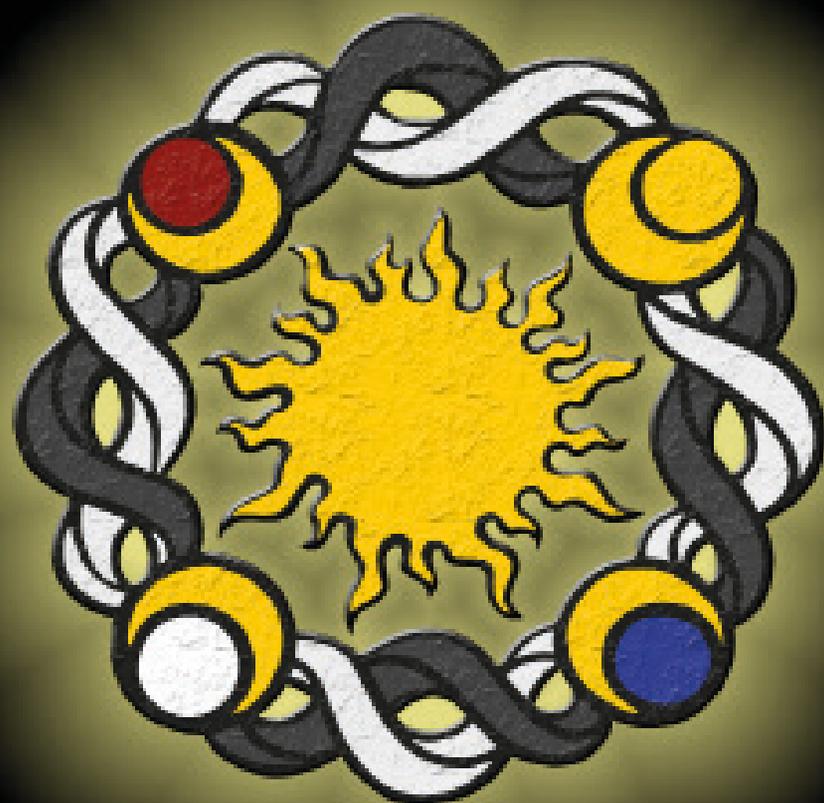


Sarôsta

Das dunkle Zeitalter



Schnellstarter - Regeln
Gratisrollenspieltag 2017



Herzlich willkommen bei

Sarôsta – Das dunkle Zeitalter!

Ihr haltet hier einen Schnellstarter in der Hand, der darauf ausgelegt ist, dass ihr möglichst schnell in die Welt von Sarôsta – Das dunkle Zeitalter eintauchen könnt. Ihr braucht nichts weiter dazu als dieses Heft, einige 12-seitigen Würfeln und Fantasie, um los spielen zu können. In diesem Schnellstarter wurden die Regeln sehr reduziert, um den Einstieg zu erleichtern. Die volle Vielfalt der Regeln findet ihr im „Sarôsta – Das dunkle Zeitalter Regelwerk“.

Der Schnellstarter bietet einen kleinen Einblick auf die Welt Aiara, doch es gibt natürlich noch viel mehr zu erkunden. Wenn ihr jetzt mehr wissen wollt, schaut doch auf die Website: www.sarosta.at

Dort gibt es tiefgehende Informationen zu den Völkern, der Welt und vieles mehr. Die Website wird laufend ergänzt, sodass es immer wieder neue Inhalte zu entdecken gibt. Natürlich werdet ihr dort auch über die neuesten Projekte auf dem Laufenden gehalten. Ihr wollt die Autorin mal persönlich kennenlernen und ihr Fragen stellen? Kein Problem, schaut doch auf der Website nach auf welchen

Veranstaltungen Sarôsta – Das dunkle Zeitalter vertreten ist.

Genug der Worte, ich wünsche euch viel Spaß beim Spielen und Entdecken!

Bereitgestellt für den Gratis-Rollenspiel-Tag 2017



Mehr Informationen dazu findet ihr auf
www.gratisrollenspieltag.de

Mit besonderem Dank an: Georg Weidinger für deine mörderisch gute Abenteueridee und deine Hilfe bei den Regeln.

Mit großem Dank an: Franz-Josef Lerch, Cherry & Georg Weidinger und alle Testspieler





Inhaltsverzeichnis:



1. Regeln

a. Allgemein	4
b. Talentproben	4
c. Eigenschaftsproben	7
d. Vergleichende Proben	7
e. Wundversorgung	7
f. Behinderung	9



2. Kampf

a. Allgemeines	10
b. Kampf mit Waffen	12
c. Schaden durch Waffen	12
d. Waffenloser Kampf	15
e. Fernkampf	16
f. Patzertabelle	18



3. Magie

a. Allgemeines	19
b. Widerstand	22
c. Nebenwirkung	22



4. Die Welt

a. Momentane Situation	28
b. Die Götterwelt	28



5. Abenteuer

„Eine kurze Zwischenlandung“	29
Zusammenfassung	29
Das Dorf Neuheim	31
Der Tatort	34
Befragung der Zeugen	36
Das Motiv	41
Die Gerüchte	42
Das Ende	42



Beispielshelden	43
Tirian Stolzer	44
Dietbald Schiederich	48
Alessia Cientydera	51
Dayria Wächterer	55
Lexikon	59



Impressum:

Idee, Umsetzung, Texte: Clarissa Lerch

Illustrationen: Sissy Falkenthal, Nicole Pustelny, Franz-Josef Lerch

Layout und Design: Clarissa Lerch



1. Talent-Proben



1. Regeln

a. Allgemein:

Es wird immer mit 12-seitigen Würfeln (W12) gewürfelt. Sollen mehrere Würfel verwendet werden, so wird dies mit der entsprechenden Zahl vor dem W12 ausgedrückt. 3W12 bedeutet, dass 3 Würfel mit 12 Seiten gleichzeitig verwendet werden. Ist etwas unklar, so liegt die letzte Entscheidung immer beim Spielleiter.

Die auf dem Charakterbogen angegebene Geschwindigkeit ist die Höchstgeschwindigkeit dieses Volkes.

Sprint = (Konstitution + Gewandtheit) x 2 in Kampfrunden; dabei wird die Höchstgeschwindigkeit des Volkes erreicht

Dauerlauf = (Konstitution + Gewandtheit) in Spielrunden, dabei liegt die Geschwindigkeit um 1 Punkt unter der Höchstgeschwindigkeit

Normale Gehgeschwindigkeit = Liegt 2 Punkte unter der Höchstgeschwindigkeit

b. Talent-Proben

Für jede Probe werden mehrere Würfel verwendet. Die Anzahl ergibt sich aus der Summe des Talentwerts und Eigenschaftswerts. Um eine Probe zu schaffen, müssen Erfolge gewürfelt werden.

Ein Erfolg ist jeder Würfel unter oder gleich dem Maximalwurf (MW). Dieser ist standardmäßig bei 6, bei Sekundärtalenten bei 7.

Grundsätzlich reicht ein Erfolg, um eine Probe zu bestehen. Je mehr Erfolge der Held hat, desto besser ist ihm die Probe gelungen. Bei sehr anspruchsvollen Proben können aber

1. Talent-Proben

auch mehr Erfolge nötig sein, um die Probe zu schaffen.

Es gibt drei verschiedene Arten von Talenten:

Fertigkeiten

Fertigkeiten bezeichnen den Teil der Talente, die sich der Held in Laufe seines Lebens angeeignet hat.

Fähigkeiten

Fähigkeiten sind Dinge, die jeder in den Grundzügen beherrscht.

Kenntnisse

Kenntnisse sind reines angelerntes Wissen und erlernte Talente.

Sekundärtalente

Sekundärtalente sind spezielle Bereiche des Haupttalents, also eine Art Spezialisierung. Auf dem Heldenbogen sind diese eingerückt und kursiv dargestellt.

Alle Sekundärtalente haben einen Maximalwurf von 7. Außerdem darf bei Sekundärtalenten jede 1 weiter gewürfelt werden, umso mehr Erfolge zu bekommen.

Nicht vorhandene Talente:

Hat jemand ein Sekundärtalent nicht, so kann bei den Fähigkeiten & Fertigkeiten auf das

Haupttalent ausgewichen werden. Ist dieses auch nicht vorhanden, so kann er diese Probe nicht würfeln. Es kann nicht von einem Haupttalent auf ein Sekundärtalent ausgewichen werden.

Soll ein nichtvorhandenes Haupttalent gewürfelt werden, so darf er alleine mit den Eigenschaftswürfeln würfeln. Bei Kenntnissen darf nicht ausgewichen werden oder nur mit den Eigenschaftswürfel gewürfelt werden.

Wenn auf ein anderes Talent ausgewichen wird, liegt der Maximalwurf bei 5.

Beispiel

Die Helden wollen ihre Beine schonen und haben sich Pferde besorgt. Der Spielleiter fordert eine Probe auf Reiten.

Alessia hat in Reiten keinen Talentwert. Da es eine Fähigkeit ist, kann sie auf die Hauptfähigkeit ausweichen. Das wäre hier Körperbeherrschung, darauf hat sie einen Talentwert von 5. Sie muss aber gegen einen Maximalwurf von 5 statt 6 würfeln.

Besonderheit:

Es gibt einige Talente bei denen zwei Eigenschaften angegeben sind. Hier liegt es im Ermessen des Spielleiters, welches Talent bei der Probe anzuwenden ist.

1. Talent-Proben

Beispiel

So kann ein besonders charmanter Held versuchen mit seinem Charisma zu feilschen, während ein anderer Charakter sich mehr auf seine Intuition verlassen wird um den kleinsten Makel zu finden um den Preis zu drücken.

Vermeidung unnötiger Proben

Eine Probe sollte nur dann gewürfelt werden, wenn diese auch eine relevante Auswirkung auf das momentane Geschehen hat. Gerade auf Proben, die nur einen Erfolg brauchen, kann verzichtet werden, wenn der Held einen Talentwert von 4 hat.

Besondere Zahlen

Patzer:

Sind bei einer Probe alle Würfel eine 12, so ist dies ein Patzer. Diese Probe ist nicht nur nicht bestanden, sondern wurde kolossal in den Sand gesetzt. Dementsprechend sollte sich der Meister auch etwas Passendes einfallen lassen. Es sollte aber nicht dazu führen, dass der Held wegen des Würfelpechs stirbt.

Welche Auswirkungen dies im Kampf hat, steht in der Patzertabelle (Seite 18).

Beispiel

Ein Kletterhaken bricht ab und fällt in die Tiefe, gerade als der Held es nach oben geschafft hat. Der Dietrich bricht im Schloss ab oder das Schloss wird kaputt und lässt sich gar nicht mehr öffnen.

Erschwernisse und Erleichterungen

Gewisse Umstände können dazu führen, dass eine Probe leichter oder schwieriger auszuführen ist. Das kann sich auf zwei verschiedene Weisen auswirken:

Änderung des Maximalwurfes

Der Maximalwurf ändert sich durch äußere Umstände und durch (nicht) vorhandenen Werkzeuge. Gutes Werkzeug sorgt für eine Erleichterung. *Beispiele für Erschwernisse: Zeitdruck, Alkoholisierung, große Müdigkeit, Ablenkung, fehlendes oder improvisiertes Werkzeug*

Die Höhe der Erschwernis richtet sich danach, wie stark der negative Einfluss ist. Jemand der volltrunken ist kann eine Erschwernis von bis zu 4 Punkten haben, jemand der gerade einmal leicht betrunken ist, hat eine Erschwernis von 1 Punkt.

Änderung der Anzahl der Erfolge

Die Anzahl der benötigten Erfolge verändert sich durch die Komplexität der Probe.

Das richtige Werkzeug führt zu einer Erleichterung, durch die der Maximalwurf gesenkt wird.

Beispiel

Bei einem komplexen Schloss sind mehr Erfolge nötig, als bei einem einfachen.

1. Wundversorgung

c. Eigenschaftsproben

Proben alleine auf eine Eigenschaft sind eher selten. Da die Eigenschaften nur bis Stufe 6 gehen, nicht wie die Talente bis 12, wird bei Eigenschaftsproben die Stufe verdoppelt.



d. Vergleichende Proben

Es gibt immer wieder Situationen, in denen zwei Proben miteinander verglichen werden müssen. Wenn zum Beispiel ein Held jemanden anlügen will, so kann der Belogene eine Probe auf Verhalten Erkennen würfeln, um die Lüge zu durchschauen. Es werfen beide ihre Probe und derjenige mit mehr Erfolgen hat gewonnen.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit der höheren Eigenschaft bei diesem Talent, ist dieser auch gleich, so entscheidet der höhere Talentwert, sonst entscheidet der Spielleiter.

Beispiel

Ein kleiner Junge versucht, Tirian zu bestehlen, dieser würfelt eine Probe auf Sinnesschärfe, um es bemerkt. Tirian ist durch den belebten Marktplatz und das Gespräch, das er führt, abgelenkt. Deshalb ist die Probe für Tirian um zwei Punkte erschwert. Es wird eine vergleichende Probe gewürfelt.

Der kleine Junge darf mit vier (Diebstahl 2, Fingerfertigkeit 2) Würfeln gegen einen Maximalwurf von 6 würfeln. Tirian würfelt mit fünf (Sinnesschärfe 3, Intuition 2) gegen einen Maximalwurf von 4 (6 – 2 Erschwernis). Der Junge würfelt 1, 3, 1, 5 und hat damit vier Erfolge. Tirian würfelt 2, 4, 1, 9, 11 und hat damit drei Erfolge. Somit hat der kleine Junge mehr Erfolge und kann erfolgreich den Geldbeutel stehlen.



e. Wundversorgung

Wird ein Held im Kampf verletzt, kann diese mit „Wundversorgung“ behandelt werden. Dabei wird zwischen zwei Proben unterschieden.

Untersuchung und Erstversorgung

Mit der ersten Probe wird die Wunde untersucht, gereinigt und eine Erstversorgung durchgeführt. Diese Probe ist nicht erschwert und wird einmal für alle Wunden gewürfelt. Hier wird normalerweise Klugheit als Eigenschaft verwendet.

Förderung der Heilung

Diese Probe ist um die Schwere der Wunde erschwert. Für je zwei Erfolge kann ein Schandenskästchen geheilt werden.



1. Magische Heilung

Diese Probe muss für jede Wunde einzeln gewürfelt und darf am gleichen Tag nicht wiederholt werden. Hier wird normalerweise Fingerfertigkeit als Eigenschaft verwendet.

Erschwernisse bei Wunden:

Verletzung +0, leichte Wunde -1, mittlere Wunde -2, schwere Wunde -3, Tödliche Wunde -4

Diese Probe dauert:

Verletzung & leichte Wunde: 2 Spielrunden
Für jede schwerere Verletzung eine weitere Spielrunde.

Beispiel

Dietbald wurde im Kampf eine mittelschwere Beinwunde geschlagen. Alessia macht sich gleich daran, ihn zu verarzten. Sie hat einen Wert von 4 auf Wundversorgung, 3 auf Klugheit und 3 auf Fingerfertigkeit.

Für die erste Probe hat sie sieben Würfeln zu Verfügung und würfelt gegen 6. Sie würfelt 2, 3, 7, 11, 8, 12, 9 und hat somit zwei Erfolge. Sie hat also erfolgreich die Wunde gereinigt und erstversorgt.

Mit der zweiten Probe wird nun die Heilung eingeleitet. Sie darf hier auch mit sieben Würfeln würfeln, da die Probe um 2 Punkte erschwert ist, muss die Würfelzahl unter 4 bleiben. Die Würfel zeigen 1, 9, 4, 1, 2, 6, 11 - also vier Erfolge.

Damit kann sie zwei Schadenskästchen heilen. Somit wird aus der mittleren Wunde eine Verletzung und Meran hat keine Einschränkungen mehr.

