, stets hat er tiefe Ringe unter den Augen, sein Gesicht ist eingefallen, oft wirkt er fahrig und nervös – vor allem dann, wenn er längere Zeit keinen Alkohol getrunken hat. Zu diesem Zweck trägt er aber



immer eine ausreichende Menge in den Satteltaschen seines Pferdes bei sich und zudem ein bauchiges silbernes Fläschchen an seinem Gürtel, in dem sich starker Schnaps aus Khrakovja befindet.

Immer wieder einmal nimmt er einen kräftigen Schluck, vor allem dann, wenn er vor schwierigen Entscheidungen steht. Dennoch ist er immer noch ein durchaus fähiger Kämpfer und weiß das Bastardschwert, das er in einer Rückenscheide bei sich trägt, erschreckend gut zu führen. Außerdem kämpft er wie ein Mann, der nichts zu verlieren hat.

Norbert Tuttenberg ist kein von Grund auf schlechter Mensch, allerdings weiß er, dass es aufgrund seiner eigenen Willensschwäche kein Zurück mehr für ihn gibt. Und so führt er willfährig alle Aufträge aus, die ihm angetragen werden ...

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
33	35	47	45	38	43	44	41	36	44
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
49	42	2	13	—	—	3	3	1W10+5	

Fähigkeiten: Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Eherner Wille*, Einschüchtern, Erfahrener Krieger, Fallen entdecken, Feldscher, Gassenwissen, Gefahrensinn*, Geheime Sprache: Diebe, Geheime Sprache: Soldaten, Geheime Zeichen: Diebe, Gewaltiger Hieb, Gossenkämpfer, Heraldik, Kampftaktik, Lesen und schreiben, Menschenkenntnis, Raufen, Reiten, Saufen, Schwertmeister, Verborgenes finden, Wachsamkeit*, Zäh wie Leder*, Zusätzliche Sprachen: Alt-Khrakov.

Habseligkeiten: Abgetragene Kleidung, besudelter Wappenrock (der Stadt Erlenweiher), Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, rostiger Kettenmantel (**RSS 3**, *Arme/Beine/Körper*), Schild mit Wappen Erlenweiher (**RSS +1**), Speer, Bastardschwert, Dolch, Armbrust (10 Bolzen), bauchiges Silberfläschchen (mit Schnaps aus Khrakovja), Geldsäckel (30 Goldmark, 20 Silberheller, 8 Kupferpfennige).

Besonderes: –

DAS GEHT JA SCHON GUT LOS

Während die Abenteurer mit den im Wagen angeketteten Gefangenen die einzige Straße Schnutenbachs entlang fahren, die diesen Namen auch verdient, fällt ihnen die seltsame, fast greifbare Stille auf [**VER-Probe**; +10% für *Gefahrensinn*]. So gut wie kein Mensch ist zu dieser frühen Morgenstunde auf dem Dorfplatz zu sehen. Den Grund dafür erfahren die SC, als die Gruppe am westlichen Ortsausgang ankommt: Dort hat sich nämlich eine erstaunlich große Menschenmenge versammelt, die ihnen wütend entgegen starrt! Darunter befinden sich (ohne dass die Abenteurer dies wissen können) gut ein Dutzend in Erlenweiher angeworbene Aufwiegler, die heimlich zusammen mit den Wachsoldaten angereist sind und die mit großem Erfolg die Dorfbewohner zu diesem Aufruhr angestiftet haben. Zunächst machen sich die aufgebrachten Schnutenbacher – von denen einige die Straße blockie-

ren und dabei Dreschflegel, Mistgabeln, Sensen und Knüppel schwingen – nur mit lautstarken Rufen Luft, dann aber beginnen die ersten Wurfgeschosse zu fliegen [**GES-Probe** für alle SC ohne *Reiten*, bei Misslingen schwerer Sturz und **1W3 LEB Schaden** ohne Abzug von **RSS** und **KON**-Modifikator]. Unter den Wurfgeschossen befindet sich ein in einen Stofflumpen eingewickelter Dolch sowie ein Dietrich, die beide hinten auf dem Wagen bei den Gefangenen landen [**WAH-Probe -20%**; +10% für *Wachsamkeit* oder *Adlerauge*, um dies zu bemerken]. Beide Gegenstände wird Jean-Marc sofort heimlich in seinen Gewändern verschwinden lassen ...

Kurze Zeit später werden die Abenteurer dann tatsächlich aus der aufgebrachten Menschenmenge heraus angegriffen (zunächst vor allem jene, die vom Pferd gestürzt sind); bei den Angreifern handelt es sich um die aus Erlenweiher stammenden Aufrührer, die für ein paar klingende Münzen die Einwohner Schnutenbachs bereits im Vorfeld der Abreise angestachelt haben [**INT-Probe**; +10% für *Menschenkenntnis*, um zu erkennen, dass es sich nicht um Bewohner des Dorfes handelt]. Die Schnutenbacher selbst werden in diesem Moment erschrocken zurückweichen und sich keinesfalls in das entstehende Handgemenge einmischen.

Je Abenteurer wird aus der Menge heraus ein Pfeil abgeschossen, dann stürzen sich die Aufwiegler verbissen in den Kampf, wobei sie natürlich an ihrem Leben hängen und nur versuchen, die Gruppe zu spalten, so dass Norbert Tuttenberg und seine Gefolgsleute mit den Gefangenen fliehen können. In erster Linie werden also auffälligerweise die Abenteurer attackiert [**WAH-Probe**; +10% für *Wachsamkeit*].

Die angeworbenen Aufwiegler aus Erlenweiher tragen nur normale Kleidung am Leib und scheinen allgemein ziemlich unorganisiert zu sein; nach einiger Zeit dringt der Tumult an die Ohren der Dorfmitz und diese wird rasch herbei eilen, um den SC zu helfen. Spätestens dann – oder falls sie ernsthaft verletzt werden – ergreifen die mäßig motivierten Angreifer eilig die Flucht. Falls einer von ihnen gefasst und befragt wird, so berichtet er nur, dass ein Ausländer in Erlenweiher ihre kleine Gruppe dafür bezahlt hat, um diesen Aufruhr zu veranstalten.

Während des ganzen Getümmels werden die Wachsoldaten versuchen, die Kontrolle über den Karren mit den Gefangenen zu erlangen, um damit das Weite zu suchen. Sollten sie herbei Erfolg haben, müssen sich die Abenteurer spalten, um sie wieder einzuholen. Darauf angesprochen wird Norbert Tuttenberg lediglich lakonisch antworten, dass er zum Geleitschutz der Brüder entsandt wurde, und nicht, um auf die Abenteurer aufzupassen. Angeblich wollte er die Gefangenen nur vor dem aufgebrachten Haufen in Sicherheit bringen ...

GEDUNGENE AUFWIEGLER

Dieser abgerissene Haufen von Haderlumpen wurde in Erlenweiher von Francois Savary – einem Vertrauten des Zauberkundigen Aristide Lavanchy aus Galland, der die rasche Befreiung der Brüder LaFleur vorantreiben möchte – quasi in der Gosse der kleinen Stadt angeheuert. Dieses armselige Lumpenpack war sofort dazu bereit, für ein paar Münzen den Weg

nach Schnutenbach auf sich zu nehmen, um dort wie vereinbart für Aufruhr zu sorgen. Sie alle tragen abgerissene, zerlumppte und teilweise arg verschmutzte Kleidung, was sie schon äußerlich von den Dorfbewohnern Schnutenbachs abhebt (was aber in der Menschenmenge vermutlich auf den ersten Blick untergeht). Sie wurden für diese Aufgabe eigens mit (minderwertigen) Kurzbögen und Dolchen ausgestattet, die sie danach natürlich sofort verkaufen werden, um ein bisschen mehr an diesem Auftrag zu verdienen (oder sie werden für andere üble Machenschaften benutzt). Diese Aufwiegler sind dreckig, stinken und sind geradezu übersät mit allerhand widerwärtigem Ungeziefer. Sofern sie verletzt werden, stimmen sie ein fürchterliches Gejammer und Geschrei an und versuchen eilig, sich aus dem Staub sowie auf den Rückweg in ihre Heimatstadt zu machen. Sie hängen an ihrem armseligen Leben. Werden sie gefangen genommen und ausgefragt, so sind sie rasch bereit zuzugeben, dass ein unbekannter Mann der „so komisch gesprochen hat“ sie in Erlenweiher angeheuert hat (dies war natürlich der durchtriebene Handlanger Francois Savary).

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
32	39	36	30	35	31	28	33	37	32
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
33	31	1	12	—	—	—	0	1W10+3	

Fähigkeiten: Beutelschneiderei, Bewusstlos schlagen, Flinke Finger*, Gassenwissen, Geheime Sprache: Diebe, Geheime Zeichen: Diebe, Gossenkämpfer, Klettern, Raufen, Saufen, Schleichen, Schlösser knacken, Verbergen.

Habseligkeiten: Zerschlissene, verschmutzte Gewänder (vor Ungeziefer wimmelnd), diverse improvisierte Waffen (z. B. Knüppel, Dreschflegel, Mistgabeln, Sensen), morsche Kurzbögen, rostige Dolche, Geldsäckelchen (10 Silberheller).

Besonderes: –

DIE ALTE REICHSTRASSE

Anfangs kommt die unfreiwillige Reisegruppe auf der befestigten Straße recht gut voran. Sie lassen in den ersten Tagen zügig Furtstetten und Dornendorf hinter sich, die bedrohlichen Schatten des uralten Waisenwaldes stets zu beiden Seiten des Weges lauernd. Die Wachsoldaten aus Erlenweiher erweisen sich dabei als zwar eher ungehobelte Weggefährten, die ersten Befürchtungen der SC über diese grimmige Gruppe bestätigen sich aber (noch) nicht. Zudem tut Nobert Tuttenberg alles in seiner Macht Stehende, um die Abenteurer so gut als möglich in Sicherheit zu lullen. Er weiß, dass es auf den Überraschungsmoment ankommt. Natürlich können die SC ihrerseits versuchen, bei Gesprächen mit den Wachsoldaten oder ihrem Hauptmann etwas über diese in Erfahrung zu bringen. Bei einer dieser Unterhaltungen erwähnt Norbert Tuttenberg unter anderem, dass er sich gut vorstellen könnte, dass jemand etwas dagegen hat, dass die LaFleur-Brüder in ihrer Heimat ankommen. Denn schließlich war der Überfall in Schnutenbach offenkundig geplant. Umso besser also, dass eine so große Gruppe auf die Brüder aufpasst.

Die Nächte verbringt die gemischte Reisegemeinschaft zu meist in den befestigten Rasthäusern entlang der alten,

DER FEIND IN DER FERNE

Zwar wissen es die SC (noch) nicht, aber ein unsichtbarer Gegner aus Galland spannt schon lange die Fäden, um den beiden Brüdern unablässig aus all jenen Schwierigkeiten zu helfen, in die sie aufgrund des liederlichen und amoralischen Verhaltens von Jean-Marc LaFleur immer wieder geraten. Es handelt sich um einen einflussreichen zauberkundigen Adligen namens Aristide Lavanchy, der am Hofe des „goldenen Königs“ dient. Er ist ein alter Freund des Vaters der Brüder, dem ebenso mächtigen wie gewissenlosen Serge LaFleur. Die beiden haben sich in der Vergangenheit gegenseitig selbst bei den abscheulichsten Machenschaften immer wieder absolut loyal unterstützt. Es ist ein wahrlich diabolischer Pakt zwischen den beiden auch so „ehrenwerten“ Komplizen.

ARISTIDE LAVANCHY



Der reiche, immer gut gekleidete und fast ständig lächelnde Aristide Lavanchy dient nun schon seit vielen Jahren als Berater und Zauberkundiger am prachtvollen Hof des goldenen Königs von Galland, dem vollkommen großenwahnsinnigen Jerome-Arnaud Emile „Divin-Sauveur“. Dort hat er unzählige wertvolle Kontakte und es entgeht ihm so gut wie nichts, was im ganzen Land geschieht.

Der kindlich-naive „göttliche Erretter“ und Herrscher über Galland hat vollstes Vertrauen in seinen charismatischen Berater, der erst kürzlich dafür gesorgt hat, dass ein Volksaufstand rasch, erbarmungslos und blutig niedergeschlagen wurde. Kurz und gut, der Zauberer ist kein Mann, mit dem man es sich verderben sollte, falls man an seinem Leben hängt. Seine Spione sitzen überall, von den höchsten Adelskreisen bis hinab zu den schmutzstarrenden Gossen der großen Städte, und Aristide nutzt sie geschickt zu seinem eigenen Vorteil. Er ist ein kluger, belesener Mann, der seine Günstlinge reich belohnt, dessen Rache aber weithin gefürchtet ist. Neben seinem nicht unerheblichen Reichtum ist der Magier zudem ein überaus fähiger Anwender der arkanen Künste. Er war es auch, der die speziellen magischen Ringe erfunden hat, welche viele seiner getreuen Handlanger landauf, landab mit sich führen. Er ist für sein fortgeschrittenes Alter körperlich gut in Form (Aristide ist ein wahrer Meister in der Herstellung so manch eines stärkenden Trankes), wirkt stets gepflegt und ist überaus eloquent. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass seine heimlichen Machenschaften doch einmal auffliegen sollten, hält er sich stets einen Fluchtweg offen.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
36	38	40	56	43	39	42	58	44	53
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
37	33	1	13	27	—	3	1	1W10+3	

Fähigkeiten: Artefaktkunde, Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Das Dritte Auge*, Eherner Wille*, Einschüchtern, Entziffern, Etikette, Gassenwissen, Gefahrensinn*, Geheime Sprache: Diebe, Geheime Zeichen: Diebe, Giftkunde, Gossenkämpfer, Heraldik, Lesen und schreiben, Meditation, Meisterschütze, Menschenkenntnis, Pflanzenkunde, Raufen, Reiten, Runenkunde, Scharfschütze, Verborgenes finden, Verbergen, Wachsamkeit*, Waffenspezialist: Degen, Zauberkunst: Arkan, Zusätzliche Sprachen: Abari, Alt-Imperial, Alt-Khrakov, Gallandin.

Habseligkeiten: Elegante, teure Gewänder, Schmuck (vor allem Armreife und Ringe, Wert 200 Goldmark), Langdolch (in juwelenbesetzter Scheide), *magischer Degen* (ignoriert Rüstung), diverse Gürteltaschen (mit Zauberspruch-Inredienzen), *magischer Ring*, Geldgürtel (30 Goldmark), Geldkatze (8 Silberheller, 12 Kupferpfennige).

Besonderes: Aristide Lavanchy ist ein erfahrener Zauberkundiger (mit Schwerpunkt auf Illusions- und Kampf-magie). *Er beherrscht alle in diesen Einsteigerregeln aufgeführten Zaubersprüche.*

heute nur noch selten genutzten Reichsstraße, oder sie kommen in den vereinzelt Einödhöfen oder Dörfern unter. Sobald die Abenteurer allerdings Dornendorf und die letzten Ansiedlungen in dieser spärlich besiedelten Gegend hinter sich gelassen haben, können sie feststellen [**WAH-Probe**; +20% für *Adlerauge*], dass sie verfolgt werden! Bei ihren Verfolgern handelt es sich offensichtlich um eine berittene Gruppe von 10 bis 15 Personen, die bemüht ist, immer den gleichen Abstand zu ihnen einzuhalten ... Am Abend kommen die Abenteurer, immer wieder belästigt durch beleidigende Bemerkungen von Jean-Marc LaFleur, beim einsamen Rasthaus „Heimeliger Herd“ an, wo sie für diese Nacht unterkommen können.

EIN WARMES KAMINFEUER

Der „Heimelige Herd“ ist ein zweistöckiges Gebäude, ebenso gemütlich wie sauber. Und nach den Aufregungen des vergangenen Tages tut ein kühles Bier oder ein guter Wein ganz besonders gut. Zudem sind alle Gebäude von einer gemauerten Umfriedung umgeben, so dass dieses Gasthaus an der alten Reichsstraße einen sicheren Aufenthalt verspricht. In einem Anbau des Hauptgebäudes befindet sich der Stall, in dem die Pferde untergebracht werden. Der Wirt **Lothar Käsmann** und seine etwas einfältige Schankmaid **Dietlinda** sind überaus dienstbeflissen und versuchen ihr Bestes, damit es den Neuankömmlingen gut geht und bewirten diese besonders zuvorkommend, was einigen der vorher bereits anwesenden, wohlhabenden Kaufleute nicht sonderlich gefällt. Aber außer ein paar vereinzelt abfälligen Bemerkungen gegenüber dem Wirt und seiner Helferin kommt es zu keinen weiteren Zwischenfällen, sodass die Abenteurer diese wohlverdiente Rast voll und ganz genießen können. Im Rast-

haus sind noch Einzel-, Zweier- und Vierbettzimmer frei, sowie natürlich der wenig luxuriöse Schlafsaal; ganz so, wie die Abenteurer es wünschen ...

