

# RABENSCHNABEL

ROLLENSPIELERGEREGELN



Regeln zur  
Charakter-  
erschaffung  
sowie  
80 Start-  
Professionen!

Ein einsteigerfreundliches  
Regelwerk für Schnutenbach  
und andere Fantasy-Settings

EXKURSIV ZUM ODIS 2023



## **RABENSCHNABEL RPG-Einsteigerregeln**

Kostenlose Regelerweiterung für das **RABENSCHNABEL-Regelwerk** und die universelle Rollenspiel-Dorfbeschreibung **Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen**.

[www.schnutenbach.jimdofree.com](http://www.schnutenbach.jimdofree.com)

Exklusive Druckversion zum **CON DER LANGEN SCHATTEN 2023**.

---

### ***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  
Szenarioband 5: Der Klang des Untergangs  
Szenarioband 6: Im Bann des Blutmonds  
Schauplatzband 1: Kalte Mauern, kaltes Herz  
Kampagnenband 1: Siebenbrücken – Die Toten ruhen nicht

### ***In Vorbereitung:***

Szenarioband 6: Eine Handvoll Federn  
Szenarioband 7: Die Brut des Bösen  
Szenarioband 8: Furcht und Finsternis  
Kampagnenband 2: Haderfurt – Gassen des Grauens  
Abenteuerband 3: Das Dorf der Verdammten

---

**Erklärung der verwendeten Abkürzungen:** BdB: Im Bann des Blutmonds, BiW = Das Biest im Waisenwald, DV = Dunkles Vermächtnis, HdO = Im Hort des Oger-Magiers, IbF = Ich bringe euch Frieden, KdG = Der Klang des Untergangs, KMkH = Kalte Mauern, kaltes Herz, RaRa = Rauchmauls Rache, SB = Schnutenbach, SiB = Siebenbrücken: Die Toten ruhen nicht, 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 2023

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe

**NOMM!** (Nicht ohne mein Moddermonster!) · Bobingen 2023

**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

**Korrektur & Lektorat:** Christoph Walter, Karl-Heinz Zapf



# RABENSCHNABEL

## ROLLENSPIEL-EINSTEIGERREGELN

### VIERTE ERWEITERUNG (CDLS 2023)

#### 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 Abenteurer. Es handelt sich dabei um eine Fantasy-Welt mit Anklängen des Mittelalters, wie sie aus vielen Büchern, Serien und Filmen bekannt ist. Schnutenbach befindet sich – wie der Name ja schon vermuten lässt – in einem an das deutsche Mittelalter anmutenden Königreich. Mittlerweile sind neben dem Basisband mit der eigentlichen Dorfbeschreibung nun bereits einige weitere Bände erschienen, die jede Menge liebevoll ausgearbeitetes Material für viele Stunden spannenden Rollenspiels bieten. Und so erwacht auch die Welt um das Dorf immer weiter zum Leben. Es ist jedoch eine dunkle, grimmige Welt voller Gefahren. **Wann beginnst DU damit, sie zu erforschen?** Weitere Informationen zu „*Schnutenbach: Böses kommt aufleisen Sohlen*“ und die bisher erschienenen **RABENSCHNABEL-Schnellstartregeln** und sowie -erweiterungen und jede Menge kostenfreie Downloads für deinen Einstieg findest du übrigens auf der Homepage [www.schnutenbach.jimdofree.com](http://www.schnutenbach.jimdofree.com).

#### VIERTE REGELERGÄNZUNG FÜR RABENSCHNABEL

Im Rahmen dieser vierten, umfangreichen **Regelerweiterung** zum **CDLS 2023** gehen diese ergänzenden Spielregeln zum **RABENSCHNABEL-Schnellstarter** einher. So entsteht daraus nach und nach ein vollständiges, kostenloses Regelwerk, das sich hervorragend dazu eignet, allerlei spannende Abenteuer in der Welt von Schnutenbach zu bestehen. Diesmal stehen dabei u. a. die vielfältigen **Start-Professionen** der Spielerinnen und Spieler im Mittelpunkt.

#### CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Erschaffung eines Spielcharakters soll bei **RABENSCHNABEL** ein möglichst einfacher, schnell durchführbarer Prozess sein – gleichzeitig soll der so erstellte Spielcharakter aber natürlich eine entsprechende Tiefe aufweisen, damit jede(r) SpielerIn sich sofort (und für möglichst lange Zeit) damit identifizieren kann. Zumindest für den Anfang ist es hierbei lediglich möglich, *menschliche* Charaktere zu erstellen; doch bereits diese bieten bereits mehr als genug Spielraum, um in der Welt von Schnutenbach spannende Abenteuer zu erleben. Und nur keine Bange, in einer späteren Erweiterung werden voraussichtlich noch **Elfen**, **Halblinge**, **Oger** und **Zwerge** als spielbare Völker hinzukommen. Die **Charaktererschaffung** stellt in diesem Regelwerk eine Mischung aus bewussten Entscheidungen sowie erwürfelten und daher zufälligen Ereignissen dar. Dies entspricht unserer persönlichen Vorstellung, wie ein **RABENSCHNABEL**-Charakter erstellt werden sollte. Es werden jedoch gleichzeitig viele optionale Möglichkeiten für diesen Vorgang aufgezeigt, sofern die Spielgruppe sich dafür entscheiden möchte.





## ERWÜRFELN DER STARTATTRIBUTE

Die Werte eines Spielcharakters werden anhand der nachfolgenden Tabelle erwürfelt und auf dem Charakterbogen eingetragen:

| Attribut:      | Würfelfwurf plus Bonus: |
|----------------|-------------------------|
| AUSsehen       | 2W10+20                 |
| GESchick       | 2W10+20                 |
| KONstitution   | 2W10+20                 |
| PERsönlichkeit | 2W10+20                 |
| REAktion       | 2W10+20                 |
| STÄrke         | 2W10+20                 |
| TAPferkeit     | 2W10+20                 |
| VERstand       | 2W10+20                 |
| WAHrnehmung    | 2W10+20                 |
| WILLenskraft   | 2W10+20                 |
| BEWegungsweite | 2W10+30                 |
| FErnkampf      | 2W10+20                 |
| NAhkampf       | 2W10+20                 |
| LEBenspunkte   | 1W10+5                  |
| ATTacken       | 1                       |

Unserer Meinung nach sollte der SC durchaus den manchmal garstigen Launen des Schicksals unterworfen sein, denn er lebt nun einmal in einer grimmigen Welt voller Gefahren. **Diese erwürfelten Werte werden wie im Schema angegeben** (bitte mit Bleistift, da sie sich noch öfter ändern können) **direkt in die dafür vorgesehenen Felder des Charakterbogens übertragen.**



**Optional: GNÄDIGE GÖTTER** Es wäre ebenfalls vorstellbar, die Attributswerte ohne feste Zuordnung nacheinander zu erwürfeln, in einer Liste festzuhalten und dann nach Belieben auf die gewünschten Attribute zu verteilen. In diesem Fall wäre also lediglich das Attribut **BEW** durch den Würfelfwurf festgelegt.



**Optional: WINK DES SCHICKSALS** Wird das obige Schema genutzt, um die Attributswerte direkt einzutragen, dann kann die SL bei allzu niedrigen erwürfelten Werten **einmalig** einen Bonus von **1W10%** auf ein beliebiges Attribut gewähren.

**Beispiel:** Anhand des folgenden Beispiels werden wir zur Verdeutlichung gemeinsam einen Spielcharakter erstellen. Nennen wir diesen wackeren Recken einfach mal Gunnar Eisenwerke. Der Spieler Gunnars hat sich entschieden, die ganz regulären „hartherzigen“ Regeln zu verwenden, um damit zunächst alle seine Attribute auszuwürfeln und anschließend direkt in den Charakterbogen zu übertragen. Gunnars anfängliche Werte des Charakterprofils sehen nun erst einmal so aus:

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | BEW | FEK | NAK |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 30  | 29  | 33  | 31  | 26  | 35  | 27  | 28  | 36  | 26  | 42  | 26  | 38  |

Als harter Hund verzichtet Gunnars Spieler natürlich auf optionale Regeln und fährt einfach direkt weiter in der Charaktererschaffung fort.

## AUSWAHL DER CHARAKTERKLASSE

Im **RABENSCHNABEL**-Regelwerk unterscheiden wir zwischen vier sogenannten **Charakterklassen: Gelehrte, Halunken, Krieger** und **Kundschafter**. Jede(r) SpielerIn kann in diesem nächsten Schritt **frei** aus einer dieser Klassen wählen.

Es gibt zwar zumindest theoretisch keinen Grundwert bei den jeweiligen Attributen, es bietet sich aber an, folgende Empfehlung im Auge zu behalten: **Gelehrte** sollten einen relativ hohen Wert beim Attribut **VERSTAND (VER)** aufweisen, **Halunken** bei **REAKTION (REA)**, **Krieger** bei **KONSTITUTION (KON)** und **Kundschafter** bei **WAHRNEHMUNG (WAH)**. Diese werden im Folgenden der Einfachheit halber als **Hauptattribute der Charakterklassen** bezeichnet.

Ist die Entscheidung für eine dieser vier Klassen getroffen, so wird dies auf dem Charakterbogen festgehalten.

Als anfänglichen Klassen-Bonus erhält der Spielcharakter nun **+1W10%** auf sein jeweiliges Hauptattribut.

**Beispiel:** Der Spieler von Gunnar Eisenwerke entscheidet sich dafür, die Charakterklasse des **Kriegers** zu wählen. Er erwürfelt seinen anfänglichen Bonus für **KONSTITUTION** und erhält dabei eine 8 auf dem W10. Sein geändertes Charakterprofil sieht nun folgendermaßen aus:

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | BEW | FEK | NAK |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 30  | 29  | 41  | 31  | 26  | 35  | 27  | 28  | 36  | 26  | 42  | 26  | 38  |

## ERWÜRFELN DER STARTPROFESSION

Unter den **Startprofessionen** verstehen wir den Beruf, in den ein Spielcharakter innerhalb seiner Charakterklasse hineingeboren wird. Und den kann er sich in der harschen, mitleidslosen Welt von **RABENSCHNABEL** nun einmal nicht aussuchen. Daher wird nun aus den folgenden Listen die jeweilige **Startprofession** des Charakters mit **W%** erwürfelt. Über seinen jeweiligen Beruf erhält der SC dann anschließend im folgenden **Professions-Schema** seine zugehörigen **Fähigkeiten** sowie die (Start-)Ausrüstung.



### Gelehrte:

| Würfelfwurf (W%) | Startprofession     |
|------------------|---------------------|
| 01-05%           | Alchemistenschüler  |
| 06-10%           | Bader               |
| 11-15%           | Bettelmönch         |
| 16-20%           | Druide              |
| 21-25%           | Geschichtenerzähler |
| 26-30%           | Herold              |
| 31-35%           | Höfling             |



|         |                |
|---------|----------------|
| 36-40%  | Junghexe       |
| 41-45%  | Kartograph     |
| 46-50%  | Krämer         |
| 51-55%  | Kräuterfrau    |
| 56-60%  | Novize         |
| 61-65%  | Schreiber      |
| 66-70%  | Student        |
| 71-75%  | Vogt           |
| 76-80%  | Wehmutter      |
| 81-85%  | Weissager      |
| 86-90%  | Wundarzt       |
| 91-95%  | Zauberlehrling |
| 96-100% | Zofe           |

### Halunken:

| Würfelwurf (W%) | Startprofession  |
|-----------------|------------------|
| 01-05%          | Bettler          |
| 06-10%          | Beutelschneider  |
| 11-15%          | Dieb             |
| 16-20%          | Flusspirat       |
| 21-25%          | Folterknecht     |
| 26-30%          | Gaukler          |
| 31-35%          | Glücksspieler    |
| 36-40%          | Grabräuber       |
| 41-45%          | Hübscherin       |
| 46-50%          | Kerkermeister    |
| 51-55%          | Leichenfledderer |
| 56-60%          | Meuchler         |
| 61-65%          | Musikant         |
| 66-70%          | Scharfrichter    |
| 71-75%          | Schausteller     |
| 76-80%          | Schinder         |
| 81-85%          | Schläger         |
| 86-90%          | Schmuggler       |
| 91-95%          | Spitzel          |
| 96-100%         | Wegelagerer      |

### Krieger:

| Würfelwurf (W%) | Startprofession |
|-----------------|-----------------|
| 01-05%          | Arenakämpfer    |
| 06-10%          | Bogenschütze    |
| 11-15%          | Büttel          |
| 16-20%          | Flaggelant      |
| 21-25%          | Gassenhauer     |
| 26-30%          | Gesetzloser     |
| 31-35%          | Karawanenwache  |
| 36-40%          | Knappe          |
| 41-45%          | Kopfgeldjäger   |
| 46-50%          | Leibwächter     |
| 51-55%          | Milizionär      |
| 56-60%          | Nachtwächter    |
| 61-65%          | Ordenskrieger   |
| 66-70%          | Söldner         |
| 71-75%          | Soldat          |
| 76-80%          | Spießbürger     |
| 81-85%          | Trossknecht     |
| 86-90%          | Tempelwache     |
| 91-95%          | Türmer          |
| 96-100%         | Zöllner         |

### Kundschafter:

| Würfelwurf (W%) | Startprofession |
|-----------------|-----------------|
| 01-05%          | Fährmann        |
| 06-10%          | Falkner         |
| 11-15%          | Fallensteller   |
| 16-20%          | Fischer         |
| 21-25%          | Goldgräber      |
| 26-30%          | Hirte           |
| 31-35%          | Holzfäller      |
| 36-40%          | Köhler          |
| 41-45%          | Kurier          |
| 46-50%          | Kutscher        |
| 51-55%          | Jäger           |
| 56-60%          | Rattenfänger    |
| 61-65%          | Späher          |
| 66-70%          | Tagelöhner      |
| 71-75%          | Torfstecher     |
| 76-80%          | Vagabund        |
| 81-85%          | Wanderprediger  |
| 86-90%          | Wildhüter       |
| 91-95%          | Wilddieb        |
| 96-100%         | Zeidler         |



**Optional: ALLER GUTEN DINGE** Mit dem Einverständnis der SL darf **dreimal** auf der zugeordneten Professionsliste gewürfelt und **eine** der drei so ermittelten Startprofessionen ausgewählt werden.

## ZUSÄTZLICHE FÄHIGKEITEN

Nachdem die Anfangsfähigkeiten auf den Charakterbogen übertragen wurden, geht es daran, alle jene Fähigkeiten zu ermitteln, welche der Spielcharakter während seines bisherigen Lebens eventuell „nebenbei“ aufgeschnappt hat oder die ihm quasi in die Wiege gelegt wurden. Je älter ein Charakter, desto mehr zusätzliche Fähigkeiten kann er (zumindest theoretisch) erlernt haben. Das (Start-)Alter wird daher nach folgendem Schema ermittelt (und ja, im „echten“ Mittelalter mussten selbst zwölfjährige Bengel schon hart arbeiten):

| Alter (2W10+10) | Zusätzliche Fähigkeiten |
|-----------------|-------------------------|
| 12-14           | 1W5                     |
| 15-19           | 1W5+1                   |
| 20-24           | 1W5+2                   |
| 25-27           | 1W5+3                   |
| 28-29           | 1W5+4                   |
| 30+             | 1W5+5                   |

**Beispiel:** Der Spieler Gunnars ermittelt für das bisherige Alter seines Charakters (ehe dieser sich dazu entschließt, auf Abenteuer zu gehen), mit 2W10+10 eine 23. Anhand der Tabelle sieht er, dass er aufgrund seines Alters nun 1W5 würfeln (einfach den W10 verwenden und die Zahl halbieren) und zwei Punkte addieren darf. Er würfelt auf dem W10 eine 7 (halbiert ergibt dies eine 4) und zählt 2 hinzu. Nun kann er auf den folgenden Tabellen seine zusätzlichen Fähigkeiten erwürfeln und bei seinen bisherigen Fähigkeiten eintragen.



## Gelehrte:

| Würfelwurf (W%) | Zusätzliche Fähigkeiten |
|-----------------|-------------------------|
| 01-02%          | Alchemie                |
| 03-04%          | Artefaktkunde           |
| 05-06%          | Beidhändig*             |
| 07-08%          | Blut der Altvorderen*   |
| 09-10%          | Böser Blick*            |
| 11-12%          | Brauen                  |
| 13-14%          | Charmant*               |
| 15-16%          | Das Dritte Auge*        |
| 17-18%          | Eherner Wille*          |
| 19-20%          | Entziffern              |
| 21-22%          | Etikette                |
| 23-24%          | Eulenburg*              |
| 25-26%          | Feilschen               |
| 27-28%          | Feldscher               |
| 29-30%          | Fersengeld              |
| 31-32%          | Flinke Finger*          |
| 33-34%          | Gaukelei                |
| 35-36%          | Geborener Magier*       |
| 37-38%          | Gefahrensinn*           |
| 39-40%          | Geheime Sprache: Arkan  |
| 41-42%          | Geheime Zeichen: Arkan  |
| 43-44%          | Geschichtskunde         |
| 45-46%          | Giftkunde               |
| 47-48%          | Götterkunde             |
| 49-50%          | Heraldik                |
| 51-52%          | Karrenlenken            |
| 53-54%          | Kinds des Glücks*       |
| 55-56%          | Kochen                  |
| 57-58%          | Lesen und Schreiben     |
| 59-60%          | Luchsenohr*             |
| 61-62%          | Meditation              |
| 63-64%          | Menschenkenntnis        |
| 65-66%          | Musizieren              |
| 67-68%          | Pflanzenkunde           |
| 69-70%          | Plappermaul             |
| 71-72%          | Raufen                  |
| 73-74%          | Reiten                  |
| 75-76%          | Resistenz: Magie*       |
| 77-78%          | Runenkunde              |
| 79-80%          | Saufen                  |
| 81-82%          | Schätzen                |
| 83-84%          | Spürnase*               |
| 85-86%          | Tanzen                  |
| 87-88%          | Tierkunde               |
| 89-90%          | Umgarnen                |
| 91-92%          | Wachsamkeit*            |
| 93-94%          | Wortgewandt             |
| 95-96%          | Zauberfokus             |
| 97-98%          | Zauberkunst: Arkan      |
| 99-100%         | Zusätzliche Sprache     |

## Halunken:

| Würfelwurf (W%) | Zusätzliche Fähigkeiten |
|-----------------|-------------------------|
| 01-02%          | Adlerauge*              |
| 03-04%          | Akrobatik               |
| 05-06%          | Ausweichen              |
| 07-08%          | Beidhändig              |
| 09-10%          | Beutelschneiderei       |
| 11-12%          | Bewusstlos schlagen     |
| 13-14%          | Blitzschnell*           |
| 15-16%          | Blut der Altvorderen*   |
| 17-18%          | Ein Auge offen*         |
| 19-20%          | Einschüchtern           |
| 21-22%          | Eulenburg*              |
| 23-24%          | Fallen entdecken        |
| 25-26%          | Fallen entschärfen      |
| 27-28%          | Feilschen               |
| 29-30%          | Fersengeld              |
| 31-32%          | Flinke Finger*          |
| 33-34%          | Furchtlos*              |
| 35-36%          | Gassenwissen            |
| 37-38%          | Gaukelei                |
| 39-40%          | Gefahrensinn*           |
| 41-42%          | Geheime Sprache: Diebe  |
| 43-44%          | Geheime Zeichen: Diebe  |
| 45-46%          | Gezielter Hieb          |
| 47-48%          | Gleichgewichtssinn*     |
| 49-50%          | Giftkunde               |
| 51-52%          | Glücksspiel             |
| 53-54%          | Gossenkämpfer           |
| 55-56%          | Katzenpfoten*           |
| 57-58%          | Kind des Glücks*        |
| 59-60%          | Klettern                |
| 61-62%          | Luchsenohr*             |
| 63-64%          | Menschenkenntnis        |
| 65-66%          | Musizieren              |
| 67-68%          | Plappermaul             |
| 69-70%          | Raufen                  |
| 71-72%          | Resistenz: Gift*        |
| 73-74%          | Saufen                  |
| 75-76%          | Schätzen                |
| 77-78%          | Schleichen              |
| 79-80%          | Schlösser knacken       |
| 81-82%          | Spinnenbeine*           |
| 83-84%          | Spuren lesen            |
| 85-86%          | Umgarnen                |
| 87-88%          | Verbergen               |
| 89-90%          | Verborgenes finden      |
| 91-92%          | Verkleiden              |
| 93-94%          | Wachsamkeit*            |
| 95-96%          | Wieselflink*            |
| 97-98%          | Wortgewandt             |
| 99-100%         | Zusätzliche Sprache     |



**Krieger:**

| Würfelwurf (W%) | Zusätzliche Fähigkeiten   |
|-----------------|---------------------------|
| 01-02%          | Adlerauge*                |
| 03-04%          | Akrobatik                 |
| 05-06%          | Ausweichen                |
| 07-08%          | Beidhändig*               |
| 09-10%          | Betäubender Hieb          |
| 11-12%          | Blitzschnell*             |
| 13-14%          | Blut der Altvorderen*     |
| 15-16%          | Böser Blick*              |
| 17-18%          | Eherner Wille*            |
| 19-20%          | Ein Auge offen*           |
| 21-22%          | Einschüchtern             |
| 23-24%          | Erfahrener Krieger        |
| 25-26%          | Etikette                  |
| 27-28%          | Fallen entdecken          |
| 29-30%          | Feilschen                 |
| 31-32%          | Feldscher                 |
| 33-34%          | Furchtlos*                |
| 35-36%          | Gassenwissen              |
| 37-38%          | Gefahrensinn*             |
| 39-40%          | Geheime Sprache: Soldaten |
| 41-42%          | Geheime Zeichen: Diebe    |
| 43-44%          | Gesang                    |
| 45-46%          | Gewaltiger Hieb           |
| 47-48%          | Gezielter Hieb            |
| 49-50%          | Glücksspiel               |
| 51-52%          | Gossenkämpfer             |
| 53-54%          | Kampftaktik               |
| 55-56%          | Heraldik                  |
| 57-58%          | Kahnfahren                |
| 59-60%          | Kampfrausch*              |
| 61-62%          | Karrenlenken              |
| 63-64%          | Kind des Glücks*          |
| 65-66%          | Kochen                    |
| 67-68%          | Lesen und Schreiben       |
| 69-70%          | Meisterschütze            |
| 71-72%          | Meuchelmord               |
| 73-74%          | Raufen                    |
| 75-76%          | Reiten                    |
| 77-78%          | Resistenz: Gift*          |
| 79-80%          | Resistenz: Krankheit*     |
| 81-82%          | Resistenz: Magie*         |
| 83-84%          | Saufen                    |
| 85-86%          | Schwertmeister            |
| 87-88%          | Stark wie ein Ochse*      |
| 89-90%          | Treffsicher               |
| 91-92%          | Überleben                 |
| 93-94%          | Wachsamkeit*              |
| 95-96%          | Waffenspezialist          |
| 97-98%          | Zäh wie Leder*            |
| 99-100%         | Zusätzliche Sprache       |

**Kundschafter:**

| Würfelwurf (W%) | Zusätzliche Fähigkeiten     |
|-----------------|-----------------------------|
| 01-02%          | Adlerauge*                  |
| 03-04%          | Akrobatik                   |
| 05-06%          | Ausweichen                  |
| 07-08%          | Beidhändig*                 |
| 09-10%          | Bewusstlos schlagen         |
| 11-12%          | Blitzschnell*               |
| 13-14%          | Blut der Altvorderen*       |
| 15-16%          | Ein Auge offen*             |
| 17-18%          | Eulenblick*                 |
| 19-20%          | Fallen entdecken            |
| 21-22%          | Fallen entschärfen          |
| 23-24%          | Fallen stellen              |
| 25-26%          | Fersengeld                  |
| 27-28%          | Geheime Sprache: Hexen      |
| 29-30%          | Geheime Zeichen: Waldläufer |
| 31-32%          | Gesang                      |
| 33-34%          | Gewaltiger Hieb             |
| 35-36%          | Gezielter Hieb              |
| 37-38%          | Gleichgewichtssinn*         |
| 39-40%          | Kahnfahren                  |
| 41-42%          | Karrenlenken                |
| 43-44%          | Katzenpfoten*               |
| 45-46%          | Kind des Glücks*            |
| 47-48%          | Klettern                    |
| 49-50%          | Kochen                      |
| 51-52%          | Luchsenohr*                 |
| 53-54%          | Meisterschütze              |
| 55-56%          | Musizieren                  |
| 57-58%          | Orientierung                |
| 59-60%          | Pflanzenkunde               |
| 61-62%          | Raufen                      |
| 63-64%          | Reiten                      |
| 65-66%          | Resistenz: Gift*            |
| 67-68%          | Resistenz: Krankheit*       |
| 69-70%          | Scharfschütze               |
| 71-72%          | Schleichen                  |
| 73-74%          | Schwimmen                   |
| 75-76%          | Spinnenbeine*               |
| 77-78%          | Spuren lesen                |
| 79-80%          | Stark wie ein Ochse*        |
| 81-82%          | Tierkunde                   |
| 83-84%          | Treffsicher                 |
| 85-86%          | Überleben                   |
| 87-88%          | Verbergen                   |
| 89-90%          | Verborgenes finden          |
| 91-92%          | Wachsamkeit                 |
| 93-94%          | Wieselflink*                |
| 95-96%          | Wildschütz                  |
| 97-98%          | Zäh wie Leder*              |
| 99-100%         | Zusätzliche Sprache         |





**Optional: WISSBEGIERIG** Wird eine zusätzliche Fähigkeit ermittelt, die bereits bei der Startprofession vorhanden ist, darf der/die SpielerIn entweder nochmals würfeln oder eine freie Steigerung von 5% bei dieser Fähigkeit auswählen. Dies sollte aber gemeinsam mit der SL vor dem eigentlichen Auswürfeln festgelegt werden.

Die 3er-Regel: Weder Attribute noch Fähigkeiten können mehr als insgesamt dreimal gesteigert werden! Dies gilt jedoch nicht für die hier erwähnte optionale Steigerung bei der Charaktererschaffung (aufgrund von Würfelpech).

Angeborene Fähigkeiten (zu erkennen an einem \*) können niemals gesteigert werden.

## FREIE ATTRIBUTSSTEIGERUNG

Mittlerweile wurden sowohl die Start-Profession wie auch die zusätzlichen Fähigkeiten ermittelt sowie (mit Bleistift) in den Charakterbogen übertragen. Da es sich bei dem SC ja um einen echten Helden und kein jämmerliches Weichei handelt, darf vor dem ersten Spiel eine weitere Attributssteigerung vorgenommen werden. **Diese Steigerung kann der SC frei unter den Werten wählen, die bei seiner Startprofession gesteigert werden können.** Solch eine Attributssteigerung beträgt normalerweise immer 10% – Ausnahmen stellen lediglich **Lebenskraftpunkte (LEB)**, **Zauberessenzpunkte (ZAU)** sowie die **Attacken (ATT)** dar. Diese erhöhen sich in Einerschritten. Dies wird aber entsprechend im Steigerungsschema angegeben. **Auch Fähigkeiten werden um jeweils 10% erhöht.** Wie bereits erwähnt können jedoch weder Attributs- noch Fähigkeitswerte jemals mehr als dreimal gesteigert werden (selbst falls eine neue Profession dies ermöglichen würde). Hierfür gibt es auf dem Charakterbogen die praktischen kleinen Kästchen, die bei jeder erfolgten Steigerung einfach angekreuzt werden.

## KLASSEN-STARTAUSRÜSTUNG

Natürlich verfügt jeder Charakter von Anfang an bereits über gewisse Habseligkeiten, selbst wenn diese in manchen Fällen noch eher kläglich ausfallen könnten. Auch diese finden sich bei der Startprofession aufgelistet und werden von dort auf den Charakterbogen übertragen. Zusätzlich verfügt jede **Charakterklasse** über einige Standard-Ausrüstungsgegenstände, die an dieser Stelle aufgelistet werden.

- **Gelehrte:** Gelehrte besitzen eine einfache, leichte Gewandung, die in erster Linie für die Nutzung in Städten gedacht ist. Dazu gehören weiche, bequeme Lederschuhe, ein Gehrock und eine Stoffhaube. In einer Geldkatze befinden sich **3W10 Goldmark**, **3W10 Silberheller** und **3W10 Kupferpfennige**.
- **Halunken:** Diese oftmals eher zwielichtigen Gesellen verfügen über robuste, aber abgetragene Bekleidung. Sie besitzen Stiefel oder einfaches Schuhwerk sowie einen Kapuzenumhang. In einem versteckten Geldsäckel oder Geldgürtel tragen sie **3W10 Goldmark** und **3W10 Kupferpfennige** bei sich.

- **Krieger:** Sie besitzen einfache, aber zweckmäßige und robuste Gewänder, darunter schwere Stiefel sowie ein Umhang. An einer Kraxe oder in einem Quersack führen sie eine warme Decke, Kochgeschirr, ein Messer sowie eine Feldflasche mit sich. Sie haben stets eine Handwaffe dabei (Schwert, Streitkolben oder Axt) und verfügen in einer Geldbörse über eine Barschaft von **3W10 Goldmark** und **3W10 Silberheller**.

- **Kundschafter:** Kundschafter haben wetterfeste, jedoch abgetragene und oftmals verschmutzte Gewänder bei sich, darunter ein wärmender Mantel, eine entsprechende Kopfbedeckung sowie hohe Stiefel. Eine Kraxe, Kiepe oder ein Quersack beinhaltet Feuerstein und Zunder, einige Felle sowie Kochgeschirr und einen Wasserschlauch. Als Handwaffe bevorzugen sie eine Axt (aber auch ein Streitkolben oder ein Schwert wären möglich). In einem Lederbeutel führt ein Kundschafter **3W10 Goldmark** und **3W10 Kupferpfennige** mit sich.

## HELDENPUNKTE

Was unterscheidet die SC denn eigentlich vom gemeinen Pöbel auf der Straße? Nun, natürlich die Tatsache, dass sie zu großen Heldentaten auserkoren sind. Dies wird (zumindest teilweise) dadurch repräsentiert, dass sie – im Gegensatz zu allen NSC – über sogenannte **Heldenpunkte** verfügen. Diese können während des Spielverlaufs mit der Zustimmung der Spielleitung dazu genutzt werden, um ansonsten todbringenden Ereignissen (auf möglichst dramatische Weise) zu entgehen. Verschiedene Völker verfügen über eine unterschiedliche Anzahl an Heldenpunkten. Da wir uns vorerst auf menschliche Charaktere beschränken, besitzen diese jeweils **1W5 Heldenpunkte**.