Magische Heilung

Auch hier müssen zwei Proben gewürfelt werden. Die erste Probe wirft der Spieler auf Wundversorgung gewürfelt, damit er die Wunde richtig einschätzen kann und um zu wissen, was er richten muss. Ist diese Probe geschafft, kann er mit der magischen Heilung beginnen. Mehr zu Magie findet sich auf Seite 18.

Dazu würfelt er eine Probe auf „Verbessern“ & „Mensch“, die Schwierigkeit wird von der Schwere der Wunde vorgeben. Will der Magier also eine leichte Wunde heilen, so wäre die Wirkung „Winzig“, bei einer „schweren Wunde“ wäre sie „Normal“.

Bei größeren Wunden kann er diese auch nur zum Teil heilen. Der Magier wirkt einen Zauber auf „Winzig“ und setzt somit die „schwere Wunde“ auf eine „mittlere Wunde“ herunter. Die Wunde wird also um die Wirkung hinunter gesetzt.

Es gilt wie bei normalen Wunden, dass jede einzeln behandelt werden muss und die Probe nur einmal am Tag gewürfelt werden darf.

1. Behinderung

Die Magische Heilung dauert so lange wie die normale.

(Heilkunden Wunde), Holzbearbeitung, Malen & Zeichnen, Tätowieren, Verstecken, Tanzen

f. Behinderung

Schweres Gepäck und Rüstungen schränken die Bewegung des Trägers ein. So fallen ihm gewisse Sachen deutlich schwerer als jemanden ohne Rüstung.

Keine Einschränkungen:

Behinderung: 1 - 4

Leichte Einschränkungen:

Behinderung: 5 - 7

Auswirkungen: Attacke (AT) und Parade (PA) um 1 Punkt erschwert, Initiative - 2.

1 **Erschwernis:** Akrobatik, Fliegen, Körperbeherrschung, Klettern, Schwimmen, Feinschmied

Mittlere Einschränkungen

Behinderung: 8 - 11

Auswirkung: AT und PA um 2 Punkte erschwert, Initiative - 4.

2 **Erschwernisse:** Akrobatik, Fliegen, Körperbeherrschung, Klettern, Schwimmen, Feinschmied

1 **Erschwernis:** Heimlichkeit, Seefahrt, Segeln, Schleichen, Schneidern, Lederbearbeitung, Schmiedekunst, Wundversorgung

Schwere Einschränkungen

Behinderung: über 12

Auswirkung: AT und PA sind um 3 Punkte erschwert, Initiative - 6.

3 **Erschwernis:** Akrobatik, Fliegen, Körperbeherrschung, Klettern, Schwimmen, Feinschmied

2 **Erschwernis:** Heimlichkeit, Seefahrt, Segeln, Schleichen, Schneidern, Lederbearbeitung, Schmiedekunst, Wundversorgung (Heilkunden Wunde), Holzbearbeitung, Malen & Zeichnen, Tätowieren, Verstecken, Tanzen

1 **Erschwernis:** Diebstahl, Schlösser öffnen, Musizieren, Fischen, Fallen stellen, Reiten, entfesseln



2. Kampf



2. Kampf

a. Allgemeines:

Initiative

Der Initiativewert bestimmt die Reihenfolge im Kampf. Derjenige mit der höchsten Initiative beginnt, bei Gleichstand entscheidet der höhere Wert auf Gewandtheit. Im Zweifelsfalle entscheidet der Spielleiter.

Initiativegrundwert = MU + GE + IN

Initiative = Initiativegrundwert + 1W12 + Modifikationen – Behinderung

Fällt der Initiativewert auf oder unter 0, so ist der Held kampfunfähig und muss sich erst wieder orientieren bevor, er wieder am Kampf teilnehmen kann.

Der Kampf wird in Kampfunden gespielt.

Dabei wird zwischen Freien Handlungen und Komplexen Handlungen unterschieden. Jedem Helden stehen eine freie und zwei komplexe Handlungen zu.

Freie Handlungen

Unter einer Freien Handlung fallen kleine Aktionen, die so kurz und unkompliziert sind, dass sie ohne großes Überlegen durchgeführt werden können.

Ausweichen:

Der Kämpfer versucht der Attacke des Gegners aus zu weichen. Ausweichen kann der Held auch dann, wenn er seine Attacke und Parade schon verbraucht hat.

Kämpf der Held mit mehr als einem Gegner, so ist die Probe für jeden Gegner (ab dem zweiten) um 1 Punkt erschwert. Ist man von vier

2. Kampf

oder mehr Gegnern umzingelt, so ist ein Ausweichen unmöglich.

Gelingt das Ausweichen so hat man sich aus dem Kampf etwas zurückziehen können. Der Held muss sich danach erst positionieren (komplexe Handlung Position), um weiter kämpfen zu können.

Misslingt das Ausweichen, darf der Angreifer Schaden würfeln.

Rufen: 3 – 5 kurze Wörter

Komplexe Handlung:

Grundsätzlich stehen dem Helden zwei komplexe Handlungen zu. Er muss sich am Anfang der Kampfunde entscheiden, was er tun will und dies ansagen.

Angriff und Parade:

Pro Runde kann der Held einmal Angreifen und einmal parieren oder je zweimal angreifen oder parieren.

Der zweite Angriff findet 6 Initiative Punkte nach dem ersten statt. Hat jemand also Initiative 12 so würde seine zweite Attacke bei Initiative 6 stattfinden.

Bewegen:

Der Held kann sich seine Geschwindigkeit in Schritte bewegen, jede 90° Drehung kostet einen Schritt.

Position:

Vom Boden aufrichten, nach dem Ausweichen neu positionieren und ähnliches, um sich in eine günstigere Position zu begeben, ohne den Ort zu verlassen.

Orientieren:

Der Held orientiert sich und verschafft sich einen Überblick über die aktuelle Lage. Er darf den W12 für die Initiative neu würfeln.

Besondere Kampfsituationen

Gewisse Umstände oder Situationen haben einen großen Einfluss auf den Kampf. Hier ein paar der häufigsten: (- = Erschwernis)

Dämmerung: AT -1/PA -1

Mondlicht: AT -2/ PA -2

Sternenlicht: AT -3/ PA -3

In knietiefem Wasser: AT -2 /PA -2

In hüfttiefem Wasser: AT -3/ PA -3

Fliegender Gegner: AT -3/ +3

Angreifer liegt am Boden: AT -3 / PA -3

Angreifer kniet: AT - 2/ PA -2

Angreifer auf Pferd: AT +3

(Gegner jeweils das Gegenteil dazu, also statt Erschwernis dann Erleichterung.)

Gegner in der Überzahl: PA -1

(pro zusätzlichem Gegner max. -2)

Gefährten in der Überzahl: AT +1

(pro zusätzlichem Gefährten max. + 3)

2. Kampf mit Waffen

Wollen die Helden aus einem Versteck oder Hinterhalt angreifen, so würfeln sie eine Probe auf „Schleichen“ oder „Verstecken“ und die Gegner würfeln zum Vergleich „Sinneschärfe“. Haben die Helden mehr Erfolge, so dürfen sie angreifen ohne vorher bemerkt worden zu sein. Die erste Parade ist um so viele Punkte erschwert, wie der Held bei der Probe auf „Schleichen“ als Erfolge übrig hatte.

Gezielter Schlag

Jeder Held kann sich seinen Angriff erschweren (sowohl mit als auch ohne Waffe), um ein bestimmtes Körperteil zu treffen. Dafür werden mehr Erfolge gebraucht, um erfolgreich zu sein.

Rumpf:	+ 2 Erfolge
Ausgebreitete Flügel:	+ 1 Erfolge
Arme:	+ 3 Erfolge
Beine oder Schwanz:	+ 2 Erfolge
Hand/Fuß:	+ 4 Erfolge
Kopf:	+ 5 Erfolge
Auge/Herz:	+ 6 Erfolge

Sollte eine Attacke mit einer Waffe gegen Auge/Herz erfolgreich sein und eine Wunde verursachen, so kann davon ausgegangen werden, dass der Gegner stirbt.

Misslingt diese Attacke, so hat er gar nicht getroffen. Seine nächste Probe ist dann um die Erschwernisse der Trefferzone erschwert.

b. Kampf mit Waffen

Attacke und Parade werden als vergleichende Talent-Proben gewürfelt. Die Würfelzahl setzt sich aus Waffentalent + Eigenschaft zusammen. Hat der Angreifer mehr Erfolge als der Parierende, so ist der Angriff geglückt.

Ist die Differenz bei der vergleichenden Probe größer als 2 Erfolg, macht der Angreifer mit jedem weiteren Erfolg einen zusätzlichen Trefferpunkt Schaden.

Gleichstand bei den Proben

Sollten beide Kämpfer gleich viele Erfolge haben, so wird die Körperkraft verglichen. Ist auch diese gleich hoch, so wird eine vergleichende Probe auf Körperkraft geworfen. Wenn auch diese gleich hoch ist, gewinnt der Verteidiger.

c. Schaden durch Waffen

Rüstungen

Schutzschwelle (SS)

Die Schutzschwelle hat zwei wichtige Funktionen. Sie zeigt, wie stabil die Rüstung ist. Außerdem gibt an, wie viele Trefferpunkte notwendig sind, um die Rüstung so zu

2. Schaden durch Waffen

beschädigen, dass diese und der Held Schaden nehmen.

Rüstungspunkte (RP)

Die Rüstungspunkte geben an, wie viel eine Rüstung aushält. Die Rüstungspunkte sinken, wenn die Rüstung von mehr Trefferpunkten getroffen wird, als ihre Schutzwelle hoch ist.

Körperlicher Schaden

Bei einem gelungenen Angriff würfelt der Angreifer die Trefferpunkte (TP) aus. Als nächstes wird mittels Würfelwurf bestimmt, welche Körperstelle getroffen wird.

Auf dem Charakterbogen steht beim Schadensmonitor, wann welche Region getroffen wird.

Von den Trefferpunkten wird zuerst die Schutzwelle abgezogen, dann die Rüstungspunkte. Sind dann noch Punkte übrig, so bekommt der Held ein Schadenskästchen. Sind die übrigen Trefferpunkte doppelt so hoch wie die Schutzwelle, so bekommt er zwei Schadenskästchen und so weiter.

Die natürliche Schutzwelle, wenn der Held keine Rüstung oder Kleidung trägt liegt bei 4!

Beispiel

Alesko (Hiebaffen 3, KK 3) kämpft gegen Tirian (Hiebaffen 4, KK 3). Es dämmt bereits, sodass die Sichtverhältnisse etwas eingeschränkt sind. Daraus ergibt sich eine Erschwernis von 1 Punkt auf Attacke und Parade. Es müssen also beide gegen einen Maximalwurf von 5 würfeln.

Alesko würfelt bei seiner Attacke 2, 5, 3, 11, 9, 4 (4 Erfolge) und Tirian versucht zu parieren und würfelt 2, 5, 4, 3, 11, 9, 1 (5 Erfolge). Tirian hat also mehr Erfolge und somit erfolgreich pariert.

Jetzt darf Tirian angreifen und dieser will gezielt die Beine von Alesko treffen. Um diese zu treffen, braucht er zwei zusätzliche Erfolge. Er muss also insgesamt drei Erfolge gegen einen Maximalwurf von 5 würfeln. Er würfelt 2, 1, 5, 3, 6, 9, 4 (5 Erfolge). Alesko versucht, zu parieren, und würfelt 1, 2, 5, 7, 11, 9 (3 Erfolge). Alesko schafft es also nicht, den Angriff zu parieren.

Tirian hat die benötigten Erfolge damit der gezielte Schlag gelingt. Der Wurf darauf welches Körperteil getroffen wird, entfällt durch den gezielten Schlag. Tirian hat ein Bastardschwert mit 1W12 + 6 Trefferpunkten. Er würfelt eine 4 und macht 10 Trefferpunkte Schaden.

Alesko wird an den Beinen nur von einer dicken Hose geschützt. Diese hat eine Schutzwelle (SS) von 6 und einen Rüstungsschutz (RS) auf den

2. Wunden

Beinen von 2. Zuerst wird von den Trefferpunkten die SS abgezogen dann die RS. Es bleiben 2 Trefferpunkte (10 – 6 – 2) übrig, deshalb bekommt Alesko ein Schadenskästchen. Außerdem sinken die Rüstungspunkte der Rüstung um einen Punkt, da die Trefferpunkte über der Schutzwelle der Rüstung lagen.

Auswirkungen der Wunden

Verletzung und Schwindlig

Diese Verletzungen sind nicht so schwer, dass sie negative Auswirkungen haben. Es handelt sich um kleinere Prellungen und Schrammen.

Kampfunfähig

Ein Held wird im Kampf kampfunfähig wenn, er vier mittlere oder drei schwere oder eine tödliche Wunde hat.

Besonderheit bei den Feras*:

Der Schwanz wird hier dem Torso zu gerechnet. Flügel von Ales Feras gehören zu den Armen. Ab einer mittleren Wunde kann der Ales Feras nicht mehr fliegen.

*Die Feras sind neben den Menschen die zweite große Bevölkerungsgruppe auf Marsola. Es sind Chimären aus Mensch und Tier.

Leichte Wunde

Jeweils 1 Erschwernis:

Kopf: Klugheit, Intuition

Arm: Attacke, Parade, Fingerfertigkeit

Bein: Attacke, Parade und Geschwindigkeit

Torso: Körperkraft, Konstitution

Mittlere Wunde

Jeweils 2 Erschwernisse:

Kopf: Mut, Klugheit, Intuition, Improvisation

Arm: Attacke, Parade, Fingerfertigkeit, Körperkraft

Bein: Gewandtheit, Attacke, Parade und Geschwindigkeit

Torso: Körperkraft, Konstitution, Geschwindigkeit

Schwere Wunde:

Kopf: Der Held wird bewusstlos.

Arm: Der Arm ist nicht mehr einsetzbar, die gehaltene Waffe wird fallen gelassen. Bei Proben die nur zum Teil den zweiten Arm brauchen, sind um 3 Punkte erschwert.

Bein: Der Kämpfer kann auf dem Bein nicht mehr auftreten. Es sind keine Proben mehr möglich, die eine beidseitige Belastung der Beine voraussetzt.

Torso: Alle Proben, die eine körperliche Bewegung benötigen, sind um 3 Punkte erschwert. Er kann sich nur mehr eingeschränkt bewegen.

Tödliche Wunde:

Sobald der Held eine tödliche Wunde hat ist er kampfunfähig. Diese Wunden müssen

2. Waffenloser Kampf

innerhalb von einer Spielrunde fachmännisch versorgt werden. Geschieht das nicht, so müssen die Gliedmaßen amputiert werden oder sind stark verstümmelt. Bei tödlichen Kopf- und Torso-Wunden stirbt der Held, wenn sie nicht rechtzeitig behandelt werden.

Geistiger Schaden

Leicht benommen:

1 **Erschwernis** auf Zauber und Attacke, Parade, Klugheit, Fingerfertigkeit

Benommen:

2 **Erschwernis** auf Zauber und Attacke, Parade, Klugheit

Schwer benommen:

3 **Erschwernis** auf Zauber und Attacke, Parade, Klugheit, Gewandtheit

Bewusstlos:

Ein Bewusstloser Held kann nicht mehr Handeln und nimmt seine Umgebung nicht mehr wahr. Die Bewusstlosigkeit hält so lange an, bis die Wunden soweit abgeheilt sind, dass sich daraus keine Bewusstlosigkeit mehr ergibt.

Koma:

Der Held fällt in ein Koma. Überzähliger Schaden geht in körperlichen Schaden über. Der Held muss dringend (max. 1 Spielrunde)

fachmännisch behandelt werden, sonst ver- stirbt er.

δ. Waffenloser Kampf

Im waffenlosen Kampf wird geistiger Schaden ausgerichtet. Dies wird als Trefferpunkte Ausdauer (TP A) bezeichnet. Die Rüstung schützt auch bei waffenlosen Angriffen.

Der Kampf unterscheidet sich grundsätzlich nicht vom Kampf mit Waffen, allerdings werden hier die Schadenskästchen beim geistigen Schaden angekreuzt.