Einige Zeit, nachdem die Gruppe hier angekommen ist, tauchen zwei finster dreinblickende, abgerissene Gestalten in der Gaststube auf, die beide mit schweren Kettenmänteln, Schilden und Streitkolben ausgerüstet sind. Sie setzen sich in die unmittelbare Nähe der Abenteurer, denn sie wollen möglichst viel in Erfahrung bringen, ehe sie und ihre Kumpane (die sich draußen am Waldrand verbergen) noch in dieser Nacht ihren Überfall starten. Sobald die Abenteurer also irgendwann in ihren Gemächern verschwunden sind, werden sie den Wirt bedrohen und ausfragen, in welchem der Zimmer die beiden Gefangenen untergebracht sind. Mit diesem Wissen werden sie einen erneuten, deutlich besser geplanten Versuch unternehmen, die LaFleur-Brüder zu befreien.

Die Abenteurer werden urplötzlich von den lautstarken Rufen „Feuer, Feuer!“ aus dem Schlaf gerissen! Und tatsächlich dringt bereits dichter Qualm aus dem Schankraum, der Stall steht ebenfalls in Flammen und das panikerfüllte Wiehern von Pferden ist von dort zu hören. Sollte die Abenteurergruppe Wachen aufgestellt haben – was Norbert Tuttenberg zu vermeiden versucht, indem er ihnen anbietet, dass er und seine Männer dies übernehmen können – so ist es durchaus möglich, dass sie die Vorbereitungen für den Befreiungsversuch auf irgendeine Weise mitbekommen [**WAH-Probe**; +10% für *Wachsamkeit*, +20% für *Luchsenaohr*].

In jedem Fall stürmt im Laufe des nun entstehenden Getümmels für jeden Abenteurer jeweils ein Gesetzloser die breite Holzterrasse des Schankraums hinauf, und die Wachsoldaten werden versuchen, sich die Gefangenen zu schnappen, um mit ihnen durch die Fenster des Gasthofes zu fliehen (wobei sie von den übrigen Angreifern tatkräftig unterstützt werden). Die Schurken werden zu entkommen versuchen, sobald die Hälfte von ihnen tot oder schwerverletzt am Boden liegt. Die Wachsoldaten kämpfen jedoch mit dem Mut der Verzweiflung (nötigenfalls bis die meisten von ihnen nicht mehr kampffähig sind oder getötet wurden). Sie geben bei dieser tollkühnen Attacke jeden Anschein auf, dass sie auf der Seite der Abenteurer stehen.

GRIMMIGE GESETZLOSE

Bei diesem abgebrühten, gut ausgerüsteten Haufen von Galgenschwengeln handelt es sich um erfahrene Veteranen unzähliger Überfälle und Angriffe unter anderem auf kleinere Dörfer oder Handelszüge. Sie sind es gewohnt, schnell und präzise zuzuschlagen. Also werden sie von einer entschlossenen, gut organisierten Gegenwehr durchaus überrascht und dann bei ihrem ansonsten so effizienten Vorgehen verunsichert werden. Allerdings steht dies nicht zu befürchten, da die Wachsoldaten aus Erlenweiher sich mitten im Kampfgetümmel auf einmal gegen die Verteidiger wenden werden. Die Gesetzlosen tragen entweder schwere Kettenmäntel oder robuste Brustharnische, außerdem sind sie mit einigen Bögen, Armbrüsten und Streitkolben, Äxten oder Schwertern bewaffnet. Und sie verstehen es auch, ihre Waffen entsprechend verheerend einzusetzen. Ihre Gruppe wurde ebenfalls von Francois Savary angeheuert und sie haben bereits eine erkleckliche Anzahlung für diesen schmutzigen Auf-

trag erhalten, die sie in ihren prallen Geldbörsen bei sich tragen. Aber auch sie werden sich eher ergeben, als sich erschlagen zu lassen, sofern ihnen bewusst wird, dass sie auf verlorenem Posten stehen. Werden Überlebende des Kampfes im Gasthaus befragt, so wissen diese schon weit mehr über ihren Auftraggeber zu berichten: Es handelt sich dabei um einen Mann namens Francois Savary, der mit einem einflussreichen Zauber-kundigen in Galland in Kontakt steht. Dieser zieht wohl im Hintergrund die Fäden und möchte, dass die Brüder frei kommen. Und das anscheinend um jeden Preis.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
32	40	39	30	37	43	42	36	45	43
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
38	36	1	12	—	—	—	3	1W10+3	

Fähigkeiten: Ausweichen, Beutelschneiderei, Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Fallen entdecken, Gassenwissen, Geheime Sprache: Diebe, Geheime Zeichen: Diebe, Geheime Zeichen: Waldläufer, Gewaltiger Hieb, Gossenkämpfer, Raufen, Reiten, Saufen, Schleichen, Schlösser knacken, Spuren lesen, Überleben, Verborgenes finden, Verbergen.

Habseligkeiten: Robuste, abgetragene Kleidung, Gesichtstuch, Bögen oder Armbrüste, diverse Waffen (Schwert, Axt oder Streitkolben), Brustharnisch (**RSS 3, Körper**) oder Kettenmantel (**RSS 3, Arme/Beine/Körper**), Reitpferd, Geldbörse (15 Goldmark, 16 Kupferpfennige).

Besonderes: –

Sollten die Abenteurer bei diesem fast aussichtslosen Kampf siegen (zum Beispiel, weil sie rechtzeitig auf den Befrei-

ungsversuch aufmerksam wurden und entsprechende Vorbereitungen treffen konnten), so wäre es möglich, etwaige Gefangene hinterher zu befragen. Allerdings sind die Gesetzlosen harte Hunde und ihnen kommt nichts allzu leicht von den Lippen [**PER-Probe**; +10% für *Einschüchtern*]. Die vielleicht wichtigste Information, welche den SC dabei in die Hände fallen könnte, ist die Tatsache, dass der geheimnisvolle Drahtzieher in Galland wohl über eine magische Möglichkeit verfügt, seinen Handlanger **Francois Savary** zu kontaktieren. Mit etwas Glück könnten sie daraus schlussfolgern, dass die Brüder mehr darüber wissen (und eventuell ebenfalls in Kontakt mit dem Zauberer stehen). So wäre es möglich, Jean-Marc sein magisches Artefakt abzunehmen, über das er immer wieder Aristide Lavanchy informiert, wo er sich gerade befindet ... Es wird jetzt auch offenkundig, dass sich mindestens die Hälfte der Gesetzlosen rechtzeitig vom Kampf absetzen konnte und vorerst spurlos verschwunden bleibt.

Sofern die Befreiung der Brüder scheitert, verhöhnt Jean-Marc die Abenteurergruppe dennoch auf seine unvergleichliche Art: „Na und, die waren doch alle entbehrlich! Wartet, bis wir erst in Galland sind – dies wird eure letzte Reise.“ An Schlaf ist in dieser Nacht nicht mehr zu denken, denn viele Pferde sind vor dem Feuer geflohen, ehe das Hoftor (durch das die Banditen hereingestürmt kamen) geschlossen werden konnte. Dies bedeutet für unsere Abenteurer, dass sie am nächsten Tag extrem erschöpft sein werden [alle **Attributproben** bis zur nächsten Rast **-10%**].

DIE HEXE MUSS BRENNEN!

Allem Anschein nach wird die Abenteurergruppe am nächsten Tag nicht mehr verfolgt. Dies verhält sich tatsächlich so, denn die überlebenden Banditen haben sich eilig gesammelt und sind voraus geritten, um in einem anderen Rasthaus einen weiteren (dann hoffentlich erfolgreichen) Hinterhalt zu legen! Doch dies können die SC natürlich nicht wissen und wiegen sich daher eventuell in Sicherheit. Sollte jemand die Spuren auf der Reichsstraße aufmerksam untersuchen [**VER-Probe -20%**; +10% für *Spuren lesen*, +10% für *Adlerauge*], so kann er eventuell erkennen, dass eine größere Gruppe Berittener erst kurz zuvor hier entlang gekommen ist.

Nach zwei weiteren, diesmal ereignislosen Tagesreisen, kommen die Abenteurer im Dorf Schafwaschn an. Der gesamte Ort ist von einem Palisadenzaun umgeben, das einzige große Tor ist geschlossen und verriegelt. Auf das Klopfen der Abenteurer reagiert zunächst niemand, dann aber öffnet ein kleines Mädchen das Tor, schaut die Gruppe erstaunt und erschrocken an und rennt eilig davon. Auf dem Weg zum Marktplatz und dem dortigen Gasthaus „Schweineschwanz-Schänke“ entdecken die Abenteurer zwei Scheiterhaufen, um die sich eine größere Menschenmenge versammelt hat. Die Dorfbewohner starren sie misstrauisch und teilweise sogar mit





offener Abneigung an. Im Gasthaus werden sie überaus mürrisch vom Wirt **Friedrich Taferner** begrüßt, der ihnen Zimmer für die Nacht zuweist. Er rät ihnen mit eindringlichem Ton, diese Nacht in ihren Kammern zu verbringen, da die Dörfler etwas „zu erledigen“ hätten und dies „Fremde“ nichts angehe.

In der Tat sollen heute Nacht zwei angebliche Hexen verbrannt werden, die das Vieh der Dörfler verflucht, die Ernte verdorben und zudem einige Männer mit Liebeszaubern verhext haben sollen. Die Schwestern **Katja** und **Karin Hegener** haben beide rote, glatte und lange Haare, unzählige Sommersprossen, sind auf eine wilde Weise gutaussehend und haben tatsächlich immer wieder einmal mit einigen Männern aus dem Dorf geflirtet, was deren Frauen natürlich ein Dorn im Auge war. Als dann eine Krankheit das Vieh befiel sowie die letzte Ernte schlechter ausfiel als erwartet, war dies Vorwand genug, die erst vor einigen Monaten zugezogenen Mädchen anzuklagen und ihnen einen lachhaften Schauprozess zu machen (der – oh Wunder – mit einem Schuldspruch endete). Sofern die Abenteurer das Gasthaus verlassen wollen, müssen sie feststellen, dass fünf Männer der Dorfmiliz davor Stellung bezogen haben und sie daran hindern wollen.

„Ihr könnt heute hier übernachten, nicht mehr und nicht weniger! Die guten Götter wollen diese verfluchten Hexen noch in dieser Nacht brennen sehen.“

Am späteren Abend versammelt sich dann tatsächlich fast die gesamte Dorfbevölkerung auf dem kleinen Platz vor dem Gasthof, schon bald darauf werden zwei junge Mädchen in zerrissenen Gewändern auf einem Karren dorthin gefahren. Sie sehen sich extrem ähnlich und rufen flehend immer wieder: „Wir sind keine Hexen, so glaubt uns doch ...“ und ähnliche Dinge, was zur Folge hat, dass die wütende Menge nur noch lauter gröhlt, sowie beginnt, die armen Frauen mit Steinen zu bewerfen. Schließlich werden beide an den Holzpfählen der Scheiterhaufen angebunden und das Dorfoberhaupt **Heinrich Karlberg** (der übrigens auch die Verhandlung geführt und den Schuldspruch gefällt hat) wirft ihnen lautstark das Vergehen der Hexerei vor. Der Marrlan-Priester dieses Ortes, ein gewisser **Ansgar Erdmann** hält eine flammende Rede, die vom immerwährenden Kampf der guten Götter gegen die Mächte des Bösen und der Finsternis handelt, die sich ganz offensichtlich in diesen verruchten Frauen leibhaftig verkörpert haben. Er weist darauf hin, wie stolz er sei, dass seine tapferen „Schäfchen“ die „Wölfe im Schafspelz“ erkannt und dabei wieder einen kleinen Sieg im Namen des Guten errungen hätten ... Dann werden die beiden Scheiterhaufen entzündet! Falls die Abenteurer jetzt nicht sofort eingreifen, verstummen die grauenhaften Schreie der beklagenswerten jungen Frauen schon bald. In der darauf folgenden, schicksalsschwangeren Stille weht der Gestank verbrannten Fleisches zu ihnen herüber [**WIL-Probe**; +10% für *Eherner Wille*, ansonsten Erhalt von 1 Punkt **IRR**].

Sollten sich die SC dazu entschließen, einzugreifen, so werden sie – je nachdem, wo sie sich gerade aufhalten – ent-

weder beide Mädchen befreien (falls sie zum Beispiel *Magie* einsetzen, um die Dörfler einzuschüchtern) oder aber nur noch Katja lebend aus dem lodernden Flammenmeer retten können. In jedem Fall schwillt das Geschrei der Dörfler während des ganzen Geschehens zu einem ohrenbetäubenden Gebrüll an. Sofort stürzen sich alle Mannen der Dorfmiliz auf die Abenteurer, um diese von ihrem (in ihren Augen) unseligen Vorhaben abzuhalten (zwei Angreifer je SC). Die Dörfler selbst werden sich zwar nicht am Nahkampf beteiligen, bewerfen die Abenteurer allerdings immer wieder mit großen Steinen (**FEK 25%**, **1W10+1 SP**)!

BLUMENBERGER DORFMILIZ

Die relativ unerfahrene Miliz aus Blumenberg attackiert die Abenteurer mit dem (vermeintlichen) Zorn der Gerechten! Diese vorwiegend jungen Kerle meinen sich im Recht und werden daher nur umso erbitterter angreifen, damit die beiden ach so üblen „Hexen“ ihrer gerechten Strafe aufgar keinen Fall entgehen. Auch die gottlosen Neuankömmlinge, die offensichtlich mit den Frauen im Bunde stehen – und sicherlich von diesen mit einem bösen Fluch belegt oder verhext wurden – haben ihr Leben damit verwirkt. Aufgrund ihrer schier fanatischen Verblendung kämpfen diese Leute mit dem Mut der Verzweiflung, selbst wenn ihre Ausrüstung und Bewaffnung, vor allem aber ihre Kampfkünste, denen der Abenteurer weit unterlegen sind. Erst schwer verletzt geben sie auf. Fast alle Angehörigen der Blumenberger Dorfmiliz tragen Speere, Kurzbögen und beschlagene Knüppel mit sich, sie sind mit leichten Lederrüstungen bekleidet. Töten die Abenteurer einige der Dorfbewohner, so werden sie sich anschließend dummerweise mit der Obrigkeit des Alten Königreiches auseinandersetzen müssen ...

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
32	34	35	33	37	34	40	32	38	39
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
36	34	1	12	–	–	–	1	1W10+3	

Fähigkeiten: Bewusstlos schlagen, Raufen, Saufen, Spuren lesen: Wildnis, Tierkunde, Wachsamkeit*.

Habseligkeiten: Einfache Kleidung, beschlagener Knüppel, Speer, leichte Lederrüstung (**RSS 1**, *Arme/Körper*), Kurzbögen, religiöses Symbol (Anhänger mit stilisiertem Raben), Geldsäckel (8 Kupferpfennige).

Besonderes: –

Sobald die Dorfmiliz die Waffen streckt, flieht der wütende Mob in alle Himmelsrichtungen und wird sich bis zur Abreise der Abenteurer auch kaum mehr blicken lassen. Sofern Katja gerettet wird und Karin nicht, finden die Abenteurer in diesem Fall nur noch eine entsetzlich nach verbranntem Fleisch stinkende, völlig entstellte Leiche vor [**WIL-Probe**; +10% für *Eherner Wille*, ansonsten Erhalt von 1 Punkt **IRR**]. In jedem Fall ist die junge Frau (*es wird hierbei davon ausgegangen, dass nur Katja Hegener überlebt hat*) überaus dankbar und bittet die Abenteurer unter Tränen, sie von diesem Ort des Grauens mitzunehmen, was Jean-Marc in Zukunft Anlass zu allerlei anzüglichen Bemerkungen geben wird. In der Tat ist Katja zwar keine Hexe, kennt sich aber mit Kräutern und Pflanzen sehr gut aus. Sobald sie sich von ihrem Schock erholt hat, kann ein sympathischer Abenteurer

eventuell ihr Interesse erregen, dann ihre Zuneigung und später vielleicht sogar ihre Liebe gewinnen ...

