

SPLITTERMOND

A vibrant fantasy illustration depicting a battle scene. In the center, a large, dark blue dragon with purple wings and a long, purple tongue is roaring. In the foreground, a blonde woman in a blue and white outfit is running towards the viewer, holding a sword. Behind her, a knight in silver armor with a green cape is also running, holding a sword and a shield. To the left, a wizard in a purple and orange robe is casting a spell, with a bright orange orb of light appearing. To the right, a warrior in dark armor is running away. The background shows a ruined city with stone arches and a large, dark, spherical object in the sky, possibly a moon or a planet, with some debris falling from it. The overall scene is set in a dramatic, high-contrast environment.

SCHNELLSTART-REGELN

VERSION 1.2

Inhalt

Einleitung3	Abenteuer 1: Die Bestie von Krahorst19
Was ist Splittermond?.....3	
Lorakis: Die Welt von Splittermond4	Abenteuer 2: Die Nacht der Toten27
Die Anderswelten und die Mondpfade.....4	
Die Regionen der Welt.....5	
Die Regeln6	Die Archetypen: Abenteurer zum Losspielen37
Eigenschaften.....6	Arrou, Sandläufer der Tarr.....38
Proben.....6	Cederion von Falkenberg, Ritter des Kaiserreichs Selenia.....40
Fertigkeiten.....7	Danuar, seealbischer Heiler und Todes-Seher..42
Meisterschaften.....8	Eshi bid-Herar, Alchemist und Vagabund.....44
Kämpfe.....10	Keira Alvios, Protectorin aus dem Mertalischen Städtebund.....46
Zauber.....13	Selesha Maradoh, Feuermagierin aus Farukan...48
Alchemie.....16	Telkin Feuerfaust, Priester des Kashrok.....50
Was es sonst noch gibt17	Tiai Schimmersee, seealbische Klingentänzerin.....52
Produktübersicht.....17	Wulfhard von Zwifels, Klingentwächter des Wächterbunds.....54

Was ist dieses Heft?

Mit diesem Heft halten Sie die Schnellstart-Regeln für das neue Rollenspiel *Splittermond* in den Händen, dessen Regelwerk der Uhrwerk Verlag im Juni 2014 herausgebracht hat. Um Ihnen einen ersten Einblick in das System zu ermöglichen, haben wir den Kern der Regeln für dieses Heft aufbereitet, damit jeder sich ein Bild von *Splittermond* machen kann. Mit diesem Schnellstarter ist ein sofortiger und einfacher Einstieg in das Spiel möglich, es werden keine weiteren Produkte benötigt. Und auch wenn Sie bisher noch nie ein Rollenspiel gespielt haben, gibt das Heft Ihnen Hilfestellungen an die Hand.

Dabei ist zu beachten, dass es sich bei diesem Heft um vereinfachte Regeln für den schnellen und unkomplizierten Einstieg handelt. Die Regeln im Grundregelwerk beruhen zwar vollständig auf den hier präsentierten Mechanismen, bieten aber weitergehende Optionen und Möglichkeiten sowie natürlich die vollständigen Regeln zur Erschaffung und Steigerung eigener Abenteurer. In diesem Heft hingegen können Sie auf vorgefertigte Archetypen zurückgreifen, mit denen sich ohne viel Aufwand sofort die ersten beiden, ebenfalls in diesem Heft enthaltenen Abenteuer erleben lassen.

Doch nun bleibt uns nicht viel mehr übrig, als Ihnen viel Spaß mit diesem Heft zu wünschen! Wir hoffen, dass wir Sie hiermit neugierig auf das fertige Spiel *Splittermond* machen können.

Ihr Splittermond-Team

Impressum

Redaktion: Tilman Hakenberg, Uli Lindner, Adrian Praetorius

Texte: Kathrin Dodenhoeft, Chris Gosse, Tilman Hakenberg, Tobias Hamelmann, Claudia Heinzelmann, Sascha Hoppenrath, Franz Janson, Uli Lindner, Adrian Praetorius, Lars Reißig, Frank Übe, Stefan Unteregger

Lektorat: Uli Lindner

Korrektorat: Nicole Heinrichs, Lars Schiele

Mit Dank an: Klaus Adrian, Gero Ebling, Stefan Unteregger und alle Testspieler sowie Beta-Tester

Coverillustration: Florian Stitz

Innenillustrationen: Helge Balzer, FuFu Frauenwahl, Andrew Hepworth, Peter Horstmann, Lisa Lenz, Lydia Schuchmann, Florian Stitz

Karten: Robert Altbauer, Markus Holzum, Florian Stitz

Layout und Design: Ralf Berszuck, Kathrin Dodenhoeft

Einleitung

Als einer der drei Monde über Lorakis barst, blickten die Menschen, Alben, Zwerge, Gnome und Varge furchtsam gen Himmel, um das unheimliche Schauspiel zu betrachten. Zu diesem Zeitpunkt ahnte noch niemand, dass unter dem Splittermond eine neue Ära anbrechen sollte, in der die Völker von Lorakis von den Ketten ihrer Drachlingherrscher befreit und in ein neues Zeitalter geführt werden sollten.

Heute, tausend Jahre nach dem Kataklysmus, beherrschen die einstigen Dienervölker den gesamten Kontinent. Mächtige Reiche sind entstanden, prachtvolle Städte wurden errichtet, Geschichte wurde geschrieben. Aber noch immer ruhen auf Lorakis unzählige Geheimnisse. Noch immer warten in den Kristallchroniken Iorias zahlreiche Orakelsprüche auf ihre Erfüllung. Und neue Gefahren ziehen auf, lauern in der unerkundeten Wildnis, den finsternen Ruinen der alten Reiche, mitten im Trubel der Großstädte.

Es braucht tapfere Männer und Frauen, die sich dieser Geheimnisse annehmen, wagemutige Abenteurer, die sich den Gefahren in den Weg stellen – und so vielleicht zu Reichtum, Macht oder Ruhm gelangen. Willkommen bei **Splittermond!**

In diesem **Schnellstarter** finden Sie alles, was Sie benötigen, um erste Abenteurer in unserem neuen Rollenspiel zu erleben: Eine kurze Beschreibung der Welt, einige Spielregeln, eine Gruppe Abenteurer und natürlich ein Abenteurer, mit dem Sie sofort loslegen können. Sammeln Sie einfach einige Freunde um sich – und los geht's!

Was ist Splittermond?

Haben Sie schon einmal einer Geschichte gelauscht und mitgefiebert, als ob Sie um Leib und Leben bangen müssten? Haben Sie schon einmal ein Buch gelesen oder einen Film gesehen und sich gefragt, was Sie anstelle der Protagonisten tun würden? Mit **Splittermond** können Sie genau das tun.

Splittermond ist ein Fantasy-Rollenspiel, das Sie gemeinsam mit einer Handvoll Freunde spielen können. Die meisten Spieler schlüpfen in die Rolle von *Abenteurern* – gewitzten Dieben, klugen Magiern oder tapferen Kriegeren, wie *Jon Snow* aus „Ein Lied von Eis und Feuer“, *Robin Hood* aus den Sherwood-Sagen oder *Aragorn* aus dem „Der Herr der Ringe“. Sie übernehmen die Hauptrollen in dem Spiel.

Einer der Spieler wählt keinen Abenteurer, sondern übernimmt die Rolle des *Spielleiters*. Der Spielleiter ist so etwas wie der Regisseur: Er allein kennt die Geschichte, die die Abenteurer erleben sollen, weiß Bescheid über die Gefahren, stellt die Welt und ihre Bewohner dar. Handlungen der Spieler werden hierbei erzählt und beschrieben, und der Spielleiter beschreibt wiederum die Reaktionen in der Umgebung. Um eine gemeinsame Basis zu schaffen, gibt es Spielregeln, die vorgeben, was die Abenteurer tun können und was nicht.

Es gibt hierbei keine Gewinner oder Verlierer. Die Spieler und der Spielleiter arbeiten zusammen, nicht gegeneinander, um möglichst viel Spielspaß und Spannung zu erreichen.

Klingt kompliziert? Ist es nicht! Ein kleines Spielbeispiel soll dieses Prinzip verdeutlichen.

Ein kleines Spielbeispiel

Frank, Matthias und Katharina haben sich zu einem **Splittermond**-Spielabend getroffen. Frank ist der Spielleiter. Matthias spielt den selenischen Ritter *Cederion*, Katharina die seealbische Klingentänzerin *Tiai*. Die Abenteurer untersuchen eine Reihe von Entführungen in einem abgelegenen Winkel der Arwinger Mark. Nur der Spielleiter weiß, dass diese von einer Gruppe Orks durchgeführt wurden, die sich in einer alten Ruine eingestriet haben. Er weiß, wie viele Orks es sind, was aus ihren Opfern geworden ist und wohin die Kreaturen gegan-

gen sind. Er weiß auch, dass ein Teil der Orks gerade auf der Jagd ist und bei Einbruch der Nacht zurückkommen wird.

Die Spieler hingegen wissen nur, dass ihre Abenteurer Spuren gefunden haben, die sie verfolgt haben. Jetzt, bei Abenddämmerung, erreichen sie die Ruine.

Frank: „Es wird gerade Abend, als im Zwielflicht der bald hereinbrechenden Nacht vor euch die Ruine auftaucht. Sie ist nicht viel mehr als ein alter, halb verfallener Wachturm, der sich auf einem Hügel erhebt, umgeben von Buschwerk und Bäumen.“

Matthias: „Ist irgendjemand zu sehen?“

Frank weiß, dass im Obergeschoss drei Orkspäher Wache halten, die aber aus der Position der Abenteurer nur schwer zu entdecken sind. Er antwortet: „Würfele eine Probe auf *Wahrnehmung* gegen 20.“

Um herauszufinden, ob die Abenteurer die Orkspäher bemerken, müssen sie eine Probe würfeln (siehe S. 6). Die Proben von Matthias und Katharina misslingen, woraufhin Frank sagt: „Ihr könnt niemanden erkennen.“

Katharina: „Ich sehe mir das näher an. Ich bedeute Cederion, im Wald zurückzubleiben, und schleiche näher.“

Frank: „Würfele eine Probe auf *Heimlichkeit*.“

Um herauszufinden, ob Tiai sich unbemerkt nähern kann, muss sie nun erneut eine Probe würfeln. Die grazile Albin ist geschickt genug, dass diese Probe gelingt. Frank würfelt für die Orkspäher eine Probe auf *Wahrnehmung* gegen das Ergebnis von Tiais Probe, die aber scheitert. Tiai nähert sich daher unbemerkt.

Frank: „Als du näher kommst, hörst du schrille Stimmen vom obersten Stockwerk, die sich leise in einer fremden Sprache unterhalten: Orks!“

Katharina: „Kann ich heraushören, wie viele es sind?“

Frank: „Mindestens drei.“

Katharina: „Okay. Ich schleiche in Richtung der Treppe, um mehr von ihrem Gespräch zu hören.“

Frank: „Matthias, Tiai verschwindet in dem verfallenen Turm. In diesem Moment siehst du etwas abseits eine Gruppe von vier Orks aus dem Wald treten, die ein Reh zwischen sich hertragen. Sie nähern sich dem Turm und scheinen euch noch nicht entdeckt zu haben.“

Matthias: „Mist! Ich laufe aus meiner Deckung. (Als Cederion): TIAI! Vorsicht! ORKS!“

Frank: „Vom Dach ertönt ein erschrockener Ruf, dann ein unmenschliches, durch Mark und Bein gehendes Kreischen und aufgeregte Stimmen.“

Matthias: „Ich ziehe Schwert und Schild und stürme vor, um die Orks abzufangen, bevor sie Tiai in den Rücken fallen können.“

Katharina: „Ich bin kurz erschrocken, mache dann aber meine Waffe bereit und verberge mich im Schatten neben der Tür.“

Ob die Abenteurer den Kampf überstehen und was sie in der Ruine finden, hängt jetzt von ihren Entscheidungen und von Frank als Spielleiter ab – und vom Würfelglück.

Lorakis: Die Welt von Splittermond

In Lorakis, der Welt von *Splittermond*, warten uralte Relikte der Vergangenheit und unbekannte Lande auf tapfere Abenteurer. Es ist eine Welt, in der Magie alltäglich ist und von jedem gemeistert werden kann, in der ferne und exotische Orte nur eine Mondpfadreise voneinander entfernt sind und in der die Macht des geborstenen Mondes in manchem Abenteurer erwacht. Wo brodelnde Metropolen nur einige Tagesreisen von schier undurchdringlicher Wildnis entfernt sind und wo man sich nicht nur Orks und anderen Monstern, sondern auch verschlagenen Intriganten, mordlüsternen Blutpriestern und finsternen Raubrittern stellen muss.

Lorakis ist eine riesige Welt, die von der Spitze Westergroms im äußersten Westen bis zu den Ausläufern Takasadas im fernen Osten über 10.000 km misst. Zahlreiche unterschiedliche Reiche finden sich hier, deren Kulturen sich stark voneinander unterscheiden. Die dominierenden Völker sind neben den *Menschen* die feinsinnigen *Alben*, die robusten *Zwerge*, die vor langer Zeit aus den Anderswelten gekommenen *Gnome* und die wolfsartigen *Varge*. Sie leben teilweise in den verschiedensten Reichen einträchtig beisammen, haben mitunter aber auch gänzlich eigenständige Kulturen geschaffen.

Einen bestimmenden Einfluss auf die Welt besitzt der *Splittermond*, einer der drei Himmelskörper am nächtlichen Himmel über Lorakis, der vor tausend Jahren zerbrach und seine Trümmer auf die Welt


regnen ließ. Damals erlosch das mächtige Reich der geheimnisvollen Drachlinge – aber auch der magische Mondstein gelangte auf die Welt. Und noch heute werden, auch wenn die meisten Leute nichts davon ahnen, Kinder geboren, die etwas von der Macht des geborstenen Mondes in sich tragen: die *Splitterträger*.

Die Anderswelten und die Mondpfade

Neben der Welt, die die Völker auf Lorakis kennen, gibt es noch weitere, die in ihrer Gesamtheit als die *Anderswelten* bezeichnet werden. Dies ist das Reich der Feen, gleich ob es sich um freundliche Dryaden, verspielte Tiergeister, finstere Blutrichter oder fremdartige Elementargeister handelt. Sie alle bewohnen diese fremdartigen Welten, gelangen durch bestehende Übergänge oder mächtige Magie jedoch immer wieder nach Lorakis.

Aber auch die Völker von Lorakis können die Anderswelten betreten, wenngleich die Orientierung dort schwer ist und sich die Wirklichkeit konstant zu ändern scheint. Die bereits von den alten Drachlingen genutzten *Mondpfade* führen ebenfalls durch die Anderswelt und ermöglichen es, in kürzester Zeit riesige Entfernungen zu überbrücken.





Die Mondpfade haben die Welt näher zusammenrücken lassen und einen Austausch zwischen weit entfernten Kulturen ermöglicht. Rund um die wenigen Portale sind meist Städte entstanden, die als Drehscheiben des Handels fungieren. Gleichzeitig sind jedoch auch weite Wildnisgebiete erhalten geblieben, durch die nur selten eine Menschenseele reist, ist der Weg über die Mondpfade doch schneller und bequemer. Weglose Wildnis harret somit ihrer Entdeckung, mitsamt ihrer Schätze und ihrer Relikte der Vergangenheit.

Die Regionen der Welt

Lorakis besteht aus mehreren Großregionen, die sich durch gewisse Merkmale unterscheiden und die meist durch natürliche Grenzen voneinander abgetrennt sind. Innerhalb dieser großen Regionen besitzen die Völker kulturelle Gemeinsamkeiten, während der Rest der Welt ihnen oft fremd erscheint.

Dragorea liegt im Westen von Lorakis und umfasst das einstige Land der Drachlinge, das heute von ihren ehemaligen Sklavenvölkern wie etwa den Menschen bewohnt wird. Nach dem Fall ihrer einstigen Herren haben sie eigene Reiche gegründet, in denen heute Könige über ihre feudalen Vasallen und das einfache Volk herrschen. Tapfere Ritter sind das Idealbild eines Kriegers in diesen Landen, in denen die Wildnis oft schon außerhalb der großen Städte beginnt. Die einzelnen Reiche teilen viele Vorstellungen und Lebensweisen, gleich ob es sich um *Wintholt* im wilden Norden, das aufstrebende Kaiserreich *Selenia* oder *Zwingard*, das Bollwerk gegen die Orks der Blutgrasweite handelt. Dennoch gibt es immer wieder Streitigkeiten zwischen den einzelnen Reichen, etwa durch die Intrigen der Königsdrillinge auf dem *patalischen Thron* oder durch den Bürgerkrieg, der das einst mächtige *Dalmatische Reich* erschütterte.

Dragorea grenzt an die **Drei Meere**, die es als große Binnenmeere von anderen Regionen trennen und gleichzeitig doch durch Handel und Seefahrt verbinden. Hier bestehen diverse Reiche mit langer Geschichte, zum Beispiel der *Albische Seebund*, dessen grazile und schlanke Schiffe das gesamte Meer durchfahren, aber auch der *Mertalische Städtebund* mit seinen mächtigen Handelsmetropolen. Die wichtigste und größte Stadt im Binnenmeer (und vielleicht der ganzen Welt) ist jedoch *Ioria* auf der Insel *Galonea*. In dieser Metropole, einst ein wichtiger Kultplatz der Drachlinge, befindet sich an der Spitze der Himmelstreppe das große Orakel der Götter, dessen Ratschlüsse in den *Kristallchroniken* festgehalten werden. Inmengen an Pilgern suchen jedes Jahr die Stadt in der Hoffnung auf, hier einen Fingerzeig für ihr Schicksal zu erhalten.

Am östlichen Ufer der Kristallsee befindet sich das legendenumwobene **Pash Anar**. Unter sengender Sonne erheben sich hier prächtige Paläste und alte Grabmäler in den Himmel, während Karawanen voller Kostbarkeiten durch das Land ziehen und mächtige Zauberer Djinne beschwören. Das größte Reich von Pash Anar ist das altehrwürdige *Farukan*, eines der ältesten von Menschen beherrschten Länder in ganz Lorakis. Hier herrscht der gottgleiche Padishah über ein riesiges Gebiet, dessen Provinzherren ihm doch nur Lippenbekenntnisse schulden und in Wahrheit wie Könige herrschen können. Die Farukanis folgen einem rigiden Ehrenkodex, der großen Einfluss auf viele Lebensbereiche nimmt und ihre soziale Stellung sowie ihr Ansehen bestimmt.

Ihre Nachbarn sind unter anderem die *Tarr* der lebensfeindlichen Wüste *Surmakar*. Dieses vargische Nomadenvolk zieht durch die Dünenlandschaft und nimmt eine wichtige Stellung im Handel der gesamten Region ein.

Südlich von Pash Anar liegt das unbarmherzig von der Sonne beschienene **Arakea**, das von weitem und fast undurchdringlichem Dschungel beherrscht wird. Himmelstrebende Baumriesen beherbergen hier die Dörfer der *Dämmeralben*, die im Einklang mit der Natur leben und sich auf die magische Beeinflussung der Umwelt verstehen. Dies ist in ihrer Heimat auch bitter nötig, denn nicht nur gefährliche Raubtiere und missgünstige Anderswesen machen ihnen das Leben schwer, sondern auch geheimnisvolle und aus den Schatten zuschlagende Blutgötzen-Diener aus den weiter südlich gelegenen Dschungeln. Noch weiter östlich liegen die Stadtstaaten von *Gotor* und *Marakatam* im ewigen Streit um die Geheimnisse und Schätze des Urwalds.

Das Gebiet an der Küste des *Schimmermeers* im Südosten von Lorakis wird von Fremden aufgrund des hell schillernden Wassers meist als **Smaragdküste** bezeichnet. Hier sind in unterschiedlichen Kleinstaat und in den Dschungeln manch fremdländische Kostbarkeiten und uralte Ruinen zu finden. Die Smaragdküste erstreckt sich von den Stadtstaaten der Dschungel von *Kutakina* und der fernen *Stromlandinseln* im Süden über den *Affendschungel* und den *Schattenwald* bis hin zu den Stadtstaaten *Kungaitans* im Norden. Mehrere Mondpfade führen in dieses Gebiet, während weite Teile des Hinterlandes kaum erforscht sind und noch manche Überraschung, aber auch große Reichtümer, bereithalten.

Im äußersten Osten des Kontinents liegt **Takasadu**, das von gleich mehreren Großreichen dominiert wird. In *Zhoujiang* herrscht die junge Kaiserin nur nominell über ihr Reich. Nach einem Umsturzversuch der Kriegsfürsten ist das Land zwischen altem Adel, Bürokraten und Kaufleuten sowie dem Militär hin und her gerissen, und manch einer hofft darauf, dass die weisen Mönche der Berge einen Bürgerkrieg verhindern können. Südlich des Jadebandes, des mächtigsten Stromes Takasadus, liegt das von den Schwertalben beherrschte *Reich des himmlischen Kranichs*, auf dessen Thron der leibhaftige Avatar einer Göttin sitzt und dessen Krieger einen strengen Ehrenkodex mit unbedingter Gefolgschaft verbinden.

Im höchsten Norden von Lorakis liegen die unwirtlichen **Frostlande**, ein endloser Landstrich voll undurchdringlicher Wildnis, in der man nur selten auf vernunftbegabte Reisende trifft. Zahlreiche Gerüchte und Geschichten erzählen von reichen Bodenschätzen und mysteriösen Relikten längst vergangener Völker – aber es ist leicht, in der Wildnis verloren zu gehen. Nur zu oft passiert es, dass Reisende, die hoffnungsvoll in den rauen Norden aufbrechen, nicht wieder zurückkehren. Niemand kann sagen, ob sie blutrünstigen Taigavargen, räuberischen Gletscherzwerge oder wilden Bestien zum Opfer fielen – oder ob sie den Schrecken der *Wandernden Wälder* erlegen sind, in denen sich selbst erfahrene Kundschafter verlaufen.

Ein Platz für Einsteiger: Die Arwinger Mark

Saftige Wiesen, tiefe Wälder, umschlossen von Mittelgebirge, Meer und dem Bund der Wächter – das macht die *Arwinger Mark* aus, eine Randregion des großen Kaiserreichs Selenia in Dragorea. Größte Stadt der Mark ist *Arwingen*, gelegen an der Küste und Tor zur Kristallsee. Von dort aus führt der große Handelsweg ins Landesinnere, den einst die Drachlinge anlegten. Er zieht sich über die Auen der Mark, an dunklen Wäldern und Hügeln vorbei, durch das große und gefährliche Seelenmoor – an dessen Rand das Abenteuer in diesem Heft spielt. Von dort weiter nach Westen leitet der Handelspfad die Reisenden durch bewaldete Berge in die fruchtbaren Ebenen des Kaiserreiches hinein.

Im Norden grenzt der tiefe und finstere Schattenforst. In ihm verläuft die Grenze zum Bund der Wächter, die das Verheerte Land bewachen: Ein grauenvoller, verpesteter Landstrich, in dem von den Finsterkräften pervertierte Monster hausen. Einige davon gelangen durch den dichten Wald hin und wieder sogar bis in die Arwinger Mark.

Die Regeln

Wie die meisten Spiele hat auch *Splittermond* Regeln. Diese dienen zum einen dazu, eine gemeinsame Basis zu schaffen, indem sie festlegen, was die Abenteurer können und was nicht (und wie die Welt darauf reagiert). Zum anderen ist ihr Zweck aber auch, Spannung zu erzeugen: Ein Kampf etwa ist uninteressant, wenn der Ausgang von Anfang an feststeht. Durch Regeln und Würfel kommen hier Taktik und Zufall ins Spiel.

Eigenschaften

Das Profil eines Abenteurers in *Splittermond* setzt sich aus mehreren *Eigenschaften* zusammen, die in Zahlen ausgedrückt werden. Generell gilt: Je höher ein Eigenschaftswert ist, desto besser ist der Abenteurer darin.

Attribute

Attribute sind die grundlegende Basis eines Abenteurers. Wie stark ist er, wie klug, wie groß ist seine Ausstrahlung?

- Ausstrahlung:** beeindruckende Persönlichkeit, gewinnendes Wesen
- Beweglichkeit:** körperliche Gewandtheit und Agilität
- Intuition:** Auffassungsgabe und Reaktionsvermögen
- Konstitution:** Widerstandsfähigkeit und Ausdauer
- Mystik:** Affinität zur magischen Kraft
- Stärke:** Muskelkraft und rohe körperliche Stärke
- Verstand:** Intelligenz und logisches Denken
- Willenskraft:** Furchtlosigkeit und Selbstbeherrschung

Die Attributswerte sind sowohl für die abgeleiteten Eigenschaften als auch für Fertigkeitstests von Bedeutung (siehe unten).

Abgeleitete Werte

Abgeleitete Eigenschaften bestimmen sich aus Attributen, Vorteilen und anderen Faktoren.

- Größenklasse:** abstrakter Maßstab für die Größe des Abenteurers
- Geschwindigkeit:** Bewegungsweite
- Lebenspunkte:** Maß für die Gesundheit eines Charakters
- Fokus:** Potenzial zum Wirken von Magie
- Verteidigung:** Abwehr gegen Angriffe
- Körperlicher Widerstand:** Abwehr gegen Gift, Krankheiten und Ähnliches
- Geistiger Widerstand:** Abwehr gegen Überreden oder Geistesbeeinflussung

Fertigkeiten

Fertigkeiten sind die erlernten Kenntnisse eines Abenteurers – wie gut kann er mit einer Waffe umgehen, wie gut kann er schleichen? Die Fertigkeiten werden weiter unten, ab Seite 7, beschrieben.

Stärken

Stärken, wie zum Beispiel *Scharfe Sicht* oder *Orientierungssinn*, sind besondere Eigenschaften oder Fähigkeiten, die einen Abenteurer auszeichnen. Sie finden die Stärken unter dem Punkt *Besonderheiten* bei den jeweiligen Abenteurern ab Seite 37 beschrieben.

Mondzeichen

Spielercharaktere in *Splittermond* tragen die Macht eines Teils des geborstenen Mondes in sich. Dieses Mondzeichen verleiht ihnen einige besondere Fähigkeiten. Sie werden jeweils bei den Beispielabenteurern (Seite 37) erläutert.

Proben

Um zu sehen, ob einem Abenteurer eine Handlung gelingt (etwa, sich an einem Seil über den Abgrund zu hangeln oder durch Magie eine Klinge in Flammen aufgehen zu lassen), muss üblicherweise eine *Probe* abgelegt werden.

Eine Probe bei *Splittermond* wird mit zwei zehnsseitigen Würfeln (2W10) geworfen. Zu dem Würfelergebnis wird der Fertigkeitwert hinzugezählt (der aus den Punkten in der Fertigkeit sowie den zwei beteiligten Attributen besteht). Hierbei muss ein Zielwert (die *Schwierigkeit*) erreicht oder übertroffen werden. Gelingt dies, ist die Probe erfolgreich; misslingt dies, scheitert sie.

$$\text{Fertigkeitwert} + \text{evtl. sonstige Boni} + 2W10$$

Welche Fertigkeit für die Probe verwendet wird, hängt von der Handlung ab. Welche Attribute verwendet werden, hängt von der Fertigkeit ab (dies ist jeweils bei den Fertigkeiten bei den Beispielabenteurern angegeben).

An einem Seil über den Abgrund zu hangeln wäre eine Probe auf die Fertigkeit *Athletik*, eine Lüge zu durchschauen eine Probe auf *Empathie*.

Schwierigkeit

Die Schwierigkeit der Probe hängt davon ab, wie herausfordernd die Handlung ist.

Die Probe ist ...

Schwierigkeit	Herausforderung
15	einfach
20	durchschnittlich
25	herausfordernd
30	sehr schwierig

Erfolgsgrade und Auswirkungen

Je höher ein Wurf über der Schwierigkeit liegt, desto besser ist das Ergebnis. Je weiter er darunter liegt, desto schlechter ist es. Je volle 3 Punkte Differenz zwischen Würfelergebnis und Schwierigkeit ergeben einen Erfolgsgrad. Erfolgsgrade erhöhen etwa im Kampf den Schaden eines Angriffs, schalten bei einer Probe auf Wissensfertigkeiten weitere Informationen frei oder ermöglichen es, bei Zaubern Kosten zu sparen oder die Reichweite zu erhöhen. Mehr hierzu finden Sie im weiteren Verlauf des Schnellstarters.

Differenz*	Erfolgsgrade	Auswirkung
ab 15	5 und mehr	<i>Herausragend gelungen:</i> Die Aktion gelingt hervorragend und das Ergebnis ist deutlich besser als vorher anvisiert. Aus einer herausragend gelungenen Probe sollten immer positive Konsequenzen für den Abenteurer erwachsen, die über die eigentliche Probe hinausgehen.
3 bis 14	1 bis 4	<i>Gelungen:</i> Die Aktion gelingt vollständig und bringt positive Begleitumstände mit sich (Zusatzschaden im Kampf, Fokuseinsparung beim Zaubern, Zeitersparnis beim Klettern und Ähnliches).
0 bis 2	0	<i>Knapp gelungen:</i> Die Aktion des Abenteurers gelingt ohne irgendwelche besonderen Nebenwirkungen.
-1 bis -2	0	<i>Knapp misslungen:</i> Die Aktion ist nur knapp misslungen. Beim Zaubern muss kein Fokusverlust in Kauf genommen werden. In anderen Bereichen kann das Ziel mit Einschränkungen erreicht worden sein (etwa indem man bei einer <i>Klettern</i> -Probe zwar die Mauer überwindet, dabei aber durch Abschürfungen etwas Schaden erhält).
-3 bis -14	-1 bis -4	<i>Misslungen:</i> Die Aktion schlägt fehl, das Ziel wurde in keinem Fall erreicht. Je nach Situation erwachsen leichte bis mittlere Konsequenzen aus dem Fehlschlag.
ab -15	-5 und mehr	<i>Verheerend misslungen:</i> Die Aktion misslingt nicht nur, der Abenteurer erleidet auch über den reinen Fehlschlag hinaus drastische Konsequenzen (ein Absturz beim Klettern, ein Sturz im Kampf, körperlicher Schaden zusätzlich zum normalen Fokusverlust beim Zaubern oder Ähnliches).

* Schwierigkeit – Ergebnis

Beispiel

Der Ritter Cederion versucht, sich ungerüstet an einem Seil über einen Abgrund zu hangeln. Hierfür ist eine Probe auf *Athletik* notwendig, die Schwierigkeit beträgt 15. Der Fertigkeit *Athletik* sind die Attribute *Stärke* und *Beweglichkeit* zugeordnet. Cederions Fertigkeitssumme in *Athletik* betragen 2, seine Stärke 4, seine Beweglichkeit 3. Sein Fertigkeitssumme beträgt daher wie auf dem Charakterbogen angegeben $2+3+4 = 9$. Auf diesen Wert kommt ein Würfelwurf von $2W10$. Cederions Spieler würfelt 8 und 4, also ein Ergebnis von 12. Insgesamt hat er eine 21 erreicht – die Probe liegt 6 über der Schwierigkeit und ist daher mit 2 Erfolgsgraden gelungen. Der Spielleiter lässt ihn das Hindernis daher schneller überwinden als ursprünglich angepeilt.