Unterscheidung Raufen und Ringen

Raufen: Beim Raufen wird wild darauf losgekämpft, es wird getreten, geschlagen, geboxt, was sich eben in der Situation am ehesten anbietet.

Ringen: Unter Ringen fallen gezielte Techniken, mit denen der Gegner ergriffen, festgehalten, umklammert, niedergerungen oder zu Boden geschleudert wird.

Handgemenge

Angriffe mit der bloßen Hand oder dem Fuß (Lederhandschuhe und Stiefel zählen hier als bloß) richten üblicherweise 1W12 – 5 TP A an.

2. Fernkampf

Ein Plattenstiefel oder -handschuhe schlägt 1W12 +2 TP A, ein Waffenknauf 1W12 + 2 TP A.

Ringen-Angriffe richten 1W12 -5 TP A an (wenn es Würfe sind) oder bringen den Gegner in eine ungünstige Position, sodass die folgenden Angriffe erleichtert sind (um bis zu 3 Punkte). Es werden dann vergleichende Proben auf Körperkraft geworfen, um zu sehen, ob der Held den Gegner unter Kontrolle halten kann oder nicht.

Der Gegner muss sich erst befreien, bevor er mit seiner Attacke wieder Schaden anrichten kann. Dazu muss ihm eine Ringen-Attacke gelingen.

Ersticken

Ein Held kann maximal so viele Kampfunden die Luft anhalten wie seine Konstitution plus Körperbeherrschung (oder Schwimmen) beträgt. Er darf einmal zusätzlich eine Probe auf Körperbeherrschung würfeln. Für jeden Erfolg ab dem zweiten kann er die Luft eine Kampfunde länger anhalten.

Wird der Held im Würgegriff gehalten und versucht sich zu befreien, so halbiert sich die Zeit.

Kann er die Luft nicht mehr länger anhalten, so wird er instinktiv versuchen, zu atmen. Er

schlägt in blinder Panik um sich und versucht, irgendwie wieder zu Atem zu kommen.

Der Held muss jetzt jede Kampfunde eine Probe auf Konstitution würfeln, um nicht ohnmächtig zu werden. Jede zweite Runde wird die Probe um 1 Punkt erschwert.

Wird der bewusstlose Held weiter gewürgt, so verstirbt er innerhalb von 1W12 + 3 KR.

e. Fernkampf

Attacke

Bei der Attacke im Fernkampf gibt es verschiedene Faktoren zu beachten, die zu Erleichterungen oder Erschwernissen führen.

Maximalwurf: 6 +/- Bonus durch Reichweite, Zielgröße; bei einem gezielten Schuss +/- Körperstelle

Die Reichweite gibt an, wie weit mit dieser Schusswaffe geschossen werden kann und welche Weite in welche Kategorie (sehr nahe, nahe, weit...) fällt. Daraus ergeben sich gewisse Erleichterungen oder Erschwernisse, diese sind in der Zeile Bonus (B) angegeben.

2. Fernkampf

Die Zielgröße ist von der Schusswaffe unabhängig und gibt an, wie schwer die verschiedenen großen Ziele zu treffen sind.

Die Trefferzonen geben an, wie schwer es ist, eine gewisse Zone zu treffen. Die Angaben sind Erfolge, die zusätzlich gewürfelt werden müssen.

Die Werte hierzu finden sich direkt auf dem Charakterbogen.

Wichtige Umstände

Die hier angegebenen Umstände führen dazu, dass sich die Größe des Ziels verändert.

Deckung

Befindet sich das Ziel in Deckung, also verborgen hinter einem Baum oder Kiste: eine Größe kleiner.

Ist nur noch der Kopf zu sehen: zwei Größen kleiner.

Dies gilt auch für einen Kämpfer, der sich hinter einem Schild verbirgt.

Sichtverhältnisse

Dämmerungslicht = Eine Größe kleiner

Mondlicht = Zwei Größen kleiner

Sternenlicht = Drei Größe kleiner

Bewegung

Schnelle Bewegung (fliehendes Tier): eine Größe kleiner

Stehend oder langsam (grasendes Tier, dösende Wache): eine Größe größer

Unbeweglich (Schlafende Wache): zwei oder mehr Größen größer

Beispiel

Dayria will ein Reh mit seinem Jagdbogen erlegen. Dieser hat folgende Werte:

Reichweite: Nah: 20 Mittel: 40

Bonus: Nah: +2 Mittel: +1

Dieses läuft vor ihm davon. Das Reh gilt als kleines Ziel. Es ist 30 Meter entfernt, was also einer nahen Reichweite (20 – 39 Schritt) entspricht, daher bekommt der Held eine Erleichterung (Bonus Mittel) von 2.

Das Reh hat die Gefahr bemerkt und läuft davon, daher wird die Zielgröße um eine Größe hinunter gesetzt, also auf sehr klein. Das erschwert die Probe um 2 Punkte. Am Schluss bleibt es also bei dem Maximalwurf von 6 ($6 + 2 - 2 = 6$).

Parade (Fernkampf)

Fernkampf-Attacken können nur mit einem Schild oder ähnlichem abgewehrt werden.

Bei einem Schild wird auf das Waffentalent gewürfelt, mit dem derjenige gerade kämpft oder vorhat zu kämpfen.

2. Patzertabelle

f. Patzertabelle

Gewürfelt mit einem W12.

12 Waffe beschädigt: INI -4

Der Held schlägt mit der Waffe unglücklich gegen einen Baum, einen Stein oder ähnliches, sodass die Waffe schwer beschädigt wird. Kämpft er mit dieser Waffe weiter, so verliert sie die Hälfte der TP.

Waffenloser Kampf: Handelt es sich um eine natürliche Waffe (Faust, Fuß, Krallen), so wird der Patzer als schwerer Eigentreffer (1) gewertet.

Fernkampf: Die Waffe wird schwer beschädigt, sodass sie nicht mehr einsetzbar ist. *Beispiel: Bogen angebrochen, Projektil in Armbrust verklemmt.*

11-9 Sturz: Initiative -2 wegen Desorientierung. Der Held stolpert, verliert das Gleichgewicht und fällt zu Boden. Seine Position ist dann „Am Boden liegend“.

8-6 Stolpern: Der Patzende stolpert und verliert dadurch zwei Initiativepunkte.

5-4 Waffe verloren: Initiative -2

Der Held muss in der folgenden Runde eine freie Aktion aufwenden und eine Probe auf Gewandtheit abzulegen. Bei gelungener Probe hat er seine Waffe wieder kampfbereit. Bei

versagen muss er eine komplexe Handlung aufwenden, um die Waffe auf zu heben.

Waffenloser Kampf: Wird als Sturz (9 - 11) gewertet.

3-2 An eigener Waffe verletzt:

Initiative -3 wegen Desorientierung.

Der Betroffene erleidet Waffenschaden durch die eigene Waffe (Trefferpunkte auswürfeln; keine zusätzlichen TP oder Ansagen).

1 Schwerer Eigentreffer/Kamerad getroffen:

Initiative -4 wegen Desorientierung.

Der Betroffene erleidet schweren Schaden durch seine eigene Waffe (Trefferpunkte auswürfeln, wurden Ansagen gemacht, so kommen auch diese Trefferpunkte hinzu). Bei einer Schusswaffe wird der nächste Gefährte getroffen.



3. Magie



3. Magie

a. Allgemeines

Die Proben auf Magie sind etwas anders als die anderen Talentproben. Für jeden Zauber gibt es drei Werte, die eine Rolle spielen: die Wirkungsart (Verbessern, Beeinflussen), der Wirkungsbereich (Feuer, Erde, Mensch, Tier) und die Eigenschaft. Es wird beim Zauber immer eine Wirkungsart und ein Wirkungsbereich zusammen eingesetzt.

Die Würfelzahl ergibt sich aus dem Talentwert der Wirkungsart und der Eigenschaft, die dem Wirkungsbereich zugeordnet ist.

Der Wirkungsbereich gibt auch an, wie hoch der Maximalwurf ist. Dieser ist in der Zeile „MW“ eingetragen.

Je nachdem wie hoch der Held den Wirkungsbereich hat gibt es eine Erleichterung auf den Maximalwurf: Stufe 4 = + 1, Stufe 6 = + 2, Stufe 8 = + 3, Stufe 11 = + 4

Als nächstes wird ermittelt, wie viele Erfolge nötig sind, um den Zauber erfolgreich zu wirken. Dazu muss der Held schauen, welche Stärke sein Zauber haben soll und ob er Modifikationen (Wirkungsdauer, Reichweite, Personen) braucht. Beispiele dafür welche Stärke was bewirken kann, finden sich auf dem Heldenbogen.

Im Kampf gilt, dass ein Zauber immer eine Kampfrunde lang dauert, also beide Aktionen (Attacke und Parade) verbraucht.

Der Gegenstand oder die Person, der beziehungsweise die verzaubert werden soll, muss im Blickbereich vom Magier sein. Wenn er

3. Grenzen der Magie

weiß, dass sich in der Höhle jemand versteckt, ohne das er ihn sieht, kann er diesen nicht beeinflussen. Einen Feuerball kann er natürlich trotzdem werfen. Hat er den Zauber erfolgreich gewirkt, so kann sich sein Opfer auch von ihm entfernen.

Aufrechterhalten von Zaubern

Zauber können jederzeit beendet werden. Wird der Magier ohnmächtig oder stirbt er, so enden alle Zaubern.

Magie und Metall

Metall behindert den Magier beim Zaubern. Ein Magier in Rüstung würde also zum Beispiel gar nicht mehr Zaubern können. Das heißt aber nicht, dass eine Rüstung aus Metall vor magischen Angriffen schützt. Als Regel gilt, dass für jede Handfläche Metall, das der Magier trägt, die Probe um 1 Punkt erschwert ist. Geld zählt hier nicht dazu.

Grenzen der Magie

Es gibt für Magier einige Grenzen, denen sie sich fügen müssen.

Grenzen des Göttlichen

Frevle nicht gegen die Götter, indem du versuchst, das Himmelszelt, den Sitz der Götter zu verändern. Versuche nicht, gegen die Geweihten Magie zu wirken, dies wird kläglich scheitern.

Auch wahrer Glaube (auch starke Glaubenssätze und Überzeugungen) kann von der normalen Magie nicht gebrochen werden.

Der Magier kann keinen Geweihten dazu bringen, gegen seinen Glauben zu handeln oder dass eine liebende Mutter ihrem Kind etwas antut.

Grenzen des Schicksals:

Es kann keine unsterbliche Seele geschaffen werden, es können keine Toten wiederbelebt werden.

Grenzen der Natur:

Die wahre Wesen eines Dings kann nicht verändert werden. Es ist also nicht möglich, aus Erde Stroh entstehen zu lassen und dieses dann anzuzünden. Denn nach Ablauf des Zaubers wird es wieder zu Erde.

Es kann keine Aura auf Dauer erschaffen oder zerstört werden. Der Magier kann aber seine Aura verschleiern oder verändern, aber nur so lange wie der Zauber dauert.

Blut und andere Körperflüssigkeiten können nicht mittels Magie beeinflusst werden.

Grenzen der Magie:

Es kann nur dort Magie gewirkt werden, wo auch Magie vorhanden ist. Nichts aus reiner Magie Geschaffenes kann auf Dauer bestehen, es hat auch keine Aura.

3. Wirkungsweisen

Wirkungsart

Verbessern (Eigenschaft Intuition)

Mit Verbessern kann ein Magier Dinge optimieren. So kann er zum Beispiel gebrochene Knochen wieder geraderichten und das Wachstum beschleunigen. Bei den Elementen kann damit die Eigenschaft verändert werden, also zum Beispiel Feuer heißer/weniger heiß brennen lassen, Wasser von Verschmutzungen reinigen und den Wind verstärken oder abschwächen. Es können damit Elemente nicht geformt werden, das gehört in den Bereich „Beeinflussen“.

Beeinflussung (Eigenschaft Charisma)

Hiermit kann sowohl das Tun und die Gedanken von Lebewesen als auch das Aussehen verändert werden. Außerdem können die Elemente damit bewegt oder in der Form beeinflusst werden.

Für beide Wirkungsarten gilt:

Der Magier kann damit aber die Elemente nicht beschwören. Um Feuer oder Erde zu verbessern, muss also dieses Element zumindest in kleinen Mengen vorhanden sein. Es reichen beim Feuer ein paar Funken oder Glut, um diese dann zu verbessern, höher oder größer brennen zu lassen oder zu formen.

Wirkungsbereich:

Feuer (Eigenschaft Mut)

Damit kann das Element Feuer beherrscht werden.

Beispiele:

Feuerbälle formen und werfen, Fackeln entzünden, eine Flamme hoch auflodern lassen, ein kleines Feuer in ein größeres wandeln, die Flammen eine gewisse Form annehmen lassen

Erde (Eigenschaft Körperkraft)

Erde, Pflanzen und Mineralien können damit manipuliert werden.

Beispiele:

(Kleinen) Erdwall erschaffen, um jemanden stolpern zu lassen, einen Ast nach jemandem schlagen lassen, jemanden mit Pflanzen oder Wurzeln festhalten, Pflanzen wachsen lassen, Erde zu einer besonderen Form formen

Tiere (Eigenschaft Intuition)

Die Sinne, das Verhalten und Aussehen von Tieren kann beeinflusst werden.

Beispiele:

Das Tier in eine bestimmte Richtung schicken, Tier beruhigen, Tier reizen, Tier auf jemanden hetzen, das Tier größer erscheinen lassen, das Tier

3. Nebenwirkungen

furchteinflößender aussehen lassen, den Schrei des Tieres lauter machen

Menschen (Eigenschaft Charisma)

Die Sinne, das Verhalten, die Wahrnehmung und das Aussehen von Menschen kann damit beeinflusst werden. Die Feras Völker zählen hier auch zu den Menschen.

Beispiele:

Sinne verbessern, jemanden zwingen seine Waffe fallen zu lassen, Aussehen an die Umgebung anpassen, sich harmloser aussehen lassen, sich jünger/älter aussehen lassen, jemanden (auf Zeit) blind/taub werden lassen

b. Widerstand gegen Magie

Wird jemand von einem Magier beeinflusst, so kann sich das Opfer dagegen wehren.

Dies gilt nur für direkte Beeinflussungen des Geistes oder der Sinne. Das Opfer kann eine Probe auf Willenskraft werfen, um die Verzauberung abzuwenden. Dabei wird eine vergleichende Probe gewürfelt. Hat das Opfer mehr Erfolge, als für den Zauber notwendig sind, so kann er diesen brechen beziehungsweise abwehren.

Dies gilt nicht bei Feuerbällen oder ähnlichem, diesen kann höchstens ausgewichen werden, wenn der Held diese rechtzeitig bemerkt (Probe auf Intuition).

c. Nebenwirkungen

Jedes Mal, wenn ein Magier einen Zauber wirkt, läuft er Gefahr, dass er Nebenwirkungen zu spüren bekommt. Diese sind unabhängig davon, ob ein Zauber geglückt ist oder nicht.

Die Nebenwirkungen treten in 50 Prozent der Zauber auf und werden mittels eines Würfelwurfs ermittelt. Es wird mit 1W12 gewürfelt und bei 7 – 12 treten Nebenwirkungen auf.

Diese sind gleich stark wie der eigentliche Zauber. Eine Nebenwirkung kann also gleich viele Schadenspunkte anrichten wie der Zauber selbst. Bei einem Zauber der Stärke „normal“ wären das also 1W12 + 2 Schadenspunkte.

Die Nebenwirkungen treten ein, sobald der Zauber gewirkt wurde. Die Nebenwirkungen orientieren sich daran, welche Art von Zauber gewirkt wurde. Was genau passiert, entscheidet der Spielleiter.

3. Nebenwirkungen

Beispiel

Wird versucht, jemanden mit einem Windstoß zu Fall zu bringen, kann es passieren, dass der Magier selbst auch das Gleichgewicht verliert. Bei Heilzubern heilt die Nebenwirkung den Helden natürlich nicht, sondern es treffen ihn die Schadenspunkte der Wirkungsstärke des Zaubers.