KATJA UND KARIN HEGENER



Karin und Katja Hegener sind Zwillinge und waren seit ihrer Geburt niemals getrennt. Beide haben langes, glattes rotes Haar, grüne, leuchtende Augen, Sommersprossen und ein fröhliches, anziehendes Wesen. Als Waisen nach einem der unzähligen Bürgerkriege im Alten Königreich waren sie schon früh gezwungen, auf eigenen Beinen zu stehen. Ihre Großmutter Greta – eine erfahrene Kräuterfrau – nahm sie anfangs noch unter ihre Fittiche,

doch diese wurde eines Tages von einem übereifrigen Hexenjäger unter falschen Vorwürfen dem „reinigenden“ Feuer überantwortet. Die beiden Mädchen kamen daraufhin in ein großes Waisenheim in Augenburg, in dem sie schlimme Zeiten durchmachen mussten. Vor allem ihr bis dahin so prägnanter Freiheitsdrang sollte ihnen dort mit frommen Worten und der beißenden Rute ausgetrieben werden, was jedoch nur dazu führte, dass sie nach einiger Zeit schlicht und ergreifend die Flucht ergriffen. Seitdem waren sie stets auf der Wanderschaft, verdingten sich hier und dort als Erntehelferinnen oder Tagelöhnerinnen, was ihnen ein mehr schlechtes als rechtes Auskommen ermöglichte. Doch sie lernten in dieser Zeit, in der Wildnis zu überleben, wobei ihnen die Kenntnisse ihrer weisen Großmutter zugute kamen. Sie kennen Kräuter und Pflanzen des Landes in- und auswendig, haben ein Händchen für den Umgang mit Tieren und besitzen ein gutes, wenn auch ungezähmtes Herz.

Falls Karin in den Flammen ein schreckliches Ende gefunden haben sollte, ist Katja zutiefst erschüttert und zunächst kaum noch ansprechbar. Ein Dasein ohne ihre Zwillingsschwester erscheint ihr einfach unmöglich! Nach und nach wird sie aber zurück ins Leben finden, immer noch angetrieben von einem unbändigen Lebenswillen. Nur allzu gerne wird sie die Abenteurer begleiten, fort von diesem Ort von Feuer und Asche.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
46	40	28	44	35	30	38	41	42	36
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
27	32	1	11	–	–	–	–	1W10+1	

Fähigkeiten: Beutelschneiderei, Das Dritte Auge*, Eulenburg*, Fallen entdecken, Feldscher, Flinke Finger*, Gassenwissen, Geheime Sprache: Diebe, Geheime Zeichen: Diebe, Giftkunde, Klettern, Lesen und schreiben, Menschenkenntnis, Pflanzenkunde, Schleichen, Tierkunde, Überleben: Wildnis, Verborgenes finden, Verbergen, Wachsamkeit*.

Habseligkeiten: Zerrissene Kleider, Gürtelsäckchen (mit getrockneten Kräutern), Messer.

Besonderes: –

Am nächsten Morgen (oder noch in der gleichen Nacht, sofern sie dies wünschen) können die Abenteurer anscheinend unbehelligt weiterziehen, aber der erzürnte Priester

Ansgar wird umgehend ein Schreiben nach Karlsheim senden, um dort den berühmt-berüchtigten Hexenjäger **Alfons Rauschenbach** auf die entflozene „Hexe“ und deren willige Handlanger anzusetzen. Dies könnte den SC in späteren Abenteuern eventuell noch zum Verhängnis werden (ein Erscheinen dieses Antagonisten ist für dieses Szenario aber nicht vorgesehen).

DREISTER FLUCHTVERSUCH

Während der nächsten, relativ ereignislosen Tage wird Jean-Marc LaFleur mit dem versteckten Dietrich (es sei denn, dieser wurde bereits entdeckt) einen Fluchtversuch unternehmen. Er wird mitten in der Nacht auf eine Ablenkung der (hoffentlich aufgestellten) Wachen warten (z. B. durch ein Geräusch im Wald) oder diese durch geworfene Steine sogar selbst verursachen, um dann das Schloss seiner Handketten geschickt zu öffnen und mit Katja als Geißel zu fliehen ... Falls die SC jedoch tatsächlich keine Wachen aufgestellt haben, so gelingt der Fluchtversuch sowieso fast automatisch [**WAH-Probe -20%**; +10% für *Wachsamkeit*, um rechtzeitig aufzuwachen]. Dies ist aber eigentlich nur als kleines Intermezzo gedacht, denn es wird den Abenteurern nicht sonderlich schwerfallen, den Spuren der beiden zu folgen (zudem die kratzbürstige Katja alles Mögliche versucht, um Hinweise wie umgeknickte Zweige usw. zu hinterlassen). Sofern er aufgefunden wird, droht Jean-Marc allerdings, Katja mit deren eigenem Messer die Kehle durchzuschneiden, falls man ihn nicht sofort gehen lässt. Es obliegt den SC, dieses Problem möglichst ohne Gefahren für das junge, immer noch zutiefst traumatisierte Mädchen zu lösen.

HERZLICHES WILLKOMMEN

Im nächsten Rasthaus auf dem Weg, es trägt den klingenden Namen „Zum Taubennest“, werden die Abenteurer erneut überaus freundlich empfangen. Der Wirt **Alois Furtwangler** bedient sie mit seiner stets lächelnden Frau **Magda** äußerst dienstbeflissen, was aber durchaus daran liegen kann, dass sich zur Zeit nur wenige andere Gäste im Rasthaus befinden. Diese sitzen verteilt in der Schankstube in dunklen Ecken, sie halten sich möglichst von den Neuankömmlingen fern. Und dies aus gutem Grund! Im Schankraum halten sich die verbliebenen Banditen (die „Gäste“ in gestohlener Kleidung) zusammen mit ihrem Anführer **Franz-Josef Rottmeister** auf, die erst vor einigen Stunden die übrigen echten Gäste zur Weiterreise gezwungen – oder diese einfach umgebracht – haben. Im Keller verbergen sich noch zwei weitere der Halsabschneider (sowie etwaige Leichen der vorherigen Gäste), welche den Sohn **Feddo** und die Tochter **Karmel** der Wirtsleute in ihrer Gewalt haben. Sie drohen damit, diese zu töten, falls der Wirt der Abenteurergruppe nicht das Gift „Wolfswurz“ in Getränke sowie Speisen mischt! Natürlich kommen die um ihre Kinder zutiefst besorgten Eltern dieser Aufforderung nach. Und sie spielen ihre Rolle dabei so gut, dass es



ziemlich schwer ist, den heimtückischen Anschlag im Vorfeld zu durchschauen [VER-Probe -20%; +10% für Menschenkenntnis, +20% für Gefahrensinn].

Das potente Pflanzengift ist nicht zu schmecken oder zu entdecken [VER-Probe -20%; +10% für Gifkunde], und nur

sehr robuste Personen können gegen dessen rasch einsetzende Wirkung bestehen [KON-Probe -10%; +10% für Resistenz: Gift].

Unterliegen die Abenteurer den Wirkungen des Giftes, so müssen sie völlig umnachtet und wehrlos miterleben, wie die Banditen die beiden Brüder befreien. Jean-Marc lässt es sich nicht nehmen, dem Abenteurer, der ihn bisher am abfälligsten behandelt hat, noch einmal einige heftige Tritte zu verpassen [1W6 SP ohne Abzug von RSS und KON-Bonus]!

Falls die Abenteurer allerdings bemerken, dass hier etwas faul ist, so folgt über kurz oder lang ein erbitterter Kampf.

FRANZ-JOSEF ROTTMEISTER



Der hartgesottene Anführer der gedungenen Schurken ist im Zugzwang! Als Veteran vieler Überfälle hat er beim letzten Angriff feststellen müssen, dass er die Abenteurer böse unterschätzt hat, und seine Pläne nun entsprechend geändert. Nun ist das tückische Gift Wolfswurz das Mittel seiner Wahl. Franz-Josef Rottmeister ist alles recht, sofern er nur die Brüder endlich in seine Hände und damit seinen wohlverdienten Lohn bekommt. Zudem ist der mie-

se Haderlump sich ziemlich sicher, dass sein Auftraggeber aus Galland – der Zauberer Aristide Lavanchy – ihn bitter bestrafen wird, sollte er diesen Auftrag nicht zu dessen vollster Zufriedenheit ausführen. Und da dieser schäbige Schuft ausgesprochen abergläubisch ist, fürchtet er nun (vollkommen zu Recht), dass ein gar finsterner Fluch schon auf ihn wartet ...

Franz-Josef ist ein breit gebauter, gedrungener und muskulöser Mann. Viele Narben ziehen sich über seinen Körper und sein wenig vertrauenswürdig wirkendes Gesicht. Seine schwarzen Haare sind kurz geschoren. Ihn umgibt stets der abstoßende Geruch nach kaltem Schweiß. Im Kampf verlässt er sich vor allem auf seine brutale Kraft und schwingt daher einen schweren Zweihandhammer, mit dem er Schilde zerschmettern und Knochen brechen kann. Er wird bei diesem zweiten Aufeinandertreffen mit der Reisegruppe auf gar keinen Fall nachgeben, sondern nötigenfalls bis zu seinem Ende kämpfen.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
26	36	52	34	39	46	48	40	42	44
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
43	34	2	14	–	–	–	3	1W10+6	

Fähigkeiten: Ausweichen, Beutelschneiderei, Bewusstlos schlagen, Eherner Wille*, Einschüchtern, Erfahrener Krie-

ger, Feldscher, Gassenwissen, Geheime Sprache: Soldaten, Gewaltiger Hieb, Giftkunde, Gossenkämpfer, Kampftaktik, Menschenkenntnis, Raufen, Reiten, Resistenz: Gift, Saufen, Schleichen, Schlösser knacken, Spuren lesen, Stark wie ein Ochse*, Überleben: Wildnis, Verborgenes finden, Verbergen, Waffenspezialist: Zweihänder, Zäh wie Leder*.

Habseligkeiten: Robuste, abgetragene Kleidung, Gesichtstuch, Armbrust, Zweihandhammer, Langdolch, Brustharnisch (RSS 3, Körper), Streitross, Geldbörse (30 Goldmark, 15 Silberheller, 7 Kupferpfennige).

Besonderes: –

Sollten die Gesetzlosen während diesem zweiten Angriff mit den Brüdern entkommen, so können die Abenteurer – sofern sie noch am Leben sind – deren Spur folgen [WAH-Probe; +10% für Spuren lesen], um das vorübergehende Lager (ca. eine halbe Tagesreise entfernt) zu finden und dort einen eigenen Überfall durchzuführen. Misslingt dieser, so sind sie mit ihrem Auftrag leider kläglich gescheitert ...

ANKUNFT IN HADERFURT

Endlich kommen die Abenteurer in Haderfurt an, wo sie sich nach Galland einschiffen können. Die erste böse Überraschung erwartet sie jedoch beim Hafenmeister, denn es gibt nur ein Schiff, das demnächst ins Nachbarreich fährt: Die **LaBeaux** unter dem Kommando des schneidigen Kapitäns **Edmond Delille**. Die SC wittern jetzt vielleicht bereits erneut Verrat, aber in der Tat ist dieser Mann unbestechlich, was man von seiner vierschrötigen Mannschaft leider nicht unbedingt behaupten kann. Der Kapitän schlägt ihnen vor, die Gefangenen im hinteren Teil des Frachtraums anzuketten, wo sie weder seine anderen Passagiere, noch seine Mannschaft bedrohen können. Ingeheim wird aber eine bestochene Zauberkundige mitreisen, welche die Brüder kurz vor der Ankunft befreien und dann mittels ihrer Zauberei verbergen soll. Zunächst müssen die Abenteurer jedoch erst einmal einen ganzen Tag in Haderfurt verbringen, wo den aufmerksamen Beobachtern unter ihnen [WAH-Probe; +10% für Wachsamkeit] schnell auffallen dürfte, dass sie schon wieder beschattet werden. Am nächsten Tag läuft die LaBeaux beim ersten Tageslicht aus, die Nacht zuvor verläuft völlig ereignislos (aber dies können die Abenteurer ja schließlich nicht wissen).



LICHTET DEN ANKER ...

Zusammen mit den Abenteurern befinden sich noch sechs weitere Passagiere an Bord der LaBeaux: **Paulette Dupont**, eine affektierte, unnahbare Adlige, **Gaston Tourville**, ein hoffnungslos in sie verliebter, treu ergebener und speichelleckerischer Gefolgsmann (beide aus Monerve), **Gerda Vichhandler**, eine gut gekleidete Händlerin aus Karlsheim, **Waldemar Hemdspinner**, ein glatzköpfiger, ständig schwitzender Tuchhändler aus Erlenweiher, **Lothar Ahlenstiel**, ein Handwerker aus Augenburg und **Yaroslav Alexeyev**, ein Gelehrter aus Damazhir. Sie alle reisen nach Galland, um dort ihren verschiedenen Geschäften oder sonstigen Tätigkeiten nachzugehen. Im Laufe der Seereise können die SC sie (sofern der Spielleiter dies möchte) relativ einfach näher kennenlernen ...

Theoretisch könnte sich in den Tiefen des Frachtraumes natürlich noch jemand verborgen halten, doch wer kann das schon so genau wissen? Gerda Vichhandler ist außerdem nicht das, was sie vorgibt zu sein; sie wurde von Francois Savary (dem treuen Gefolgsmann von Aristide Lavanchy) mit einer überaus üppigen Summe bestochen, um die beiden Brüder im Schutze eines Illusionszaubers zu befreien sowie anschließend bis zur Ankunft in der Hafenstadt Monerve zu verbergen!

GERDA VICHHANDLER



Die gute Gerda ist beileibe keine langjährige Rinderhändlerin aus Karlsheim, sondern vielmehr eine geübte Zauberkundige der hohen Kunst der Illusionsmagie aus der weithin berühmten Gallander „Academi Sorcerelli“. Mit einem guten Gehör kann man ihren leichten Akzent eventuell heraushören, was sie aber damit erklärt, dass sie die meisten ihrer Geschäfte eben in Galland tätigt. Ihr eigentlicher Name lautet Amandine Brionne, sie war eine

der besten Schülerinnen, die jemals an ihrer Zauberschule ausgebildet wurden. Allerdings war sie stets sehr neugierig und hat sich auch Bereichen der Magie zugewandt, die ihren Lehrmeistern ganz und gar nicht gefielen, sodass sie frühzeitig aus der

Akademie „entlassen“ wurde. Dies hat sie bis zum heutigen Tage nicht verwunden. Nun bietet sie ihre wertvollen Dienste allen an, die dafür in klingender Münze bezahlen können – denn schließlich füllt Zauberei einem leider nicht den Magen. Sie hat bereits einige Aufträge für Aristide Lavanchy ausgeführt – meistens dann, wenn es um Heimlichkeit und die Täuschung seiner Gegner ging. Amandine ist eine gutaussehende, wenn auch eher unauffällige, höchst intelligente Frau mittleren Alters, die es gewohnt ist, im Verborgenen zu arbeiten. Dummerweise muss sie aufgrund der Umstände diesmal übereilt agieren, was ansonsten gar nicht ihre Art ist. Sie wird sich so gut als möglich von den Abenteurern fern halten und ihre Zauberei erst dann einsetzen, wenn sie davon ausgehen kann, dass ihr Plan voll aufgeht. Für eine „Viehhändlerin“ ist sie erstaunlich gut gekleidet – ihre größte persönliche Schwäche ist ihre Eitelkeit. Und sie hat noch große Dinge vor, also wird Amandine es tunlichst vermeiden, sich in Lebensgefahr zu begeben.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
39	39	31	44	35	27	33	48	50	42
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
32	36	1	11	15	–	–	1	1W10+2	

Fähigkeiten: Adlerauge*, Akrobatik, Artefaktkunde, Ausweichen, Beutelschneiderei, Das Dritte Auge*, Entziffern, Etikette, Flinke Finger*, Geheime Sprache: Arkan, Geheime Zeichen: Arkan, Geheime Zeichen: Diebe, Kind des Glücks*, Lesen und schreiben, Meditation, Menschenkenntnis, Reiten, Schleichen, Verborgenes finden, Verbergen, Wachsamkeit*, Zauberkunst: Arkan, Zusätzliche Sprachen: Alt-Imperial, Alt-Khrakov, Gallandin.