Triumph und Patzer

Fällt bei einem Würfelwurf ein Ergebnis von 19 oder 20, erhält man drei zusätzliche Erfolgsgrade – dies ist ein Triumph. Dieser Fall tritt also bei den Würfelkombinationen (10,10), (9,10) und (10,9) auf. Fällt ein Ergebnis von 3 oder 2 (dies ist ein Patzer), erhält man drei zusätzliche negative Erfolgsgrade. Im Kampf verliert man 5 Ticks, beim Zaubern erhält man 3 Punkte Schaden. Dies tritt bei den Würfelkombinationen (1,1), (1,2) und (2,1) auf.

Vergleichende Proben

Vergleichende Proben sind oft notwendig, wenn zwei Charaktere in direkter Konkurrenz zueinander stehen, zum Beispiel bei einem Wettlauf. Beide Spieler würfeln die Probe (zum Beispiel auf *Athletik*). Das höhere Gesamtergebnis gewinnt. Auch hier ist es möglich, Erfolgsgrade zu erlangen, wofür die Differenz zwischen den Ergebnissen der beiden Proben nach dem oben genannten Schema betrachtet wird.

Bei einem Gleichstand der Probenergebnisse gewinnt der Charakter mit dem höheren Fertigkeitssumme. Ist auch dieser gleich hoch, gibt es ein Unentschieden.

Erweiterte Proben

Erweiterte Proben werden genutzt, um längerfristige Handlungen darzustellen, zum Beispiel das Schmieden eines Schwertes. Hierbei müssen mehrere Proben nacheinander gewürfelt werden, um eine

Anzahl an Erfolgsgraden zu erreichen (z.B. 10). Jede Probe dauert eine vorbestimmte Zeit (z.B. 1 Stunde).

Der Risikowurf

Wenn eine Probe sehr schwierig zu bestehen oder ein hohes Ergebnis nötig ist, kann sich ein Spieler statt für einen normalen Probenwurf für einen Risikowurf entscheiden. Hier werden insgesamt $4W10$ geworfen, aber **nur die beiden höchsten Würfel** werden gezählt und für die Probe addiert. Zeigt ein beliebiges Würfelpaar einen Patzer, werden jedoch stattdessen diese beiden gewertet und die Probe gilt als Patzer.

Splitterpunkte

Splitterpunkte stellen eine Art Schicksalskraft dar, die den Abenteurern unbewusst zur Verfügung steht. Sie können eingesetzt werden, um sich bestimmte Vorteile zu verschaffen. Die Splitterpunkte werden vor jeder Spielsitzung wieder auf den beim jeweiligen Beispielabenteurer genannten Ursprungswert gesetzt. Jeder Einsatz eines Splitterpunkts verbraucht 1 Punkt.

Splitterpunkt-Einsatz

Aktivieren der Splitterfähigkeit des eigenen Mondsplitters

Bonus von +3 auf eine Probe
(nur einmal pro Probe; muss erst nach der Probe angesagt werden)

Bonus von +3 auf Verteidigung
(nur einmal pro Angriff; muss erst nach dem Angriff angesagt werden)

5 Schadenspunkte ignorieren (nur einmal pro Angriff)

Fertigkeiten

Fertigkeiten beschreiben, wie gut ein Abenteurer sich in einem bestimmten Gebiet auskennt, wie gut er kämpft, wie gut er in der Wildnis zurechtkommt oder wie gut er andere Menschen einschätzen kann. Proben auf Fertigkeiten werden wie weiter vorne beschrieben abgelegt. Hier finden Sie eine Auswahl der wichtigsten Fertigkeiten – im Regelwerk von *Splittermond* gibt es noch einige mehr.

Kampffertigkeiten

Handgemenge (BEW+STÄ): *Handgemenge* wird eingesetzt, um unbewaffnet zu kämpfen.

Hiebaffen (KON+STÄ): *Hiebaffen* ist die Fähigkeit, mit Äxten, Keulen, Streitkolben und anderen Wuchtwaffen umzugehen.



- Kettenwaffen (BEW+INT):** Unter *Kettenwaffen* fallen etwa Morgensterne, aber auch exotischere Waffen wie die albische Kettensichel.
- Klingenwaffen (BEW+STÄ):** *Klingenwaffen* beschreibt den Umgang mit Dolchen, Schwertern, Säbeln oder Zweihandschwertern.
- Stangenwaffen (BEW+STÄ):** *Stangenwaffen* ist die Fähigkeit, Speere und andere lange Waffen zu führen.
- Schusswaffen (BEW+INT):** Unter *Schusswaffen* fallen vor allem Bögen und Armbrüste.
- Wurfwaffen (BEW+STÄ):** *Wurfwaffen* sind Wurfdolche, -messer und -äxte, aber auch geworfene Speere.

Allgemeine Fertigkeiten

- Akrobatik (BEW+STÄ):** *Akrobatik* wird benötigt, wenn ein Abenteurer etwa über einen schmalen Steg balancieren oder einen Sturz abfedern muss.
- Alchemie (MYS+VER):** Mit *Alchemie* können Tränke und Elixiere hergestellt und eingeschätzt werden (siehe Seite 15).
- Anführen (AUS+WIL):** *Anführen* beschreibt die Fähigkeit, Taktik und Strategie vorteilhaft einzusetzen.
- Arkane Kunde (MYS+VER):** *Arkane Kunde* wird benötigt, wenn magische Phänomene eingeschätzt und beurteilt werden sollen.
- Athletik (BEW+STÄ):** *Athletik* umfasst die meisten körperlichen Aktivitäten wie Klettern, Laufen, Schwimmen und Springen.
- Empathie (INT+VER):** *Empathie* wird eingesetzt, um andere Personen einzuschätzen.
- Entschlossenheit (AUS+WIL):** Mit *Entschlossenheit* kann man geistigen Beeinflussungen und Versuchungen widerstehen.
- Fingerfertigkeit (AUS+BEW):** *Fingerfertigkeit* ist die Fähigkeit, Taschenspielertricks aufzuführen oder andere zu bestehen.
- Geschichte und Mythen (MYS+VER):** *Geschichte und Mythen* wird benötigt, wenn Wissen über Geschichte und Legenden gefragt ist.
- Heilkunde (INT+VER):** Mit *Heilkunde* kann man Wunden, Krankheiten und Gifte versorgen.
- Heimlichkeit (BEW+INT):** *Heimlichkeit* beschreibt, wie gut ein Abenteurer schleichen, sich verbergen und andere ungesehen verfolgen kann.
- Naturkunde (INT+VER):** *Naturkunde* ist das Wissen um die Tier- und Pflanzenwelt.
- Redegewandtheit (AUS+WIL):** *Redegewandtheit* wird benötigt, wann immer es darum geht, andere zu etwas zu überreden oder ihnen etwas vorzulügen.
- Schlösser und Fallen (BEW+INT):** Mit *Schlösser und Fallen* können Schlösser geknackt und Fallen entschärft werden.
- Straßenkunde (AUS+INT):** Wer einen hohen Wert in *Straßenkunde* besitzt, kennt sich in Städten aus und kommt schnell an Informationen.
- Tierführung (BEW+AUS):** *Tierführung* wird benötigt, wenn es darum geht, auf einem Tier zu reiten oder es abzurichten.

- Überleben (INT+KON):** *Überleben* ermöglicht es, sich in der Wildnis zu orientieren oder Lagerplätze zu finden.
- Wahrnehmung (INT+WIL):** *Wahrnehmung* wird eingesetzt, um verborgene Dinge zu erkennen.
- Zähigkeit (KON+WIL):** Mit *Zähigkeit* kann man Giften, Krankheiten und körperlichen Beeinflussungen widerstehen.

Magieschulen

Magieschulen stellen bestimmte Bereiche der Zauberei dar, die sich wesensähnlich sind. Sie ermöglichen den Zugang zu bestimmten Zaubern (siehe Seite 13) und lassen magische Effekte hervorrufen. Regeltechnisch funktionieren sie wie Fertigkeiten.

- Feuer (MYS+AUS):** *Feuermagie* lässt ihren Beherrscher Flammen erschaffen und manipulieren.
- Kampf (MYS+STÄ):** *Kampfmagie* erlaubt es, Personen oder Gegenstände zu schädigen.
- Natur (MYS+AUS):** *Naturmagie* erlaubt die Manipulation und Verzauberung von Tieren und Pflanzen.
- Schatten (MYS+INT):** *Schattenmagie* gibt dem Zauberer Macht über die Dunkelheit.
- Stärkung (MYS+STÄ):** Mit *Stärkungsmagie* kann ein Zauberer die Fähigkeiten von sich oder anderen verbessern.
- Tod (MYS+VER):** *Todesmagie* umfasst Nekromantie, Flüche und Geisterzauberei.
- Wind (MYS+VER):** Mit *Windmagie* können die Winde dem Willen des Zaubersenden unterworfen werden.

Meisterschaften

Meisterschaften sind besondere Fähigkeiten eines Abenteurers, die immer einer Fertigkeit zugeordnet sind. Jeder Abenteurer startet mit einigen Meisterschaften, man kann sie jedoch auch im weiteren Spielverlauf erwerben. (Viele weitere Meisterschaften sowie eine genauere Erklärung zu ihrem Erwerb sind im *Splintermond*-Regelwerk zu finden, hier werden nur die von den Beispiel-Abenteurern verwendeten Meisterschaften erläutert.) Zur Nutzung von Kampffertigkeiten beachten Sie bitte die Angaben auf Seite 10.

Allgemeine Meisterschaften für Kampffertigkeiten

Verteidiger: Der Abenteurer ist mit diesem *Manöver* in der Lage, *Aktive Abwehr* zur Erhöhung der Verteidigung für jemand anderen einzusetzen (hierfür darf nur eine Waffenfertigkeit genutzt werden, nicht *Akrobatik*). Diese Person darf nicht weiter als 2 m von ihm entfernt sein. Sollte der Angegriffene auch eine eigene *Aktive Abwehr* einsetzen, zählt das bessere Ergebnis.

Vorstürmen: Wenn der Abenteurer aus der Bewegung heraus angreift und mindestens 2 m Anlauf hatte, kann er mit diesem *Manöver* seine halbe Geschwindigkeit auf den Waffenschaden addieren.

Hieb Waffen

Berserker: Bevor der Abenteurer einen *Risikowurf* für einen Angriff benutzt, kann er sich entscheiden, bis zu seiner nächsten Handlung einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf die *Verteidigung* hinzunehmen, um einen Bonus in Höhe seiner halben *Stärke* zum Schaden zu addieren.

Ketten Waffen

Schild umschlagen: Der Abenteurer kann den aus Schilden stammenden gegnerischen Bonus auf *Verteidigung* immer ignorieren.

Umreißen: Dieses *Manöver* richtet sich gegen den *Körperlichen Widerstand* des Gegners. Ist der Angriff erfolgreich, erleidet das Opfer nur halben Schaden, geht aber zu Boden und muss 6 Ticks aufwenden, um aufzustehen.

Klingen Waffen

Verwirrung: Dieses *Manöver* geht gegen den *Geistigen Widerstand*. Der Angreifer verursacht nur halben Schaden, jedoch erhält der nächste Angriff gegen den Gegner (gleich von wem) einen Bonus in Höhe von 2 Punkten (+1 je Erfolgsgrad).

Schuss Waffen

Schnellschütze: Der Zeitaufwand für das Bereitmachen einer Fernkampfwaffe sinkt um 1 Tick. (Dies ist bei den Beispielabenteurern bereits eingerechnet.)

Akrobatik

Ausweichen: Die *Verteidigung* des Abenteurers erhöht sich um 2 Punkte, sofern er sich des Angriffs bewusst ist, er ausreichend Platz besitzt und er keine Rüstung oder Schild trägt. Trägt er Rüstung oder Schild mit einer Gesamt-Behinderung von maximal 1, erhöht sich seine *Verteidigung* stattdessen um 1 Punkt. (Dies ist bei den Beispielabenteurern bereits eingerechnet.)

Blitzreflexe: Für die Bestimmung der Initiative gilt die *Intuition* des Abenteurers um 3 Punkte erhöht. (Dies ist bei den Beispielabenteurern bereits eingerechnet.)

Alchemie

Geselle: Der Alchemist kann alle in diesem Schnellstarter aufgeführten Alchemika herstellen.

Effizienz: Der Alchemist arbeitet besonders schnell. Er benötigt nur 2 statt 4 Stunden für die Herstellung eines Trankes.

Anführen

Sammeln: Der Abenteurer wendet eine *kontinuierliche Handlung* (5 Ticks) auf und legt eine *Anführen*-Probe (Schwierigkeit 20) ab, um die Moral seiner Verbündeten zu stärken. Angriffe gegen die Moral oder das Selbstvertrauen von Verbündete erhalten für 20 Ticks einen Malus in Höhe von 1 Punkt.

Arkane Kunde

Arkane Verteidigung: Wissen und Ausbildung ermöglichen es dem Abenteurer, sich wirkungsvoller gegen Magie zu schützen. Wenn er einen Zauber, der gegen ihn gewirkt wird, erfolgreich identifiziert (eine Probe gegen die Schwierigkeit des Zaubers), erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Verteidigung*, *Körperlichen Widerstand* oder *Geistigen Widerstand* gegen diesen.

Artefaktkunde: Der Abenteurer kann die Fähigkeiten von Artefakten identifizieren. Hierzu ist eine Probe gegen eine Schwierigkeit von 25 nötig.

Entschlossenheit

Eiserner Wille: Der Abenteurer kann sich auch unter schwierigen Umständen auf seine Handlungen konzentrieren. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Entschlossenheit*-Proben zur Abwehr von Störungen bei *kontinuierlichen Handlungen*.

Heilkunde

Felddiagnose: Der Heiler kann den Zustand eines Patienten besonders gut einschätzen. Nimmt er sich 5 Minuten Zeit, um den Patienten zunächst zu untersuchen, erhält er bei der Behandlung einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Heilung fördern: Wenn der Heiler einen Patienten behandelt, erhält dieser in der nächsten Nacht 2 zusätzliche Lebenspunkte zurück.

Heimlichkeit

Leisetreter: Der Abenteurer vermag es sich schnell leise zu bewegen. Er kann, während er eine *Heimlichkeit*-Probe durchführt, seine volle *Geschwindigkeit* nutzen.

Naturkunde

Jäger: Der Abenteurer wählt eine Tierart aus. Gegen diese erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Naturkunde*, *Heimlichkeit* und *Wahrnehmung*.

Redegewandtheit

Beisender Spott: Der Abenteurer ist für seine scharfe Zunge berühmt und berüchtigt. Er würfelt eine Probe auf *Redegewandtheit* gegen den *Geistigen Widerstand* seines Zieles (kont. Handlung von 10 Ticks). Bei einem Erfolg verliert das Ziel die Beherrschung und erleidet einen Malus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf alle nicht direkt gegen den Abenteurer gerichteten Proben.

Straßenkunde

Gerüchte aufschnappen: Der Abenteurer hat ein offenes Ohr für die Gerüchte, die in einer Stadt umgehen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten, wenn er *Straßenkunde* einsetzt, um Gerüchte aufzuschnappen.

Schwarzmarkt: Der Abenteurer kennt sich damit aus, Diebesgut zu verkaufen oder illegale Dinge zu kaufen. Er erhält einen Bonus von 10% (+10% pro Erfolgsgrad; Maximum 100%). Diesen kann er entweder einsetzen, um Waren besser zu verkaufen oder billiger einzukaufen.

Tierführung

Tier einschätzen: Der Abenteurer verwendet eine *kontinuierliche Handlung* (10 Ticks), um eine Probe auf *Tierführung* gegen Schwierigkeit 20 gegen ein anwesendes Tier zu würfeln. Gelingt dies, erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf Proben zum Besänftigen des Tieres. Das Tier erhält die selben Punkte als Malus auf Angriffe gegen den Abenteurer.

Überleben

Geländekunde: Der Abenteurer kennt sich gut in einer bestimmten Art von natürlichem Gelände (Wald, Gebirge, Wüste etc.) aus. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle passenden Proben in diesem Gelände.

Wildnisläufer: Die Reisegeschwindigkeit des Abenteurers erhöht sich außerhalb von ausgebauten Straßen um 20%. Dies gilt auch für eine Gruppe, die er anführt.

Wahrnehmung

Umgebungssinne: Der Abenteurer kennt Sinneswahrnehmungen einer bestimmten Umgebung (Stadt, Wald, Steppe, etc.) besonders gut. In einer solchen Umgebung erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben.

Zähigkeit

Rüstungsträger: Der Abenteurer ist es gewohnt, sich in schwerer Rüstung zu bewegen. Die *Behinderung* von Rüstung ist um 1 reduziert. (Dies ist bei den Beispielabenteurern bereits eingerechnet.)

Starker Schildarm: Die *Behinderung* eines Schildes ist für den Abenteurer um 1 Punkt gesenkt. (Dies ist bei den Beispielabenteurern bereits eingerechnet.)

Feuermagie

Feuerresistenz: Der Feuerzauberer ist weniger empfindlich gegen Feuer. Jeglicher *Feuerschaden* wird um 2 Punkt reduziert.

Flammenherz: Von dem Feuerzauberer beschworenes Feuer brennt besonders heiß. Alle Feuerzauber, die direkten Schaden an einem einzelnen Ziel anrichten, richten 1 Punkt *Feuerschaden* zusätzlich an.

Kampfmagie

Fernzauberer: Die Grundreichweite aller Kampfzauber wird verdoppelt.

Todesmagie

Atem des Sterbenden: Der Zauberer fühlt, wie sich der Tod in einem Lebewesen ausbreitet. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Proben, um Vergiftungen, Erkrankungen oder das Wirken schädlicher Magie zu diagnostizieren.

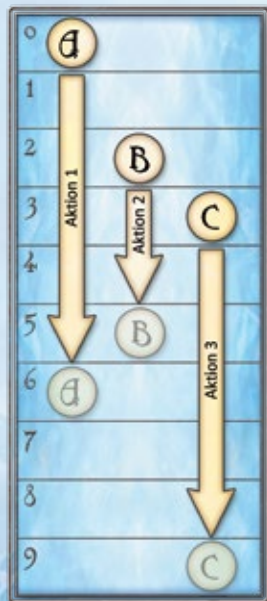
Windmagie

Windresistenz: Der Zauberer ist weniger empfindlich gegen Stürme und Blitze. Jeglicher *Windschaden* und *Elektrizitätsschaden* wird um 2 Punkt reduziert.

Kämpfe

In Lorakis lauern zahlreiche Gefahren, und manchen von ihnen muss man mit einer Waffe in der Hand entgegentreten.

Splintermond stellt Kämpfe auf einem Zeitstrahl dar. Jede Handlung benötigt eine bestimmte Zeit, erst danach kann wieder gehandelt werden. Die Zeit wird hierbei in *Ticks* gemessen. Ticks sind ein abstrakter Zeitbegriff zur Strukturierung des Kampfes, der nicht akkurat in Echtzeit umzurechnen ist. Sollte es dennoch nötig sein, nicht von der Handlungstabelle abgedeckte Handlungen im Kampf durchzuführen (etwa weil einer der Abenteurer eine Barrikade errichten oder durch ein Fenster springen will), können Sie sich an den bestehenden Handlungen orientieren und im Zweifel als grobe Richtlinie für jede Sekunde Dauer der nicht abgedeckten Handlung diese zwei Ticks dauern lassen.



Der Zeitstrahl

Am Ende des Schnellstarters finden Sie einen Zeitstrahl (die Umrandung der Weltkarte). Auf diesem Zeitstrahl können Sie mit Münzen, Spielfiguren oder Würfeln die einzelnen Kämpfer festhalten. Der Zeitstrahl beginnt bei 0 und schreitet dann fort. (Ist das Ende des abgedruckten Zeitstrahls erreicht, beginnen Sie einfach wieder bei 0.) Auf diese Weise können Sie genau sehen, wer zu welcher Zeit an der Reihe ist.

Kampfbeginn: Die Initiative

Den Kampf beginnt derjenige mit den schnellsten Reflexen. Dieser wird ermittelt, indem jeder Kämpfer 1W6 würfelt und die gewürfelte Zahl von seiner auf dem Charakterbogen genannten Initiative abzieht. Jeder Kämpfer beginnt auf dem Feld, das seinem Ergebnis entspricht. Bei einem negativen Ergebnis wird er entsprechend viele Plätze vor der Position 0 auf den Zeitstrahl gestellt. Haben zwei Kämpfer das gleiche Ergebnis, beginnt der mit der höheren Intuition. Stehen während eines Kampfes einmal mehrere Kämpfer gleichzeitig auf einem Tickfeld, handelt derjenige zuerst, der das Feld als erster erreicht hat.

Tritt ein Kämpfer einem Kampf später bei, beginnt er im aktuellen Tick zuzüglich seines Initiativewurfs (frühestens im aktuellen Tick).

Beispiel

Kämpfer A hat die besten Reflexe, er kommt auf ein Ergebnis von 0 und beginnt den Kampf auf dem entsprechenden Feld (siehe nebenstehende Grafik). Kämpfer B ist langsamer, er startet erst auf Tick 2. Kämpfer C ist noch langsamer und startet erst auf Tick 3.

Kämpfer A beginnt und führt in Tick 0 eine Handlung aus, die eine Dauer von 6 hat. Seine Handlung wird durchgeführt, der Marker verschiebt sich auf die Position 6.

In Tick 1 geschieht nichts.

Kämpfer B führt in Tick 2 eine schnelle Handlung aus, die nur 3 Ticks kostet. Sein Marker verschiebt sich auf Position 5.

In Tick 3 ist schließlich Kämpfer C an der Reihe. Er führt ebenfalls eine Handlung mit einer Dauer von 6 aus, so dass er erst in Tick 9 wieder handeln kann.

In Tick 4 passiert wieder nichts, in Tick 5 jedoch ist Kämpfer B – der vorher eine schnelle Handlung ausgeführt hat – an der Reihe, bevor in Tick 6 wieder Kämpfer A folgt.

Handlungen

Handlungen teilen sich in *sofortige* und *kontinuierliche* Handlungen auf. Kämpfer können ihre Handlungen auch verzögern, um zu einem späteren Zeitpunkt zu handeln.

Sofortige Handlungen finden genau in dem Moment statt, indem sie ausgeführt werden (z.B. ein Angriff, eine Aktive Abwehr oder eine Zauberauslösung). Der Kämpfer benötigt danach die Dauer seiner Handlung, um sich wieder zu orientieren, eine Kampfhaltung einzunehmen und so weiter.

Kontinuierliche Handlungen sind erst am Ende der Dauer vollendet (z.B. ein Schloss knacken, einen Fernkampfangriff vorbereiten). Sie können daher unterbrochen werden. Sie können auch freiwillig abgebrochen werden, in so einem Fall springt der Charakter einen Tick hinter den aktuellen Tick (also den, auf dem zuletzt gehandelt wurde oder wird).

Übliche Handlungen

Handlung	Dauer	Typ	Anmerkungen
Aktive Abwehr	3 Ticks	sofortig	
Aufstehen	6 Ticks	kontinuierlich	
Fernkampfangriff	3 Ticks	sofortig	
Fernkampfwaffe bereitmachen	nach Waffe	kontinuierlich	
Gegenstand verwenden	5 Ticks	kontinuierlich	Tränke, etc.
Laufen	5 Ticks	kontinuierlich	Geschwindigkeit in Metern
Nahkampfangriff	nach Waffe	sofortig	
Waffe ziehen	5 Ticks	kontinuierlich	
Zauberspruch vorbereiten	nach Zauber	kontinuierlich	
Zauberspruch auslösen	3 Ticks	sofortig	
Zielen	2-6 Ticks	kontinuierlich	+1 bis +3 auf Fernkampfangriff

Angriffe

Um einen Gegner im Nahkampf anzugreifen, würfelt ein Kämpfer eine Probe mit seiner passenden Nahkampffertigkeit. Die *Schwierigkeit* ist hierbei die *Verteidigung* seines Gegners. Erreicht oder übertrifft er diesen Wert, hat er getroffen und richtet bei seinem Gegner den Schaden an, der bei seiner Waffe angegeben ist. **Jeder Erfolgsgrad beim Angriffswurf ergibt einen zusätzlichen Schadenspunkt.**

Bewegung im Kampf

Während ein Kämpfer eine sofortige oder kontinuierliche Handlung ausführt, die keine Bewegungshandlung ist, kann er einmalig und ohne zusätzlichen Tickaufwand eine Strecke von 2 Metern zurücklegen. Diese Bewegung muss vollständig vor der Aktion abgehandelt

werden. Sollte die Handlung ursprünglich weniger als 5 Ticks dauern, wird sie durch eine freie Bewegung auf 5 Ticks verlängert.

Aktive Abwehr

Ein Kämpfer kann jederzeit anstelle seines passiven Verteidigungswertes auch eine *Aktive Abwehr* gegen einen Angriff einsetzen, indem er etwa die gegnerische Waffe mit der eigenen pariert oder sich zur Seite wirft. Dies muss erst nach dem gegnerischen Angriffswurf angesagt werden. Hierfür würfelt er eine *Probe* gegen Schwierigkeit 15 auf seine *Nahkampffertigkeit* oder auf *Akrobatik*. Bei Gelingen der Probe ist die Verteidigung für diesen Angriff um 1 erhöht. Jeder Erfolgsgrad erhöht sie darüber hinaus um einen weiteren Punkt. Eine *Aktive Abwehr* kostet Zeit. Entscheidet sich ein Kämpfer für sie, muss er seinen Marker auf der Zeitleiste um 3 Ticks nach vorne bewegen. Passive Abwehr, also einfach über den Wert in *Verteidigung*, kostet keine Zeit.

Beispiel

Cederion (Fertigkeitswert *Klingenwaffen* 13) greift mit einem Langschwert einen Rattling (*Verteidigung* 21) an. Er würfelt mit 2W10 eine 4 und eine 9 für ein Ergebnis von 13. Damit hat er ein Gesamtergebnis von 26: 5 Punkte über der Verteidigung des Rattlings und damit 1 Erfolgsgrad. Das Langschwert hat Waffengeschwindigkeit 8 und verursacht einen Schaden von 1W6+4. Cederion richtet also dank des Erfolgsgrades einen Schaden von 1W6+5 an. Er würfelt eine 6, also erhält der Rattling 11 Punkte Schaden. Da die Waffengeschwindigkeit des Langschwerts 8 beträgt und Cederion eine Rüstung trägt, die seine Handlungen um 1 Tick verlangsamt, darf er 9 Ticks später wieder handeln und wird entsprechend viele Felder auf dem Zeitstrahl nach vorne gesetzt.

Kampfmeisterschaften

Will ein Abenteurer ein durch eine Meisterschaft (siehe Seite 8) freigeschaltetes spezielles *Manöver* im Kampf nutzen, so muss dies vor dem Würfelwurf angesagt werden. Pro eingesetztem *Manöver* erhält die Probe einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Misslingt die Probe, so ist der Angriff fehlgeschlagen, selbst wenn er ohne Einsatz der Meisterschaft eigentlich gelungen wäre.

Beispiel

Nachdem er schon verletzt ist, will der Rattling (Fertigkeitswert *Klingenwaffen* 9), den nächsten Angriff von Cederion lieber mit seinem Säbel aktiv abwehren. Er würfelt daher eine Probe gegen 15 und erreicht mit 2W10 insgesamt eine 12, für ein Gesamtergebnis von 21. Damit ist er 6 Punkte (2 Erfolgsgrade) über der Schwierigkeit von 15. Cederions Schwierigkeit für den Angriff ist daher 24 statt 21. Dafür muss der Rattling sich auf der Zeitleiste aber auch 3 Ticks nach vorne bewegen.

Taktischer Vorteil

In vielen Situationen hat ein Kämpfer einen Vorteil gegenüber seinem Gegner, der sich aus den äußeren Umständen ergibt. So etwas kann zum Beispiel eine Überzahl, ein Angriff gegen einen am Boden Liegenden oder eine Überraschungssituation sein. In solchen Fällen erhält der Kämpfer einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine Proben (mehrere taktische Vorteile sind kumulativ).

Fernkampf

Im Fernkampf verläuft der Angriff etwas anders als der mit einer Nahkampfwaffe, da hier die Waffe zunächst bereit gemacht werden

Zauber

Lorakis ist eine Welt der Magie – eine Welt, in der prinzipiell jedes intelligente Lebewesen das Zaubern erlernen kann. Um einen Zauber zu wirken, den ein Abenteurer besitzt, würfelt er eine Probe auf die zugehörige *Magieschule* gegen die beim Zauber genannte Schwierigkeit.

Auch hier gilt natürlich, dass im *Grundregelwerk* weitere Magieschulen und Zauber zu finden sind.

Im Folgenden werden ausschließlich die für die Beispiel-Abenteurer und Gegner in diesem Heft benötigten Zauber angegeben.

Zauberkosten

Zum Zaubern nutzt ein Abenteurer seinen *Fokus* und leitet die magische Kraft der Umgebung durch seinen Körper. Gewöhnliche Zauber *erschöpfen* den Fokus. Erschöpfte Punkte regenerieren sich nach einer Rast von etwa einer halben Stunde. („Kosten: 2“ bedeutet: 2 Punkte *erschöpfter* Fokus.)

Zauber mit Wirkungsdauer *kanalisiert* wirken langfristig: Solange sie wirken, kann der Zauberer die hierfür aufgewendeten Punkte nicht wiedergewinnen. Der Zauberer kann kanalisierte Sprüche jederzeit beenden.

Dies passiert spätestens dann, wenn er nicht mehr bei Bewusstsein ist (also ohnmächtig ist oder schläft). Sobald der Zauber nicht mehr wirkt gelten die Punkte als *erschöpft*. („Kosten: K2“ bedeutet: 2 Punkte *kanalisierter* Fokus.)

Viele Zauber *verzehren* den Fokus teilweise. Verzehrter Fokus erholt sich äquivalent zu den Lebenspunkten mit einer Rate von doppelter *Willenskraft* Punkten pro nächtlicher Rast. („Kosten: 4V2 bedeutet: 4 Punkte Fokus, davon 2 verzehrt.)

Erfolgsgrade beim Zaubern

Ähnlich wie man bei einer Probe im Kampf durch Erfolgsgrade mehr Schaden verursacht, bringen besonders gut gelungene Proben auch beim Zaubern Vorteile. Für jeden Erfolgsgrad kann ein Abenteurer eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

☞ einen oder zwei Punkte Fokus zusätzlich verzehren, um eine bessere Wirkung zu erzielen (wo angegeben; nur einmalig)

☞ einen Punkt Fokus weniger *erschöpfen* oder *kanalisieren* (Minimalkosten 1); verzehrte Punkte können niemals auf diesem Weg eingespart werden (mehrfach; Mindestkosten (K)1)

☞ die *Wirkungsdauer* um ihren Grundwert erhöhen (mehrfach)

☞ die *Reichweite* um ihren Grundwert erhöhen (mehrfach)

☞ bei direkt und an einem Ziel *Schaden* verursachenden Zaubern diesen um einen Punkt erhöhen (mehrfach)



Wirken eines Zaubers

Die Zauberdauer stellt die nötige Zeit dar, um den entsprechenden Zauber mit einer kontinuierlichen Handlung zu fokussieren. Nach dieser Zeit hat der Abenteurer die erforderliche Menge Zauberkraft gesammelt und kann mit einer neuen sofortigen Handlung von 3 Ticks Dauer die Probe auf den Zauber würfeln und ihn bei Gelingen auslösen. Falls er ein Ziel benötigt, muss er es erst jetzt bestimmen.