Verringerung von Nebenwirkungen

Die Nebenwirkungen können vom Zauberer gemildert werden: Mit jeweils 2 Erfolgen, die er bei der Probe übrighat, kann er die Kategorie der Nebenwirkungen um eine Stufe verringern.

Beispiel

Alessia will einen Feuerball auf einen Gegner werfen. Sie wählt also *Beeinflussen & Feuer*. *Beeinflussen* hat sie auf Stufe 4 und *Feuer* auf 3. Dem Wirkungsbereich *Feuer* ist die Eigenschaft *Mut* zugeordnet, dies hat sie auf 2. Sie hat also sechs Würfel zur Verfügung, 4 von *Beherrschung* und 2 von der Eigenschaft.

Der Gegner steht 9 Schritte entfernt und der Feuerball soll $1W12 - 2$ Schaden machen. Daher wird eine Wirkungsstärke von „Leicht“ gebraucht. Wirkungsstärke bleibt bei „Kurz“, da es nur so lange dauern muss bis der Gegner getroffen ist. Für 9 Schritte Entfernung, muss die Reichweite „Mittel“ gewählt werden. Da nur eine Person getroffen werden soll, wird hier nichts modifiziert. Insgesamt braucht der

Zauberer also drei Erfolge damit der Zauber gelingt. 2 von der Wirkung „Normal“, plus 1 Erfolg von der Reichweite „Mittel“. Gewürfelt wird gegen einen Maximalwurf von 3. Alessia würfelt 1, 2, 5, 7, 2 und hat somit den Zauber geschafft und wirft einen Feuerball auf den Gegner.

Als nächstes geht es darum ob Nebenwirkungen auftreten. Sie würfelt mit $1W12$ und zwar eine 7. Somit treten Nebenwirkungen auf und zwar auf Stufe „Leicht“.

Sie hat keine Erfolge übrig, daher kann sie die Nebenwirkungen nicht verringern. Mit 2 zusätzlichen Erfolgen hätte sie dies auf „winzig“ senken können und mit 4 hätte sie diese komplett aufgehoben.

Sie verbrennt sich die Hand und bekommt $1W12 - 2$ Trefferpunkte Schaden. Von dieser wird die Rüstung natürlich noch abgezogen.



4. Die Welt

4. Die Welt

Marsola ist einer der vier Kontinente von Aiara. 14 verschiedene Völker haben sich dort angesiedelt. Dabei werden zwei große Völkergruppen unterschieden: die menschlichen Völker und die Feras Völker. Bei den Feras Völkern handelt es sich um Chimären von Mensch und Tier. Jedes Feras Volk hat ein Gottestier, das ihm sein spezielles Aussehen gibt.



Der Norden von Marsola versinkt im ewigen Eis, daher wird dieser Landstrich Eisland oder Neômha genannt. Die meisten Völker meiden dieses Land, nur die Gesco Feras, haben sich in den Küstengebieten angesiedelt.

Diese haben als Gottestier den Bären und fühlen sich in dem ewigen Eis sehr wohl.

Das Schneegebirge bietet einen natürlichen Schutz gegen die eisigen Winde und Temperaturen aus dem Norden. Auf der anderen Seite des Gebirges liegt das grüne Land auch Alatha genannt. Dieses ist durch das milde Klima und den fruchtbaren Böden am Bevölkerungsreichsten.



Direkt hinter dem Gebirge erstreckt sich der riesige Wolfswald. In diesem liegen die Königreiche der Lupa Feras verborgen, deren Gottestier der Wolf ist. Diese sind für ihr starres Kastensystem und ihre sehr zähen und guten Kämpfer bekannt.

Hoch in den Bäumen haben die Cudosiva ihre



Häuser gebaut. Sie wurden von den Göttern mit einer sehr starken Verbindung zur Natur gesegnet und sehen sich als Wächter der Wälder. Sie sind als sehr friedliches Volk bekannt.

Die Gebirge haben zwei Völker für sich beansprucht und leben dort



friedlich miteinander. Zum einen sind das die Arius Nati, die in Höhlen und Stollen tief im Berg leben und große Erfinder, Meister des Bergbaus und

4. Die Welt

der Schmiedekunst sind. Sie haben herausgefunden, wie sie mit einem Aufzug leichter Gestein in verschiedene Höhen transportieren können. Außerdem haben sie die ersten Aquädukte entwickelt, um Wasser in die Städte und auch direkt zu gewissen Häusern zu leiten.

Hoch oben in den Gebirgen haben sich die Ales Feras niedergelassen. Durch ihr Gottestier,

den Vogel, können sie fliegen. Die meisten ihrer Häuser bauen sie direkt an die Felsen, sodass sie nur fliegend zu erreichen sind. Bei den anderen Völkern sind sie vor allem für ihren großen Wissensdurst und

ihr lebensfrohe Art bekannt. Ein Ales Feras war es, der den Buchdruck erfunden hat. Sie waren es auch, die die allgemeine Schulpflicht eingeführt haben.

Entlang der Flüsse und Seen haben sich die Aralas Feras, mit dem Gottestier Biber, niedergelassen. Diese sind Meister im Bauen von Staudämmen und der Forstarbeit. Im Grunde sind sie ein sehr friedliches Volk, doch macht ihnen jemand ihre Gebiete streitig oder schädigt das Wasser, so wehren sie sich dagegen. Gerade die Menschen, in deren Gebiete die



Reiche der Aralas Feras teilweise liegen, haben dies schon erfahren müssen. Dann überfluteten sie einfach die Städte der Menschen, oder legten sie komplett trocken.

Am schnellsten haben sich die Menschen in Alatha ausgebreitet. Diese sind das Jüngste der Völker und werden deshalb von den anderen oft als „Kinder“

gesehen. Dabei sind sie sehr einfallsreich und fortschrittlich. In ihren Städten finden sich viele hilfreiche Erfindungen, auch von anderen Völkern.

Wie zum Beispiel die Pferdebahn zum Transportieren

von schweren Lasten, Aufzüge, Aquädukte und ein Kanalisationssystem. Von den Ales Feras haben sie die Heißluftschiffe übernommen. Mittlerweile fliegen diese sogar einige Routen regelmäßig und stehen auch der normalen Bevölkerung als Transportmittel zu Verfügung.



4. Die Welt

Die Feles Feras, wollen gerne ihre alten Gebiete von den Menschen zurückerobern. Sie sind



dafür bekannt, dass ihr Gottestier, die Raubkatze, besonders stark ausgeprägt ist. Andere Völker beschreiben sie als gute Kämpfer, arrogant, oberflächlich aber auch sehr charmant, wenn sie wollen.

In den menschlichen Königreichen haben sich auch die Bacé Feras angesiedelt. Deren Gottestier ist die Maus. Diese sind dafür bekannt,



dass sie große Überlebenskünstler sind und sich sehr schnell an neue Gegebenheiten anpassen.

Im Westen des Alatha Gebiets wurde der „Schwarze Wall“ errichtet, um die Völker

vor dem Kaiserreich Palorska zu schützen. Der dortige Herrscher hat sich mit dem dunklen Gott Palorsk eingelassen und will die anderen

Reiche ins Verderben stürzen. In dem Kaiserreich gibt es angeblich auch dämonische

Aktivitäten und viele Anhänger und Paktierer von Palorsk.

Nur in diesem Reich sind die Oras zu finden.

Diese waren früher ein friedliches Volk, doch Palorsk beeinflusste sie mit seiner Dunkeln Macht. So wurden sie mit jeder Generation blutrünstiger und aggressiver. Von den anderen Völkern werden sie als sehr gefährlich angesehen, aber auch als rückschrittlich und nicht besonders klug.

Die Sonne scheint fast pausenlos im Steppenland, auch Cadoha genannt, und lässt nur wenige Bäume und Sträucher wachsen. Hier findet man vor allem an den Küsten Städte.

Die Noriden haben sich hier angesiedelt und



ihre Lebensweise an diese Bedingungen angepasst. Früher waren diese normadische Viehhirten, davon leitet sich auch ihr Namen ab. Mittlerweile sind die meisten von ihnen

4. Die Welt

sesshaft geworden. Bekannt sind die Noriden für ihren besonders guten Tee, ihr großes Verhandlungsgeschick und ihre Badehäuser.

Die große Weite der Steppe wissen die Epeus Feras zu schätzen. Diese haben ihr Königreich mitten im Cadoha-Gebiet. Das Gottestier von den Epeus Feras ist das Pferd. Sie haben einen sehr großen Freiheitsdrang, daher gibt es bei ihnen sehr viele Nomaden.



Noch weiter südlich geht das Steppenland in einen dichten Regenwald über. Der Regen, der in Cadoha fehlt, scheint hier hängen geblieben zu sein. Passenderweise wird dieses Gebiet Regenland oder Auarha genannt. Viele Mythen und Legenden ranken sich um dieses Land.

Dort leben neben den Cudosvia auch die Serta Feras. Die Serta Feras haben Echsen als ihr Gottestier und leben recht zurückgezogen. Bei ihnen ist der tierische Anteil sehr groß und sie sehen von allen Feras am wenigsten menschlich aus.

Die weiße Zange ist das größte Gebirge auf Marsola und trennt das Regenland vom



vielen Jahren besiedelt.

Auch heute noch nehmen sie alle diejenigen auf, die sonst nirgends mehr hinkönnen. Diese müssen nur jemanden finden, der ihnen einen der versteckten Wege durch die „Weiße Zange“ zeigt.

In den Meeren rund um Marsola und die anderen Kontinente leben die Aquar Feras, mit dem Gottestier Fisch. Diese leben unter Wasser und haben dort große Städte angelegt. Die Aquar Feras treiben mit anderen Völkern Handel und bieten auch an, Schiffe zu begleiten und zu beschützen. Sie retten auch oft Schiffbrüchige und bringen sie an die Küste.



4. Götter und Religion

a. Die momentane Situation

Ein großer Konflikt führt im Moment zu jeder Menge Aufstände und Unruhen in den verschiedenen Kulturen. Den Ursprung hat dieser Konflikt darin, dass die einfachen Bauern und niedrigste Schicht es satt haben, ausgebeutet zu werden. Ihnen sind die Steuern und Pachten die, sie zahlen müssen, zu hoch, sodass es oft nur schwer für die ganze Familie reicht. Es ärgert sie, dass die Adligen und Herrscher in ihren riesigen Schlössern sitzen und im Überfluss leben - und das von ihren Geldern.

Die zweite große Gruppe in dieser Rebellenbewegung sind die Magier. Diese müssen in allen Kulturen eine (offizielle) Ausbildung absolvieren, um zaubern zu dürfen. In vielen Ländern gibt es mittlerweile strenge Gesetze, die das Zaubern reglementieren. Halten sich die Magier nicht daran, müssen sie mit harten Strafen rechnen, sogar mit der Todesstrafe. Außerdem müssen sie sich immer als Magier zu erkennen geben, etwa durch das Akademiewappen.

Das alles zusammen ist den Magiern mit der Zeit zu viel geworden und sie wollen sich nicht mehr unterdrücken lassen. Deshalb wollen sie die Herrschenden dazu bringen, ihre Haltung zu ändern. Mittlerweile sind die Aufständischen in fast jeder Stadt aktiv. Natürlich haben die Herrschenden darauf reagiert und

erlassen strenge Strafen gegen die Rebellen. In manchen Städten gelten Aufständische als vogelfrei, sodass es keinen Geweihten braucht um ihn zum Tode zu verurteilen. Normalerweise darf dies nur ein Geweihter, um sicher zu gehen, dass es der Wille der Götter ist.

b. Götter und die Religion

Auf Aiara weiß jeder, dass es die Götter gibt. Daran zu zweifeln, wäre wie an der Luft zu zweifeln, die man zum Leben braucht. Religion ist also ein wichtiger und fixer Bestandteil aller Kulturen auf Marsola.

Die Götter wählen sich Geweihte, über diese kommunizieren sie dann mit den verschiedenen Völkern. Auch die Herrscher werden von ihnen ausgewählt. Die Götter wollen, dass die Völker möglichst selbstständig leben. Ins Geschehen greifen sie nur dann ein, wenn die Völker alleine nicht mit dem Problem fertig werden.

Jetzt wisst ihr alles Wichtige, um euren ersten Ausflug nach Aiara zu starten. Es bleibt mir somit nichts Weiteres zu sagen als:

Viel Spaß beim Spielen!

5. Ein kleiner Ausflug

Ein kleiner Ausflug

Allgemeines:

Es wird hier im Abenteuer immer wieder geschrieben, was Nicht-Spieler-Charaktere (NPC) sagen. Dies soll vor allem Spielleitern helfen, die noch keine oder wenig Erfahrung mit dem Leiten einer Gruppe haben.

Der Spielleiter kann sich den Text also auch selbst überlegen. Wichtig ist, dass die entsprechenden Informationen an die Helden weitergegeben werden. Dafür sind in diesen Texten die wichtigsten Informationen fett hervorgehoben.

Wenn nicht anders angegeben, ist nur ein Erfolg für eine erfolgreiche Probe notwendig.

In den grauen Kästchen finden sich zusätzliche Informationen für den Spielleiter.

Beim Sammeln von Informationen und Hinweisen sollte die Initiative von den Helden ausgehen. Also nur, wenn sie passende Fragen stellen, bekommen sie auch die entsprechenden Hinweise.

Zusammenfassung:

Die Helden sind mit einem Heißluftschiff unterwegs, das unplanmäßig zwischenlanden muss. Dabei wird der Ballon beschädigt und muss erst repariert werden. Die Helden sollen ins nächste Dorf gehen, um dort Nähmaterial zu holen. Dort werden sie vom Dorfvorsteher um Hilfe gebeten. Es ist ein Mord passiert und es gibt im Moment keinen Büttel, der sich darum kümmern könnte.

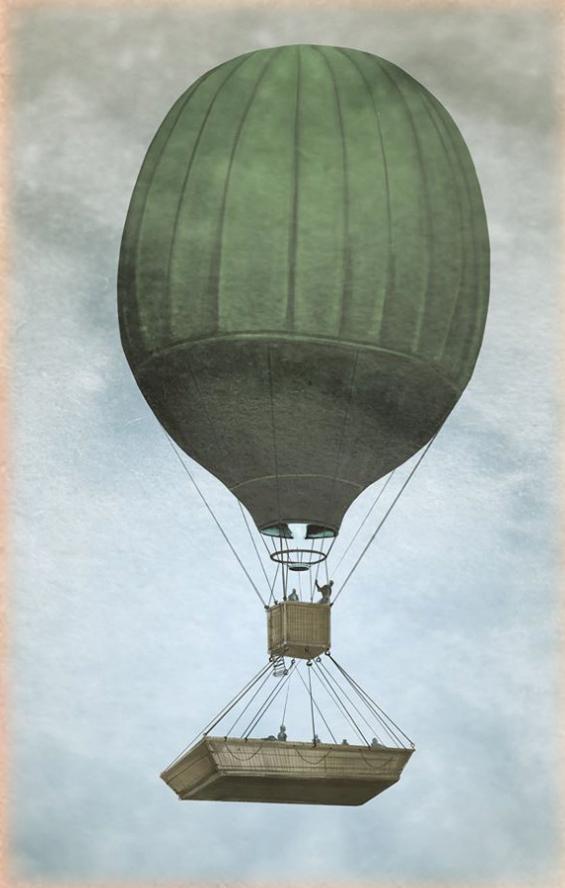
Da sie unbeteiligt und unvoreingenommen sind, können sie das Ganze am ehesten objektiv betrachten. Bei der Toten handelt es sich um eine Frau, die erst seit dem Tod ihrer Eltern wieder im Dorf lebt. Sie war einem Geheimnis auf die Schliche gekommen und wurde dafür umgebracht. Jetzt ist es die Aufgabe der Helden dafür zu sorgen, dass die richtige Person zur Verantwortung gezogen wird.

