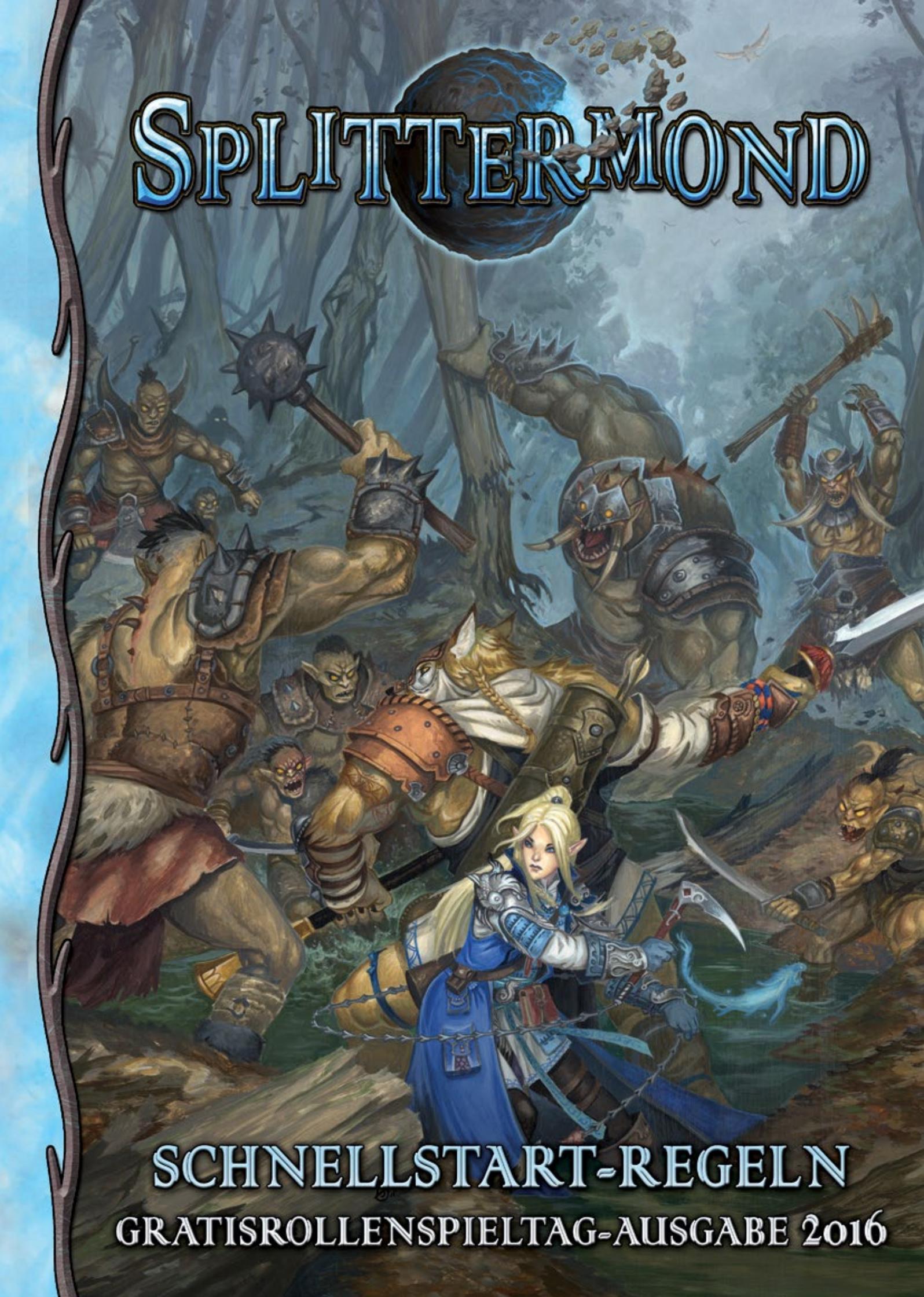


# SPLITTERMOND



SCHNELLSTART-REGELN  
GRATISROLLENSPIELTAG-AUSGABE 2016

# Inhalt

<b>Einleitung</b> .....3	Nachforschungen ..... 21
Was ist Splittermond?.....3	Banditen ..... 22
<b>Lorakis: Die Welt von Splittermond</b> .....4	Durch die Sümpfe.....23
Die Anderswelten und die Mondpfade.....4	Baghatir – Die Stadt der Entehrten ..... 24
Die Regionen der Welt.....5	Die Federn des Feiglings ..... 26
<b>Die Regeln</b> .....6	Willkommen Zuhause ..... 27
Eigenschaften.....6	<b>Die Archetypen: Abenteurer zum Losspielen</b> .....31
Proben .....6	Arrou, Sandläufer der Tarr.....32
Fertigkeiten.....7	Asherah, Kundschafterin aus Badashan ..... 34
Meisterschaften .....9	Eshi bid-Herar, Alchemist und Vagabund ..... 36
Kämpfe ..... 10	Fasnirr der Wanderer,
Zauber ..... 13	Jünger Rahidis aus Ashurmazaan..... 38
Alchemie..... 17	Jahet Goldfinger,
<b>Ein Ausblick</b> .....18	Seemann und Gauner aus Pashtar ..... 40
<b>Einsteiger-Abenteurer: Die Federn des Feiglings</b> ..19	Rashaan Alalehdoh,
Das Gasthaus <i>Zum Weißen Löwen</i> ..... 20	freie Sipahi aus Ashurmazaan ..... 42
	Selesha Marabeh, Feuermagierin aus Farukan ... 44
	Vedrana Sertin, Mauerstürmerin
	aus dem Mertalischen Städtebund..... 46

---

## Was ist dieses Heft?

Mit diesem Heft halten Sie die *Gratisrollenspieltag*-Version des Schnellstarters für das neue Rollenspiel **Splittermond** in den Händen. **Splittermond** ist ein klassisches Fantasy-System, das vom Uhrwerk Verlag entwickelt wurde. Es verbindet eine fantastische und vielfältige Welt mit einem Regelsystem, das die Abenteurer der Spieler in den Mittelpunkt stellt. Mit diesem Schnellstarter haben Sie die Möglichkeit, sich ein Bild von **Splittermond** zu machen und direkt ins Spiel einzusteigen – weitere Produkte sind nicht nötig. Und auch wenn Sie bisher noch nie ein Rollenspiel gespielt haben, gibt das Heft Ihnen Hilfestellungen an die Hand.