Wenn die Probe misslingt, werden so viele Fokuspunkte verbraucht wie die negativen Erfolgsgrade betragen.

Feuer

Feuerstrahl

Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels

Kosten: 5V2

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauberer wirft einen Feuerstrahl auf einen Gegner. Der Getroffene erleidet 2W6+5 Punkte *Feuerschaden*.

Flamme

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Eine Flamme entsteht in der Hand des Zauberers, mit der etwa ein Lagerfeuer oder eine Pfeife entzündet werden kann.

Wirkungsdauer: 30 Sekunden

Flammende Waffe

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Eine Waffe wird mit Flammen überzogen. Sie leuchtet fackelhell und richtet 1 Punkt zusätzlichen *Feuerschaden* an, ohne dabei den Träger einzuschränken.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, richtet die Waffe insgesamt 2 Punkte zusätzlichen *Feuerschaden* an.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Flammenherrschaft

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauberer beherrscht ein bereits brennendes, natürliches Feuer bis maximal zur Größe eines Scheiterhaufens. Er kann es sowohl abschwächen, als auch heißer brennen lassen. Außerdem vermag er es in einfache Formen zu dirigieren.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 2 zusätzliche Fokuspunkte *verzehrt*, kann er ein größeres Feuer kontrollieren (bis zur Größe eines brennenden Hauses).

Wirkungsdauer: kanalisiert

Kometenwurf

Schwierigkeit: 21

Kosten: 9V3

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein Wurfgeschoss wird mit magischer Macht aufgeladen. Wird es anschließend geworfen, erleiden alle Wesen und Objekte in 5 Metern Umkreis um den Aufprallort 1W6+3 Punkte *Feuerschaden*. Der Zauber endet automatisch nach dem Auftreffen oder nachdem die Wirkungsdauer verstrichen ist.

Wirkungsdauer: 1 Minute

Schutz vor Feuer

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Sämtlicher gegen den Zauberer gerichteter Feuerschaden wird um 4 Punkte gesenkt.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, wird entsprechender Schaden um insgesamt 6 Punkte gesenkt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Kampf

Gegenstand beschädigen

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein unbelebtes Objekt erleidet leichte Beschädigungen. Ein Krug wird etwa brüchig, eine Tür morsch oder ähnliches.

Geisterdolch

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine durchscheinende Waffe mit den Werten eines Dolchs.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhöht sich der Schaden der Waffe um 1 Punkt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Magischer Schlag

Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels

Kosten: 3

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel wird von einer unsichtbaren magischen Attacke getroffen und erleidet 1W6+1 Punkte Schaden.

Rankenpfeil

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Aus einem mit diesem Zauber belegten Geschoss schießen nach dem Aufprall Ranken hervor, die sich um den Getroffenen winden und ihm einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf alle auf *Beweglichkeit* beruhenden profanen Fertigkeiten verschaffen. Ein mit einem Rankenpfeil beschossene Mauer überwuchert mit Ranken, die als Kletterhilfe dienen können.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 2 zusätzliche Fokuspunkte *verzehrt*, erhöht sich der Malus auf 4 Punkte.

Wirkungsdauer: kanalisiert



Natur

Freund der Tiere

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer wirkt vertrauter auf alle Tiere. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Tierführung*-Proben.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Tiersinne

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer nimmt die Welt statt durch seine eigenen Sinne durch die eines Tiers wahr, das maximal *Größenklasse* 5 hat und dem Zauberer gegenüber mindestens neutral gesonnen ist. Währenddessen kann er seine eigenen Sinne nicht benutzen, sondern sieht, riecht, fühlt und hört nur das, was das Tier in diesem Moment wahrnimmt.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, kann er neben den Tiersinnen auch noch seine normalen Sinne benutzen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Schatten

Schattenmantel

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer hüllt sich in tiefe Schatten. *Wahrnehmung*-Proben um ihn mit den Augen zu entdecken erhalten einen Malus in Höhe von 4 Punkten, solange er stillsteht.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, wirkt der Zauber auch bei Bewegung.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Schattenschleier

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Ein dünner Schleier aus Schatten bedeckt den Zauberer. In starkem Sonnenschein leidet er weniger unter der Hitze und er ist schwerer geblendet.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Stärkung

Aura der Entschlossenheit

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere Wesen seiner Wahl erhalten jeweils einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf den *Geistigen Widerstand* und von 2 Punkten auf die *Entschlossenheit*. Die Boni gelten nur während des Aufenthalts im Wirkungsbereich.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, können bis zu 5 Personen bestimmt werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Härte

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein Objekt wird deutlich unzerbrechlicher, so dass eine Glasflasche etwa nicht zerbricht, wenn sie hinfällt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Tod

Fluch der Schmerzen

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 6 Ticks



Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer verflucht sein Ziel so, dass es vor lauter Schmerzen einen Malus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben erhält.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhöht sich der Malus auf 3 Punkte.

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Geh noch nicht

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer hält die Lebenskraft eines Sterbenden in dessen Körper. Er bleibt am Leben, wenn auch nicht unbedingt bei Bewusstsein.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, sind Heilversuche gegen das Ziel des Zaubers um 3 Punkte erleichtert.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Geisterblick

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann seinen parallelen Standort in der Geisterwelt sehen, hören und riechen, als wäre er dort. Eine Interaktion ist jedoch nicht möglich. Während der Wirkungsdauer ist der Zauberer nicht dazu in der Lage, sein Umfeld wahrzunehmen.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, ist er dazu in der Lage, während der Wirkungsdauer sein Umfeld wahrzunehmen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Geistersprache

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann mit Geistern kommunizieren. Diese sind ihm gegenüber nicht notwendigerweise freundlich gesonnen, aber in der Regel zumindest interessiert.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Hauch der Geister

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer verspürt ein leichtes Frösteln, wenn sich ein Geist im Wirkungsbereich aufhält.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, weiß er, in welcher Richtung sich die Geister befinden, ohne jedoch die genaue Entfernung zu kennen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Schwächeanfall

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel erhält einen Malus in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben, in die seine *Stärke* einfließt.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhöht sich der Malus auf 2 Punkte
Wirkungsdauer: kanalisiert

Wind

Blitzschlag

Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels

Kosten: 6V2

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauberer wirft seinem Ziel einen Blitz entgegen, der 2W10+2 Punkte *Elektrizitätsschaden* anrichtet.

Nebelsicht

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Aus Nebel und Dampf resultierende Abzüge auf die Sicht können ignoriert werden.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhält er sogar einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf Wahrnehmung in solchen Situationen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Sanfter Fall

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer



Wirkung: Schaden aus Stürzen wird für den Zauberer um 3 Punkte verringert.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, wird entsprechender Schaden sogar um 5 Punkte verringert.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Alchemie

Findige Alchemisten können bestimmte Elixiere und Tinkturen herstellen. Hierzu benötigen sie eine alchemistische Ausstattung, die passenden Zutaten und etwas Zeit. Die Zutaten können mit der Fertigkeit *Naturkunde* gesammelt (eine Probe gegen die Schwierigkeit des Tranks; Dauer pro Probe 1 Stunde) oder gekauft werden (siehe Materialkosten). Ein Alchemist braucht 4 Stunden, um eines der Mittel herzustellen.

Heiltrank

Schwierigkeit: 20

Materialkosten: 5 Lunare (5 Silberstücke)

Wirkung: Der Trank heilt sofort nach Einnahme 4 Lebenspunkte.

Starker Heiltrank

Schwierigkeit: 22

Materialkosten: 10 Lunare (10 Silberstücke)

Wirkung: Der Trank heilt sofort nach Einnahme 8 Lebenspunkte.

Stärkungspulver

Schwierigkeit: 20

Materialkosten: 5 Lunare (5 Silberstücke)

Wirkung: Das Pulver verleiht sofort nach Einnahme für eine Stunde einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben, in denen *Stärke* vorkommt.

Weisheitstrank

Schwierigkeit: 20

Materialkosten: 5 Lunare (5 Silberstücke)

Wirkung: Der Trank verleiht sofort nach Einnahme für eine Stunde einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben, in denen *Verstand* vorkommt.

Waffengift

Schwierigkeit: 22

Materialkosten: 5 Lunare (5 Silberstücke)

Wirkung: Sofern der *Körperliche Widerstand* des Getroffenen nicht mindestens 20 Punkte beträgt (eine *Zähigkeit*-Probe kann hier nach den selben Regeln wie für die Aktive Abwehr den *Körperlichen Widerstand* erhöhen), wirkt das Gift. In diesem Fall erleidet der Getroffene sofort 6 Punkte zusätzlichen Schaden.

Was es sonst noch gibt

Haben wir Sie neugierig gemacht? Gut! Mit dem Schnellstarter haben Sie bereits alles, was Sie für einen Einblick in **Splittermond** benötigen. Aber wenn Sie tiefer in das Spiel eindringen wollen, haben Sie hierfür auch genug Möglichkeiten. Alle Splittermond-Bände können Sie über jeden Buchladen, den Online-Handel oder direkt beim Verlag auf der Seite shop.uhrwerk-verlag.de erwerben.

Splittermond: Die Regeln

Das *Regelwerk* bildet die Basis des gesamten **Splittermond**-Spiels. In diesem Band finden Sie nicht nur eine ausführliche, vielfältigere Version der hier vorgestellten Regeln, sondern auch einen Einblick in die Welt von Lorakis, Regeln zur Erschaffung Ihrer eigenen Abenteuer und nützliche Hinweise für den Spielleiter.

Das *Regelwerk* ist also der „Kernband“ von **Splittermond**: Wenn Sie Ihre Erfahrungen mit dem Spiel ausbauen und erweitern wollen, ist das Grundregelwerk genau das richtige für Sie. Das Regelwerk kann als PDF kostenlos unter www.splittermond.de heruntergeladen werden.

Preis: 39,95 Euro

ISBN: 978-3-942012-67-6

Splittermond: Die Welt

Der „Weltband“ bietet eine detaillierte Beschreibung des Kontinents Lorakis. In ihm finden Sie zahllose Informationen über die unterschiedlichen Regionen und Reiche der Spielwelt, von Dragorea über Takasada bis hin zu Pash Anar, Arakea, der Smaragdküste, den Meeren um Lorakis und den angrenzenden Anderswelten.

Völker und Kulturen, Geheimnisse und Legenden erwarten Sie hier, ergänzt durch allgemeine Informationen über den Stand von Technik, Wissenschaft, Zauberei, Handel, Kriegswesen, Wirtschaft und Verkehr. Abgerundet wird *Splittermond: Die Welt* von einigen wenigen ergänzenden Regeln, namentlich einer Liste mit den Werten aller lorakischen Kulturen für die Erschaffung Ihres Abenteurers.

Preis: 39,95 Euro

ISBN: 978-3-942012-77-5

Die Einsteigerbox

Sollte dieser Schnellstarter für Sie der erste Schritt ins spannende Hobby Rollenspiel darstellen, so könnte die Einsteigerbox für Sie einen Blick wert sein.

In ihr finden Sie alles, was Sie zum sofortigen Spielen benötigen: Würfel, spielfertige Charaktere, eine Tickleiste samt Markern, Regeln zur Erstellung eigener Figuren sowie eine vierteilige Kampagne.





Kurzum: Wenn Sie tiefer in **Splittermond** eintauchen wollen, dann finden Sie mit der Einsteigerbox das Rundum-Sorglos-Paket dafür.

Preis: 24,95 Euro
ISBN: 978-3-95867-117-1

Abenteuer

Was wäre eine Rollenspielwelt ohne Abenteuer? Natürlich können Sie, gerade mit *Regelwerk* und *Weltband* als Basis, jede Menge eigener spannender Herausforderungen erfinden, die Sie als Spielleiter Ihren Spielern vorsetzen können – wie ein solches Abenteuer aussehen kann, sehen Sie auf den nächsten Seiten im vorliegenden Heft.

Wir bieten Ihnen jedoch auch fertig ausgestaltete Abenteuer an, mit denen Sie Lorakis und die Welt von **Splittermond** hautnah erleben können:

Die ersten Abenteuer – *Der Fluch der Hexenkönigin* und *Das Geheimnis des Krähenwassers* – richten sich ausdrücklich an Einsteiger und bieten Ihnen die Möglichkeit, erste Schritte in Lorakis zu erleben. Weitere Bände sind eher für etwas erfahrenere Abenteuerer gedacht: *Die Seidene Stadt* spielt im Rahmen eines bunten, großen Handelszuges von Palitan nach Senrai, *Im Zeichen der Schlange* ist eine klassische Schatzjagd in den Dschungeln von Gotor, *Sommersonnenwende* handelt von den Auseinandersetzungen zwischen Feen und Sterblichen in Tir Durghachan und *Der Leuchtturm des Xarxuris* lüftet ein altes Geheimnis einer Inselgruppe in der Kristallsee.

Neben diesen „langen“ Abenteuern haben wir aber auch noch Abenteuersammlungen mit drei oder vier kürzeren Abenteuern, die jeweils ein bestimmtes

Thema behandeln: *Unter Wölfen* (Abenteuer in Dragorea), *An den Küsten der Kristallsee* (Abenteuer im maritimen Umfeld), *Zwischen den Welten* (Abenteuer mit Feenwelt-Bezug), *Alter Friede, neuer Streit* (Abenteuer in Wüstenruz und Umgebung) und *Verwunschene Mauern* (Abenteuer zu mysteriösen Bauwerken).

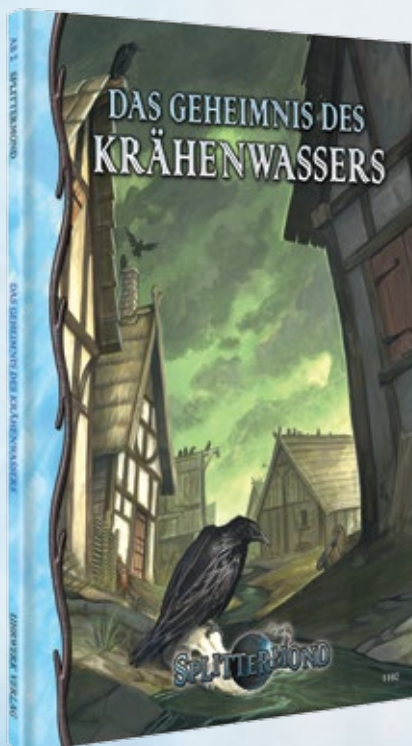
Weitere Abenteuer, sowohl längere Einzelabenteuer als auch Anthologien, sind in Arbeit oder Planung, zudem stehen noch weitere kostenlose Szenarien zum Download auf www.splittermond.de bereit.

Ergänzungsbände

Wenn Ihnen die Welt- und Regelemente aus den beiden Grundbüchern nicht ausreichen, können wir Sie mit weiteren Ergänzungsbänden unterstützen: *Mondstahlklingen* enthält nicht nur Waffen, Rüstungen und Abenteuerer-Ausstattung, sondern auch ein detailliertes Handwerkssystem zur Schaffung besonderer Gegenstände durch den Spielleiter oder einen Abenteuerer. *Bestien & Ungebeuer* präsentiert Ihnen eine reichhaltige Auswahl an besonderen, für Lorakis typischen Kreaturen und mythischen Bestien sowie Regeln zu Lykanthropie und Vampirismus. *Jenseits der Grenzen* stellt Ihnen verschiedene, Lorakis benachbarte Feenwelten vor, dazu Regeln zum Selbererschaffen solcher Welten. *Bestienmeister* beschreibt tierische Begleiter und die damit verbundenen Regeln, Ausrüstungsstücke, Zauber und Meisterschaften. *Die Götter* behandelt Mythologie, Religion und Kulte in Lorakis, während *Diener der Götter* fast drei Dutzend exemplarische Religionen verschiedenster Größe und Verbreitung präsentiert.

Eine weitere Gruppe von Ergänzungsbänden beschreibt verschiedene lorakische Regionen im Detail. „Größere“ Regionalbände behandeln dabei ausgedehnte und kulturell vielfältige Reiche: Bisher erschienen sind *Selenia*, *Zhoujiang* und *Farukan*. „Kleinere“ Regionalbände haben einen engeren Fokus auf spezielle, abenteuerträchtige Regionen und bieten neben Hintergrundinformationen auch immer ein oder zwei kurze Abenteuer. Bisher beschriebene Regionen sind *Die Arwinger Mark*, *Dakardsmyr*, *Die Surmakar*, *Das Unreich*, *Esmoda* und *Die Flammensenke*.

Darüber hinaus sind weitere Titel bereits in Planung und Arbeit oder sogar schon im Druck (Stand Januar 2018): *Feinde & Schurken* stellt dem Spielleiter Antagonisten zur Verfügung, mit denen er die Abenteuer konfrontieren kann, *Ruinen & Paläste* präsentiert besondere Bauwerke und dazugehörige Abenteuer aufgehänger, das *Spieler-Kompendium* ergänzt den Charakterbau, *Splittermond: Die Magie* die Regeln zu den mystischen Künsten. Kommende Regionalbeschreibungen werden *Zwingard*, *Termark und die Blutgrasweite*, die *Stromlandinseln*, die *Fahrenden Völker der Afali und Teleshai*, die *Wandernden Wälder* und die *Suderinseln der Schädelkorsaren* zum Thema haben.



Weitere Informationen

Die neuesten Informationen zu **Splittermond**, aber auch Bilder, Kurzgeschichten und Downloads finden Sie auf unserer Website: www.splittermond.de

Abenteuer 1: Die Bestie von Krahorst

von Tobias Hamelmann

Willkommen zum ersten Abenteuer für das Rollenspiel *Splittermond*. Das vorliegende Szenario soll vor allem dazu dienen, die Welt, die Regeln und die Fähigkeiten der Archetypen zu entdecken – und natürlich für ein paar Stunden Spaß in einer Runde mit Freunden sorgen. Sie als Spielleiter sollten sich dafür das Abenteuer ganz in Ruhe durchgelesen haben, damit Sie die Abfolge der Ereignisse kennen und wissen, worauf es zu achten gilt, um auf die Ideen der Spieler zu reagieren. Die Abenteuerer dagegen sollten hier aufhören zu lesen: Alles Weitere ist nur für den Spielleiter bestimmt, der durch dieses kurze und einfache Szenario führt. Lediglich einen der Beispiel-Abenteuerer am Ende des Heftes muss jeder Spieler noch auswählen – die Charaktere, die sie in diesem Abenteuer verkörpern wollen. Dann kann es, mit ein paar Würfeln, Zettel und Stift bewaffnet, auch schon losgehen.

Die Legende von Krahorst

Vor langer Zeit lebte der Ritter Jaruk von Krahorst in einer Burg nahe dem Seelenmoor. Tagein, tagaus stand er auf den Zinnen seines Turmes, um die Gegend im Auge zu behalten – allzeit wachsam zum Schutze seines Volkes. Denn der Sumpf spie beizeiten Gefahren aus, deren sich der Ritter annehmen musste. Sumpfspinnen, riesige Schlangen, Rattlinge und andere Monster. Sie alle wehrte Jaruk von Krahorst ab.

Doch es geschah, dass eines Nachts aus dem Schattenforst im Norden die Krähenbestie kam. Sie war dem Bund der Wächter entglitten, entstammte aus den Tiefen des Verheerten Landes und war ein Scheusal, wie es kein zweites gab. Unbezwingbar war sie, schlief am Tage und brachte in der Nacht Tod und Gewalt über Krahorst – bis Jaruk sich mit der Hilfe der Götter und allem, was er hatte, gegen sie stellte. Da er sie nicht töten konnte, legte er sie in Fesseln und band sie am Tag, als die Bestie am schwächsten war, mit der Kraft des Mondes fest an den Fels unter seiner Burg. Als das nicht reichte, band er sie auch mit der Kraft des Finstermondes fest. Und als sie immer noch tobte und wütete, band er sie letztlich auch mit der Kraft des Splittermondes fest, auf dass sie für immer gefangen wäre und niemals mehr frei käme. Er selbst aber verschloss das Gefängnis der Bestie als letzter und einsamer Wächter. Und wenn er nicht gestorben ist, dann sitzt er dort noch immer und schützt uns vor dem Monster, dass er durch unsere drei Monde niedergerungen hat.

Überblick über das Abenteuer

In jeder Legende steckt ein Funken Wahrheit, sagt man. Die Legende von Krahorst allerdings hat sich so ereignet, wie überliefert. Tatsächlich existierte in einem uralten Kerker dieses Ungetüm, gebunden an ein magisches Relief, das die drei Monde von Lorakis zeigt. Mittlerweile aber ist dies längst vergessen. Die Burg steht nur noch als Ruine im Sumpf, der sich soweit ausbreitete, dass die Wege dorthin aufgegeben werden mussten.

Vor zwei Nächten allerdings hat eine Bande Rattlinge diese Ruine entdeckt und die alte Krypta aufgebrochen. Ohne es zu wissen, befreiten sie den alten Schrecken, als sie das Mondrelief zerstörten und die Halbedelsteine daraus stahlen, die die Monde darstellen sollten. Das befreite Monster tötete ein paar der Rattlinge, die anderen flohen und schlugen ihr Lager unweit der Ruine wieder auf – bevor sie weiterzieht, will die Bande noch einen kleinen Weiler ganz in der Nähe ausplündern: Krahorst.

Zu Beginn des Abenteuers sind dort aber schon die Abenteuerer angelangt. Sie werden den Überfall der Rattlinge verhindern und Zeuge, wie das Monster sich nachts seine erste Beute holt. Auf der Spur des nächtlichen Schreckens werden sie bis zur Ruine vorstoßen, wo sie das Monster erneut bannen können, so wie Ritter Jaruk es damals tat: mithilfe der drei Monde.

Der Einstieg der Abenteuerer

Die Abenteuerer beginnen unterwegs auf der großen Handelsstraße auf dem Weg nach Westen. Warum sie auf Reisen sind, kann verschiedene Gründe haben: Vielleicht haben sie von einem fernen Schatz gehört oder sind auf einem Botengang für jemanden. So oder so sind sie auf dem Arwinger Handelsweg in Richtung Westen unterwegs und haben gerade den Rand des großen Moores erreicht, als das Abenteuer beginnt.

Vom Einzelnen zur Gruppe

Für den Spielspaß ist es unerlässlich, dass die Abenteuerer eine Gemeinschaft bilden. Ein einfacher Einstieg wäre es, wenn sich alle Spieler vorher einigen, dass sich ihre Charaktere schon kennen und zusammen unterwegs sind. Möchten sie sich aber erst während des Abenteuers kennen lernen, laufen sie getrennt den Weg entlang. In diesem Fall begegnen sie sich nach und nach auf der Straße und werden Leidensgenossen, wenn der große Regen beginnt.

Regen, Regen und nochmals Regen

Schon morgens sind am Himmel schwere Gewitterwolken zu sehen, die sich nach und nach zu einer grauen Wand aufschieben. Gegen Mittag beginnt es schließlich, wie aus Kübeln zu gießen. Der befestigte Weg ist zwar noch gangbar, aber die Wälder und Auen daneben verwandeln sich in Felder aus Matsch und Modder. Unterstände gibt es kaum – man kann lediglich seinen Umhang ein wenig höher ziehen und hoffen, dass bald ein Rasthaus kommt.

Spätestens als der fahrende Händler *Ludquist* (40 Jahre, trotz des Wetters fröhlich pfeifend) mit seinem Pferdewagen den Weg entlang rumpelt und den Abenteuerern anbietet, sie unter seiner trockenen Plane zum nahe gelegenen Weiler Krahorst mitzunehmen, sollte sich die Gruppe so zusammenfinden.

Ankunft in Krahorst

Der kleine Weiler, dem man sich nähert, nennt sich Krahorst – so weiß es Ludquist zu berichten. Umgeben von niedrigem Wald aus Moorbirken, Schwarzerlen und Kriechweiden, besteht Krahorst aus einem Gehöft und drei kleinen Häusern. Direkt am Rand des unwirtlichen Moores gelegen, scheint dies der letzte Rastort auf lange Sicht zu sein. Der Weg von hier aus gen Westen wandelt sich zu einer Art steinernem Damm durch das sumpfige Gelände und verheißt lange keinen trockenen Platz mehr. Kein Wunder, dass Ludquist hier ein Quartier für die Nacht suchen möchte, wozu er auch den Abenteuern rät.

Wenn der Wagen des Händlers den großen Weg verlässt und auf den Hof fährt, darf jeder Abenteurer eine Probe auf *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 15 würfeln. Wem sie gelingt, der kann durch den Regen Aufregung auf dem Hof erkennen. Zwei durchnässte Gestalten springen hin und her und retten sich dann hinter ein paar Kisten. Als sie den Wagen sehen, winken sie und rufen um Hilfe. Dadurch ist die Gruppe für die nächste Szene gewarnt. Sollte die Probe niemandem gelingen, rumpelt der Wagen ohne Kenntnis der Gefahr auf den Hof.

Der wilde Willbald

Der starke Regen hat den Boden aufgeweicht – und so manchen Zaunpfahl seiner Standfestigkeit beraubt. Kurz bevor die Abenteurer Krahorst erreichen, ist der Bulle des Weilers – ein kräftiges und ungestümes Tier namens Willbald – aus seinem Pferch ausgebrochen, indem er den Zaun einfach niedergerannt hat. Willbald ist ein wilder und kaum zu zähmender Geselle, zumal er von dem Regen und seiner plötzlichen Freiheit völlig irritiert ist. Er greift alles an, was sich in seine Sichtweite bewegt. Von den ankommenden Abenteuern aus gesehen, steht er noch hinter dem Gehöft – von dort kommend haben sich die beiden Gestalten hinter den Kisten versteckt. Nun bitten sie dringend um Hilfe: Willbald muss gestoppt werden – tot oder lebendig!

Den Ballen stoppen

Was folgt, ist der erste Einsatz der Abenteurer: Ob sie nun mit Kampfkraft, Magie oder Geschick gegen den Bullen vorgehen, bleibt ihrer Phantasie überlassen. Einige denkbare Lösungen beinhalten:

Q Stärke: Willbald ist natürlich äußerst stark, weshalb es nur schwer möglich ist, ihn mit Kraft zu überwältigen. Unmöglich ist es jedoch nicht: Bis zu drei Abenteurer können sich gleichzeitig daran versuchen, wofür sie sich ihm zuerst nähern müssen (*Akrobatik*-Proben gegen 15, sonst darf Willbald einen Angriff gegen den jeweiligen Abenteurer ausführen). Anschließend können sie *Athletik*-Proben ablegen, ebenso wie der Bulle. Um Willbald zu überwältigen, brauchen die Abenteurer im Rahmen dieser erweiterten Proben (siehe Seite 7) 4 Erfolgsgrade mehr als Willbald (negative Erfolgsstufen werden vom Gesamtergebnis abgezogen). Vor jeder neuen Probe muss jeweils eine *Akrobatik*-Probe abgelegt werden, bei deren Misslingen Willbald erneut angreifen darf.

U Kampf: Bevor der Bulle ernsthaften Schaden anrichtet, soll er notfalls auch getötet werden. Sofern die Abenteurer auf diese Methode zurückgreifen, können Sie Willbalds Werte unten finden. Natürlich lässt sich der Kampf mit anderen Methoden verbinden, indem der Bulle erst verwundet und dadurch geschwächt wird, um ihn später leichter mit Kraft überwältigen zu können.

T Ermüden: Es ist auch möglich, den Bullen zu ermüden, wenn es gelingt, auf den Rücken des Tieres zu gelangen. Dafür ist zunächst eine Probe auf *Akrobatik* oder *Tierführung* gegen 15 nötig, bei deren

Misslingen der Bulle einen Angriff gegen den Abenteurer ausführen kann (und dieser natürlich auch nicht auf den Rücken gelangt). Sobald ein Abenteurer Willbald reitet, muss er vergleichende, erweiterte *Tierführung*-Proben gegen *Zähigkeit*-Proben des Bullen ablegen. Insgesamt muss er auf diese Weise 4 Erfolgsgrade ansammeln.

Q Falle: Es ist denkbar, eine improvisierte Falle für den Bullen anzulegen, um ihn etwa in einer Scheune einzusperren oder in ein nahes Sumpfloch laufen zu lassen. Hierfür ist ein Lockvogel nötig, der Willbald dazu bringt, ihm zu folgen. Um vor dem Bullen wegzulaufen, sind vergleichende *Athletik*-Proben nötig. Wenn Willbald gewinnt, kann er einen Angriff gegen den Abenteurer ausführen. Wenn der Abenteurer gewinnt, bringt er Willbald in die richtige Position, dass die Falle zuschnappen kann. Willbald hat nun nur noch die Möglichkeit, die Falle mit einer *Wahrnehmung*-Probe gegen 20 zu bemerken, sonst ist er gefangen.

U Zauberei: Sollte einer der Abenteurer Magie besitzen, um Tiere zu beruhigen (so wie etwa der Archetyp Arrou mit seinem Zauber *Freund der Tiere*), so kann diese hier wertvolle Dienste leisten.

Willbald, der Bulle

LP	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW	STÄ
13	18	0	22	16	7	9	8

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI
Hornstoß	8	2W6+2	10 Ticks	9-1W6

Wichtige Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 16, Entschlossenheit 6, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 15

Wichtige Meisterschaften: Handgemenge (Vorstürmen)

In Sicherheit

Nachdem die Gefahr gebannt ist, kommen die Bewohner des Weilers zu den Abenteuern und danken ihnen aufs Herzlichste. Eine ältere Frau mit grauen Haaren und wachen Augen stellt sich als *Uldine Haselingen* (Mitte 50, sehr fürsorglich) vor. Sie führt mithilfe ihrer zwei Bediensteten *Jost* und *Finn* (beide Mitte 20, eher tumbe und kräftige Burschen) den Hof. Zudem leben ihre beiden Töchter *Tascha* (Mitte 20, braunhaarig, mollig) und *Rike* (19 Jahre, rothaarig, kichert häufig) hier, die erste mit ihrem Mann *Lugo* (30 Jahre, kräftig, sehr freundlich) und ihren beiden kleinen Söhnen *Toren* (10, aufgeweckt) und *Jorge* (5, sehr schüchtern). Rike ist noch unverheiratet und eine hübsche Maid – sie kann sich offensichtlich nicht zwischen Jost und Finn entscheiden, von denen sie umschwärmt wird. Einen stattlichen Abenteurer findet sie sicherlich spannender ...

Uldine wird nach der Aufregung die völlig durchnässten Abenteurer an den wärmenden Kamin im Haus bitten. Dort bietet sie den Reisenden eine heiße Griessuppe und Ziegenfleisch an, sowie einen wohltuenden Holundertee.

Der Abend im Dorf

Nachdem das erste Durcheinander vorbei ist, man gegessen und sich aufgewärmt hat, sind die Bewohner des Weilers neugierig: Man möchte wissen, wer die fremden Retter sind, wo sie hinwollen, woher sie kommen – dies ist der Zeitpunkt, an dem sich auch die Abenteurer untereinander genauer kennen lernen können.

Uldine bietet Ludquist und den Abenteurern gerne Quartier für die Nacht: Im oberen Stockwerk befinden sich Schlafquartiere, die von den Gästen belegt werden können. Von einer Weiterreise am heutigen Tage raten sowohl Uldine als auch Ludquist ab: Es ist schon später Nachmittag, regnet immer noch und auf dem Weg durch das Moor gibt es nur wenige sichere Orte, um zu rasten.