Eine kurze Zwischenlandung

Es ist ein warmer Tag und ihr seid auf dem Weg nach Feldkirch. Doch ihr reist nicht zu Fuß, sondern mit einem Heißluftschiff. Dieser Flug ist ein Dankeschön eures letzten Auftraggebers und soll drei Tage dauern.

Das Heißluftschiff ist für 20 Passagiere ausgelegt, doch es sind nur acht weitere Passagiere

5. Ein kleiner Ausflug



an Bord. Ein verliebtes Pärchen und zwei Händler mit jeweils zwei Begleitpersonen.

Ein Dienstmädchen kümmert sich um die Belange der Gäste. Daneben gehören zur Mannschaft ein Magier und der Kapitän. Da ein einzelner Kapitän auch einmal schlafen muss, wird nur am Tag geflogen.

Die Wolken über euch verdunkeln sich immer weiter und bald schon prasselt der Regen auf den Ballon. Sorgenvoll schaut der Kapitän in den Himmel und stellt fest, dass sich ein heftiges Unwetter zusammenbraut. Der Wind wird

immer heftiger und ein sicherer Weiterflug ist nicht mehr möglich.

Der Kapitän versucht sein Bestes um sicher zu landen, aber der Wind treibt den Ballon auf einige Bäume zu. Die Götter sind euch gnädig und dem Piloten gelingt es, den größten Bäumen auszuweichen und der Ballon setzt unsanft auf dem Boden auf.

Dabei verliert ihr das Gleichgewicht und stürzt. Mehr als ein paar Schrammen und blaue Flecken habt ihr aber nicht abbekommen. Die Dienstmagd und einer der Händler hatten da weniger Glück. Sie hat sich den Fuß verknackst und der Händler hat eine blutige Wunde an der Stirn. In der Ecke hört ihr die verliebte Frau Schmerzlaute von sich geben. Auch der Ballon hat etwas abbekommen, denn bei der Landung hat er einen Baum gestreift. Dieser hat große Risse in die seidene Hülle gerissen.

Die verliebte Frau (Arm), der Händler (Kopf) und die Dienstmagd (Fuß) haben eine „Leichte Wunde“ abbekommen.

Der Kapitän wendet sich an euch:

„Den Göttern sei Dank, dass ihr euch nicht verletzt habt. Diese raue Landung tut mir wirklich leid. Ich werde mich, zusammen mit dem ehrenwerten Magier darum kümmern, den Ballon wieder einsatzfähig zu bekommen. Morgen Früh wird es

5. Das Dorf Neuheim

hoffentlich weitergehen. Doch ich brauche noch **mehr Seide**, um alles dicht zu bekommen. Etwas **zusätzlichen Proviant** bräuchten wir dann auch.

Es gibt in der Nähe ein kleines Dorf. Würdet ihr bitte dort hingehen und die benötigten Sachen kaufen? Ich würde ja das Dienstmädchen schicken, doch sie hat sich den Fuß verknackst. Ihr bekommt das Geld und weitere **zehn Batzen** für jeden von euch,“ bittet er euch um Hilfe. Die anderen ziehen es vor, beim Ballon zu bleiben und sich auszuruhen.

Der Weg ins Dorf ist nicht sehr weit und nach einer Bimca (Stunde) erreicht ihr es.

Das Dorf Neuheim

Das kleine Dorf umfasst gerade einmal 20 Wohnhäuser und einige Schuppen, Werkstätten und andere Nebengebäude. Rund um das Dorf liegen Weiden, Felder und ein großer Obstgarten. Als ihr euch dem Dorf nähert, prügeln sich mehrere Männer auf dem Dorfplatz.

Eine junge Frau (Mensch, schlank, blond, 25 Viermondläufe, freundlich) kommt mit schnellen Schritten auf euch zu.

„Bitte helft uns, diese Männer voneinander zu trennen und das Ganze friedlich zu klären. Eine Tote reicht für einen Tag“, spricht sie Tirian an.

Kampfwerte für die Schläger finden sich auf Seite 31. Philian lässt die Krallen eingezogen.

Es kämpfen Philian Schmid, ein Feles Feras, Elijian Schuster, Warin Braune und Lutgard miteinander. Die anderen drei sind Menschen. Sie sind unbewaffnet.

Wollen die Helden diese voneinander trennen, ohne ihre Waffen einzusetzen, wäre das eine Probe auf „Raufen“ oder „Ringeln“. Für den Unterschied siehe Seite 14.

Sie können auch versuchen, die Männer zum Aufhören zu „Überreden“ (mit Charisma als Eigenschaft), oder ihnen drohen (Mut als Eigenschaft). Ludgard ist dabei am wütendsten und lässt sich nur sehr schwer beruhigen (Maximalwurf 3). Bei Elijian und Warin funktioniert es leichter (Maximalwurf 4).

Beispiel

Tirian will einen der Schläger festhalten, sodass dieser nicht mehr zuschlagen kann.

Er würfelt eine Ringeln-Attacke und sein Gegner Warin würfelt eine Ringeln-Parade dagegen. Tirian stehen 4 Würfel zu (Ringeln 2, KK 2) und er würfelt 2, 9, 2, 1 und hat somit 3 Erfolge. Warin darf mit 5 Würfeln (Ringeln 3, KK 2) würfeln und würfelt 11, 2, 1, 9 und hat somit nur 2 Erfolge. Tirian gelingt es, Warin festzuhalten. Dieser wehrt sich aber weiter. Also würfeln beide eine vergleichende Probe auf

5. Das Dorf Neuheim

Körperkraft. Tirian würfelt 2, 1 also 2 Erfolge und Warin 3, 6, 8 und hat somit nur 1 Erfolg. Es gelingt Tirian also, Warin weiterhin fest zu halten. Warin muss es jetzt schaffen, sich mit einer erfolgreichen Probe auf Attacke von Tirian loszureißen.

Alessia könnte versuchen, die beiden mit ihrer Magie zu trennen. Eine Möglichkeit wäre, einen kleinen Erdwall hochstoßen zu lassen, damit einer der Kämpfer stolpert. Dies wäre mit „Beeinflussen“ & „Erde“ möglich und brächte nur die Schwierigkeit „winzig“. Insgesamt bräuchte Alessia, wenn sie näher als 3 Schritt bei den Kämpfenden ist, nur einen Erfolg, um diesen Zauber erfolgreich zu wirken. Sie kann es auch auf alle vier wirken, dann bräuchte sie 2 Erfolge extra, also insgesamt 3 Erfolge.

Sie könnte jemanden stolpern lassen mit „Beeinflussen“ & „Mensch“, doch dagegen kann sich derjenige mit einer Probe auf Willenskraft wehren, da es eine direkte Beeinflussung ist.

Jeder Zauber dauert eine Kampfrunde, verbraucht also beide komplexen Handlungen. Die Raufenden können dann eine Probe auf Gewandtheit machen, um nicht zu stolpern. Diese ist jedoch um 2 Punkte erschwert, da sie durch das Kämpfen abgelenkt sind.

Nachdem die Streithähne getrennt wurden, werden sie von einem älteren Mann aufgefordert, nach Hause zu gehen.

Dieser Mann (Mensch, 65 Viermondläufe alt, 175 Halbfinger groß, hat einen Bierbauch, freundlich) kommt dann auf euch zu. Neben ihm steht die junge Frau, die euch angesprochen hat.

„Den Göttern zum Grusse, Wanderer. Entschuldigt dieses Spektakel hier und danke für eure Hilfe. Mein Name ist Gotheim Schreiber und ich bin der Dorfvorsteher von Neuheim. Was führt euch zu uns?“

Nachdem die Helden ihr Vorliegen vorgetragen haben, schlägt er ihnen folgendes vor.

*„Heute ist ein sehr trauriger Tag für unser Dorf. Denn eine **Frau** wurde vor wenigen Bimca (Stunden) **tot aufgefunden**.*

Leider ist unser Dorfbüttel, vor zwei Mondläufen an einem schweren Fieber gestorben und wir haben noch keinen neuen.

Ihr scheint unvoreingenommen und solariatreue Leute zu sein. Genau das, was wir im Moment brauchen. Die Seide und den Proviant können einige unserer Kinder zum Heißluftschiff bringen. Die würden sich darüber sicher freuen. Ihr bekommt je **50 Batzen**, wenn ihr den **Täter findet**“, bietet euch der Dorfvorsteher an.*

5. Ein kleiner Ausflug

Motivationen für diesen Auftrag:

Dayria hat den Nachteil Gerechtigkeitswahn. Sie sollte also auf jeden Fall daran interessiert sein, diesen Mord aufzuklären.

Sie handeln damit ganz im Sinne der höchsten Göttin Solaria. Sie ist die Göttin der Sonne, des Lichts und der Gerechtigkeit. Jeder gute Gläubige sollte danach streben, den Göttern möglichst gut zu dienen.

Außerdem ist diese Aufgabe spannender als beim Heißluftschiff herumzusitzen.

Die Belohnung ist nicht hoch, aber Geld kann man immer brauchen.

„Ich danke euch vielmals dafür, dass ihr uns helfen wollt. Meine Tochter Falka wird euch, wenn ihr wollt, begleiten und eure Fragen beantworten. Bringt den Schuldigen dann bitte zu mir“, sagt er, verabschiedet sich dann und geht.

Falka führt euch zu einem kleinen Tempel. *„Hier wurde Larina, hingbracht. Noch wurde sie nicht gewaschen oder umgezogen“,* erklärt sie euch. Der Tempel besteht aus einem kleinen Altarraum und drei Nebenräumen. In einem steht ein Tisch, auf dem die Tote liegt, mit einem Leinentuch abgedeckt.

„Gefunden wurde sie in ihrem Elternhaus auf dem Boden der Küche vor ungefähr drei Bimca (Stunden). Gefunden hat sie Adelmüt Schneider, eine ältere Dame“, erzählt sie euch.

Larina Meinsel

35 Jahre alt, Mensch, 165 Halbfinger (cm) groß, normale Figur, braune schulterlange Haare. Sie hat ein grünes Kleid und eine Leinenschürze an.

Todesursache:

Die Helden werfen eine Probe auf Wundversorgung. Die Erfolge geben an, was sie alles erfahren können.

1 – 2 Erfolge:

- 10 Stichwunden in die Brust und im Bauchbereich
- Kratzspuren und blaue Flecken an den Armen und im Gesicht
- Im Blut in ihrer Hand kleben ausgerissene (blond graue) Haare

3 – 4 Erfolge:

- Blutergüsse an den Unterarmen, vermutlich Abwehrverletzungen
- Sie ist weniger als einen Sonnenlauf (Tag) lang tot
- Tatwaffe: etwas mit glatter Klinge, wahrscheinlich ein Messer oder Dolch



5. Der Tatort

- Nicht gezielt nach lebenswichtigen Organen gestochen

5 – 6 Erfolge:

- Unter den Fingernägeln befindet sich Haut und Blut
- Erst wenig Bimca (Stunden) tot
- Täter müsste ungefähr gleich groß sein wie das Opfer

Der Tatort

Mit Proben auf „Sinnesschärfe“ können die Helden die Räume durchsuchen. Dabei sollten die Helden beschreiben, was und wo sie suchen.

Das Haus besteht aus zwei Schlafzimmern, einem Wohnzimmer, einem kleinen Arbeitszimmer, einem Badezimmer und der Küche mit Vorratskammer. Alle Zimmer sind durchwühlt worden. Es gibt weder Schmuck oder Geld zu finden.

Die Zimmer sind alle sehr zweckmäßig eingerichtet. Hier werden nur die Räume beschrieben, in denen etwas zu finden ist.

Küche:

Fundort der Leiche. Es gibt mehrere niedrige Kästchen, in denen das Geschirr, in den

Schubladen liegt sowie das Besteck aufgeräumt ist – auch die Messer. Auf dem Ofen steht ein großer Kessel. Der Ofen ist eingehetzt, doch mittlerweile ist nur noch Glut übrig.

Am Boden liegen kaputte Teller, zwei ausgelaufene Marmeladengläser und Obst aus einem umgestoßenen Korb.

Auf dem Tisch liegt verschiedenes Gemüse, auf einem Brett wurde wohl kürzlich noch Fleisch geschnitten. Doch es liegt kein Messer dabei. Alle Messer, die sich finden lassen, sind unbenutzt und nicht blutig.

Die Leiche lag in einer großen Blutlache. Um diese herum gibt es noch andere, verwischte Blutspuren. Mehrere blutige Fußspuren führen in den Raum hinein und wieder hinaus.

Die Fußspuren stammen von der Finderin und den beiden Männern, die die Tote dann in den Tempel getragen haben.

Blutiger Ring

2 Erfolge nötig

Ist in den Türspalt zur Vorratskammer gerutscht. Es ist ein dünner Goldring mit einem kleinen Edelstein.

„In Liebe für immer vereint“ ist in diesen eingraviert und „I & T“.

5. Der Tatort

Teile des Kleides der Täterin

2 Erfolge nötig

Es riecht leicht nach feuchter, verbrannter Kleidung. Die Täterin hat die blutigen Kleider in den Ofen geschmissen, um dieses zu verbrennen. Es sind noch ein paar Fetzen eines grünen Kleides und vier Messingknöpfe übrig.

Schlafzimmer

Es gibt einen großen Kleiderschrank, ein Bett, einen Waschtisch, eine Kommode und ein Bücherregal. Die Schubladen sind alle geöffnet und das Bettzeug zerwühlt. Die Schranktüre steht offen und ein Teil der Kleidung liegt auf dem Boden.

Am Schrank findet sich ein verwischter Teilabdruck einer Hand. Auf einem der Kleider sind blutige Abdrücke, als hätte jemand mit einer blutigen Hand nach diesem gegriffen.

Es führt eine kleine Spur aus Blutropfen ins Wohnzimmer.

Versteckte kleine Schatulle

3 Erfolge nötig

Versteckt in einem Geheimfach auf der Unterseite des Waschtisches.

Die Schatulle ist ungefähr 3 Finger hoch, 5 Finger breit und 10 Finger lang. Das Schloss lässt sich mit 2 Erfolgen auf „Schlösser öffnen“ oder mit einem Dolch aufhebeln.

1 Finger = 2 cm

Darin befinden sich:

Goldring

Ein breiterer Goldring ohne Edelstein. Es ist „In Liebe für immer vereint“ und „I & T“ eingraviert.

Teil eines alten Tagebuchs

Es gehört Elisabeta, der Schwester der Toten, und sie schreibt, dass sie Hinweise darauf hat, dass ihr Vater mit Imilia fremdgeht. Sie will sich auf die Lauer legen, um zu sehen, ob es stimmt. Der letzte Eintrag stammt von einem Tag vor ihrem Tod.

Wohnzimmer

Hier stehen ein Esstisch, ein Spinnrad, mehrere Bücherregale und eine Kommode. Bücher und kaputte Tonfiguren liegen quer über den Boden verstreut. Außerdem liegt ein umgeworfener Korb mit verschiedenen Handarbeitsmaterial (z.B. Wolle, Garn, Stricknadeln, Nähzeug) ebenfalls auf dem Boden.

Eine Türe führt hinaus in den Obstgarten. Diese ist unverschlossen.

An der Türe und dem Türknauf finden sich verschmierte Blutspuren. Draußen im Gras liegt ein blutiges Messer, das nur notdürftig abgewischt ist. Es lassen sich hier aber keine weiteren Spuren finden, wo der Täter hingegangen ist.

5. Befragung der Zeugen

Befragung der Zeugen

Die Helden sollen eine Probe auf „Überreden“ werfen, um die Dorfbewohner dazu zu bringen, ihnen etwas Wichtiges zu erzählen. Um jemanden einzuschüchtern, wird auf „Mut“ gewürfelt. Je mehr Erfolge die Helden haben, desto wichtigere Informationen bekommen sie.

Sollte einer der Dorfbewohner die Helden anlügen, wird am Anfang des Gesprächs eine vergleichende Probe auf „Verhalten erkennen“ und „Lügen“ gewürfelt. Würde immer dann gewürfelt werden, wenn derjenige gerade lügt, wüsste der Spieler, was wahr ist und was nicht.