***Beispiel:** Gunnar ist in einen verzweifelten Kampf mit einigen wilden Kobolden verwickelt. Diesen gelingt es, ihn an den Rand einer Felsklippe zu drängen und in die Tiefe zu stürzen! Dies würde den sicheren Tod für unseren tapferen Gunnar bedeuten. Darum bittet sein Spieler den SL darum, einen Heldenpunkt einsetzen zu dürfen. Dieser genehmigt dies, der Punkt wird vom Charakterbogen entfernt und Gunnar gelingt es wie durch ein Wunder, sich während des Sturzes an einem hervorstehenden Felsen festzuhalten.*

Wie unschwer zu erkennen ist, sind Heldenpunkte extrem wichtig. Diese regenerieren sich **nicht** zwischen den Abenteuern, sondern müssen erst einmal bei wahrhaft epischen Questen (erneut) „verdient“ werden. Die letzte Entscheidung trifft hierbei stets der Spielleiter.

## ZAUBERESSENZ

Die sogenannte **Zauberessenz** und ihre maßgebliche Bedeutung für magiekundige Charaktere wurde bereits an anderer Stelle erläutert. An dieser Stelle ist nur wichtig zu erwähnen, dass die jeweilige **Anfangs-Zauberessenz** eines SC bei seiner **Startprofession** aufgelistet ist.



## ALCHEMISTENSCHÜLER

**L**ehrjahre sind keine Herrenjahre. Und niemand weiß das besser als jene, die sich dazu entscheiden, die harte Lehre bei einem Alchemisten anzufangen. Denn bevor er Blei zu Gold verwandelt – der uralte Traum aller Alchemisten –, muss der Lehrling erst einmal die niedersten Tätigkeiten

ausführen. Dazu gehört unter anderem das Fegen und Putzen des Laboratoriums, das Beschaffen von Ingredienzen und Zutaten, das Leeren des Nachttopfs und das stete Lobpreisen seines Meisters. Aber irgendwann liegen dem Lehrling dann alle Geheimnisse der hohen Kunst der Alchemie zu Füßen. Sofern er sich nicht zu dumm anstellt und sich vorher in die Luft sprengt, versteht sich.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +10 | +10 | –   | +10 | –   | –   | +10 | –   | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Alchemie, Brauen, Entziffern, Feilschen, Geheime Sprache: *Arkan*, Giftkunde, Kochen, Lesen und Schreiben, Pflanzenkunde, Resistenz: *Gift*.

**Habseligkeiten:** Langtunika, Pelerine, Bundhaube, Chaperon, leichte Schuhe, Trippen, Umhang, Schreibzeug, Pergamente, Stofftasche, Pfeifenkraut, Pfeife, Messer, Lederhandschuhe, Lederschürze, Dolch.

**Professions-Pfade:** Bader, Schausteller, Trossknecht, \***Alchemist**

## BADER

**G**anz egal, ob ein schmerzender Zahn (natürlich qualvoll und mit roher Gewalt) gezogen werden, ein buschiger Bart säuberlich gestutzt oder eine schlimme Krankheit behandelt werden soll – all dies ist gar kein Problem für den Bader von nebenan. Das behauptet er zumindest gerne

großspurig. Doch selbst wenn sich unter diesem Berufsstand nicht gerade wenige Blender oder Scharlatane verbergen, so verfügen die meisten Bader doch über ein recht umfassendes, vor allem aber vielfältiges Wissen, das in Notzeiten durchaus von Nutzen sein kann. Zudem gerade die einsamen Weiler, Einödhöfe oder kleine Dörfer ohnehin große Mühe haben, solch eine Person aufzutreiben.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +10 | –   | +10 | +10 | –   | –   | +10 | –   | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Brauen, Etikette, Feldscher, Gassenwissen, Gaukelei, Giftkunde, Lesen und Schreiben, Menschenkenntnis, Pflanzenkunde, Plappermaul, Schätzen.

**Habseligkeiten:** Cotte, Barett, Radmantel, Schnabelschuhe, Reisekleidung, Ledertasche (mit Zangen, Pinzetten, Meißel, Hämmerchen usw.), Schreibzeug, Pergamente, Maulesel, Satteltaschen, Messer, Knüppel.

**Professions-Pfade:** Folterknecht, Schinder, Wundarzt, \***Scharlatan**

## BETTELMÖNCH

**L**andauf, landab sind sie ein gewohnter Anblick auf den Straßen des Reiches – die Bettelmönche. Ausgesandt (oder verstoßen) von ihren jeweiligen frommen Orden ziehen sie unverzagt umher, um mildtätige Gaben für ihren Gott und Glauben zu sammeln. Nicht überall sind sie al-

lerdings willkommen und an manchen Orten werden sie sogar mit Schimpf und Schande davongejagt. Das Leben unter freiem Himmel hat zudem oftmals seine Spuren am Körper eines Bettelmönchs hinterlassen, denn nicht immer finden sie auf ihren Reisen ein schützendes Dach über dem Kopf. Immerhin härtet dies all jene ab, die nicht an Krankheiten oder Entkräftung sterben.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | –   | +10 | +10 | –   | –   | +10 | –   | +10 | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Fersengeld, Gassenwissen, Geschichtskunde, Götterkunde, Kochen, Menschenkenntnis, Orientierung, Saufen, Überleben, Zusätzliche Sprache.

**Habseligkeiten:** Kukulie, Skapulier, Lodenkotzen, Bundschuhe, Gürtelkordel, Holzschale, Pilgertasche, Wolldecke, Feuerstein und Zunder, Talgkerzen, Bierfass, Anhänger mit Göttersymbol, Knotenstock, Messer.

**Professions-Pfade:** Flagellant, Novize, Wanderprediger, \***Abt**



## DRUIDE

**V**iele (zumeist falsche oder hoffnungslos aufgebauschte) Geschichten ranken sich um jene geheimnisvollen Frauen und Männer, die sich der Anbetung der alten Mächte verschrieben haben und die sich daher kaum jemals in der sogenannten Zivilisation blicken lassen. Doch das uralte

Wissen, das sie an ihre Nachfolger weitergeben (sofern sie denn noch welche finden können), birgt oft machtvolle Mysterien in sich. Es heißt, Druiden könnten mit Pflanzen und Tieren sprechen – was natürlich blanker Unsinn ist –, und wären dazu in der Lage aus den Gewächsen der tiefen Wälder Tinkturen und Salben herstellen. Eines steht jedenfalls fest, der Aufenthalt in der Wildnis hat sie stark geprägt.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | –   | +10 | –   | –   | +10 | –   | –   | +10 | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | +10 |

**Fähigkeiten:** Fallen entdecken, Geheime Zeichen: Waldläufer, Klettern, Orientierung, Pflanzenkunde, Schleichen, Spuren lesen, Tierkunde, Überleben, Zauberkunst: *Naturmagie*.

**Habseligkeiten:** Lodenkutte, Wollkotzen, Lederhaube, Umhang, Schlaffelle, Feuerstein, Wünschelrute, Zauberspruch-Ingredienzen, (halbzahmes) Wildtier, Vulkanglasdolch, Knüppel, Schleuder, Fellrüstung.

**Professions-Pfade:** Hirte, Vagabund, Wegelagerer, \***Erzdruide**

■ **ZAU:** 1W10+2

## GESCHICHTENERZÄHLER

**W**as gibt es wohl Schöneres, als nach einem anstrengenden Tagwerk inmitten von Freunden einer wohlthuenden Stimme zu lauschen, die von den Abenteuern großer Helden, legendären Liebschaften oder unüberwindlich erscheinenden Gefahren erzählt? Nicht jedem ist so eine

Gabe in die Wiege gelegt worden, darum gibt es wandernde Geschichtenerzähler, die wissen, wie sie mit ihrer Kunst die Zuhörer in den Bann schlagen können. Sie sind fast überall willkommen, denn sie bringen dringend notwendige Abwechslung in den monotonen Alltag des einfachen Volkes. Aber auch von solchen Geschichtenerzählern weiß man, die bei Hofe gern gesehen und geschätzt sind.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +10 | –   | –   | +20 | –   | –   | –   | +10 | –   | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Charmant, Etikette, Gassenwissen, Geschichtskunde, Gesang, Heraldik, Lesen und Schreiben, Menschenkenntnis, Wortgewandt, Zusätzliche Sprache.

**Habseligkeiten:** Langtunika, Zaddelmütze, Heuke, Wollmantel, Reisekleidung, Stiefel, Kraxe, Feldflasche, Schlafdecken, Laterne, Feuerstein und Zunder, Schreibzeug, Schabracke, Maultier, Messer, Wanderstab.

**Professions-Pfade:** Gesetzloser, Herold, Schreiber, \***Akademiker**

## HEROLD

**Z**u den vielfältigen Aufgaben eines Herolds gehört unter anderem das Ausrufen von wichtigen Neuigkeiten auf öffentlichen Plätzen für all jene, die nicht des Lesens und Schreibens mächtig sind (und daher Aushänge nicht verstehen), aber ebenso das Überbringen von eiligen Depeschen

von einem Ort zum anderen. Meist dienen sie adligen Herren. Unnötig zu erwähnen kommt nicht jeder für diese anspruchsvolle, bisweilen gefährliche Profession in Frage. Ein Herold muss gut reiten, sich auch im Beisein des Adels benehmen können sowie eine gewisse Bildung aufweisen und Umgangsformen beherrschen. Ein möglichst geübter Umgang mit der Waffe schadet ganz gewiss ebenfalls nicht.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | –   | +10 | +20 | –   | –   | –   | –   | +10 | –   | +10 | –   | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Etikette, Gassenwissen, Heraldik, Lesen und Schreiben, Orientierung, Reiten, Schwertmeister, Tanzen, Zusätzliche Sprache.

**Habseligkeiten:** Cotte, Surcot, Bundhaube, Pagenkappe, Umhang, Handschuhe, Reitstiefel, Botentasche, Ruhhorn, Reitpferd, Sattel und Zaumzeug, Scheibendolch, Schwert, Gambeson, Hirnhaube.

**Professions-Pfade:** Büttel, Kurier, Spitzel, \***Botschafter**



## HÖFLING

Um das tägliche Leben bei Hofe unbeschadet überstehen zu können und dabei auch noch einen möglichst guten Eindruck zu machen sind vielfältige Eigenschaften ebenso wie Fähigkeiten für Hofdame oder Höfling unabdingbar. Denn nur zu schnell fällt man in Adelskreisen in Ungnade.

Es gilt, besonnen zu sein, sein Gegenüber gut einschätzen zu können sowie sich charmant und redigewandt durch die vielen Untiefen der zumeist intriganten Hofkonversation zu manövrieren. Eine gute Bildung ermöglicht es, sich klüger zu geben als man ist, und sollte doch einmal jemand sich erdreisten, eine Beleidigung auszustoßen, so hilft gewiss eine ebenso elegant wie todbringend geführte Waffe.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Charmant, Etikette, Gesang, Heraldik, Lesen und Schreiben, Menschenkenntnis, Reiten, Tanzen, Wortgewandt.

**Habseligkeiten:** Chaperon, Schecke, Pelerine, Radmantel, Reiterstiefel, Handschuhe, Gürteltasche, Schnupftuch, Sattel und Zaumzeug, Satteltaschen, Schabracke, Reitpferd, Messer, Dolch, Degen, Gambeson.

**Professions-Pfade:** Büttel, Knappe, Vogt, \*Adliger

## JUNGHEXE

Oft hausen sie nahe von kleinen Dörfern oder abgelegenen Weilern, manchmal sogar in versteckten Höhlen oder arg windschiefen Hütten. Hexen werden gefürchtet, sind aber ebenso oftmals die letzte Hoffnung verzweifelter Dorfbewohner, wenn sie übernatürliche Hilfe benötigen.

Denn auf einen Zauberkundigen aus den großen Akademien des Reiches können sie lange warten. So wenden sie sich eben an alte, weise Frauen, die um die Wege der Natur und der mystischen Hexerei wissen. Oder deren wissbegierige, wenn auch oftmals ziemlich verwahrloste Schülerinnen. Hexen brauen Tränke, mischen Salben an, lesen aus der Hand oder weben Magie, um zu helfen oder zu schaden.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +10 |

**Fähigkeiten:** Brauen, Einschüchtern, Feldscher, Geheime Sprache: *Hexen*, Geheime Zeichen: *Hexen*, Giftkunde, Kochen, Orientierung, Verbergen, Zauberkunst: *Hexerei*.

**Habseligkeiten:** Gugel, Bundaube, Surcot, Flickenkotzen, Schlaffelle, Kiepe, Kochgeschirr, Feuerstein, Wasserschlauch, (halbzahmes) Wildtier, Zauberspruch-Ingredienzen, Knotenstock, Messer, Schleuder.

**Professions-Pfade:** Gesetzloser, Leichenfledderer, Vagabund, \*Hexe

■ ZAU: 1W10+2

## KARTOGRAPH

Die Welt ist ein gefahrvoller, nach wie vor weitgehend unerforschter Ort, doch Gelehrte aller Herren Länder versuchen, dies schnellstmöglich zu ändern. Reiche Kaufleute benötigen für ihre Handelskarawanen zuverlässige Karten, die stolzen Fürsten kleiner und großer Reiche eben-

so. Denn nur wer weiß, was in dieser weglosen Wildnis liegt, vermag sie letzten Endes nicht nur zu durchreisen, sondern irgendwann auch zu besiedeln und beherrschen. Darum werden brave Frauen und Männer entsandt, die mit ihren speziellen Fähigkeiten dafür sorgen sollen, dass die dichten Wälder weniger schreckerregend, die zerklüfteten Berge weniger unüberwindlich erscheinen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | +20 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Entziffern, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Geschichtskunde, Kahnfahren, Karrenlenken, Lesen und Schreiben, Navigation, Orientierung, Reiten, Schwimmen.

**Habseligkeiten:** Langtunika, Gugel, Radmantel, Wollumhang, Handschuhe, schwere Lederstiefel, Kartentasche, Schreibzeug, Pergamente, Sattel, Zaumzeug, Satteltaschen, Reitpferd, Messer, Ochsenzunge.

**Professions-Pfade:** Karawanenwache, Schreiber, Späher, \*Entdecker



## KRÄMER

**E**insame, abgelegene Dörfer im Schatten gewaltiger Bergmassive oder versteckte, befestigte Einödhöfe am Rande dunkler, bedrohlicher Wälder gibt es im Königreich zuhauf. Große Städte dagegen sehr viel weniger. Darum sind jene, die inmitten der Wildnis leben, auf jene Händ-

ler angewiesen, die sich nicht davor scheuen, mit einem kleinen Karren, der wiederum vollgepackt ist mit allerlei Ware, durch die Gegend zu ziehen. Immer mit der Aussicht auf eine schnell verdiente Kupfermünze oder gar einen glänzenden Silberheller. Auch unter den Krämern gibt es geldgierige Menschen, doch ebenso gutherzige, wackere Leute, die auf ihre bescheidene Weise Gutes tun.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | +10 | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Beutelschneiderei, Bewusstlos schlagen, Feilschen, Gassenwissen, Glücksspiel, Kahnfahren, Karrenlenken, Menschenkenntnis, Orientierung, Schätzen.

**Habseligkeiten:** Cotte, Surcot, Bundhaube, Pilgerhut, Fellmuff, Wollkotzen, Decke, Kochgeschirr, Feuerstein und Zunder, Karren (mit Handelsware), Maultier, Köcher mit Bolzen, Messer, Bauernwehr, Armbrust.

**Professions-Pfade:** Kartograph, Kutscher, Leichenfledderer, \***Kaufmann**

## KRÄUTERFRAU

**N**icht jede Greisin, die versteckt im Walde haust, muss gleich eine Hexe sein. Selbst wenn dies natürlich gerne von den umliegend lebenden Menschen vorausgesetzt wird. Nein, es gibt auch jene, die ganz bewusst das Leben in der Stille und Wildnis suchen, um dort von der Natur

zu leben. Viele von ihnen lernen im Laufe der Zeit um die Wirksamkeit der vielen verschiedenen Pflanzen, die in der Finsternis zwischen den Baumgiganten gedeihen. Zumeist sind sie – wenn auch oftmals eher widerwillig – dazu bereit, ihr Wissen mit jenen zu teilen, die sich zu ihnen wagen, um Rat und Hilfe zu suchen. Und so hat ihr Wissen schon so manches Leben gerettet (oder genommen).

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | +10 | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Einschüchtern, Fallen entdecken, Fallen stellen, Fersengeld, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Kochen, Orientierung, Pflanzenkunde, Spuren lesen, Überleben.

**Habseligkeiten:** Gugel, Tunika, Heuke, Bundschuhe, Fellkotzen, Schlaffelle, Weidenkorb, Kochgeschirr, Kupferkessel, Kraxe, Rupfensack, getrocknete Kräuter, Ziege, Messer, Sichel, Wanderstab.

**Professions-Pfade:** Druide, Gesetzloser, Vagabund, \***Hexe**

## NOVIZE

**D**as Leben der Menschen ist hart, gefährlich sowie entbehrungsreich, viele hoffen und vertrauen daher auf göttlichen Schutz und die Gunst jener, die den Willen der Götter verkünden. Doch vor dem hohen Amt eines Priesters steht eine lange und zumeist schwere Zeit als Novi-

ze, der dabei nicht nur ein umfassendes Wissen anhäufen kann, sondern leider auch allzu mundane Tätigkeiten wie etwa das Fegen der Tempelböden oder Leeren der Nachtöpfe älterer Ordensmitglieder ausüben muss. Dennoch genießen selbst Novizen im Königreich bereits ein hohes Ansehen, denn immerhin können sie Mirakel wirken und sind dazu angehalten, ihren Schutzbefohlenen zu helfen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +10 | -   | -   | +20 | -   | -   | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +10 |

**Fähigkeiten:** Charmant, Entziffern, Etikette, Geschichtskunde, Gesang, Götterkunde, Kochen, Lesen und Schreiben, Menschenkenntnis, Zauberkunst: *Mirakel*.

**Habseligkeiten:** Cotte, Pelerine, Kalotte, Bundhaube, Ordenstracht, Skapulier, Bundschuhe, Gürteltasche, Schreibzeug, Gebetsbuch, Anhänger mit Göttersymbol, Gebetskette, Zauberspruch-Ingredienzen.

**Professions-Pfade:** Ordenskrieger, Tempelwache, Wanderprediger, \***Priester**

■ **ZAU:** 1W10+2



## SCHREIBER

**G**inge es nach den hohen Herrschaften oder Ordensbrüdern des Reiches, so könnte es gar nicht genug Schreiber geben. Sie dienen unter anderem als Kopisten in den Schreibstuben der Klöster und Tempel aber oft auch als persönliche Bedienstete von Adligen oder reichen Kaufleuten,

um deren Schriftstücke aufzusetzen und zu versenden. Wissen ist ein gefragtes Gut in diesen Zeiten, also haben jene, die der Schrift sowie der jeweiligen Sprache mächtig sind, meist keinerlei Schwierigkeiten, eine Anstellung zu finden. Ob sie sich dann mit dem entbehrungsreichen Leben in den Schreibstuben zugiger Klosteranlagen oder hinter kalten Burgmauern abfinden, das steht auf einem anderen Blatt.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | +10 | -   | -   | -   | +20 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Entziffern, Geheime Sprache: Arkan, Geheime Zeichen: Arkan, Lesen und Schreiben, Runenkunde, Schätzen, Verborgenes finden, Wortgewandt, Zusätzliche Sprache.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Cotte, Surcot, Schecke, Cape, Pagenkappe, Lederschuhe, Trippen, Schreibzeug, Ledertasche, Pergamente, Siegelwachs, Augengläser, Dolch, Kurzschwert

**Professions-Pfade:** Büttel, Herold, Vogt, \***Schriftgelehrter**

## STUDENT

**I**n den Akademien des Königreiches finden sich alle jene fleißigen jungen Menschen, die dort nach Wissen streben – oder aber die verzogenen Bälger adliger Herrschaften, die hier einfach nur die Zeit totschiagen wollen. Wie auch immer, es gibt kaum einen besseren Ort, um jene

Dinge zu erlernen, die dem einfachen Volk wohl auf ewig verschlossen bleiben werden. Große Lehrsäle, Bibliotheken mit einer Unzahl an Folianten, gestrenge Lehrmeister und eine Vielzahl an Mitstudenten mit ganz eigenen Ansichten ermöglichen jedem hier einen Blick über seinen Tellerrand hinaus und in eine größere Welt. Was Studenten am Ende daraus machen, das bleibt natürlich ihnen überlassen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Entziffern, Gassenwissen, Geschichtskunde, Glücksspiel, Gossenkämpfer, Lesen und Schreiben, Plappermaul, Raufen, Saufen.

**Habseligkeiten:** Tunika, Schecke, Koller, Bundhaube, Barett, Radmantel, Lederschuhe, Trippen, Schreibzeug, Pergamente, Reitpferd, Sattel und Zaumzeug, Schabracke, Messer, Knüppel.

**Professions-Pfade:** Knappe, Schmuggler, Spitzel, \***Akademiker**

## VOGT

**E**in Vogt hat viele wichtige Aufgaben inne: Er kümmert sich in den meisten Fällen um die Belange seiner Herrschaft, verwaltet die Güter wie unter anderem Burgen oder sonstige Anwesen, außerdem das Vermögen, leitet die Bediensteten an und fungiert zudem als Gesetzeskundiger

und sogar Richter bei weniger dramatischen Vorfällen in der Zuständigkeit seiner zumeist adligen Herren. Bisweilen muss er allerdings sogar selbst zur Waffe greifen und führt dann unter anderem bei Grenzgefechten die Soldaten in den Kampf. So hat ein Vogt also erstaunlich viele Gesichter und muss entsprechend über eine Vielzahl von Eigenschaften sowie nützlichen Fähigkeiten verfügen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Etikette, Feilschen, Gesetzeskunde, Heraldik, Lesen und Schreiben, Menschenkenntnis, Reiten, Schätzen, Wortgewandt.

**Habseligkeiten:** Cotte, Suckenie, Chaperon, Radmantel, Muff, Amtskette, Schreibzeug, Pergamente, Siegelring, Siegelwachs, Reitpferd, Sattel und Zaumzeug, Satteltaschen, Scheibendolch, Schwert, Armbrust, Gambeson.

**Professions-Pfade:** Leibwächter, Kurier, Zöllner, \***Richter**



## WEHEMUTTER

**A**uch dieses „Handwerk“ – wenn man es denn so nennen möchte – will wahrlich gelernt sein. Denn Leben und Tod von Mutter und Kind liegen in der Tat in den Händen einer Wehemutter. Diese weisen Frauen dienen als Hebammen und trotz ihrer immens wichtigen Eigen-

schaft wird ihnen nicht selten misstraut. Dies hängt damit zusammen, dass nicht wenige geschwächte Mütter oder ihr Nachwuchs im Kindbett sterben. Zwar ist dies meist nicht auf die Fähigkeiten einer Wehemutter zurückzuführen, dies hält aber enttäuschte Angehörige nicht unbedingt davon ab, sich in wütenden Schuldzuweisungen zu ergehen. Zudem Hebammen oft vielfältige Gerüchte umgeben.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Feilschen, Feldscher, Fersengeld, Gassenwissen, Gesang, Karrenlenken, Kochen, Menschenkenntnis, Pflanzenkunde, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Cotte, Surcot, Heuke, Bundhaube, Bundschuhe, Muff, Kiepe, Wasserschlauch, Schnappsack, Decken, Nähzeug, Stoffbandagen, Tonflasche mit Schnaps, Karren, Maulesel, Messer.

**Professions-Pfade:** Junghexe, Kräuterfrau, Hübscherin, \*Hexe

## WEISSAGER

**G**heimnisvolle, übernatürliche Mächte sind eine erwiesene Tatsache in dieser grimmen Welt voller Gefahren und Mysterien. Was liegt also näher, als sich bisweilen die Unterstützung von jemandem zu suchen, der in den Sternen, dem Wurf von Knöchelchen, gelegten Karten, den

Eingeweihten von Tieren oder den Handlinien eines Menschen lesen kann? Und anhand seiner erlangten Erkenntnisse dann eine – mehr oder weniger hoffnungsfrohe – Prophezeiung ausspricht? Freilich sind nicht alle Weissager wirklich dazu in der Lage, in die Zukunft zu sehen. Viele sind einfach nur gewitzte Blender, die mit dem, was sie an Informationen besitzen, eine vage Aussage treffen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | +20 | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Charmant, Einschüchtern, Fersengeld, Gaukelei, Glücksspiel, Menschenkenntnis, Schätzen, Umgarnen, Verborgenes finden, Verkleiden.

**Habseligkeiten:** Gugel, Filzkappe, Langtunika, Wollkötzen, Bundschuhe, Kraxe, Wolldecke, Hühnerknöchelchen, Wahrsagekarten, gezinkte Würfel, Packtaschen, Schabracke, Maultier, Messer, Wanderstab.

**Professions-Pfade:** Bettler, Türmer, Zauberlehrling, \*Magier

## WUNDARZT

**D**er grimme Schnitter ist allgegenwärtig. Darum sind die Dienste von Wundärzten stets sehr gefragt. Sie verfügen über das Wissen, um Krankheiten erkennen und erfolgreich behandeln zu können, aber auch um schwere Verletzungen zu heilen. Doch trotz all ihren Wissens müssen sie sich

nur allzu oft dem Tod geschlagen geben. Wundärzte reisen oft im Tross eines Heerzugs mit und stehen dort in hohen Ehren. Wer möchte schon eine Person verärgern, die einem später noch das Leben retten könnte? Neben seinen Kenntnissen um den Körper – so viel ein Wundarzt eben wissen darf, ohne wegen Ketzerei angeklagt zu werden – ist er ebenfalls zumeist ein kluger Kräuterkundler.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +20 | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Alchemie, Feldscher, Giftkunde, Heilkunst, Lesen und Schreiben, Pflanzenkunde, Reiten, Resistenz: Krankheit, Wortgewandt, Zusätzliche Sprache.

**Habseligkeiten:** Cotte, Surcot, Radmantel, Bundhaube, Barett, Stiefel, lederner Schnappsack, Wundarztutensilien, Sattel und Zaumzeug, Satteltaschen, Schabracke, Reitpferd, Dolch.

**Professions-Pfade:** Bader, Grabräuber, Soldat, \*Medikus



## ZAUBERLEHRLING

Die unvergleichliche, übernatürliche Macht der Magie ist ein ewiger Traum, eine ewige Verlockung. Und so kommt es, dass es nicht wenige gibt, die sich an den magischen Künsten versuchen – doch nur die allerwenigsten, von den Göttern solchermaßen Gesegneten, besitzen die

Gabe, Zauber zu weben. Erfahrene Magier können recht schnell erkennen, ob es sich bei ihren Schülern um eine solche Person handelt und sind oft dazu bereit, diese auszubilden. Zauberlehrlinge werden häufig an den großen, überaus beeindruckenden Akademien des Königreiches unterrichtet, sofern sie nicht bei einem der angesehenen Magiekundigen unterkommen, die zurückgezogen leben.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | –   | –   | +10 | –   | –   | –   | +20 | –   | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | +10 |

**Fähigkeiten:** Artefaktkunde, Entziffern, Geheime Sprache: Arkan, Geheime Zeichen: Arkan, Geschichtskunde, Karrenlenken, Lesen und Schreiben, Runenkunde, Wortgewandt, Zauberkunst: Arkan.

**Habseligkeiten:** Langtunika, Bundhaube, Pagenkappe, Heuke, Lederschuhe, Trippen, Handschuhe, Gürteltasche, Schreibzeug, Pergamente, Kette mit Akademie-Symbol, Zauberspruch-Ingredienzen, Dolch.

**Professions-Pfade:** Gaukler, Kurier, Schreiber, \*Magier

■ ZAU: 1W10+2

## ZOFE

Im Gegensatz zum hochstehenden Volk bei Hofe ist eine Zofe bestenfalls eine gut gestellte Bedienstete. Natürlich bietet das Leben unter Adligen viele Vorzüge, von denen ein gemeiner Bauer auf dem Feld nur träumen kann. Aber es hält mindestens ebenso viele Fallstricke bereit und daher

gibt es immer einen Bedarf an Zofen, die ihrer Herrschaft treu und zuverlässig zur Hand gehen. Immerhin bekommen sie sehr viel mit, was sich bei Hofe zuträgt, und nicht selten werden sie „übersehen“, so dass selbst Geheimnisse nicht vor ihnen sicher sind. Klatsch und Tratsch ist ihr Lebenselixier. Manche Zofen werden irgendwann zu engen Vertrauten, andere wiederum zu ärgsten Feinden ihrer Herren.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +10 | –   | –   | +10 | –   | –   | –   | +10 | +10 | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Charmant, Etikette, Feilschen, Gassenwissen, Gesang, Lesen und Schreiben, Kochen, Menschenkenntnis, Schleichen, Tanzen.

**Habseligkeiten:** Haube, Schapel, Cotte, Surcot, Muff, Suckenie, Schuhe, Trippen, Ridikül, Fächer, Schnupftuch, Duftwasser, Stickzeug, Schreibzeug, Schmuck, Sattel und Zaumzeug, Reitpferd, Dolch.

**Professions-Pfade:** Falkner, Höfling, Wildhüter, \*Adliger





## BETTLER

Es gibt wohl kaum eine Straße in den Städten des Reiches, die nicht einen oder gleich mehrere Bettler aufzuweisen hat. Diese bedauernswerten Menschen sind auf die Mildtätigkeit jener angewiesen, deren Schicksal nicht so glücklos gewesen ist wie ihr eigenes. Gerade in den grösse-

ren Ansiedlungen verdingen sich manche Bettler als Augen und Ohren dort ansässiger Verbrecherbanden oder gar einer Diebesgilde. Dies kann oftmals weit lukrativer, wenn auch gefährlicher sein als das eigentliche Betteln. Viele Bettler sind krank, schmutzig und starren geradezu vor Ungeziefer. „Feines“ Volk hält sich – nicht nur aus diesen Gründen – darum lieber tunlichst von ihnen fern.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +10 | +20 | –   | –   | –   | +10 | –   | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Beutelschneiderei, Feilschen, Fersengeld, Gassenwissen, Geheime Zeichen: *Diebe*, Geheime Sprache: *Diebe*, Gossenkämpfer, Raufen, Saufen, Überleben.