Habseligkeiten: Wertvolle Gewänder, pelzverbrämter Umhang, Geschmeide (Wert 70 Goldmark), Dolch, Gürteltaschen (mit Zauberspruch-Ingredienzien), Amulett (mit Philia-Symbol), Geldkatze (34 Goldmark, 12 Silberheller, 5 Kupferpfennige).

Besonderes: Amandine Brionne ist eine geübte Zauberkundige (mit Schwerpunkt auf Illusions- und Kampfmagie). Sie beherrscht alle in diesen Einsteigerregeln aufgeführten Zaubersprüche.

DUNKLE WOLKEN ZIEHEN AUF

Bereits am zweiten Tag der Reise ziehen tagsüber dicke schwarze Wolken auf, was den Kapitän der LaBeaux ziemlich besorgt. Immer wieder sieht man ihn gen Himmel starren und mürrisch den Kopf schütteln. Dennoch bleibt es bei einem ruhigen Wellengang, zumindest solange die Abenteurer wach sind. Mitten in der Nacht reißt dann schließlich ein lauter Donnerschlag die Abenteurer aus ihren Träumen – das Schiff unter ihnen stampft und schlingert bedrohlich [**KON-Probe**; +10% für *Zäh wie Leder*, ansonsten Seekrankheit und Abzug von -10% für alle Proben auf dem Schiff].

Falls die Abenteurer daraufhin an Deck gehen, so bietet sich ihnen ein ebenso majestätischer wie auch erschreckender Anblick: Riesige Wellenberge türmen sich im Licht gewaltiger, verästelter Blitze rings um das Schiff auf, nur um dann krachend über ihm zusammenzubrechen. Der Lärm des



Donners ist nahezu ohrenbetäubend. Kapitän Edmond Delille wird sich an einem Halteseil zu den Abenteurern hangeln und sie hastig dafür einteilen, einige lose Taut festzuzurren, sobald er ihnen das Kommando dazu gibt. Einige seiner Matrosen liegen bereits verletzt unter Deck, und daher ist er dringend auf die Hilfe dieser jämmerlichen Landratten angewiesen, sofern das Schiff nicht kentern soll!

Kommen sie dieser Aufforderung nach – eigentlich mehr ein Befehl als eine Bitte –, so entdecken sie im Licht eines aufzuckenden Blitzes urplötzlich direkt neben sich einen riesigen Wellenberg, der schon im nächsten Moment krachend über dem Deck zusammenschlägt [STÄ-Probe; +10% für Akrobatik, ansonsten 1W10 SP ohne Abzug von RSS und KON-Bonus]. Sie verlieren bei Nichtbestehen des Tests den Halt und stürzen wuchtig auf das klatschnasse Deck, danach rutschen sie mit hoher Geschwindigkeit ungehindert auf die Reling zu [GES-Probe -10%; +10% für Blitzschnell, sonst gehen die betroffenen Abenteurer über Bord!]. Ein anderer Abenteurer könnte sie eventuell noch vor einem garstigen Tod in der aufgepeitschten See retten [REA-Probe; +10% für Blitzschnell], beim Misslingen jedoch das selbe Schicksal erleiden (dies kostet alle betroffenen SC 1 HEP). Sofern Heldenpunkte ausgegeben wurden, können die jeweiligen Abenteurer am nächsten Morgen wie durch ein Wunder aus dem Meer gefischt werden ...

GARSTIGES MONSTRUM AHOI!

Am nächsten Tag legt sich der Sturm zum Glück und in einer frischen Brise jagt die LaBeaux nur so über das Wasser. Galland scheint in greifbare Nähe gerückt. Die Passagiere halten sich häufig an Deck auf (was der qualvollen Enge ihrer Kabinen geschuldet ist), und so können die Abenteurer mit ihnen ins Gespräch kommen. Lediglich Gerda Vichandler hält sich krampfhaft abseits und versucht, so wenig wie möglich aufzufallen. Im Laufe des kommenden Abends wird einer der Abenteurer, der sich gerade an der Reling befindet, im letzten Licht der sinkenden Sonne eine entsetzliche Entdeckung machen: Während er gerade gedankenverloren den Sonnenuntergang betrachtet, bemerkt er, dass ein riesiges Auge ihn aus dem Wasser heraus anstarrt [WIL-Probe; +10% für Eherner Wille, andernfalls Erhalt von 1W2 Punkten IRR]!

Ein vager Schatten, größer als das gesamte Schiff, schwimmt träge neben der LaBeaux her und beobachtet sie dabei anscheinend aufmerksam – es handelt sich bei der monströsen Kreatur um einen Riesenkraken aus den unergründlichen Tiefen des Meeres. Dieser wird wenig später spurlos im Wasser verschwinden, am nächsten Tag aber erneut auftauchen und dann überraschend mit seinen Tentakeln über die Reling greifen, einen Matrosen packen und unter Wasser zerren. Dies wiederholt sich an den kommenden Tagen immer wieder, bis die Abenteurer sich ein Herz fassen und diesem grausamen Spuk mutig ein Ende bereiten.

BLUTRÜNSTIGER RIESENKRAKE

Diese tentakelbewehrte Monstrosität aus den tiefsten Tiefen des Meeres hat eine bedauerliche Gier nach menschlichem Fleisch entwickelt, seit sie vor geraumer Zeit einen glücklosen Seeman verspeist hat. Seitdem schwimmt der Riesenkrake immer wieder hinauf an die Wasseroberfläche, um nach den Umrissen von Schiffen Ausschau zu halten. Denn das gewaltige Tier hat gelernt, dass die schmackhaften menschlichen Hapen allzu leicht zu ergattern sind. Wozu also noch länger mit Walen und Seeschlangen kämpfen? Der Krake greift mit seinen mächtigen, dicht an dicht mit Saugnäpfen besetzten Tentakeln weit aus dem Meer heraus und es ist fast unmöglich, einem solchen kraftvollen Angriff zu entkommen. Dann zieht das Monster sein beklagenswertes Opfer rasch an sein Schnabelmaul heran, wo es genüsslich in kleine Stücke zerteilt wird. Allein der furchterregende Anblick dieser gewaltigen Kreatur reicht oft schon dazu aus, dass selbst die wackersten Seeleute den Verstand verlieren und jede Gegenwehr aufgeben. Wird der Riesenkrake nicht besiegt, so kann es leicht passieren, dass das riesenhafte Tier die LaBeaux noch vor der Ankunft in der Gallander Hafenstadt Monerive einfach in die lichtlose Tiefe zieht, um sich dann in aller Ruhe an den vielen Leichen zu laben.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
05	22	66	–	50	88	35	15	45	40
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
33	–	4	32	–	–	–	2	1W10+8	

Fähigkeiten: Eherner Wille*, Gefahrensinn*, Wachsamkeit*.

Eigenschaften: Angsteinflößend (diese Kreatur flößt kleineren Lebewesen Furcht ein; es ist eine WIL-Probe je KS notwendig, um sie im Nah- oder Fernkampf attackieren zu können. Ist diese Probe einmal gelungen, so kann der SC normal agieren); Körperpanzer (die Kreatur hat eine so widerstandsfähige Haut, dass diese wie eine Rüstung zählt); schleimige Haut (die Haut der Kreatur ist glitschig, daher gleiten Angriffe leicht ab; NAK/FEK -10%), wuchtige Schläge (Attacken dieser Kreatur können nicht abgewehrt werden; es ist lediglich möglich, ihnen auszuweichen).

Habseligkeiten: –

Besonderes: –

Ein Abenteurer, der eine Verletzung durch einen der tastenden, immens starken Tentakel hinnimmt, gilt als gepackt, wird ins Wasser gezerrt und innerhalb von 5 KS gefressen oder ertränkt. Er kann sich nur aus eigener Kraft befreien, wenn ihm eine STÄ-Probe gelingt, oder er mit einem Schlag 8 SP am Tentakel erzielen kann.

ENDLICH LAND IN SICHT ...

Das Ende der turbulenten Reise zeichnet sich ab, als endlich wieder Land in Sicht kommt. Sobald der Ausguck dies gemeldet hat, schreitet Amandine jedoch umgehend zur Tat: Im allgemein herrschenden Durcheinander sowie der Aufregung über die baldige Ankunft, schleicht sie sich im Schutze eines Illusionszaubers unter Deck in den Frachtraum, wo die beiden Gefangenen an-

gekettet sind. Sie nimmt dabei das Aussehen der Adligen Paulette Dupont an. Sind dort Wachen postiert, versucht sie diese mit einem simplen „Schlummer“-Zauber auszuschalten. Mit Hilfe eines einfachen Zauberspruches öffnet sie danach spielerisch die Schlösser der Ketten. Hinterher verbergen sich die Brüder weiter in den Tiefen des Frachtraums, während Amandine nach oben zurückkehrt, als sei nichts geschehen ... Dort wirft sie zwei schwere Bündel, umwickelt mit Segeltuch, über Bord. Das laute Klatschen ist weithin zu hören und mehrere Matrosen bemerken gerade noch, wie zwei „Körper“ untergehen. Die gewitzte Amandine Brionne wird nicht zaudern, sondern erschrocken aufschreien und behaupten, die Gefangenen wären an ihr vorbei gerannt und hätten sich in die Fluten gestürzt! Es liegt an den Abenteurern, diese verzwickte Angelegenheit möglichst rasch aufzulösen und die beiden „ertrunkenen“ Brüder zu enttarnen, denn die Zauberkundige hat mit Hilfe einiger falscher Bärte, gestohlener Matrosenkleidung und eines minderen Illusionszaubers die Brüder recht gut getarnt, so dass diese im ewigen Zwielflicht unter Deck einer vorläufigen Untersuchung problemlos standhalten können. Außerdem beteiligen sie sich natürlich tatkräftig an den Vorbereitungen zum Entladen der Fracht.

Kapitän Edmond DeLille ist zwar ungehalten aufgrund des Zwischenfalles, wird aber bereits nach kurzer Suche weiter auf den Hafen zuhalten. Er meint nur noch lakonisch: „In diesen Gewässern wimmelt es nur so vor Haien und schlimmerem Getier. Die See hat die beiden zu sich geholt und wird sie nicht mehr freigeben, das steht mal fest. Möge der Gott der Meere ihnen gnädig sein.“ Sollten die SC den Trick Amandines nicht durchschauen und das gesamte Schiff – vor allem aber dessen Mannschaft – einer genauen Durchsuchung unterziehen, so sind ihnen die LaFleur-Brüder tatsächlich durch die Lappen gegangen. Diese werden gemeinsam mit ihrer Befreierin schnellstmöglich aus der Hafenstadt Monerve in Richtung Langrouché aufbrechen; immerhin gäbe es damit für die Abenteurergruppe noch eine allerletzte Chance, ihrer wieder habhaft zu werden.

DIE BRÜCKE DES TODES

Von Monerve aus müssen die Abenteurer zu Fuß weiterreisen, werden aber anscheinend nicht verfolgt. Schließlich und endlich, nach einer erstaunlich ruhigen und angenehmen Reise durch die schöne Küstenlandschaft Gallands, treffen sie auf die Vorberge der Weißen Gipfel, an deren Fuß Langrouché liegt. Sie reisen einen bewaldeten Bergpass entlang, als vor ihnen eine wuchtige Holzbrücke auftaucht, die über eine Schlucht und einen in schwindelerregender Tiefe dahinbrausenden Fluss führt [WAH-Probe für alle SC mit *Adlerauge*, *Verborgenes finden* oder *Wachsamkeit*].

Unter den Holzbalken des Brückenbodens und auf den wichtigen Stützpfählen verbergen sich geschulte Meuchelmörder aus Al'Abar, die mit viel Mühe von Francois Savary angeheuert wurden (er ist der Reisegruppe voraus gereist und wartet versteckt am anderen Ende der Brücke). Diese Meuchelmörder greifen vollkommen gnadenlos an und be-

nutzen ihre Waffen, die alle mit dem Gift einer exotischen Schlange aus ihrer heißen Heimat bestrichen wurden, mit großem Geschick. Eine Niederlage kommt für sie nicht in Frage. Francois wird ebenfalls ins Kampfgeschehen eingreifen, allerdings schießt er aus sicherer Entfernung seelenruhig mit seinem Langbogen auf die Abenteurer.

MEUCHELMÖRDER AUS AL'ABAR



Es ist nicht gerade einfach (oder ungefährlich) die unvergleichlich tödlichen Assassinen der geheimen, von zahllosen düsteren Legenden umrankten Bergfestung Mas al-Ayuuf tief in den unzugänglichen Bergen Al'Abars anzuheuern. Doch Francois Savary – der fast ebenso fanatisch ist wie diese gewissenlosen Mordbuben – hat es geschafft. Seinem Herrn und Meister Aristide Lavanchy ist schlussendlich klar geworden, dass er die wichtige Aufgabe nun in die Hän-

de von vollendeten, unaufhaltsamen Spezialisten in der hohen Kunst des Tötens legen muss. Diese Meuchelmörder aus Mas al-Ayuuf glauben, dass eine Niederlage die größtmögliche Schande in den Augen ihres grausamen Wüstengottes Udug ist, daher kämpfen sie immer bis zum bitteren Ende – und nur allzu oft gehen sie dabei als Sieger von dannen. Und hier sind sie also nun, angeworben über die Unterweltkontakte von Francois Savary, und lauern gut verborgen in einem Hinterhalt zwischen den massiven Verstrebungen unter der Holzbrücke, die sich wiederum über einen gähnenden Abgrund erhebt. Erst wenn ihre auserwählten Opfer sich fast in der Mitte befinden, werden sie völlig überraschend angreifen. Dazu benutzen sie ihre speziellen Schwerter – die sogenannten Muzakku – von denen sie zwei in Rückenscheiden bei sich tragen. Zusätzlich sind sie mit gekrümmten Dolchen, den Khunjari, bewaffnet. Alle ihre Waffen sind mit dem todbringenden Gift der Schädelnatter bestrichen. Die Gesichter der Angreifer sind von fremdländischen Helmen bedeckt, ansonsten tragen sie jedoch nur leichte Rüstung, um beweglich zu bleiben. Ihr ungewöhnlicher Kampfstil dürfte die Reisegruppe vor große Probleme stellen. Unterliegen sie, so stürzen sie sich in ihre Waffen oder in den Abgrund der Schlucht.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
35	45	46	34	49	37	54	44	56	59
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
54	43	2	14	–	–	–	1	1W10+4	

Fähigkeiten: Akrobatik, Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Blitzschnell*, Eherner Wille*, Einschüchtern, Fallen entdecken, Fallen entschärfen, Gassenwissen, Gefahrensinn*, Gewaltiger Hieb, Giftkunde, Gossenkämpfer, Kampftaktik, Klettern, Meisterschütze, Pflanzenkunde, Raufen, Reiten, Resistenz: Gift, Scharfschütze, Schleichen, Schlösser knacken, Schwertmeister, Spuren lesen, Verborgenes finden, Verbergen, Wachsamkeit*, Zäh wie Leder*, Zusätzliche Sprachen: Abari, Alt-Imperial, Gallandin.

Habseligkeiten: Weite, dunkle Gewänder, Seil, Muzakku (Krummschwert aus Al'Aabar), Khunjari (Krummdolch aus Al'



Abar), verkorktes Tontiegelchen (mit dem Gift der Jama Alhadi-Schlange), Obsidian-Amulett (zeigt Fratze des Wüstengottes Udug), Hartlederhelm (**RSS 2, Kopf**), Lederrüstung (**RSS 1, Beine/Arme/Körper**).

Besonderes: Die Waffen der Meuchelmörder sind vergiftet.

Bei der ersten Verletzung mit einer solchen Waffe muss dem Opfer eine **KON-Probe** gelingen, ansonsten verliert es jede folgende **KS 5%** auf **alle Attributswerte**. Sobald ein Attributswert auf 0 oder darunter fällt, wird die betroffene Person ohnmächtig. Sie kann dann nur noch von jemand mit *Giftkunde* vor dem Tod gerettet werden.