Der Spielleiter sagt ihnen dann während des Gesprächs, wie sehr sie eine Aussage glauben oder auch nicht.

Falka Schreiber

Mensch, schlank, blond, 25 Viermondläufe, freundlich, 175 Halbfinger, erschüttert über das, was passiert ist.

Tochter des Dorfvorstehers, Schneiderin

Über Larina weiß sie:

- Ist mit 16 Jahren plötzlich weggezogen/-gelaufen, stritt oft mit den Eltern.
- Vor vier Jahren wieder aufgetaucht.
- Besuchte ihre Eltern von da an regelmäßig.
- Verstand sich am Ende gut mit ihren Eltern.

- Nach dem Tod des Vaters zog sie in ihr Elternhaus, dieses hat sie geerbt.
- Ihr Bruder arbeitet in einem Nachbarort als Schreiner. Die beiden verstehen sich sehr gut. Er hat auf das Erbe verzichtet.
- Die Mutter starb vor drei Jahren an einem starken Fieber, den Vater traf vor zwei Jahren der Schlag (Schlaganfall)

Wen verdächtigt sie und warum?

Sie kann sich nicht vorstellen, wer in ihrem Dorf zu so etwas fähig ist.

Die Meinsel Familie hat schon seit vielen Viermondläufen Streit mit der Familie Braune. Meist ging es um Kleinigkeiten. Diese leben gleich im Haus neben der Toten. Die müssten doch was mitbekommen haben. Dort wohnen Imilia und ihre Söhne Elijian, Warin und deren Familien.

Mögliches Motiv

- Thomin (Vater von Larina) verstand sich sehr gut mit Imilia.
- Imilia wollte für ihre Söhne den Hof von den Meinsel kaufen.

Beweisstücke

- Ihr kommen die Ringe nicht bekannt vor.
- Die Knöpfe glaubt sie zu kennen. Sie stellt sie selbst her und diese gehören zu einem ihrer Kleider.

5. Befragung der Zeugen

- Einer der Braune-Söhne hat das Kleid gekauft.
- Von der Größe her könnte es der Ehefrau von Warin oder Imilia passen.

Adelmut Schneider

60 Viermondläufe alt, 165 Halbfinger (cm) groß, graue Haare, geht leicht gebückt, redselig, vertrauenswürdig. Sie ist noch immer sehr aufgewühlt.

Sie sitzt auf einer Bank vor ihrem Haus, in der Nähe des Tempels.

Was hat sie zu sagen?

- Sie wollte Marmelade und Obst von Larina abholen und war zum Essen eingeladen.
- Sie war auch mit den Eltern von Larina befreundet.
- Außer ihrem Bruder hat Larina keine lebenden Verwandten.

Die Türe war nur angelehnt und sie rief nach Larina, bekam aber keine Antwort. Deshalb ging sie rein und da fand sie Larina tot in der Küche liegen. Sie war vor Schreck wie gelähmt. Dann hörte sie eine zufallende Türe aus dem hinteren Teil des Hauses.

Sie lief vorne raus, um Hilfe zu holen. Auf der Straße traf sie auf Philian Schmid und Lutgard Hammer. Die beiden trugen die Tote dann in den Tempel. Die Geweihte ist im Moment in einem Nachbardorf. Doch wird ihre Seele

hoffentlich auch so vom Tempel aus ins Jenseits finden.

Seit Larina wieder hier lebt, war Adelmut öfters bei ihr zu Besuch. Larina sagte ihr, dass sie zurückgekommen ist, um mit der Vergangenheit abzuschließen. Vor zwei Tagen war sie das letzte Mal bei ihr und da sagte sie, dass sie endlich die Wahrheit aufdecken könnte. Genaueres wollte sie ihr noch nicht sagen.

Larina brachte die Gespräche immer wieder auf den Tod ihrer Schwester Elisabeta. Diese starb ungefähr einen halben Viermondlauf, bevor Larina weglief.

Elisabetas Tod war ein tragischer Unfall. Elisabeta war auf dem Heuboden. Sie ist ungünstig heruntergefallen und hat sich den Hals gebrochen. Dort oben war sie öfters, wenn sie ihre Ruhe haben wollte.

Larina hat dieser Verlust sehr hart getroffen, denn die beiden haben sich sehr gut verstanden. Sie war davon überzeugt, dass es kein Unfall war. Das konnte sie aber nicht beweisen.

Wen verdächtigt sie und warum?

- Ihrer Meinung nach war es keiner aus dem Dorf, sondern ein Fremder.

5. Befragung der Zeugen

- Im Wald waren in letzter Zeit Fremde unterwegs. Vielleicht weiß Holzfäller Lutgard Hammer mehr.
- Die Initialen passen nicht, weil der Ring einem Fremden gehört. Vielleicht musste die arme Larina sterben, weil sie den zweiten Ring hatte, woher auch immer.
- Jeder im Dorf weiß, dass Larina sehr bescheiden gelebt hat und sehr auf das Geld achtet. Bei ihr gibt es nichts zu holen.

Reaktion auf die Gerüchte

- Sie glaubt die Gerüchte nicht. Solche Geschichten werden immer aufgebauscht.
- Das Gerücht, dass Thomin und Imilia eine Beziehung hatten, gibt es schon seit vielen Viermondläufen.
- Sie hält es für möglich, dass die zwei gut befreundet waren und sich erst nachdem sie beide verwitwet waren, ineinander verliebt hatten. Freyas Wege sind manchmal sonderbar.

Freya = Göttin der Liebe und der Kunst

Beweisstücke

Ringe

- Den dünneren Ring hat sie schon bei Imilia gesehen. Den zweiten kennt sie nicht.
- Der Mann von Imilia hieß Ottfried. Damit passen die Initialen nicht zu den beiden.

Tagebuch

Sie bestätigt, dass es von Elisabeta ist.

Knöpfe

- Hat sie schon mal gesehen.
- Vielleicht bei Imilia.

Philian Schmid

Feles Feras, 30 Viermondläufe alt, 190 Halbfinger groß, muskulös, kurze schwarze Haare, schwarz-weißes Fell.

Ist in seiner Schmiede zu finden.

Was hat er zu sagen?

Er war gerade zusammen mit Lutgard auf dem Weg zur Schmiede.

Er hatte kurz bevor Adelmüt sie erreicht hatte, eine Gestalt gesehen, die aus dem Obstgarten der Meinsels kam. Auf die Entfernung hat er sie nicht erkannt. Diese ging in Richtung des Braune-Hofs. Er glaubt, dass es eine Frau war.

Nachdem er mit dem Holzfäller die Frau im Tempel abgelegt hatte, meinte er zu Lutgard, dass Imilia vielleicht etwas mit dem Tod von Larina zu tun hat. Elijian hat das gehört und ist auf ihn losgegangen. So kam es zu der Prügelei, Lutgard ist dann ihm und Warin ist Elijian zu Hilfe gekommen.

5. Befragung der Zeugen

Wen verdächtigt er und warum?

Imilia, denn diese war Larina gegenüber oft sehr unfreundlich und gemein zu ihr. Außerdem war Imilia sehr erbost darüber, dass Larina den Bauernhof geerbt hat. Denn sie wollte diesen schon lange haben.

Reaktion auf die Beweismittel:

Ring

Kennt er nicht. Er hat ihn nicht geschmiedet und es gibt hier im Dorf keinen Goldschmied.

Bei der **Inschrift** zuckt er zuerst mit den Schultern. Dann meint er: Vielleicht soll es ja Imilia und Thomin heißen. Nachdem ihre Ehepartner aus dem Weg waren, haben die zwei ja zueinander gefunden.

Bei den **Knöpfen** verweist er auf Falka.

Lutgard Holzer

Lutgard bestätigt das, was Philian gesagt hat, kann aber selbst nur wenig beisteuern. Lutgard erklärt, dass die Fremden im Wald nur Jäger und Holzfäller aus einem anderen Dorf waren.

Sollten die Helden noch unentschlossen sein, wer die Täterin ist, so kann ihnen Falka helfen. Dabei sollte sie ihnen nicht den Namen nennen, sondern nochmal die Beweise und Hinweise zusammenfassen. Sind diese ausreichend,

kann sie die Helden ermuntern, die Verdächtige zu befragen.

Imilia Braune

Mensch, 170 Halbfinger (cm) groß, etwas stärker gebaut, 50 Jahre alt, blonde Haare, zum Teil ergraut, abweisend und einsilbig.

Ist in ihrem Haus zu finden.

Was hat sie zu sagen?

Sie hat eine Kochschürze um und wischt sich die Hände daran ab. Sie gibt an, nichts mitbekommen zu haben. Während der Tatzeit war sie daheim und ist ihrer Arbeit nachgegangen, so wie das eine ehrenwerte Bürgerin tut.

Sie hat heute in jedem Zimmer gekehrt und die Böden geschrubbt. Jetzt backt sie gerade Brot und einen Eintopf fürs Abendessen. Sie kann deswegen auch nicht so lange sprechen, sonst verbrennt noch eines davon.

Als sie gerade im Schlafzimmer gekehrt hat, ist ihr ein Mann aufgefallen, der aus dem Obstgarten Richtung Wald gelaufen ist. Es war ein Mensch, einen Kopf größer als sie und kräftig gebaut. Auf die Entfernung konnte sie nicht erkennen, wer es war.

Nur weil sie ein schlechtes Verhältnis zu Larina hat, wird sie doch nicht zur Mörderin! Sie ist ein sehr friedfertiger Mensch.

5. Befragung der Zeugen

Imilia ist die Täterin und wird versuchen, den Verdacht von sich auf den Fremden zu schieben. Es sind keine Blutflecke auf der Kleidung zu erkennen. Imilia trägt im Moment gar keine Ringe.

Sie hat bei dem Kampf mit Larina einige blauen Flecken und Kratzwunden auf den Armen abbekommen. Natürlich wird sie darauf achten dass die Helden diese nicht sehen.

Sie will nur ungern mit den Helden sprechen. Denn schließlich sind sie nur irgendwelche dahergelaufenen Obdachlose (ohne festes Zuhause), die kein Recht haben, im Leben anderer Leute herum zu schnüffeln. Sie sind auch weder von der Stadtwache noch Solaria-Geweihte.

Reaktion auf die Beweise

Zeigen sie ihr die Ringe, so behauptet sie, diese noch nie gesehen zu haben. Ihr Mann heißt Ottfried, das würde ja nicht passen.

Vielleicht hat der Täter den Ring fallen lassen, um eine falsche Spur legen? Wer weiß, wie lange er dort schon liegt?

Sie gibt zu, dass sie Thomin sehr gerne hatte und dass sie eine tiefe Freundschaft verbunden hat. Erst nachdem sie beide verwitwet waren, hat Freya dafür gesorgt, dass sie beide

sich ineinander verlieben. Das ist ja auch nicht verboten oder?

Übersehen die Helden einen wichtigen Zusammenhang, sollten sie auf „Klugheit“ würfeln, um, durch Falka, einen Tipp oder selbst eine Eingebung zu bekommen.

Beispiel

Wenn sie vorher schon festgestellt haben, dass die Stiche von jemandem kamen, der gleich groß wie das Opfer war, dann kann die Aussage, dass der angebliche Täter größer war, nicht stimmen.

Wenn sie merkt, dass sie sich nicht länger rausreden kann, so ruft sie ihre Söhne zu Hilfe. Diese sind innerhalb kürzester Zeit da und greifen die Helden an. Sie sind mit einem Knüppel und einem Dolch bewaffnet.

Werte Imilia:

CH 3, MU 3, IN 2, FF 3, KK 2, GE 2

Initiative: 7 (Initiativegrundwert) + 1W12 =

Lügen: TW 5 WAZ 8 / 8

Verhalten erkennen: TW 4 WAZ 6

Raufen: TW 2 WAZ 4 / 4

Stichwaffen: TW 1 WAZ 4 (PA: GE)

Leichter Dolch

WA: SW AT: 4 PA: 3 TP: 1W12

5. Das Motiv

Normale Kleidung

SS	Arme	Torso	Beine	Kopf	BE
6	(1) 7	(1) 7	(1) 7	4	2

Kampfwerte für die Söhne

KK 3, GE 2, IN 2, MU 3, FF 2

Initiative: 8 (Initiativegrundwert) + 1W12 =

Raufen: TW 4 WAZ: 7 / 6

Ringen: TW 3 WAZ: 5

Hieb Waffen (HW): TW 3

Stichwaffe (SW): TW 4

Knüppel

WA: HW AT: 6 PA: 5 TP: 1W12 + 2

Leichter Dolch

WA: SW AT: 4 PA: 3 TP: 1W12

Normale Kleidung:

SS	Arme	Torso	Beine	Kopf	BE
6	(1) 7	(1) 7	(1) 7	4	2

Das Motiv

Nachdem die ihr es geschafft haben, Imilia und ihre Söhne unter Kontrolle zu bringen, ist sie bereit, zu gestehen.

„Ich hatte schon seit vielen Jahren eine heimliche Beziehung mit Thomin. Eigentlich wollten wir

heiraten, doch unsere Eltern machten uns einen Strich durch die Rechnung.

Nach vielen Viermondläufen hatte ich ihn dann endlich soweit, dass er sich von seiner Frau trennen wollte. Doch als seine Frau bei der Geburt von Larina fast gestorben wäre, machte er einen Rückzieher. Wäre sie doch bloß gestorben! Wäre für alle besser gewesen!

Dann schnüffelte Larina ständig in der Vergangenheit herum. Sie hatte herausgefunden, dass Elisabeta, Thomin und mich im Heu erwischt hat. Es kam zu einer Rangelei und dabei fiel Elisabeta runter.

Dann stirbt Thomin und wer bekommt den Hof? Natürlich Larina! Dabei hatte er versprochen, dass ich den Hof bekomme!!

Dann wollte sie auch noch alles einem Geweihten oder Richter erzählen. Das konnte ich nicht zulassen! Ich wollte, dass sie endlich verschwindet! Deshalb hab ich das Messer vom Tisch genommen und so lange auf sie eingestochen, bis sie sich nicht mehr rührte.

5. Das Ende

Die Gerüchte

Folgende Gerüchte werden über Larinas und ihre Familie im Dorf erzählt. Die Gerüchte zählen nicht als Lügen.

Stimmt:

Imilian und Thomin waren ein Paar und zwar schon wesentlich früher bevor ihre Partner starben.

Die Eltern von Larina erzählten, dass sie diese zu ihrer Tante geschickt haben, damit sie dort eine Ausbildung macht. Doch niemand im Dorf hat vorher von der Existenz einer Tante gewusst. In Wirklichkeit ist Larina wegelaufen und ihre Eltern haben die Tante nur erfunden, um sich ihr Versagen nicht eingestehen zu müssen.

Imilia gibt Larina die Schuld, dass ihr Sohn Alesk weggezogen ist. Dabei hat sie ihn mit ihrer herrischen Art dazu gebracht.

Angeblich ist Alesk nicht der Sohn von Ottfried, sondern von Thomin und Imilia. Deshalb waren diese beiden so dagegen, als sie bemerkten, dass Alesk und Larina sich ineinander verliebt hatten.

Stimmt nicht

Larina ist nur wieder zurückgekommen, weil ihre Eltern angeblich im Haus eine größere Menge Geld versteckt haben.

Larina hat sich strafbar gemacht und ist vor ihrer Strafe geflohen. Deshalb hat sie sich hier im Dorf versteckt. Die Fremden sind Kopfgeldjäger die nach ihr suchen.

Larina war eine Rebellin und einer ihrer Feinde hat sie umgebracht.

Das Ende

Imilia lässt sich dann ohne Schwierigkeiten zum Dorfvorsteher bringen. Dieser lässt sich von euch erzählen, wie ihr auf sie gekommen seid. Dann gesteht Imilia die Tat.