**Habseligkeiten:** Langtunika, Gugel, Bundhaube, Lodenkotzen, Wolldecke, Bettelschale, Schnappsack, Kochgeschirr, Tonkrug mit Schnaps, Rupfensack, Weinschlauch, Knotenstock, Messer, Knüppel.

**Professions-Pfade:** Dieb, Leichenfledderer, Schläger, **\*Verbrecherkönig**

## BEUTELSCHNEIDER

Bei einem Beutelschneider handelt es sich um einen spezialisierten Dieb, der sich bestens darauf versteht, unbemerkt durch Menschenmengen zu flanieren und dabei wie im Vorbeigehen Beutel und Taschen von den Gürteln zu schneiden. Meist wird dazu eine spezielle Fingerklinge

genutzt, aber notfalls tut es natürlich auch ein scharfes Messer. Diese Spitzbuben sind wahre Meister darin, sich unauffällig zu verhalten, und haben zumeist ein Allergesicht. Sollten sie doch einmal bemerkt werden, so verschwinden sie rasch spurlos in der Menge oder nutzen ihre Kenntnis der Straßen, um flink zu entfleuchen. Es ist darum sehr schwer, sie irgendwie dingfest zu machen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +20 | –   | –   | +10 | –   | –   | –   | +10 | –   | –   | –   | –   | +10 | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Beutelschneiderei, Fersengeld, Gassenwissen, Geheime Sprache: *Diebe*, Menschenkenntnis, Plappermaul, Raufen, Schätzen, Schleichen.

**Habseligkeiten:** Cotte, Tappert, Gugel, Kapuzenmantel, Lederschuhe, Gürteltasche, Schnappsack, Fingerklinge, Diebeswerkzeug (Dietriche, Brecheisen usw.), Messer, Knüppel, Totschläger, Buckler.

**Professions-Pfade:** Dieb, Tagelöhner, Trossknecht, **\*Meisterdieb**

## DIEB

Oftmals sind sie die heimlichen Herren der großen Städte: Diebe. Sie wissen, in welchen Häusern und bei wem etwas zu holen ist, und kennen sich in Straßen und Gassen bestens aus. Jeder noch so versteckte Unterschlupf bietet ihnen Schutz, und nicht selten sind sie in einer geheimen,

natürlich verbotenen Art von Gilde mehr oder weniger gut organisiert. Zwar schrecken sie meist davor zurück, ihren Opfern Schaden zuzufügen, doch notfalls wenden sie auch Gewalt an. Diebe sind bei Tag und Nacht unterwegs, darum gibt es gerade in Städten kaum etwas, was ihren scharfen Augen und Ohren entgeht. Und wehe dem, der sich einen entflohenen Dieb zum Feind gemacht hat.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +10 | –   | –   | +10 | –   | –   | –   | +10 | –   | +10 | +10 | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Akrobatik, Bewusstlos schlagen, Fallen entdecken, Gassenwissen, Geheime Sprache: *Diebe*, Geheime Zeichen: *Diebe*, Gossenkämpfer, Raufen, Schleichen, Schlösser knacken.

**Habseligkeiten:** Langtunika, Surcot, Pelerine, Gesichtstuch, Handschuhe, Kapuzenumhang, Stiefel, Diebeswerkzeug (Dietriche, Brecheisen usw.), Seil, Wurfanke, Messer, Bauernwehr, Knüppel, Lederwams.

**Professions-Pfade:** Flusspirat, Gesetzloser, Schmuggler, **\*Meisterdieb**



## FLUSSPIRAT

**D**a die Straßen des Reiches alles andere als sicher sind und über weite Strecken durch gefährliche Gebiete führen, die nur spärlich überwacht werden können, nutzen viele Reisende oder Händler die großen Flüsse, um von einem Ort zum anderen zu gelangen. Wie nicht anders

zu erwarten, haben sich daraufhin rasch jene gefunden, die diesen braven Leuten genau dort auflauern, wo sie sich einigermaßen sicher fühlen. Flusspiraten sind ein wüster Haufen verwegener Halsabschneider, die sich nicht um das Wohlergehen ihrer Opfer scheren. Sie kennen die Bäche und Flussläufe wie ihre Westentasche und sind nach jedem dreisten Überfall rasch wieder spurlos verschwunden.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Akrobatik, Ausweichen, Betäubender Hieb, Einschüchtern, Gewaltiger Hieb, Kahnfahren, Navigation, Raufen, Saufen, Schwimmen.

**Habseligkeiten:** Langtunika, Gugel, Hut, Lodenkotzen, Stiefel, Schnappsack, Weinschlauch, Angel, Feuerstein und Zunder, Seil, Messer, Bogen, Enterhaken, Wurfaxt, Breschmesser, Lederhaube, Gambeson.

**Professions-Pfade:** Arenakämpfer, Schmuggler, Vagabund, \***Kapitän**

## FOLTERKNECHT

**J**ene bedauernswerten Personen, die in die Hände eines erfahrenen, abgebrühten Folterknechts geraten, werden dieses – im wahrsten Sinne des Wortes – einschneidende Erlebnis ihr Lebtage nicht mehr vergessen. Folterknechte stehen stets in den Diensten von Fürsten, Feldherren, Stadt-

oberhäuptern oder anderen, weit weniger vertrauenswürdigen Herrschaften. Und viele von ihnen genießen es leider, anderen unsägliche Schmerzen zuzufügen. Immerhin, irgendjemand muss es schließlich tun, oder? Das Ziel des Folterknechts ist es zumeist, Informationen aus seinen Opfern herauszupressen. Sollten diese jedoch gar nichts zu verbergen haben, so ist dies schließlich nicht sein Problem.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +20 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Feilschen, Gassenwissen, Gezielter Hieb, Gosenkämpfer, Menschenkenntnis, Saufen, Resistenz: Gift, Resistenz: Krankheit.

**Habseligkeiten:** Tunika, Suckenie, Haube, Bundschuhe, Lederkoller, Gürteltasche, Fass mit Starkbier, Folterinstrumente, Brandeisen, (halbzahme) Ratte, Messer, Peitsche, Schlagring, beschlagener Knüppel, Lederwams.

**Professions-Pfade:** Nachtwächter, Rattenfänger, Scharfrichter, \***Sklavenhändler**

## GAUKLER

**S**o ziemlich jeder freut sich darüber, die vielfältigen Kunststücke eines talentierten Gauklers zu bestaunen. Denn das harte Leben der allermeisten Menschen im Reich hält im Normalfall nicht viel Unterhaltung bereit. Gaukler ziehen meist von Ort zu Ort und unterhalten dort die Leute, von

denen sie anschließend ein paar spärliche Münzen einsammeln. Es gibt aber auch solche außergewöhnlichen Gaukler, die bei Hofe oder einem möglichst reichen Pfeffersack in Diensten stehen und dort ein recht gutes Leben haben. Allerdings mussten sie vermutlich zuerst hart dafür arbeiten und auf sich aufmerksam machen, um eine solche gut entlohnte Anstellung überhaupt erst zu erhalten.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +10 | +20 | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Akrobatik, Charmant, Gassenwissen, Gaukelei, Gesang, Glücksspiel, Menschenkenntnis, Musizieren, Plappermaul, Verkleiden.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Zaddelmütze, Pelerine, Radmantel, Lederschuhe, Handschuhe, Kraxe, Wolldecken, Schellenbänder, Jonglierbälle, Spielkarten, Feldflasche, Brummeisen, Laute, Messer, Wanderstab.

**Professions-Pfade:** Beutelschneider, Kartograph, Schausteller, \***Hofnarr**



## GLÜCKSSPIELER

Jeden Tag wird ein Narr geboren! Und gute Glücksspieler sind echte Experten darin, Narren zu erkennen und sie dann erfolgreich über den Tisch zu ziehen. Ein schnelles Spielchen gefällig? Und für den Fall, dass ihre geschickten Hände sie einmal im Stich lassen sollten, nutzen diese lie-

derlichen Schurken nur allzu gerne gezinkte Karten oder beschwerte Würfel, die dafür sorgen, dass viele Münzen den Besitzer wechseln. Allerdings sind nicht zwangsläufig alle an einem Spieltisch tumbe Bauertölpel, daher hat ein Glücksspieler möglichst immer auch einen guten Fluchtweg im Auge. Allzu lange kann er jedenfalls nicht an einem Ort verweilen, will er nicht womöglich in Bedrängnis geraten.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | +10 | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Charmant, Fersengeld, Glücksspiel, Menschenkenntnis, Orientierung, Raufen, Reiten, Verbergen, Wortgewandt.

**Habseligkeiten:** Cotte, Surcot, Haube, Chaperon, Scherke, Kapuzenumhang, Reitstiefel, gezinkte Würfel und Karten, Falschgeld, Schabracke, Sattel und Zaumzeug, Reitpferd, Dolch, Kurzschwert.

**Professions-Pfade:** Dieb, Goldgräber, Söldner, \*Scharlatan

## GRABRÄUBER

Nur wahrlich hartgesottene Haderlumpen wagen es, sich den Zorn der Götter zuzuziehen, weil sie Gräber ausrauben und in Gruften einbrechen, um die Toten zu bestehlen. Es ist leichte Arbeit und schnell verdientes Geld, denn die Toten können sich nicht wehren ... zumindest

meistens nicht. Aber die stete Furcht, ein Wiedergänger könnte in einem der Gräber lauern oder der Fluch eines rachsüchtigen Geistes sie treffen, macht dieses verbotene Handwerk auf menschenleeren Gottesäckern zu einer durchaus nervenaufreibenden Angelegenheit. Zudem die Obrigkeit solche lästerlichen Tätigkeiten ebenfalls nicht gerne sieht und dafür harsche Strafen bereithält.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Fallen entdecken, Fallen entschärfen, Feilschen, Fersengeld, Geheime Zeichen: Diebe, Schätzen, Schleichen, Schlösser knacken, Verbergen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Tunika, Schaubе, Gugel, Wollkotzen, Stiefel, Handschuhe, Quersack, Schaufel, Brecheisen, Dietriche, Seil, Rupfensäcke, Feuerstein und Zunder, Blendlaterne, Messer, Knüppel, Sax.

**Professions-Pfade:** Flaggelant, Köhler, Nachtwächter, \*Vampirjäger

## HÜBSCHERIN

Als Hübscherin wird gemeinhin eine Dirne bezeichnet, welche über Land zieht, um mit ihrer wenig ehrenwerten Tätigkeit klingende Münzen zu verdienen. In vielen Fällen sind sie nicht gern gesehen, vor allem in kleineren Ansiedlungen, zudem sie auffällige Kleidung in speziellen

Farben – zumeist sind dies Gelbtöne – sowie eine scharlachrote Gürtelkordel tragen müssen, damit ihr Gewerbe für alle sogleich offenkundig wird. Ihr schweres Dasein hat diese Frauen gleichsam hart werden lassen, so dass sie erstaunlich selbstständig und überaus kundig werden lassen, was Land und Leute des Königreiches angeht. Einer Hübscherin macht deswegen niemand so leicht etwas vor.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +20 | +10 | -   | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Beutelschneiderei, Charmant, Feilschen, Gassenwissen, Geheime Sprache: Diebe, Gossenkämpfer, Saufen, Tanzen, Umgarnen, Überleben.

**Habseligkeiten:** Cotte, Suckenie, Bundhaube, Gürtelkordel, Bundschuhe, Wolldecke, Duftwasser, Schafsdarm-Kondom, Schellenband, Wasserschlauch, Sattel und Zaumzeug, Satteltaschen, Maultier, Dolch.

**Professions-Pfade:** Junghexe, Kräuterfrau, Tagelöhner, \*Kupplerin



## KERKERMEISTER

**D**as Wimmern, Stöhnen und Wehklagen der armseligen Gefangenen in den unzähligen finsternen Verliesen des Reiches ist ihm wohl wie Musik in den Ohren. Ein Kerkermeister darf sich Mitleid kaum je erlauben, denn dies wird nicht nur leicht als Schwäche ausgelegt, sogar sein eigen

es Leben kann davon abhängen, dass er unbarmherzig und diszipliniert seine harte Arbeit ausübt. Kerkermeister sind für die sichere Bewachung von verurteilten Halsabschneidern und Galgenschwengeln zuständig, unter denen es nicht gerade wenige gibt, die ihren unfreiwilligen Aufenthalt in düsteren Gefängnissen gerne vorzeitig beenden würden. Notfalls eben auch mit nackter Gewalt.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Gewaltiger Hieb, Glücksspiel, Gossenkämpfer, Raufen, Resistenz: Krankheit, Saufen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Tunika, Bundhaube, Suckenie, Lederkoller, Stiefel, Handschuhe, Handfesseln, Laterne, Schlüsselbund, Messer, Katzbalger, Häschiereisen, Hartleder-Armschienen, Lederhaube, Lederwams.

**Professions-Pfade:** Kopfgeldjäger, Rattenfänger, Schläger, \*Hexenjäger

## LEICHENFLEDDERER

**O**h welche Freude, wenn wieder einmal eines der fast schon alltäglichen Grenzscharmützel oder womöglich gar eine ausgewachsene Schlacht mit möglichst vielen Gefallenen stattfindet. Dann hüpfst dem Leichenfledderer das Herz in der Brust. Denn nachdem die Kampfhandlungen

eingestellt wurden, schlägt seine Stunde. Er schleicht sich über den grausigen Ort des Geschehens und plündert schamlos die dort überall umherliegenden Leichen. Dies sorgt dann für ein recht stattliches Einkommen, selbst wenn diese gierigen Schufte sich natürlich sowohl vor der Obrigkeit, wie auch vor eventuell umherstreifenden Wiedergängern gut in Acht nehmen müssen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Feilschen, Fersengeld, Gassenwissen, Karrenlenken, Orientierung, Saufen, Schätzen, Schleichen, Verbergen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Gugel, Cotte, Surcot, Handschuhe, Radmantel, Stiefel, Schlaffelle, Brecheisen, Schaufel, Feuerstein und Zunder, Blendlaterne, Quersack, Schabracke, Karren, Esel, Messer, Bauernwehr.

**Professions-Pfade:** Bader, Dieb, Spießbürger, \*Räuberhauptmann

## MEUCHLER

**G**edungene Mordbuben sind immer gesucht, denn bittere Fehden sowie hasserfüllte Feindschaften gib es nun einmal zuhauf und deswegen jedesmal gleich einen Krieg vom Zaun zu brechen wäre teuer. Darum wechseln in dunklen Gassen immer wieder prall gefüllte Geldsäckel den Besit-

zer, um sich der wertvollen Dienste eines Meuchelmörders zu versichern. Natürlich darf davon niemals etwas offenkundig werden, darum sind diese Schurken als sehr verschwiegen bekannt. Erfolgreiche Meuchelmörder planen ihre Missetaten sorgfältig voraus, damit sie weder gesehen noch gehört werden, bis sie ihren abscheulichen Auftrag ausgeführt und danach wieder verschwunden sind.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Akrobatik, Ausweichen, Gassenwissen, Gezielter Hieb, Giftkunde, Klettern, Scharfschütze, Schlösser knacken, Treffsicher, Verbergen.

**Habseligkeiten:** Tunika, Suckenie, Pelerine, Handschuhe, Kapuzenumhang, Gesichtstuch, Lederschuhe, Gürteltasche, Blendlaterne, Garotte, Ochsenzunge, Panzerstecher, Totschläger, Gambeson.

**Professions-Pfade:** Fallensteller, Kopfgeldjäger, Späher, \*Assassine



## MUSIKANT

Was wäre das Leben ohne Musik? Das oftmals trostlose, entbehrungsreiche Dasein des einfachen Volkes, aber ebenso das verschwenderische Leben reicher Kaufleute oder des Adels dürstet förmlich nach musikalischer Unterhaltung. Und so kommt es, dass Musikanten mit einer

Vielzahl an Instrumenten sowie mit mehr oder weniger großem Talent durch die Lande ziehen, um das Volk zu erfreuen. Nur selten sind sie einmal nicht willkommen, denn jeder Gastwirt weiß, dass er mit einem Musikanten im Haus seine Kundschaft in Scharen anlocken wird. Gelingt es einem Musiker schlussendlich sogar, eine gut bezahlte Anstellung zu finden, hat die unstete Zeit ein Ende.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +10 | +10 | -   | +20 | -   | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Charmant, Fersengeld, Gassenwissen, Gesang, Menschenkenntnis, Musizieren, Tanzen, Überleben, Umgarnen, Zusätzliche Sprache.

**Habseligkeiten:** Langtunika, Bundhaube, Zaddelmütze, Cape, Schecke, Radmantel, Gürteltasche, Lederschuhe, Kraxe, Woldecke, Musikinstrument, Schellenband, Feldflasche, Messer, Ochsenzunge.

**Professions-Pfade:** Geschichtenerzähler, Herold, Vagabund, \***Minnesänger**

## SCHARFRICHTER

Eigentlich sollte der ungeliebte, blutbesudelte Posten des Scharfrichters in hohen Ehren stehen, in Wahrheit aber handelt es sich dabei um eine verruchte Tätigkeit, die als ehrlose Profession gilt. Darum haben Scharfrichter naturgemäß wenige Freunde und selbst ein geregeltes Familien-

leben bleibt ihnen oftmals verwehrt. Viele von ihnen sind verbitterte, einsame Gesellen, die sogar in den schäbigsten Kaschemmen allein in einer dunklen Ecke sitzen müssen. Doch ihre Aufgabe nehmen sie durchaus ernst, denn ein Henker muss ein scharfes Auge, kräftige Arme und nicht wenig Geschick aufweisen, um verurteilte Delinquenten schmerzlos vom Leben zum Tode zu befördern.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Gassenwissen, Gewaltiger Hieb, Gezielter Hieb, Gossenkämpfer, Raufen, Saufen, Treffsicher: Nahkampf, Waffenspezialist: Zweihänder.

**Habseligkeiten:** Lederkoller, Bundhaube, Kapuzenumhang, Lederhandschuhe, Stiefel, Henkersmaske, Tonkrug mit Schnaps, Messer, Knüppel, Richtbeil, Hartleder-Armschienen, Gambeson.

**Professions-Pfade:** Folterknecht, Türmer, Wundarzt, \***Richter**

## SCHAUSTELLER

Ganz ähnlich wie andere Künstler, die von Dorf zu Dorf ziehen, um sich ihren Lebensunterhalt zu verdienen, besteht das Leben eines Schaustellers aus Licht und Schatten. Das Misstrauen oder womöglich sogar Angst vor Fremden, die noch dazu seltsame, exotische Tiere und bizarre

Aufführungen mit oftmals schier unglaublichen Tricks in einen winzigen Weiler bringen, ist weit verbreitet. Dennoch werden die Menschen natürlich aufgrund ihrer Neugier von dem angezogen, was ein Schausteller zu bieten hat: Nämlich wenigstens eine kurze Flucht aus einem meist bitterlich trostlosen, öden Dasein. Dazu kommt außerdem, dass beileibe nicht alle Schausteller ehrbare Leute sind.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | +10 | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Akrobatik, Beutelschneiderei, Feilschen, Fersengeld, Gaukelei, Glücksspiel, Karrenlenken, Orientierung, Umgarnen, Wortgewandt.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Chaperon, Pelerine, Tappert, Schaube, Wollkotzen, Schnabelschuhe, Schellenband, Pfeifenkraut, Pfeife, Wachhund, Karren, Zugpferd, Messer, Knüppel, Bauernwehr.

**Professions-Pfade:** Krämer, Kutscher, Schmuggler, \***Scharlatan**



## SCHINDER

**F**in weiteres, als unehrenhaft angesehenes Handwerk übt der Schinder aus. Eigentlich ist dies nur einer der vielen Namen, mit dem ein Abdecker bedacht werden kann, der sich zudem oft noch mit anderen, ebenso ungeliebten Arbeiten über Wasser halten muss. So sind Schinder zuweilen

sogar als Henkersknechte oder Wasenmeister tätig. All dies sind widerwärtige, abscheuliche Tätigkeiten, die ein normaler Bürger weder ausüben möchte noch darf. Aufgrund seiner harten, fordernden Arbeit ist ein Schinder allerdings ziemlich abgehärtet, was den üblen Gestank verwesenden Fleisches oder die oftmals schreckerregenden Anblicke angeht, die damit verbunden sind.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | +20 | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Einschüchtern, Gassenwissen, Geheime Zeichen: *Diebe*, Gossenkämpfer, Karrenlenken, Resistenz: *Gift*, Resistenz: *Krankheit*, Saufen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Cotte, Surcot, Flickenkotzen, Stiefel, Handschuhe, Feuerstein und Zunder, Laternen, Rupfensäcke, Schabracke, Karren, Esel, Messer, Knüppel, Lederschürze, Hartleder-Armschienen.

**Professions-Pfade:** Bader, Gesetzloser, Scharfrichter, \***Sklavenhändler**

## SCHLÄGER

**F**ür nur wenige klimpernde Münzen sind abgehalfterte, zwielichtige Gestalten gerne dazu bereit, einem ungeliebten Zeitgenossen eine schlagfertige Lektion zu erteilen. Die engen Gassen der großen Städte wimmeln geradezu vor jenen, die jegliche Skrupel und Moral beiseite schieben,

wenn es um die Beschaffung von billigem Fusel oder einer willigen Dirne geht. Solche Schläger gehen dabei nur wenig subtil vor und es kann schon einmal passieren, dass ihr beklagenswertes Opfer nach ihrer Abreibung den nächsten Sonnenaufgang nicht mehr erlebt. Dieses böse Nattergezücht kennt sich in den Straßen ihrer Heimatstadt zudem bestens aus, so dass es nur schwer zu erhaschen ist.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | +10 | +10 | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Betäubender Hieb, Einschüchtern, Fersengeld, Gassenwissen, Geheime Sprache: *Diebe*, Gezielter Hieb, Glücksspiel, Gossenkämpfer, Verbergen.

**Habseligkeiten:** Gugel, Bundhaube, Langtunika, Suckenie, Wollumhang, Bundschuhe, Blendlaterne, Schnappsack, Messer, Totschläger, Schlagring, Katzbalger, Lederharnisch, Hirnhaube.

**Professions-Pfade:** Arenakämpfer, Meuchler, Tagelöhner, \***Duellist**

## SCHMUGGLER

**I**m Königreich sind vielerlei Dinge verboten, dazu zählen unter anderem Rauschkräuter, die dann jedoch von findigen Schmugglern zumeist über das ausgedehnte, weit verästelte Netzwerk an Flüssen über die Grenzen eingeschleust werden. Diese hinterlassen dabei keinerlei Spuren

und vermeiden zusätzlich die meisten der Gefahren, die in den düsteren Wäldern lauern. Heimlichkeit ist dabei zwar ihr oberstes Gebot, dennoch wissen sie sich auch zu wehren, sollten sie wider Erwarten doch einmal von den hoffnungslos überforderten Flusswächtern oder aber rivalisierenden Schmugglerbanden angegriffen werden. Ihre Tätigkeit ist nicht ungefährlich, aber durchaus lohnenswert.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Geheime Sprache: *Diebe*, Kahnfahren, Orientierung, Raufen, Schleichen, Schwimmen, Überleben, Verbergen.

**Habseligkeiten:** Pelerine, Cotte, Surcot, Radmantel, Handschuhe, Stiefel, Gürteltasche, Kiepe, kleines Fass mit Bier, Flusskahn, Köcher mit Bolzen, Messer, Saupieß, Breschmesser, Armbrust, Lederhaube.

**Professions-Pfade:** Fährmann, Kartograph, Wegelagerer, \***Entdecker**





## SPITZEL

**G**heimnisse können bisweilen bares Gold wert sein. Und niemand weiß dies besser als jene gewitzten Schufte, die oft in den Diensten untereinander verfeindeter Kaufmanns- oder Adelsfamilien stehen. Sie erschleichen sich geschickt das Vertrauen jener, die sie bespitzeln sollen, oder

schleichen sich im wahrsten Sinne des Wortes in deren Heim, um dort nach versteckten, wichtigen Schriftstücken zu suchen. Alle solchermaßen erlangten Informationen geben sie dann so bald als möglich an ihre Auftraggeber weiter. Manche Spitzel betreiben jedoch ein doppeltes Spiel und versuchen, die beteiligten Parteien gegeneinander auszustechen. Doch ist dies nicht gerade ungefährlich.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +20 | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Entziffern, Etikette, Gassenwissen, Heraldik, Klettern, Lesen und Schreiben, Menschenkenntnis, Reiten, Schleichen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Cotte, Surcot, Bundhaube, Pagenkappe, Radmantel, Schnabelschuhe, Quersack, Seil, Schreibzeug, Pergamente, Sattel und Zaumzeug, Reitpferd, Dolch, Kurzschwert, Gambeson.

**Professions-Pfade:** Höfling, Söldner, Späher, \***Emissär**

## WEGELAGERER

**I**m krassen Gegensatz zu Schmugglern gehen Wegelagerer sehr offen vor, nur um nach einem Überfall auf einer der nur schlecht überwachten Straßen des Königreiches wieder in den ebenso gefährlichen wie schützenden Wäldern zu entschwinden, wo sie zumeist einen zeitweiligen,

gut verborgenen sowie leicht befestigten Lagerplatz haben. Hier lagern sie außerdem ihr Beutegut und feiern einen erfolgreichen Raubzug. Wegelagerer können blutrünstige, skrupellose Halsabschneider sein, aber ebenso einigermaßen ehrenvolle Gauner, die es vermeiden, ihren Opfern körperliches Leid zuzufügen. In jedem Fall wissen sie mit Waffen umzugehen und in der Wildnis zu überleben.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Fallen entdecken, Fallen stellen, Geheime Zeichen: Waldläufer, Gewaltiger Hieb, Meisterschütze, Orientierung, Überleben, Wildschütz.

**Habseligkeiten:** Gugel, Tunika, Lodenkotzen, Handschuhe, Stiefel, Feuerstein und Zunder, Fackeln, Schlaffelle, Schnappsack, Kraxe, Wildfallen, Köcher mit Pfeilen, Messer, Bauernwehr, Sauspieß, Bogen.

**Professions-Pfade:** Grabräuber, Druiden, Wilddieb, \***Brigant**



## ARENAKÄMPFER

Sie sind die verehrten Idole und Helden unzähliger Menschen, wobei es keinerlei Rolle spielt, ob diese aus der Gasse kommen oder bei Hofe leben. Arenakämpfer setzen Leib und Leben dafür ein, die Zuschauer sowohl in gewaltigen Kampfarenen ebenso wie in irgendwelchen versteckten

Innenhöfen zu unterhalten. Je nachdem, wie gut sie ihr blutiges Handwerk verstehen, kommen sie einigermaßen ungeschoren davon und können ihren Ruhm sowie Verdienst steigern. Jedoch können nur die Besten unter diesen hartgesottenen Kämpfern den Weg in die kolossalen Arenas in Khrakovja antreten, wo sie sogar noch mehr geschätzt und verehrt werden als im Alten Königreich.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | +20 | -   | +1  | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Betäubender Hieb, Einschüchtern, Erfahrener Krieger, Gewaltiger Hieb, Gezielter Hieb, Raufen, Saufen, Treffsicher, Waffenspezialist: *Kettenwaffen*.

**Habseligkeiten:** Gugel, Bundhaube, Cotte, Surcot, Lederhandschuhe, Stiefel, Messer, Katzbalger, Mordaxt, Skorpion, Brustharnisch, Hartleder-Armschienen, Hartleder-Beinschienen, Hirnhaube.

**Professions-Pfade:** Jäger, Leibwächter, Schläger, \***Champion**

## BOGENSCHÜTZE

Durch sie haben die Armeen des Alten Königreiches schon viele Schlachten gewonnen und so ist es nicht verwunderlich, dass Bogenschützen nach wie vor ein fester, wichtiger Bestandteil vieler Truppenteile sind, selbst wenn sie nach und nach von Armbrustschützen abgelöst werden. Je-

der Bogenschütze, der etwas auf sich und seine Fähigkeiten hält, schaut jedoch verächtlich auf diese neue Waffe und deren Anwender herab, braucht es doch großes Geschick, einen Langbogen effektiv zu nutzen. Die gefiederten Pfeile von Bogenschützen sind dabei wahre Boten des Todes, wenn sie mit einem unheilvollen Sirren auf die Gegner niederprasseln wie verderbenbringender Regen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +20 | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Geheime Sprache: *Soldaten*, Glücksspiel, Meisterschütze, Saufen, Scharfschütze, Treffsicher: *Fernkampf*, Überleben, Verbergen, Waffenspezialist: *Langbogen*.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Zaddelgugel, Langtunika, Cotte, Wappenrock, Wollkotzen, Lederstiefel, Kraxe, Feldflasche, Wolldecke, Köcher mit Pfeilen, Ochsenzunge, Langbogen, Gambeson, Eisenhut, Buckler.

**Professions-Pfade:** Gesetzloser, Kopfgeldjäger, Söldner, **Turnierschütze\***

## BÜTTTEL

Da es schier unmöglich ist, die vielen kleinen Höfe, Weiler und Dörfer von Soldaten beschützen zu lassen, tun dort Büttel ihren Dienst, die zumindest theoretisch im Dienste der jeweiligen Landesfürsten stehen. Doch wer ist schon dazu in der Lage, sie ernsthaft bei ihrem Tun und Treiben

zu überprüfen? So kommt es, dass zwar die allermeisten Büttel brave Bürger sind, die nach all ihren Möglichkeiten danach trachten, ihre Mitmenschen zu schützen, es aber wiederum auch solche gibt, die nur nach ihrem eigenen Vorteil trachten. Ihre Aufgabenbereiche sind durchaus vielfältig, doch zumeist sorgen sie in erster Linie lediglich für Ruhe und Ordnung in der Ansiedlung, in der sie leben.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | +10 | -   | -   | +10 | +10 | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Feilschen, Feldscher, Gassenwissen, Gezielter Hieb, Lesen und Schreiben, Menschenkenntnis, Spuren lesen, Wortgewandt.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Pagenkappe, Cotte, Suckenie, Radmantel, Bundschuhe, Gürteltasche, Schreibzeug, Pergamente, Schabracke, Maulesel, Messer, Scheibendolch, Bauernwehr, Gambeson, Eisenhut.