FRANCOIS SAVARY



Dieser geckenhafte, gutaussiehende Pfau aus Galland ist zwar auf den ersten Blick das genaue Gegenteil der fanatischen Meuchelmörder, aber man tut gut daran, den in teure, übertrieben prachtvolle Gewänder gekleideten jungen Mann zu unterschätzen. Denn Francois ist durch und durch verdorben und verfolgt seit langer Zeit skrupellos seine hochgesteckten Ziele. Seine blasierte Affektiertheit ist dabei Teil einer gut geübten Fassade, die er über viele

Jahre perfekt einstudiert hat, um seine Gegenüber hinters Licht zu führen. Er bewegt sich dabei nicht nur in den höchsten Kreisen des Gallander Adels, auch die dunklen Seitengassen der Städte, in denen es vor Verbrechern nur so wimmelt, sind sein Revier. Er ist in beiden Welten zuhause und bewegt sich dort mit traumwandlerischer Sicherheit. Darum wurde eines Tages Aristide Lavanchy auf ihn aufmerksam, der jemanden suchte, um schmutzige Geschäfte gewissenhaft und zuverlässig abzuwickeln. Und dies hat der Spross aus niederen Verhältnissen bisher auch zur vollsten Zufriedenheit des Zauberkundigen getan. Das verweicht wirkende Äußere des vermeintlichen Gecken täuscht dabei nur zu leicht darüber hinweg, dass er nicht nur den hinterhältigen, schmutzigen Straßenkampf mit allen Tricks und Kniffen beherrscht, sondern durch seinen Gönner ebenso Zutritt zu den besten Fechtschulen des Landes bekommen hat. Er ist ein exzellenter Bogenschütze und führt einen blitzschnellen Degen, mit dem er bereits so manchen Duellgegner kaltblütig getötet hat! Francois Savary ist jedoch beileibe kein Narr und hängt an seinem Leben. Sobald er bemerkt, dass der Kampf verloren ist, hastet er zu seinem Pferd und galoppiert von hinnen, um vielleicht ein andermal zu gewinnen ...

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
47	41	39	32	42	32	37	40	34	44
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
42	46	1	12	-	-	-	1	1W10+3	

Fähigkeiten: Adlerrauge*, Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Blitzschnell*, Etikette, Gassenwissen, Geheime Sprache:

Diebe, Geheime Zeichen: Diebe, Gewaltiger Hieb, Gossenkämpfer, Kampftaktik, Klettern, Lesen und schreiben, Meisterschütze, Menschenkenntnis, Raufen, Reiten, Scharfschütze, Schleichen, Schlösser knacken, Verborgenes finden, Verbergen, Waffenspezialist: Degen, Zusätzliche Sprachen: Abari, Alt-Imperial, Alt-Khrakov, Gallandin.

Habseligkeiten: Elegante, übertrieben prunkvolle Gewänder, Ringe (Wert 50 Goldmark), reich verzierter Degen, Parierdolch, *magischer Ring*, Geldbörse (19 Goldmark, 7 Silberheller, 20 Kupferpfennige).

Besonderes: –

EINE ALLERLETZTE LIST

Wenn auch dieses dramatische Intermezzo glücklich überstanden ist, so kommen die Abenteurer tatsächlich in Langrouché an. Damit dürfte ihnen nun ein riesiger Stein vom Herzen fallen, und sofern sie es mit ihren Gefangenen bis hierher geschafft haben, so haben sie eine wahrlich große Aufgabe vollbracht. Doch es ist noch etwas zu früh zum Aufatmen.

In Langrouché herrscht immer noch ein ziemliches Durcheinander, denn erst vor kurzer Zeit tobte hier ein gewaltiger Volksaufstand in dessen Verlauf die lokale Fürstenfamilie ermordet wurde (angeblich haben sie dem darbdenden Volk gesagt, „aber wenn sie kein Brot haben, dann sollen sie eben Kuchen essen“). Die Stimmung ist darum nach wie vor sehr angespannt. Sofern die Abenteurer sich bei den richtigen Leuten nach dem Gefängnis erkundigen, dann können sie recht schnell den Weg dorthin erfahren. Vor dem Gefängnistor stehen mehrere Wachen ziemlich lustlos herum, welche die Abenteurer barsch nach dem Grund ihres Hierseins befragen. Sobald sie allerdings die beiden LaFleur-Brüder erkennen, hellen sich ihre Mienen sichtlich auf und sie weisen die Abenteurer an, sie ab hier der Gerichtsbarkeit von Galland zu überlassen. Dabei verplappern sie sich, da sie behaupten, sie hätten bereits auf die Abenteurergruppe gewartet. Aber woher wussten sie von ihrem Kommen [**VER-Probe**; +10% für *Menschenkenntnis*]?

Dies ist nun ein letzter, überaus verzweifelter Versuch, die Gefangenen freizubekommen, der zudem viel zu hastig vorbereitet wurde. Aristide Lavanchy war der festen Überzeugung, sein willfähriger Helfershelfer Francois und dessen gedungene Meuchelmörder würden ihren Auftrag erfolgreich ausführen. Diese „Wachen“ sind lediglich mehr schlecht als recht verkleidete Diener von Aristide, während die echten Wachen bestochen wurden, zu diesem Zeitpunkt schlicht und ergreifend „woanders“ zu sein!

Sobald die Abenteurer allzusehr nachfragen oder die Gefangenen unbedingt weiter in das Gefängnisgebäude begleiten wollen (was diese „Wachsoldaten“ entschieden ablehnen), ziehen die verkleideten Diener ihre Waffen und greifen mit dem Mut der Verzweiflung an. Es wird jedoch nur ein kurzes Scharmützel, da aufgrund des Kampflärms bereits nach kurzer Zeit echte Stadtwachen eintreffen. Allerdings müssen diese wiederum erst einmal durchschauen, was hier vorgeht (denn schließlich kämpft die abgerissene Abenteurergruppe ja anscheinend gegen ihre „Kameraden“).

VERKLEIDETE DIENER

Das „letzte Aufgebot“ von Aristide Lavanchy besteht aus einigermaßen kampferfahrenen persönlichen Dienern, die vor dem Gefängnisgebäude in Langrouché die eintreffenden Neuankömmlinge hinters Licht führen und ihnen die Gefangenen abluchsen sollen. Der adlige Zauberkundige – der natürlich von nichts weiß und alles abstreiten wird, was bei seinem hohen Status auch kein Problem darstellt – wartet einstweilen in seinem nicht allzu weit entfernten Landsitz auf hoffentlich gute Kunde. Die Diener sind allesamt recht bullige Burschen, die wissen, wie man eine Waffe führt. Erst in den letzten Tagen haben sie verzweifelnde aufständische Bürger der Stadt vor dem Anwesen ihres Gebieters in Scharen erschlagen. Allerdings sind sie nicht lebensmüde und sollte die von Anfang an eher wenig überzeugende List nicht zünden, geben sie sofort auf, sobald sie schwer verletzt werden. Natürlich werden sie nach einiger Befragung zugeben, dass sie auf Befehl des Adligen Aristide Lavanchy gehandelt haben, dies wird aber bei den (oftmals korrupten) Gallander Obrigkeiten fast augenblicklich als völliger Unsinn abgetan. Die loyalen Diener aber werden im Zuge des kürzlich erfolgten Volksaufstands kurzerhand und ohne großes Federlesen exekutiert. Diese Gefolgsleute des adligen Zaubers sind in die offiziellen Wappenröcke der Stadtwache von Langrouché gekleidet, die sie von den vorher bestochenen Wachen erhalten haben. Diese sitzen nicht wirklich immer gut. Bewaffnet sind sie mit Hellebarden, Schwertern und Armbrüsten, alle tragen einen Helm mit prunkvoller Federzier und einen prächtig ziselierten Brustharnisch.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
32	34	35	33	37	34	40	32	38	39
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
36	34	1	12	–	–	–	1	1W10+3	

Fähigkeiten: Bewusstlos schlagen, Etikette, Gassenwissen, Gossenkämpfer, Lesen und schreiben, Raufen, Saufen, Zusätzliche Sprachen: Alt-Imperial, Gallandin.

Habseligkeiten: Gute Kleidung, (oft schlecht sitzende) Wappenröcke der Stadtwache Langrouchés, Hellebarde, Schwert, Armbrust, Bolzenköcher (mit 7 Bolzen), Messer, Geldsäckel (3 Silberheller, 9 Kupferpfennige).

Besonderes: –

Irgendwann werden die Abenteurer dann aber wohl hoffentlich zum zuständigen Wachoffizier **Olivier Navarre** vordringen, der ihnen ja schon bei ihrer Abreise vom Dorfschulzen

SPIELHINWEISE FÜR DAS ABENTEUER

Der Spielleiter sollte sich den gesamten Abenteuertext mindestens einmal aufmerksam durchlesen, um einen guten Überblick über den gesamten Ablauf zu bekommen. Es bietet sich an, „In Acht und Bann“ mit fünf bis sechs der in diesem Regelheft befindlichen vorgefertigten Charaktere zu spielen. An manchen Stellen muss die Anzahl der NSC eventuell an die Gruppenstärke angepasst werden. Die Kampfsituationen sind durchaus anspruchsvoll, also sollten im Zweifel (je nach den eingesetzten Charakteren) lieber ein paar Gegner weniger eingesetzt werden. Einige der auftauchenden Kontrahenten könnten jetzt bereits als längerfristige Feinde für die Abenteurergruppe etabliert werden.

Schnutenbachs als zuverlässiger Ansprechpartner genannt wurde. Dieser ist augenscheinlich glücklich und froh, die Abenteurer mit ihren Gefangenen hier zu sehen, denn er kennt die Umtriebe der LaFleur-Gebrüder leider aus eigener Erfahrung nur zu gut. Allerdings muss er eingestehen, dass deren Vater Serge LaFleur ein sehr mächtiger Mann in der Gegend von Langrouché ist und rät daher den Abenteurern, am besten möglichst bald wieder abzureisen. Ansonsten könnte es nämlich passieren, dass ihnen weiterhin nach dem Leben getrachtet wird. Bis dahin aber können sie, sofern sie dies wollen, in der Kaserne der Stadtwache untergebracht werden. Doch selbst dort befinden sie sich (was sie nach dem Zwischenfall mit den falschen Wachsoldaten eigentlich wissen sollten) nur in zweifelhafter Sicherheit.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Die LaFleur-Brüder werden zwar schon recht bald verurteilt, kommen aber aufgrund eines korrupten Richters sehr schnell wieder auf freien Fuß. Die dramatische Reise der Abenteurer nach Galland war also mehr oder weniger vergeblich (aber vermutlich erfahren sie dies erst viel später). Jean-Marc LaFleur wird jedenfalls ganz sicher Rache an ihnen nehmen wollen ...

Charakterpunkte: Als Standardwert können alle SC 75 CP erhalten; hinzu kommen individuell nach SL-Entscheidung noch bis zu 50 CP für schönes Rollenspiel.





**VORGEFERTIGTE
SPIELERCHARAKTERE**



Fridolin Schonbaum

Fridolin Schonbaum, Jäger aus dem Tausendaugenforst

AUS 31 | **GES** 41 | **KON** 43 (4) | **PER** 33 | **REA** 36
STÄ 37 (3) | **TAP** 35 | **VER** 35 | **WAH** 45 | **WIL** 39
NAK 37 | **FEK** 46 | **ATT** 1 | **LEB** 13 | **ZAU** – | **HEP** 2

Alter 34 **Größe** 1.74 m **Gewicht** 64 kg **Haar** schwarz **Augen** braun
Stammt aus Augenburg **Glaubt an** Katajun (Naturgottheit)
Charakterzüge Abergläubisch, einzelgängerisch, naiv, schweigsam ...

Ausrüstung:

- Jagdbogen (1W10+3 SP)
- Köcher mit Pfeilen (10)
- Langdolch (1W10+2 SP)
- Langes Lederwams (RSS 1, Körper)
- Gehärtete Lederarmschienen (RSS 2, Arme)
- Schild (RSS +1)
- Wetterfeste Kleidung
- Wollumhang
- Lederstiefel
- Feuerstein und Zunder
- Seil (10 m)
- Wasserschlauch
- Ledertasche
- Felle
- Proviant (2 Tage)
- Glücksbringer (Hasenpfote)

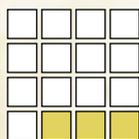
Vermögen:

- 7 Goldmark
- 4 Silberheller
- 39 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

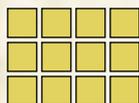
LEB



IRR

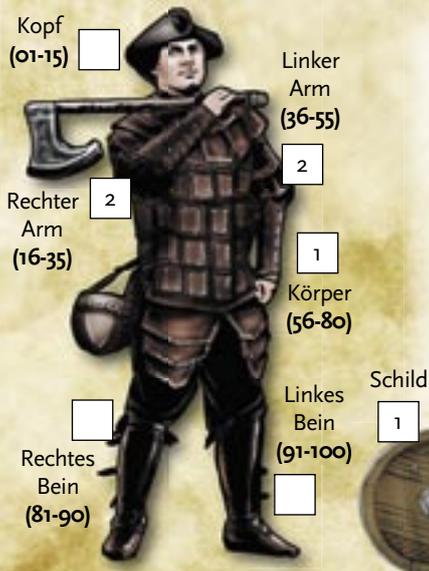


ZAU



- Adlerauge* (+10% auf Proben | WAH)
- Fallen entdecken (+10% auf Proben | WAH)
- Fallen entschärfen (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Zeichen: Waldläufer (+10% auf Proben | WAH)
- Kind des Glücks* (1-3 missglückte Proben wiederholen)
- Klettern (+10% auf Proben | GES)
- Luchsenohr* (+10% auf Proben | WAH)
- Meisterschütze (+10% auf Proben | FEK)
- Pflanzenkunde (+10% auf Proben | VER)
- Scharfschütze (+1 auf Schadenswürfe | FEK)
- Schleichen (+10% auf Proben | GES)
- Schwimmen (+10% auf Proben | STÄ)
- Spuren lesen (+10% auf Proben | WAH)
- Tierkunde (+10% auf Proben | VER)
- Überleben (+10% auf Proben | KON)
- Verbergen (+10% auf Proben | VER)
- Zäh wie Leder* (+10% auf Proben | KON)

Aufzeichnungen:



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
 VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
 LEB = Lebenskraft · ZAU = Zaubersensenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Charaktergeschichte *Du kannst dich kaum noch an die engen und stinkenden Gassen deiner Heimatstadt Augenburg erinnern, aber du weißt noch genau, wie geschäftig sie zu jeder Tages- und Nachtzeit gewesen ist. Zu viele Menschen hatten sich dort auf zu engem Raum gedrängt und seit frühester Jugend hatte es dich daher irgendwie hinaus in die ungezähmte Wildnis gezogen. Ein Jägersmann hatte dir die ersten Kniffe und den Umgang mit dem Bogen beigebracht. Eines Tages hast du dann die Gelegenheit ergriffen und bist fortgezogen in die weite Welt, um dort dein Glück zu suchen. Du schläfst unter dem Sternenzelt und ernährst dich von dem, was das Land dir bietet, beständig unterwegs, rastlos und von Fernweh getrieben.*

Erklärung der Attribute

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimpern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimgänge) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Fähigkeiten

Adlerauge* Von Kindesbeinen an besitzt der Charakter ein herausragend gutes Augenlicht, er kann Details selbst auf weite Entfernung erspähen (**WAH**).

Fallen entdecken Der Charakter ist geübt darin, von z. B. Jägern, Kundschaftern oder Wilderern (aber auch Zwergen-Baumeistern) aufgestellte Fallen zu entdecken (**WAH**).

Fallen entschärfen Der Charakter kennt aus langer Erfahrung die Wirkungsweise von Fallen und kann diese unschädlich machen (**VER**).

Geheime Zeichen: Waldläufer Für das ungeübte Auge sind es nur wirre Kratzer an einem Baum oder zufällig zusammenliegende Steine und Äste, der Charakter weiß diese Hinweise anderer Personen jedoch richtig zu deuten (**WAH**).

Kind des Glücks* Scheinbar hält ein gütiger Gott seine Hand schützend über den Charakter, das Schicksal meint es gut mit ihm oder er hat einfach nur pures Glück (mit 1W3 ermittelt, bis zu drei missglückte Proben während eines Spiels wiederholen).