„Vielen Dank für eure Hilfe und dass ihr diese grausame Tat so schnell aufgeklärt habt. Jetzt können wir Larina in Ruhe begraben und die Mörderin wird ihre gerechte Strafe bekommen“, erklärt er und gibt euch die vereinbarte Belohnung.

Als ihr zum Ballon kommt, seht ihr ein paar Kinder, die beim Flicken helfen. Die Arbeiten sind fast abgeschlossen und einem Weiterflug am nächsten Tag steht nichts mehr im Weg.

Beispielhelden

Beispielshelden

Hier findet ihr vier schon fertig ausgearbeitete Helden, mit denen ihr gleich losspielen könnt. Die Heldenbögen wurden gegenüber dem Original gekürzt.

So sind bei den Talenten nur diejenigen eingetragen, die der Held besitzt und anwenden kann. Außerdem gibt es zusätzlich die Spalte Würfelfanzahl (WAZ), dort seht ihr mit wie vielen Würfeln ihr würfeln dürft. Sind zwei Eigenschaften angegeben, so stehen auch beide Werte im WAZ, getrennt durch einen Schrägstrich. Kann von einem Sekundärtalent auf ein Haupttalent ausgewichen werden, so sind die Werte des Haupttalents in der WAZ Spalte angegeben.

Zu beachten:

Um es für Einsteiger leichter zu machen, sind bei den Waffen schon die ausgerechneten Werte (Kampftalentwert + Eigenschaft) angegeben. Außerdem ist bei den Rüstungszonen (Arme, Beine usw.) der Wert angegeben vor dem diese Rüstung an dieser Stelle insgesamt schützt. Dafür wurde die Schuttschwelle (SS) und die Rüstungspunkte (RS) zusammengesetzt. Die Zahl in der Klammer sind die Rüstungspunkte für diese Stelle.



Tirian Stolzer

Tirian Stolzer

Volk: Lupa Feras

Alter: 34 Sommer

Kultur: Luricaer Kultur

Aussehen: 1,9 Schritt groß, muskulös, graue Augen, weiß-

Beruf: Söldner

graues Fell, 90 Stein (Kilogramm) schwer

Eigenschaften

Körperkraft (KK) = 3

Charisma (CH) = 1

Intuition (IN) = 2

Fingerfertigkeit (FF) = 2

Konstitution (KO) = 2

Mut (MU) = 3

Gewandtheit (GE) = 3

Klugheit (KL) = 2

Improvisation (IM) = 2

Geschwindigkeit 8 m/s

Initiative (MU + GE + IN) = 8

Initiativegrundwert 8 + 1W12 + Modifikationen - 6 (Behinderung) = _____

Gepäck

Becher	Geldbeutel	Waffenpflege-Set
Decke	Lederharnisch	Wasserschlauch
Dolchscheide	Lederhelm	Woldecke
Essbesteck (Holz)	Stiefel	5 x Verbandszeug
Essenschale (Holz)	Straßenkleidung	3 Rationen Wasser
Fackel	Tuchbeutel	3 Rationen Proviant
Feuerstein & Stahl	Umhang	Zunderkästchen
Kurzschwert, Länge: 60 Halbfinger (cm)		
Leichter Dolch, Länge 50 Halbfinger (cm)		



Vermögen

1 Gulden = 100 Batzen = 10000 Groschen

1 Batzen = 100 Groschen

_____ Gulden

_____ Batzen

_____ Groschen

Tirian Stolzer

Talente

Handwerks Fertigkeiten		TW	WAZ	Soziale Fähigkeiten		TW	WAZ
Diebstahl	FF		2	Lehren	IN/IM	2	4/4
Gesellschaftsspiele	KL	1	3	Überreden	CH/MU	2	3/5
Falschspiel	FF/IM		3	Betören	CH		3
Handarbeiten	FF	3	5	Feilschen	CH/IN	2	3/4
Lederbearbeitung	FF	3	5	Lügen	CH/MU	2	3/4
Heimlichkeit	IN	2	3	Verhalten erkennen	IN	3	5
Holzbearbeitung	FF	1	3	Körperliche Fähigkeiten		TW	WAZ
Kochen	IM	1	3	Akrobatik	GE		3
Malen & Zeichnen	IM	1	3	Körperbeherrschung	MU/KO	5	8/7
Tätowieren	FF/IM		3	(Ent-)Fesseln	FF/IN	2	4/4
Musizieren	FF/IM		2/2	Klettern	KO/GE	1	3/4
Schätzen	KL/IN		2/2	Reiten	GE	1	4
Rechnen	KL	3	5	Schleichen	GE	1	4
Schlösser öffnen	FF		2	Schwimmen	KO	2	4
Schmieden	KK	2	5	Tanzen	GE/KO	1	4/3
Feinschmied	FF		5	Singen	IM	2	4
Seefahrt	FF		2	Stimmen imitieren	IM		4
Unterhaltung	CH		1	Sinnesschärfe	IN	3	5
Wagen lenken	IN		2	Verkleiden	IM		5
Überleben	IM	3	5	Verstecken	IN/IM	1	3/3
Fallen stellen	FF/IM	1	3/3	Willenskraft	KL	2	4
Fischen & Angeln	IN	1	3	Zechen	KO	2	4
Spuren suchen	IN	1	3				
Wundversorgung	KL/FF	3	5/5	Natur Fähigkeiten		TW	WAZ
Unterhaltung	CH		1	Orientieren	IN/KL	3	5/5
Soziale Fertigkeiten		TW	WAZ	Tierkunde	KL/IN	2	5/5
Etikette	KL/IN	3	5/5	Abrichten	IM		5
Kenntnisse		TW	WAZ	Kenntnisse		TW	WAZ
Allgemeinwissen	IN	3	5	Pflanzenkunde	KL	2	4
Heraldik	KL	3	5	Giftkunde	KL/IN	1	3/3
Lesen & Schreiben	KL	3	5	Rechtskunde	KL	2	4
Beherrschte Sprachen: Althae, Ferica				Sprache kennen	KL/IN	2	4/4

Tirian Stolzer

Kampf

Kampftalente

Hieb Waffen	KK	TW: 4	AT: 7	PA: 7	Raufen	KK/GE	TW: 1	AT: 4/4	PA: 4
Stich Waffen	KK	TW: 2	AT: 2	PA: 3	Ring	KK/GE	TW: 2	AT: 5	PA: 5

Waffen:

Bastardschwert	WA: HW	AT: 7	PA: 7	TP: 1W12 + 6
Leichter Dolch	WA: SW	AT: 4	PA: 5	TP: 1W12
Krallen (Hände)	WA: -	AT: 5	PA: 5	TP: 1W12 - 2

Rüstungsteil	SS	RP		Arme	Torso	Beine	Kopf	BE
Lederharnisch	7	15	11	12 (5)	12 (5)			4
Lederhelm	6	10	8				10 (4)	1
Straßenkleidung	5	5	4	(1)	(1)	6 (1)		(1)

Schadensmonitor:

Körperlich	Kopf	li. Arm	re. Arm	Rumpf	li. Bein	re. Bein	Geistig	
	1	4-5	2-3	6-8	9-10	11-12		
Verletzung							schwindlig	
L. Wunde							L. benommen	
M. Wunde							benommen	
S. Wunde							s. benommen	
T. Wunde							bewusstlos	
TOT							Koma	



Tirian Stolzer



Stärken und Schwächen

Gute Wundheilung

Auswirkung: Die natürliche Schuttschwelle ist um 1 Punkt erhöht und die Wundversorgung ist um 1 Punkt erleichtert.

Überlebensinstinkt

Auswirkungen: Proben auf Wildnissleben und Orientierung sind um 2 Punkte erleichtert.

Abergläubisch

Wenn das Schwert für einen Kampf gezogen wird, dann muss es Blut schmecken, sonst hat man im nächsten Kampf Pech. Die Zahl Vier bringt Glück, deshalb sollte man bei Geschäftsabschlüssen und Belohnungen darauf achten, dass ein Zusammenhang mit der Zahl 4 gibt.

Auswirkungen: Kann er seinem Aberglauben nicht nachkommen, so ist eine zu dem Aberglauben passende Probe für 1W12 – 6 Stunden (min. 1) um 2 Punkte erschwert.

Angst

Der Held hat große Angst vor größeren Flüssen und Gewässern. Sobald es darum geht, ein solches Gewässer zu betreten oder auch nur sehr nahe heranzugehen, wird er unruhig und sich dagegen sträuben. Solange er sich in der Nähe eines solchen Gewässers befindet, wird dieser ihn ablenken.

Auswirkungen: Alle Proben die, der Held ablegen muss, sind um 2 Punkte erschwert, so lange diese nicht dazu dient, von dem Gewässer wegzukommen.



Dietbald Schmiederich

Dietbald Schmiederich

Volk: Mensch

Alter: 27 Sommer

Kultur: Friedrichsheimer Kultur

Aussehen: 1,8 Schritt groß, schlank, braune

Augen,

Beruf: Dieb

braune Haare, 86 Stein (Kilogramm) schwer

Eigenschaften

Körperkraft (KK) = 2

Charisma (CH) = 2

Intuition (IN) = 3

Fingerfertigkeit (FF) = 3

Konstitution (KO) = 2

Mut (MU) = 2

Gewandtheit (GE) = 3

Klugheit (KL) = 1

Improvisation (IM) = 2

Geschwindigkeit = 7 m/s

Initiative (MU + GE + IN) = 8

Initiativegrundwert 8 + 1W12 + Modifikationen – Behinderung = _____

Gepäck

Becher	Essensschale (Holz)	Tuchbeutel
Decke	Geldbeutel	Umhang
Dicke Kleidung	Fackel	Wasserschlauch
Dolchscheide	Feuerstein & Stahl	Wolldecke
Essbesteck (Holz)	Stiefel	Zunderkästchen
Dietrichset (Erleichterung von 2 Punkten auf Schlösser öffnen)		
Leichter Dolch, Länge 50 Halbfinger (cm)		
3 Tagesrationen Proviant		
3 Rationen Wasser		



Vermögen

1 Gulden = 100 Batzen = 10000 Groschen

1 Batzen = 100 Groschen

_____ Gulden _____ Batzen _____ Groschen

Dietbald Schmiederich

Talente

Handwerks Fertigkeiten		TW	WAZ	Soziale Fähigkeiten		TW	WAZ
Diebstahl	FF	3	6	Lehren	IN/IM		3/2
Gesellschaftsspiele	KL	2	3	Überreden	CH/MU	2	4/4
Falschspiel	FF/IM	2	5/4	Betören	CH	3	5
Handarbeiten	FF	1	4	Feilschen	CH/IN	2	4/5
Lederbearbeitung	FF	1	4	Lügen	CH/MU	3	5/5
Heimlichkeit	IN	2	5	Verhalten erkennen	IN	1	4
Holzbearbeitung	FF	2	5	Körperliche Fähigkeiten		TW	WAZ
Kochen	IM	1	3	Akrobatik	GE		3
Malen & Zeichnen	IM	1	3	Körperbeherrschung	MU/KO	2	4/4
Tätowieren	FF/IM		3	(Ent)Fesseln	FF/IN		3/3
Musizieren	FF/IM	2	5/4	Klettern	KO/GE	1	3/4
Schätzen	KL/IN	3	4/6	Reiten	GE		4
Rechnen	KL	3	4	Schleichen	GE	1	4
Schlösser öffnen	FF	3	6	Schwimmen	KO	1	3
Schmieden	KK		2	Tanzen	GE/KO	1	4/3
Seefahrt	FF		3	Singen	IM	2	5
Unterhaltung	CH		2	Stimmen imitieren	IM		5
Wagen lenken	IN		3	Sinnesschärfe	IN	2	5
Überleben	IM	1	3	Verkleiden	IM		5
Fallen stellen	FF/IM		3	Verstecken	IN/IM	2	5/4
Fischen & Angeln	IN		3	Willenskraft	KL	2	3
Spuren suchen	IN		3	Zechen	KO	3	5
Wundversorgung	KL/FF	1	2/4	Natur Fähigkeiten		TW	WAZ
Soziale Fertigkeiten		TW	WAZ	Orientieren	IN/KL	1	4/2
Etikette	KL/IN	1	2/4	Tierkunde	IN/KL		4/2
Kenntnisse		TW	WAZ	Kenntnisse		TW	WAZ
Allgemeinwissen	IN	3	6	Rechtskunde	KL	1	2
Lesen & Schreiben	KL	2	3	Sprachen kennen	KL/IN	2	3/5
Pflanzenkunde	KL	1	2	Beherrschte Sprachen: Althae, Ferica			

Dietbald Schmiederich

Kampf

Kampftalente

Stichwaffen FF TW: 2 AT: 5 PA: 5 **Raufen** KK/GE TW: 1 AT: 5/5 PA: 5

Waffen:

Leichter Dolch WA: SW AT: 4 PA: 5 TP: 1W12

Rüstungsteil	SS	RP		Arme	Torso	Beine	Kopf	BE
Dicke Kleidung	6	10	10	8 (2)	8 (2)	8 (2)		2

Schadensmonitor:

Körperlich	Kopf	li. Arm	re. Arm	Rumpf	li. Bein	re. Bein	Geistig	
	1	4-5	2-3	6-8	9-10	11-12		
Verletzung							schwindlig	
L. Wunde							L. benommen	
M. Wunde							benommen	
S. Wunde							s. benommen	
T. Wunde							bewusstlos	
TOT							Koma	

Stärken und Schwächen

Flink: Geschwindigkeit steigt um einen Meter pro Sekunde (m/s). Außerdem sind Proben beim Ausweichen und schneller Reaktion um 1 Punkt erleichtert.

Begabung auf ein Talent: Der Maximalwurf für das Talent Diebstahl ist 7.

Schlechte Wundheilung: Die natürliche Schutzschwelle ist um 1 Punkt gesenkt und die Erstversorgungsprobe ist um 1 Punkt erschwert.

Gesucht: Dietbald wird in seiner Heimat wegen Diebstahls gesucht, wobei er sich nicht sicher sein kann, wie weit sein Steckbrief inzwischen gewandert ist. Die Belohnung, die auf seine Ergreifung ausgesetzt wurde, ist nicht hoch genug, dass Kopfgeldjäger länger nach ihm suchen. Laufen sie sich aber über den Weg, so würden sie sich diese Gelegenheit nicht entgehen lassen.