Im Laufe des Abends können sich so Abenteurer und Bewohner des Weilers ein wenig näher kommen. Ludquist holt einige seiner Waren hervor, die er anbietet. Neben Stoffen und Tonwaren sind auch einige Sachen dabei, die die Abenteurer interessieren könnten:

5 Dolche (je 3 Lunare), 1 leichte Lederrüstung (9 Lunare), 3 starke Heiltränke (je 3 Lunare), 1 Stärkungspulver (3 Lunare), Material für ein Waffengift (1 Lunar)

Rike kümmert sich um die feuchte Wäsche eines besonders hübschen Abenteurers (etwa Cederion, falls einer der Spieler ihn gewählt hat). Jost und Finn dagegen fordern zum Trinkwettbewerb mit Mooschnaps auf. Dazu werden nach jedem Becher parallel von jedem Teilnehmer Proben auf *Zähigkeit* gegen 15 gewürfelt (mit jedem weiteren Becher steigt die Schwierigkeit um 2 Punkte). Es scheiden diejenigen aus, die zuerst 4 negative Erfolgsgrade angesammelt haben – bis nur noch einer übrig ist. Jost und Finn haben Werte von insgesamt 7 bzw. 8 in *Zähigkeit*.

Später geht man zu Bett und wünscht allseits noch eine gute und ruhige Nacht.

Monster in der Nacht

Mitten in der Dunkelheit werden die Abenteurer von merkwürdigem Lärm geweckt: Ein Knacken bricht durch die Stille der Nacht. Eine gelungene *Wahrnehmung*-Probe gegen 15 verrät: Irgendwo ist eine Tür aufgebrochen worden.

Hoffentlich alarmiert, treffen die Abenteurer unten im Haus auf Rattlinge (Werte siehe Seite 26). Eine ganze Bande von elf der pelzigen Kreaturen hat diese Nacht dazu ausgewählt, den Weiler zu überfallen. Sollte keiner der Abenteurer aufwachen, werden sie erst von den aufgeregten Bewohnern geweckt, als bereits Teile der Einrichtung und von Ludquists Waren geplündert worden sind.

Vier der stinkenden, pelzigen Wesen sind unten im Haupthaus und erwarten dort die Abenteurer. Zwei weitere der Biester durchstöbern auf dem Hof den Wagen von Ludquist nach Brauchbarem, der Rest ist auf dem Hof verteilt. Alle werden sofort ihre Waffen zücken und angreifen, sobald sie einen der Abenteurer sehen.

Während die Abenteurer kämpfen, wird Lugo, der Schwiegersonn von Uldine, mit einem Pferd den Weiler verlassen – er will Hilfe holen, während Jost und Finn mit Mistgabeln auf zwei weitere Rattlinge an der Scheune losgehen.

Sobald die Abenteurer mindestens vier der Eindringlinge besiegt haben, müssen alle übrigen Rattlinge eine *Entschlossenheit*-Probe gegen 15 ablegen oder fliehen. Doch gegen Ende des Kampfes naht sowieso etwas ganz anderes ... etwas viel Gefährlicheres.

Tödliche Schwingen

Nachdem der Kampf mit den Rattlingen einige Zeit gedauert hat, hören die Abenteurer plötzlich laute Schwingengeräusche wie von einem überdimensionierten Vogel. Tatsächlich zeichnet sich kurz darauf am Nachthimmel ein großer, dunkler Schatten ab, den man bei gelungener *Wahrnehmung*-Probe gegen 15 als etwa drei Meter große Kreatur identifizieren kann. Im Sturzflug fährt diese neue Bedrohung auf Jost herab, hackt mit scharfem Schnabel zu und lässt den Knecht verletzt liegen. Dann wendet sich die Monstrosität dem Pferd von Ludquist zu, das neben seinem Planwagen steht.

Das Monster ist mitsamt seinen Werten auf Seite 26 näher beschrieben – vergessen Sie an dieser Stelle nicht, die Ähnlichkeit mit einer Krähe und die Kette um den Hals mit in die Beschreibung einzuflechten. Jetzt, in der Nacht, kann sich das Wesen frei bewegen und regeneriert seine Wunden nach kurzer Zeit, daher ist es kaum dauerhaft bezwingbar. Wenn die Abenteurer die Kreatur angreifen, wird sie sich 40 Ticks lang auf den Kampf einlassen, bevor sie sich wieder vom Weiler entfernt – vielleicht mit einem toten Rattling in ihren Klauen.

Nachdem wieder Ruhe eingekehrt ist, muss man sich dringend um Jost kümmern. Er ist schwer verletzt, Uldine eilt schon mit Verbandszeug herbei, ist aber dankbar für jede Hilfe. Nun wäre es an der Zeit, mit Heiltränken oder der Fähigkeit *Heilkunde* (Schwierigkeit 24) das Leben des Knechtes zu retten.



Letztlich wird er auf ein Lager am Kamin gelegt. In der Nacht wird sonst nichts Weiteres passieren – Uldine ist aber dankbar, wenn die Abenteurer Wachen aufstellen.

Was für ein Monstrum das fliegende Wesen war, weiß sie nicht. Da es durch die Luft entkommen ist, ist eine Verfolgung sinnlos. Um den Spuren der Rattlinge in den Sumpf hineinzufolgen, braucht es Tageslicht.

Der nächste Tag

Sollte Jost den Angriff überlebt haben, geht es ihm am nächsten Morgen etwas besser. Bei Tageslicht besehen halten sich die Schäden der Nacht in Grenzen. Die Rattlinge sind vermutlich alle tot oder vertrieben, bei ihnen kann man neben ihren Waffen noch 14 Kupfermünzen finden, die Uldine voller Dankbarkeit den Abenteurern überlassen will. Sollte ein Rattling gefangen worden sein, können Sie sich hier bereits an den Angaben weiter unten auf Seite 23 orientieren. Während die Bewohner des Weilers noch weiter nach Schäden oder fehlenden Gegenständen schauen, nähert sich eine kleine Gruppe Menschen dem Gehöft: Lugo kommt – besser spät als nie – mit der Verstärkung zurück.

Der Mann mit der Krähe

Der kleine Trupp, der Lugo folgt, besteht aus drei schlecht bewaffneten Männern, in blau-weiße Wämser gekleidet. Ein weiterer Mann sitzt auf einem Ross und trägt Lanze, Kettenhemd und blau-weißen Wapenrock, auf dem sich ein Wappen befindet, das den Abenteurern auffallen sollte: Auf blauem Schild ist dort eine Krähe mit einer Kette um den Hals zu sehen. Bei dem Mann auf dem Pferd handelt es sich um Ritter Willbald von Krahorst (Mitte 30, schwitzt ständig), der adelige Lehnsherr dieser unwirtlichen Gegend. Mit seinem Namensvettern – dem Bullen – hat er allerdings wenig gemein: Willbald ist ungelenkt und feist, zwar freundlich, aber bei jeder möglichen Gefahr sofort auf seine eigene Sicherheit bedacht. Wagemut und Tatendrang sind nicht seine Stärken.

Der Ritter wird sich erst einmal nach dem nächtlichen Überfall und den Neuankömmlingen bei Uldine erkundigen. Dann steigt er mühsam von seinem Pferd und braucht nach dem frühmorgendlichen Ritt einen Schluck Wein und etwas zu essen. Nach kurzer Begutachtung der Schäden wird er Uldine ein paar Silberstücke in die

Hand geben und ihr sein Mitgefühl ausdrücken. Von dem Monster will Willbald nichts wissen. Erst wenn Uldine nachdrücklich darauf beharrt, dass jemand das Ungetüm zur Strecke bringen müsse, wird er sich den Abenteurern zuwenden. Da sie schon die Rattlinge abgewehrt haben, verspricht er ihnen eine Belohnung von 10 Lunaren pro Kopf, sollten sie sich auch dieses Problems annehmen.

Sobald die Abenteurer eindringlicher nach dem Monster fragen und dabei auf die Ähnlichkeit zum Wappentier auf seinem Wams zu sprechen kommen, wird Willbald hellhörig. Nach kurzem Grübeln erzählt er ihnen die Legende von Krahorst (siehe Seite 19) – eine Geschichte über einen seiner Ahnen, der seit gut 300 Jahre tot ist. Die Beschreibung der Bestie verwundert ihn, denn eigentlich dachte er bisher, dass es sich um ein Märchen handle. Er gibt aber zu, dass die alte Burg auf dem Felsen tatsächlich existiert – eine Ruine mitten im Moor, eine knappe Tagesreise von hier. Gerne beschreibt er den Abenteurern den Weg. Er selbst kann leider nicht mit, wichtige Verpflichtungen fordern seine Präsenz in der genau entgegengesetzten Richtung. Weit, weit weg.



Aufbruch

Sollten der Ruf des Abenteurers und die angebotene Belohnung noch nicht Anreiz genug sein, sich auf die Suche nach dem Monster zu machen, wird Uldine die Abenteurer herzerweichend um Hilfe bitten. Sollte die Bestie zurückkommen, schwebt der ganze Weiler in Gefahr – und wer weiß, wo das Wesen noch hinfliegt ...

Letztlich gibt sie ihnen Proviant und die besten Wünsche mit auf den Weg. Rike schenkt den männlichen Abenteurern noch einen Kuss auf die Wange und Ludquist packt sogar einen starken Heiltrank (Seite 15) oben drauf, sofern er nicht schon alle verkauft hat. Dann geht es in der vom Ritter beschriebenen Richtung in den Sumpf.



Der Weg durch den Sumpf

Die Reise startet vermutlich am späten Vormittag – es nieselt nur noch, hin und wieder bricht sogar die Sonne zwischen den Wolken hervor. Es geht in den Sumpf: durch Moorbirken und Schwarzerlen, Faulbaumsträucher und über moosigen Untergrund, der mit jedem Schritt morastiger wird.

Nach und nach kann man sich einen Weg durch die Wildnis bahnen. Aber schon nach einer Stunde müssen die Abenteurer bei jedem Schritt auf der Hut sein: Nicht nur Schmetterlinge und Libellen warten auf sie – sondern auch die eine oder andere Gefahr. Prinzipiell sollten die Abenteurer relativ ungehindert bis fast zur Ruine kommen, denn dort findet das eigentliche Abenteuer statt. Trotzdem kann ihr Weg mit ein paar Ereignissen gewürzt werden:

❏ Nach einer misslungenen *Athletik*-Probe gegen 20 tritt einer der Abenteurer in ein Sumpfloch. Zwar bekommt er seinen Fuß mit etwas Kraftaufwand wieder heraus, aber sein Stiefel bleibt verschollen.

❏ Es geht einen glitschigen Baumstumpf entlang über einen morastigen Tümpel. Misslingt eine *Akrobatik*-Probe gegen 20, landet man im Modder und muss herausgezogen werden.

❏ Nebel kommt auf, und eine große Gestalt mit merkwürdigen Glücksgeräuschen lauert offensichtlich in einiger Entfernung. Erst von Nahem entpuppt sich das Monstrum als Krüppelbirke, auf der eine Eule sitzt.

Eine gelungene *Überleben*-Probe gegen 15 zeigt übrigens: Die Rattlinge von gestern Nacht scheinen aus dieser Richtung gekommen zu sein.

Eine unerwartete Begegnung

Am späten Nachmittag kommt es zu einem Treffen. Während die Abenteurer gerade ein größeres Sumpfloch umrunden, aus dem es gefährlich blubbert, stampft ein Rattling plötzlich aus einem Gebüsch und ist mindestens so erschrocken wie die Abenteurer, falls diesen nicht zuvor eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 15 gelungen ist. Wie ein Blitz macht er kehrt und rennt davon.

Nun kann die Verfolgung aufgenommen werden. Dazu braucht es vergleichende *Athletik*-Proben mit dem Rattling. Sobald einer der Abenteurer oder der Rattling insgesamt dreimal die vergleichende Probe gewonnen hat, ist der Rattling eingeholt – oder er entkommt. Wird er eingeholt, ergibt er sich sofort und winselt um Gnade. In gebrochener Handelssprache teilt er mit, dass sich unweit von hier ein Lager befindet – allerdings wäre es verwaist, denn die Bande sei von einer nächtlichen „Expedition“ nicht (oder nur dezimiert) zurückgekehrt. Angeblich suchen sie nur Futter und jagen Borstenschweine (die es hier gar nicht gibt, was eine gelungene *Naturkunde*-Probe auf 15 verrät).

Das Versteck der Rattlinge

Falls sie den Rattling gefunden und befragt haben oder falls den Abenteurern eine *Überleben*-Probe gegen 20 gelingt, werden sie eine halbe Stunde später das kleine Rattlinglager finden. Haben sie den fliehenden Rattling erwischt, befindet er sich bereits in ihrem Gewahrsam: Ansonsten treffen sie ihn im Lager an, wo er sich kurz verteidigen und dann ergeben wird. In letzterem Fall hat er aber die Beute ihrer bisherigen Überfälle, 125 Kupfer, irgendwo im Sumpf versteckt, die die Abenteurer ansonsten hier finden können.

Beim Lager – oder auch schon vorher – verrät der Rattling Folgendes: Bei einer Rast der Bande sei man auf die Ruinen einer alten

Burg gestoßen und auf einen tiefen Keller. Den habe man geöffnet und dort einen kleinen Schatz – wertvolle Edelsteine – gefunden. Als man die aber an sich genommen habe, sei plötzlich ein riesiges Vogelmonster aus der Wand gekommen und man sei geflohen. Einige hätten es aus dem Keller geschafft, andere seien in eine andere Höhle gerannt und von dort nicht wiedergekommen. Wo die Edelsteine jetzt sind, weiß der Rattling nicht, denn sie waren bei seinen Gefährten, die in der anderen Höhle verschwunden sind. Aber er kann den Abenteurern verraten, dass das Monster immer noch in der Ruine lebt – allerdings nur nachts herauskommt und durch die Gegend fliegt.

Was danach mit dem Rattling geschieht, liegt in der Hand der Abenteurer. Wenn man ihn bedroht oder ihm die Freiheit verspricht, wird er ihnen noch sagen, wie man zur Ruine kommt. Sie liegt kaum eine Stunde vom Lager entfernt auf einer felsigen Insel mitten im Moor. Haben die Abenteurer den Rattling direkt getötet und ihn gar nicht befragt, ist das nicht weiter schlimm. Alle Informationen, die er hat, sind aus der Legende zu entnehmen oder in der Krypta zu erfahren. Und die Ruine kann man von hier aus kaum verfehlen.

Ruinen im Sumpf

Tatsächlich schälen sich aus den Umrissen der Umgebung langsam die Überreste eines verfallenen Gebäudes. Der Untergrund wird fester und als man vor den Mauern der Ruine steht, kann man Fels unter den Schuhen spüren.

Von der alten Burg ist kaum etwas übrig. Die Außenwand eines Turmes ist zu erkennen, ansonsten nur noch Trümmer und mit Schlingpflanzen und Moos überwucherte Grundsteine. Das Areal ist relativ groß, und erst eine genauere Untersuchung zeigt zwei Einstiege nach unten: Ein natürliches Loch im Boden unweit der eigentlichen Ruine (Eingang A; das Loch ist nur bei gelungener *Wahrnehmung*-Probe gegen 15 zu entdecken) und eine steinerne Tür am Ende einer Treppe nach unten (Eingang B), vor kurzem erst von Pflanzen befreit und eingeschlagen. Hier führen, erkennbar bei einer *Überleben*-Probe gegen 15, Spuren von Rattlingen rein und raus.

Tag oder Nacht?

Es ist nicht ganz unwichtig, zu welcher Tageszeit die Abenteurer die Kellergewölbe der alten Ruine betreten. Bei Nacht ist das Monster nicht da – es wird erst gegen Tagesanbruch auftauchen und direkt vom Eingang B in die alte Krypta (8) gehen. Dort wird es den Tag verbringen und bei Anbruch der Nacht wieder nach draußen entschwinden. Es ist sicherlich schlau, sich erst nachts in der Ruine umzuschauen, wenn das Monster nicht da ist. Bannen kann man es allerdings nur in der Krypta (8), wenn es dort anwesend ist – also tagsüber. Diese Umstände können die Abenteurer durch Beobachtung oder von den Rattlingen erfahren, aber auch durch die Legende.

In den Gewölben

Nun geht es hinab in den Untergrund. Wie oben beschrieben gibt es zwei Möglichkeiten hineinzugelangen: Den Weg durch die Spinnenhöhle (A) oder aber den Weg durch den alten Keller (B).

A – Eingang zur Spinnenhöhle

Um das Loch im Boden hinunter in den Untergrund zu nehmen, braucht es ein Seil oder eine gelungene *Athletik*-Probe gegen 15. Misslingt sie, segelt man auf den Boden der Höhle und erleidet 4 Schadenspunkte (kann mit einer gelungenen *Akrobatik*-Probe gegen 25 abgewendet werden).

B – Eingang zum Keller

Um über die Treppe und die zerstörte Tür in den Keller zu gelangen, bedarf es keiner Probe. Der Zugang ist erst vor kurzer Zeit aufgebrochen worden – von den Rattlingen.

1 – Gänge im Untergrund

Der Keller ist in einem erträglichen Zustand, auch wenn er Jahrhunderte nicht genutzt wurde. Die Gewölbedecken sind knapp dreieinhalb Meter hoch. Hier ist es dunkel – um etwas zu sehen, braucht es eine Lichtquelle.

2 – Kellerraum

Dieser Kellerraum war offensichtlich mal ein alter Lagerraum – mittlerweile ist er leer. Zwei vermoderte Holzkisten sind von den Rattlingen auf ihrer Suche nach Schätzen völlig auseinander genommen worden. Im Schein des Lichts huschen ein paar Asseln in Ritzen an den Wänden.

3 – Eingestürzter Gang

Offenbar ging es hier einmal in weitere Kellergänge unter der alten Burg. Der Gang ist aber eingestürzt – sobald man darin herumwühlt, rutscht noch mehr von der Decke herab.

4 – Grabkammer

In der Mitte dieses Raumes steht ein steinerner Sarkophag, dessen Deckel einen Spaltbreit zur Seite geschoben wurde. Weiter sind die Rattlinge nicht gekommen – denn das Geräusch hat die Sumpfspinnen in der Nachbarhöhle angelockt. Sollten die Abenteurer sich an dem Deckel versuchen, braucht es eine gelungene *Athletik*-Probe gegen 15 – und auch diesmal werden die Spinnen nachschauen kommen, wer da solchen Lärm macht (siehe 5 – **Spinnenhöhle**).

Im Sarkophag liegt ein Skelett mit einem recht gut erhaltenem Leichten Kettenhemd und einem prunkvollen Zweihandschwert, dessen Griff wie eine Krähe geformt ist.

5 – Spinnenhöhle

Diese ehemaligen Kellerräume sind komplett zerstört und dank des Lochs in der Decke (Eingang A) mit Humus, Schlingpflanzen und vor allem Moosen bedeckt.

A: Eingang in die Spinnenhöhle

B: Eingang zum Keller

1: Gänge im Untergrund

2: Kellerraum

3: Eingestürzter Gang

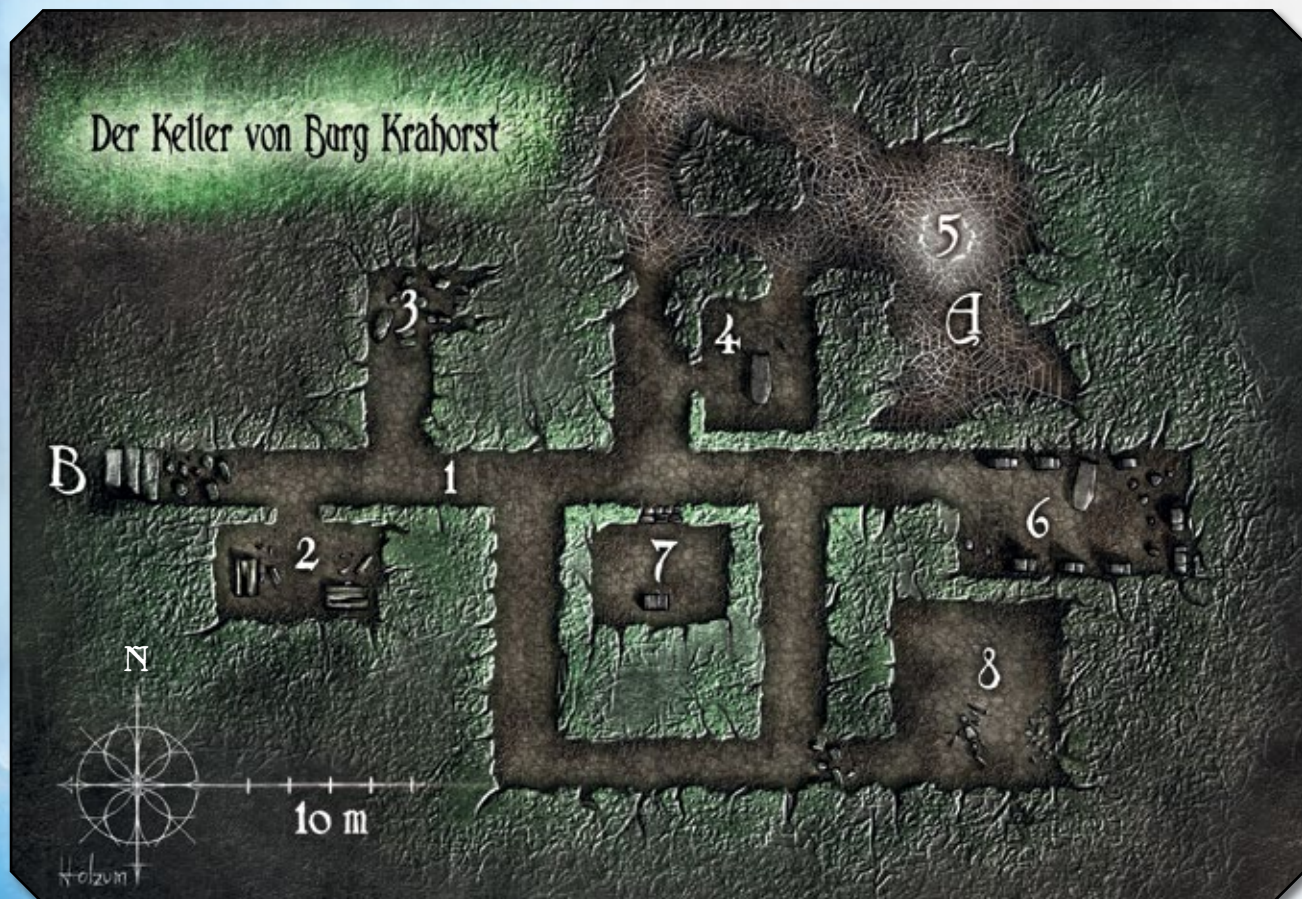
4: Grabkammer

5: Spinnenhöhle

6: Familiengrab

7: Geheimkammer

8: Krypta des Monsters





Was aber zuallererst ins Auge springt: Teile der Höhle sind komplett mit Netzen zugesponnen, in denen Dutzende von Tierskeletten hängen – und zwei tote Rattlinge.

Hier wohnen zwei Sumpfspinnen (Werte siehe Seite 26), die sich direkt auf die Abenteurer werfen, sobald diese ihr Revier betreten.

Dem kann man nur entgehen, wenn jeder Abenteurer, der die Höhle betritt, eine *Heimlichkeit*-Probe schafft, deren Ergebnis als Schwierigkeit für die *Wahrnehmung*-Proben der Spinnen gilt.

Die Spinnen verlassen ihre Höhle in Richtung des Kellers kaum, außer die Abenteurer machen laute Geräusche. Dabei sind die Kreaturen allerdings sehr vorsichtig – sie haben schon unschöne Bekanntschaft mit dem Krähenmonster gemacht, vor dem sie sich fernhalten.

Sollten die Abenteurer die Sumpfspinnen besiegt, mit Magie ausgeschaltet oder mit List aus ihrer Höhle gelockt haben, können sie bei den Rattlingeleichen in einem kleinen Beutel zwei runde, unterschiedlich große und nicht sonderlich wertvolle Halbedelsteine finden: einen kleinen und einen großen. Außerdem können sie noch einen weiteren Stein finden, der bei einer gelungenen Probe auf *Arkane Kunde* gegen 20 als waschechter Mondstein identifiziert werden kann. Ein winziges Bruchstück des Splittermondes!

Wenn bei der Probe mindestens 2 Erfolgsgrade erreicht wurden, kann sogar festgestellt werden, dass es sich bei allen drei Steinen um Zauberanker handeln könnte – Speicher für mächtige Bannmagie. Tatsächlich sind dies die drei Mondsteine, die zum Relief in der Krypta (8) gehören und mit denen man das Monster bannen muss. Eben jene Steine, die auch in der Legende von Krahorst erwähnt werden.

6 – Familiengrab

Hier sind in länglichen Öffnungen an den Wänden Dutzende von Steinsärgen aufgestellt – einige sind auf den Boden gefallen und zerbrochen, bei anderen ist der Deckel aufgeschoben. In den Särgen liegen Skelette mit ehemals ziervoller Kleidung. Mit einer *Wahrnehmung*-Probe gegen 25 kann man eine goldene Brosche (Wert: 10 Lunare) finden, die den Rattlingen entgangen ist.

7 – Geheimkammer

Der Zugang zur Geheimkammer ist vermauert und fällt nur auf, wenn man gezielt nach Geheimtüren sucht oder eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 25 gelingt. Die Mauer ist so marode, dass man sie ohne größere Kraftanstrengungen aufdrücken kann. Dahinter befindet sich eine Kammer mit einer kleinen Schatulle mit 50 Lunaren (Silbermünzen). Außerdem befinden sich darin vier Flaschen. Nach gelungener *Alchemie*-Probe gegen 20 pro Fläschchen kann man den Inhalt bestimmen (siehe jeweils Seite 15): Ein Heiltrank, ein starker

Heiltrank, ein Weisheitstrank und eine Flasche mit wirklich altem Branntwein, in dem Stärkungspulver gelöst ist. Letzterer führt zwar zu erhöhter Stärke, aber auch zu einem ordentlichen Schwipps (–1 auf Proben mit VER für 6 Stunden), wenn eine *Zähigkeit*-Probe gegen 25 misslingt.

8 – Krypta des Monsters

In diesem Raum findet das Finale des Abenteuers statt – denn hier muss das Krähenmonster gebannt werden. Der Raum war einmal vermauert, die Rattlinge haben ihn aber aufgebrochen. Direkt hinter dem Durchbruch liegt ein Skelett in Ritterornat und mit Schwert in der Hand auf dem Boden: Jaruk von Krahorst bei seiner ewigen Wacht.

Der Raum ist ansonsten leer, die Wände sind aber ringsherum mit arkanen Glyphen bedeckt. Eine Probe auf *Arkane Kunde* gegen 20 verrät, dass es sich um Bannzeichen handelt. An der Wand gegenüber des Eingangs hing vormals ein Relief mit drei runden Aussparungen (für die Mondsteine, siehe 5 – *Spinnenhöhle*) und einer Eisenöse darunter. Das Relief ist allerdings in Einzelteile zerhauen worden und liegt auf dem Boden – aus seinem steinernen Rahmen in der Wand herausgebrochen.

Um das Monster zu bannen, muss nun Folgendes getan werden:

🔍 Das Relief muss zusammengesetzt werden (man kann es wieder in seinen steinernen Rahmen in der Wand einsetzen). Dies dauert im Kampf insgesamt 90 Ticks Zeitaufwand, woran maximal 3 Abenteurer gleichzeitig arbeiten können. Von Relevanz ist dies natürlich nur, wenn das Monster bereits in der Krypta ist, bevor die Abenteurer mit dem Zusammenbau beginnen.

🔗 Dann müssen die Mondsteine aus der Spinnenhöhle eingesetzt werden. Dies dauert 10 Ticks.

🔗 Anschließend muss die Öse am losen Ende der Kette um den Hals der Krähenbestie in die Eisenöse an der Wand eingehakt werden. Eigentlich ganz einfach ... würde das Monster mitspielen. Dieses muss aber erst mal in der Krypta gestellt werden und jemand muss an das Kettenende kommen. Dafür kann man beim Kampf mit dem Untier eine *Akrobatik*-Probe gegen 25 versuchen. Wenn diese gelingt, braucht es noch eine weitere *Athletik*-Probe gegen 20 des gleichen Abenteurers – und schon sind die Ösen ineinander verhakt. Beide Proben verbrauchen im Kampf jeweils 6 Ticks, egal ob sie gelingen oder nicht. Sollte die Aktion scheitern, bleibt den Abenteurern nur, das Krähenmonster niederzuknüppeln und es schnell anzuketten, bevor es sich wieder regeneriert.

Das Ende

Ist das Relief zusammengesetzt, die Halbedelsteine in ihren Öffnungen und die Ösen eingehängt, entfährt dem Monster ein bestialischer Schrei. Ein letztes Mal bäumt es sich auf, dann verschwindet es – und erscheint plötzlich als weiteres Element des steinernen Reliefs, angeketten unter den von den drei Zaubersteinen symbolisierten Monden an der Wand. Die Abenteurer haben ihre Aufgabe vollbracht!

Sie können nun in Ruhe den Keller fertig untersuchen und danach zurück nach Krahorst – wo man sie schon gespannt erwartet. Selbstverständlich sind sie dort weiterhin gern gesehene Gäste: In Uldine haben sie eine Freundin für die Ewigkeit. Ritter Willbald wird ihnen die versprochene Belohnung zukommen lassen und zuletzt gibt es noch 10 Erfahrungspunkte. Was sie damit anfangen können, erfahren Sie im Regelwerk.

Was aber mit dem steinernen Relief passiert? Nun, darum will sich ebenfalls Ritter Willbald kümmern und ein paar Magier aus Arwingen kommen lassen. So soll sichergegangen werden, dass das Krähenmonster nie wieder ausbrechen kann.

Gegner

Rattlinge

Rattlinge gibt es überall in Dragorea. Es sind kleine, bepelzte Humanoide, etwa so groß wie Gnome, mit haarlosem Schwanz und einer rattenähnlichen Schnauze. Meist sind sie bewaffnet und tragen Rüstungen, die sie sich irgendwoher zusammengeklaut haben. In Banden rotten sie sich zusammen und rauben, was nicht niet- und nagelfest ist – nicht selten gehen sie dabei über Leichen. Einige sprechen rudimentär die Handelssprache. Ein Glück, dass sich ihre Intelligenz stark in Grenzen hält.



Übliche Rattling-Namen: Bizzir, Sharruz, Zurrak

LP	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW
5	19	0	13	13	3	8

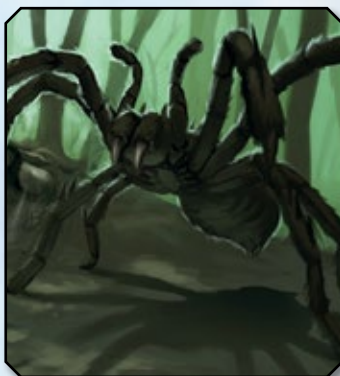
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI
Säbel	9	1W6+4	8 Ticks	7-1W6

Wichtige Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 7, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 3

Besonderheiten: Rattlinge besitzen nur die Gesundheitsstufen *Unverletzt*, *Verletzt* und *Todgeweiht*. Entsprechend besitzen sie nur drei Mal ihre Lebenspunkte statt wie üblich fünf Mal.