Klettern Der Charakter weiß, wie man selbst in gefährlichem Gelände Halt findet und worauf man achten muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen (**GES**).

Luchsnohr* Ein ausgezeichnetes Gehör zeichnet diesen Charakter aus, ihm entgeht so leicht kein noch so leises Geräusch in seiner Umgebung (**WAH**).

Meisterschütze Der Charakter hat lange geübt und ist daher zu einem wahren Meister mit einer ausgewählten Schusswaffe geworden (**GES**).

Pflanzenkunde Der Charakter kennt die meisten Pflanzen seiner Heimat und weiß sie zu seinem Nutzen zu verwenden (**VER**).

Scharfschütze Mit seinem geübten Blick und nach harten Training kann der Charakter Schwachstellen in Rüstungen entdecken oder die verletzlichste Stelle am Körper eines Gegners ausmachen und dies zu seinem Vorteil nutzen, um den größtmöglichen Schaden zu erzielen (+1 auf Schadenswürfe **FEK**).

Schleichen Mit dieser nützlichen Fähigkeit weiß ein Charakter, wie man sich nahezu lautlos bewegt und jedes Geräusch geschickt vermeidet (**GES**).

Schwimmen Es ist beileibe nicht selbstverständlich, schwimmen zu können. Zum Glück hat der Charakter beizeiten gelernt, seinen Kopf über Wasser zu halten und sich im nasen Element fortzubewegen (**STÄ**).

Spuren lesen Der Charakter kann selbst kleinste Hinweise entdecken und dazu nutzen, seiner Beute sowohl in der Wildnis, wie auch in den Gassen der Städte zu folgen (**WAH**).

Tierkunde Der Charakter weiß um die Verhaltensweisen verschiedener Tierarten und wie er sich am besten in ihrer Gegenwart zu verhalten hat oder wie er eine Begegnung vermeiden kann bzw. wie er sie herbeiführt (**VER**).

Überleben Es gibt viele Tricks und Schliche, wie man in der unbewohnten, ungezähmten Natur (aber auch in den dunklen Gassen der Städte) überleben kann – und der Charakter kennt sie alle (**KON**).

Verbergen Es ist nicht ganz einfach, sich in Wäldern oder Gassen so zu verbergen, dass man von kundigen Augen nicht entdeckt wird; doch der Charakter hat die hierzu notwendigen Kniffe erlernt und weiß die jeweilige Umgebung stets perfekt zu folgen (**VER**).

Zäh wie Leder* Krankheiten, Verletzungen und sogar Gifte machen dem Charakter weit weniger aus als anderen Personen (**KON**).

* = angeboren



Negoshka Gassenschleifer

Negoshka Gassenschleifer, Diebin aus Damazhir

AUS 45 | **GES** 48 | **KON** 32 (3) | **PER** 39 | **REA** 40
STÄ 31 (3) | **TAP** 32 | **VER** 38 | **WAH** 43 | **WIL** 42
NAK 36 | **FEK** 44 | **ATT** 1 | **LEB** 11 | **ZAU** – | **HEP** 3

Alter 24 **Größe** 1.67 m **Gewicht** 58 kg **Haar** braun **Augen** grün
Stammt aus Damazhir **Glaubt an** Esibu (Göttin des Glücks)
Charakterzüge Launisch, neugierig, unruhig, vorlaut, wagemutig ...

Ausrüstung:

- Schwert (1W10+3 SP)
- Dolch (1W10+1 SP)
- Wurf dolche (5) (1W10+1 SP)
- Langes Lederwams (RSS 1, Körper)
- Hohe Stiefel aus weichem Leder (RSS 1, Beine)
- Buckler (RSS +1)
- Hose aus weichem Leder
- Eng anliegende Gewänder
- Wechselkleidung
- Gesichtsschleier
- Kapuzenumhang
- Diebeswerkzeug (Dietriche, Brecheisen usw.)
- Blendlaterne
- Seil (10 m)
- Wurfanker
- Amulett (Esibu in Katzensgestalt)

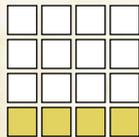
Vermögen:

- 18 Goldmark
- 20 Silberheller
- 29 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

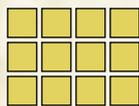
LEB



IRR

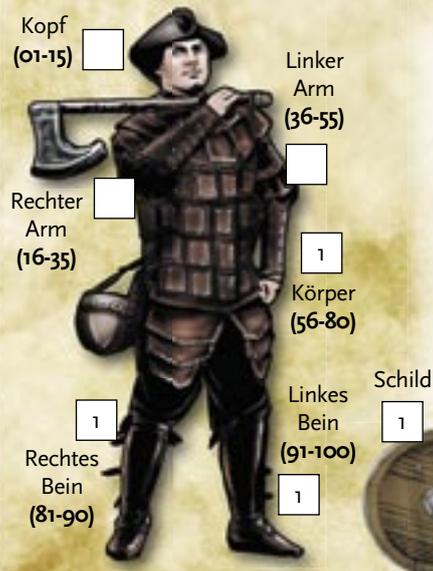


ZAU



- Akrobatik (+10% auf Proben | GES)
- Beutelschneiderei (+10% auf Proben | GES)
- Eherner Wille* (+10% auf Proben | WIL)
- Fallen entdecken (+10% auf Proben | WAH)
- Fallen entschärfen (+10% auf Proben | VER)
- Flinke Finger* (+10% auf Proben | GES)
- Gassenwissen (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Sprache: Diebe (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Zeichen: Diebe (+10% auf Proben | WAH)
- Katzenpfoten* (+10% auf Proben | GES)
- Klettern (+10% auf Proben | GES)
- Schleichen (+10% auf Proben | GES)
- Schlösser knacken (+10% auf Proben | GES)
- Verborgenes finden (+10% auf Proben | WAH)
- Verbergen (+10% auf Proben | VER)
- Wachsamkeit* (+10% auf Proben | WAH)
- Zusätzliche Sprachen: Alt-Khrakov

Aufzeichnungen:



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
 VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
 LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberssenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Charaktergeschichte *Und wieder einmal hältst du es für an der Zeit, das kleine und beschauliche Städtchen zu verlassen in dem du dich in den letzten Wochen herumgetrieben hast, denn du hast deinen Aufenthalt hier etwas überstrapaziert. Erste Beschuldigungen wurden laut, nachdem auf wundersame Weise gewisse Wertgegenstände verschwunden waren und daher erscheint es dir sicherer, wie so oft heimlich, still und leise zu verschwinden. Frohgemut pfeifst du ein Liedchen vor dich hin und lächelst verschmitzt, als du die prall gefüllte Geldbörse abtastest, die versteckt an deinem Gürtel hängt. Mal sehen, was der nächste Ort wohl für Überraschungen bereithalten mag – vielleicht verweilst du dort dann ja auch ein klein wenig länger?*

Erklärung der Attribute

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Fähigkeiten

Akrobatik Der Charakter besitzt eine ausgezeichnete Agilität und ist zu ganz erstaunlichen körperlichen Leistungen fähig; auch ist es schwer, ihn mit Fesseln für längere Zeit festzuhalten (**GES**).

Beutelschneiderei Der Charakter ist dazu in der Lage, unbemerkt die Geldkatzen und -beutel anderer Personen zu stehlen oder aufzuschneiden (**GES**).

Eherner Wille* Es ist nicht leicht, einen Charakter mit dieser angeborenen Fähigkeit einzuschüchtern, zu verängstigen oder zu manipulieren (**WIL**).

Fallen entdecken Der Charakter ist geübt darin, von z. B. Jägern, Kundschaftern oder Wilderern (aber auch Zwergen-Baumeistern) aufgestellte Fallen zu entdecken (**WAH**).

Fallen entschärfen Der Charakter kennt aus langer Erfahrung die Wirkungsweise von Fallen und kann diese unschädlich machen (**VER**).

Flinke Finger* Eine ganz besondere Fingerfertigkeit zeichnet diesen Charakter aus, der damit z. B. rasch kleine Gegenstände verschwinden lassen kann, aber ebenfalls diverse Geschicklichkeitsspiele hervorragend beherrscht (**GES**).

Gassenwissen Der Charakter weiß aufgrund seiner Erfahrung, wo er etwas in einer Stadt findet, wo er die richtigen Leute ansprechen kann und welche Gegenden man am besten meiden (**VER**).

Geheime Sprache: Diebe Diese Sprache verwenden Diebe, um sich untereinander zu verständigen – es handelt sich um ein scheinbar wirres Kauderwelsch, das für Außenstehende keinen Sinn ergibt (**VER**).

Geheime Zeichen: Diebe Kleine Zeichen an einer Türe o. ä. – sogenannte Diebeszinken – machen andere Diebe darauf aufmerksam, was und wer sich in dem jeweiligen Gebäude befindet, ob Gefahr droht oder dort Wertgegenstände sind (**WAH**).

Katzenpfoten* Der Charakter wurde bei seiner Geburt damit gesegnet, dass er sich ganz selbstverständlich fast lautlos zu bewegen weiß (**GES**).

Klettern Der Charakter weiß, wie man selbst in gefährlichem Gelände Halt findet und wofür man achten muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen (**GES**).

Schleichen Mit dieser nützlichen Fähigkeit weiß ein Charakter, wie man sich nahezu lautlos bewegt und jedes Geräusch geschickt vermeidet (**GES**).

Schlösser knacken Kein noch so ausgeklügeltes Schloss, kein noch so gut gesicherter Riegel ist auf lange Sicht vor dem Charakter sicher (**GES**).

Verborgenes finden Durch sein geschultes Auge fallen dem Charakter unauffällige Dinge eher auf und er findet leichter versteckte Gegenstände (**WAH**).

Verbergen Es ist nicht ganz einfach, sich in Wäldern oder Gassen so zu verbergen, dass man von kundigen Augen nicht entdeckt wird; doch der Charakter hat die hierzu notwendigen Kniffe erlernt und weiß die jeweilige Umgebung stets perfekt zu nutzen (**VER**).

Wachsamkeit* Der Charakter ist seit seiner Geburt irgendwie stets auf dem Sprung und nicht leicht zu überrumpeln oder zu überraschen (**WAH**).

Zusätzliche Sprachen Mittels langer Schulung ist es dem Charakter möglich, die erlernten Sprachen verschiedener Länder zu sprechen und diese auch aus Büchern vorzulesen und niederzuschreiben (**VER**).

* = **angeboren**



Raban Armbruster

Raban Armbruster, ehemaliger Soldat aus Karlsheim

AUS 34 | **GES** 38 | **KON** 42 (4) | **PER** 32 | **REA** 29
STÄ 39 (3) | **TAP** 40 | **VER** 33 | **WAH** 36 | **WIL** 38
NAK 39 | **FEK** 43 | **ATT** 2 | **LEB** 12 | **ZAU** – | **HEP** 2

Alter 27 **Größe** 1.79 m **Gewicht** 76 kg **Haar** braun **Augen** braun
Stammt aus Elsterfels **Glaubt an** Sindhilt (Göttin des Krieges)
Charakterzüge Draufgängerisch, gesellig, großmülig, vorwitzig ...

Ausrüstung:

- Armbrust (1W10+4 SP)
- Köcher mit Bolzen (12)
- Hellebarde (1W10+5 SP)
- Schwert (1W10+3 SP)
- Brustharnisch (RSS 3, Körper)
- Armschienen aus Metall (RSS 3, Arme)
- Helm (RSS 3, Kopf)
- Buckler (RSS +1)
- Robuste Kleidung
- Reiseumhang
- Lederstiefel
- Wasserschlauch
- Laterne
- Zelt
- Woldecken
- Proviant (3 Tage)
- Goldring (altes Familienerbstück, Wert 15 Goldmark)

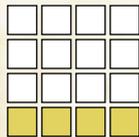
Vermögen:

- 5 Goldmark
- 18 Silberheller
- 25 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

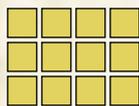
LEB



IRR

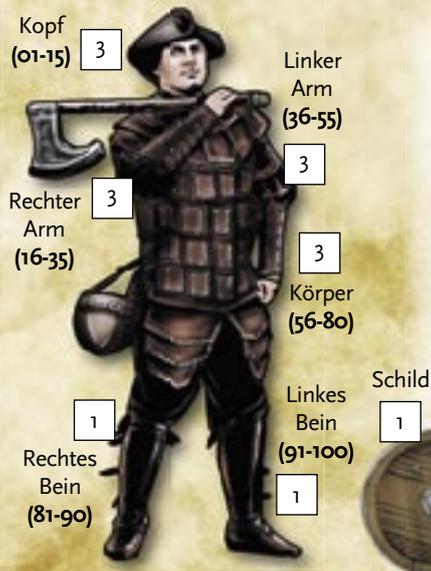


ZAU



- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | STÄ)
- Blitzschnell* (+10% auf Proben | REA)
- Feldscher (+10% auf Proben | VER)
- Gefahrensinn* (+10% auf Proben | WAH)
- Geheime Sprache: Soldaten (+10% auf Proben | VER)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
- Heraldik (+10% auf Proben | VER)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | NAK)
- Kampftaktik (+10% auf Proben | VER)
- Meisterschütze (+10% auf Proben | FEK)
- Pflanzenkunde (+10% auf Proben | VER)
- Raufen (+10% auf Proben | STÄ)
- Reiten (+10% auf Proben | GES)
- Saufen (+10% auf Proben | KON)
- Scharfschütze (+1 auf Schadenswürfe | FEK)
- Waffenspezialist: Stangenwaffen, Zweihandwaffen

Aufzeichnungen:



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
 VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
 LEB = Lebenskraft · ZAU = Zaubersensenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte



Charaktergeschichte *Dienst ist Dienst und Schnaps ist Schnaps. Das ist immer schon deine Einstellung gewesen. Kein Wunder also, dass dein Dienst bei der Armee des Alten Königreiches ein jähes Ende gefunden hat, als du dich eines Tages einem Befehl deines Hauptmanns widersetzt hast. Aufgrund deiner besonderen Verdienste hat man dich zwar nicht unehrenhaft entlassen, aber dennoch bist du nun erst einmal brotlos und musst dich eilig auf die Suche nach einem neuen Tagwerk machen, das deine Geldkatze füllt. Du kannst ganz gut mit der Armbrust und dem Schwert umgehen und bist dir ziemlich sicher, in diesen harten Zeiten schon sehr bald eine neue Anstellung zu finden. Nötigenfalls eben auf der anderen Seite des Gesetzes.*

Erklärung der Attribute

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimpern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimgänge) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Fähigkeiten

Ausweichen Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen effektiv zu entgehen (**REA**).

Bewusstlos schlagen In einigen Fällen empfiehlt es sich, einen Kontrahenten erst einmal ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).

Blitzschnell* Der Charakter ist seit seiner Geburt extrem reaktionsschnell (**REA**).

Feldscher Manche Charaktere erlernen im Laufe ihres Dienstes die nützliche Fähigkeit, Verletzungen zu behandeln und dafür zu sorgen, dass auf dem Schlachtfeld niemand verblutet oder an Wundbrand stirbt (**VER**).

Gefahrensinn* Sobald ihm eine unmittelbare Gefahr droht, wird der Charakter instinktiv spüren, dass etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist (**WAH**).

Geheime Sprache: Soldaten Im Lärm und dem Tumult einer Schlacht gibt es gewisse kurze, gebrüllte Befehle sowie Gesten – einfache Kampfkommandos –, die alle Soldaten verstehen und entsprechend befolgen können (**VER**).

Gewaltiger Hieb Der in dieser Fähigkeit geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Gossenkämpfer In den engen Gassen der Städte hat man oft keine Waffe zur Hand, um sich gegen Übergriffe zu verteidigen; mit dieser Fähigkeit weiß ein Charakter, wie er selbst zur Waffe wird (**NAK**).

Kampftaktik Der Charakter besitzt ein Verständnis für strategische Vorgehensweisen in Schlachten und Scharmützeln (**VER**).

Heraldik Mit dieser in staubigen Kammern erlernten Fähigkeit kennt ein Charakter sich mit den Wappen, Bannern und Symbolen der vielen verschiedenen Adelshäuser des Alten Königreiches aus (**VER**).

Meisterschütze Der Charakter hat lange geübt und ist daher zu einem wahren Meister mit einer ausgewählten Schusswaffe geworden (**GES**).