**Professions-Pfade:** Leibwächter, Vogt, Wildhüter, \***Heimbürge**



## FLAGGELANT

Manche sagen, Flagellanten hätten das Antlitz ihres Gottes geschaut und dies hätte sie der Welt entrückt. Andere halten sie einfach nur für verrückte Fanatiker, selbst wenn sie das niemals offen aussprechen würden. Zu groß ist die Macht der Tempel und deren Diener im Reich und

die Strafen für Häresie sind drakonisch. So ziehen Flagellanten fast unbehelligt durch die Lande, geißeln sich selbst und predigen dabei das Wort jener Götter, denen sie vorgeben zu dienen. Wahr ist, dass diese Frauen und Männer im Dienste ihres Glaubens zu fast unmenschlichen Leistungen imstande sind und wollen sie einen gottlosen Feind schlagen, so gilt ihnen ihr eigenes Wohlergehen gar nichts.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | +20 | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Feldscher, Gesang, Gewaltiger Hieb, Götterkunde, Gossenkämpfer, Resistenz: Krankheit, Waffenspezialist: Kettenwaffen, Wortgewandt.

**Habseligkeiten:** Büßergewand, Bundhaube, Skapulier, Almosenbeutel, Pilgertasche, Wasserschlauch, Gebetskette, Gebetsbuch, Bußgürtel, Geißel, Schandmaske, Wanderstab, Dreschflegel.

**Professions-Pfade:** Kerkermeister, Novize, Wanderprediger, \***Inquisitor**

## GASSENHAUER

Ganz ähnlich wie Bogenschützen sind diese breit gebauten, muskelstarrenden Zweihandkämpfer aus den Armeen des Reiches nicht wegzudenken, wenn auch ihre Anzahl natürlich weit geringer ist. Doch dies machen sie durch ihren furchteinflößenden Kampfstil leicht wieder

wett. Gewaltige, übermannsgroße Zweihandschwerter schwingend, so hauen sie im wahrsten Sinne des Wortes eine Gasse in die Reihen ihrer Feinde und selbst tapfer gehaltene Schlachtreihen geraten ins Wanken, wenn diese Krieger auf sie eindringen. Gassenhauer sind gut ausgebildete, fast furchtlose Soldaten, die es gewohnt sind, stets in der vordersten Schlachtreihe zu stehen und zu kämpfen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | -   | -   | +20 | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | +1  | -   | -   | 00  |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Erfahrener Krieger, Geheime Sprache: Soldaten, Glücksspiel, Reiten, Raufen, Saufen, Schwertmeister, Treffsicher: Nahkampf, Waffenspezialist: Zweihänder.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Cotte, Surcot, Federbrett, Lederhandschuhe, Stiefel, Wappenrock, Reitpferd, Sattel und Zaumzeug, Satteltaschen, Scheibendolch, Katzbalger, Sattelbaumschwert, Plattenharnisch.

**Professions-Pfade:** Karawanenwache, Scharfrichter, Tagelöhner, \***Hauptmann**

## GESETZLOSER

Es gibt eine Unzahl an Gesetzen und sicherlich ebenso viele Personen, die sich nicht darum scheren. Nicht immer muss ein Gesetzloser dabei gleich ein grimmer Mordbube, Brandschatzer oder Halsabschneider sein. Lebt man unter einem gestrengen Fürsten, so mag bereits ein ge-

stohlenes Huhn dafür ausreichen, um in den Kerker zu wandern. Und jene, die dies zu vermeiden trachten, gelten dann als Gesetzlose. Sie werden landauf, landab mit mehr oder weniger großem Eifer gesucht und verstehen sich daher darauf, ungesehen zu bleiben. Aber ebenso wissen sie, wie man sich zur Wehr setzt, sollten sie schließlich doch einmal von ihren Häschern aufgespürt werden.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | +10 | -   | +10 | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Fallen stellen, Fersengeld, Gassenwissen, Gezielter Hieb, Kochen, Meisterschütze, Orientierung, Überleben, Verbergen.

**Habseligkeiten:** Langtunika, Cotte, Gugel, Lederkoller, Flickenkotzen, Schlaffelle, Schnappsack, Wasserschlauch, Tonkrug mit Schnaps, Feuerstein, Fackeln, Köcher mit Pfeilen, Messer, Axt, Bogen.

**Professions-Pfade:** Flusspirat, Schläger, Wildddieb, \***Brigant**



## KARAWANENWACHE

**E**in großes, ausgedehntes Königreich benötigt viele Güter, die zuverlässig von Stadt zu Stadt transportiert werden. Kaufleute müssen sich wiederum darauf verlassen können, dass ihre wertvolle Ware auch heil ankommt, was bei den vielen Gefahren, die auf dem Weg lauern, alles andere als

selbstverständlich ist. Darum verlassen sich viele auf Karawanenwachen, die häufig im Ruf stehen, zuverlässiger als Söldner zu sein. Diese sind speziell dafür ausgebildet worden, um Gefahren zu erkennen, zu umgehen oder nötigenfalls effizient auszuschalten. Egal, ob mit dem Bogen oder beim Kampf Mann gegen Mann, eine Karawanenwache sollte man besser niemals unterschätzen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | +10 | +1  | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Erfahrener Krieger, Gewaltiger Hieb, Gezielter Hieb, Kampftechnik, Orientierung, Reiten, Scharfschütze, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Tunika, Cotte, Pelerine, Radmantel, Lederstiefel, Schabracke, Köcher mit Bolzen, Sattel und Zaumzeug, Satteltaschen, Reitpferd, Messer, Säbel, Speer, Armbrust, Gambeson, Topfhelm.

**Professions-Pfade:** Kartograph, Späher, Wegelagerer, \***Entdecker**

## KNAPPE

**K**ein ruhmreicher Ritter ohne einen loyalen Knappen. Diese Binsenweisheit wird nun bereits seit Generationen unter jenen, die dem Ritterstand angehören, weitergegeben. Und sie bewahrt sich immer wieder. Zudem Knappen während ihrer Ausbildung schon rasch an ver-

schiedenen Waffen ausgebildet werden, so dass sie gegen Ende ihrer Anwartschaft zum Ritterstand ihrem Herrn in jedem Kampfe zur Seite stehen können. Doch erlernen sie ebenso höfisches Benehmen und viele andere nutzbringende Fähigkeiten, die ihnen auf ihrem weiteren Lebensweg von großem Nutzen sein werden. Sollen sie doch ihre Gefolgschaft gütig, wenn auch mit strenger Hand, regieren.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | +1  | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Etikette, Geschichtskunde, Gewaltiger Hieb, Kampftechnik, Heraldik, Kochen, Lesen und Schreiben, Reiten, Tanzen.

**Habseligkeiten:** Haube, Chaperon, Cotte, Surcot, Wapenrock, Radmantel, Lederstiefel, Schreibzeug, Feuerstein, Kochgeschirr, Packtaschen, Sattel und Zaumzeug, Maultier, Messer, Scheibendolch, Schwert, Gambeson.

**Professions-Pfade:** Höfling, Kurier, Spitzel, \***Ritter**

## KOPFGELDJÄGER

**K**opfgeldjäger sind weithin gefürchtet, in erster Linie natürlich von jenen, die für einige glänzende Münzen fast unablässig von ihnen gejagt werden. Die meisten dieser käuflichen Menschenjäger kennen alle Tricks und Schliche, um ihrer flüchtigen Beute rasch auf die Spur zu kommen.

Und sie geben nur sehr selten auf, da nun einmal ihr „guter Ruf“ davon abhängt, wie erfolgreich sie letzten Endes sind. Ob die solchermaßen Gejagten tatsächlich schuldig sind, das spielt zumeist keinerlei große Rolle. Nur die Bezahlung, die aber nie sonderlich lange ausreicht. Kopfgeldjäger führen ein einsames Leben, immer unterwegs, immer in Gefahr, den nächsten Auftrag nicht zu überleben.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | +10 | -   | +10 | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Gassenwissen, Gewaltiger Hieb, Orientierung, Scharfschütze, Schleichen, Spuren lesen, Überleben.

**Habseligkeiten:** Baret, Ledergugel, Cotte, Suckenie, Wollkotzen, Stiefel, Lederhandschuhe, Seil, Handfesseln, Köcher mit Bolzen, Messer, Bauernwehr, Saupeiß, Armbrust, Plattenharnisch, Kettenhaube.

**Professions-Pfade:** Meuchler, Späher, Zöllner, \***Veteran**



## LEIBWÄCHTER

Viele gibt es, die da bangen um Leib und Leben, und darum gibt es Leibwächter, die dafür sorgen sollen, dass weder Messer, Gift noch böser Zauber an sie herankommen mag. Nicht immer mit Erfolg, aber am Ende spielt das keine allzu große Rolle. Der oftmals trügerische Gedan-

ke, endlich wieder ruhig schlafen zu können und in Sicherheit zu sein, genügt ja meist bereits. Gute Leibwächter sind indessen schwer zu finden, denn ihre Geldgeber erfreuen sich aufgrund deren Dienste eines langen Lebens. Es gibt aber genug, die nur so tun, als wären sie dazu in der Lage, andere zu beschützen. Wer vermag schon zu sagen, ob sie im Notfall wirklich alles Notwendige tun würden?

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | -   | +1  | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Einschüchtern, Erfahrener Krieger, Fallen entdecken, Gassenwissen, Gezielter Hieb, Giftkunde, Gossenkämpfer, Menschenkenntnis, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Haube, Koller, Tunika, Surcot, Schaubel, Kapuzenumhang, Gürteltasche, Seil, Stiefel, Lederhandschuhe, Messer, Katzbalger, Streitkolben, Lederhelm, Kettenweste, Buckler.

**Professions-Pfade:** Arenakämpfer, Vogt, Wegelagerer, \***Veteran**

## MILIZIONÄR

In den vielen kleineren Ansiedlungen des Reiches gibt es in den meisten Fällen leider keine fest stationierten Soldaten, die dort dafür sorgen könnten, dass üble Räuberbanden oder gar schreckliche Biestmenschen aus den dichten Wäldern die braven Einwohner überfallen. Darum gibt es

dort den mehr oder weniger freiwilligen Dienst in einer Dorfmiliz, bei dem die Mitglieder erste Kampferfahrungen ebenso sammeln können wie andere in Notfällen überaus nützliche Fähigkeiten. Naturgemäß schwankt die tatsächliche Kompetenz eines jeden Milizionärs ganz erheblich, abhängig von seiner eigenen Motivation, seiner Eignung sowie der jeweiligen Erfahrung seines Ausbilders.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Fallen entdecken, Gewaltiger Hieb, Orientierung, Raufen, Scharfschütze, Schleichen, Spuren lesen, Verbergen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Gugel, Langtunika, Suckenie, Lodenkotzen, Feuerstein und Zunder, Fackeln, Feldflasche, Stiefel, Köcher mit Pfeilen, Messer, Bauernwehr, Sauspieß, Bogen, Brustharnisch.

**Professions-Pfade:** Folterknecht, Herold, Rattenfänger, \***Hauptmann**

## NACHTWÄCHTER

Wahrlich, die Nächte in dieser grimmen Welt sind lang, stockfinster und gar schauerlich. Da ist es gut, einen zuverlässigen, aufmerksamen Nachtwächter zu haben, der sich dafür aufopfert, in diesen dunklen, einsamen Stunden auf der Hut zu sein. Denn es gibt derer Gefahren viele, die

erst aus ihren Verstecken kriechen, sobald die Sonne am Horizont verschwunden ist. So versuchen unerschrockene Nachtwächter also, im kläglichen Schein ihrer Laterne die Finsternis sowie mit dem kalten Stahl ihrer Waffe die darin lauenden Kreaturen im Zaum zu halten. Nicht immer gelingt dies, doch bereits eine Warnung mag ausreichen, um die Einwohner eines Dorfes zu erretten.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | +10 | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Gassenwissen, Geheime Zeichen: Diebe, Gezielter Hieb, Gossenkämpfer, Saufen, Treffsicher, Verbergen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Barett, Cotte, Surcot, Radmantel, Lederkoller, Feuerstein und Zunder, Blendlaterne, Messer, Ochsenzunge, Helmbarte, Hartleder-Armschienen, Plattenharnisch, Buckler.

**Professions-Pfade:** Fährmann, Geschichtenerzähler, Schinder, \***Reisiger**



## ORDENSKRIEGER

**D**er Götterglaube ist ein fester, nicht wegzudenkender Bestandteil des täglichen Lebens. Demzufolge gibt es viele Schreine und Tempel, die von Pilgern aus allen Landen besucht werden. Um diese auf ihren teilweise langen, beschwerlichen Wanderungen zu schützen, wurden

verschiedene Orden gegründet, die fest im Glauben an ihre jeweilige Gottheit verankert sind. Es handelt sich bei den strenggläubigen Mitgliedern um erfahrene Krieger, die gleichzeitig als Laienpriester tätig sind, sollten die ihnen anvertrauten Menschen Trost und Segen benötigen. Auf diese Weise ziehen die hoch angesehenen Ordenskrieger also durch die Lande und helfen, wo sie können.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +10 | +20 | -   | +1  | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Erfahrener Krieger, Etikette, Gesang, Gewaltiger Hieb, Gezielter Hieb, Götterkunde, Kampftaktik, Heraldik, Reiten.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Pagenkappe, Tunika, Schaubе, Wappenrock, Sattel und Zaumzeug, Satteltaschen, Reitpferd, Scheibendolch, Rabenschnabel, Reiterlanze, Eisenhut, Kettenmantel, Wappenschild.

**Professions-Pfade:** Flagellant, Novize, Wanderprediger, \*Hexenjäger

## SÖLDNER

**E**s scheint immer und überall Scharmützel, Grenzgefechte oder Kriege zu geben und jene, die auf diese angewiesen sind, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen – selbst wenn es sich um ein blutiges Handwerk handelt. Immerhin sind Söldner bestens darauf vorbereitet, feindliche Schädel

zu spalten und so kommt es, dass skrupellose Fürsten nur zu gerne ihre Dienste in Anspruch nehmen. Diese gedungenen Waffenknechte kommen überall da zum Einsatz, wo es darum geht, rasche Erfolge zu erzielen. Denn abgebrühte Söldner kennen zumeist keine falsche Zurückhaltung, sofern die Aussicht besteht, nach einem Sieg zu brandschatzen und zu plündern. Und Schlimmeres.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | +10 | +10 | +1  | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Betäubender Hieb, Geheime Sprache: *Soldaten*, Gewaltiger Hieb, Glücksspiel, Raufen, Saufen, Schätzen, Scharfschütze, Wildschütz.

**Habseligkeiten:** Tunika, Bundhaube, Pelerine, Wollkotzen, Stiefel, Handschuhe, Schnappsack, Decken, Kraxe, Köcher mit Bolzen, Messer, Armbrust, Katzbalger, Streitkolben, Glefe, Kettenhemd, Topfhelm, Buckler.

**Professions-Pfade:** Arenakämpfer, Folterknecht, Wegelagerer, \*Veteran

## SOLDAT

**N**icht in allen Fällen sollte man sich auf Söldner verlassen, also haben kluge Herrscher ein mehr oder weniger großes stehendes Heer, dessen gut ausgebildete Soldaten sie natürlich entsprechend entlohnen müssen. Dafür sind diese Frauen und Männer zumindest in den meisten Fäl-

len weit loyaler als eilig angeheuerte Truppen, was gerade bei einem ungünstigen Kampfverlauf den entscheidenden Unterschied ausmachen kann. Die Soldaten des Reiches sind erfahrene Krieger, die nichts so leicht erschüttern kann. Aufgrund der fast unablässigen Kämpfe gegen benachbarte Fürsten, aber vor allem Biestmenschen, Schrate oder anderes Geschmeiß, sind sie ein tapferer, standhafter Haufen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +20 | -   | +1  | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Erfahrener Krieger, Feldscher, Geheime Sprache: *Soldaten*, Gewaltiger Hieb, Gezielter Hieb, Gossenkämpfer, Kochen, Treffsicher: *Nahkampf*, Überleben.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Federbaret, Cotte, Wappenrock, Radmantel, Kraxe, Schaffelle, Köcher mit Bolzen, Messer, Armbrust, Scheibendolch, Schwert, Rosschinder, Plattenharnisch, Kettenhaube.

**Professions-Pfade:** Kerkermeister, Leibwächter, Vogt, \*Hauptmann



## SPIESSBÜRGER

Wenn der Feind vor den Toren einer Stadt steht, dann ist es sogar am einfachen Bürger, zum Spieß zu greifen und neben seinem Hab und Gut auch Leib und Leben zu verteidigen. Obschon diese völlig zu recht als Spießbürger bezeichneten braven Leute vielleicht nicht die Ausbildung

eines Soldaten oder gar Reichsritters durchlaufen haben und daher logischerweise nicht so kampferprobt sind, so verfügen sie doch über genügend Erfahrung, um sich in ihrer Heimatstadt gut zur Wehr zu setzen. Hier kennen sie alle Winkel und Ecken, sie wissen um gute Verstecke oder solche Stellen, wo ein Hinterhalt erfolgreich scheint. All dies macht sie zu erbitterten Gegnern bei einem Kampf.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | -   | +10 | -   | +10 | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Feilschen, Fersengeld, Gasenwissen, Gossenkämpfer, Orientierung, Raufen, Schleichen, Verbergen, Treffsicher.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Chaperon, Cotte, Surcot, Tappert, Schnabelschuhe, Weinschlauch, Köcher mit Bolzen, Messer, Bauernwehr, Rossschinder, Armbrust, Gambeson, Hirnhaube.

**Professions-Pfade:** Dieb, Herold, Soldat, \***Veteran**

## TROSSKNECHT

Ein Trossknecht zieht fast ständig im Gefolge einer Heerschar durch die Lande, um im Tross seinen meist harten Dienst zu erledigen. Dabei sind sich diese hartgesottenen Gesellen selbst für die niedersten Tätigkeiten nicht zu schade und sie erlernen im Laufe der Zeit nicht nur, klaglos ihr

Dasein zu erdulden, sondern auch so manch eine nutzbringende Fähigkeit. Es kommt nicht selten vor, dass es im bunten Gemenge eines Trosses zu Streitigkeiten, Handgreiflichkeiten oder sogar üblen Auseinandersetzungen kommt. Oder der Feind dringt bis zum Gefolge des Heerzugs vor und greift dieses an. Dann muss ein Trossknecht rasch zur Waffe greifen und sich erfolgreich wehren können.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | +10 | -   | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Beutelschneiderei, Bewusstlos schlagen, Fallen stellen, Geheime Sprache: Diebe, Gewaltiger Hieb, Glücksspiel, Karrenlenken, Kochen, Raufen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Tunika, Haube, Gugel, Heuke, Wolldecke, Feuerstein und Zunder, Fackeln, Kochgeschirr, Quersack, Kraxe, Köcher mit Pfeilen, Messer, Knüppel, Axt, Bogen, Lederwams, Lederhaube.

**Professions-Pfade:** Beutelschneider, Leichenfledderer, Vagabund, \***Entdecker**

## TEMPELWACHE

Neben den Ordenskriegern sowie natürlich Novizen oder Priestern gibt es noch weitere spezialisierte Diener der Götter. Tempelwachen werden eigens dazu ausgebildet, die Bauwerke zu Ehren der Gottheiten des Königreiches sowie jene, die dort ihr Werk verrichten, zu beschützen. Nicht

jeder kann ein Tempelwächter werden, denn neben nicht gerade unerheblichem Kampfgeschick sollte bereits eine gewisse Vorbildung, vor allem aber ein zutiefst empfundener, schier unerschütterliche Glaube an die höheren Mächte vorhanden sein. Tempelwachen müssen sich selbst unter hochgestellten Besuchern von Schreinen und Tempeln bewegen können, ohne dabei unangenehm aufzufallen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | +1  | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Betäubender Hieb, Erfahrener Krieger, Etikette, Gesang, Gewaltiger Hieb, Götterkunde, Lesen und Schreiben, Schwertmeister, Wortgewandt.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Kalotte, Ordenstracht, Skapulier, Stiefel, Schreibzeug, Gebetsbuch, Anhänger mit Göttersymbol, Gebetskette, Scheibendolch, Helmbarte, Schwert, Kettenmantel, Beckenhaube, Wappenschild.

**Professions-Pfade:** Folterknecht, Novize, Wanderprediger, \***Templer**





## TÜRMER

**H**och oben, dem Himmel nahe, hausen diese einsamen Wächter in ihren Türmen und halten Tag und Nacht Ausschau nach allerlei Gefahren, die einer Stadt drohen können. Feuer ist eine davon, aber natürlich spähen sie auch die Gassen weit unten aus, ob dort womöglich ein

Kampf entbrennt oder ein braver Bürger in Not gerät. Sind sie in Bauwerken an der Stadtmauer stationiert, so blicken sie zudem weit ins Land, um so nahende Feinde rechtzeitig ausmachen zu können. Die einsamen Türmer sind zumeist als eher verschrobene Personen verschrien, ihre wichtige Profession gilt zudem als ehrlos, so dass sie kaum Anteil am Leben in der Stadt haben, die sie schützen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +20 | -   | -   | +20 | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Gasenwissen, Gossenkämpfer, Klettern, Kochen, Meisterschütze, Scharfschütze, Verbergen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Gugel, Langtunika, Surcot, Lodenkotzen, Feuerstein und Zunder, Laterne, Schnappsack, Rufhorn, Köcher mit Bolzen, Messer, Armbrust, Katzbalger, Helmbarte, Brustharnisch.

**Professions-Pfade:** Grabräuber, Rattenfänger, Schmuggler, \*Veteran

## ZÖLLNER

**W**ohl nur wenige Personen sind so unbeliebt wie Zöllner, die sowohl an Flüssen wie auch Straßen ihren unangenehmen Dienst verrichten. Sie sind dabei ihren lokalen Fürsten Rechenschaft über die von diesen festgesetzten Grenzzölle schuldig und setzen einiges daran, sie von den

eher unwilligen Reisenden zu kassieren. Während die allermeisten der Mautner erschreckend ehrlich sind, gibt es auch in diesem Beruf schwarze Schafe, die ab und an so manche Münze verschwinden lassen. Es ist wahrlich nicht ungewöhnlich, dass es an einer Zollstation zu handfesten Reibereien kommt, darum sind Zöllner nicht nur gebildet, sondern wissen sich außerdem ihrer Haut zu erwehren.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | +10 | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Gesetzeskunde, Gezielter Hieb, Heraldik, Lesen und Schreiben, Menschenkenntnis, Reiten, Schätzen, Wortgewandt.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Chaperon, Pelerine, Cotte, Surcot, Radmantel, Schreibzeug, Zollbuch, Geldkassette, Sattel und Zaumzeug, Satteltaschen, Reitpferd, Messer, Kurzschwert, Gambeson.

**Professions-Pfade:** Kurier, Schmuggler, Vogt, \*Schultheiß



## FÄHRMANN

**B**ezahle den Fährmann nicht, ehe du am anderen Ufer angekommen bist“ ist ein geflügelter Spruch im gesamten Königreich. Wie daher schon fast zu erwarten, ist dieser Berufsstand weder sonderlich beliebt, noch traut man diesen von Wind und Wetter geerbten Gesellen, die fast immer

einsam in der Wildnis hausen. Ihr spärliches Einkommen verdienen sie damit, indem sie Reisende mit ihrem Fährkahn übersetzen. Weil dabei – glaubt man den Geschichten – gerne mal Wandersleute auf wundersame Weise ins Wasser stürzen und ertrinken, haben stehen sie in einem eher schlechten Ruf. Natürlich sind die meisten von ihnen brave, wenn auch menschenscheue und wenig gesellige Leute.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +10 | +10 | –   | –   | +10 | –   | –   | +10 | –   | –   | +10 | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Beutelschneiderei, Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Feilschen, Kahnfahren, Kochen, Menschenkenntnis, Schwimmen, Treffsicher: *Fernkampf*, Überleben.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Wollgugel, Pilgerhut, Langtunika, Lodenkotzen, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Laterne, Angelzeug, Krug mit Branntwein, Flussboot, Köcher mit Pfeilen, Bogen, Sax.

**Professions-Pfade:** Flusspirat, Kartograph, Söldner, \***Kapitän**

## FALKNER

**Z**umeist bei hohen Herrschaften angestellt, sind Falkner nun seit geraumer Zeit von den Adelshöfen nicht mehr wegzudenken. Egal, ob die jeweiligen Adeligen reich oder verarmt sind, einen Falkner versuchen sich doch alle zu leisten. Die Jagd mit Greifvögeln ist ein äußerst beliebter

Zeitvertreib im Reich und wer etwas auf sich hält, der hat natürlich einen Falkner in seinem Gefolge. Koste es eben, was es wolle. Dessen Aufgabe ist es, seine Arbeitgeber in der Kunst der Jagd mit diesen prachtvollen Vögeln zu unterweisen und die wertvollen Tiere entsprechend auszubilden sowie zu pflegen. Die meisten Falkner bewegen sich bei Hofe fast ebenso sicher wie in freier Natur.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | +10 | +10 | –   | –   | +10 | –   | +10 | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Etikette, Fallen entdecken, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Heraldik, Orientierung, Schleichen, Spuren lesen, Tierkunde, Verbergen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Pagenkappe, Cotte, Suckenie, Pelerine, Radmantel, Lederschuhe, Handschuhe, Beizvogel, Köcher mit Pfeilen, Messer, Bogen, Sauspieß, Lederwams, Lederhaube, Hartleder-Armschienen.

**Professions-Pfade:** Druide, Wegelagerer, Zeidler, \***Entdecker**

## FALLENSTELLER

**T**ief in die schier undurchdringlichen, ausgedehnten und weitgehend unerforschten Wälder dringen diese hartgesottenen Frauen und Männer ein, um dort ihre Fallen aufzustellen und so allerlei Tiere zu erhaschen. Deren Fell – aber manchmal durchaus auch andere Dinge, wie Zähne

oder Klauen – verkaufen sie dann bei ihren sehr seltenen Besuchen in den Städten des Reiches. Ihr Leben ist hart und ohne jeden Luxus, sie sind es gewohnt, sich täglich mit einer lebensfeindlichen Umgebung sowie deren vielfältigen Gefahren auseinanderzusetzen. Dies hat sie innerlich wie äußerlich abgehärtet, so dass sie oftmals schon fast selbst zu Tieren werden, die in der weglosen Wildnis hausen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +10 | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | +10 | –   | +10 | +10 | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Fallen entdecken, Fallen entschärfen, Fallen stellen, Fersengeld, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Orientierung, Scharfschütze, Spuren lesen, Treffsicher: *Fernkampf*.

**Habseligkeiten:** Fellmütze, Tunika, Lodenkotzen, Stiefel, Handschuhe, Schlaffelle, Kraxe, Seil, Feuerstein, Fackeln, Wildfallen, Köcher mit Pfeilen, Sax, Bogen, Sauspieß, Lederwams, Hartleder-Armschienen.

**Professions-Pfade:** Bogenschütze, Krämer, Wegelagerer, \***Eremit**



## FISCHER

**A**ch, was für ein schönes, entspanntes Dasein. Einfach nur mutterseelenallein am Fluss oder See zu sitzen und darauf zu warten, dass die Fische anbeißen. Doch weit gefehlt! Denn die Gewässer dieser Lande sind alles andere als ungefährlich und so manch eine ungesehene, blutrüns-

tige Kreatur lauert in den Tiefen. Zwar müssen sich Fischer vielleicht nicht den gleichen Gefahren wie zum Beispiel Jäger stellen, dennoch ist auch ihr Tagwerk mit Mühsal und diversen – nicht immer ungefährlichen – Herausforderungen verbunden. Nicht zuletzt müssen sie genügend Fische angeln oder mit ihren Netzen fangen, um damit sich selbst und ihre Familie ernähren zu können.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +10 | +10 | –   | +10 | +10 | –   | –   | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Fallen entdecken, Fallen stellen, Feilschen, Gewaltiger Hieb, Kahnfahren, Kochen, Saufen, Schleichen, Schwimmen, Tierkunde.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Gugel, Pilgerhut, Tunika, Surcot, Wollkotzen, Bundschuhe, Quersack, Feuerstein und Zunder, Wasserschlauch, Angelzeug, Netz, Pfeifenkraut, Pfeife, Flusskahn, Messer, Bauernwehr.

**Professions-Pfade:** Flusspirat, Schmuggler, Tagelöhner, \***Kapitän**

## GOLDGRÄBER

**S**pricht man von Goldgräbern, so geht es dabei um ebenso geldgierige wie unerschrockene Gesellen, die oftmals für Monate oder Jahre spurlos in der Wildnis verschwinden, um an den entlegensten Orten nach dem wertvollen Edelmetall zu suchen. Sie alle träumen davon, dabei eines Tages genau

den einen Fund zu machen, der es ihnen ermöglichen wird, anschließend wie Könige zu leben. Doch natürlich haben nur die allerwenigsten unter ihnen dieses große Glück. Auf die meisten Goldgräber wartet ein einsamer Tod irgendwo im Nirgendwo, wo sich hernach wilde Tiere und Bestien an ihrem Leichnam laben. Dennoch gibt es wohl nur wenige hartgesottenerere Burschen als Goldgräber.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | –   | +10 | –   | –   | +10 | +10 | –   | –   | –   | +10 | +10 | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Fallen entdecken, Feilschen, Gezielter Hieb, Klettern, Orientierung, Pflanzenkunde, Spuren lesen, Tierkunde, Überleben, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Gugel, Langtunika, Suckenie, Lodenkotzen, Stiefel, Handschuhe, Gürteltasche, Goldpfanne, Schlaffelle, Rupfensack, Kiepe, Schabracke, Satteltaschen, Maulesel, Messer, Axt, Lederwams.

**Professions-Pfade:** Gesetzloser, Krämer, Wegelagerer, \***Entdecker**

## HIRTE

**V**or allem die einfache Landbevölkerung des Königreiches ist auf ihre Nutztiere angewiesen, die dafür sorgen, dass sie selbst die schlimmsten Zeiten einigermaßen unbeschadet überstehen. Doch viele dieser Tiere benötigen gutes Futter, so dass Hirten sie auf gute Weidegründe

abseits jeglicher Ansiedlung führen müssen, wo sie lange Zeit mit ihnen verweilen, bestenfalls geschützt durch eine windschiefe Hütte oder einen armseligen Unterstand. Ihnen obliegt der Schutz der ansonsten zumeist wehrlosen Tiere, so dass Hirten nicht nur Wind und Wetter trotzen, sondern immer wieder auch Raubtieren oder garstigen Ungeheuern, die in der Wildnis auf leichte Beute lauern.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | –   | +10 | –   | –   | –   | +10 | –   | +10 | –   | –   | +20 | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Fallen entdecken, Fersengeld, Klettern, Kochen, Meisterschütze, Orientierung, Tierkunde, Treffsicher: Fernkampf, Überleben, Verbergen.