Sumpfspinnen

Diese großen Spinnen sind Jäger, die ihre Beute nicht in Netzen fangen, sondern sie nur dort lagern – bis zur weiteren Verwendung als nächste Mahlzeit. Normalerweise finden sich ihre Nester in düsteren Ecken mooriger Bruchwälder. In diesem Fall sind sie allerdings in eine Höhle nahe dem Sumpf eingezogen – das perfekte Versteck für ihre Jagdausflüge.



LP	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW
5	18	0	17	15	4	8

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI
Biss	11	1W6+3	7 Ticks	7-1W6

Wichtige Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 11, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 4

Wichtige Meisterschaften: Heimlichkeit (Leisetreter)

Besonderheiten: Die Sumpfspinnen sind giftig. Erleidet ein Abenteurer durch ihren Biss Schaden und liegt sein *Körperlicher Widerstand* unter 18, wirkt das Gift, was weitere 4 Punkte Schaden verursacht. Eine *Zähigkeit*-Probe kann nach den Regeln zur Aktiven Abwehr (S. 11) abgelegt werden, um den Körperlichen Widerstand zu erhöhen.

Krähenmonster

Das Monster von Krahorst wurde vor über 300 Jahren von Ritter Jaruk gefangen, nachdem es aus dem Verheerten Land im Norden in den Sumpf eindrang und sich hier niederließ. Die Bestie ist nur schwer zu zwingen – sie verfügt über eine unheimliche Heilkraft und scheint weder Schmerz noch Erschöpfung zu kennen. Nachdem sie von den Rattlingen befreit wurde, ist ihr wirrer Verstand nur auf



eines aus: Tod und Vernichtung. Dummerweise verträgt sie jedoch kein Sonnenlicht – ihre ersten Ausflüge beendet sie daher immer wieder in ihrem alten Kerker, dem einzigen lichtlosen Versteck in näherer Umgebung.

Das Monster ist knapp drei Meter groß, humanoid und mit einer Art schwarzer Federn bedeckt. Hände und Füße sind zu scharfen Krallen geformt, ihr Gesicht läuft in einem spitzen Schnabel zu. Zwischen Rumpf und Armen spannen sich Flughäute wie bei einer Fledermaus – was ihr zusammen mit dem widerwärtigen Gefieder und dem Schnabelkopf Ähnlichkeit mit einer großen Krähe verleiht – zumindest aus der Ferne. Bei näherer Betrachtung ist dieses Monster nur noch ein pervertiertes Grauen, mit einem Gestank nach Schwefel, Pest und ranzigem Talg. Es trägt eine Kette, die an einem Halsband befestigt ist und mit einem losen Ende mit einer Art Öse über dem Boden baumelt.

LP	FO	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW
11	4	19	1	20	19	6	12

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI
Klaue	14	2W6+5	12 Ticks	6-1W6
Schnabel	14	1W10+3	9 Ticks	6-1W6

Wichtige Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 11, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 9

Wichtige Meisterschaften: Heimlichkeit (Leisetreter)

Besonderheiten: Wird das Krähenmonster nicht gebannt, ist es nahezu unmöglich dauerhaft zu besiegen. Das Monster heilt alle 5 Ticks 11 Schadenspunkte.

Wird es „getötet“ (d.h. verliert es sämtliche Lebenspunkte), ist es für 10 Ticks außer Gefecht gesetzt, bevor die Heilung wieder von vorne einsetzt. Das Krähenmonster spürt keinen Schmerz und erleidet daher keine Wundabzüge durch fehlende Gesundheitsstufen.

Die Nacht der Toten

von Stefan Unteregger

mit Dank an Tilman Hakenberg, Lars Reißig, Chewie und Belana Unteregger
sowie an die Testspieler Carmen, Chewie und Rikky.

Kapitel 1: Der letzte Tag des Sommers

Das Szenario spielt im südlichen Tir Durghachan (nähere Informationen zu dieser Region und ein Link zu einer ausführlicheren Vorstellung im Internet finden sich auf S. 5). Das Land ist fruchtbar und wird immer wieder von Bächen, Teichen und kleinen Mooren durchzogen. Der Sommer ist zu Ende, die Blätter der Bäume färben sich golden und rot, und mit jedem Tag werden die Nächte länger. Was die Abenteurer in diesen Landstrich verschlagen hat, ist unerheblich – jedenfalls machen sie gerade Station in dem kleinen Dorf Braemyn.

Die Hintergründe

Vor langer Zeit lebte ein ehrgeiziger, aber erfolgloser Krieger namens **Gabhran**. Um seinem Glück auf die Sprünge zu helfen, schloss er einen Pakt mit einer Vertreterin der Schönen Familie, wie die Durghach die Bewohner der Feenwelt nennen. **Nigh Navain, die Herrin der gläsernen Tränen**, verschaffte ihm, was er sich wünschte, doch ihr Preis war hoch: Fortan sollte das erste Kind in jeder Generation seiner Familie der Fee gehören. Gabhran willigte ein, errang Zauber- macht, Ruhm und Reichtum, und schließlich wurde er zum Laird erhoben. Man machte ihn zum Herrn von **Cae Bothan**, einer Burg, die als Wacht im Süden errichtet worden war, nur ein kleines Stück von Braemyn entfernt.

Auch Gabhrans Nachkommen erfüllten den Pakt, und in jeder Generation holte Nigh Navain ein Kind der Familie. **Donnan an Gabhran** jedoch, der letzte Laird von Cae Bothan, wollte sich und sein Haus von der Bürde des Paktes befreien. Er studierte die Zauberkunst und hoffte, ein Mittel gegen die Macht der Fee zu finden, ehe ihm ein Kind geboren würde. Donnan mied deshalb das Lager seiner Frau **Edana**, aber eines Tages, als er Braemyn besuchte und etwas zu viel Met floss, verbrachte er eine leidenschaftliche Nacht mit der jungen Witwe **Coira**.

Die junge Frau wurde schwanger. Donnan hoffte, die Herrin der gläsernen Tränen hinters Licht führen zu können, indem er Coira zu Stillschweigen verpflichtete und das Kind – eine Tochter, die im Sommer geboren wurde und den Namen **Belana** erhielt – niemals als das seine anerkannte, doch seine Hoffnung war vergebens: In der nächsten Samhuinn-Nacht stand Nigh Navain vor seiner Tür und verlangte, was ihr zustand. Verzweifelt versuchte Donnan, die Fee mit seiner Zauberkraft zu besiegen, doch sie war viel zu stark für ihn. In dieser schicksalhaften Nacht vor sieben Jahren brannte Cae Bothan nieder, und der Laird, seine Frau und einige Bedienstete kamen dabei ums Leben.

Doch der Pakt überdauert selbst den Tod: Bis zum heutigen Tag gehen die Geister der Verstorbenen in der Burg um, und Jahr für Jahr erscheint die Herrin der gläsernen Tränen, um ihren Preis einzufordern. Donnan, der im Tod zu einem Schattenweber, einer bösen, untoten Kreatur, geworden ist, verkriecht sich vor ihr in seinem Turmzimmer, und jedes Jahr holt die Fee einen der Geister an seiner Statt und macht ihn zu ihrem Diener. Dies wird weitergehen, bis nur noch der Laird übrig ist und Nigh Navain auch ihn verschlingt, oder bis jemand ihr Belana ausliefert, denn das Mädchen selbst zu

holen, verbietet ihr der Pakt. Vielleicht können aber auch beherzte Abenteurer ein glücklicheres Ende herbeiführen ...

Zu Gast in Braemyn

Das Dorf besteht aus einem guten Dutzend schilf- und strohgedeckter Hütten, in deren Mitte ein freier Platz mit einer mächtigen alten Linde und einer großen Feuerstelle als Versammlungsort dient. Die Einheimischen, ein sehniger Menschenschlag mit eher dunkler Haut und oft lockigen Haaren, führen ein bescheidenes, aber zufriedenes Leben. Besucher aus der Fremde werden gastlich aufgenommen, man erhofft sich von ihnen Geschichten und Lieder aus ihren Heimatländern. Die Dörfler laden die Abenteurer ein, ein paar Tage bei ihnen zu verbringen, jedenfalls aber die nächste Nacht, denn dies sei eine Zeit, zu der man besser ein festes Dach über dem Kopf haben sollte.

Samhuinn

Auf Nachfrage erfahren die Abenteurer, dass die Samhuinn-Nacht bevorsteht. Diese Nacht markiert den Übergang zur „dunklen Hälfte“ des Jahres und ist einer der wichtigsten Punkte im Kalender der Durghach. Zu Samhuinn sind die Grenzen zwischen den Welten durchlässig, Verstorbene besuchen ihre Familien, und finstere Wesen streifen umher. In Braemyn begeht man diese Nacht mit einem großen Fest, in dem man der Toten gedenkt und die Feuer kräftig schürt. Kleine Talglichter, die in ausgehöhlte Rüben gesteckt werden, bilden einen Lichterkreis um das Dorf, bannen feindselige Feen und zeigen den Seelen der Verstorbenen den Weg zu ihren Liebsten. Die Abenteurer können bei den Vorbereitungen helfen: Brennholz wird herangeschleppt und kleingehackt, Dutzende Lichter wollen vorbereitet werden, und auch über Unterstützung bei der Küchenarbeit oder gar die Zubereitung einer exotischen Leckerei aus dem Süden freut man sich. Im Laufe des Tages sollte sich die Gruppe in Braemyn heimisch fühlen und sich ein wenig mit den Dörflern anfreunden.

Einige Bewohner

Hier sind ein paar Einwohner von Braemyn, um die Ausgestaltung dieser Szene zu erleichtern:

☞ Die Witwe **Coira** (38, quirlig, eher klein, gute Köchin, schwarzhaarig) ist die Gastgeberin der Gruppe. Sie bewohnt seit dem Tod ihres Mannes Bran (er starb vor zehn Jahren an einem Fieber) eine der Hütten allein mit ihrer Tochter und freut sich über Besucher.

☞ Coiras Tochter **Belana** (7, naseweis, manchmal auffallend still, lange blonde Haare) zeigt großes Interesse an den Besuchern. Sie bringt selbst gepflückte Beeren, bettelt um Geschichten und staunt über alles, was man ihr erzählt. Die Abenteurer sollten die Kleine mit dem auffälligen Blondschof lieb gewinnen, denn das ist ganz im Sinne des Mädchens (siehe unten **Belanas Geheimnis**).

☞ Der junge **Finn** (20, blitzende Augen, nicht so lustig, wie er glaubt) träumt davon, ein Barde zu sein. Seine selbst geschnitzte Flöte klingt etwas dünn, aber das macht er mit großer Begeisterung wett.

☞ **Nathair** (51, fast kahl, kräftig) und seine Frau **Morven** (48, grauer Zopf, heilkundig) sind die einflussreichsten Einwohner des Dorfes. Morven kennt viele Legenden und weiß einiges über die Gefahren der Anderswelt.

Schon in dieser Phase können die Abenteurer ein paar nützliche Informationen aufschnappen, wenn sie sich darum bemühen: Belana ist offensichtlich nicht Brans Tochter, denn dieser starb drei Jahre vor ihrer Geburt. Ihre blonden Haare passen aber auch sonst zu keinem der Dorfbewohner. Wenn dieses Thema direkt angesprochen wird, erklärt Coira (oder ein anderer Dörfler), dass ein umherziehender Barde der Vater war. Mit einer **Empathie-Probe gegen 20** lässt sich erahnen, dass dies nur die „offizielle“ Erklärung ist. Nachbohren erbringt allerdings vorerst keine weiteren Erkenntnisse, denn Coira will aus Angst um ihr Kind keinesfalls mehr sagen, und die anderen Einwohner wissen nichts Genaues.

Es wird Abend

Schließlich wird in der Abenddämmerung das große Feuer auf dem Dorfplatz entzündet, die Kinder von Braemyn eilen los, um die Lichter in einem Kreis um das Dorf zu verteilen, und die Erwachsenen versammeln sich. Man bittet die Besucher, gleich zu Beginn eine Geschichte oder ein Lied zum Besten zu geben (**Darbietungs-Probe gegen 15**; die Braemyner sind ein dankbares Publikum). Danach will gerade Finn die Flöte ansetzen, als sich Unruhe ausbreitet: Alle Kinder sollten wieder zurück sein, aber von Belana fehlt jede Spur.

Belanas Geheimnis

Schon seit sie sich erinnern kann, hatte Belana das Gefühl, anders zu sein als andere Kinder, und das nicht nur wegen ihrer blonden Haare oder ihres toten „Vaters“, von dem alle wussten, dass er nicht wirklich ihr Vater war. Das Mädchen ist eine an Gabhran, und genauso wie ihre Vorfahren unterliegt sie dem Pakt ihrer Familie. Die Macht, die ihrem Blut innewohnt, verliet ihr eine intuitive Begabung für Todesmagie – seit sie sich erinnern kann, sieht sie tote Leute und kann mit ihnen sprechen. Immer wieder zog es sie zu den Ruinen der nahen Burg, die die Erwachsenen stets abergläubisch mieden, und vor etwas mehr als einem Jahr wagte sie sich erstmals in die Keller von Cae Bothan. Dort traf sie auf den Geist von **Rhona an Gabhran**, der Mutter des letzten Lairds, die aufgrund der tragischen Vorfälle auf der Burg keine Ruhe findet. Rhona bat Belana um Hilfe, aber beide wussten, dass die Bewohner von Braemyn niemals einen Fuß in die verfluchten Ruinen setzen würden. In der letzten Samhuinn-Nacht versuchte Belana, eine Gruppe von Reisenden zu überreden, zur Burg zu gehen und gegen die bösen Feen zu kämpfen, aber die Fremden lachten das Mädchen nur aus. Deshalb haben Belana und Rhona für dieses Jahr einen neuen Plan ausgeheckt: Während der letzten Festvorbereitungen schlich das Mädchen sich nach Cae Bothan und versteckte sich im Keller. Sie achtete darauf, eine deutliche Spur zu hinterlassen, denn



nun würde ihr sicherlich jemand zu Hilfe kommen und sich dabei dem Fluch von Cae Bothan stellen müssen. In ihrer kindlichen Unschuld vertraut Belana fest darauf, dass durch diesen Plan alles gut wird, sitzt nun frohgemut in ihrem Versteck und wartet auf ihre Retter. Rhona hat ihr jedoch nicht erzählt, dass die Herrin der gläsernen Tränen sich auch durch das Opfer der letzten lebenden an Gabhran besänftigen lassen würde.

Spurensuche

Durch Befragung der anderen Kinder findet man schnell heraus, in welche Richtung Belana aufgebrochen ist, denn das Mädchen hat dafür gesorgt, dass der kleine **Kennan** (4, ängstlich) sie beobachtet. Diese Information löst große Bestürzung aus, denn in jener Richtung liegt die verfluchte Burg. Inzwischen ist es dunkel, und kein Braemyner wagt es, jetzt noch den schützenden Lichterkreis um das Dorf zu verlassen. Coira fleht die Abenteurer an, ihrer Tochter nachzueilen und sie zurückzubringen. Sie hofft, dass Belana ohnehin nur auf den Wiesen um Cae Bothan Blumen pflücken wollte – dass ihre Tochter das verfluchte Gemäuer betritt, will sie sich gar nicht vorstellen.

Belanas Fahrt ist trotz der Dunkelheit erstaunlich leicht zu verfolgen (**Überleben-Probe gegen 15**), da sie extra darauf geachtet hat: Fußabdrücke führen mitten durch schlammige Flächen, Zweige und Blumen auf ihrem Weg sind mutwillig geknickt, und an einer Stelle hat das Mädchen sogar ein Band von ihrem Kleid an einen Strauch gehängt, damit man sie auch ganz gewiss findet. Es besteht bald kein Zweifel mehr: Belana ist schnurstracks zu dem kaum einen Kilometer vom Dorf entfernten Hügel gelaufen, von dem die Ruine von Cae Bothan düster auf das Land herabstarrt.

Informationen

Coira drängt zur Eile, aber die Abenteurer werden vermutlich ein paar Fragen stellen, bevor sie aufbrechen. Dabei ist Folgendes zu erfahren:

☞ Die Burg war einst Sitz der Lairds, die auch über Braemyn herrschten: die Familie an Gabhran.

☞ Der letzte Laird, Donnan, war ein zurückgezogener Mann, der das Dorf kaum besuchte. Er muss irgendwie großes Unglück heraufbeschworen haben, denn vor genau sieben Jahren, in der Samhuinn-Nacht, brach in Cae Bothan ein Brand aus. Donnan, seine Frau und einige Bedienstete starben in den Flammen. Seitdem ist die Burg verflucht, es spukt dort, und niemand geht jemals dorthin.

☞ Donnan hatte keine Kinder, mit ihm erlosch die Linie der an Gabhran.

☞ *Nur auf ausdrückliche Rückfrage und ohne irgendeinen weiteren Kommentar:* Donnan hatte blonde Haare.

☞ In der Samhuinn-Nacht ist es nicht geheuer, die Abenteurer müssen sich vorsehen. Morven versichert ihnen jedoch, dass sie in Sicherheit sind, wenn sie es schaffen, innerhalb des um Braemyn gezogenen Lichterkreises zu kommen, denn dorthin können die Schrecken dieser Nacht ihnen nicht folgen.

☞ Ein weiterer Rat, den Morven der Gruppe mitgibt: In dieser Nacht sprechen die Toten, und nicht alle wollen den Lebenden schaden. Nicht alles, was dort draußen umgeht, ist unbedingt ein Feind.

Der Weg nach Cae Bothan

Nebelfetzen ziehen über das Land und erinnern an Totenhemden. In der Dunkelheit macht flackerndes Fackellicht aus jedem Wurzelstock einen grinsenden Troll oder ein lauernes Untier – und war da nicht eben eine Bewegung in den Schatten? Aus der Ferne dringt klagendes, langgezogenes Heulen. Der Weg nach Cae Bothan führt erst über die Felder und Wiesen des Dorfes, dann durch eine neblige, feuchte Heidelandschaft. Schließlich, als der Hügel der Burg schon in Sicht kommt, wird der Boden sumpfig; schmatzender Schlamm greift nach euren Stiefeln, als wollte er sie festhalten.

Das Heulen kommt näher.

Nach dem Brand der Burg verhungerten Donnans vier Wolfshunde in ihrem Zwinger. Ihre Geister waren die ersten, die Nigh Navain sich holte und zu ihren Dienern machte, und nun streifen sie in jeder Samhuinn-Nacht umher und hoffen auf Beute.

Nigh Navains Meute

Initiative: 7-W6	Geschwindigkeit: 9
Verteidigung: 18	Schadensreduktion: 2
Geistiger Widerstand: 18	Körperlicher Widerstand: 17
Lebenspunkte: 4	
Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 11, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 6, Überleben 14, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 10	
Meisterschaften: Handgemenge (Umreißen)	

Waffe	Wert	Schaden	Geschw.
Biss	11	1W6+3	7 Ticks

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen. Asherahs Meisterschaft Jäger (Wölfe) gilt gegen die Wolfshunde. Wie alle Diener von Nigh Navain haben die Hunde stoffliche Körper – ausgemergelte, schwarze Hundeleiber mit glosenden Augen. Jeder Hund trägt ein Halsband aus Glas (siehe Kasten **Gläserne Knechtschaft**). Um das Halsband während eines Kampfes zu zerbrechen, ist ein angesagter Angriff mit 2 Erfolgsgraden erforderlich.

Gläserne Knechtschaft

Wenn Nigh Navain einen Geist zu ihrem Diener macht, erhält dieser einen physischen, oft grotesk verwandelten Körper. Als Symbol seiner Knechtschaft besitzt jeder so Verwandelte ein *Cadwyn* („Kette“): einen Gegenstand aus Glas, den er nicht notwendigerweise bei sich tragen muss. Wird dieser Gegenstand zerschlagen, verliert die Fee ihre Macht über den Geist, dessen Leib sich rasch in Nebel und Schatten auflöst. Kurz ist sein geisterhaftes Abbild noch zu sehen, dann verblasst es, denn mit dem Ende seiner Knechtschaft findet dieser Geist nun seinen Frieden. Die Abenteurer können dies beobachten, wenn sie einen der Hunde im Kampf besiegen: Zunächst bricht der Körper tot zusammen, um sich, falls das gläserne Halsband zerschlagen wird, wie beschrieben aufzulösen.

Cadwyns fühlen sich heiß an, verursachen bei Berührung aber keine Verbrennungen. Bei genauer Betrachtung ist in ihrem Inneren ein schwaches Glimmen zu erkennen. Eine **Arkane Kunde-Probe gegen 20** erbringt folgende Informationen: Der Gegenstand ist magisch (gelingen), er kann nicht aktiv benutzt werden und enthält keine Zauberei, die der Träger auslösen könnte (1 Erfolgsgrad), durch ihn wirkt ein Zauber auf den Besitzer (2 Erfolgsgrad), es dürfte sich um einen Fluch oder Zwang handeln (ab 3 Erfolgsgrad).

Die Hunde verfolgen die Abenteurer nicht bis nach Cae Bothan, so dass die Gruppe sich auf den verfluchten Hügel retten kann, falls eine Flucht erforderlich wird.

Kapitel 2: Der Spuk von Cae Bothan

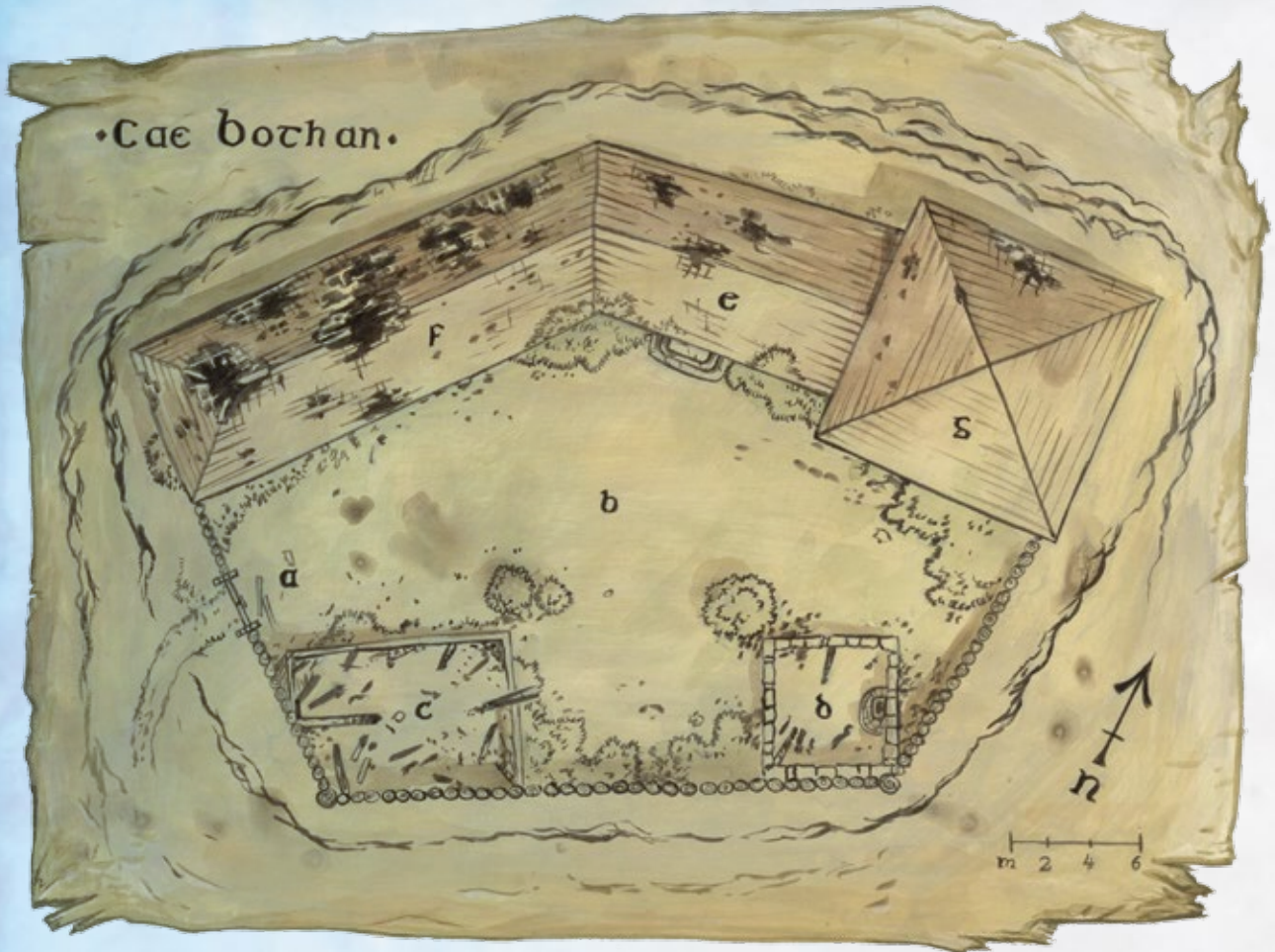
Cae Bothan wurde auf einem Felsen errichtet, der aus dem umliegenden Moor ragt. Die düsteren Mauern sind rußgeschwärzt, die Dächer der Burg, mit Ausnahme des Bergfrieds, eingestürzt. Die Anlage ist von einer verwitterten, aber halbwegs intakten Holzpalisade umgeben. Ein schmaler Pfad führt den Felsen hinauf zum Tor von Cae Bothan, und auf diesem Pfad hat Belana sicherheitshalber noch ihr geschnitztes Holzpferd „verloren“.

Die Burg wurde nach dem Brand vor sieben Jahren nicht wieder aufgebaut. Die Fußböden des Hauptgebäudes sind an manchen Stellen durchgebrochen, und die freien Flächen des Innenhofs sind von Unkraut, Gestrüpp und Büschen überwuchert.

Im Folgenden werden die einzelnen Teile der Burg beschrieben. Bei den Örtlichkeiten, an denen Geister oder von Nigh Navain Verwandelte ihr Unwesen treiben, befindet sich jeweils eine Beschreibung dieser Unglücklichen und ihrer Fähigkeiten. Für alle Geister gilt, dass sie körperlos (daher ihre hohe Schadensreduktion) und grundsätzlich unsichtbar sind. In der Samhuinn-Nacht können sie

Sterblichen erscheinen (geisterhaft und durchscheinend) und mit ihnen sprechen, wenn sie dies wollen. Mit geeigneter Magie (*Hauch der Geister*, *Geistersprache*) kann man sie auch gegen ihren Willen entdecken und ein Gespräch mit ihnen beginnen. Die Geister begegnen den Abenteurern vorsichtig und zurückhaltend. Danuar gegenüber sind sie wesentlich vertrauensvoller, was dem Seelben einen Bonus von +4 auf alle *Redegewandtheit*- und *Diplomatie*-Proben gibt. Im Gegensatz zu den Geistern haben Nigh Navains Diener physische, sichtbare Körper. Den Abenteurern sollte leicht klar werden, dass es sich hier um zwei unterschiedliche Arten von Wesen handelt.

Donnans Ehefrau **Edana**, die ehemalige Herrin der Burg und seit zwei Jahren Nigh Navains mächtigste Dienerin auf Cae Bothan, ist an keinen bestimmten Ort gebunden und kann überall eingesetzt werden, um den Abenteurern die Hölle heiß zu machen. Sie sollte aber erst auftreten, nachdem die Gruppe schon mit ein paar anderen Spukerscheinungen konfrontiert wurde. Ihre Werte sind hier zusammengefasst:



Edana (Dienerin von Nigh Navain)

Initiative: 8-W6
Verteidigung: 20
Geistiger Widerstand: 24
Lebenspunkte: 9
Fertigkeiten: Akrobatik 10, Anführen 15, Entschlossenheit 16, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 11

Geschwindigkeit: 9
Schadensreduktion: 2
Körperlicher Widerstand: 22
Fokus: 20

Waffe	Wert	Schaden	Geschw.
Klauen	14	1W6+2	5 Ticks

Zauberschulen: Tod 15, Schatten 16

Zauber: Fluch der Schmerzen, Schwächeanfall, Schattenspiel, Schattenpfeil

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen. Edana kann fliegen (mit Geschwindigkeit 9).

Die ehemalige Burgherrin ist zu einer bleichen, düsteren Furie in zerschissenen Prunkgewändern geworden und gleicht nun den Todesfeen aus den Legenden. Ihre langen Haare peitschen wie Schlangen umher, ihre Finger sind scharfe, gläserne Klauen. Edanas *Cadwyn* (siehe Kasten **Gläserne Knechtschaft**) ist ein Handspiegel, der im ersten Stock des Ostflügels (E) liegt.

Edana kann sich in der ganzen Anlage frei bewegen, betritt aber niemals den Bergfried oder die Schmiede. Sie greift Eindringlinge nicht automatisch an, denn sie ist eher grausam und stolz als mordlustig. Abenteuer, die sie wie die Herrin dieses Orts behandeln und ihr mit unterwürfiger Höflichkeit begegnen, werden von ihr verschont und könnten sogar ein paar Informationen (über ihren Ehemann

und den Pakt der Familie) erhalten. Sie spielt gern mit ihren Opfern und nutzt ihre Flugfähigkeit, um unvermutet anzugreifen oder sich zurückzuziehen, wenn sie ernsthaft bedroht wird. Genauso wie alle anderen Diener Nigh Navains attackiert sie unter keinen Umständen Belana.

Das Tor (A)

Das schwere Holztor der Burg hängt schief in den Ängeln. Schwarze, dornige Ranken überwuchern seine Flügel. Wenn die Gruppe sich nähert, bewegen sich diese Ranken drohend, und hoch oben, wo sie am dichtesten sind, kann man ein schwarzes, zornverzerrtes Gesicht in den Zweigen und Dornen entdecken. Dies ist der Torwächter **Logan**, den Nigh Navain zu ihrem Sklaven machte. Er schützt das Tor, wie er es zu Lebzeiten tat. Mit Logan ist kein sinnvolles Gespräch möglich, da er alle Lebewesen (mit Ausnahme von Belana) wütend attackiert.

Logan (Diener von Nigh Navain)

Initiative: 6-W6
Verteidigung: 20
Geistiger Widerstand: 17
Lebenspunkte: 9
Fertigkeiten: Entschlossenheit 14, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 15
Meisterschaften: Kettenwaffen (Umreißen)

Waffe	Wert	Schaden	Geschw.
Ranken	13	1W6+3	7 Ticks

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen und durch Feuer.

Logans *Cadwyn* (siehe Kasten **Gläserne Knechtschaft**) ist ein gläserner Würfel, der im Stall (C) liegt.

Die Abenteurer müssen Logan nicht vernichten, um ihn zu besiegen: Da er sich nicht fortbewegen kann, reicht es, ihn beschäftigt zu halten, so dass man das Tor aufziehen und hindurchschlüpfen kann. Ein alternativer Weg in die Burg ist das Überklettern der Palisade (3 Meter hoch, **Athletik-Probe gegen 20**, bei Misslingen Sturz in den Burghof und 1W6+3 Schaden).

Der Hof (B)

Unkraut und Gestrüpp machen den Innenhof unübersichtlich. Ab hier hat Belana keine absichtlichen Spuren mehr hinterlassen, mit einer **Überleben-Probe gegen 20** kann man ihre Fährte jedoch über den Hof zur Schmiede (D) verfolgen.

Im Hof spukt die Magd **Gara**, die den Flammen entkam, nur um am eingatmeten Rauch zu ersticken.