Pflanzenkunde Der Charakter kennt die meisten Pflanzen seiner Heimat und weiß sie zu seinem Nutzen zu verwenden (**VER**).

Raufen Oft kommt es zu schmutzigen Schlägereien und dann ist es gut, wenn man alle die Tricks kennt, die dafür sorgen, dass man sie gewinnt (**STÄ**).

Reiten Zwar können sich die meisten Personen nach einiger Zeit auf einem Pferd halten, der Charakter jedoch bleibt auch in Gefahrensituationen fest im Sattel (**GES**).

Saufen Es ist sehr schwer, den Charakter unter den Tisch zu trinken – er verfügt über eine hohe Toleranz gegenüber alkoholischen Getränken (**KON**).

Scharfschütze Mit seinem geübten Blick und nach harten Training kann der Charakter Schwachstellen in Rüstungen entdecken oder die verletzlichste Stelle am Körper eines Gegners ausmachen und dies zu seinem Vorteil nutzen, um den größtmöglichen Schaden zu erzielen (+1 auf Schadenswürfe **FEK**).

Waffenspezialist Manche Waffengattungen (z. B. Zweihänder) können nur dann effektiv genutzt werden, wenn man sie gezielt trainiert hat (**NAK**).

* = angeboren



Egered Kaltenstahl

Egered Kaltenstahl, Leibwächter aus Dusterwalde

AUS 32 | **GES** 36 | **KON** 48 (4) | **PER** 42 | **REA** 30
STÄ 46 (4) | **TAP** 44 | **VER** 34 | **WAH** 39 | **WIL** 41
NAK 45 | **FEK** 31 | **ATT** 2 | **LEB** 15 | **ZAU** – | **HEP** 2

Alter 33 **Größe** 1.88 m **Gewicht** 86 kg **Haar** grau **Augen** braun
Stammt aus Dusterwalde **Glaut an** Marrlan (Gott des Todes)
Charakterzüge Befehlsgewohnt, beschützerisch, loyal, väterlich ...

Ausrüstung:

- Zweihandschwert (1W10+6 SP)
- Streitkolben (1W10+4 SP)
- Langdolch (1W10+3 SP)
- Kettenmantel (RSS 3+1, Arme/Beine/Körper)
- Schild (RSS +1)
- Robuste Kleidung
- Ledergugel
- Umhang
- Hohe Lederstiefel
- Wasserschlauch
- Feuerstein und Zunder
- Pechfackeln (4)
- Proviant (3 Tage)
- Reitpferd
- Sattel, Zaumzeug und Satteltaschen

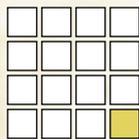
Vermögen:

- 9 Goldmark
- 13 Silberheller
- 24 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

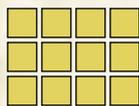
LEB



IRR

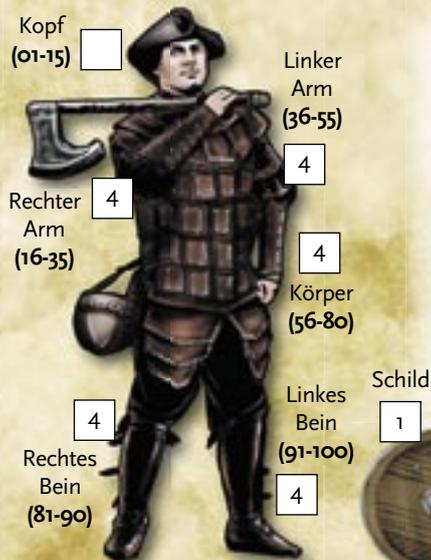


ZAU



- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | **REA**)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | **STÄ**)
- Einschüchtern (+10% auf Proben | **PER**)
- Erfahrener Krieger (+1 RSS für getragene Rüstung)
- Geheime Sprache: Soldaten (+10% auf Proben | **VER**)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | **NAK**)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | **NAK**)
- Heraldik (+10% auf Proben | **VER**)
- Menschenkenntnis (+10% auf Proben | **VER**)
- Raufen (+10% auf Proben | **NAK**)
- Reiten (+10% auf Proben | **GES**)
- Resistenz: Gift (+10% auf Proben | **KON**)
- Saufen (+10% auf Proben | **KON**)
- Schwertmeister (+10% auf Proben | **NAK**)
- Stark wie ein Ochse* (+10% auf Proben | **STÄ**)
- Waffenspezialist: Kriegsflagel, Zweihandwaffen
- Zäh wie Leder* (+10% auf Proben | **KON**)

Aufzeichnungen:



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
 VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
 LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberessenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Charaktergeschichte *Du bist ein Mann des Schwertes und das Wohl deiner dir anvertrauten Schutzbefohlenen liegt dir wirklich am Herzen. Lange Jahre hast du damit verbracht, dich in der Kampfkunst zu schulen, damit du deine Aufträge gut und sicher zu Ende bringen kannst. Immerhin ist ein guter Ruf in deinem Gewerbe wertvoller als Gold und nur ein einziger Fehler kann dazu führen, dass du künftig in den Arenen dein Dasein fristen musst. Zur Zeit reist du von Haderfurt gen Dusterwalde, deinem Heimatort. Du hast dabei aber keine Eile und überlegst dir, in einer größeren Stadt auf deinem Weg einem Adligen oder reichen Kaufmann anzubieten, sie auf den gefährvollen Wegen des Alten Königreiches vor Unge-
mach zu schützen.*

Erklärung der Attribute

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklipern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Fähigkeiten

Ausweichen Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen effektiv zu entgehen (**REA**).

Bewusstlos schlagen In einigen Fällen empfiehlt es sich, einen Kontrahenten erst einmal ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).

Einschüchtern Manchmal reicht es schon, eine bedrohliche Miene zur Schau zu stellen und mit den Muskeln zu spielen, um sein Gegenüber dazu zu bringen, das zu tun, was man von ihm erwartet (**PER**).

Erfahrener Krieger Durch seinen tagtäglichen Umgang mit der *getragenen* Rüstung hat der Charakter gelernt, diese optimal zu nutzen (+1 auf **RSS**).

Geheime Sprache: Soldaten Im Lärm und dem Tumult einer Schlacht gibt es gewisse kurze, gebrüllte Befehle sowie Gesten – einfache Kampfkommandos –, die alle Soldaten verstehen und entsprechend befolgen können (**VER**).

Gewaltiger Hieb Der in dieser Fähigkeit geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Gossenkämpfer In den engen Gassen der Städte hat man oft keine Waffe zur Hand, um sich gegen Übergriffe zu verteidigen; mit dieser Fähigkeit weiß ein Charakter, wie er selbst zur Waffe wird (**NAK**).

Heraldik Mit dieser in staubigen Kammern erlernten Fähigkeit kennt ein Charakter sich mit den Wappen, Bannern und Symbolen der vielen verschiedenen Adelshäuser des Alten Königreiches aus (**VER**).

Menschenkenntnis Durch diese Fähigkeit ist es möglich, andere Personen und ihre Verhaltensweisen besser einzuschätzen und vorherzusagen (**VER**).

Raufen Oft kommt es zu schmutzigen Schlägereien und dann ist es gut, wenn man alle die Tricks kennt, die dafür sorgen, dass man sie gewinnt (**STÄ**).

Reiten Zwar können sich die meisten Personen nach einiger Zeit auf einem Pferd halten, der Charakter jedoch bleibt auch in Gefahrensituationen fest im Sattel (**GES**).

Resistenz: Gift Der Charakter hat über die Jahre – vielleicht sogar durch gezielte Einnahme – eine gewisse Widerstandskraft gegenüber Giften entwickelt (**KON**).

Saufen Es ist sehr schwer, den Charakter unter den Tisch zu trinken – er verfügt über eine hohe Toleranz gegenüber alkoholischen Getränken (**KON**).

Schwertmeister Der Charakter ist durch hartes und langes Training dazu in der Lage, im Nahkampf mehr Schaden mit seiner bevorzugten Waffe anzurichten (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Stark wie ein Ochse* Seit seiner Geburt ist er ungewöhnlich stark, so dass der Charakter besondere Kraftakte vollführen kann (**STÄ**).

Waffenspezialist Manche Waffengattungen (z. B. Zweihänder) können nur dann effektiv genutzt werden, wenn man sie gezielt trainiert hat (**NAK**).

Zäh wie Leder* Krankheiten, Verletzungen und sogar Gifte machen dem Charakter weit weniger aus als anderen Personen (**KON**).

* = **angeboren**



Hagihar Feuerwerker

Hagihar Feuerwerker, Akademie-Magier zu Augenburg

AUS 38 | **GES** 33 | **KON** 34 (3) | **PER** 46 | **REA** 34
STÄ 29 (2) | **TAP** 35 | **VER** 49 | **WAH** 38 | **WIL** 44
NAK 31 | **FEK** 28 | **ATT** 1 | **LEB** 12 | **ZAU** 12 | **HEP** 2

Alter 28 **Größe** 1.79 m **Gewicht** 64 kg **Haar** schwarz **Augen** grau
Stammt aus Zapfenheim **Glaubt an** Philia (Göttin der Weisheit)
Charakterzüge Altklug, belehrend, nachdenklich, wissensdurstig ...

Ausrüstung:

- Wanderstab (1W10+2 SP)
- Langdolch (1W10+1 SP)
- Hohe Reitstiefel (RSS 1, Beine)
- Sehr gute Reisekleidung
- Akademieroben
- Schwere Kette mit Akademie-Symbol
- Diverse Ringe (25 Goldmark)
- Proviant (5 Tage)
- Schreibzeug
- Pergamente
- Zauber-Foliant
- Zauberspruch-Ingredienzen
- Buch „Von Blicken in den Äther“
- Edles Reitpferd
- Sattel, Zaumzeug und Satteltaschen
- Zahmer Rabe „Ermo“

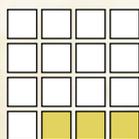
Vermögen:

- 31 Goldmark
- 24 Silberheller
- 40 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB



IRR

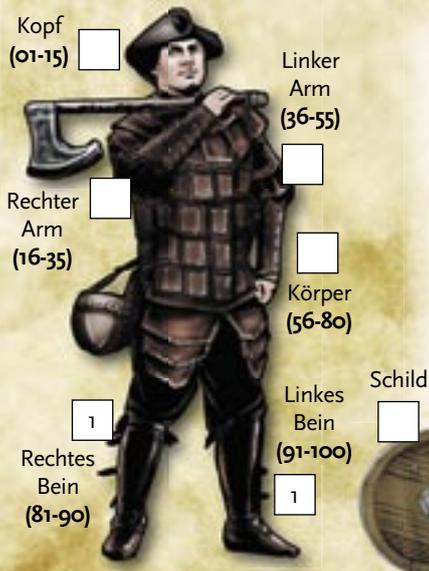


ZAU



- Artefaktkunde (+10% auf Proben | VER)
- Das Dritte Auge* (+10% auf Proben | WAH)
- Eherner Wille* (+10% auf Proben | WIL)
- Entziffern (+10% auf Proben | VER)
- Etikette (+10% auf Proben | PER)
- Eulenburg* (+10% auf Proben | WAH)
- Geheime Sprache: Arkan (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Zeichen: Arkan (+10% auf Proben | VER)
- Lesen und schreiben (+10% auf Proben | VER)
- Meditation (Regeneration von Zauberessenz | WIL)
- Reiten (+10% auf Proben | GES)
- Runenkunde (+10% auf Proben | VER)
- Zauberkunst: Arkan (+10% auf Proben | VER)
- Zusätzliche Sprachen: Alt-Imperial, Alt-Khrakov
- Zaubersprüche:** Ätherrüstung (3 ZAU), Arkane Waffe (3 ZAU), Helfende Hände (2 ZAU), Irrlicht (1 ZAU), Schlummer (2 ZAU), Zauberblitz (4 ZAU)

Aufzeichnungen:



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
 VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
 LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberessenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Charaktergeschichte *Du bist nun schon lange auf Reisen, um in den Grenzbezirken des Alten Königreiches noch unentdeckte Ruinen aus der Altvorderen-Zeit zu finden. Denn du hoffst darauf, in deren lichtlosen Tiefen alte und längst vergessene Geheimnisse der arkanen Kunst erneut ans Tageslicht zu bringen. Ruhm und Ehre wären dir an den Akademien gewiss und nicht zuletzt möchtest du dir auch selbst jenes magische Wissen aneignen, über das die machtvollen Gottkönige einst noch verfügten. Dumm nur, dass du nicht alleine reisen kannst, denn diese Gegenden sind unerforscht und gefährlich. Und daher hältst du jetzt nach willigen Wanderleuten Ausschau, die dich auf deiner Reise eventuell begleiten sowie beschützen können.*

Erklärung der Attribute

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklipern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Fähigkeiten

Artefaktkunde Aufgrund seines umfassenden Wissens und dem Nachschlagen in Folianten kann der Charakter magische Gegenstände untersuchen (**VER**).

Das Dritte Auge* Besonders vom Schicksal begünstigte Zauberer können seit ihrer Geburt an einen Blick in den Astralraum werfen und dort z. B. Geister oder magische Auren erspüren (**WAH**).

Eherner Wille* Es ist nicht leicht, einen Charakter mit dieser angeborenen Fähigkeit einzuschüchtern, zu verängstigen oder zu manipulieren (**WIL**).

Entziffern Der Charakter ist darin geschult, verschlüsselte Botschaften oder auch alte, vergessene Schriftzeichen zu enträtseln (**VER**).

Etikette Die höfischen Umgangsformen sind dem Charakter geläufig und er weiß sich in höheren Kreisen entsprechend zu benehmen (**PER**).

Eulenberg* Der Charakter ist – so lange er sich erinnern kann – immer schon dazu in der Lage, im Dunkeln wesentlich besser sehen als andere (**WAH**).

Geheime Sprache: Arkan Diese Sprache verwenden Akademie-Magier, um sich untereinander zu verständigen (**VER**).

Geheime Zeichen: Arkan Hierunter fallen sowohl mühsam erlernte Zaubergesten der hermetischen Magie – wie sie an den großen Akademien gelehrt werden – wie auch spezielle Zeichen, die nur Zauberkundige kennen (**VER**).

Lesen und schreiben Der Charakter hat gelernt, alle von ihm beherrschten Sprachen zu lesen und diese niederzuschreiben (**VER**).

Meditation Der Charakter ist darin unterwiesen worden, mittels einer rituellen Meditation magische Energie schneller als gewöhnlich zu regenerieren (**WIL**).

Reiten Zwar können sich die meisten Personen nach einiger Zeit auf einem Pferd halten, der Charakter jedoch bleibt auch in Gefahrensituationen fest im Sattel (**GES**).

Runenkunde Durch eine fundierte und langwierige Ausbildung kann der Charakter Runen, Glyphen und ähnliche mystische Symbole identifizieren (**VER**).

Zauberkunst: Arkan Ein Charakter mit dieser Fähigkeit wurde in den arkanen Mysterien der hermetischen Zauberkunst an den Akademien des Alten Königreiches ausgebildet (**VER**).

Zaubersprüche: Ätherrüstung (3 ZAU · magischer Schutz, RS 2), Arkane Waffe (3 ZAU · Waffe wird magisch), Helfende Hände (2 ZAU · erschafft unsichtbare, kampfuntaugliche Hände), Irrlicht (1 ZAU · erzeugt magische Lichtquelle), Schlummer (2 ZAU · Opfer schläft ein, WIL-Test), Zaubersplitz (4 ZAU · Blitzschlag, 1W10+5 SP).

Zusätzliche Sprachen Mittels langer Schulung ist es dem Charakter möglich, die erlernen Sprachen verschiedener Länder zu sprechen und diese auch aus Büchern vorzulesen und niederzuschreiben (**VER**).

* = angeboren



Adalhard Schaidmeister

Adalhard Schaidmeister, Arenakämpfer aus Wolfshag

AUS 30 | **GES** 37 | **KON** 48 (4) | **PER** 35 | **REA** 39
STÄ 43 (4) | **TAP** 46 | **VER** 28 | **WAH** 33 | **WIL** 42
NAK 46 | **FEK** 35 | **ATT** 2 | **LEB** 14 | **ZAU** – | **HEP** 2

Alter 27 **Größe** 1.84 m **Gewicht** 83 kg **Haar** braun **Augen** grau
Stammt aus Wolfshag **Glaubt an** Bodba (Gott des Kampfes)
Charakterzüge Aufbrausend, gedankenlos, herrisch, jähzornig ...