**Habseligkeiten:** Gugel, Schulterfell, Cotte, Bundschuhe, Feuerstein und Zunder, Fackeln, Wasserschlauch, Flöte, Beutel mit Steinen, Hütehund, Messer, Bauernwehr, Hirtenstab, Schleuder, Fellwams.

**Professions-Pfade:** Gesetzloser, Junghexe, Vagabund, \***Eremit**



## HOLZFÄLLER

**A**uch die bärbeißigen Holzfäller müssen sich fast täglich mit jener unheimlichen Wildnis herumschlagen, die in der Form von dichten Waldgebieten den Großteil des Königreiches bedeckt. Und dies sind in der Tat wahre Urwälder, in die oftmals noch kein menschliches Wesen je-

mals seinen Fuß gesetzt hat. Kein Wunder also, dass diese wackeren Frauen und Männer immer dagegen gewappnet sein müssen, sich auf einmal einer völlig unerwarteten Überraschung gegenüberzusehen. Während ihrer wichtigen, anstrengenden Arbeit stoßen sie dabei oftmals auf uralte Ruinen, himmelhoch aufragende Baumgiganten, unbekannte Tiere sowie grauenerregende Ungeheuer.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | -   | +20 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Fallen entdecken, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Gewaltiger Hieb, Karrenlenken, Klettern, Orientierung, Pflanzenkunde, Saufen, Tierkunde.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Gugel, Tunika, Suckenie, Lodenumhang, Stiefel, Handschuhe, Wasserschlauch, Schnappsack, Rauchkraut, Pfeife, Krug mit Met, Sax, Holzfälleraxt, Lederwams, Hartleder-Armschienen.

**Professions-Pfade:** Kräuterfrau, Schmuggler, Trossknecht, \***Entdecker**

## KOHLBRENNER

**D**as harte Handwerk dieser schwarzen Gesellen gilt, wie so viele andere, als ehrlose Tätigkeit. Also werden Köhler, die ohnehin meistens wenig gesellig am Rande eines Waldes in ihrer Hütte sehr zurückgezogen leben, entsprechend gemieden und ausgegrenzt. Allerdings ist ihre Tätig-

keit sehr wichtig, da sie in ihren schwelenden Köhlermeilern Holzkohle herstellen, die sowohl für Schmieden, aber ebenso für die Heime der Bevölkerung des Reiches genutzt wird. Rußgeschwärmte Kohlbrenner dürfen während des Herstellungsprozesses stets nur wenige Stunden schlafen, arbeiten stets im dichten Rauch des Meilers und müssen mit Schaufeln Holz sowie entstehende Kohle bewegen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Geheime Zeichen: *Hexen*, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Gesang, Karrenlenken, Kochen, Pflanzenkunde, Saufen, Spuren lesen, Überleben, Verbergen.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Gugel, Tunika, Surcot, Stiefel, Handschuhe, Feuerstein und Zunder, Kochgeschirr, Wasserschlauch, Schaufel, Rupfensäcke, Karren, Maultier, Messer, Bauernwehr, Lederwams.

**Professions-Pfade:** Druiden, Nachtwächter, Torfstecher, \***Eremit**

## KURIER

**W**ahrlich gewaltig sind die Entfernungen, die es im Reich zu überwinden gilt, und dies ist nur einer der Gründe, warum die meisten Einwohner so gut wie nie ihr Heimatdorf verlassen. Doch unter anderem Nachrichten müssen oftmals schnell von einem Ort zum anderen gelangen, und

genau hierfür gibt es berittene Kuriere, die eigens für diese Aufgabe ausgebildet wurden. Weitsichtige, kluge Fürsten sorgen dafür, dass stets gute Reitpferde in den Herbergen entlang der Handelsstraßen bereitstehen, damit Kuriere nicht unnötig lange aufgehalten werden. Da sie meist allein unterwegs sind, müssen diese Boten auch allen unterwegs auftretenden Gefahren ohne Hilfe trotzen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | +10 | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Etikette, Fersengeld, Gasenwissen, Gezielter Hieb, Heraldik, Lesen und Schreiben, Orientierung, Reiten, Wortgewandt.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Pagenkappe, Cotte, Surcot, Radmantel, Reitstiefel, Schreibzeug, Depeschentasche, Schabracke, Sattel und Zaumzeug, Satteltaschen, Reitpferd, Scheibendolch, Ochsenzunge, Gambeson.

**Professions-Pfade:** Büttel, Schreiber, Zöllner, \***Entdecker**



## KUTSCHER

Um einigermaßen sicher und bequem von einer Stadt zur anderen zu reisen, haben findige Kaufleute meist miteinander rivalisierende Kutschlinien gegründet, die nicht nur Güter oder Gepäck, sondern ebenfalls gut betuchte Reisende transportieren. Gelenkt werden diese hölzernen

Gefährte dabei von Kutschern, die gleichzeitig als Wachen für die transportierte Ware sowie die gut zahlenden Fahrgäste dienen. Meist können sich allerdings nur reiche Reisende den Luxus einer Kutschfahrt überhaupt leisten – was diese mehr oder weniger prunkvollen, robusten Fahrzeuge gleichzeitig fatalerweise zum bevorzugten Ziel für die tolldreisten Überfälle von Wegelagerern macht.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +10 | +10 | –   | –   | –   | +10 | –   | –   | –   | +10 | +10 | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Gassenwissen, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Gezielter Hieb, Glücksspiel, Karrenlenken, Orientierung, Spuren lesen, Tierkunde.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Filzhut, Cotte, Surcot, Pelerrine, Wollumhang, Stiefel, Handschuhe, Weinschlauch, Feuerstein und Zunder, Laterne, Köcher mit Bolzen, Messer, Armbrust, Axt, Sauspieß, Gambeson.

**Professions-Pfade:** Herold, Karawanenwache, Spitzel, \***Brigant**

## JÄGER

Wahrlich wacker sind jene Waidmänner, die sich in die dichten, unerforschten Wälder des Königreiches wagen, die nach wie vor den größten Teil seiner Gesamtfläche bedecken. Und dies aus gutem Grund, denn in den schattigen Tiefen zwischen den Wipfeln der uralten Baumriesen

haust so manch ein Ungeheuer, lauert so manch eine ungeahnte Gefahr. Doch all dies vermag einen geübten Jäger natürlich nicht zu erschüttern, weiß er doch um die vielen verborgenen Fallstricke, die dort im Unterholz lauern. Er ist es gewohnt, alleine durch die Wälder zu ziehen, auf der Jagd nach lohnender Beute. Und aufgrund seiner langen Erfahrung kann ihn daher so leicht nichts überraschen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | +10 | –   | –   | +10 | –   | –   | –   | +10 | –   | –   | +20 | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Fallen entdecken, Fallen stellen, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Meisterschütze, Orientierung, Pflanzenkunde, Schleichen, Spuren lesen, Tierkunde, Verbergen.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Filzkappe, Tunika, Suckenie, Pelerrine, Lodenkotzen, Stiefel, Kraxe, Seil, Schlaffelle, Feuerstein, Wasserschlauch, Köcher mit Pfeilen, Messer, Axt, Bogen, Sauspieß.

**Professions-Pfade:** Bogenschütze, Junghexe, Wegelagerer, \***Turnierschütze**

## RATTENFÄNGER

Kaum jemand muss nicht zumindest einmal die Dienste eines Rattenfängers in Anspruch nehmen, denn selbst wenn die vierbeinige, befellte Plage ein gewohnter Anblick vor allem in den Gassen der großen Städte ist, so nimmt ihre Zahl doch gerne irgendwann einfach so sehr über-

hand, dass fachkundige Hilfe not tut. Ein Rattenfänger scheut sich nicht davor, sich durch Schmutz und Unrat zu wühlen, um den unliebsamen Nagetieren auf die Spur zu kommen. Und diese letzten Endes zu bekämpfen und allesamt bis zum letzten Tier auszurotten. Erstaunlich ist dabei nur, dass es den Anschein hat, so manch eine Ratte wäre womöglich weit klüger als ein Rattenfänger.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| –   | –   | +10 | –   | –   | –   | –   | –   | +20 | +10 | +10 | –   | –   | –   | –   | –   |

**Fähigkeiten:** Betäubender Hieb, Fallen entdecken, Fallen stellen, Gassenwissen, Giftkunde, Gossenkämpfer, Raufen, Resistenz: *Krankheit*, Spuren lesen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Gugel, Cotte, Surcot, Stiefel, Radmantel, Gürteltasche, Lederhandschuhe, Feuerstein und Zunder, Blendlaterne, (kleiner) Hund, Messer, Knüppel, Bauernwehr, Wanderstab, Lederhaube, Lederwams.

**Professions-Pfade:** Bettler, Nachtwächter, Wilddieb, \***Eremit**



## SPÄHER

**S**päher können auf vielerlei Art und Weise eingesetzt werden, doch meistens dienen sie als vorgeschobene Posten für die Armee, um somit rechtzeitig auf die feindliche Truppenstärke oder die Bewegung der gegnerischen Heerschar reagieren zu können. Es ist zweifelsohne ein gefährvolles

Unterfangen, denn sollten die Späher der Gegenseite auf sie aufmerksam werden, bleibt oftmals nur eine rasche Flucht. Solche Späher, die im Dienste eines Feldherrn stehen, sind gut ausgerüstet und besitzen zumeist schnelle, ausdauernde Pferde, die sie rasch und sicher zu ihren Aussichtspunkten tragen. Es versteht sich von selbst, dass gute Späher es perfekt beherrschen, unbemerkt zu bleiben.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | +10 | -   | +10 | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Fersengeld, Heraldik, Orientierung, Reiten, Scharfschütze, Schleichen, Treffsicher: *Fernkampf*, Verbergen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Zaddelmütze, Tunika, Schecke, Reiterstiefel, Handschuhe, Kapuzenumhang, Schabracke, Sattel und Zaumzeug, Reitpferd, Köcher mit Pfeilen, Messer, Scheibendolch, Bogen.

**Professions-Pfade:** Bogenschütze, Druiden, Spitzel, \***Entdecker**

## TAGELÖHNER

**H**art, entbehrungsreich und mit nur sehr wenigen Annehmlichkeiten verbunden ist das Dasein eines Tagelöhners. Diese bärbeißigen Gesellen verdingen sich so ziemlich für jede noch so anstrengende Tätigkeit, die sie eben finden können. Allein schon deshalb, um mal wieder

einen Bissen zwischen die Zähne zu bekommen. Oftmals ziehen sie von Stadt zu Stadt, wenn sie keine Anstellung mehr finden können oder womöglich mit der Obrigkeit in Konflikt geraten sind. Denn es sind in der Tat grimmige Burschen, die geprägt sind von einem unstillen Leben ohne echte Aussicht auf eine bessere Zukunft. Dennoch träumen Tagelöhner stets davon, diesem Elend zu entfliehen.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | -   | +20 | -   | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Beutelschneiderei, Feilschen, Gassenwissen, Geheime Sprache: *Diebe*, Gewaltiger Hieb, Gossenkämpfer, Karrenlenken, Raufen, Saufen, Überleben.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Koller, Tunika, Surcot, Wollkotzen, Bundschuhe, Gürteltasche, Schnappsack, Feuerstein und Zunder, Kochgeschirr, Kraxe, Rauchkraut, Pfeife, Messer, Knüppel, Wanderstab.

**Professions-Pfade:** Beutelschneider, Schmuggler, Söldner, \***Hauptmann**



## TORFSTECHER

In manchen abgeschiedenen Gebieten des Reiches kann Torf ohne große Übertreibung überlebensnotwendig sein, darum ist gerade dort der schmutzige, anstrengende Beruf des Torfstechers erstaunlich hoch angesehen. Vor allem die getrockneten Soden des Schwarztorfs sind dabei begehrt,

haben sie doch einen hohen Brennwert, was sie unter anderem für Schmiede wichtig macht. Aber auch das einfache Volk, das vielleicht keinen Köhler in seinem Dorf hat, benötigt natürlich Torfsoden, um durch die bitterkalten Winter zu kommen und nicht in ihren Häusern zu erfrieren. Und so stapfen die braven Torfstecher also immer wieder hinaus ins Moor, um dort ihr schmutziges Tagwerk zu verrichten.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | +10 | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Feilschen, Kahnfahren, Karrenlenken, Orientierung, Pflanzenkunde, Resistenz: Krankheit, Saufen, Schwimmen, Spuren lesen, Verborgenes finden.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Pelerine, Langtunika, Surcot, Flickenkotzen, Stiefel, Handschuhe, Schnappsack, Kiepe, Feuerstein und Zunder, Laterne, Krug mit Dünnbier, Messer, Wanderstab, Lederwams.

**Professions-Pfade:** Druiden, Grabräuber, Vagabund, \***Eremit**

## VAGABUND

Es ist nun einmal eine traurige Tatsache, dass Vagabunden so ziemlich nirgendwo wirklich gerne gesehen werden, und allein schon aus diesem Grund oftmals schnell wieder weiterziehen müssen. Bestenfalls werden sie für kurze Zeit geduldet und bekommen mit etwas Glück ei-

nen trockenen Schlafplatz sowie eine sättigende Mahlzeit, sofern sie auf gutherzige Menschen treffen. Da diese Landstreicher – selbst wenn sie nichts Böses angestellt haben – als ehrlos gelten, müssen sie eigentlich fast immer auf der Hut sein. Gezwungenermaßen leben sie manchmal in der Wildnis, was sie gegen Wind und Wetter abgehärtet, sowie ihre Sinne gegen Gefahren geschärft hat.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | +10 | -   | +10 | -   | +10 | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Fallen stellen, Fersengeld, Gassenwissen, Klettern, Kochen, Menschenkenntnis, Orientierung, Saufen, Überleben, Verbergen.

**Habseligkeiten:** Gugel, Cotte, Suckenie, Flickenkotzen, Bundschuhe, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Kochgeschirr, Talgkerzen, Wolldecke, Kraxe, Beutel mit Steinen, Messer, Wanderstab, Schleuder.

**Professions-Pfade:** Kräuterfrau, Schausteller, Söldner, \***Entdecker**

## WANDERPREDIGER

Die Wege der Götter sind unergründlich. Und aus diesem passenden Anlass haben sich Wanderprediger dazu entschlossen, fast unentwegt durch die Lande zu ziehen und das Heil ihrer jeweiligen Gottheit zu verkünden. In den meisten Ansiedlungen werden sie dabei freudig be-

grüßt, verstehen sie sich doch neben salbadernden Sprüchen durchaus ebenfalls auf tatkräftige Hilfe, um Kranken zu helfen. Und im Gegensatz zu den Priestern der großen Städte in samtenem Ornat scheuen sich Wanderprediger nicht, ordentlich mit anzupacken, wenn vielleicht gerade die Ernte eingebracht werden muss. Nicht zuletzt können sie den Segen der Götter auf ihre Schäflein herbeibeten.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | -   | +10 | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +10 |

**Fähigkeiten:** Brauen, Feldscher, Götterkunde, Kochen, Lesen und Schreiben, Menschenkenntnis, Orientierung, Überleben, Wortgewandt, Zauberkunst: *Mirakel*.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Cotte, Pelerine, Kalotte, Skapulier, Bundschuhe, Schreibzeug, Gebetsbuch, Feuerstein und Zunder, Kochgeschirr, Kraxe, Zauberspruch-Ingredienzen, Messer, Wanderstab.

**Professions-Pfade:** Novize, Ordenskrieger, Weissager, \***Priester**

■ ZAU: 1W10+2



## WILDHÜTER

Die meisten dieser geübten Waidmänner leben in einer kleinen Wildhube im Bannwald eines lokalen Fürsten und sind damit beauftragt, sich um den Forst und seine Tiere – bevorzugt Jagdwild – zu kümmern. Außerdem begleiten sie ihre Herren nicht selten auf deren Jagdausflügen, die nicht selten in ausschweifenden Festen enden. Vor allem dann, wenn sich der Wildhüter dabei als erfolgreich erwiesen und die Jagdgesellschaft zu entsprechendem Wild geführt hat. Diese Frauen und Männer sind es gewohnt, die weglassen Wälder zu durchstreifen und kennen sich bestens mit der dortigen Tier- und Pflanzenwelt aus. Den Umgang mit dem Bogen beherrschen sie ebenfalls meisterlich.

gen, die nicht selten in ausschweifenden Festen enden. Vor allem dann, wenn sich der Wildhüter dabei als erfolgreich erwiesen und die Jagdgesellschaft zu entsprechendem Wild geführt hat. Diese Frauen und Männer sind es gewohnt, die weglassen Wälder zu durchstreifen und kennen sich bestens mit der dortigen Tier- und Pflanzenwelt aus. Den Umgang mit dem Bogen beherrschen sie ebenfalls meisterlich.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +10 | +10 | -   | -   | +20 | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Fallen entdecken, Fallen entschärfen, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Orientierung, Pflanzenkunde, Schleichen, Spuren lesen, Tierkunde, Treffsicher: *Fernkampf*, Verbergen.

**Habseligkeiten:** Bundhaube, Filzhut, Langtunika, Suckenie, Radmantel, Stiefel, Handschuhe, Quersack, Feuerstein, Fackeln, Köcher mit Pfeilen, Messer, Bogen, Sauspieß, Lederwams, Hartleder-Beinschienen.

**Professions-Pfade:** Druiden, Leibwächter, Wegelagerer, \***Turnierschütze**

## WILDDIEB

Im krassen Gegensatz zu Jäger oder gar Wildhüter bricht der Wilddieb oder Raubschütze das Gesetz und macht Jagd auf Tiere, die eigentlich dem jeweiligen Landesherrn vorbehalten sind. Doch wer Hunger leidet, dem sind Gesetze rasch gleichgültig, und nicht wenige dieser Schwarz-

geher handeln aus nackter Not heraus. Bedroht werden sie dabei nicht nur von den Wildhütern, sondern ebenso von den Kreaturen, die verborgen in den dichten Wäldern hausen. Aber selbst das ist Wilddieben zumeist egal, da sie nun einmal gar keine andere Wahl haben – vor allem, wenn sie noch andere hungrige Mäuler stopfen müssen. Das Leben auf Messers Schneide sind sie gewohnt.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | +10 | -   | +10 | +10 | -   | +10 | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Fallen entdecken, Fallen stellen, Fersengeld, Klettern, Meisterschütze, Orientierung, Schleichen, Tierkunde, Überleben, Wildschütz.

**Habseligkeiten:** Gugel, Cotte, Surcot, Stiefel, Lodenkotzen, Gürteltasche, Kraxe, Rupsack, Feuerstein, Laterne, Kochgeschirr, Wasserschlauch, Köcher mit Pfeilen, Messer, Bogen, Bauernwehr.

**Professions-Pfade:** Bogenschütze, Kopfgeldjäger, Schmuggler, \***Brigant**

## ZEIDLER

Bienen sind dein ein und alles. Es sind mehr als nur einfache Tiere für dich, es sind Geschöpfe, die dir mit ihrem köstlichen Honig dein Auskommen und Überleben sichern. Ja, es ist keine einfache Aufgabe, ihnen den goldenen, zähflüssigen Nektar abzujauchen. Doch jeder noch so schmer-

zende Stich ist es wert. Zeidler schaffen Wildbienen mit ihrer Arbeit ein Heim, indem sie in einiger Höhe Löcher in Baumstämme hacken, wo diese sich dann ansiedeln können. Mit etwas Glück lässt sich ein Bienenvolk dort nieder und sorgt so bald dafür, dass goldener Honig fließt, den der Zeidler dann sammeln und für gutes Geld verkaufen kann. Diese braven Honigsammler sind zu recht beliebt.

| AUS | GES | KON | PER | REA | STÄ | TAP | VER | WAH | WIL | NAK | FEK | ATT | BEW | LEB | ZAU |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| -   | +10 | +20 | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | +10 | -   | -   | -   | -   | -   | -   |

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Feilschen, Fersengeld, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Karrenlenken, Klettern, Orientierung, Pflanzenkunde, Resistenz: *Gift*, Tierkunde.

**Habseligkeiten:** Gugel, Tunika, Suckenie, Radmantel, Handschuhe, Bundschuhe, Kiepe, Seil, Tonkrug mit Honig, Krug mit Met, Karren, Maultier, Messer, Axt, Lederhaube, Lederwams.

**Professions-Pfade:** Druiden, Falkner, Wildhüter, \***Eremit**



## PROFESSIONSPFADE

Im Rahmen des **RABENSCHNABEL**-Regelwerks simulieren wir mit den sogenannten **Professionspfaden** (Profession = Beruf) die Entwicklung eines Spielcharakters nach seiner erwürfelten Startprofession. Darum sind bei jedem Startprofessions-Schema weiterführende Professionen aufgeführt. Diese wurden so gewählt, dass sie im Rahmen des Spielhintergrunds Sinn ergeben. **Ein SC muss zunächst alle im Startschema möglichen Attributssteigerungen durchgeführt haben, ehe er in eine neue Profession wechseln kann. Dies kostet je 100 CP (Charakterpunkte).** Die SL muss einem solchen Wechsel zustimmen und dieser sollte nach Möglichkeit im Spiel erarbeitet worden sein.



**Optional: WILDER WECHSEL** Sofern gewünscht, können SC auch Professionen außerhalb ihrer jeweiligen Professionspfade wählen. Hierbei gilt: Wechselt der SC in eine Profession **innerhalb seiner Charakterklasse**, so kostet dies **200 CP**. Eine Profession **außerhalb der ursprünglichen Charakterklasse** kostet **400 CP**. Bei dieser Option sollte der Wechsel aus einer Spielsituation entstanden sein.

Generell muss ein SC bei seinem ersten Wechsel in eine weitere Profession ebenfalls eine **Startprofession** wählen. Erst nach dem **kompletten** Abschluss dieser zweiten Startprofession ist ein Übergang in **Elite-Professionen** möglich.

## CHARAKTERPUNKTE

Um die (teils schier unglaublichen) Erfahrungen zu simulieren, die ein Charakter während seiner wilden Eskapaden erlangt, gibt es die **Charakterpunkte**. Regeltechnisch können diese für mehrere Aktionen zur Verbesserung des SC verwendet werden: **Es kostet CP, um ein Attribut im Charakterschema um einen Schritt zu erhöhen (sofern dies dort so vorgesehen ist) oder eine Fähigkeit um eine Stufe zu verbessern (dies muss laut Charakterschema möglich sein).** Wie bereits erwähnt kostet es ebenfalls CP, um in eine neue Profession innerhalb der Professionspfade zu wechseln. Allerdings wird es realistischerweise im Laufe der Zeit immer schwerer für einen Spielcharakter, sich weiterzuentwickeln.

Die erste mit CP erfolgte Steigerung von Attributen oder Fähigkeiten kostet 100 CP. Die zweite Steigerung 200 CP und die dritte Steigerung 300 Charakterpunkte. Eine Ausnahme stellt nur die Startprofession dar: Hier kostet jede Steigerung stets nur 100 CP!

**Beispiel:** Bei der Startprofession des Bogenschützen findet sich unter **Fernkampf (FEK)** eine +20. Obwohl die zweite Steigerung eines Attributswertes ja 200 Charakterpunkte kosten würde, kostet sie in diesem Fall lediglich 100 CP, da es sich um die **erste Profession** dieses Charakters handelt.

Es gibt natürlich auch noch andere Möglichkeiten, wie sich Attributs- und Fähigkeitswerte erhöhen bzw. verringern können. Diese finden dann aber im eigentlichen Spiel statt. So

könnte der SC unter anderem verflucht oder im Gegenteil gesegnet werden bzw. ein Elixier zu sich nehmen, das ihm zumindest vorübergehend bessere Werte verschafft.

**Spielcharaktere erhalten CP üblicherweise am Ende eines Abenteuers.** Ein Rollenspiel-Szenario, das über mehrere Stunden läuft, sollte dabei als ganz groben Richtwert zwischen 50 und 100 Charakterpunkte erbringen. Dies ist natürlich teilweise auch abhängig davon, was genau passiert bzw. wie sehr sich der jeweilige SC bei den ablaufenden Geschehnissen einbringt. Bei offiziellen **RABENSCHNABEL**-Abenteuern ist angegeben, wie viele CP vergeben werden sollten.



**Optional: FREIES LERNEN** Es ist hiermit möglich, Fähigkeiten, die sich nicht im jeweiligen Charakterschema befinden, zu erlernen. Hierfür ist spieltechnisch jedoch ein entsprechender **Lehrmeister** notwendig. Das Erlernen einer solchen Fähigkeit kostet dann **200 CP** und es ist eine **erfolgreiche VER-Probe** notwendig. Misslingt diese, so geht die Hälfte der Charakterpunkte verloren.

**Beispiel:** Der gute Gunnar hatte sich ja für die Charakterklasse eines **Kriegers** entschieden und anschließend einen **Bogenschützen** erwürfelt. Nachdem er einige Abenteuer erlebt und somit wichtige Erfahrungen gesammelt hat, steigert er alle seine Professions-Attribute (wie in den Regeln angegeben). Da er danach immer noch über 100 CP übrig hat, möchte er gerne in eine andere Profession innerhalb seiner Professionspfade wechseln. Angegeben sind dort: Gesetzloser, Kopfgeldjäger, Söldner, Turnierschütze\*. Da er noch nicht in die mit einem Sternchen markierte **Elite-Profession Turnierschütze** wechseln kann, entscheidet Gunnars Spieler sich dafür, sich als Söldner zu verdingen. Da er bereits einige Zeit als Schütze in einer Söldnereinheit gedient hat, bietet sich dies auch hintergrundtechnisch gut an.

## ELITE-PROFESSIONEN

Spielcharaktere, die einfach schon so viel erlebt haben, dass ihnen selbst die ungewöhnlichsten Professionen offen stehen, können in eine **Elite-Profession** wechseln. Wie bereits erwähnt muss nach der allerersten Startprofession mindestens eine weitere „Standard“-Profession vollständig durchlaufen werden, aber dann hat der SC alle Kontakte, Erfahrungen (und vermutlich auch genügend Barschaft) gesammelt, um in eine Elite-Profession übergehen zu können. Diese bieten meistens weitere Steigerungsmöglichkeiten für u. a. die Attribute und/oder Fähigkeiten eines Spielcharakters. **Sie sind in den Professionsprofilen jeweils mit einem Sternchen (\*) gekennzeichnet.**

Elite-Professionen verfallen beim Wechsel in eine neue Profession **nicht**. Sie werden stattdessen auf dem Charakterbogen notiert und können auch später noch ganz regulär durch den Einsatz von 100 Charakterpunkten begonnen werden.

Alle Elite-Professionen werden in einer weiteren Regelergänzung für **RABENSCHNABEL** ausführlich vorgestellt.



## ↳ DIE 3ER-REGEL ↳

Eine der vermutlich wichtigsten Regelungen beim **RABENSCHNABEL**-Regelwerk ist die sogenannte **3er-Regel**. Wir sind ja bereits kurz darauf eingegangen und sie taucht immer wieder in verschiedenen Bereichen auf (z. B. bei der Stafflung der Boni und Mali von Proben), aber speziell im Rahmen der Charakterentwicklung spielt sie eine so große Rolle, dass sie an dieser Stelle für die Steigerung von Attributen und Fähigkeiten noch einmal im Detail erklärt werden soll. Sowohl Attribute wie auch Fähigkeiten können insgesamt nicht mehr als dreimal gesteigert werden. **Sowohl die freie Steigerung eines Attributs fällt unter diese Regelung, aber ebenso die „freien“ Fähigkeiten, die ein Spielcharakter mit seiner Startprofession bereits erhält.** Um während der Charakterentwicklung hierbei den Überblick nicht zu verlieren, gibt es die praktischen kleinen Kästchen auf dem Charakterbogen. **Sobald ein Attribut oder eine Fähigkeit um 10% gesteigert wurde, wird ein Kreuzchen gesetzt.** Damit ist immer sofort klar ersichtlich, wie viele Steigerungen bereits erfolgt sind. **Jene Fähigkeiten, die in der Startprofession bereits enthalten sind, gelten übrigens quasi ebenfalls als „gesteigert“ und erhalten ein angekreuztes Kästchen sowie den zugehörigen Effekt für entsprechende Proben.**

## ↳ SEKUNDÄRE ATTRIBUTE ↳

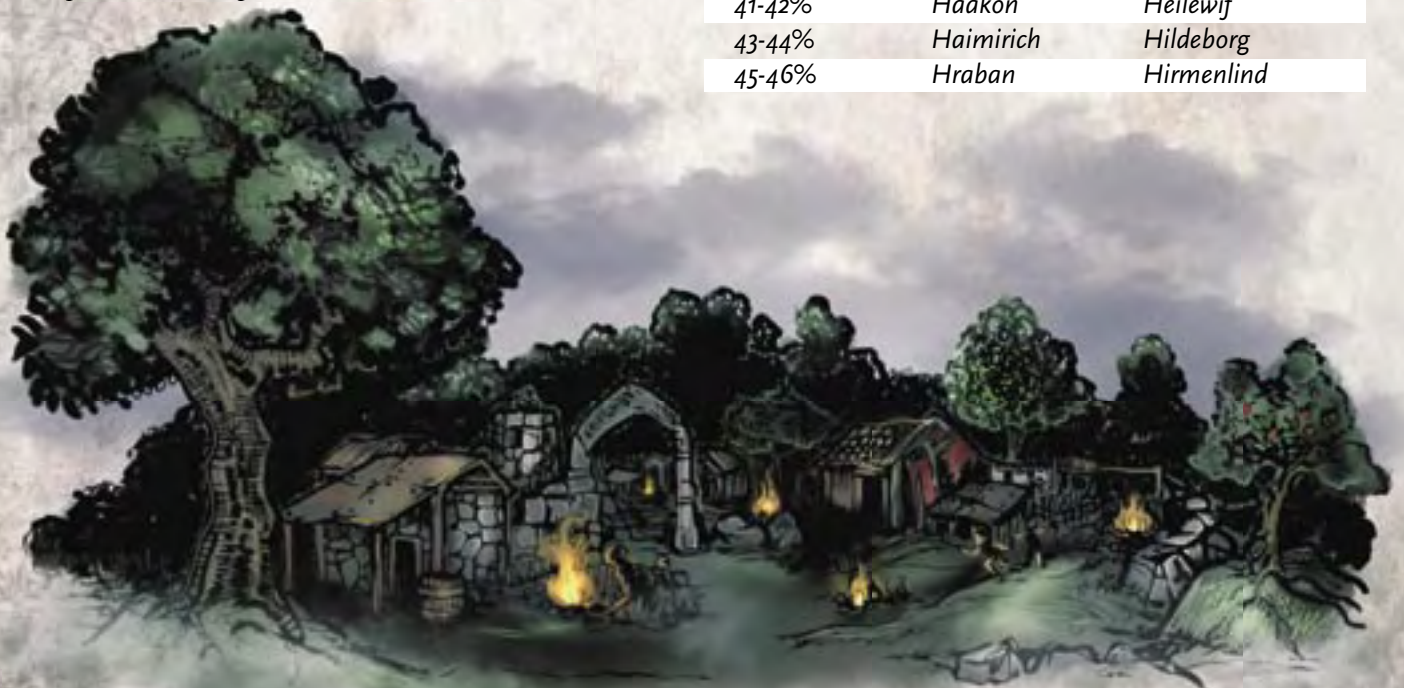
Wenden wir uns nun den zunächst vielleicht eher nebensächlich erscheinenden Dingen zu, die am Ende einen Spielcharakter aber erst richtig „rund“ machen (und damit ist nicht zwangsläufig sein Körperumfang gemeint). Darunter fallen z. B. der Name oder das Aussehen in all seinen Aspekten. Der Einfachheit halber fassen wir diese Punkte unter dem Begriff **sekundäre Attribute** zusammen. Und ja, das Alter gehört auch dazu, aber dieses Thema wurde ja bereits abgehandelt. Zudem alle folgenden Sekundärattribute nicht ausgewürfelt werden müssen, sondern gerne auch ausgesucht werden dürfen.