Gara (Geist)

Initiative: 7-W6

Geschwindigkeit: 7

Verteidigung: 19

Schadensreduktion: 8

Geistiger Widerstand: 16

Körperlicher Widerstand: 20

Lebenspunkte: 7

Fertigkeiten: Entschlossenheit 14, Wahrnehmung 11, Redekunst 12

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen.

Besondere Fähigkeiten: Besessenheit 13

Gara (18, mager, große, traurige Augen, einfacher Kittel) ist verängstigt und versteckt sich vor ihrer ehemaligen Herrin Edana, die regelrecht Jagd auf das Mädchen macht. Gara ist in den Knecht Art (siehe Ostflügel (E)) verliebt. Die Magd kämpft nicht gegen die Abenteurer und ist bereit, mit ihnen zu sprechen, wenn man ihr freundlich gegenübertritt. Allerdings wünscht sie sich sehnlichst, Art noch einmal zu küssen und versucht zu diesem Zweck, in eine Abenteurerin (vorzugsweise, im Notfall auch einen Mann) einzufahren und von ihr Besitz zu ergreifen, um Art zu suchen. Dazu greift sie mit ihrer **Besessenheits-Fertigkeit gegen den Geistigen Widerstand** an. Eine aktive Abwehr analog zu den Regeln auf Seite 11 ist möglich, jedoch wird in diesem Fall **Entschlossenheit gegen 15** gewürfelt, um den Geistigen Widerstand zu erhöhen. Gelingt Garas Angriff, erlangt sie für eine Minute (+1 Minute je Erfolgsgrad) die Kontrolle über ihr Opfer und kann in dessen Körper auch den Hof verlassen.

Sollte es Gara und Art gelingen, einander zu finden und sich, während beide in sterblichen Körpern stecken, zu küssen, sind beide Geister erlöst und verschwinden mit einem Seufzen (während ihre Opfer sehr eng umschlungen zu sich kommen). Sollten die Abenteurer sich darum bemühen, lässt sich Garas Wunsch durchaus aus ihr herausbekommen.

Stallungen (C)

Die aus Holz errichteten Stallungen sind fast völlig niedergebrannt. In den rußigen Trümmern kann man mit einer **Wahrnehmung-Probe gegen 20** drei Würfel finden, zwei davon aus Ton, einer aus Glas: das *Cadwyn* des Torwächters Logan.

Schmiede (D)

Das niedrige Steingebäude hat den Brand recht gut überstanden, nur das Dach ist zerstört. In der Schmiede sind noch einige Werkzeuge

zu finden, außerdem ein paar Schwertklingen, die auffällig stark verrostet sind und eher grob gefertigt aussehen. Mit einer **Alchemie-Probe gegen 20** erkennt man sie als kalt geschmiedetes Eisen: Donnan wollte sie als Waffen gegen Nigh Navain nutzen. Die Klingen können als Waffen gegen die übernatürlichen Kreaturen dieses Szenarios gute Dienste leisten (Schaden 1W6+3, verdoppelt gegen Feenkreaturen und Geister, Waffengeschwindigkeit 8 Ticks).

In der Esse führt der Rauchabzug der darunterliegenden Folterkammer (f) nach unten in den Keller. Belana quetschte sich durch diesen Kamin nach unten und sitzt nun in dem Kellerraum. Über den Kamin kann man mit ihr sprechen (sie ruft auch um Hilfe, wenn sie oben Stimmen hört). Um Zeit zu gewinnen und möglichst alle Abenteurer nach unten in die Kellergewölbe zu locken, erzählt sie, sie hätte in der Ruine gespielt, sich verlaufen und wäre dann irgendwie in den Keller gelangt. Das Mädchen behauptet, der Kamin wäre zu eng für sie (nicht ganz ungläubig, denn nach unten schaffte sie es nur mit einigen Abschürfungen) und weigert sich, sich an einem Seil hochziehen zu lassen (notfalls flieht sie sogar in einen anderen Teil des Kellers). Leandris könnte sich mit einer **Akrobatik-Probe gegen 15** durch den Kamin nach unten quetschen (bei Misslingen 1W6-1 Schaden) und Belana so Gesellschaft leisten, bis der Rest der Gruppe einen anderen Weg gefunden hat. Größere Abenteurer passen nicht hindurch.

Das Hauptgebäude

Die langgestreckte Burg besteht aus zwei Flügeln, die in einem stumpfen Winkel zueinander stehen. Ganz im Osten ragt der trutzige, vom Feuer kaum beschädigte Bergfried auf. An der Südwand des Ostflügels führen drei steinerne Stufen zum großen Eingangstor.

Ostflügel (E)

Halb verbrannte Holzböden und wacklige Treppen machen die Erforschung gefährlich; man muss immer wieder Hindernisse überklettern oder über Löcher springen. Wem bei der Untersuchung eine **Athletik-Probe gegen 15** misslingt, der erleidet 1W6 Punkte Schaden (plus einen Punkt je negativem Erfolgsgrad). Wertgegenstände sind keine mehr zu finden, das Mobiliar ist verbrannt oder stark beschädigt. Im Erdgeschoß führt ein Durchgang in den Bergfried (G). Im Ostflügel spukt der Knecht Art, der seine geliebte Gara aus den Flammen retten wollte und dabei selber in dem brennenden Gebäude starb.

Art (Geist)

Initiative: 7-W6

Geschwindigkeit: 7

Verteidigung: 19

Schadensreduktion: 8

Geistiger Widerstand: 16

Körperlicher Widerstand: 20

Lebenspunkte: 7

Fertigkeiten: Entschlossenheit 14, Redegewandtheit 9, Wahrnehmung 11

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen.

Besondere Fähigkeiten: Besessenheit 13

Art (17, kräftig, wilder Haarschopf, nackter Oberkörper mit Brandwunden) ist in die Magd Gara (siehe Hof (B)) verliebt, kann sie jedoch als Geist nicht finden.

Der Knecht wünscht sich sehnlichst, Gara noch einmal zu küssen und versucht zu diesem Zweck, in einen Abenteurer (vorzugsweise, im Notfall auch eine Frau) einzufahren und von ihm Besitz zu ergreifen, um Gara zu suchen. Die Regeln dafür finden sich bei den Spielwerten von Gara. Im Körper eines Abenteurers kann Art den Westflügel verlassen. Sollte es Gara und Art gelingen, einander zu finden und sich, während beide in sterblichen Körpern stecken, zu küssen, sind beide Geister erlöst und verschwinden mit einem Seufzen (während ihre Opfer eng umschlungen zu sich kommen).

Im ersten Stock des Ostflügels befinden sich die weitgehend zerstörten Gemächer des Lairds und seiner Frau. Hier liegt Edanas *Cadwyn*, ein gläserner Handspiegel mit hölzernem Rahmen. Edana spürt, wenn ein Sterblicher sich dem Spiegel nähert und verteidigt ihren *Cadwyn* mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln.

Westflügel (F)

Dieser Trakt ist durch das Feuer stark beschädigt worden: Dach und Zwischenböden sind verbrannt, und nur die nackten, verrosteten Steinmauern stehen noch. In den Ruinen spukt der Barde Gwynn.

Gwynn (Geist)

Initiative: 9-W6
Verteidigung: 16
Geistiger Widerstand: 18
Lebenspunkte: 6
Fertigkeiten: Darbietung 14, Entschlossenheit 7, Redegewandtheit 13, Wahrnehmung 12
Meisterschaften: Darbietung (Faszinieren)
Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen.

Gwynn (61, ausgemergelt, hinkt, in den Augen flackernder Wahnsinn) war schon zu Lebzeiten ein dem Trunk verfallener, kranker, alter Mann. Als Cae Bothan brannte, zerschmetterte ein herabfallender Balken sein Bein und klemmte ihn ein. Gwynn überlebte den Brand und verdurstete erst zwei Tage später. Sein Geist hat sich in den Wahnsinn geflüchtet und stellt keine echte Bedrohung für die Abenteurer dar. Er wird erlöst, sobald diese Geschichte ihr Ende nimmt, egal welches Ende dies ist.

Wenn man behutsam mit Gwynn spricht (**Empathie-** oder **Redegewandtheit-Probe gegen 15**), kommt ein Rest seines Verstandes zurück. Der Barde ahnt das Geheimnis der *Cadwyns*, auch wenn er es nur in Rätseln formulieren kann („Aus Glas ein Band, dein Herz in der Hand! Brich die Fessel entzwei, nur dann bist du frei!“). Wenn man ihn auf einen von Nigh Navains Diener anspricht, gibt er einen Hinweis auf dessen *Cadwyn*: Logans Würfel („Glück und Glas, wie leicht bricht das!“), Edanas Spiegel („Eitel und stolz, Glas in edlem Holz!“), Faings Flasche („Zu tief ins Glas geschaut, sein ganzes Leben versaut!“).

Im Westflügel befindet sich auch die durch den Einsturz einer Mauer verschüttete Kellertreppe. Sie kann freigelegt werden (etwa eine halbe Stunde Arbeit) und führt in die Gewölbe unterhalb der Burg (siehe **Vorratskeller (a)**).

Bergfried (G)

Der trutzige Turm der Burg hat keinen Zugang von außen. Der einzige Weg hinein führt durch das Erdgeschoß des Ostflügels (E). Durch ihn gelangt man in einen leeren, quadratischen Raum mit drei Meter hoher Decke. Einst führte von hier eine Holzstiege in die oberen Stockwerke, aber diese wurde von Laird Donnan zerstört. Nur ein Loch in der Decke ist zurückgeblieben. Da Belana kaum dort hinaufgeklettert sein kann und es eines gewissen Aufwandes bedarf, zu dem Loch und damit in die oberen Turmzimmer zu gelangen, ist es wahrscheinlich, dass die Abenteurer zunächst den Rest der Burg und vor allem die Keller erkunden werden. Daher befindet sich die Beschreibung der oberen Räume erst im Kapitel **Die Herrin der gläsernen Tränen**. Es spricht aber natürlich auch nichts dagegen, dass die Abenteurer sich schon vor dem Eintreffen von Nigh Navain nach oben aufmachen, wenn die Spieler das so entscheiden.

Der Keller

Die Keller von Cae Bothan wurden in den Felsen geschlagen, auf dem die Burg steht. Die Gänge und Kammern, kühl und von leichter Feuchtigkeit erfüllt, haben den Brand nahezu unversehrt überstanden. An den Wänden sind Fackelhalterungen angebracht.

Der Keller ist das Reich des Kerkermeisters **Faing**, der ebenfalls beim Brand der Burg starb und letztes Jahr von der Herrin der gläsernen Tränen zu ihrem Diener gemacht wurde. Durch die Verwandlung überzog sich Faings Unterleib mit einem glasharten, schwarzen Panzer, ihm wuchsen lange Spinnenbeine, und mit diesen läuft er nun an Wänden und Decken genauso schnell entlang wie auf dem Boden. Der Kerkermeister ist heimtückisch, aber feige. Er streift im ganzen Keller herum, vorzugsweise an der Decke, betritt jedoch aus Angst vor Rhona weder die Gruft (d) noch die Folterkammer (f), in der sich Belana versteckt.

Faing (Diener von Nigh Navain)

Initiative: 5-W6
Verteidigung: 20
Geistiger Widerstand: 19
Lebenspunkte: 7
Fertigkeiten: Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 9

Waffe	Wert	Schaden	Geschw.
Langdolch	11	1W6+2	7 Ticks

Meisterschaften: Heimlichkeit (Leisetreter)
Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen.
 Faings *Cadwyn* (siehe Kasten **Gläserne Knechtschaft**) ist eine kleine Glasflasche, die im Weinkeller (c) liegt.

Vorratskeller (a)

Der Boden dieses ehemaligen Lagerraums ist mit Schutt übersät. Hierhin führt die verschüttete Kellertreppe aus dem **Westflügel (F)**. Brauchbare Vorräte sind in diesem Raum nicht mehr zu finden.

Kriechgang (b)

Seit Faing in den Kellern sein Unwesen treibt, hat er sich einen schmalen und sehr niedrigen Gang gegraben, der den Vorratskeller mit jenem Korridor verbindet, der zu den Zellen und der Folterkammer führt. Über diese Verbindung kann er Eindringlingen ausweichen und in ihren Rücken gelangen. Sich durch die enge Spalte zu quetschen erfordert eine **Akrobatik-Probe gegen 10+ dreifache Größenklasse**.

Weinkeller (c)

Auch der Weinkeller ist praktisch leer. In den Regalen stehen nur noch einige leere Tonflaschen, zwischen denen sich aber zwei interessante Gefäße finden lassen: ein versiegelter Tonkrug mit einem schmackhaften Wacholderschnaps sowie eine kleine Flasche aus rötlichem Glas – das *Cadwyn* des Kerkermeisters.

Familiengruft (d)

In dieser großen Kammer wurden die sterblichen Überreste der wichtigsten Familienmitglieder unter schweren Steinplatten beigesetzt.



Die Namen der Toten sind in die Platten eingemeißelt; auffällig ist, dass das Grab von Donnan an Gabhran offen steht und leer ist.

In der Gruft spukt **Rhona an Gabhran**, die Mutter von Donnan. Sie war bereits tot, als das Unheil über ihre Familie hereinbrach, aber das Schicksal ihres Sohnes lässt sie nicht ruhen. Rhona ist eine geborene an Gabhran und teilt die Begabung ihrer Familie für Zauberei, was sie zu einer mächtigen Verbündeten oder gefährlichen Feindin machen kann. Zunächst bleibt sie unsichtbar und beobachtet die Abenteurer. Wenn sie der Meinung ist, dass es notwendig oder zweckdienlich ist, erscheint sie den Besuchern von sich aus, ansonsten führt Belana die Abenteurer nach ihrer „Rettung“ zu ihrer Großmutter, damit diese ihnen erklärt, warum sie überhaupt hier sind.

Rhona an Gabhran (Geist)

Initiative: 6-W6

Verteidigung: 22

Geistiger Widerstand: 25

Lebenspunkte: 7

Geschwindigkeit: 7

Schadensreduktion: 8

Körperlicher Widerstand: 20

Fokus: 25

Fertigkeiten: Empathie 16, Entschlossenheit 15, Geschichte und Mythen 12, Redegewandtheit 15, Wahrnehmung 12

Meisterschaften: Entschlossenheit (Eiserner Wille), Redegewandtheit (Ablenken)

Zauberschulen: Schutz 12, Stärkung 12, Tod 15

Zauber: Aura der Entschlossenheit, Eiserner Aura, Fluch der Schmerzen, Geh noch nicht!, Kleiner Magieschutz, Schwächeanfall

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen.

Rhona (75, hoheitsvoll, zerbrechlich, wehende Gewänder) ist keine zweifelhafte, ruhelose Seele, sondern eine selbstbewusste und entschlossene Erscheinung. Sie wird Frieden finden, wenn der Pakt, der ihre Familie bindet, beendet ist, egal auf welche Weise.

Von Rhona können die Abenteurer Informationen über den Pakt (sie kennt alle in der Einleitung genannten Hintergründe), Belanas Abstammung (sie verschweigt allerdings, dass sie, wenn alle Stricke reißen, Belana an Nigh Navain ausliefern will) und Donnan (sein Aufenthaltsort, seine ungefähren Fähigkeiten) erhalten. Wenn die Abenteurer sich bereit erklären, sich des Fluchs von Cae Bothan anzunehmen, hilft Rhona ihnen nach Kräften. Sie bittet die Gruppe, mit der Herrin der gläsernen Tränen zu verhandeln (einen Angriff auf die Fee hält sie für Wahnsinn und rät dringend davon ab).

Wenn die Abenteurer gegen Donnan vorgehen wollen, unterstützt Rhona sie, wenn man sie davon überzeugen kann, dass ihre Familie so aus dem Pakt entlassen werden kann. Sie wird allerdings nicht direkt gegen ihren Sohn kämpfen. Rhona kann die Gruft verlassen, tut dies aber nur, wenn es unbedingt notwendig ist.

Kerker (e)

An der Ostwand dieses Raumes trennen Zwischenmauern einzelne Zellen ab, die mit rostigen Gittertüren verschlossen sind. Zwei Zellen waren belegt, als Cae Bothan niederbrannte: Die Wegelagerer **Colin** und **Damh** warteten hier auf eine Hinrichtung, die nie erfolgte. In den Tagen nach der Katastrophe vergaß man sie, und die beiden verhungerten in ihren Zellen. In jeder Samhuinn-Nacht fahren ihre ruhelosen Seelen in ihre bleichen Knochen, beklagen ihr Los und hoffen auf Erlösung.

Wenn jemand hier vorbeikommt, treten die Gerippe an die Gitter heran, strecken knöcherne Hände durch die Gitterstäbe und fordern, befreit zu werden. Je nachdem, was erfolversprechend erscheint, versuchen Colin und Damh es mit Schmeicheleien, Drohungen oder rührseligen Geschichten – beide sind ausgekochte Schlitzohren. Sie bieten alle nur denkbaren Schwüre an, vorzugsweise beim Leben ihrer Mütter (beide längst tot) oder Kinder (hatten sie nie).

Auch Formeln wie „Möge mir die Zunge im Mund verdorren / die Augen im Kopf verrotten / die Männlichkeit abfallen“ binden sie nicht wirklich (alles schon geschehen). Ein Eid, an den sie wirklich gebunden sein sollen, muss auf ihre Knochen oder ihre Seelen geschworen werden.

Die verrosteten Schlösser der Zellen sind einfach zu knacken (**Schlösser und Fallen-Probe gegen 15**), die Gitter können auch mit roher Gewalt (und dem Werkzeug aus der Schmiede) geöffnet werden. Wenn Colin und Damh befreit werden, ohne dass man sich durch einen geeigneten Schwur ihrer Dankbarkeit oder ihres Gehorsams versichert hat, greifen die beiden knöchernen Halunken ihre Retter ohne zu zögern an, sobald sich eine günstige Gelegenheit bietet. Colin und Damh sind erlöst, sobald man ihnen den Schädel vom Hals trennt (das Urteil, das einst über sie gesprochen wurde).

Colin und Damh (Skelette)

Initiative: 10-W6 **Geschwindigkeit:** 6
Verteidigung: 18 **Schadensreduktion:** 0
Geistiger Widerstand: 16 **Körperlicher Widerstand:** 17
Lebenspunkte: 9
Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 10, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 11

Waffe	Wert	Schaden	Geschw.
Klauen	10	1W6+1	5 Ticks

Besonderheiten: Immun gegen Gift, keine *Wundabzüge*.

Folterkammer (f)

Ein früherer Laird der Burg ließ hier eine Kammer zur Befragung von Übeltätern einrichten. Die Ausstattung muss einem erfahrenen

Folterknecht dürftig erscheinen – rostige Ketten, eine Feuerschale mit primitiven Brandeisen, eine morsche Prügelbank und ein paar schwere Steine. Ein Rauchabzug in der Decke ist mit dem Kamin der Schmiede (D) verbunden. In dieser Kammer wartet Belana auf ihre Retter.

Belana an Gabhran

Initiative: 8-W6 **Geschwindigkeit:** 5
Verteidigung: 12 **Schadensreduktion:** 0
Geistiger Widerstand: 18 **Körperlicher Widerstand:** 15
Lebenspunkte: 4 **Fokus:** 10
Fertigkeiten: Anführen 7, Arkane Kunde 9, Entschlossenheit 7, Geschichte und Mythen 7, Redegewandtheit 9, Wahrnehmung 7
Meisterschaften: Entschlossenheit (Zielstrebig), Redegewandtheit (Ablenken)
Zauberschulen: Tod 9
Zauber: Hauch der Geister, Geistersprache

Das Mädchen ist erstaunlich guter Dinge: Ihr Plan, Retter anzulocken, hat funktioniert, und auch wenn Belana vor vielen Dingen Angst hat, gehören Geister und Tote nicht dazu. Ihr Gewand ist verrußt und zerrissen, da sie sich durch den Rauchabzug nach unten zwängte, aber bis auf ein paar Abschürfungen (die sie bei Bedarf gezielt vorzeigt, um Mitleid zu schinden) ist sie unversehrt. Das Mädchen ist fest entschlossen, heute Nacht den Fluch von Cae Bothan zu brechen und den armen Geistern zu helfen. Auf Fragen (oder Vorwürfe) hin bittet Belana die Abenteurer, sie zu ihrer Oma zu begleiten, die könne alles erklären. Sie führt die Gruppe in die Gruft (d) zu Rhona; falls die Abenteurer nicht auf sie hören wollen, wirkt sie den Zauber *Geistersprache* und ruft laut nach ihrer Großmutter, woraufhin diese innerhalb weniger Sekunden erscheint.

Kapitel 3: Die Herrin der gläsernen Tränen

Zum Höhepunkt der Samhuinn-Nacht öffnen sich die Übergänge in die Anderswelt. Schlag Mitternacht erscheint die Herrin der gläsernen Tränen mit ihrem Gefolge vor dem Burghügel, um auch dieses Jahr wieder zu fordern, was ihr nach dem alten Pakt zusteht. Da niemand in der Abenteurergruppe über eine Taschenuhr verfügt (und Sonnenuhren gerade gewissen Einschränkungen unterliegen), kann ihre Ankunft so eingesetzt werden, wie es dramaturgisch gut passt. Die Abenteurer sollten Belana bereits gefunden haben, aber noch nicht dazu gekommen sein, die Burg zu verlassen. Ein guter Zeitpunkt wäre beispielsweise während des Gesprächs mit Rhona oder, falls die Gruppe schon früh in die oberen Stockwerke des Bergfrieds eingedrungen ist, während der Konfrontation mit Donnan.

Plötzlich erklingt draußen Hörnerschall. Die langgezogenen, hellen Töne klirren in der Nachtluft, zerbrechen die Stille, als würde ein Kristallpokal auf silbernen Platten zerschellen. Selbst die Schatten scheinen innenzuhalten und ehrfürchtig zu lauschen.

Mit Ausnahme von Rhona verkriechen sich alle Geister der Burg, während Nigh Navains Diener gespannt die Ankunft ihrer Herrin erwarten. Von der Palisade oder dem Tor der Burg aus bietet sich der folgende Anblick:

Am Fuß des Hügels ist eine Abordnung erschienen, die nicht von dieser Welt stammt: Hagere, große Gestalten in Umhängen aus Spinnseide und

Schatten, mit nadelscharfen Messern in ihren langen Fingern, bilden einen Halbkreis. In ihrer Mitte hält ein hünenhafter Ritter in einer Rüstung aus funkelnder Finsternis die Zügel eines feuerroten Hengstes, dessen glühende Hufe den nassen Boden dampfen lassen. Auf dem Rücken des Feenrosses thront eine Dame, deren Schönheit die Augen schmerzen lässt. Eine einzelne Träne rinnt über ihre Wange, fällt klirrend zu Boden und rollt glitzernd fort. Sie hebt die Hand, und ihre Stimme durchschneidet Nacht und Nebel: „Ich bin Nigh Navain. Donnan an Gabhran, bei dem Wort, das dein Ahn mir gab, fordere ich, was mir zusteht!“

Nigh Navain rückt mit ihrem Gefolge zum Tor der Burg vor, das sich weit für sie öffnet. Wenn sie die Abenteurer bemerkt, ist sie überrascht, aber nicht feindselig, denn mit diesen Fremden hat sie keinen Streit. Solange die Gruppe ihr Respekt zollt, ist sie zu einem Gespräch bereit. Wie dieses verläuft, hängt stark davon ab, was die Abenteurer bereits herausgefunden haben und wie sie sich anstellen. Die Herrin der gläsernen Tränen spricht stolz, kühl und mit Bedacht. Sie kann bei Bedarf die gesamten Hintergründe des Paktes, wie in der Einleitung beschrieben, erklären. Außerdem gibt sie nach und nach Folgendes preis:

☞ Belana, Donnans einziges Kind, ist der letzte Lohn, der ihr zusteht.

☞ Allerdings wollte Donnan sie betrügen und hat den Pakt gebrochen, weshalb sie an Stelle des Kindes auch ihn als Lohn akzeptieren

würde (in der Tat wäre ihr das sogar lieber, weil sie Rache will; sie lässt sich aber auch gern bitten und zu dieser „Gnade“ überreden).

👁️ **Donnan**, der durch die Kraft, die der Pakt ihm verlieh, den Tod überwunden hat, verkriecht sich in seinem Turm, den Nigh Navain erst betreten kann, wenn alle anderen Seelen der Burg ihrem Willen gehorchen.

🔗 **Donnan** besitzt ein Symbol des Paktes: Eine unterarmlange Glasfigur, die Gabhran als strahlenden Krieger darstellt. Die Fee übergab sie einst dem Stammherrn der Familie, als der Pakt geschlossen wurde. Wenn Nigh Navain diese Statue in die Hände bekommt, kann sie Donnans Schuld aus dem Pakt sofort einfordern.

👁️ Die Fee wäre bereit, vorläufig abzuwarten und niemandem etwas zu tun. Wenn ihr bis zur Morgendämmerung die gläserne Statue übergeben wird, will sie Belana (und alle anderen Anwesenden) verschonen und den Pakt als erfüllt ansehen.

Nun hängt es allein von den Abenteurern ab, wie die Geschichte ausgeht. Die drei wahrscheinlichsten Enden werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Variante 1: Den Pakt erfüllen

Wenn die Abenteurer auf den Handel eingehen, den Nigh Navain ihnen vorschlägt, ist es nun ihre Aufgabe, in das oberste Stockwerk des Bergfrieds vorzudringen, um Donnan die Statue zu entreißen.

Der Weg nach oben

Um die oberen Stockwerke des Bergfrieds zu erreichen, gibt es mehrere Möglichkeiten:

🔗 Das Loch in der Decke des Erdgeschosses liegt in 3 Metern Höhe. Die Schwierigkeit zum Erklettern der Mauer beträgt 20, mit einer Räuberleiter (ein Abenteurer steigt auf die Schultern eines anderen) genügt eine **Athletik-Probe gegen 15**.

👁️ Vom Dach des Westflügels aus kann man versuchen, sich durch eine Schießscharte zu zwängen (**Akrobatik-Probe gegen 10+ dreifache Größenklasse**).

👁️ Nigh Navain um Hilfe bitten: Die Fee kann eine gläserne Leiter erschaffen, doch dafür fordert sie eine Gegenleistung (das sollte etwas sein, das für den Abenteurer ein echtes Opfer darstellt).

Die oberen Stockwerke

Der Bergfried hat das Feuer weitgehend unversehrt überstanden. Die Holztreppe, die ab dem ersten Stock weiter nach oben führen, sind wackelig, aber stabil. Jedes Stockwerk besteht aus genau einem quadratischen Raum. Hier ist noch Einrichtung vorhanden: solide Tische, Bänke und Betten, große Truhen für Vorräte und Kleider, Regale mit Geschirr und Zierrat. Große Schätze kann man hier allerdings nicht finden. Alle Räume sind verlassen, Staub bedeckt jede Oberfläche.

Sollte die Gruppe noch eine zusätzliche Herausforderung benötigen, können die Abenteurer hier auf Skelette von Bediensteten der Burg stoßen, die von Donnan zu untotem Leben erhoben wurden und ihren Herrn verteidigen (Werte: wie Colin und Damh, Seite 24).

Der Herr von Cae Bothan

Schließlich erreichen die Abenteurer das oberste Stockwerk, dessen Durchmesser acht Meter beträgt. Zerfetzte Wandbehänge und zertrümmerte Möbel liegen verstreut – Donnan, der seit sieben Jahren ein jämmerliches Dasein als Gefangener in seiner eigenen Burg fristet, hat sich an ihnen ausgetobt. Auf einem kleinen Sims an der

Wand gegenüber der Treppe steht eine unterarmlange Statuette aus Glas, die einen mächtigen Krieger darstellt. Diese Statue von Gabhran ist Pfand und Symbol des Feenpaktes.

Donnan hält sich stets in diesem Raum auf und erwartet die Abenteurer bereits, falls sie es nicht geschafft haben, lautlos über die knarrenden Stufen emporzusteigen (**Heimlichkeit-Probe gegen 25**).

Donnan an Gabhran

Initiative: 7-W6

Verteidigung: 18

Geistiger Widerstand: 22

Lebenspunkte: 7

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Anführen 13, Athletik 7, Entschlossenheit 13, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 13

Meisterschaften: Stangenwaffen (Auflaufen lassen, Umreißen)

Geschwindigkeit: 7

Schadensreduktion: 2

Körperlicher Widerstand: 19

Fokus: 22

Waffe	Wert	Schaden	Geschw.
Speer	15	1W10+5	12 Ticks

Zauberschulen: Schutz 10, Schatten 12, Tod 11

Zauber: Fluch der Schmerzen, Kleiner Magieschutz, Magische Rüstung, Schattenmantel, Schattenpfeil, Schwächeanfall

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen. Immun gegen Gift, keine *Wundabzüge*.

Der Laird von Cae Bothan ist eine ausgezehnte, verkrümmte Kreatur mit verkohlter, ledriger Haut, einem verzerrten Gesicht, gefletschten Zähnen und milchig glimmenden Augen.

Donnan ist einigermaßen bei Verstand, auch wenn Verzweiflung und Einsamkeit Spuren hinterlassen haben. Wenn es zum Kampf kommt, agiert er umsichtig und versucht, die Glasstatue (die mit mundanen Mitteln nicht zerstört werden kann) zu schützen.

Sollten die Abenteurer mit dem Laird sprechen, erzählt er ihnen fauchend und geifernd eine verdrehte Version der Geschichte: Nigh Navain hätte ihn betrogen und alle Bewohner der Burg durch ihren Fluch ins Verderben gestürzt. Wenn die Abenteurer ihm glauben, bittet er sie, gegen die Fee zu kämpfen (und lässt sich eventuell sogar überreden, die Gruppe dabei zu unterstützen).

Um die Glasstatuette zu erbeuten, muss Donnan nicht notwendigerweise vernichtet werden: Es ist ebenso gut denkbar, ihn abzulenken, während jemand die Statue heimlich an sich bringt, oder ihn im Kampf hinzuhalten, bis die Statue geborgen werden konnte, und dann zu fliehen. Donnan verfolgt die Diebe zwar wutschnaubend, aber im Hof der Burg wartet Nigh Navain bereits auf ihn.

Das Ende des Paktes

Sobald die Fee die Glasstatue in ihren Händen hält, hat sie vollkommene Macht über Donnan. Er erscheint sofort vor ihr, egal wo er sich gerade befunden hat (selbst wenn die Abenteurer ihn gerade im Turm in Stücke gehauen haben – solange der Pakt besteht, gibt es für ihn keinen Tod).

Heulend sinkt der Herr von Cae Bothan auf die Knie. Nigh Navain schenkt euch und Belana ein kaltes Lächeln. „Unser Handel ist erfüllt. Ich habe keinen Streit mit euch und euren Familien, keine Schuld besteht mehr zwischen uns“, erklärt sie feierlich. Sie wischt sich mit der Hand über das Gesicht und streckt sie euch dann hin. In ihrer Handfläche schimmern gläserne Tränen, eine für jeden von euch. Sie wartet, ob ihr sie nehmt, dann befiehlt sie leise: „Geht jetzt!“ Ihre glühenden Augen richten sich wieder auf den wimmernden Donnan.