Ausrüstung:

- Streitkolben (1W10+4 SP)
- Zweihandaxt (1W10+6 SP)
- Wurfäxte (2) (1W10+2 SP)
- Kriegsflagel (1W10+6 SP)
- Hartlederrüstung (RSS 2+1, Arme/Körper)
- Beschlagene Beinschienen (RSS 2+1)
- Schild (RSS +1)
- Derbe Kleidung
- Wolfsfell
- Grober Umhang
- Schwere Stiefel
- Schnappsack
- Schlaffelle
- Pechfackeln (3)
- Feuerstein und Zunder
- Wasserschlauch
- Tonkrug mit Honigwein
- Proviant (6 Tage)

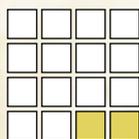
Vermögen:

- 4 Goldmark
- 13 Silberheller
- 19 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

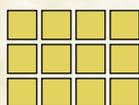
LEB



IRR



ZAU



- Akrobatik (+10% auf Proben | **GES**)
- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | **REA**)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | **STÄ**)
- Einschüchtern (+10% auf Proben | **PER**)
- Erfahrener Krieger (+1 RSS für getragene Rüstung)
- Gassenwissen (+10% auf Proben | **VER**)
- Gefahrensinn* (+10% auf Proben | **WAH**)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | **NAK**)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | **NAK**)
- Raufen (+10% auf Proben | **NAK**)
- Saufen (+10% auf Proben | **KON**)
- Schwertmeister (+10% auf Proben | **NAK**)
- Stark wie ein Ochse* (+10% auf Proben | **STÄ**)
- Überleben (+10% auf Proben | **KON**)
- Wachsamkeit* (+10% auf Proben | **WAH**)
- Waffenspezialist: Kettenwaffen, Zweihandwaffen
- Zäh wie Leder* (+10% auf Proben | **KON**)

Aufzeichnungen:



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
 VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
 LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberssenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Charaktergeschichte *Die Tage und Nächte ziehen eintönig an dir vorüber, während du darauf wartest, bei einem neuen Kampf anzutreten. Schon als kleiner Junge warst du dafür berüchtigt, deine Spielkameraden wegen jeder Kleinigkeit grausam zu verprügeln und schlimm zuzurichten. Irgendwann wurdest du dann einfach fortgejagt. Also hast du dich dazu entschieden, das Beste aus deiner unseligen Gabe zu machen und hast dich zu einem Arenakämpfer ausbilden lassen. Heute bist du völlig abgestumpft und reist von Stadt zu Stadt, um eine vorübergehende Anstellung zu finden. Du hast dieses Leben satt und hoffst darauf, dein ungezügelttes Temperament endlich in den Griff zu bekommen, um irgendwo sesshaft zu werden.*

Erklärung der Attribute

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimpern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimgänge) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Fähigkeiten

Akrobatik Der Charakter besitzt eine ausgezeichnete Agilität und ist zu ganz erstaunlichen körperlichen Leistungen fähig; auch ist es schwer, ihn mit Fesseln für längere Zeit festzuhalten (**GES**).

Ausweichen Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen effektiv zu entgehen (**REA**).

Bewusstlos schlagen In einigen Fällen empfiehlt es sich, einen Kontrahenten erst einmal ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).

Einschüchtern Manchmal reicht es schon, eine bedrohliche Miene zur Schau zu stellen und mit den Muskeln zu spielen, um sein Gegenüber dazu zu bringen, das zu tun, was man von ihm erwartet (**PER**).

Erfahrener Krieger Durch seinen tagtäglichen Umgang mit der *getragenen* Rüstung hat der Charakter gelernt, diese optimal zu nutzen (+1 auf **RSS**).

Gassenwissen Der Charakter weiß aufgrund seiner Erfahrung, wo er etwas in einer Stadt findet, wo er die richtigen Leute ansprechen kann und welche Gegenden man am besten meidet (**VER**).

Gefahrensinn* Sobald ihm eine unmittelbare Gefahr droht, wird der Charakter instinktiv spüren, dass etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist (**WAH**).

Gewaltiger Hieb Der in dieser Fähigkeit geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Gossenkämpfer In den engen Gassen der Städte hat man oft keine Waffe zur Hand, um sich gegen Übergriffe zu verteidigen; mit dieser Fähigkeit weiß ein Charakter, wie er selbst zur Waffe wird (**NAK**).

Raufen Oft kommt es zu schmutzigen Schlägereien und dann ist es gut, wenn man alle die Tricks kennt, die dafür sorgen, dass man sie gewinnt (**STÄ**).

Saufen Es ist sehr schwer, den Charakter unter den Tisch zu trinken – er verfügt über eine hohe Toleranz gegenüber alkoholischen Getränken (**KON**).

Schwertmeister Der Charakter ist durch hartes und langes Training dazu in der Lage, im Nahkampf mehr Schaden mit seiner bevorzugten Waffe anzurichten (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Stark wie ein Ochse* Seit seiner Geburt ist er ungewöhnlich stark, so dass der Charakter besondere Kraftakte vollführen kann (**STÄ**).

Überleben Es gibt viele Tricks und Schliche, wie man in der unbewohnten, ungezähmten Natur (aber auch in den dunklen Gassen der Städte) überleben kann – und der Charakter kennt sie alle (**KON**).

Wachsamkeit* Der Charakter ist seit seiner Geburt irgendwie stets auf dem Sprung und nicht leicht zu überrumpeln oder zu überraschen (**WAH**).

Waffenspezialist Manche Waffengattungen (z. B. Zweihänder) können nur dann effektiv genutzt werden, wenn man sie gezielt trainiert hat (**NAK**).

Zäh wie Leder* Krankheiten, Verletzungen und sogar Gifte machen dem Charakter weit weniger aus als anderen Personen (**KON**).

* = angeboren



Elinor Hadermenger

Elinor Hadermenger, Vagabundin aus Erlenweiher

AUS 36 | GES 40 | KON 37 (3) | PER 32 | REA 38
STÄ 29 (2) | TAP 29 | VER 37 | WAH 47 | WIL 41
NAK 35 | FEK 46 | ATT 1 | LEB 12 | ZAU – | HEP 3

Alter 19 Größe 1.62 m Gewicht 57 kg Haar braun Augen braun
Stammt aus Erlenweiher Glaubte an Mukoschi (Naturgeist)
Charakterzüge Kratzbürstig, misstrauisch, selbstsüchtig, vorsichtig ...

Ausrüstung:

- Dolche (1W10 SP)
- Steinschleuder (1W10+2 SP)
- Beschlagener Knüppel (1W10+2 SP)
- Krötenhaut (RSS 2, Arme/Körper)
- Hohe Lederstiefel (RSS 1, Beine)
- Wetterfeste Kleidung
- Kapuzenmantel
- Decken und Felle
- Geldgürtel
- Kiepe (mit Lumpen)
- Diebeswerkzeug (Dietriche, Beutelschneider usw.)
- Lederbeutel (mit Krähenfüßen)
- Seil (15 m)
- Feuerstein und Zunder
- Laterne
- Proviant (4 Tage)
- Glücksbringer (Kupfergroschen)

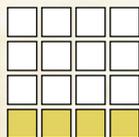
Vermögen:

- 12 Goldmark
- 17 Silberheller
- 30 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

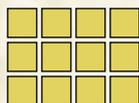
LEB



IRR

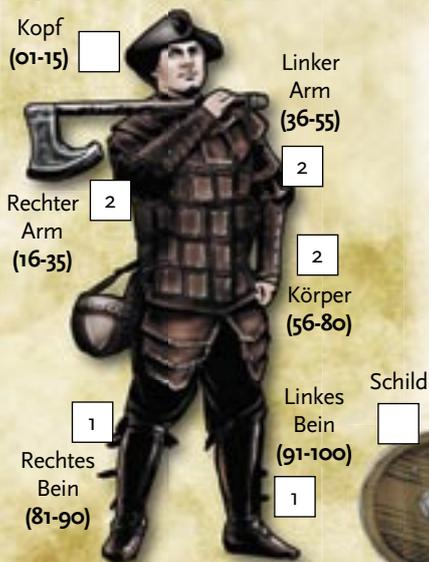


ZAU



- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Beidhändig* (+10% auf Tests | GES)
- Beutelschneiderei (+10% auf Tests | GES)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Tests | STÄ)
- Blitzschnell* (+10% auf Proben | REA)
- Feilschen (+10% auf Tests | PER)
- Gassenwissen (+10% auf Tests | VER)
- Gefahrensinn* (+10% auf Tests | WAH)
- Geheime Zeichen: Diebe (+10% auf Tests | WAH)
- Gossenkämpfer (+10% auf Tests | NAK)
- Luchsenohr* (+10% bei Tests | WAH)
- Meisterschütze (+10% auf Tests | FEK)
- Menschenkenntnis (+10% auf Tests | PER)
- Scharfschütze (+1 auf Schadenswürfe | FEK)
- Schleichen (+10% auf Tests | GES)
- Schlösser knacken (+10% auf Tests | GES)
- Verborgenes finden (+10% auf Tests | WAH)

Aufzeichnungen:



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
 VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
 LEB = Lebenskraft · ZAU = Zaubersensenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Charaktergeschichte *Du wurdest als Kind in eine bitterarme Familie geboren, die sich ihr tägliches Brot mühsam als Lumpensammler verdiente. Dein Vater hat auch dir diese harte, undankbare Arbeit beigebracht, aber dir wurde schnell klar, dass du nicht in die Fußstapfen deiner Eltern treten wolltest. Als deine ganze Familie durch die verdreckten Lumpen starb, die sie ohne es zu wissen von einem Todkranken bekommen hatte, und nur du wie durch ein Wunder überlebt hast, war dies ein Fingerzeig des Schicksals für dich. Seitdem ziehst du durch die Lande und fledderst die Leichen auf Schlachtfeldern oder bestiehlst die Lebenden in den Städten. Dabei dient dir deine scheinbare Tätigkeit als Lumpensammlerin als ausgezeichnete Tarnung.*

Erklärung der Attribute

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Eigenschaften

Ausweichen Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen effektiv zu entgehen (**REA**).

Beidhändig* Schon in Kindheitstagen hat sich herausgestellt, dass der Charakter beide Hände gleich gut benutzen kann. Dies macht ihn deutlich agiler (**GES**).

Beutelschneiderei Der Charakter ist dazu in der Lage, unbemerkt die Geldkatzen und -beutel anderer Personen zu stehlen oder aufzuschneiden (**GES**).

Bewusstlos schlagen In einigen Fällen empfiehlt es sich, einen Kontrahenten erst einmal ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).

Blitzschnell* Der Charakter ist seit seiner Geburt extrem reaktionsschnell (**REA**).

Feilschen Es ist eine echte Kunst für sich, den richtigen Ton zu treffen und die passenden Worte zu finden, um beim Krämer einen besseren Preis zu erhandeln (**PER**).

Gassenwissen Der Charakter weiß aufgrund seiner Erfahrung, wo er etwas in einer Stadt findet, wo er die richtigen Leute ansprechen kann und welche Gegenden man am besten meidet (**VER**).

Gefahrensinn* Sobald ihm eine unmittelbare Gefahr droht, wird der Charakter instinktiv spüren, dass etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist (**WAH**).

Geheime Zeichen: Diebe Kleine Zeichen an einer Türe o. ä. – sogenannte Diebeszinken – machen andere Diebe darauf aufmerksam, was und wer sich in dem jeweiligen Gebäude befindet, ob Gefahr droht oder dort Wertgegenstände sind (**WAH**).

Gossenkämpfer In den engen Gassen der Städte hat man oft keine Waffe zur Hand, um sich gegen Übergriffe zu verteidigen; mit dieser Fähigkeit weiß ein Charakter, wie er selbst zur Waffe wird (**NAK**).

Luchsenohr* Ein ausgezeichnetes Gehör zeichnet diesen Charakter aus, ihm entgeht so leicht kein noch so leises Geräusch in seiner Umgebung (**WAH**).

Meisterschütze Der Charakter hat lange geübt und ist daher zu einem wahren Meister mit einer ausgewählten Schusswaffe geworden (**GES**).

Menschenkenntnis Durch diese Fähigkeit ist es möglich, andere Personen und ihre Verhaltensweisen besser einzuschätzen und vorherzusagen (**VER**).

Scharfschütze Mit seinem geübten Blick und nach harten Training kann der Charakter Schwachstellen in Rüstungen entdecken oder die verletzlichste Stelle am Körper eines Gegners ausmachen und dies zu seinem Vorteil nutzen, um den größtmöglichen Schaden zu erzielen (+1 auf Schadenswürfe **FEK**).

Schleichen Mit dieser nützlichen Fähigkeit weiß ein Charakter, wie man sich nahezu lautlos bewegt und jedes Geräusch geschickt vermeidet (**GES**).

Schlösser knacken Kein noch so ausgeklügeltes Schloss, kein noch so gut gesicherter Riegel ist auf lange Sicht vor dem Charakter sicher (**GES**).

Verborgenes finden Durch sein geschultes Auge fallen dem Charakter unauffällige Dinge eher auf und er findet leichter versteckte Gegenstände (**WAH**).

* = angeboren

Schnutenbach



Folgt man dem Lauf des Flusses namens Schnute durch die dichten Wälder und weiten Ebenen des Alten Königreiches, so kommt man schließlich in einem kleinen, idyllischen Dorf namens Schnutenbach an. Doch diese Idylle trügt. Denn hinter den nur allzu freundlichen Gesichtern der Dorfbewohner verbirgt sich die stetige Furcht, dass der grausame Fluch, der über dieser Ansiedlung im Schatten des gewaltigen Riesenjoch-Gebirges und nahe dem Waisenwald liegt, eines Tages offenbart wird. Dann wäre das Schicksal Schnutenbachs und seiner gar wunderlichen Bewohner wohl besiegelt ...

Böses kommt auf leisen Sohlen

Unzählige düstere Geheimnisse, zahlreiche Legenden und Geschichten und nicht zuletzt gut verborgene, längst vergessene Schätze warten hier – am Rande der bekannten Welt – nur darauf, entdeckt zu werden!

Diese universelle Rollenspiel-Dorfbeschreibung beinhaltet:

- Das vollständig ausgearbeitete Dorf Schnutenbach und seine Umgebung inklusive Pläne der wichtigsten Gebäude.
- Weit über 100 spielbereite Dorfbewohner sowie viele Kreaturen mit Porträt und detaillierter Beschreibung.
- Die ausführliche Liste „Wer geht da?“ für spannende und abwechslungsreiche Begegnungen rings um das Dorf.
- Mehrere sofort spielbereite Rollenspiel-Szenarios sowie das Einsteiger-Abenteuer „Das Geheimnis der Krähe“.
- Das universelle Spielsystem „Mächte, Mythen, Mutationen“ für den unabhängigen Einsatz der Dorfbeschreibung.



MANTIKORE
VERLAG

RABENSCHNABEL

ROLLENSPIEL-EINSTEIGERREGELN

VON KARL-HEINZ ZAPF

Nun ist es sogar noch einfacher, die fantastische Welt von **Schnutenbach** zu erkunden: Mit den kostenlosen Rollenspiel-Einsteigerregeln von **RABENSCHNABEL**! Diese Spielregeln wurden eigens dafür ins Leben gerufen, um die Schnutenbach-Abenteuerbände ohne externe Regelbücher spielen zu können. Aber natürlich ist **RABENSCHNABEL** ebenso für jedes andere Fantasy-Setting geeignet. Ein kurzes, knackiges Regelheft für alle, die immer schon mal ein Rollenspiel ausprobieren wollten, aber ebenso für „alte Hasen“, die gerne neue Abenteuer mit leicht verständlichen, schnellen Regeln erleben möchten.

In den **RABENSCHNABEL** Rollenspiel-Einsteigerregeln findest du darum alles, was du benötigst, um sofort loszuspielen. Den Beginn stellen die eigentlichen, reduzierten und einfach aufgebauten Spielregeln dar. Dann folgt **In Acht und Bann** – ein spannendes Einsteigerabenteuer in der Welt von Schnutenbach –, und im Anschluss findest du sieben farbige, sofort spielbereite Charakterbögen.



WWW.SCHNUTENBACH.JIMDO.COM