Alessia Cientydera

Alessia Cientydera

Volk: Feles Feras

Alter: 28 Sommer

Kultur: Athoseles Kultur

Aussehen: 1,85 Schritt groß, zierlich, braune Augen,

Beruf: Magierin + Ärztin

gelb-schwarz-braunes Fell, schwarze Pinsel an den Ohren,

76 Stein (Kilogramm) schwer

Eigenschaften

Körperkraft (KK) = 2

Charisma (CH) = 2

Intuition (IN) = 2

Fingerfertigkeit (FF) = 3

Konstitution (KO) = 2

Mut (MU) = 2

Gewandtheit (GE) = 2

Klugheit (KL) = 3

Improvisation (IM) = 2

Geschwindigkeit = 8 m/s

Initiative (MU + GE + IN) = 8

Initiativegrundwert 8 + 1W12 + Modifikationen – Behinderung = _____

Gepäck

Becher	Fackel	Woldecke
Decke	Feuerstein & Stahl	Wundsalbe (4 Portionen)
Dicke Kleidung	Stiefel	5 x Verbandszeug
Dolchscheide	Straßenkleidung	3 Tagesrationen Proviant
Essbesteck (Holz)	Tuchbeutel	3 Rationen Wasser
Essensschale (Holz)	Umhang	Zunderkästchen
Geldbeutel	Wasserschlauch	
Leichter Dolch, Länge 50 Halbfinger (cm)		
Arztbesteck: Knochensäge, scharfes Messer, ein Wetzstein, Skalpell, Zangen, (Knochen-) Bohrer, (Fleisch-) Haken zum Halten der Wundränder		



Vermögen

1 Gulden = 100 Batzen = 10000 Groschen

1 Batzen = 100 Groschen

_____ Gulden _____ Batzen

_____ Groschen

Alessia Cientydera

Talente

Handwerks Fertigkeiten		TW	WAZ	Soziale Fähigkeiten		TW	WAZ
Diebstahl	FF		3	Lehren	IN/IM		2/2
Gesellschaftsspiele	KL		3	Überreden	CH/MU	3	5/5
Handarbeiten	FF	3	6	<i>Betören</i>	CH	1	3
<i>Lederbearbeitung</i>	FF	3	6	<i>Feilschen</i>	CH/IN	2	4/4
Heimlichkeit	IN		2	<i>Lügen</i>	CH/MU		2/2
Holzbearbeitung	FF	3	6	Verhalten erkennen	IN	3	5
Kochen	IM	3	5	Körperliche Fähigkeiten		TW	WAZ
Malen & Zeichnen	IM	1	3	Akrobatik	GE	2	4
<i>Tätowieren</i>	FF/IM		3	Körperbeherrschung	MU/KO	5	7/7
Musizieren	FF/IM	2	5/4	<i>(Ent-)Fesseln</i>	FF/IN		3/2
Schätzen	KL/IN	1	4/3	<i>Klettern</i>	KO/GE	2	4/4
<i>Rechnen</i>	KL	4	7	<i>Reiten</i>	GE		2
Schlösser öffnen	FF		3	<i>Schleichen</i>	GE	2	4
Schmieden	KK		2	<i>Schwimmen</i>	KO	1	3
<i>Feinschmied</i>	FF	1	4	<i>Tanzen</i>	GE/KO	1	3/3
Seefahrt	FF		3	Singen	IM	2	4
Unterhaltung	CH		2	<i>Stimmen imitieren</i>	IM		4
Wagen lenken	IN	1	3	Sinnesschärfe	IN	3	5
Überleben	IM	3	5	<i>Verkleiden</i>	IM		5
<i>Fallen stellen</i>	FF/IM		5	<i>Verstecken</i>	IN/IM	1	3/3
<i>Fischen & Angeln</i>	IN		5	Willenskraft	KL	3	6
<i>Spuren suchen</i>	IN	2	4	<i>Zechen</i>	KO	1	3
Wundversorgung	KL/FF	4	7/7	Natur Fähigkeiten		TW	WAZ
				Orientieren	IN/KL		2
Soziale Fertigkeiten		TW	WAZ	Tierkunde	KL/IN		1
Etikette	KL/IN	2	5/4	<i>Abrichten</i>	IM		1
Kenntnisse		TW	WAZ	Kenntnisse		TW	WAZ
Allgemeinwissen	IN	3	5	Pflanzenkunde	KL	3	6
Heilkunde	KL/IN	2	5/4	<i>Giftkunde</i>	KL/IN	2	5
<i>Anatomie</i>	KL/IN	2	5/4	Rechtskunde	KL	3	6
Lesen & Schreiben	KL	4	7	Sprache kennen	KL/IN	2	5
Magiekunde	KL	4	7	Beherrschte Sprachen: Althae, Ferica			

Alessia Cientydera

Kampf

Kampftalente

Stichwaffen FF TW: 0 AT: 3 PA: 2 Raufen KK/GE TW: 3 AT: 5/5 PA: 2

Waffen:

Krallen (Hände) WA: - AT: 5 PA: 5 TP: 1W12 - 2

Leichter Dolch WA: SW AT: 3 PA: 2 TP: 1W12

Rüstungsteil	SS	RP	Arme	Torso	Beine	Kopf	BE
Dicke Kleidung	6	10 10	8 (2)	8 (2)	8 (2)		2

Schadensmonitor:

Körperlich	Kopf	li. Arm	re. Arm	Rumpf	li. Bein	re. Bein	Geistig	
	1	4-5	2-3	6-8	9-10	11-12		
Verletzung							schwindlig	
L. Wunde							L. benommen	
M. Wunde							benommen	
S. Wunde							s. benommen	
T. Wunde							bewusstlos	
TOT							Koma	

Stärken und Schwächen

Herausragender Sinn - Sehen: Proben auf Sinnesschärfe, die sich auf das Sehen beziehen, sind um 3 Punkte erleichtert. Alle anderen Proben, sind um 2 Punkte erleichtert.

Anhänger der Sonne: Sie hat 1 Punkt Erleichterung, wenn sie am Tag und in der Sonne zaubert.

Freund der Tiere: 2 Punkte Erleichterung auf die Proben Tierkunde & Abrichten, wenn diese Tiere nicht die natürliche Beute der Feles Feras sind da hätten sie nur 1 Punkt Erleichterung.

Orientierungslos: Proben, um sich zu orientieren, sich einen Weg zu merken oder andere, die mit der Orientierung im direkten Zusammenhang stehen, sind um 2 Punkte erschwert.

Alessia Cientydera

Magie

Wirkungsart:

Verbessern: 4

Beeinflussen: 4

Wirkungsbereich:		MW	TW	AMW	Wirkungsbereich		MW	TW	AMW
Erde	KK	3	3	3	Menschen	CH	4	4	5
Feuer	MU	3	3	3	Tiere	IM	3	2	3

Veränderung des Maximalwurf: Stufe 4 = + 1, Stufe 6 = + 2, Stufe 8 = + 3, Stufe 11 = + 4

Wirkungsstärke	SP	Erfolge	Beispiel für die Wirkung
Winzig	1W12 - 4	1	Kleinen Erdwall erschaffen, um jemanden zum Stolpern zu bringen, Geräusch-Illusion von einem bekannten Tier, Gefieder einfärben passend zur Umwelt
Leicht	1W12 - 2	2	Eine Wurzel, die jemanden festhalten soll, Hand mit Waffe nach jemand anderem schlagen lassen, Geräusch auf Entfernung entstehen lassen
Normal	1W12 + 2	3	Erdplatte um zum Beispiel die Grube ab zu decken (max. 3 x 3 Meter), mit Wurzeln aus dem Boden jemanden fesseln (mehrere Wurzelstränge), Geräusch-Illusion „Stille“
Groß	1W12 + 4	4	Feuerlanze, Sturmböen
Riesig	2W12 + 2	5	Wirbelwind, Feuerwand
Extrem	3W12 + 4	6	Feuerwalze, sehr starker Wirbelwind, Sturmflut

Modifikationen

		+ 1 Erfolge	+ 2 Erfolge
Wirkungsdauer	Kurz (sofort – unter 1 Minute)	Mittel (1 Minute – 6 SR)	Lang (6 SR - max. 12 Stunden)
Reichweite	Kurz (Berührung – max. 3 Schritt)	Mittel (max. 30 Schritt)	Weit (max. Sichtweite, ungefähr 100 Schritt)
Personen	1 Person	Max. 3 Personen	Max. 5 Personen

Informationen an den Meister: Welche Wirkungsstärke? Was soll der Zauber bewirken? Werden Modifikationen gebraucht? Wirkungsart und -bereich? Wie viele Erfolge sind nötig?

Dayria Wächterer

Dayria Wächterer

Volk: Mensch

Alter: 29 Sommer

Kultur: Friedrichsheimer Kultur

Aussehen: 1,75 Schritt groß, stämmig, grüne Augen,

Beruf: Jägerin

schwarze Haare, 72 Stein (Kilogramm) schwer

Eigenschaften

Körperkraft (KK) = 3

Charisma (CH) = 2

Intuition (IN) = 3

Fingerfertigkeit (FF) = 3

Konstitution (KO) = 2

Mut (MU) = 2

Gewandtheit (GE) = 2

Klugheit (KL) = 2

Improvisation (IM) = 1

Geschwindigkeit = 7 m/s

Initiative (MU + GE + IN) = 8

Initiativegrundwert 8 + 1W12 + Modifikationen – Behinderung = _____

Gepäck

Becher	Fackel	Umhang
Decke	Feuerstein & Stahl	Wasserschlauch
Dicke Kleidung	Geldbeutel	Woldecke
Dolchscheide	Stiefel	3 Tagesrationen Proviant
Essbesteck (Holz)	Straßenkleidung	3 Rationen Wasser
Essensschale (Holz)	Tuchbeutel	Zunderkästchen
Leichter Dolch, Länge 50 Halbfinger (cm)		
Jagdbogen, Länge 100 Halbfinger (cm)		



Vermögen

1 Gulden = 100 Batzen = 10000 Groschen

1 Batzen = 100 Groschen

_____ Gulden _____ Batzen

_____ Groschen

Dayria Wächterer

Talente

Handwerks Fertigkeiten		TW	WAZ	Soziale Fähigkeiten		TW	WAZ
Diebstahl	FF		3	Lehren	IN/IM		3/1
Gesellschaftsspiele	KL	2	4	Überreden	CH/MU	2	4/4
<i>Falschspiel</i>	FF/IM		4	<i>Betören</i>	CH		4
Handarbeiten	FF	2	5	<i>Feilschen</i>	CH/IN	1	3/4
<i>Lederbearbeitung</i>	FF	1	4	<i>Lügen</i>	CH/MU		4
Heimlichkeit	IN		3	Verhalten erkennen	IN	1	4
Holzbearbeitung	FF	2	5	Körperliche Fähigkeiten		TW	WAZ
Kochen	IM	2	3	Akrobatik	GE		2
Malen & Zeichnen	IM	1	2	Körperbeherrschung	MU/KO	1	3/3
<i>Tätowieren</i>	FF/IM		2	<i>(Ent)Fesseln</i>	FF/IN	2	5/5
Musizieren	FF/IM	1	4/2	<i>Klettern</i>	KO/GE	2	4/4
Schätzen	KL/IN	1	3/4	<i>Reiten</i>	GE		3
<i>Rechnen</i>	KL	3	5	<i>Schleichen</i>	GE	2	4
Schlösser öffnen	FF		3	<i>Schwimmen</i>	KO	1	3
Schmieden	KK		3	<i>Tanzen</i>	GE/KO	1	3/3
Seefahrt	FF		3	Singen	IM	2	3
Unterhaltung	CH		2	<i>Stimmen imitieren</i>	IM		3
Wagen lenken	IN		3	Sinnesschärfe	IN	2	5
Überleben	IM	3	4	<i>Verkleiden</i>	IM	1	2
<i>Fallen stellen</i>	FF/IM	3	6/4	<i>Verstecken</i>	IN/IM	2	5/3
<i>Fischen & Angeln</i>	IN	2	5	Willenskraft	KL	2	4
<i>Spuren suchen</i>	IN	3	6	<i>Zechen</i>	KO	1	3
Wundversorgung	KL/FF	2	4/5	Natur Fähigkeiten		TW	WAZ
				Orientieren	IN/KL	3	6/5
Soziale Fertigkeiten		TW	WAZ	Tierkunde	KL/IN	2	4/5
Etikette	KL/IN	1		<i>Abrichten</i>	IM		4
Kenntnisse		TW	WAZ	Kenntnisse		TW	WAZ
Allgemeinwissen	IN	3	6	Pflanzenkunde	KL	2	4
Geografie	KL	1	3	<i>Giftkunde</i>	KL/IN	1	3/3
Heilkunde	KL/IN	1	3/4	Rechtskunde	KL	1	3
Geografie	KL	1	3	Sprache kennen	KL/IN	2	3/3
Lesen & Schreiben	KL	2	4	Beherrschte Sprachen: Althae, Ferica			

Dayria Wächterer

Kampf

Kampftalente

Stichwaffen FF TW: 2 AT: 5 PA: 4 **Raufen** KK/GE TW: 1 AT: 4/3 PA: 3

Schusswaffen FF TW: 4 AT: 7 -

Waffen:

Leichter Dolch WA: SW AT: 3 PA: 2 TP: 1W12

Jagdbogen AT: 7 TP: 1W12 + 2 LZ: 3 Pfeile: 20

Reichweite: sehr nah: 10 Nah: 20 Mittel: 40 Weit: 60 Sehr weit: 80

Bonus: sehr nah: +2 Nah: +2 Mittel: +1 Weit: 0 Sehr weit: -1

Zielgröße

Kleiner als winzig:	-1 pro Größenklasse	Größe	Auswirkung
Winzig:	Münze, Spielkarte, Maus	ca. 5 Finger	- 3
Sehr klein:	Schlange, Fasan, Rabe	ca. 15 Finger	- 2
Klein:	Wolf, Reh, Schaf	ca. 1 Schritt	- 1
Mittel:	Pony	ca. 1,5 Schritt	0
Groß:	Mensch, Feras, Pferd	1,5 bis 2 Schritt	+ 1
Sehr groß:	Baum, Türe	2 – 4 Schritt	+ 2
Größer als sehr groß	Tor, Wagen	ab 4 Schritt	+ 3

Trefferzonen Bei einem Gegner in Menschlicher Größe (ca. 2 Meter)

Körperstelle	Sehr nah	Nah	Mittel	Weit	Sehr Weit
Rumpf	+2	+1	0	-1	-2
Bein	+1	0	-1	-2	-3
Arm	+1	0	-1	-2	-3
Kopf	0	-1	-2	-3	-4
Hand/Fuß	-1	-2	-3	-4	-5
Auge/Herz	-3	-4	-5	-6	-7
Schwanz	+2	+1	+0	-1	-2

Dayria Wächterer

Rüstung:

Rüstungsteil	SS	RP	Arme	Torso	Beine	Kopf	BE
Dicke Kleidung	6	10	10	8 (2)	8 (2)	8 (2)	2

Schadensmonitor:

Körperlich	Kopf	li. Arm	re. Arm	Rumpf	li. Bein	re. Bein	Geistig	
	1	4-5	2-3	6-8	9-10	11-12		
Verletzung							schwindlig	
L. Wunde							L. benommen	
M. Wunde							benommen	
S. Wunde							s. benommen	
T. Wunde							bewusstlos	
TOT							Koma	

Stärken und Schwächen

Balance: Erleichterung um 2 Punkte auf alle Proben, die eine gute Balance voraussetzen.

Gerechtigkeitswahn: Dayria ist davon überzeugt, dass nur dann ein ruhiges und geordnetes Leben möglich ist, wenn sich alle an die Gesetze halten. Selbst kleine Verstöße sind ihr ein Dorn im Auge und sie wird denjenigen darauf hinweisen, was er falsch gemacht hat. Sie wird, wenn sie Zeuge eines Verbrechens wird, die Erste sein, die sich darum kümmert, dass dem Gesetz genüge getan wird. Unterwegs wird Dayria, wenn keine Stadtwache da ist, deren Funktion übernehmen und andere Personen zur Rechenschaft ziehen, wenn diese ein Gesetz brechen.

Auffallend: Alle Proben, die darauf abzielen, sie wiederzuerkenne, sind um 2 Punkte erleichtert.

Freiheitsliebend: Der Held kann und will sich nicht länger als einen halben Tag in einem geschlossenen Gebäude oder Raum aufhalten. Wenn er es doch tut, wird er nervös und unruhig. Alle Proben bei denen man sich länger konzentrieren muss, sind um 2 Punkte erschwert. Um die Erschwernis wieder zu verlieren, muss er mindestens einen Tag, bei höheren Erschwernissen, länger in der freien Natur sein.

Lexikon

Lexikon

Zeitangaben:

Bimca = Stunde

Kampfrunde (KR) = 5 Sekunden

Meile = Kilometer

Moment = 1 Minute

Spielrunde (SR) = 10 Minuten

Abkürzungen:

3 Würfel mit 12 Seiten = 3W12

Aktueller Maximalwurf = AMW

Attacke = AT

Bonus = B

Hieb Waffen = HW

Klingenwaffen = KW

Ladezeit = LZ

Maximalwurf = MW

Parade = PA

Reichweite = RW

Rüstungspunkte = RP

Schadenspunkte = SP

Schutzschwelle = SS

Stangenwaffen = STW

Stichwaffen = SW

Talentstufe = TS

Trefferpunkte = TP

Trefferpunkte Ausdauer = TP A

Waffenwert = WA

Würfel mit 12 Seiten = W12

Würfelanzahl = WAZ

Zweihandwaffen = Z(H)W