Die Abenteurer sollten die Burg nun mit Belana (die jedenfalls „ihre“ Träne an sich nimmt) verlassen. Rhona winkt ihnen noch erleichtert zu, dann verblasst ihre Gestalt – sie hat mit dem Ende des Paktes ihre Ruhe gefunden. Falls Gara und Art noch nicht erlöst wurden, ist dies nun die letzte Chance für die Abenteurer, den beiden ihren Kuss zu gewähren, denn die Fee weidet sich nur kurz an Donnans Verzweiflung.

Während ihr das Tor durchschreitet, hört ihr Nigh Navain gellend lachen. Das gläserne Abbild in ihren Händen leuchtet auf, als sie es zu Boden schmettert, wo es in tausend Scherben zerbricht. Ein markerschütternder Schrei mischt sich mit dem Bersten von Holz und Stein – die Burg, die ein Teil des Paktes war, vergeht gemeinsam mit ihrem letzten Herrn. Binnen weniger Herzschläge stürzen die rußigen Mauern in sich zusammen, und als ihr den Fuß des Hügels erreicht, ist Cae Bothan nicht mehr. Die Fee, ihr Gefolge und Donnans sind verschwunden, als hätte der Erdboden sie verschlungen. Am Horizont, fern im Osten, weicht die Schwärze der Nacht einem fahlen Grau. Samhuinn ist vorüber.

Die Abenteurer werden in Braemyn mit Jubel empfangen und noch tagelang gefeiert. Die Tränen, die sie von Nigh Navain erhalten haben, sind aus makellosem Glas. Jede von ihnen hat einen Wert von etwa 20 Lunaren. Und wer weiß – vielleicht wird eines Tages eine neue Burg errichtet werden, von der aus Belana an Gabhran über das Land herrscht?

Variante 2: Kampf gegen die Herrin

Falls die Gruppe nicht mit Nigh Navain einig wird (oder die Verhandlungen gar nicht erst zustande kommen), befiehlt die Fee ihrem Gefolge den Angriff. In diesem Fall stecken die Abenteurer tief in der Klemme; es steht zu hoffen, dass sie sich entweder mit Donnans Verbündeten oder selbst über beträchtliche Kampfkraft verfügen. Der Ritter, der Nigh Navain begleitet, hat die selben Kampfwerke wie **Wulfhard**, ihre anderen Gefolgsleute die von **Vedrana**. Alle Feen nehmen doppelten Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen. Sollte jemand die Herrin der gläsernen Tränen attackieren wollen, kann er mit einer **Geschichte und Mythen-Probe gegen 15** daran

erinnert werden, dass es nur sehr wenige Legenden über Helden gibt, die eine Feenfürstin besiegt haben, und keiner von ihnen hat es in der Samhuinn-Nacht, ohne lange Vorbereitung, eine spezielle Waffe oder unglaubliches Glück geschafft. Sollte das nicht ausreichen, wehrt sich die Fee (Verteidigung und alle Widerstände auf 38, 10 Lebenspunkte, Schadensreduktion 8) mit Magie: Sie beherrscht alle in diesem Schnellstarter enthaltenen Zauber, ihr Fertigkeitswert zum Zaubern beträgt 27, ihr Fokus 60.

Nigh Navain kämpft ansonsten selbst nicht mit, weil sie es für unter ihrer Würde hält, sich mit Sterblichen abzugeben. Sie ruft aber bei Bedarf weitere Gefolgsleute aus der Dunkelheit, so dass die Abenteurer die Nacht nur überleben werden, wenn sie sich bis zum Sonnenaufgang irgendwo in der Burg verschanzen oder es schaffen, nach Braewyn zu fliehen (weder Nigh Navain noch irgendeiner ihrer Diener kann den Lichterkreis um das Dorf überschreiten).

In dieser Variante haben die Abenteurer zwar (hoffentlich) sich selbst und Belana gerettet, der Pakt besteht jedoch weiter, und auch im nächsten Jahr wird die Fee in der Samhuinn-Nacht erscheinen und den nächsten Geist zu ihrem Diener machen.

Variante 3: Opfer der Unschuld

Die einfachste Möglichkeit, den Pakt zu erfüllen und Nigh Navain zu besänftigen, ist es, ihr Belana zu übergeben. Sollten die Abenteurer keinen anderen Ausweg sehen, können sie diesen Weg wählen. Falls die Gruppe zu lang zögert und zu keinem plausiblen Vorgehen gelangt, schlägt Rhona dieses Vorgehen vor. Als Belanas Großmutter hat sie auch das Recht, diese Entscheidung zu treffen und so der Fee die Macht über ihre Enkelin zu geben.

Belana ist sichtlich schockiert, fügt sich jedoch in ihr Schicksal. Totenbleich lässt sie sich von Nigh Navains Ritter auf das Pferd der Fee heben. Schneidend kalt wispert die Herrin der gläsernen Tränen: „Du bist älter als die anderen. Stärker. Mal sehen, ob nicht was Schönes aus dir wird.“ Dann zieht sie mit ihrem Gefolge ab und verschwindet in den Nebeln.

Alle Diener Nigh Navains werden durch die Erfüllung des Paktes frei (und wieder zu ruhelosen Geistern). Donnans bleibt, was er ist – der Laird von Cae Bothan. Den Abenteurern obliegt es nun, Coira die traurige Nachricht zu überbringen.



Die Archetypen: Abenteurer zum Losspielen

Im folgenden Abschnitt finden Sie einige fertige Abenteurer, mit denen Sie sofort losspielen können.
Lesen Sie einfach die Beschreibung, schnappen Sie sich die Werte – und los geht's!
Hintergrundgeschichte und Namen sind natürlich nur Vorschläge.
Sie können die Abenteurer jederzeit ganz nach Ihren Wünschen abwandeln.



Ausrüstung

Neben seinen Waffen und seiner Rüstung besitzt jeder Archetyp:

- ☐ einen Rucksack, eine Tasche oder ähnliches
- ☐ Ausrüstung für eine Reise (Zelt oder Decke, Feuerstein und Stahl, Proviant für 1 Woche)
- ☐ 10 m Seil
- ☐ 3 Fackeln oder eine Öllampe mit Öl als Lichtquelle
- ☐ 5 Lunare (Silberstücke) Bargeld

Arrou, Sandläufer der Tarr

„Der Jäger muss seine Beute ehren,
sonst werden ihm die Geister der Natur verlassen.“

Endlos erscheint die Weite der großen Wüste an den südöstlichen Ufern der Kristallsee. Surmakar, die Sonnenweiten, wird sie von den Tarr genannt, und obwohl jeder Varg scharfe Sinne besitzt, ist es nicht jedem gegeben, die Wüste zu lesen. Nur wer sich an den kleinsten Veränderungen des Bodens, an den Spuren der Tiere, am Geruch des Windes und den Zeichen des Himmels zu orientieren weiß, findet einen sicheren Weg zur nächsten Oase.

Arrou ist der jüngste von fünf Brüdern. Sie alle sind Kämpfer, starke Vargen, hitzköpfig und voller Tatendrang. Nur Arrou war schon als Welpen anders. Er besitzt die Ruhe, die Geduld und die Umsicht, die Natur zu hören, zu riechen und zu verstehen. Und so ist ihm ein anderer Weg bestimmt als der seiner Brüder: Arrou ist ein Sandläufer. Seine Aufgabe ist die Jagd und die sichere Führung seines Rudels durch die Surmakar und auf Handelszügen in die umliegenden Reiche. Doch wie jeder Sandläufer der Tarr kann er diese Verantwortung erst tragen, wenn der älteste Geistheiler des Rudels ihm das Zeichen des Lehrlings abgewaschen und ihn aufgenommen hat in die Gemeinschaft der Weißen Schatten, wie Arrous Volk die Sandläufer nennen.

Während seiner Ausbildung hat der junge Varg nacheinander die verschiedenen Tiere der Surmakar erlegt und zu seinem Rudel gebracht, stets begleitet von seinem treuen Gefährten *Rouharr*, dem Sandfalken, der dem Jäger seine Augen leiht. Doch immer wieder gibt es Sandläufer, die ihren letzten Gegner – das Tier, dessen Geist sie erwachsen macht –, nicht innerhalb der Wüste finden. Arrou ist einer von ihnen, und so ist er ausgezogen auf der Suche nach seiner Beute.

Begierig nach den fremden Kulturen, den unbekanntem Landschaften und den Wesen, die er darin entdecken kann, lässt sich Arrou vom Geist der Wege leiten und streift gemeinsam mit seinem Falken durch die Reiche von Lorakis. Auch wenn er gemessen an seinen Brüdern ruhig und ge-

duldig scheint, so muss er sich im Umgang mit Fremden doch häufig zügeln und stets versuchen, die wilde Natur des Vargen in ihm zu kontrollieren. Erst, wenn er seine letzte Beute gefunden und erlegt hat, wird er heimkehren und das Zeichen des Lehrlings verlieren. Doch wenige dieser besonderen Sandläufer sind danach lange in der Surmakar geblieben. Zu tief scheint meist der Geist der Wanderung in sie eingedrungen, und so ruft sie das Abenteuer.



Besonderheiten:

Fell: Arrous Fell verleiht ihm eine Schadensreduktion von 1.

Hetzjäger: Arrou kommt bei anstrengenden Tätigkeiten nicht so leicht außer Puste, sei es im Kampf oder auf einem langen Marsch. Bei *Zähigkeit*-Proben zur Abwehr von Erschöpfung erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Zähne und Klauen: Arrou verfügt über scharfe Krallen und spitze Zähne, die er im Kampf einsetzen kann. Im Handgemenge richtet er einen zusätzlichen Schadenspunkt an.

Treuer Begleiter: Arrou wird von seinem Sandfalken *Rouharr* begleitet, der ihm über den Zauber *Tiersinne* häufig seine Augen leiht.

Tierfreund: Arrou hat eine Begabung für den Umgang mit Tieren. Jede entsprechende Probe erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt.

Freundschaft der Trabanten:

Arrou kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um für eine bestimmte Probe seine eigenen *Fertigkeitspunkte* an einen Gefährten zu ‚verleihen‘. Dieser benutzt die geliehenen Punkte statt seiner eigenen für diese eine Probe, aber seine eigenen Attribute.

Meisterschaften

Heimlichkeit (Leisetreter), **Naturkunde** (Jäger), **Wahrnehmung** (Umgebungssinne (Wüste)), **Tierführung** (Tier einschätzen), **Überleben** (Geländekunde (Wüste), Wildnisläufer)

Name: Arrou

Kultur: Tarr

Rasse: Varg

Ausbildung: Sandläufer

Attribute

Ausstrahlung	1
Beweglichkeit	3
Intuition	4
Konstitution	2
Mystik	2
Stärke	5
Verstand	2
Willenskraft	1

Abgeleitete Werte

Größe	6
Geschwindigkeit	9 (-1)
Initiative	6
Verteidigung	19
Körperlicher Widerstand	15
Geistiger Widerstand	15

Lebenspunkte

Unverletzt	0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Angeschlagen	-1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Verletzt	-2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Schwer verletzt	-4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Todgeweiht	-8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Mondsplitter

Freundschaft der Trabanten

Splitterpunkte 3

Fokus

6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut 1	Attribut 2	Att	Att	Punkte	Wert
Handgemenge	BEW	STÄ	3	5	3	11
Hieb Waffen	KON	STÄ	2	5	0	7
Ketten Waffen	BEW	INT	3	4	0	7
Klingen Waffen	BEW	STÄ	3	5	0	8
Stangen Waffen	BEW	STÄ	3	5	3	11
Schuss Waffen	BEW	INT	3	4	4	11
Wurf Waffen	BEW	STÄ	3	5	0	8
Akrobatik	BEW	STÄ	3	5	0	8 (-1)
Alchemie	MYS	VER	2	2	0	4
Anführen	AUS	WIL	1	1	0	2
Arkane Kunde	VER	MYS	2	2	0	4
Athletik	STÄ	BEW	5	3	4	12 (-1)
Empathie	VER	INT	2	4	0	6
Entschlossenheit	AUS	WIL	1	1	0	2
Fingerfertigkeit	BEW	AUS	3	1	0	4 (-1)
Geschichte und Mythen	VER	MYS	2	2	0	4
Heilkunde	INT	VER	4	2	0	6
Heimlichkeit	BEW	INT	3	4	4	10* (-1)
Naturkunde	VER	INT	2	4	6	12
Redegewandtheit	AUS	WIL	1	1	0	2
Schlösser und Fallen	BEW	INT	3	4	0	7 (-1)
Straßenkunde	AUS	INT	1	4	0	5
Tierführung	BEW	AUS	3	1	3	7 (-1)
Überleben	KON	INT	2	4	6	12
Wahrnehmung	WIL	INT	1	4	6	11
Zähigkeit	KON	WIL	2	1	3	6
Natur	MYS	AUS	2	1	3	6

Waffe

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Langbogen	Schuss Waffen	1W10+8	10	35 m
Glefe	Stangen Waffen	2W10+1	11	-
Dolch	Klingen Waffen	1W6+1	6	-

Rüstung (bereits eingerechnet)

Rüstung	VTD	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag
Fell	0	1	0	0
Leichtes Leder	1	1	1	0

Zauber

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Freund der Tiere	Natur	15	K1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick
Tiersinne	Natur	18	K4V1	Zauberer	kanalisiert	2 Ticks

* Modifiziert durch Größe

Cederion von Falkenberg, Ritter des Kaiserreichs Selenia

„Hat ein Falkenberg einmal sein Wort gegeben, so steht er dazu ebenso unverrückbar wie der Fels, auf dem die Feste seiner Ahnen ruht!“

Cederion stammt aus altem und stolzem Landadel. Seine Familie herrscht nur über das kleine Anwesen Falkenberg im Nordwesten Selenias, doch kann sie sich auf eine lange Ahnenreihe berufen, die viele bekannte Kämpfer hervorgebracht hat. Im Rittersaal der trutzigen Festung zeugt unter anderem ein Drachenschädel von den Heldentaten des Geschlechts.

Cederions Vater ist ein harter Mann, der seine Kindern nicht nur das Kriegshandwerk lehrte, sondern ihnen auch vermittelte, was es heißt, ein Falkenberg zu sein: Stets treu und ehrlich zu sein und immer zu seinem Wort zu stehen.

Cederion verinnerlichte diese Lehren und wurde nicht nur zu einem gut ausgebildeten Ritter, sondern auch zu einem jungen Mann von schon fast störrischer Ehrlichkeit. Der Vater wäre sicher sehr zufrieden mit seinem Sprössling gewesen, wenn dieser nicht eine seltsame Schwäche hätte, die der alte Haudegen überhaupt nicht verstehen konnte: Der junge Ritter ist ganz versessen auf Schriften und lauschte mit Begeisterung Barden und Gelehrten aus der Ferne, wenn sich solche einmal auf den abgelegenen Adelssitz verirrtten.

Neben seinem nur schwer zu stillenden Wissensdurst gab es für Cederion einen weiteren Grund, die Heimat zu verlassen: Er ist ein zweiter Sohn und wird somit nie der Herr des Falkenbergs sein. Da er nicht sein Leben lang ein Ritter im Dienst seines Vaters oder seines Bruders sein wollte, blieb ihm nichts anderes übrig, als in der Ferne sein Glück zu suchen. So machte er sich auf, um die Welt, von der er schon einiges gelesen, aber nur wenig gesehen hat, zu erkunden. Sein Schwert hat er in den Dienst des jungen Kaisers gestellt, dessen Wappen er nun trägt und in dessen Namen er gegen das Böse kämpft. Natürlich will er gerne große Taten vollbringen, so dass einmal Gedichte über ihn verfasst werden und er dem Ruf seiner stolzen Familie gerecht werden kann. Doch interessiert Cederion sich fast ebenso sehr für die Erkenntnisse und Schriften der Gelehrten.

Der junge Ritter gibt einen zuverlässigen Reisegefährten ab, der mit seiner Ausbildung und seiner Erfahrung in der Lage ist, zahlreiche Gefahren abzuwehren. Seine Fähigkeit, sich für alles Mögliche zu interessieren, und sein bis zur völligen

Sturheit reichendes Ehr- und Gerechtigkeitsgefühl können Begleiter aber durchaus zur Verzweiflung bringen. Ist Cederion einmal von der Rechtschaffenheit einer Aufgabe überzeugt oder hat gar sein Wort gegeben, wird man ihn kaum davon abbringen können.

Auf der anderen Seite hat er noch wenige Erfahrungen mit hinterlistigen Dieben und Betrügnern oder den gefährlichen Spielarten der Diplomatie gemacht – was nur allzu leicht dazu führen kann, dass er mit seiner Ehrlichkeit in Probleme gerät – Probleme, für deren Lösung er vielleicht auf die Hilfe anderer Abenteurer angewiesen ist.



Besonderheiten:

Von den Monden geküsst:

Cederion verfügt über zusätzliche Splitterpunkte (bereits eingerechnet).

Unerschütterlich: Cederion ist durch Magie oder Überredungskünste kaum aus der Ruhe zu bringen. Sein *Geistiger Widerstand* ist um 2 Punkte erhöht (bereits eingerechnet).

Unverwüstlich: Cederions Ausbildung hat seinen Körper gestählt. Sein *Körperlicher Widerstand* ist um 2 Punkte erhöht (bereits eingerechnet).

Ehrenkodex: Cederions Ehrenkodex und sein Eid, Schwache zu schützen und ehrenhaft zu bleiben, treibt ihn an. Immer, wenn er

diesem Kodex direkt naheifert, erhält er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Körperlichen Widerstand* und *Geistigen Widerstand* sowie auf *Entschlossenheit* und *Zähigkeit*.

Segen der Mondkraft: Cederion kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um die Dauer von Gift- und Krankheitsverläufen sowie den Ruhebedarf bei natürlicher Lebenspunkte-Heilung zu halbieren. Letzteres bedeutet, dass er in einer Ruhephase zweimal regeneriert oder bereits durch eine halbe Ruhephase einmal regenerieren kann.

Meisterschaften

Anführen (Sammeln), **Klingenwaffen** (Verteidiger, Vorstürmer), **Zähigkeit** (Rüstungsträger, Starker Schildarm)

Name: Cederion von Falkenberg

Kultur: Selenia

Rasse: Mensch

Ausbildung: Ritter

Attribute

Ausstrahlung	3
Beweglichkeit	3
Intuition	1
Konstitution	3
Mystik	1
Stärke	4
Verstand	3
Willenskraft	2

Abgeleitete Werte

Größe	5
Geschwindigkeit	8
Initiative	9
Verteidigung	22
Körperlicher Widerstand	19
Geistiger Widerstand	19

Mondsplitter

Segen der Mondkraft

Splitterpunkte 5

Lebenspunkte

Unverletzt	0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Angeschlagen	-1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Verletzt	-2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Schwer verletzt	-4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Todgeweiht	-8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fokus

6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut 1	Attribut 2	Att	Att	Punkte	Wert
Handgemenge	BEW	STÄ	3	4	2	9
Hiebaffen	KON	STÄ	3	4	4	11
Kettenaffen	BEW	INT	3	1	0	4
Klingenaffen	BEW	STÄ	3	4	6	13
Stangenaffen	BEW	STÄ	3	4	0	7
Schussaffen	BEW	INT	3	1	0	4
Wurfaffen	BEW	STÄ	3	4	0	7
Akrobatik	BEW	STÄ	3	4	0	7
Alchemie	MYS	VER	1	3	0	4
Anführen	AUS	WIL	3	2	6	11
Arkane Kunde	VER	MYS	3	1	2	6
Athletik	STÄ	BEW	4	3	2	9
Empathie	VER	INT	3	1	2	6
Entschlossenheit	AUS	WIL	3	2	4	9
Fingerfertigkeit	BEW	AUS	3	3	0	6
Geschichte und Mythen	VER	MYS	3	1	4	8
Heilkunde	INT	VER	1	3	2	6
Heimlichkeit	BEW	INT	3	1	0	4
Naturkunde	VER	INT	3	1	0	4
Redegewandtheit	AUS	WIL	3	2	0	5
Schlösser und Fallen	BEW	INT	3	1	0	4
Straßenkunde	AUS	INT	3	1	0	4
Tierführung	BEW	AUS	3	3	4	10
Überleben	KON	INT	3	1	0	4
Wahrnehmung	WIL	INT	2	1	2	5
Zähigkeit	KON	WIL	3	2	5	10

Waffe

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Langschwert	Klingenaffen	1W6+4	9	-
Streithammer	Hiebaffen	2W6+4	12	-
Dolch	Klingenaffen	1W6+1	7	-

Rüstung (bereits eingerechnet)

Rüstungsteil	VTD	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag
Leichte Kette	2	2	0	1
Wappenschild	1	0	0	0

Danuar Schattensegel, seealbischer Heiler und Todes-Seher

„Unsinn. Nur, weil dein Leib gestorben ist, heißt das noch lange nicht, dass dein Leiden nicht zu lindern wäre. Ich verstehe mich auf mehr als eine Form der Heilung – vielleicht vermag ich dir zu helfen, Geist?“

Schon als Kind erhielt der stille Danuar Einblicke in eine Welt neben dem Diesseits, die sich den meisten Bewohnern von Lorakis erst am Ende ihres Lebens eröffnet: die Domäne des Todes und der Geister. Andere hätte das, was er damals sah, vielleicht in Schrecken versetzt, doch der Sohn eines frommen Priesterpaares begegnete den Schatten der Verstorbenen mit der gleichen natürlichen Offenheit wie den Lebenden und fand in ihnen unsichtbare Spielgefährten und sogar im Tode Weise gewordene Lehrer.

Als er älter wurde und seinen Platz in einer der fünf Flotten des Albischen Seebunds einnehmen musste, fand er ihn in der Fischerflotte, die sich den dienenden Gott Anios zum Patron erwählt hat. Hier nahm Danuar das Studium der Heilkunst auf, wobei ihn sein Gespür und Verständnis für das Jenseits stets von anderen Heilern unterscheiden sollte: Für ihn war der Tod nie das unbekannte Dunkel, kein Feind, den es zu fürchten und zu bekämpfen galt, sondern ein Gast, den man zwar mit Arzneien auf später vertrösten mag, wenn er ungelegen kommt, dessen Besuch jedoch auch stillen Trost verheißen kann. Danuar versucht aber nicht nur das Leid der Lebenden zu lindern. Er fühlt sich den Geistern, die im Tod keine Erlösung gefunden haben und zu Spukgestalten und nächtlichen Schrecken wurden, in gleichem Maße verpflichtet. Auch sie bedürfen einer Form der Heilung.

Danuar hat die Erlaubnis erhalten, die Welt zu bereisen, um sein Wissen über die Mächte des Lebens und des Todes zu vertiefen. Als Zeichen seiner Suche hat er den Namen eines Geisterschiffs aus seealbischen Legenden angenommen, der *Schattensegel*, die auf der Grenze zwischen Diesseits und Jenseits kreuzen soll – so wie er selbst.

Danuar ist ein freundlicher, wenn auch oft zurückhaltender Charakter. Er sieht sich als ein Diener der Gemeinschaft –

wobei sich dieser Begriff sehr weit fassen lässt. Er ist sehr praktisch veranlagt und scheut weder schwere Arbeit noch Gefahren, um anderen zu helfen – allerdings ist er kein Krieger. Glücklicherweise helfen ihm seine Einfühlungsgabe und sein scharfer Verstand meist, körperliche Auseinandersetzungen gar nicht erst entstehen zu lassen. Kommt es hart auf hart, kennt er als Heiler allerdings manche Arznei, die nicht nur Fieberkranke, sondern auch Schurken ruhigzustellen vermag.

Besonderheiten:

Kind der Dämmerung: Danuar erhält keine Abzüge durch schlechte Lichtverhältnisse, solange es keine völlige Dunkelheit ist.

Albenohren: Danuar erhält einen Bonus von +3 auf *Wahrnehmung*-Proben, die das Gehör betreffen.

Attraktivität: Danuar erhält einen Bonus von +2 auf passende Proben in gesellschaftlichem Umfeld.

Balance: Danuar erhält einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitstests, um die Balance zu halten.

Erwählter der Geister: Die Geister der Toten sind Danuar wohlgesonnen. Sie fassen rascher Vertrauen zu ihm als zu anderen, und selbst feindselige Geister zügeln ihm gegenüber ihre Wut ein wenig.

Giftresistenz: Gegen Gifte gilt Danuars Körperlicher Widerstand als um 2 Punkte erhöht. Auf *Zähigkeit*-Proben zum Widerstand gegen Gift erhält er einen Bonus von 3 Punkten.

Krankheitsresistenz: Gegen die Ansteckung mit einer Krankheit gilt Danuars Körperlicher Widerstand als um 2 Punkte erhöht. Auf *Zähigkeit*-Proben zum Widerstand gegen Krankheiten erhält er einen Bonus von 3 Punkten.

Omen des schwarzen Mondes: Danuar kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um den Spielleiter dazu zu zwingen, eine direkt gegen ihn gerichtete Probe zu wiederholen.

Meisterschaften:

Anführen (Sammeln), **Arkane Kunde** (Arkane Verteidigung), **Heilkunde** (Felddiagnose), **Todesmagie** (Atem des Sterbenden)



Eshi bid-Herar, Alchemist und Vagabund

„Eins muss Euch klar sein, hohe Dame, die Raskaipocken breiten sich schneller aus, als man denkt. Es dauert immer einige Zeit, bis sie ausbrechen, aber dann hat sich schon ein Dutzend anderer Leute angesteckt. Nehmt also ruhig auch für Euren Mann und Eure Kinder ein Elixier mit – und wenn die Kleinen generell ein bisschen kränklich sind, besser noch ein Stärkungstonikum dazu. Kinder sind ja der größte Schatz einer Familie!“

Es gibt Alchemisten, die in ihrem Labor hocken und sich den ganzen Tag den Kopf über die großen Unmöglichkeiten der Welt zermartern. Sie stellen nichts her, sie verkaufen nichts, sie brüten nur über die Frage, wie man aus Blei Gold herstellen könnte. Und dann gibt es Alchemisten, die nicht nur ein Händchen für Retorte und Kolben haben, sondern auch für Kundschaft und Geldgeber. Eshi ist einer der letzteren Sorte.

Geboren in eine Dynastie von gnomischen Händlern, Fuhrleuten und Marktschreibern war Eshis Lebensweg fast schon vorgezeichnet. Umso erstaunlicher, dass der aufgeweckte Keshabid sich gegen den Willen der Familie als Lehrling eines Alchemisten aus dem fernen Tiakabir verdingte. Sein greiser Meister lehrte ihn viele Geheimnisse der Trankmischelei und auch der Herstellung verbotener Substanzen, die von diskreten Kunden in Auftrag gegeben wurden. Aber die Familientradition ließ Eshi nicht los: Er stellte ein wahres Talent im Verkaufen und Verhandeln unter Beweis, wusste, wo er die günstigsten Preise für Terrasweide, Feuerkraut oder Corumbit finden konnte, und welche Tinkturen er besorgten Kunden anbieten musste, damit sie reichlich kauften.

Als die Zeit der Lehre vorbei war, stand Eshis Entschluss fest: ein Leben als reisender Alchemist, heute hier, morgen dort, immer mit den geeigneten exotischen Mitteln am richtigen Ort. Und immer mit dem Mut zum Risiko, denn gerade die verbotenen oder kaum verfügbaren Waren bringen die höchsten Gewinne. Die Städte Farukans ließ er bald hinter sich, denn er musste sich stets gegen die argwöhnischen Blicke der allzu ehrenhaften Bewohner und die eingessenen Rivalen der Keshabid zur Wehr setzen. An der anderen Küste der Kristallsee hingegen gibt es nicht viele Apotheker und Trankmischer, die es mit der farukanischen Kunst aufnehmen können.

Eshi ist ein freundlicher und lebensfroher Zeitgenosse, aber über seine eigenen Motive und Ansichten deckt er gerne einen Man-

tel aus großem Zuvorkommen. Ihm gelingt es, an einer geselligen Runde teilzunehmen, ohne selbst viel von sich preiszugeben – er bringt eher andere zum Reden. Loyalität und Zusammenhalt spielen dennoch eine große Rolle in Eshis Leben, denn er weiß: Alleine als Gnom ist man vielen Gefahren ausgesetzt, die Gemeinschaft allerdings übersteht auch schwere Stürme.

Besonderheiten:

Erbe der Feenwelt: Dank des Feenerbes der Gnome kann sich Eshi besser in der Welt der Feen orientieren. Sämtliche Abzüge zur Orientierung in Feenwelten werden halbiert. Er erhält außerdem einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seinen *Geistigen Widerstand* gegen feeische Magie. Proben zum Durchschauen feeischer Illusionen und Zauberticks erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.

Unerschütterlich: Eshi ist durch Magie oder Überredungskünste kaum aus der Ruhe zu bringen. Sein *Geistiger Widerstand* ist um 2 Punkte erhöht (bereits eingerechnet).

Flink: Eshi verfügt über eine angeborene Schnelligkeit. Seine Geschwindigkeit steigt um 1 Punkt (bereits eingerechnet).

Wandelndes Labor: Eshis Alchemistenkoffer ist ein Wunderwerk lorakischer Handwerkskunst. Er erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle Alchemie-Proben zum Herstellen und Analysieren von Alchemika. Außerdem besitzt Eshi 1 Exemplar jedes alchemischen Produkts in diesem Schnellstarter.

Weltgewandt: Eshi hat ein Gespür für fremde Kulturen und gewöhnt sich schnell an neue Bräuche und Sitten. Hält er sich mindestens eine Woche lang in einer fremden Region auf, erhält er bis zu seiner Abreise einen Bonus in Höhe von 2 Punkten im Umgang mit

Personen der fremden Kultur.

Gunst des reichen Mannes: Eshi kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um nach einem Risikowurf ein beliebiges nicht genutztes Würfelergebnis beiseite zu legen, das hierdurch für die aktuelle Probe nicht genutzt werden kann. Würfel, die einen Patzer erzeugen, können nicht ausgewählt werden. Diesen Würfel kann er für eine spätere Probe während der Spielsitzung verwenden und wirft in diesem Fall einen Würfel weniger. Es kann stets nur ein Würfel bereitgehalten werden.

Meisterschaften

Alchemie (Effizienz, Geselle), **Heilkunde** (Felddiagnose, Heilung fördern), **Redegewandtheit** (Beißender Spott), **Schusswaffen** (Schnellschütze)



Keira Alvios, Protectorin aus dem Mertalischen Städtebund

„Steck den Dolch weg, Junge. Ich habe Handelsherren und Bandenführern gedient, ich habe vargische Straßenräuber und fulnische Krongardisten in den Staub geschickt. Kurz: Es ist eine verdammte miese Idee, sich mit mir anzulegen!“

Die Straßen und Gassen der Metropolen des Städtebundes sind kein ungefährliches Pflaster, daher verlassen sich die Mächtigen Mertalias zu ihrem Schutz meist auf die Dienste eines *Protectors*. Im Laufe der Jahre diente Keira vielen verschiedenen Herren in dieser Profession – sowohl auf der einen als auch der anderen Seite des Gesetzes. Keira versteht ihr Geschäft und kennt das Leben in den mertalischen Städten von Kindesbeinen an, ist sie doch selbst in den schäbigen Vierteln der Herzogsstadt *Aylantha* aufgewachsen. Dass sie es geschafft hat, der Welt der Elendsquartiere und Armenküchen zu entkommen, verdankt sie dem alten Protector *Varenkin*, der einen Narren an der kleinen Straßengöře gefressen hatte, die ihn vor vielen Jahren zu bestehlen versucht hatte. Dank ihres Mentors erlernte Keira bald alle Tricks und Kniffe, die im Geschäft eines Protectors wichtig sind: Sie hat ein untrügliches Gespür für die Gefahren im städtischen Treiben und weiß, wem man eine Münze zustecken muss, um eine bestimmte Information zu erhalten. Darüber hinaus hat sie ein Talent dafür, auf unauffälligem Weg an so ziemlich jeden Ort zu gelangen und, wenn es nötig ist, buchstäblich mit den Schatten zu verschmelzen. Nicht zuletzt weiß sie ihre Klienten mit blanker Klinge und mertalischem Dornenhandschuh zu verteidigen. Dabei pflegt sie einen eher unorthodoxen Kampfstil und nutzt jeden schmutzigen Trick gnadenlos aus.