## CHARAKTERNAME

Namen sind nicht nur Schall und Rauch, in der Welt von **RABENSCHNABEL** stellen sie einen wichtigen Bestandteil des SC dar. Darum ist es keine allzu gute Idee, diesen z. B. „Conan aus der Barbar-Bar“ zu nennen. Die Immersion aller Beteiligten leidet nämlich eventuell ein klein wenig darunter. Ganz im Gegenteil stammen die allermeisten der Spielcharaktere in diesem Regelwerk aus einem düsteren, pseudo-deutschen Mittelalter mit starkem Fantasy-Einschlag. Dennoch spricht gar nichts dagegen, sogenannte „sprechende Namen“ aus der realen Epoche zu verwenden – manchmal mit nordischem Einschlag. Dabei sagt der Nachname z. B. fast immer etwas über den früheren Beruf oder den Wohnort des (menschlichen) SC oder seiner Eltern aus. Wie bereits erwähnt können die Namen anhand der nachfolgenden Listen erwürfelt oder ganz einfach ausgewählt werden.

### Vornamen:

| Wurf (W%) | Männlich   | Weiblich      |
|-----------|------------|---------------|
| 01-02%    | Albgast    | Ännlin        |
| 03-04%    | Amalrich   | Amalgunde     |
| 05-06%    | Audegar    | Aslaug        |
| 07-08%    | Baldemar   | Bergundis     |
| 09-10%    | Berinhart  | Bjarnhild     |
| 11-12%    | Bodolf     | Blitekin      |
| 13-14%    | Chlodowig  | Chunegundis   |
| 15-16%    | Clarembald | Cristelhildis |
| 17-18%    | Dagilo     | Dagarada      |
| 19-20%    | Draga      | Dagveig       |
| 21-22%    | Dreng      | Dodda         |
| 23-24%    | Eidhart    | Elfrudis      |
| 25-26%    | Einvald    | Elsebeth      |
| 27-28%    | Erland     | Ermandrud     |
| 29-30%    | Fersomeris | Folgarda      |
| 31-32%    | Fizzilo    | Fredegonde    |
| 33-34%    | Frodi      | Fridewiga     |
| 35-36%    | Garibald   | Gerlinda      |
| 37-38%    | Gisilbert  | Glismodis     |
| 39-40%    | Gudleik    | Gretlin       |
| 41-42%    | Haakon     | Heilewif      |
| 43-44%    | Haimirich  | Hildeborg     |
| 45-46%    | Hraban     | Hirmenlind    |





|         |            |             |
|---------|------------|-------------|
| 47-48%  | Ingemar    | Ingela      |
| 49-50%  | Isenbard   | Irmela      |
| 51-52%  | Jorund     | Jorlaug     |
| 53-54%  | Kacili     | Karmel      |
| 55-56%  | Kleng      | Kungund     |
| 57-58%  | Launus     | Lavena      |
| 59-60%  | Lewenhart  | Lidiardis   |
| 61-62%  | Ludoldus   | Livunn      |
| 63-64%  | Magni      | Malasintha  |
| 65-66%  | Merobaudes | Megenlioba  |
| 67-68%  | Nagal      | Nidlebis    |
| 69-70%  | Niuzilo    | Norgunn     |
| 71-72%  | Otho       | Odburga     |
| 73-74%  | Oddleif    | Osiguia     |
| 75-76%  | Poppa      | Pharahildis |
| 77-78%  | Runo       | Regenelda   |
| 79-80%  | Rorek      | Roslindis   |
| 81-82%  | Sibilo     | Sigiburgis  |
| 83-84%  | Sjauni     | Svanhild    |
| 85-86%  | Snarung    | Syardis     |
| 87-88%  | Tallo      | Theдела     |
| 89-90%  | Thorfinn   | Thorvalda   |
| 91-92%  | Ulta       | Unni        |
| 93-94%  | Vitigis    | Vuifken     |
| 95-96%  | Willamar   | Wibind      |
| 97-98%  | Wracwulf   | Wilgeva     |
| 99-100% | Zinzo      | Yrmel       |

|         |                 |
|---------|-----------------|
| 59-60%  | Klingenspiel    |
| 61-62%  | Knochenhauer    |
| 63-64%  | Kohlvogt        |
| 65-66%  | Kuhlegräber     |
| 67-68%  | Landstörzer     |
| 69-70%  | Leibzüchter     |
| 71-72%  | Lichtzieher     |
| 73-74%  | Mausgewitz      |
| 75-76%  | Mitternacht     |
| 77-78%  | Nachtkönig      |
| 79-80%  | Raupenstrauch   |
| 81-82%  | Rottmeister     |
| 83-84%  | Schnapphahn     |
| 85-86%  | Schnurrpfeif    |
| 87-88%  | Siebenhühner    |
| 89-90%  | Schwertfeger    |
| 91-92%  | Trummelschlager |
| 93-94%  | Unkenruf        |
| 95-96%  | Wagehals        |
| 97-98%  | Weidelude       |
| 99-100% | Ziegenspeck     |

### Nachnamen:

| Wurf (W%) | Name            |
|-----------|-----------------|
| 01-02%    | Aderlasser      |
| 03-04%    | Angstmann       |
| 05-06%    | Armbruster      |
| 07-08%    | Aschenbrenner   |
| 09-10%    | Bärenhäuter     |
| 11-12%    | Bannwart        |
| 13-14%    | Barfüßer        |
| 15-16%    | Basseltang      |
| 17-18%    | Catzenzagel     |
| 19-20%    | Eiermenger      |
| 21-22%    | Eisenbeiß       |
| 23-24%    | Feldreiter      |
| 25-26%    | Feuermaler      |
| 27-28%    | Galgenschwengel |
| 29-30%    | Gassenschleifer |
| 31-32%    | Gaulichter      |
| 33-34%    | Glitzbock       |
| 35-36%    | Gumpenmacher    |
| 37-38%    | Hagestolz       |
| 39-40%    | Hammelsprung    |
| 41-42%    | Hauenstein      |
| 43-44%    | Harzschaber     |
| 45-46%    | Heckenreiter    |
| 47-48%    | Himmelweis      |
| 49-50%    | Hippenstiel     |
| 51-52%    | Hucker          |
| 53-54%    | Kaltentahl      |
| 55-56%    | Karbatsch       |
| 57-58%    | Katzenmacher    |

### GEBURTSORT

Landauf, landab liegen entlang der zumeist nur schlecht befestigten Wege und vor allem der großen Flüsse allerlei Wehrhöfe, Weiler, Dörfer sowie natürlich die imposanten Städte des Alten Königreiches. Und in einer dieser Ortschaften erblickte der Spielcharakter das Licht dieser grimmen Welt ... Sollte der SC aus einem anderen Land stammen, so sind natürlich auch andere Geburtsorte möglich.

### Geburtsort:

| Wurf (W%) | Ortschaft    |
|-----------|--------------|
| 01-02%    | Altbrauch    |
| 03-1%     | Augenburg    |
| 11-22%    | Bärenborn    |
| 13-14%    | Blumenberg   |
| 15-18%    | Bruckhall    |
| 19-20%    | Crawinberk   |
| 21-22%    | Dobroschi    |
| 23-24%    | Dornendorf   |
| 25-26%    | Dusterniss   |
| 27-29%    | Erlenweiher  |
| 30-34%    | Folkesfelt   |
| 35-36%    | Furtstetten  |
| 37-44%    | Haderfurt    |
| 45-46%    | Hexenholz    |
| 47-52%    | Karlsheim    |
| 53-54%    | Kismindzent  |
| 55-56%    | Moosen       |
| 57-58%    | Morgentau    |
| 59-60%    | Mühlengrund  |
| 61-62%    | Ratzegrub    |
| 63-64%    | Rübenacker   |
| 65-66%    | Ruzzeloch    |
| 67-68%    | Schafwaschn  |
| 69-70%    | Schebeschel  |
| 71-72%    | Schnutenbach |



# RABENSCHNABEL

## DIE REICHS-FÜRSTENTÜMER

In welche Fürstentümer ist die Welt von **RABENSCHNABEL** eigentlich innerhalb des Alten Königreiches unterteilt? Es gibt derer insgesamt elf unterschiedlich große sowie einflussreiche Fürstentümer, die allesamt mehr oder weniger friedlich – wenn auch immer wieder durch Blutfehden oder gar Grenzkriege erschüttert – nebeneinander existieren und deren Herrscher nur dem König des Reiches Rechenschaft schuldig sind.

Ganz im äußersten Nordwesten befindet sich **Kaldeheim**. Ein von vielen Hügen und Bergen durchzogenes Gebiet, das aufgrund seiner Lage am Meer immer wieder von Überfällen blutrünstiger Plünderer aus **Norna** betroffen ist. Daneben liegt im Osten **Wogenwall**, das die längste Küstenlinie zum meist sturmtostesten **Nornenmeer** besitzt und über eine kampferprobte Flotte verfügt. Dieses Fürstentum pflegt zudem gute sowie gewinnbringende Handelsbeziehungen zu vielen Ländern, darunter **Galland**, **Taliani**, **Khrakovja**, aber sogar dem fremdländischen **Al'Abar**.

Wiederum östlich davon schließt sich das Fürstentum **Brack** an, das nach seinem ersten Herrscher benannt wurde. Hier lebt ein harscher, wortkarger und abgehärteter Menschenschlag, der nach wie vor vom langen Krieg gegen Khrakovja gezeichnet ist. Südöstlich davon liegt **Siebenbrucken**, das zwar kleinste, aber mit großem Abstand verrufenste Fürstentum des gesamten Königreiches. Nur wenige Menschen leben hier, wo die Toten angeblich nicht zur Ruhe kommen wollen ...

Im Süden Siebenbruckens befindet sich **Geisselgrund**, das seinen Namen von der Herrscherfamilie derer **von Geissler** erhielt. Die Nähe zum **Riesenjoch-Gebirge** macht es zu einem gefahrvollen Gebiet, in dem unter anderem das Dorf **Schnutenbach** liegt. Direkt im Westen schließt sich wiederum das stolze **Uhlenehr** an, das eine der größten stehenden Armeen des Reiches sein eigen nennt, während im Südwesten **Mausen** liegt, wo die meisten Halblinge eine hügelige Heimat gefunden haben.

Tief im Süden ist das immer wieder von Unruhen geplagte **Sudenthal** zu finden, darüber liegt langgestreckt und an der Grenze zu Galland das Fürstentum **Ritterskint** mit (wie der Name schon vermuten lässt) seinen stolzen Rittern sowie berühmten Minnesängern. Westlich davon ist

die **Altmark** gelegen, das Herz und erste Fürstentum des Reiches, wo **Siegmunda** in grauer Vorzeit die vielen nomadischen Stämme einigte, die dieses Land ja zunächst **Thiuda** nannten. Und im Herzen all dieser so unterschiedlichen Fürstentümer liegt schlussendlich das mächtige **Middenreich** mit seinen einflussreichen Kaufleuten, arroganten Adeligen und großen Städten.



|         |             |
|---------|-------------|
| 73-74%  | Stammhausen |
| 75-76%  | Tiefenluch  |
| 77-83%  | Ulmendahl   |
| 84-85%  | Wegelange   |
| 86-87%  | Wildetaube  |
| 88-89%  | Wildewald   |
| 90-91%  | Wonnendal   |
| 92-98%  | Ysengrube   |
| 99-100% | Ziginacker  |

## GRÖSSE UND GEWICHT

Diese Sekundärattribute können frei gewählt werden und sollten natürlich „passend“ zum Spielcharakter sein.

## AUGENFARBE

Ich seh dir in die Augen, Kleines“ – so begann schon so manche wundervolle Romanze (oder eine erbitterte Fehde zwischen Elfen und Zwergen).

### Augenfarbe:

| Wurf (W%) | Farbe                     |
|-----------|---------------------------|
| 01-20%    | Dunkelbraun               |
| 21-40%    | Hellbraun                 |
| 41-50%    | Dunkelblau                |
| 51-60%    | Hellblau                  |
| 61-70%    | Dunkelgrün                |
| 71-80%    | Hellgrün                  |
| 81-90%    | Grau                      |
| 91-97%    | Bernstein                 |
| 98-99%    | Rot                       |
| 100%      | Verschiedenfarbige Augen* |

\* Zweimal auf der Tabelle würfeln (im Alten Königreich gelten zwei verschiedenfarbige Augen meist als böses Omen).

## HAARFARBE

Sicherlich nicht so maßgeblich wie andere Attribute eines Spielcharakters, so stellt seine Haarfarbe doch ebenfalls einen nicht unerheblichen Teil seines allgemeinen Erscheinungsbildes dar. Nun denn, lasset eure Haarpracht frei und ungezähmt im Winde flattern ...

### Haarfarbe:

| Wurf (W%) | Farbe             |
|-----------|-------------------|
| 01-30%    | Schwarz           |
| 31-45%    | Dunkelbraun       |
| 46-60%    | Hellbraun         |
| 61-75%    | Blond             |
| 76-85%    | Grau              |
| 86-95%    | Weiß              |
| 96-99%    | Rot               |
| 100%      | Gemischte Farben* |

\* Zweimal auf der Tabelle würfeln und Farben mischen.











## NEUE ZAUBERSPRÜCHE

**W**ahrlich viele Zaubersprüche gibt es in dieser gefährvollen Welt. Sie sind in alten, staubigen Folianten sowie auf zerbröckelnden Schriftrollen zu finden – oder werden von Generation zu Generation weitergegeben; und sie können Magiekundigen zu großer Macht verhelfen. Einige Zauber wurden bereits im **RABENSCHNABEL-Schnellstarter** sowie den nachfolgenden Regelerweiterungen beschrieben und funktionieren nach den dort ursprünglich vorgestellten Spielregeln. Auch die an dieser Stelle aufgeführten neuen Sprüche bzw. Wundertaten namens **Mirakel**, welche Novizen und Priester durch die Macht ihrer Gottheiten wirken, sind nach dem gleichen Schema 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 Metern an, wie weit der Spruch maximal wirken kann (es gibt auch Zauber, die z. B. 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 jeweilige Zauberspruch entsprechend detailliert erläutert.

### GÖTTLICHE GUNST

**Lehre:** Mirakel (Grad 1)

**Zauberkosten:** 1-3 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** siehe unten

**Ingredienzen:** ein kleines Göttersymbol

**Beschreibung:** Mittels eines kurzen Stoßgebets erfleht der Novize die Hilfe seiner Gottheit, damit diese ihm bei seinen Taten unterstützt. Je nachdem, wie viele **ZAU**-Punkte eingesetzt werden, erfolgt die nächste gewünschte Probe mit einem Bonus von **1-3 W10**. Zu beachten ist hierbei, dass die göttliche Macht, welche durch den Körper und Geist des Novizen strömt, von diesem nur schlecht kontrolliert werden kann. Darum könnte sich diese bei der nächsten herausfordernden Tätigkeit Bahn brechen, selbst wenn dies so nicht vorgesehen war (d. h. bei der nächsten Probe, auch wenn das Mirakel eigentlich für eine andere Gelegenheit geplant gewesen ist). Will der Novize diese göttlichen Energien bis zum passenden Zeitpunkt in sich beherbergen, so muss ihm jeweils eine **WILLENSKRAFT**-Probe gelingen.

Theoretisch könnte ein willensstarker Novize also bereits am frühen Morgen göttliche Gunst erleben und dieses mächtige Geschenk dann den ganzen Tag „mit sich herumtragen“, bis er sich entschließt, es zu nutzen. Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Novizen eine **VERSTAND**-Probe ge-

lingen, ansonsten schlägt das Mirakel fehl (bei verlorenen **ZAU**).

### MINDERER BANNSTRAHL

**Lehre:** Mirakel (Grad 1)

**Zauberkosten:** 3 ZAU

**Entfernung:** bis zu 100 Meter je Stufe des Novizen

**Dauer:** sofort

**Ingredienzen:** ein Pergament mit Gebetstext

**Beschreibung:** Dämonen und Untote sind seit uralten Zeiten die verhassten Feinde aller guten Götter. So verwundert es nicht, dass selbst ein Novize bereits ein Mirakel erlernt, um diese mit dem gerechten Zorn seiner göttlichen Meister zu schlagen. Dieser muss dazu nur das vorbereitete Pergament mit lauter Stimme vorlesen, das dabei schlagartig verbrennt, und anschließend mit beiden Händen auf seine Feinde deuten. Ein greller Lichtstrahl geht hernach von den geöffneten Handflächen aus und fügt **1W10/2** (je Stufe des Priesters) untoten sowie dämonischen Wesenheiten jeweils **1W10+5** Punkte Schaden zu. Nichtmagische Rüstung o. ä. bietet gegen den göttlichen Bannstrahl keinen Schutz.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Novizen eine **VERSTAND**-Probe gelingen, ansonsten schlägt das Mirakel fehl (bei verlorenen **ZAU**).

### MUT DER MÄRTYRER

**Lehre:** Mirakel (Grad 1)

**Zauberkosten:** 3 ZAU

**Entfernung:** Berührung

**Dauer:** 10 Minuten je Stufe des Novizen

**Ingredienzen:** die Träne eines Märtyrers

**Beschreibung:** Mit Hilfe dieses Mirakels strömt eine Welle der Zuversicht und Tapferkeit selbst beim Anblick größter Schrecken durch jene, welche davon beeinflusst werden. Der Novize vollführt eine kurze Zeremonie, spricht ein Gebet zu Ehren eines der vielen Märtyrer, die für ihren Glauben gestorben sind, und berührt mit seiner Handfläche die Herzgegend eines Gefährten (er kann dieses Mirakel auch auf sich selbst anwenden). Für die Wirkungsdauer des Mirakels erhalten alle verzauberten Personen einen Bonus von **30%** auf ihre Attribute **TAPFERKEIT** sowie **WILLENSKRAFT**.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Novizen eine **VERSTAND**-Probe gelingen, ansonsten schlägt das Mirakel fehl (bei verlorenen **ZAU**).

### NEKTAR DER GÖTTER

**Lehre:** Mirakel (Grad 1)

**Zauberkosten:** 2 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** siehe unten

**Ingredienzen:** ein silberner Kelch und gesegnetes Wasser

**Beschreibung:** Nach einer kurzen Zeremonie zu Ehren der Götter kann ein Novize durch dieses Mirakel das vorher von einem Priester seiner Gottheit geweihte Wasser in einen honigartigen, süßlich schmeckenden Nektar verwandeln, der jedem, der einen Schluck davon trinkt, **1W10+1 LE-**





# RABENSCHNABEL

## KLEINE GEWANDUNGS-FIBEL

Im **RABENSCHNABEL**-Regelwerk bemühen wir uns – selbst wenn unsere Abenteuer ja offenkundig in einer grimmigen Fantasy-Welt stattfinden – den Spielhintergrund zumindest in einer pseudo-historischen mittelalterlichen Epoche zu verorten. Hierzu gehört auch, dass z. B. bei der Beschreibung der Charakter-Professionen entsprechende Kleidungsstücke aufgelistet werden, deren Namen wahrscheinlich vielen SpielerInnen erst einmal unbekannt sein dürften. Um nun also ein besseres Bild davon zu erhalten, wie ein solcher Charakter aussieht und wie er sich kleidet, haben wir nachfolgend eine kleine Auflistung samt kurzer Beschreibung typisch mittelalterlicher Bekleidungsstücke erstellt.

**Barett:** Eine flache, runde oder eckige Kopfbedeckung ohne Krempe oder Schirm. Aus Stoff oder Filz gefertigt, bei höheren Ständen auch aus Seide oder Samt.

**Bundhaube:** Wird von Frauen, Männern und Kindern aller Schichten getragen. In einer gefütterten Form u. a. von Soldaten als Polsterhaube auch unter einem Helm. Häufig aus Leinen angefertigt.

**Bundschuhe:** Einfaches Schuhwerk aus einem Stück Leder ohne zusätzlich angenähten Teile wie z. B. eine Sohle. Wird oben mit einem Lederband geschnürt.

**Cape:** Aus Galland stammender, ärmelloser sowie weit geschnittener Umhang (manchmal mit Kapuze) aus verschiedenen Materialien, der meistens mit Armdurchgriffen versehen ist.

**Chaperon:** Eine Kopfbedeckung, die aus der Gugel hervorgegangen ist und von Frauen wie Männern vor allem höherer Stände getragen wird.

**Cotte:** Ein einer langen Tunika ähnliches Kleidungsstück, das von Frauen und Männern gleichermaßen benutzt wird. Zumeist über der Untergewandung und unter einem Surcot oder einer Suckenie getragen.

**Gugel:** Kapuzenartige Kopfbedeckung mit langem Stoffzipfel, die in verschiedenen Längen bis über die Schultern herabfällt.

**Heuke:** Ein glockenförmiger, fast bis zur Wade reichender Umhang ohne Ärmel. Wird von Männern an der Schulter geschlossen, von Frauen über den Kopf gelegt.

**Kalotte:** Halbkugelförmige Kopfbedeckung aus Filz oder Stoff. Neben der Bundhaube oft unter einem Helm getragen.

**Koller:** Ein den Hals und die Schultern bedeckendes Kleidungsstück aus ver-

**BENSPUNKTE** zurückbringt. Der **LEB**-Wert kann dabei nie über seinen Anfangswert steigen.

Der hierfür benötigte Silberkelch kann je Stufe des Anwenders nur jeweils einen heilsamen Schluck hervorbringen.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Novizen eine **VERSTAND**-Probe gelingen, ansonsten schlägt das Mirakel fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## SEGEN DER GÖTTER

**Lehre:** Mirakel (Grad 1)

**Zauberkosten:** 3 ZAU

**Entfernung:** Berührung

**Dauer:** 1 Stunde je Stufe des Novizen

**Ingredienzen:** ein Kleeblatt

**Beschreibung:** Der Novize erbittet einen göttlichen Segen, der einen seiner Gefährten im wahrsten Sinne des Wortes zu einem echten Glückspilz macht (das Mirakel verleiht diesem für die Wirkungsdauer die Fähigkeit „*Kind des Glücks*“ wie in den Spielregeln angegeben).

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Novizen eine **VERSTAND**-Probe gelingen, ansonsten schlägt das Mirakel fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## SPEIS UND TRANK

**Lehre:** Mirakel (Grad 1)

**Zauberkosten:** 3 ZAU

**Entfernung:** siehe unten

**Dauer:** permanent

**Ingredienzen:** ein Tropfen Wasser und ein Stück Brot

**Beschreibung:** Durch dieses Mirakel ist es einem Novizen möglich, sich selbst sowie seine Getreuen mit Nahrung zu versorgen, vollkommen egal, wo diese sich gerade aufhalten. Er spricht ein Gebet über den benötigten Ingredienzen, woraufhin wundersamerweise ausreichend Getränke und Speisen für **1W10/2** Personen für einen vollen Tag erscheinen. Am Ende des Tages verschwinden diese Nahrungsmittel jedoch schlagartig wieder.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Novizen eine **VERSTAND**-Probe gelingen, ansonsten schlägt das Mirakel fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## WAHRE SICHT

**Lehre:** Mirakel (Grad 1)

**Zauberkosten:** 2 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** sofort

**Ingredienzen:** ein kleiner Spiegel

**Beschreibung:** Der Novize kann mit Hilfe seiner Gottheit jenen trügerischen Schleier zerreißen, mit dem sich unter anderem mächtige dämonische und untote Wesenheiten gerne vor ihren Opfern zu verbergen trachten. Er spricht ein Gebet und zerbricht dabei das Glas des Spiegels. In den Scherben kann der Diener der Götter danach die wahre Form jenes Wesens erkennen, dem das Mirakel zugedacht war. Handelt es sich um eine untote oder dämonische Kreatur, dann ist in der Spiegelung dessen wahre Gestalt zu erkennen (dies gilt ebenso für z. B. Werwölfe in menschlicher Gestalt). Auch sonstige Zauber, die von solche Geschöpfen der Finsternis gewebt wurden, um ihre Feinde





zu täuschen, werden dadurch kurzzeitig offenbart. Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Novizen eine **VERSTAND**-Probe gelingen, ansonsten schlägt das Mirakel fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## WANDLE IN IHREM LICHT

**Lehre:** Mirakel (Grad 1)

**Zauberkosten:** 2 ZAU

**Entfernung:** bis zu 50 Meter je Stufe des Novizen

**Dauer:** 10 Minuten je Stufe des Priesters

**Ingredienzen:** eine Altarkerze

**Beschreibung:** Entzündet der Novize die Kerze, die während einer Zeremonie zu Ehren seiner Gottheit bereits benutzt worden sein muss, dann wird die dunkle Umgebung durch den Willen der Götter mit einem sanften, nicht blendenden Schein erhellt. Das Licht ist allen Kreaturen, die normalerweise in der Finsternis leben, extrem unangenehm und sie werden daher versuchen, ihm aus dem Weg zu gehen. Böse, willensschwache Geschöpfe wie niedere Dämonen meiden die erhellte Umgebung ebenfalls, sofern dies möglich ist. Magische Dunkelheit kann durch dieses Mirakel nicht oder nur stark abgeschwächt erleuchtet werden.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Novizen eine **VERSTAND**-Probe gelingen, ansonsten schlägt das Mirakel fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## ➤ SCHUSS- & WURFWAFFEN ➤

Nachdem wir uns ja bereits ausgiebig mit Nahkampfwaffen sowie deren Kampfmodifikatoren und Kosten beschäftigt haben, sollen in dieser bereits vierten Regelerweiterung von **RABENSCHNABEL** endlich auch verschiedene Arten von Schuss- sowie Wurfaffen entsprechend Erwähnung finden.

**Die Bedeutung der Werte im folgenden Schusswaffenschema ist wie folgt:**

**FEK:** Manche Schusswaffen erfordern weniger Geschick und Übung als andere. Beste Beispiele dafür sind wohl die Armbrust und im Gegensatz dazu der Langbogen. Der an dieser Stelle aufgeführte Bonus oder Malus wird bei der jeweiligen Waffe zum **Fernkampfwert (FEK)** addiert bzw. subtrahiert.

**SP:** Leichtere Wurfaffen verursachen regeltechnisch oft (aber nicht immer) weniger Schaden, da sie zumeist mit weniger Wucht auftreffen. Andererseits fügen Schusswaffen, welche über eine starke Zugwirkung ihre Geschosse verschleudern, meist schwere Verletzungen zu. Die hier aufgeführte Zahl wird entweder (wie im Falle einer Armbrust, die nun einmal nicht stärker gespannt werden kann) als fester Wert zum Würfelwurf mit dem **W10** addiert. Oder aber – wie bei den Nahkampfwaffen üblich – zur **STÄRKE** hinzugezählt bzw. davon abgezogen. Beispielsweise bedeutet die Angabe **S6**, dass die Waffe  $1W10+6$  Schadenspunkte verursacht (unabhängig von der eigentlichen **STÄRKE** des Charakters), während **S-1** heißt, dass die jeweilige Waffe den **STÄRKE**-Wert des Nutzers -1 beim Gegner erzielt.

schiedensten Materialien, das als loses Überwams getragen wird.

**Kotzen:** Ein rechteckiger bzw. runder Überwurf ohne Ärmel aus Loden oder grober Wolle. Der Kotzen hat lediglich ein Kopfloch sowie einen Brustschlitz.

**Kukulle:** Fester Bestandteil der Bekleidung gewisser Glaubensgemeinschaften. Ein bodenlanges, faltenreiches Übergewand mit sehr weiten Ärmeln, manchmal mit weiter Kapuze.

**Muff:** Röhrenförmiges Kleidungsstück aus Fell, in das von beiden Seiten die Hände gesteckt werden, um diese warm zu halten. Wird im Reich oft auch Stutzer oder Staucher genannt.

**Pelerine:** Ein eher kurzer Schulterumhang, ähnlich einer Gugel ohne Kapuze.

**Radmantel:** Ein Gewand, das aus einem an einer Seite geschlitzten, kreisförmigem Stoff besteht und in der Mitte eine Halsöffnung aufweist. Wird über die Schulter gehängt und weist manchmal einen Verschluss, Kragen und Armschlitz auf.

**Pagenkappe:** Einfache, haubenförmige Mütze, meist aus Filz angefertigt.

**Pilgerhut:** Breitrempiger Hut (manchmal aus Stroh gefertigt), der vor Sonne und Regen schützt.

**Ridikül:** Beutelartige Tasche als Bestandteil der Kleidung, zumeist bei Hofe verwendet und oft mit Stickerien oder verschiedenartigem Besatz verschönert.