Keira weiß was sie kann, und trägt dies auch selbstbewusst nach außen, Bescheidenheit hingegen ist keine ihrer Stärken. Wie für einen Protector üblich ist sie eine echte Söldnerin, die für den richtigen Preis eine Menge tun würde – oder bereits getan hat. Aufgrund ihrer Erfahrungen ist Keira für

ihr Alter bereits recht abgeklärt und zynisch. Den Ärmsten gegenüber ist sie jedoch erstaunlich milde und hilfsbereit: Sie hat nicht vergessen, wo sie selbst herkommt.

Da die Geschäftsbeziehung zu ihrem letzten Klienten – dem Kopf einer einflussreichen Verbrecherbande aus der Glücksspielstadt *Gondalis* – mit dessen Tod endete, musste Keira die mertalische Halbinsel kürzlich recht plötzlich verlassen. Seither ist sie auf der Suche nach lukrativen Aufträgen in anderen Gegenden. Ihrer gewohnten Umgebung und ihrer Kontakte beraubt, mag die erfahrene Protectorin gar gezwungen sein, sich entgegen ihrer Veranlagung mit anderen zusammenzutun, um zu Ruhm und Vermögen zu kommen. Und wer weiß, womöglich wird sie ihre Mitstreiter sogar eines Tages nicht mehr nur als entbehrliche Kampfgefährten betrachten.

Besonderheiten:

Von den Monden geküsst: Keira verfügt über zusätzliche Splitterpunkte (bereits eingerechnet).

Scharfes Sicht: Keira erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben, wenn die Sicht betroffen ist.

Kontakte: Keira kennt Personen in jeder größeren Stadt. Sie erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben zur Suche von Informationen oder zum Kaufen und Verkaufen.

Gesellig: Keira findet schnell Zugang zu einer Gruppe. Hält sie sich mindestens eine Woche lang in einer größeren Gemeinschaft auf, erhöht sich bis zu ihrer Abreise der Bonus von *Kontakte* temporär auf 3 Punkte.

Flink: Keira verfügt über eine angeborene Schnelligkeit. Ihre Geschwindigkeit steigt um 1 Punkt (bereits eingerechnet).

Der Spieler: Keira kann, sofern kein Patzer vorliegt, bei einem Risikowurf 1 Splitterpunkt ausgeben, um den zweitniedrigsten Würfel neu zu werfen. Es gilt stets der zweite Würfelwurf, die Probe wird anschließend ganz normal ausgewertet.

Meisterschaften

Heimlichkeit (Leisetreter), **Klingenwaffen** (Verteidiger, Verwirrung), **Straßenkunde** (Gerüchte aufschnappen, Schwarzmarkt), **Wahrnehmung** (Umgebungssinne (Stadt))



Name: Keira Alvios

Kultur: Mortalischer Städtebund

Rasse: Mensch

Ausbildung: Protectorin

Attribute

Ausstrahlung	2
Beweglichkeit	4
Intuition	4
Konstitution	2
Mystik	2
Stärke	2
Verstand	1
Willenskraft	3

Abgeleitete Werte

Größe	5
Geschwindigkeit	10(-1)
Initiative	3
Verteidigung	19
Körperlicher Widerstand	17
Geistiger Widerstand	16

Mondsplitter

Der Spieler

Splitterpunkte 5

Lebenspunkte

Unverletzt	0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Angeschlagen	-1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Verletzt	-2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Schwer verletzt	-4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Todgeweiht	-8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fokus

10	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut 1	Attribut 2	Att	Att	Punkte	Wert
Handgemenge	BEW	STÄ	4	2	2	8
Hieb Waffen	KON	STÄ	2	2	2	6
Kettenwaffen	BEW	INT	4	4	0	8
Klingenwaffen	BEW	STÄ	4	2	6	12
Stangenwaffen	BEW	STÄ	4	2	0	6
Schusswaffen	BEW	INT	4	4	0	8
Wurfwaffen	BEW	STÄ	4	2	0	6

Akrobatik	BEW	STÄ	4	2	1	7 (-1)
Alchemie	MYS	VER	2	1	0	3
Anführen	AUS	WIL	2	3	1	6
Arkane Kunde	VER	MYS	1	2	2	5
Athletik	STÄ	BEW	2	4	3	9 (-1)
Empathie	VER	INT	1	4	1	6
Entschlossenheit	AUS	WIL	2	3	2	7
Fingerfertigkeit	BEW	AUS	4	2	0	6 (-1)
Geschichte und Mythen	VER	MYS	1	2	0	3
Heilkunde	INT	VER	4	1	2	7
Heimlichkeit	BEW	INT	4	4	3	11 (-1)
Naturkunde	VER	INT	1	4	0	5
Redegewandtheit	AUS	WIL	2	3	2	7
Schlösser und Fallen	BEW	INT	4	4	1	9 (-1)
Straßenkunde	AUS	INT	2	4	6	12
Tierführung	BEW	AUS	4	2	0	6 (-1)
Überleben	KON	INT	2	4	0	6
Wahrnehmung	WIL	INT	3	4	6	13
Zähigkeit	KON	WIL	2	3	2	7

Schatten	MYS	INT	2	4	3	9

Waffe

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Skavona	Klingenwaffen	1W6+2	7	-
Schlagstock	Handgemenge	1W6+2	6	-
Dolch	Klingenwaffen	1W6+1	6	-

Rüstung (bereits eingerechnet)

Rüstungsteil	VTD	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag
Leichtes Leder	1	1	1	0

Zauber

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Schattenmantel	Schatten	18	K4V1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick
Schattenschleier	Schatten	15	K1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick

Selesha Maradoh, Feuermagierin aus Farukan

„Interessant! Das erinnert mich an die Geschichte von dem Shahir und dem Bettler, falls sie Euch bekannt ist.“

Selesha wurde in der farukanischen Stadt Ezteraad im Shahirat Ashurmazaan geboren und wuchs am Hofe des höchst ehrenwerten Herrschers Daryanush II. auf, zu dessen Hofstaat ihre Eltern gehörten. Schon früh wurde bei Selesha eine große Affinität zur Zauberei festgestellt, so dass sie neben den höfischen Künsten von den Gelehrten aus Majahd in der Elementarmagie ausgebildet wurde. Ihrem Temperament entsprechend tat sie sich besonders in der Feuermagie hervor.

Selesha liebt die Sagen und Legenden, die von farukanischen Helden berichten, und kennt viele dieser Geschichten auswendig. Vor zwei Jahren verließ ihr Jugendfreund Roshad die Heimat, um Ruhm und Ehre für sich zu erlangen. Alleine mit ihren Studien und Gedanken reifte in Selesha ein Entschluss heran: Auch sie würde in die Ferne ziehen und große Taten vollbringen, Ruhm und Ehre gewinnen und in einigen Jahren wieder in die Heimat zurückkehren.

Ihr Weg führte sie zunächst nach Ioria, in die Perle der Kristallsee. Hier musste Selesha schnell feststellen, dass sie buchstäblich in einem Elfenbeinturm aufgewachsen war und vom Rest der Welt weniger wusste, als sie gedacht hatte. Nachdem sie beinahe einer Bande von Dieben zum Opfer gefallen war, wurde sie etwas vorsichtiger. Offensichtlich schien man außerhalb ihrer Heimat das Gebot der Gastfreundschaft nicht so hoch zu achten.

Einige Wochen verbrachte sie in den Straßen und Tempeln der prächtigen Metropole, bevor sie sich entschloss, weiter zu reisen. Eine selenische Bardin, mit der sie sich ein wenig angefreundet hatte, erzählte ihr Geschichten von der Arwinger Mark und so war Seleshas Interesse geweckt, weshalb sie sich mit dem nächsten Schiff in die Mark aufmachte.

Selesha lebt nach dem farukanischen Ehrenkodex von Rechtchaffenheit, Ehrlichkeit, Fleiß, Großzügigkeit, Strebsamkeit, Gastfreundschaft und Gelehrsamkeit und bemüht sich, diesen in ihrem täglichen Leben umzusetzen. Sie will, wie viele Faru-

kanis, Ehre und Ruhm für sich gewinnen. Selesha ist gebildet und neigt dazu, manchmal etwas besserwisserisch zu sein. Sie liebt Geschichten, von denen sie auch einige kennt und gerne erzählt. Allgemein mag sie Gesellschaft und Konversation, man könnte sie fast als geschwätzig bezeichnen. Sie ist sehr behütet aufgewachsen und neigt dazu, die Dinge etwas naiv zu sehen – aber mit den Gefahren der Welt „da draußen“ konfrontiert gibt ihr das vor allem die Möglichkeit, an den Herausforderungen zu wachsen.



Besonderheiten:

Von den Monden geküsst: Selesha verfügt über zusätzliche Splitterpunkte (bereits eingerechnet).

Magische Macht: Selesha verfügt über 10 zusätzliche Fokuspunkte (bereits eingerechnet).

Schöne Stimme: Selesha hat eine ausgesprochen schöne Stimme. Sie erhält eine Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben zur Gewinnung von Sympathien und zum Überreden anderer.

Schnelle Erholung: Selesha erholt sich schnell von gewirkten Zaubern. Bei der Regeneration von verzehrtem Fokus wird die *Willenskraft* verdreifacht statt verdoppelt.

Geist der Gedanken: Selesha kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um Schaden aus einer einzigen Quelle auf ihre Fokuspunkte umzuleiten beziehungsweise aufgewendete Fokuspunkte auf ihre Lebenspunkte. Die Art der

Verwendung (erschöpft, kanalisiert, verzehrt) bleibt bestehen. Eine solche Umleitung ist nur möglich, wenn sie noch genügend Punkte besitzt, auf die der Schaden umgeleitet werden kann.

Meisterschaften

Arkane Kunde (Arkane Verteidigung, Artefaktkunde), **Entschlossenheit** (Eiserner Wille), **Feuermagie** (Feuerresistenz, Flammenherz), **Kampfmagie** (Fernzauberer)

Name: Selesha Maradoh

Kultur: Ashurmazaan

Rasse: Mensch

Ausbildung: Feuermagierin

Attribute

Ausstrahlung	3
Beweglichkeit	2
Intuition	2
Konstitution	1
Mystik	4
Stärke	1
Verstand	3
Willenskraft	4

Abgeleitete Werte

Größe	5
Geschwindigkeit	7
Initiative	8
Verteidigung	15
Körperlicher Widerstand	17
Geistiger Widerstand	19

Mondsplitter

Geist der Gedanken

Splitterpunkte 5

Lebenspunkte

Unverletzt	0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Angeschlagen	-1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Verletzt	-2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Schwer verletzt	-4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Todgeweiht	-8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fokus

26	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut 1	Attribut 2	Att	Att	Punkte	Wert
Handgemenge	BEW	STÄ	2	1	0	3
Hieb Waffen	KON	STÄ	1	1	0	2
Ketten Waffen	BEW	INT	2	2	0	4
Klingen Waffen	BEW	STÄ	2	1	2	5
Stangen Waffen	BEW	STÄ	2	1	0	3
Schuss Waffen	BEW	INT	2	2	0	4
Wurf Waffen	BEW	STÄ	2	1	0	3
Akrobatik	BEW	STÄ	2	1	0	3
Alchemie	MYS	VER	4	3	0	7
Anführen	AUS	WIL	3	4	0	7
Arkane Kunde	VER	MYS	3	4	6	13
Athletik	STÄ	BEW	1	2	0	3
Empathie	VER	INT	3	2	3	8
Entschlossenheit	AUS	WIL	3	4	5	12
Fingerfertigkeit	BEW	AUS	2	3	0	5
Geschichte und Mythen	VER	MYS	3	4	5	12
Heilkunde	INT	VER	2	3	4	9
Heimlichkeit	BEW	INT	2	2	0	4
Naturkunde	VER	INT	3	2	0	5
Redegewandtheit	AUS	WIL	3	4	3	10
Schlösser und Fallen	BEW	INT	2	2	0	4
Straßenkunde	AUS	INT	3	2	0	5
Tierführung	BEW	AUS	2	3	0	5
Überleben	KON	INT	1	2	0	3
Wahrnehmung	WIL	INT	4	2	3	9
Zähigkeit	KON	WIL	1	4	0	5
Feuer	MYS	AUS	4	3	6	13
Kampf	MYS	STÄ	4	1	6	11
Stärkung	MYS	STÄ	4	1	2	7

Waffe

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Dolch	Klingen Waffen	1W6+1	6	-

Zauber

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Feuerstrahl	Feuer	VTD Ziel	5V2	10 m	-	8 Ticks
Flamme	Feuer	15	1	Berührung	30 Sek	1 Tick
Flammende Waffe	Feuer	18	K4V1	Berührung	kanalisiert	2 Ticks
Flammenherrschaft	Feuer	21	K8V2	10 m	kanalisiert	7 Ticks
Schutz vor Feuer	Feuer	18	K4V1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick
Gegenstand beschädigen	Kampf	15	1	Berührung	-	1 Tick
Magischer Schlag	Kampf	VTD Ziel	3	10 m	-	4 Ticks
Rankenpfeil	Kampf	21	K8V2	Berührung	kanalisiert	5 Ticks
Härte	Stärkung	15	K1	Berührung	kanalisiert	1 Tick

Telkin Feuerfaust, Priester des Kashrok

„Wenn ein Werkstück missraten ist, muss es ins Feuer zurück. Ich bin der Gehilfe des Schmiedes, der die Glut schürt. Und jetzt, Abschaum ... BRENNE, in Kashroks Namen!“

Wenn ein Furgand die Heimat der Vulkanzwerge auf lange Zeit verlässt, dann hat er entweder seinen vorbestimmten Platz in der starren Gesellschaft der Vulkanzwerge verloren, oder er ist in wahrhaft wichtiger Mission unterwegs. Für Telkin gilt das Letztere. Als Priester des Götterschmieds Kashrok ist es seine heilige Pflicht, Schaden von seinem Volk und letztlich von der gesamten Schöpfung abzuwenden – selbst wenn er dafür die Seinen verlassen und die Welt von einem Ende zum anderen durchwandern muss.

Telkin ist von Kindesbeinen an zum Hüter des *Siegels von Fandurin* auserkoren, einer heiligen Reliquie, der besondere Macht innewohnt, die ihrem Träger aber auch ein Leben Aug' in Aug' mit dem Bösen in der Welt abverlangt – eine hohe Auszeichnung, aber auch eine schwere Bürde. Ihr Träger muss in die Fremde hinaus, bis er seine Bestimmung erkannt und seinen Teil im Kampf gegen die Finsternis geleistet hat, für den das Siegel einst geschaffen wurde.

Telkin hat sich auf seine Aufgabe gut vorbereitet: Er hat die mystischen Lehren von Feuer und Fels verinnerlicht und den Kampf mit Hammer, Axt und Schild gemeistert. Er hat in den heiligen Texten die Macht des Guten und die Wege des Bösen erforscht. Doch alles Studieren konnte ihn nicht darauf vorbereiten, wie groß die Welt jenseits der heimischen Berge ist und wie viel Böses tatsächlich darin lauert. Wie gut, dass keine Prophezeiung von ihm verlangt, die Welt ganz allein zu retten! In ihr leben Vargen, Alben, Menschen und Gnome, die auf ihre Weise dem Schöpfer ebenso dienen wie er selbst. Und auch wenn sie Fremde sind, so eint sie mit ihm doch der Wunsch, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Im Namen der Götter – und wehe dem, der ihnen dabei in die Quere kommt!

Telkin ist ein Priester und ein Kämpfer. Er wird alles daran setzen, das Böse in der Welt zu mindern – vor allem, wenn

Zwerge fernab der heimatlichen Berge in Schwierigkeiten geraten und seine Hilfe brauchen. Er ist ein raubeiniger Bursche, aber wer ihn einmal zum Freund gewonnen hat, der kann auf ihn wie auf Felsen bauen. Sein tiefer Glaube gibt ihm Kraft, auch wenn alles sonst verloren scheint. Anderen den Mut wiederzuge-

ben, sich den Widrigkeiten des Lebens zu stellen, ist seine Gabe.

Zugleich ist er ein Suchender, dessen prophezeitetes Schicksal sich erst erfüllen muss. Was ist das tiefere Geheimnis der Reliquie, die sein Orden ihm anvertraut hat? Was ist das Böse, das zu bekämpfen ihm bestimmt ist? Er wird es erfahren, eines Tages.



Besonderheiten:

Giftresistenz: Telkin ist besonders resistent gegen toxische Stoffe. Kommt er mit einem Gift in Kontakt, gilt sein *Körperlicher Widerstand* als um 2 Punkte erhöht. Auf *Zähigkeit*-Proben zum Widerstand gegen Gift erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Zwergische Zähigkeit: Telkin verfügt über 1 zusätzlichen Lebenspunkt (bereits eingerechnet).

Unterwegs in dunklen Gängen: Telkin findet sich überall auch ohne Landmarken zurecht. Er erhält stets einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Proben zur Orientierung.

Träger des Siegels: Telkin trägt das Siegel des Kashrok, das ihm einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf Feuermagie verleiht (bereits eingerechnet).

Freundschaft der Trabanten: Telkin kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um für eine bestimmte Probe seine eigenen Fertigkeitpunkte an einen Gefährten zu ‚verleihen‘. Dieser benutzt die geliehenen Punkte statt seiner eigenen für diese eine Probe, aber seine eigenen Attribute.

Meisterschaften

Arkane Kunde (Arkane Verteidigung), **Feuermagie** (Feuerresistenz), **Hieb Waffen** (Berserker, Verteidiger), **Zähigkeit** (Rüstungsträger)

Tiai Schimmersee, seealbische Klingentänzerin

„Ein Kampf sollte nie nur aus wildem Gemetzel bestehen. Ein Kampf ist wie ein Lied, ist wie die sanft dahinwogenden Wellen der Kristallsee. In ihm die Schönheit zu bewahren ist eine hohe Kunst, die nicht jeder beherrscht.“

Schon als Kind begleiteten Tiai Schimmersee Gischt auf ihrer Haut und Wind in den Haaren, denn wie die meisten vom Volk der Seealben, den Vindarai, verbrachte sie einen großen Teil ihres Lebens auf See. Geboren als Tochter von Händlern und als Enkelin eines einflussreichen Kapitäns, wurde sie schon früh in dem Glauben erzogen, für Großes bestimmt zu sein. Im Gegensatz zu ihren Eltern zog es sie jedoch nicht in eine Händlerprofession. Viel mehr hatten sie schon immer die anmutigen Bewegungen und die atemberaubende Geschwindigkeit der Klingentänzer fasziniert, die häufig zum Geleitschutz seealbischer Schiffe gehören. Daher waren ihre Jugendjahre die einzige Zeit, die die junge Seealbin nicht auf einem Schiff verbrachte: Sie genoss eine hervorragende Ausbildung in den Kampf- und magischen Künsten an der Kampfkunstschule von Tairion, einer der berühmten gläsernen Städte der Seealben, und perfektionierte ihre Fähigkeiten mit der Kettensichel und dem gebogenen Kurzschwert, der *Maira*.

Tiais angeborener Ehrgeiz trieb sie zu Höchstleistungen an, so dass sie die Schule als eine der Besten verließ. Seitdem dient sie selbst oft als Begleitung für Handelsschiffe des Albischen Seebundes, die in fremde Gebiete vordringen oder mit besonders schwierigen Verhandlungspartnern zu tun haben. Ihr Ziel ist es, einmal hoch in den Rängen der Flotte aufzusteigen und sich das Vertrauen zu erarbeiten, das ihr den Weg zu den wichtigsten und gefährlichsten Missionen ebnet. Wer weiß jedoch, wie dieser Vorsatz sich entwickeln wird, sollte das Abenteuer nach ihr rufen ...

Angehörige anderer Völker haben oft Schwierigkeiten, sich an Tiais direkte, bisweilen harsch wirkende Art zu gewöhnen. Auch der typische Stolz der Alben, der von anderen oft als Ar-

roganz ausgelegt wird, ist in ihr stark ausgeprägt. Nichtsdestotrotz würde sie niemals unüberlegt handeln, sondern wägt stets genau ab, bevor sie eine Entscheidung trifft. Ihr Angriff trifft ihre Feinde dafür meist umso überraschender.

Stärke im Kampf und im Leben gibt ihr die Göttin *Liabar*, zu der sie vor jedem Kampf inbrünstig betet.

Tiai hat das Gefühl, die Göttin versteht ihren Drang nach Freiheit und Abenteuern, den ihre Eltern ihr in der Kindheit austreiben wollten. Und in der Tat scheint auch Liabar die Zuneigung zu erwidern:

Vor einiger Zeit kam ein kleiner Wassergeist zu ihr, der sich seitdem zwar stumm, aber treu an Tiais Seite befindet.

Besonderheiten:

Attraktivität: Tiai erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf passende Proben im gesellschaftlichen Umfeld.

Albenohren: Tiai erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben, wenn das Gehör betroffen ist.

Kind der Dämmerung: Tiais Augen können sich an dunkle

Umgebungen anpassen. Abzüge durch Dunkelheit werden für sie um 6 Punkte reduziert, sofern nicht absolute Dunkelheit herrscht.

Magische Macht: Tiai verfügt über 10 zusätzliche Fokuspunkte (bereits eingerechnet).

Wasserelementar: Tiai wird von einem kleinen Wassergeist begleitet, der einige kleinere Tricks beherrscht, zum Beispiel Wasser erhitzen und abkühlen oder Formen aus Wasser bilden kann (ähnlich dem Zauber *Flammenherrschaft*, auf Wasser bezogen).

Der Blitz: Tiai kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um eine einzelne Kampfhandlung um 2 Ticks zu verkürzen, auf ein Minimum von 3 Ticks.

Meisterschaften

Akrobatik (Ausweichen, Blitzreflexe), **Kettenwaffen** (Schild umschlagen, Umreißen, Verteidiger), **Windmagie** (Windresistenz)



Name: Tiai Schimmersee

Kultur: Albischer Seebund

Rasse: Albin

Ausbildung: Klingentänzerin

Attribute

Ausstrahlung	3
Beweglichkeit	5
Intuition	2
Konstitution	2
Mystik	3
Stärke	1
Verstand	2
Willenskraft	2

Abgeleitete Werte

Größe	5
Geschwindigkeit	10
Initiative	5
Verteidigung	20
Körperlicher Widerstand	16
Geistiger Widerstand	16

Mondsplitter

Der Blitz

Splitterpunkte 3

Lebenspunkte

Unverletzt	0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Angeschlagen	-1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Verletzt	-2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Schwer verletzt	-4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Todgeweiht	-8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fokus

20	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut 1	Attribut 2	Att	Att	Punkte	Wert
Handgemenge	BEW	STÄ	5	1	0	6
Hiebaffen	KON	STÄ	2	1	0	3
Kettenaffen	BEW	INT	5	2	6	13
Klingenaffen	BEW	STÄ	5	1	5	11
Stangenaffen	BEW	STÄ	5	1	0	6
Schussaffen	BEW	INT	5	2	0	7
Wurfaffen	BEW	STÄ	5	1	0	6

Akrobatik	BEW	STÄ	5	1	6	12
Alchemie	MYS	VER	3	2	0	5
Anführen	AUS	WIL	3	2	0	5
Arkane Kunde	VER	MYS	2	3	3	8
Athletik	STÄ	BEW	1	5	5	11
Empathie	VER	INT	2	2	0	4
Entschlossenheit	AUS	WIL	3	2	3	8
Fingerfertigkeit	BEW	AUS	5	3	0	8
Geschichte und Mythen	VER	MYS	2	3	2	7
Heilkunde	INT	VER	2	2	0	4
Heimlichkeit	BEW	INT	5	2	1	8
Naturkunde	VER	INT	2	2	0	4
Redegewandtheit	AUS	WIL	3	2	0	5
Schlösser und Fallen	BEW	INT	4	2	0	6
Straßenkunde	AUS	INT	3	2	0	5
Tierführung	BEW	AUS	5	3	0	8
Überleben	KON	INT	2	2	0	4
Wahrnehmung	WIL	INT	2	2	3	7
Zähigkeit	KON	WIL	2	2	2	6

Kampf	MYS	STÄ	3	1	3	7
Wind	MYS	VER	3	2	6	11

Waffe

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Kettensichel	Kettenaffen	1W10	8	-
Maira (Krummschwert)	Klingenaffen	1W6+1	6	-

Zauber

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Geisterdolch	Kampf	15	K1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick
Magischer Schlag	Kampf	VTD Ziel	3	5 m	kanalisiert	4 Ticks
Blitzschlag	Wind	VTD Ziel	6V2	10 m	-	7 Ticks
Nebelsicht	Wind	18	K4V1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick
Sanfter Fall	Wind	15	K1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick

Wulfhart von Zwifels, Klingenwächter des Wächterbunds

„Vangara wacht,
Skalangor rächt.
Ich diene den beiden
Der Finsternis zu trotzen.“

Einst gehörte die Gegend zwischen den heutigen Reichen Selenia und Dalmarien zu den Kerngebieten der Drachlingsherrschaft. Heute jedoch findet sich hier nur noch eine ausgezehnte Wüstenei, bekannt als die Verheerten Lande. Am Rande der leblosen Aschewüsten und pervertierten Wälder hat der Wächterbund eine Reihe trutziger Burgen und Festen errichtet. Der alte Orden hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Untiere und Monstrositäten der Verheerten Lande am Ausbruch zu hindern und die Zivilisation vor den Kräften der Finsternis zu schützen. Wulfhards Familie gehört bereits

in vierter Generation dem Wächterbund an. Seine Mutter war als oberste Burgwächterin des Zwifels Verwalterin einer der neunzehn Festungen, sein Vater hingegen zählte zu den gelehrten Drakenwächtern und arbeitete in den Archiven des Ordens. So gern es seine Eltern gesehen hätten, wenn Wulfhart in ihre Fußstapfen getreten wäre, er war wie die meisten seiner Altersgenossen von klein auf von den stolzen Recken fasziniert, die im polierten Harnisch mit blankem Schwert und mächtigem Vangarasstab an vorderster Front für den Wächterbund stritten. Der unreife Knabe wuchs in den Jahren der Strapazen zu einem entschlossenen Kämpfer heran. Ein Ereignis veränderte Wulfhart nachhaltig: Bei einer Übung an den Randgebieten zu den Verheerten Landen wurde die Gruppe von einem Rudel blutrünstiger Alptraumschreiter angegriffen. Viele Rekruten starben, doch Wulfhart konnte sich verletzt in Sicherheit bringen. Nach seiner Genesung war er nicht mehr derselbe: Der übermütige Junge war über Nacht zu einem harten und bitteren Mann geworden. Außerdem hatte er eine wichtige Lektion gelernt: Du musst immer darauf gefasst sein, dass die Kräfte der Finsternis hart und erbarmungslos zuschlagen.

Wulfhards kompromisslose und bruske Art machte ihm nicht viele Freunde, und so gebot ihm der Komtur, in die Ferne zu ziehen, um dort die Wucherungen der Finsternis zu bekämpfen. Abgesehen von seinen Eltern bedauert es kaum einer auf dem Zwifels den übellaunigen Hünen einige Jahre nicht ertragen zu müssen.

Wulfhart fasst nur zögerlich Zutrauen zu Reisebekanntschaften und versinkt häufig in trübsinnigem Brüten. In Gefahr wird er sie jedoch aufopferungsvoll bis zum Äußerten beschützen. Er möchte nicht, dass sich die Ereignisse von damals wiederholen, denn die Geister seiner toten Kameraden erscheinen ihm noch heute – und nicht nur in seinen Träumen.

Besonderheiten:

Von den Monden geküsst:

Wulfhart besitzt zwei zusätzliche Splitterpunkte (bereits eingerechnet).

Standhaft: Wulfhards *Geistiger Widerstand* ist um 2 Punkte erhöht (bereits eingerechnet).

Literat: Wulfhart kann lesen und schreiben.

Robust: Wulfhart erhält einen Bonus von 1 Punkt auf seine Lebenspunkte.

Blutiges Antlitz des Mondes: Wulfhart kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um für eine Probe die Wundabzüge durch angebrochene Gesundheitsstufen in einen Bonus in gleicher Höhe umzuwandeln.

Meisterschaften:

Anführen (Sammeln), **Entschlossenheit** (Eiserner Wille), **Stangenwaffen** (Vorstürmen), **Zähigkeit** (Rüstungsträger, Starker Schildarm)

Name: Wulfhard von Zwifels

Kultur: Wächterbund

Rasse: Mensch

Ausbildung: Klingenwächter

Attribute

Table with 2 columns: Attribute name and value. Includes Ausstrahlung (2), Beweglichkeit (3), Intuition (2), Konstitution (3), Mystik (1), Stärke (4), Verstand (2), Willenskraft (3).

Abgeleitete Werte

Table with 2 columns: Derived value name and value. Includes Größenklasse (5), Geschwindigkeit (8 (-3)), Initiative (8), Verteidigung (24), Geistiger Widerstand (19), Körperlicher Widerstand (18).

Lebenspunkte

Table showing health status with numerical values and corresponding bar charts. Includes Unverletzt (0), Angeschlagen (-1), Verletzt (-2), Schwer verletzt (-4), Todgeweiht (-8).

Fokus

Table showing focus points with numerical value (8) and corresponding bar charts.

Mondsplitter

Blutiges Antlitz des Mondes

Splitterpunkte 5 [] [] [] [] []

Fertigkeiten

Main skills table with 7 columns: Fertigkeit, Attribut 1, Attribut 2, Att1, Att2, Punkte, Wert. Lists various skills like Handgemenge, Hiebaffen, etc.

Waffe

Table with 5 columns: Waffe, Fertigkeit, Schaden, Geschw., Reichweite. Lists Vangarasstab and Langschwert.

Rüstung (bereits eingerechnet)

Table with 5 columns: Rüstungsteil, VTD, SR, Behinderung, Zeitmalus. Lists Schuppenpanzer and Schild.

Zauber

Table with 7 columns: Zauber, Schule, Schwierigkeit, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer, Zauberdauer. Lists Geisterblick and Schwächeanfall.

0 1 2 3 4 5 6

29



7

28

8

27

9

26

10

25

11

Handlungen im Kampf

24

12



Handlung	Dauer
Aktive Abwehr	3 Ticks
Aufstehen	6 Ticks
Fernkampfangriff	3 Ticks
Fernkampfwaffe bereitmachen	nach Waffe
Gegenstand verwenden	5 Ticks
Laufen	5 Ticks
Nahkampfangriff	nach Waffe
Waffe ziehen	5 Ticks
Zauberspruch vorbereiten	nach Zauber
Zauberspruch auslösen	3 Ticks
Zielen	2-6 Ticks

23

13

22

14



21

20

19

18

17

16

15