**Schapel:** Reifenförmiger Kopfschmuck für Frauen, auch als Jungfrauenkrone bekannt.

**Schaube:** Vorn offener, glockiger, ohne Gürtel getragener Überrock, der die darunter liegenden Kleidungsstücke sichtbar macht.

**Schecke:** Modisches Obergewand aus Galland, das häufig von jüngeren Männern getragen wird. Kürzer als ein Surcot, aus dem es ursprünglich entstanden ist.

**Skapulier:** Ein vorn und hinten fast bis zum Boden reichendes Tuch mit Kopfloch, das über einer Ordens-tracht getragen wird.

**Schnabelschuhe:** Aus Leder gefertigtes Schuhwerk mit auffallend langer Spitze, die bisweilen mehr oder weniger stark nach oben gebogen ist.

**Suckenie:** Eine lange Obergewandung, meist ärmellos oder höchstens kurzärmelig, die über einer Tunika oder Cotte getragen wird.

**Surcot:** Tunika mit langen Ärmeln, die über die Cotte gezogen wird.

**Tappert:** Rockähnliches, stoffreiches Obergewand, dem Wappenrock nicht unähnlich. Zumeist vorn geschlossen, bisweilen mit Kapuze versehen.

**Trippen:** Hölzerne Unterschuhe, die unter das eigentliche, empfindliche Schuhwerk gebunden werden, um es vor Nässe und Schmutz zu schützen.

**Zaddelmütze:** Eine Filzkappe mit auffälligen Zaddeln.

**Reichweite (RW):** Hier ist die maximale Entfernung in Meter angegeben, mit der die jeweilige Waffe treffsicher noch ohne irgendwelche Abzüge genutzt werden kann. **Als Faustregel gilt: Übersteigt die Entfernung zum Ziel diese Zahl, so ist**



ein Malus von -10% bis -30 auf die Probe anzusetzen (nach Entscheidung der SL). Natürlich sind der Schuss- oder Wurfreichweite generell physikalische Grenzen gesetzt.

**Kampfnitiative:** Handliche, stets einsatzbereite Waffen können deutlich rascher genutzt werden als schwere, sperrige. Diese Zahl steht für den Wert, der bei der **Kampfnitiative** während jeder **Kampfsequenz (KS)** hinzugezählt oder abgezogen werden muss.

**Sonderregeln:** An dieser Stelle werden die speziellen Regelungen erwähnt, die für die jeweilige Waffe gelten. **Diese sind immer als optional zu verstehen.**

**Armbrust\*:** Eine vor allem bei schwer gerüsteten Soldaten oder Rittern gefürchtete Schusswaffe mit hoher Reichweite, die Rüstungen meist problemlos durchschlägt. Leicht zu erlernen, jedoch teuer. Muss vor jedem Schuss zeitaufwendig gespannt werden.

**Kosten:** 28 Goldmark

**FEK +10% | SP 6 | RW 180 m | Kampfnitiative -30%**

**Armbrust, Schwere\*:** Schwere Armbrüste werden zumeist von stabilen Gestellen abgefeuert und erzielen tödliche Verletzungen. Diese verheerenden Schusswaffen sind jedoch sperrig sowie schwer zu transportieren und daher fast ausschließlich in der Armee des Reiches zu finden.

**Kosten:** 65 Goldmark

**FEK +10% | SP 8 | RW 400 m | Kampfnitiative -40%**

**Blasrohr:** Exotische Waffe, die ursprünglich aus Kund sowie Punia stammt. Verschießt kleine Dornen oder Pfeile aus unterschiedlichen Materialien, die oft mit Gift versehen werden, um die niedrige Schadenswirkung zu erhöhen.

**Kosten:** 12 Goldmark

**FEK -10% | SP -2 | RW 25 m | Kampfnitiative +10%**

**Bogen:** Die klassische Schusswaffe aller Waidmänner, häufig zur Jagd eingesetzt. Eine hervorragende Waffe, um damit Feinde aus der Distanz zu bekämpfen.

**Kosten:** 16 Goldmark

**FEK – | SP 4 | RW 80 m | Kampfnitiative –**

**Kugelschnapper:** Eine abgewandelte Version der Armbrust, die aufgrund ihrer geringen Schadenswirkung sowie Reichweite spöttisch als „Damenwaffe“ bezeichnet wird. Verschießt Kugeln aus Ton oder Metall und wird eigentlich fast nur bei der Vogel- oder Kleinwildjagd genutzt.

**Kosten:** 24 Goldmark

**FEK +10% | SP 3 | RW 50 m | Kampfnitiative -20%**

**Langbogen:** Langbogenschützen gehören zu den tödlichsten Fernkämpfern im Königreich. Ihre Schussfolge ist weit höher als die von Armbrustschützen und sie können wahre Pfeilhagel auf Feinde niedergehen lassen. Zudem durchschlagen ihre Pfeile die meisten Rüstungen.

**Kosten:** 25 Goldmark

**FEK -10% | SP 6 | RW 200 m | Kampfnitiative -10%**

**Schleuder:** Schwer zu beherrschende, dann jedoch zielsichere, günstige und schnell einsatzbereite Waffe. Besteht aus einem langen Streifen Leder oder Stoff mit einer kleinen, mittigen Ausbuchtung für das Geschoss. Geschleudert werden können Steine oder Metallkugeln. Das Altvorderen-Reich besaß ganze Armeeeinheiten aus Schleuderern.

**Kosten:** 3 Silberheller

**FEK -20% | SP -2 | RW 100 m | Kampfnitiative +10%**

**Stockschleuder:** Stockschleudern erhöhen die Reichweite einfacher Schleudern dramatisch. Sie bestehen aus einem langen, oft mannshohen Holzschaft, an dessen oberem Ende die eigentliche Schleuder befestigt ist. Verschossen werden können Steine, Metallkugeln oder Pfeile.

**Kosten:** 3 Silberheller

**FEK -20% | SP -1 | RW 190 m | Kampfnitiative -10%**

**Wurfaxt:** Die Wurfaxt wird im Königreich meist als Franziska bezeichnet. Sie besitzt ein schmales, lan-





ges Axtblatt, das für einen stabilen Flug sorgt. Bei Schlachten wird diese Waffe in die vorderste Reihe der feindlichen Armee geschleudert, um diese aufzubrechen. **Kosten:** 5 Goldmark  
**FEK -10% | SP -1 | RW 15 m | Kampfnitiative –**

**Wurfdolch:** Eine leicht zu verbergende Waffe mit geringer Reichweite sowie Schadenswirkung, die jedoch rasch gezogen und geworfen werden kann. **Kosten:** 3 Goldmark  
**FEK – | SP -2 | RW 5 m | Kampfnitiative +10%**

**Wurfspeer:** Auch spezielle Wurfspeere waren in grauer Vorzeit fester Bestandteil der erfolgreichen Heerscharen des Altvorderen Reiches. Diese Waffen verfügen über einen Holzschaft, an dessen Ende eine metallene Spitze thront. **Kosten:** 8 Goldmark  
**FEK -10% | SP +1 | RW 25 m | Kampfnitiative -10%**

\*: Ignoriert nicht-magische, nicht natürliche Rüstung.

**Sonderregeln:** Für einige der hier beschriebenen Schusswaffen gelten spezielle Regeln.

■ **Armbrust:** Kann nur jede zweite Kampfsequenz abgefeuert werden.

■ **Armbrust, Schwere:** Kann nur jede vierte Kampfsequenz feuern.

## ERWEITERTE WAFFENLISTE

Die bisher erschienenen **RABENSCHNABEL**-Regeln beinhalten eine kleine Auswahl an Waffen samt deren spielrelevanten Werten. Doch in einer – sind wir doch mal ehrlich – eher unfreundlichen Welt, in der es an der Tagesordnung ist, dass es Mord und Totschlag gibt und die Gefahr hinter jeder Wegbiegung lauert, ist eine Vielzahl von unterschiedlichen Waffenarten vonnöten. Die nachfolgende Auflistung soll die bisher beschriebenen Mordwerkzeuge darum erweitern sowie sinnvoll ergänzen. **Diese Regeln sind optional.**

**Die Bedeutung der Werte im Waffenschema ist wie folgt:**

**NAK:** Nicht jede Waffe lässt sich so leicht parieren wie ein Schwert oder ein Streitkolben. Schwingt der SC z. B. einen Skorpion, so muss er mehr Erfahrung besitzen, um sich nicht womöglich selbst damit zu treffen und seinen Gegner tatsächlich zu verletzen. Der Wert an dieser Stelle wird vom **Nahkampfwert (NAK)** des SC abgezogen oder hinzugezählt.

**SP:** Kleinere, schnellere Waffen verursachen regeltechnisch oft (aber nicht immer) weniger Schaden. Die hier aufgeführte Zahl wird zu den **Schadenspunkten (SP)** addiert oder von ihnen subtrahiert.

**Abwehr (ABW):** Nicht jede Waffe lässt sich gleich leicht abwehren. Dieser Wert modifiziert die **Abwehrversuche** des SC (oder NSC).

**Kampfnitiative:** Kleine, leichte Waffen können schneller geführt werden als schwere, unhandliche. Darum steht diese Zahl für den Wert, der bei der **Kampfnitiative** hinzugezählt oder abgezogen werden muss.

**Sonderregeln:** An dieser Stelle werden die speziellen Regelungen erwähnt, die für die jeweilige Waffe gelten. **Diese sind immer als optional zu verstehen.**

**Ahlspieß\*:** Beim Ahlspieß handelt es sich um eine ritterliche Stangenwaffe mit einer geraden, vierkantigen Klinge und run-

der Parierscheibe. Wird benutzt, um schwere gegnerische Rüstungen leichter zu durchdringen. **Kosten:** 36 Goldmark  
**NAK -10% | SP +1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative -10%**

**Degen:** Elegante, schnelle Waffe ohne Schneide, die nur zum Zusteichen genutzt werden kann. Gilt im Königreich vornehmlich als edle Waffe des Adels. **Kosten:** 40 Goldmark  
**NAK -10% | SP -1 | Abwehr – | Kampfnitiative +20%**

**Garrote:** Heimtückisches Mordwerkzeug, das aus einem Metalldraht oder einer Schlinge besteht, meistens befestigt an kurzen Holzstäben, das dazu benutzt werden kann, um einen Gegner leise zu erdrosseln. **Kosten:** 15 Silberheller  
**NAK -20% | SP -3 | Abwehr -30% | Kampfnitiative +20%**

**Flamberge\*:** Zweihändig geführtes Schwert, das seinen Namen von der gewellten (flammenartigen) Klinge erhalten hat. Wird vor allem von Doppelsöldnern bzw. Gassenhauern genutzt. Relativ teuer, da diese Waffen meist speziell für den Träger angepasst wurden. Darum gibt es so gut wie keine Flambergen mit einheitlichen Längen. **Kosten:** 60 Goldmark  
**NAK -10% | SP +3 | Abwehr -10% | Kampfnitiative -10%**

**Glefe\*:** Eine Stangenwaffe, die sich aus dem Rossschinder entwickelt hat und bevorzugt von speziellen Einheiten der Armee des Reiches verwendet wird. **Kosten:** 25 Goldmark  
**NAK – | SP +1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative +10%**

**Häschereisen:** Eine nicht-tödliche Stangenwaffe, mit der Gegner gefangen und festgehalten werden. Sie besteht aus einem langen Stab, an dessen Ende zwei halbkreisförmige Metallhaken sitzen, die mit nach innen gerichteten, spitzen Stacheln bewehrt sind. **Kosten:** 42 Goldmark  
**NAK -20% | SP -1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative –**

**Helmbarte\*:** Auch als Hellebarde bekannt. Eine vielseitig einsetzbare Stangenwaffe, mit der Hauen, Stechen und Reißen möglich sind. **Kosten:** 30 Goldmark  
**NAK – | SP +2 | Abwehr -10% | Kampfnitiative –**

**Hippe:** Die Hippe entstand aus einem Werkzeug der Waldarbeiter des Reiches. Diese Stangenwaffe verfügt über eine gebogene, hakenförmige Schneidklinge, die fest an einem hölzernen Stab befestigt ist. **Kosten:** 16 Goldmark  
**NAK – | SP +1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative +10%**

**Knüppel:** Ein einfaches, meist relativ schweres Stück Holz, mit dem man gar prächtig Schädel einzuschlagen vermag und das nun wirklich jeder benutzen kann. **Kosten:** 5 Silberheller  
**NAK – | SP -2 | Abwehr -10% | Kampfnitiative –**

**Knüppel, Beschlagen:** Die nach wie vor primitive Weiterentwicklung des Knüppels, nun aber am Waffenende bestückt mit Metalldornen oder -nieten. **Kosten:** 2 Goldmark  
**NAK – | SP -1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative -10%**

**Kriegsgabel:** Kriegsgabeln haben sich aus der einfachen Mistforke entwickelt und wurden im großen Bauernkrieg in Mäusen häufig von den Aufständischen verwendet. Diese Stangenwaffe verfügt über einen stabilen Holzschaft mit zwei langen, gerade gebogenen Metallspitzen. **Kosten:** 10 Goldmark  
**NAK -10% | SP +1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative +10%**

**Kriegsflegel\*:** Auch diese zweihändig geführte Waffe entstand aus einem einfachen Werkzeug der Bauern, nämlich dem



**Dreschflegel.** Der Strick wurde dabei durch eine Kette ersetzt und der eigentliche Flegel gerne mit Metall verstärkt oder mit metallenen Dornen versehen.

**Kosten:** 12 Goldmark

**NAK -10% | SP +3 | Abwehr -20% | Kampfnitiative -20%**

**Kriegsgeißel\*\*:** Die Kriegsgeißel ist sozusagen die einhändige Variante des Kriegslegels und besteht aus einem meist hölzernen, mit Leder umwickelten Griffstück, an dessen Ende eine runde, dornenbewehrte Metallkugel oder ein metallener Stab schwingt. Diese Waffe kann trotz getragener Rüstung schwerste Verletzungen verursachen.

**Kosten:** 20 Goldmark

**NAK -10% | SP +1 | Abwehr -20% | Kampfnitiative +10%**

**Malchus:** Diese Infanteriewaffe verfügt über eine einschneidige Klinge, die vom Heft zur Spitze hin breiter wird. Sie ist kürzer als beispielsweise ein Breitschwert, auch wenn die Klingebreite oft ähnlich markant ist.

**Kosten:** 14 Goldmark

**NAK – | SP -1 | Abwehr – | Kampfnitiative –**

**Morgenstern:** Einhändig geführte Weiterentwicklung des beschlagenen Knüppels, am Waffenkopf meist mit Stacheln oder metallenen Nieten versehen. Eine einfache, günstige Waffe, die oft vom einfachen Volk benutzt wird.

**Kosten:** 10 Goldmark

**NAK -10% | SP +1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative -10%**

**Peitsche:** Eine schwer zu beherrschende Waffe, die zwar wenig Schaden zufügt, aufgrund ihrer Reichweite aber dennoch gefürchtet ist. Wird allerdings weniger auf dem Schlachtfeld, als vielmehr als Folterinstrument benutzt.

**Kosten:** 18 Silberheller

**NAK -20% | SP -2 | Abwehr -20% | Kampfnitiative +20%**

**Richtschwert:** Ein eher zeremonielles, zweihändiges Schwert, das nahezu ausschließlich von Henkern bei Hinrichtungen benutzt wird.

**Kosten:** 30 Goldmark

**NAK -10% | SP +1 | Abwehr – | Kampfnitiative -10%**

**Rossschinder\*:** Stangenwaffe des einfachen Soldaten, die dazu verwendet wird, Pferde zu verletzen oder deren Reiter anzugreifen. Auf einem bis zu zwei Meter langen Holzschaft ist eine breite, am Ende gebogene Klinge mit dolchartiger Spitze und seitlichem Dorn angebracht.

**Kosten:** 30 Goldmark

**NAK -10% | SP +1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative +10%**

**Säbel:** Einseitig geschliffene, bei der Kavallerie beliebte Waffe, kürzer als ein normales Schwert und mit leicht gekrümmter Klinge sowie Fingerschutz.

**Kosten:** 15 Goldmark

**NAK – | SP -1 | Abwehr – | Kampfnitiative +10%**

**Sax:** Eine einschneidige Hiebwaaffe, die ursprünglich aus Norna stammt. Normalerweise von der Länge einer Bauernwehr, die sie im Norden des Reiches auch größtenteils abgelöst hat. Als Langsax einem Schwert vergleichbar.

**Kosten:** 7 Goldmark

**NAK +10% | SP -1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative +10%**

**Scheibendolch:** Diese kurze Waffe ist in fast allen Bevölkerungsschichten anzutreffen. Sie erhält ihren Namen von der Parierscheibe zwischen Klinge und Griff. Oft findet sich eine zweite solche Scheibe am Griffende.

**Kosten:** 5 Goldmark

**NAK +10% | SP -2 | Abwehr -10% | Kampfnitiative +10%**

**Schlagring:** Heimtückische Nahkampfwaffe zwielichtiger Gestalten. Sie besteht meist aus einem metallenen Griff, durch den die Finger der Faust gesteckt werden.

**Kosten:** 3 Goldmark

**NAK +10% | SP -3 | Abwehr -20% | Kampfnitiative +20%**

**Streitaxt\*:** Schwere, zweihändig geführte Wuchtwaffe mit einer oder zwei halbrunden Schneiden.

**Kosten:** 18 Goldmark

**NAK – | SP +1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative -10%**

**Totschläger:** Primitives, überaus hinterhältiges Schlagwerkzeug übler Haderlumpen. Zumeist bestehend aus einem kurzen sowie robusten Lederbeutel, der mit einer Metallkugel oder schweren Stein bestückt ist.

**Kosten:** 13 Silberheller

**NAK – | SP -3 | Abwehr -30% | Kampfnitiative +20%**

**\*: Muss zweihändig geführt werden.**

**\*\*:** Ignoriert nicht-magische, nicht natürliche Rüstung.

**Sonderregeln:** Einige der neu vorgestellten Waffen benötigen spezielle Spielregeln (diese sind allerdings optional).

**Garotte:** Um eine Garotte wirkungsvoll einzusetzen, muss das Opfer *überrascht* werden. Dem Opfer muss im Falle einer erfolgreichen Überraschung ab der **zweiten Kampfsequenz** eine **KONSTITUTIONS-Probe** mit steigenden Abzügen gelingen (jeweils in **10%-Schritten**), um nicht aufgrund des Luftmangels ohnmächtig zu werden. Zeitgleich ist ebenfalls eine **STÄ- oder GES-Probe** (mit den gleichen Mali) gestattet, um sich selbständig der Waffe zu entziehen). Sobald die erste der **KON-Proben** misslingt, so stirbt der SC bzw. NSC, sofern er nicht von außen zeitnah Hilfe erhält.

**Peitsche:** Die Peitsche ist eine eher ungewöhnliche Waffe, die nur wenig Schaden verursacht. Allerdings kann sie einen Gegner *entwaffnen*, sofern nach einem regulären Angriff mit dieser Waffe dem Gegner keine **GES-Probe** mit einem Abzug von **10%** gelingt.

**Totschläger:** Ein Totschläger erhöht die Chance, einen *überraschten* Gegner (ohne Helm) nach einem erfolgreichen Angriff zu *betäuben* um **30%**. Alternativ kann der Angreifer versuchen, den *überraschten* Gegner *bewusstlos* zu schlagen.





## ZUSÄTZLICHE KAMPFREGELEN

Kampf ist ein (leider) entscheidender Faktor im unbarmherzigen Hintergrund von **RABENSCHNABEL** und jene, die ihre Waffe geschickt und kraftvoll zu nutzen wissen, werden am Ende siegreich aus unausweichlichen Konfrontationen hervorgehen. Die nachfolgenden, optionalen Spielregeln für Nah- und Fernkampf sollen den jeweiligen Kampfverlauf abwechslungsreicher und spannender gestalten.

### ANGRIFF VON HINTEN

Kluge Gegner werden während eines Scharmützels versuchen, ihren Gegner auszumanövrieren, um somit in seinen Rücken zu gelangen und ihn leichter zu treffen. Regeltechnisch heißt dies, dass im Nahkampf bei einer Attacke von hinten ein Bonus von **+10%** auf den **Nahkampfwert (NAK)** erfolgt. Dies kann mit der optionalen **Übermachts-Regelung** kombiniert werden und ist dann besonders gefährlich.

### BEWEGUNG

Gerät man unter Beschuss, so sollte man tunlichst nicht erschrocken regungslos verharren, um somit ein leichtes Ziel zu bieten. Je schneller sich eine Kreatur bewegt, desto schwerer ist es, sie mit einer Schusswaffe anzuvisieren und anschließend zu verletzen.

| Bewegung               | Malus              |
|------------------------|--------------------|
| langsam (gehend)       | -10% auf FEK-Probe |
| schnell (laufend)      | -20% auf FEK-Probe |
| sehr schnell (rennend) | -30% auf FEK-Probe |

### DECKUNG

Befindet sich ein Gegner in Deckung, so ist er naturgemäß mit Schusswaffen weit schwerer zu treffen. Je nach der Art dieses passiven Schutzes gelten daher auch verschiedene Abzüge auf den **FEK-Angriffswurf**.

| Deckung                 | Malus              |
|-------------------------|--------------------|
| leicht (niedrige Mauer) | -10% auf FEK-Probe |
| mittel (großer Felsen)  | -20% auf FEK-Probe |
| schwer (Mauerzinnen)    | -30% auf FEK-Probe |

### EINSATZ VON SCHILDEN

Im **RABENSCHNABEL**-Regelwerk unterscheiden wir zwischen drei Schildgruppen mit unterschiedlichen Größen: **klein** (z. B. Parierschild bzw. Buckler), **mittel** (z. B. Wappenschild) sowie **groß** (Turmschild). Ganz abgesehen von den Kosten, dem Gewicht und dem Transport dieser Schilde gilt regeltechnisch, dass diese gegen verschieden viele Angreifer Schutz bieten. Im Klartext: Ein Buckler gewährt aufgrund seiner kleinen Grundfläche lediglich einen Schutz gegen jeweils **einen** Gegner, während ein Turmschild theoretisch gegen **bis zu drei** Gegner seinen Schutz entfaltet.

| Schild       | Schutz gegen     |
|--------------|------------------|
| Parierschild | 1 Gegner NAK     |
| Wappenschild | 2 Gegner NAK/FEK |
| Turmschild   | 3 Gegner NAK/FEK |

Alle diese Schildarten gewähren ihrem Nutzer einen zusätzlichen Schutz von **1 Punkt Rüstungsschutz (RSS)** auf **alle Körperzonen**.

Beim Umgang mit den unterschiedlichen Schilden ist der gesunde Menschenverstand sowohl der SL wie auch der SC gefragt: Denn selbst das größte Turmschild nützt nichts, sofern ein Angriff überraschend oder gar von hinten erfolgt. Auch im **Fernkampf (FEK)** spielen Schilde natürlich eine wichtige Rolle; hierbei gilt:

| Schild       | Malus              |
|--------------|--------------------|
| Parierschild | -10% auf FEK-Probe |
| Wappenschild | -20% auf FEK-Probe |
| Turmschild   | -30% auf FEK-Probe |

Auch hierbei wichtig: Erfolgt ein Fernkampfangriff z. B. von hinten, so sind Schilde leider relativ nutzlos.

### GRÖSSE

Kleine Kreaturen sind mit Schusswaffen schwerer zu treffen als große. Ein Riese ist darum kaum zu verfehlen, ein Kaninchen stellt allerdings eine echte Herausforderung für den Schützen dar. Entsprechend werden in den Spielregeln Abzüge oder Zuschläge zugewiesen.

| Ziel                   | Bonus oder Malus   |
|------------------------|--------------------|
| winzig (Maus)          | -30% auf FEK-Probe |
| sehr klein (Kaninchen) | -20% auf FEK-Probe |
| klein (Wolf)           | -10% auf FEK-Probe |
| groß (Oger)            | +10% auf FEK-Probe |
| sehr groß (Mantikor)   | +20% auf FEK-Probe |
| riesig (Drache)        | +30% auf FEK-Probe |

### ÜBERRASCHUNG

Wie bereits erwähnt werden clevere Gegner versuchen, einen Vorteil im Kampf zu erlangen, indem sie z. B. einen Hinterhalt legen und es ihnen damit möglich wird, überraschend anzugreifen.

Damit ein solcher Überraschungsangriff erfolgreich ist, muss den SC oder NSC eine entsprechende **Probe** auf das „passende“ Attribut gelingen (beispielsweise **VERSTAND**, um sich zu **Verbergen**), wie üblich modifiziert durch entsprechende Zuschläge.

Gelingt dies soweit, so haben alle überfallenen SC oder NSC eine Probe auf ihre **REAKTION (REA)** frei, um den Effekten der Überraschung zu entgehen. Auch diese Probe kann durch die zugeordneten Fähigkeiten (wie z. B. **Wachsamkeit**) modifiziert werden.

Alle NSC und SC, denen diese **REAKTIONs-Probe nicht** gelingt, müssen die Nachteile eines Überraschungsangriffs voll hinnehmen. Diese sind: **-30%** auf alle **Angriff/Abwehr-** sowie **Ausweichversuche** und **Proben**. Eine erfolgreiche Attacke des Feindes verursacht zudem **+3 SP**. **Die Nachteile der Überraschung gelten lediglich für eine Kampfsequenz.**

Schlafende SC und NSC werden **immer überrascht** (es sei denn, sie verfügen über die angeborene Fähigkeit **Ein Auge offen**) und gelten zusätzlich während der ersten Kampfsequenz als **wehrlos**.



**Beispiel:** Gunnar Eisenwerke hat es endlich geschafft, den verhassten Verbrecher Agila Eberwolf einzuholen, der sich in einer verlassenen Burgruine eingenistet hat. Dieser lauert nun auf dem bröckelnden Wall hinter einigen Mauerzinnen, um seine gespannte Armbrust auf Gunnar abzufeuern, der sich vorsichtig nähert. Als der Bogenschütze Agila bemerkt, beginnt er jedoch rasch zu rennen und läuft dabei im Zickzack auf einen schützenden Felsen zu.

Agila hat einen **FEK-Wert** von **56%** und benutzt eine Armbrust, die eine effiziente **Reichweite** von **180 Metern** hat. Er legt auf den rennenden Gunnar an und feuert! Da dieser noch etwas über 200 Meter (also über der maximalen RW der Armbrust) von dem heimtückischen Schurken entfernt ist, hält die SL einen Abzug von **10%** auf den FEK für angebracht. Außerdem bewegt sich Gunnar **rennend**, so dass ein weiterer Malus von **30%** anfällt. Die Trefferchance für Agila beträgt während dieser Kampfsequenz also lediglich **16%**. Der Wurf für den gewagten Schuss ergibt eine 34, so dass der Bolzen am sich nähernden Gunnar vorbeisaust.

In der nächsten Kampfsequenz würden die Abzüge für Entfernung sowie Bewegung wohl entfallen, dafür käme aber ein Malus von **20%** erneut hinzu, weil Gunnar sich dann im Schutze eines Felsens befindet. Auch Agila ist schwer zu treffen: Zwar bewegt er sich kaum, nutzt jedoch die Mauerzinnen als effektiven Schutz (Abzug von **30%** auf den **FEK-Wert**). Immerhin ist der Langbogen Gunnars der Armbrust von Agila leicht überlegen, was ihre effiziente Reichweite angeht, so dass hier keine Abzüge drohen.

Beide Kontrahenten können sich nun dafür entscheiden, zu **zielen**, um ihre Trefferchancen entscheidend zu verbessern. Bis zu **drei Kampfsequenzen** kann gezielt werden, was dann zu einem **Gesamtbonus** von **30%** führen würde.



**Optional: SCHUTZ FÜR SCHADEN** Es ist in lebensgefährlichen Kampfsituationen möglich, die getragene Rüstung abzunutzen, um damit den Verlust an **Lebenskraft (LEB)** zu verringern. Hierbei gilt, dass die Rüstung natürlich nur dann beschädigt und somit abgenutzt werden kann, wo sie auch getragen wird sowie immer nur **ein Punkt an Rüstungsschutz (RSS) je Treffer** eingesetzt werden darf. Dies bedeutet, würden eigentlich an einer Stelle, an der die getragene Rüstung einen **RSS** von **2 Punkten** aufweist nach der Schadensermittlung sowie Abzug des Rüstungsschutzes noch 5 Punkte von den **LEB** abgezogen werden, der **RSS** um 1 Punkt (dauerhaft, bis zur Reparatur) gesenkt und damit 1 weiterer Schadenspunkt verhindert wird.

## WUNDEN & HEILUNG

Es ist nicht gerade unwahrscheinlich, dass es während einem der unzähligen dramatischen Abenteuer der SC dazu kommt, dass sie sich mit der Waffe in der Hand zur Wehr setzen müssen und dabei – oh Weh und Ach – womöglich sogar Verletzungen davontragen. Generell wird im **RABENSCHNABEL**-Regelwerk zwischen drei **Verletzungs-**

**Zuständen** unterschieden: **leicht**, **schwer** und **lebensbedrohlich**. Verliert ein Spielcharakter **bis zur Hälfte** seiner **Lebenskraft (LEB)**, so gilt er als **leicht verletzt**. Solche Verletzungen können gut behandelt werden und heilen von selbst relativ schnell.

Verfügt ein SC nur noch **unter der Hälfte seiner LEB**, so ist er **schwer verwundet** und muss entsprechend versorgt werden. Er kann zwar noch normal agieren, aber die erlittenen Verletzungen können nicht von selbst heilen.

Sobald ein Spielcharakter jedoch soviel Schaden erlitten hat, dass seine Lebenskraft irgendwann **unter 0 Punkte gefallen ist**, dann fällt er **bei misslungener KON-Probe** in eine tiefe Bewusstlosigkeit und gilt als **lebensbedrohlich verletzt**. Er kann nun schnell sterben (z. B., sofern er nochmals verwundet wird) und benötigt dringend fachkundige Hilfe!

Wer kann nun also verletzten SC zur Hilfe eilen und diese versorgen?

Zunächst einmal können alle jene, die über die Fähigkeit **Feldscher** verfügen, verletzte Personen in **jedem Verletzungszustand** bis zu einem gewissen Maß behandeln (sofern ihnen eine **VERSTAND-Probe** gelingt). Versorgen sie einen leicht verletzten SC, so erhält dieser nach der Behandlung **1W5 Lebenskraft-Punkte** zurück. Im Falle eines schwer verletzten SC wird dieser stabilisiert und bekommt immerhin **1 Lebenskraft-Punkt** zurück. Bei einem lebensbedrohlich verletzten SC gelingt es mit dieser Fähigkeit jedoch nur, die betroffene Person am Leben zu erhalten.

**Jede Verletzung kann nur einmal behandelt werden.** D. h., nach jedem Kampfgeschehen darf die Fähigkeit **Feldscher** entsprechend auch nur einmal je verletztem Spielcharakter Anwendung finden.

Besitzt ein SC oder NSC die Fähigkeit **Heilkunst**, so sieht die Angelegenheit schon etwas anders aus. In diesem Fall erhalten **leicht verletzte SC 1W10 Lebenskraft-Punkte** zurück, **schwer verletzte 1W5 Lebenskraft-Punkte** und **lebensbedrohlich verletzte SC immerhin 1 Punkt** (und versetzt sie in den Zustand schwer verletzt). Hierfür ist allerdings ebenfalls eine erfolgreiche **VERSTAND-Probe** des Helfers vonnöten.

Werden **leicht verletzte** Charaktere von Personen mit **Feldscher** oder **Heilkunst** betreut, so **regenerieren** sie doppelt so schnell **Lebenskraft-Punkte** wie üblich. **Schwer Verletzte** müssen hierfür während ihrer Erholungsphase jedoch von NSC oder SC mit **Heilkunst** behandelt werden. **Lebensbedrohlich verletzte** Charaktere regenerieren **ausschließlich** dann (in normaler Geschwindigkeit) Lebenskraft, wenn sie von einer Person mit **Heilkunst** betreut werden.

**Zu beachten ist hierbei, dass lebensbedrohlich verletzte SC ohne entsprechende Behandlung binnen einer Zeitdauer sterben, die ihrem KONSTITIONS-Wert in Minuten entspricht.**

## MÖGLICHKEITEN DER HEILUNG

Die „normale“ Heilungsrate eines gewöhnlichen Lebewesens (und ja, dazu zählen auch die Spielcharaktere) beträgt im Zustand einer **leichten Verletzung 1 Punkt LEB am Tag**. Hierzu darf der SC jedoch keine anstrengenden Tätigkeiten ausführen, ansonsten regeneriert er während dieser Zeitperiode keinerlei Lebenskraft. Wird der leicht verletzte



Spielcharakter von jemandem mit *Feldscher* oder *Heilkunst* betreut, so heilt er sogar **2 LEB-Punkte am Tag**.

**Schwer verletzte** SC regenerieren ihre Wunden nicht mehr ohne fachkundige Hilfe. Ihre Verletzungen können nur dann mit **2 Punkt LEB am Tag** ausheilen, sofern sie von einer Person mit *Heilkunst* behandelt werden, ansonsten erhalten sie unter den pflegenden Händen von jemandem mit der Fähigkeit *Feldscher* wenigstens **1 Punkt LEB pro Tag**.

Schlussendlich können **lebensbedrohlich verletzte** SC überhaupt nur dann **LEB** regenerieren, sofern sie jemand betreut, welcher der *Heilkunst* mächtig ist. Und selbst dies lediglich mit **1 Punkt am Tag** bei absoluter Ruhe.

Zum Glück gibt es jedoch heilsame Zaubersprüche (wie z. B. „*Handauflegen*“ der Hexen, „*Madradas Kuss*“ aus der Lehre der Naturmagie oder das Mirakel „*Nektar der Götter*“). Verfügt man jedoch nicht über magischen Beistand, so gibt es da unter anderem noch sogenannte **Lebenselixire**. Diese können in erster Linie bei Alchemisten erworben werden. Ein **minderes Lebenslixier** kostet **55 Goldmark** und bringt **1W5+1 Punkte an Lebenskraft** für leicht und schwer Verletzte zurück. Ein (**höheres**) **Lebenselixier** schlägt mit satten **150 Goldmark** zu Buche, regeneriert dafür allerdings **1W10+5 Lebenskraft-Punkte** bei Verwundeten aller Verletzungs-Zustände.

Da sich das einfache Volk selbstverständlich keine solch horrend teuren Tränke leisten kann, sind diese auf ihre Kräuterfrauen angewiesen. Diese verfügen eventuell über das Wissen, einen heilsamen Pflanzensud herzustellen. Solche **Kräutertees** können allerdings lediglich leicht sowie schwer verletzten Personen **2 Punkte LEB** zurückbringen (und die Kosten schwanken stark – von einigen wenigen Münzen bis hin zu ein paar Schweinen, Ziegen oder Hühnern).

Und dann gibt es dann noch jene, die den alten Mächten anhängen und dazu in der Lage sind, wundersame **Wundbandagen** aus geheimnisvollen, pflanzlichen sowie tierischen (und übernatürlichen?) Zutaten herzustellen. Diese helfen nicht nur ausgezeichnet gegen alle möglichen Infektionen (wie z. B. *Wundbrand*), sondern können **1W5 Lebenskraft-Punkte** bei Personen aller Verletzungs-Zustände heilen. Allerdings sind solche Wundbandagen nicht nur relativ kurz haltbar, ehe sie ihre heilsamen Eigenschaften verlieren, sondern werden von den oftmals schwer aufzufindenden, wunderlichen Anhängern der alten Mächte nur eher ungern an jene ausgehändigt, die nicht ihrem dahinschwindenden Glauben folgen ... Die Bezahlung wird in diesem Fall nie in Geld bestehen, sondern sehr viel eher in einer zu lösenden Aufgabe, die eine solch eremitisch lebende Persönlichkeit selbst nicht bewältigen kann.

## FINALE FÄHIGKEITENLISTE

In den bisher erschienenen **RABENSCHNABEL**-Spielregeln wurden immer wieder mal neue **Fähigkeiten** für SC und NSC eingeführt. Darum sollen diese hier als (voraussichtlich) vollständige Übersicht mit jeweils kurzer Beschreibung noch einmal gesammelt aufgeführt werden. Es ist zwar relativ wahrscheinlich, dass z. B. mit entsprechen-

den Abenteuern noch die eine oder andere Fähigkeit „nachgereicht“ wird, dies wird dann aber die Ausnahme bleiben.

**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**

**Alchemie** Ein umfassendes Wissen zur mysteriösen Kunst der Alchemie ist dem Charakter zu eigen. Mit Hilfe eines Laboratoriums vermag er Tränke zu brauen, Elixiere zu mischen und allerlei sonstige Mixturen anzurühren **VER**

**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**

**Betäubender Hieb** Diese Fähigkeit erlaubt es einem Charakter, einen Kontrahenten gezielt zu *betäuben*. Dabei ist es nicht zwingend notwendig, den Kopf zu treffen: Auch ein heftiger Schlag auf andere verletzliche Körperteile (wie z. B. die männlichen Klöße) ist dazu geeignet. Der betäubende Hieb kostet den Angreifer **1 ATTACKE** und erfolgt mit einem Abzug von **10%** auf den **NAK**-Wert. Dem Kontrahenten ist ein Abwehr- oder Ausweichversuch gestattet. Verursacht der Angriff Schaden (egal in welcher Höhe) und misslingt dem Opfer eine **KON**-Probe, dann ist der Gegner für **1W10 KS** minus seinen **KON**-Bonus *betäubt* (jedoch immer mindestens **1 KS**). Er erhält dadurch **-20%** auf alle seine Attributswerte **NAK**

**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**

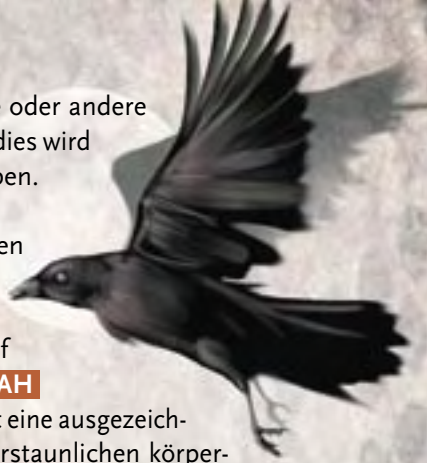
**Blitzschnell\*** Der Charakter ist seit seiner Geburt extrem reaktionsschnell **REA**

**Blut der Altvorderen\*** Das lebensspendende, kraftvolle Vermächtnis seiner mächtigen Ahnen pulsiert durch den Körper des Charakters. Er verfügt über zwei zusätzliche Punkte **LEB** und seine Verletzungen heilen doppelt so schnell wie normal **KON**

**Böser Blick\*** Der Charakter kann andere Personen nach Belieben einschüchtern – er hat „so etwas“ an sich, das anderen Personen unheimlich ist **PER**

**Brauen** Was haben ein Alchemist und ein Mönch gemeinsam? Sie können beide brauen. Ob nun Bier oder ein Zaubertrank – wo ist der große Unterschied **VER**

**Charmant** Aufgrund von Veranlagung, Übung und Erfahrung gelingt es dem Charakter, andere Personen mit seiner





Art unmerklich zu beeinflussen und um den Finger zu wickeln **PER**

**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 erspüren **WAH**

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

**Ein Auge offen\*** Diese seltene, womöglich lebensrettende Eigenschaft befähigt den Charakter dazu, selbst im Schlaf eine gewisse Wachsamkeit beizubehalten. Er kann daher *während des Schlafs* nicht überrascht werden. Der Nachteil ist, dass er auf natürlichem Wege nur halb so schnell Verletzungen heilt **WAH**

**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 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**

**Fallen stellen** Aufgrund seiner Kenntnisse vermag der Charakter, allerlei Wildfallen zu stellen, um sich von der Beute zu ernähren **GES**

**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 Lebens die nützliche Fähigkeit, Verletzungen zu behandeln und dafür zu sorgen, dass auf dem Schlachtfeld niemand verblutet oder an Wundbrand stirbt **VER**

**Fersengeld** Übung macht den Meister, selbst wenn es um eine rasche Flucht geht. Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter, sich mit einer um ein Drittel (aufgerundet) erhöhten Chance seines aktuellen **BEW**-Werts von einer Gefahrensituation *wegzubewegen* **BEW**

**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**

**Furchtlos\*** Durch ein Geschenk des Schicksals ist der Charakter besonders mutig und selbst durch abscheuliche Anblicke nicht leicht zu erschüttern **WIL**

**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**

**Gaukelei** Der Charakter beherrscht allerlei unterhaltsame Taschenspielertricks, kann jonglieren, gute Witze erzählen sowie Zauberkunststücke vorführen **GES**

**Geborener Magier\*** Die Macht der Zauberkunst durchdringt den Charakter. Er verfügt über vier zusätzliche Punkte **ZAU** und regeneriert magische Energie doppelt so schnell wie normal (addiert sich mit der Fähigkeit *Meditation*) **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: Arkan** Diese Sprache verwenden Akademie-Magier, um sich untereinander zu verständigen **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 Sprache: Hexen** Diese Sprache verwenden jene weisen Frauen, die an Madrada und Naturgeister glauben, um sich untereinander zu verständigen **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 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: Hexen** Hierunter fallen sowohl die Zaubergesten aus dem Buch des Zwilichts, wie auch spezielle Symbole, die nur Hexen kennen **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**

**Geschichtskunde** Ein umfassendes Wissen über die Historie seines Landes (und über dessen Grenzen hinaus) ist dem Charakter zu eigen **VER**

**Gesetzeskunde** Der Charakter hat Gesetztestexte studiert und gelernt, diese zu interpretieren **VER**

**Gesang** Aufgrund einer langwierigen Lehre bei einem offensichtlich hervorragenden Meister hat der Charakter eine gut ausgebildete und angenehme Stimme, mit der er Zuhörer bestens zu unterhalten weiß **PER**

**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**) **NAK**

**Gezielter Hieb** Hervorragende Krieger vermögen es, trotz der Abwehrversuche und Bewegungen ihrer Gegner, diese an empfindlichen (und ungeschützten) Stellen des Körpers



zu treffen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass aufgrund dieser Fähigkeit **nach einem erfolgreichen Treffer im Nahkampf** die Prozentzahlen des Würfelwurfs (erneut) getauscht werden dürfen, um somit quasi die doppelte Auswahl im Schadensschema zu erhalten. *Gezielter Hieb* kann mit *Treffsicher* (NAK) kombiniert werden **NAK**

**Gleichgewichtssinn\*** Der Charakter hat schon seitdem er laufen kann einen untrüglichen Sinn dafür entwickelt, nicht aus dem Gleichgewicht zu geraten. Dies hilft natürlich bei irgendwelchen eher halbsbrecherischen Aktivitäten wie z. B. beim Balancieren auf einem schmalen Felsgrat oder dem Dach eines Gebäudes **GES**

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

**Glücksspiel** Der Charakter verwendet kleine und unauffällige Tricks (und manchmal auch gezinkte Karten und manipulierte Würfel), um seinem „Glück“ beim Spiel auf die Sprünge zu helfen **GES**

**Götterkunde** In einem Tempel, auf einer Schule oder Akademie hat der Charakter sich das Wissen um den Götterglauben angeeignet; sein Spezialgebiet ist dabei immer der Gott, den er selbst anbetet **VER**

**Goldkehlchen\*** Gütige Götter bedachten den Charakter mit einer herausragend schönen Stimme, die jedermann leicht in ihren Bann zieht **PER**

**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 strategisches Vorgehen in Schlachten und Scharmützeln **VER**

**Heilkunst** Der Charakter hat umfassende Kenntnisse über verschiedene Krankheiten sowie den Aufbau des Körpers und die Funktion der Organe, was ihn dazu befähigt, Kranke entsprechend zu pflegen oder sogar aufwendige Behandlungen oder komplexe Operationen auszuführen **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**

**Kahnfahren** Der Charakter hat gelernt, kleinere Boote effizient zu rudern und zu steuern **GES**

**Kampfrausch\*** Hierbei handelt es sich um eine angeborene Fähigkeit, die nicht erlernt werden kann. Während eines Kampfes kann der Charakter dadurch in eine wilde, ungehemmte Raserei verfallen, bei der er weder Freund noch Feind kennt und auf sein eigenes Leben keinerlei Rücksicht nimmt (**WIL-Probe**). Regeltechnisch bedeutet dies, der SC wirft für die Ermittlung des Schadens **2W10** (anstelle von einem) und darf den **höheren Wert** dieses Wurfs auswählen. Allerdings kann er bis zum Ende des aktuellen Kampfgeschehens weder ausweichen noch parieren. Sobald alle Gegner besiegt sind, muss dem SC eine Probe auf **WILLENSKRAFT** gelingen, ansonsten greift er ungestüm seine Gefährten an **NAK**

**Karrenlenken** Der Charakter ist problemlos dazu in der Lage, allerlei verschiedene Wagen zu bewegen, ohne diese, etwaige Ware oder womöglich gar deren Passagiere zu beschädigen **GES**

**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 **1W5** ermittelt, der SC kann entsprechend bis zu **fünf** missglückte Proben während eines Abenteuers 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**

**Kochen** Der Charakter kann (meistens) selbst aus den minderwertigsten Zutaten ein einigermaßen schmackhaftes Gericht zaubern **VER**

**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 **VER**

**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 **FEK**

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

**Meuchelmord** In zwielichtigen Kreisen hat der Charakter gelernt, seine Feinde möglichst schnell, unauffällig und ohne Kampf ums Leben zu bringen. Er muss das Opfer hierzu allerdings völlig überraschen und darf lediglich kleinere Stichwaffen wie Dolche o. ä. verwenden. Nach einer erfolgreichen, unmodifizierten **ATTACKE** darf der Meuchelmörder dabei einmalig seinen **STÄRKE**-Wert verdoppeln. Herkömmliche Rüstung schützt nicht vor einem solchen hinterhältigen Angriff, lediglich natürlicher Schutz (wie z. B. Schuppenhaut) sowie der **KON-Bonus** dürfen wie üblich abgezogen werden **NAK**

**Musizieren** Ein Instrument zu beherrschen ist eine feine Sache. Der Charakter tut sich darin hervor, mindestens einem Musikinstrument gar wohlfeile Klänge zu entlocken. Entsprechend wird jeweils nach der Fähigkeit angegeben, um welches Instrument es sich handelt, also z. B. „Musizieren: *Schalmei*“ **GES**

**Navigation** Mit Hilfe der Sterne, dem Stand der Sonne oder (falls vorhanden) einem Kompass sowie Seekarten ist es dem Charakter möglich, ein Schiff sicher durch die Weiten des Meeres zu seinem Bestimmungsort zu führen **VER**

**Orientierung** Es fällt dem Charakter leicht, sich anhand von Geländemerkmale, gewissen natürlichen Gegebenheiten oder anhand anderer Dinge zu orientieren **VER**

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





**Plappermaul** Es ist fast unmöglich, sich dem ununterbrochenen Redeschwall dieses Charakters zu widersetzen. Und solange er spricht, ergibt auch alles irgendwie Sinn. Allerdings darf die betroffene Person nicht zu lange darüber nachdenken, denn dann kommt heraus, dass alles nur leeres Geschwätz gewesen ist **PER**

**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 **NAK**

**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**

**Resistenz: Krankheit** Der Charakter hat über die Jahre – vielleicht sogar aufgrund schwerer, überstandener Erkrankungen – eine gewisse Widerstandskraft gegenüber Krankheiten entwickelt **KON**

**Resistenz: Magie\*** Aus unerfindlichen Gründen verfügt der Charakter über eine angeborene Widerstandskraft gegen viele Formen der Zauberei – in erster Linie aber solche Magie, die gegen seinen Geist gerichtet ist. Ihm ist in solchen Fällen eine Probe auf **WIL** gestattet, um den Auswirkungen (teilweise) zu entgehen **WIL**

**Resistenz: Mutation\*** Die Götter waren gnädig und gewähren dem Charakter einen gewissen Schutz gegen die furchtbaren Sphärenstaub-Mutationen, die ihn ansonsten zu einem Gezeichneten machen würden **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**

**Schätzen** Durch eine gesunde Mischung aus Erfahrung, ei-

nem geübten Auge sowie Bauchgefühl vermag es der Charakter, den Wert von wertvollen Dingen abzuwägen **VER**

**Scharfschütze** Mit seinem geschulten Blick und viel Übung 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**

**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**) **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 nasen 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**

**Spürnase\*** Seit seiner Geburt hat der Charakter ein untrügliches Gespür für versteckte und verborgene Dinge und kann diese selbst anhand z. B. kleiner Ritzen im Mauerwerk oder winziger Hinweise förmlich erspüren **WAH**

**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**

**Tanzen** Je nach seinem Hintergrund und der Umgebung, in der er aufgewachsen ist, beherrscht der Charakter z. B. einfache Volkstänze und/oder den stilvollen höfischen Tanz **GES**

**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**

**Treffsicher (FEK/NAK)** Diese Fähigkeit kann sowohl für den Fernkampf wie auch den Nahkampf erlernt werden und bietet dem Charakter die Möglichkeit, gezieltere Treffer zu platzieren. Regeltechnisch können hierdurch die festgestellten Trefferzonen auf dem **Schadensschema** um bis zu **10 Prozentpunkte** nach oben oder unten geändert werden. Es ist also möglich, von einem (eventuell durch eine Rüstung geschützten) Körperteil zu einem ungeschützten Bereich zu wechseln. Die Fähigkeit muss allerdings separat für **Fernkampf** und **Nahkampf** erlernt werden

**FEK NAK**





**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**

**Umgarren** Charmant und gutaussehend zu sein ist eine Sache, aufgrund dieser Fähigkeit weiß ein Charakter, sein Gegenüber emotional erfolgreich zu verführen **PER**

**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**

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

**Verkleiden** Unter Zuhilfenahme von Schminke, eventuell falschen Haarteilen und Bärten, entsprechender Bekleidung und sonstigen Hilfsmitteln ist der Charakter dazu in der Lage, sein Aussehen auf verblüffende Weise zu verändern **VER**

**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 **FEK NAK**

**Wieselfink\*** Von Kindesbeinen an war der hiermit gesegnete Charakter schon schnell zu Fuß und rannte allen anderen davon. Diese Fähigkeit verleiht einen permanenten Bonus auf **BEW** in Höhe von 10% **BEW**

**Wildschütz** Niederwild darf im gesamten Reich auch vom gemeinen Volk (jedoch zumeist mit der Hilfe von Fallen) gefangen werden. Bei Hochwild liegt der Fall jedoch anders. Der Charakter hat sich die verbotenen Künste der Jagd auf Hochwild mit allen dazu nötigen Kenntnissen zu eigen gemacht **GES**

**Wortgewandt** Der Charakter ist ein ausgezeichnete Redner; er weiß mit seinen Worten zu beeindrucken und zu überzeugen **PER**

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

**Zauberfokus** Diese ungewöhnliche Fähigkeit wird fast ausschließlich an den Akademien der berühmten Kampfmagier des Königreiches beigebracht. Sie ermöglicht es einem Zauberkundigen, selbst bei einer zugefügten Verletzung und den damit einhergehenden Schmerzen seinen geistigen Fokus auf die erfolgreiche Vollendung des Spruchs nicht zu verlieren. Regeltechnisch ist dem SC daher in diesem Fall eine **WIL**-Probe gestattet; ist diese erfolgreich, so wird der begonnene Zauberspruch nicht vorzeitig abgebrochen und kann seine volle Wirkung entfalten **WIL**

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

**Zauberkunst: Blutmagie** Eine ungute Vermengung von Hexerei, Naturmagie, Nekromantie und Dämonenbeschwörung. Diese (auch für den Zauberkundigen) höchst gefährliche und kraftzehrende Art der Magieanwendung wird nicht schrift-

lich, sondern nur mündlich von Schamanen zu Schamanen weitergegeben. Für ihre erfolgreiche Anwendung ist meist das Blut von Opfern oder sogar das des Anwenders vonnöten **VER**

**Zauberkunst: Dämonenbeschwörung** Ihre dunkle Blütezeit erreichte die heute in den meisten Reichen verbotene Dämonologie und damit fest verbundene Herbeirufung und Beherrschung von Dämonen im mächtigen Altvorderen-Reich. Mit dessen Untergang verschwand auch die Dämonenbeschwörung weitgehend in den Schatten. Diese verderbte Zauberart birgt das Versprechen großer Macht... für einen entsetzlichen Preis **VER**

**Zauberkunst: Hexerei** Ein Charakter mit dieser Eigenschaft wurde in den überlieferten Mysterien der Hexerei unterwiesen und kann daher Zauber aus der uralten Schule der Hexenkunst anwenden **VER**

**Zauberkunst: Mirakel** In den prachtvollen Tempeln und Schreinen des Königreiches lehren die ehrenwerten Priester diese hohe Kunst, die Gunst der Götter zu erbitten und damit wundersame Zauber zu wirken **VER**

**Zauberkunst: Naturmagie** Unter anderem die geheimnisvollen Druiden des wilden Waisenwaldes, aber ebenso die wandernden Geweihten der Zeugemutter Madrada greifen auf die uralten Mächte der Elemente und des Lebenskreislaufes zurück **VER**

**Zauberkunst: Nekromantie** Eine verfernte und bei Todesstrafe verbotene Form der schwarzen Magie, bei der die erneute Belebung von toten Kreaturen aller Art sowie die Erlangung ewigen (wenn auch verfluchten) Lebens im Mittelpunkt steht **VER**

**Zauberkunst: Trugbilder** Die Magie der Illusionen und Schemen ist sicherlich eine hohe Kunst, die allerdings im Alten Königreich nicht allzu gern gelitten ist. Nur zu oft wird sie von Scharlatanen oder eher zwielichtigen Zauberkundigen dazu ausgenutzt, sich selbst zu bereichern und arglose Opfer gar böse zu neppen **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**

## AUTOMATISCHE ERFOLGE

Diese große Anzahl an Fähigkeiten könnte ja durchaus zu wahren Würfelorgien verleiten. Dies ist aber nicht notwendig, werden **automatische Erfolge** verwendet. Die Regelung ist denkbar einfach: Treten zwei SC oder NSC in einem speziellen Fachgebiet gegeneinander an (das durch eine passende Fähigkeit abgedeckt wird), so gewinnt stets derjenige, der über die entsprechende Fähigkeit verfügt. Würden also zwei Personen in ein Handgemenge geraten, so obsiegt die Person, die *Raufen* als Fähigkeit besitzt.

Besitzen beide SC bzw. NSC die zugehörige Fähigkeit, so wird eine **vergleichende Probe** gemacht: Es wird gewürfelt und die Würfelzahl verglichen. **Wer weiter unterhalb seines Attributswertes (samt Boni) liegt, der gewinnt.**





# Schnutenbach



**F**olgt 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 trägt. 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 feisen 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



Karl-Heinz Zapf

# Mächte, Mythen, Moddermonster

Ein klassisches Rollenspiel-Regelwerk  
von Fans für Fans

**D**as legendäre Moddermonster ist endlich wieder da! Und zwar mit dieser limitierten Ausgabe zum 30-jährigen Jubiläum des kultigen old school Rollenspiel-Regelwerks. **Inklusive aller offiziellen Regelbücher sowie dem ersten Abenteuerband „Der König soll sterben“!** 424 Seiten pure Rollenspiel-Nostalgie in einem monströsen Buch!

Moddermonster

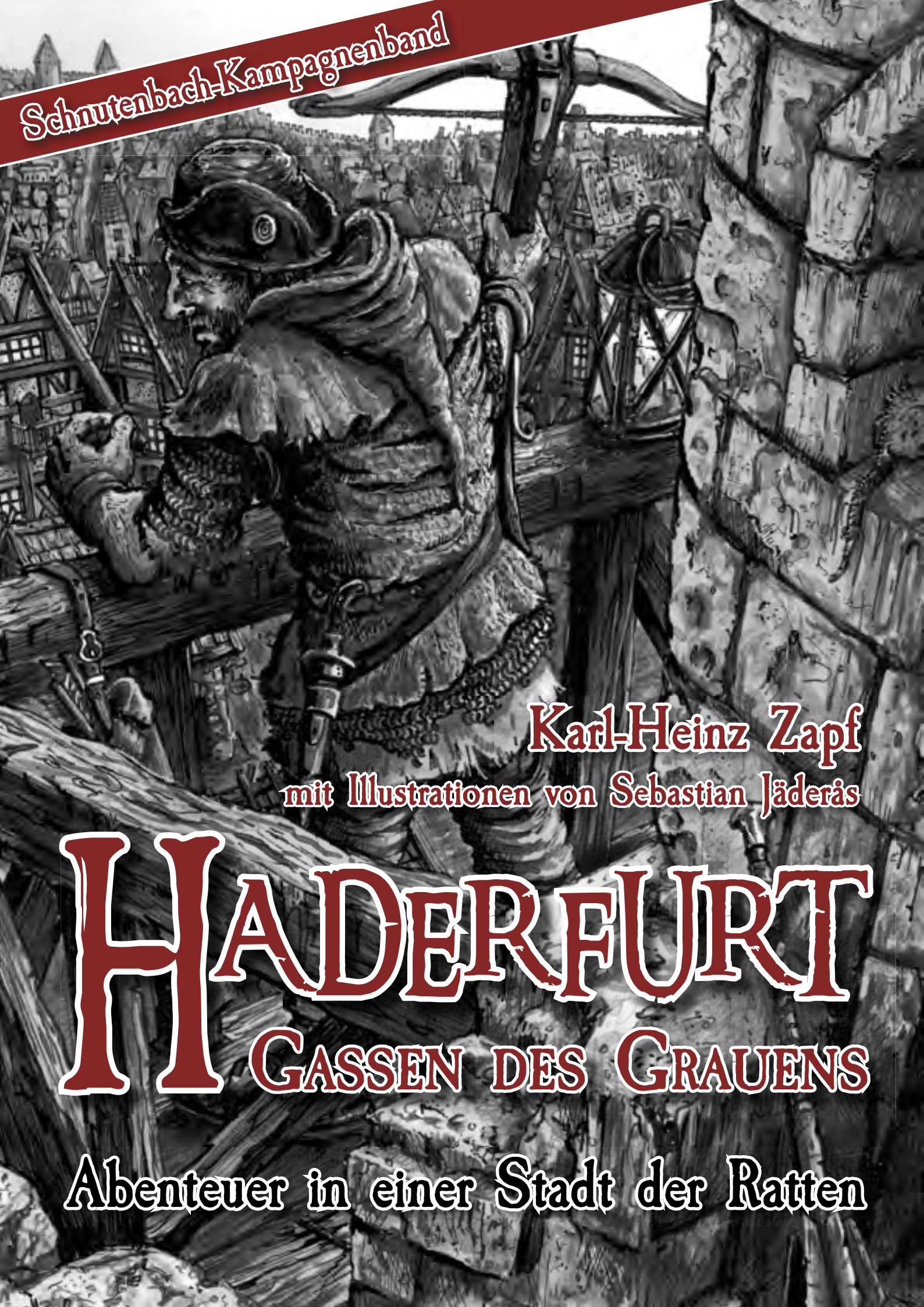
(Monstrum  
pellitum  
sordi-dum)



[www.moddermonster.jimdofree.com](http://www.moddermonster.jimdofree.com)



Schnutenbach-Kampagnenband



Karl-Heinz Zapf

mit Illustrationen von Sebastian Jäderås

# HADERFURT

## GASSEN DES GRAUENS

Abenteuer in einer Stadt der Ratten



**NOCH MEHR  
SPIEL IST  
STRAFBAR!**

**CON DER LANGEN SCHATTEN**

**GDLS**

**SPIELE-KULT SEIT 1991**

**CONDERLANGENSCHATTEN.WIMDOFREE.COM**



# RABENSCHNABEL

## ROLLENSPIEL-EINSTEIGERREGELN

**N**un 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 diesem bisher umfangreichsten **RABENSCHNABEL**-Erweiterungsband findest du jetzt alles, was du benötigst, um dir einen **spielfertigen Charakter** zu erstellen. Sage und schreibe **80 Start-Professionen** aus vier **generellen Klassen** mit vielen interessanten Fähigkeiten warten auf dich! Außerdem werden die allgemeinen Spielregeln z. B. durch die ausführliche Beschreibung von Schusswaffen, aber auch verfeinerte Kampfregeln (inklusive Heilungszeiten) sowie neue Zaubersprüche erweitert und ergänzt. Hinzu kommt eine vollständige Liste der Fähigkeiten in diesem ständig weiter ausgebauten, kostenlosen Spielsystem.



**SCHNUTENBACH.JIMDOFREE.COM**