Diese exklusiv zum *Gratisrollenspieltag* erschienene Version des Schnellstarters unterscheidet sich in mehreren Weisen von der gewöhnlichen Version des Schnellstarters, wie Sie sie etwa unter [www.splittermond.de](http://www.splittermond.de) finden können. So enthält dieses Heft ein anderes und umfangreicheres Abenteuer als die normale Version, ebenso wie neue vorgefertigte Abenteurer – selbstverständlich inklusive neuer Illustrationen und Pläne. Somit bietet dieses Heft auch all denen Mehrwert, die bereits in **Splittermond** hereingeschnuppert haben und nun weitere spannende Abenteuer erleben oder neue Charaktere kennenlernen möchten.

Wir wünschen Ihnen in jedem Fall viel Spaß in Lorakis, der Welt von **Splittermond**. Mögen die Würfel Ihnen immer hold sein!

*Ihr Splittermond-Team*

---

## Impressum

**Redaktion:** Chris Gosse, Tilman Hakenberg, Uli Lindner, Adrian Praetorius

**Texte:** Chris Gosse, Tilman Hakenberg, Nicole Heinrichs, Benjamin Hoppe, Sascha Hoppenrath, Franz Janson, Uli Lindner, Adrian Praetorius, Lars Reißig, Rowan Sommer, Frank Übe, Robin Villhauer

**Lektorat:** Tilman Hakenberg, Uli Lindner, Stefan Unteregger

**Korrektorat:** Nicole Heinrichs, Lars Schiele

**Mit Dank an:** Klaus Adrian, Gero Ebling, Stefan Unteregger und alle Testspieler

**Coverillustration:** Florian Stitz

**Innenillustrationen:** Helge Balzer, FuFu Frauenwahl, Andrew Hepworth, Chris Kuhlmann, Florian Stitz, Sebastian Wagner, Sebastian Watzlawek

**Karten:** Robert Altbauer, Tilman Hakenberg

**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, die die Völker von Lorakis von den Ketten ihrer Drachlingherrscher befreien und sie in ein neues Zeitalter führen sollte.

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.

## 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 Kriegerern, 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

Frank, Matthias und Katharina haben sich zu einem Splittermond-Spielabend getroffen. Frank ist hierbei der Spielleiter. Matthias spielt Fasnirr, einen Priester des Wissens, Katharina die ashurmazaanische Kriegerin Rashaan.

Rund um den Blinden Wald sind in Ashurmazaan Menschen verschwunden. Nur Frank als Spielleiter weiß, dass drei überraschend intelligente Nephilim, menschenähnliche Riesen, dafür verantwortlich sind, die geplanter vorgehen, als es für die tumben Kreaturen sonst üblich ist.

Er weiß auch, dass Rashaan und Fasnirr sich langsam dem Lager eines der drei Nephilim nähern.

*Frank:* „Obwohl über den Wipfeln die drei Monde hell leuchten, ist es hier zwischen den Bäumen des Blinden Waldes so dunkel, dass ihr eure Umgebung kaum vor euch sehen könnt. Vorsichtig bewegt ihr euch durch den Wald. Würfelt eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 20.“

Frank weiß zwar, dass sie sich dem Lager des Nephilim nähern, dass dieses in der Dunkelheit aber schwer zu erkennen ist. Deshalb verlangt er eine Probe (siehe S. 6). Katharinas Probe scheitert, aber Matthias hat Erfolg.

*Frank:* „Aus der Dunkelheit vor euch sind gelegentlich schwere Schritte zu hören, dazu schnaufendes Atmen. Es scheint von etwas sehr großem zu stammen.“

*Matthias:* „Ich bedeute Rashaan, stehenzubleiben. Dann sage ich: ‚Da vorne ist etwas. Irgendetwas Großes.‘“

*Katharina:* „Ich greife meinen Zackenspieß. Zu Fasnirr sage ich: ‚Bleib hier. Ich sehe mir das einmal näher an.‘ Dann versuche ich, mich möglichst leise zu nähern.“

*Frank:* „Würfelle eine *Heimlichkeit*-Probe.“

Um herauszufinden, ob es Rashaan gelingt, sich anzuschleichen, wird eine weitere Probe gewürfelt. Sie schlägt fehl.

*Frank:* „In der Dunkelheit übersiehst du einen trockenen Ast am Boden, und es knirscht laut. Die Geräusche vor euch halten kurz inne, dann ertönt ein markerschütterndes Brüllen. Aus dem Unterholz bricht eine riesige Kreatur hervor: ein Nephilim, ein gewaltiges, menschenähnliches Wesen, das eine Keule in der Faust schwingt.“

*Katharina:* „Mist! Ich reiße meinen Schild hoch und mache mich für den Angriff bereit. Fasnirr! Bleib zurück!“

*Matthias:* „Ich greife nach meinem Amulett und bereite den Zauber *Eiserne Aura* vor, um Rashaan zu schützen.“

Matthias' muss wieder eine Probe würfeln. Der Zauber gelingt, und ein magischer Schutz umgibt die Kriegerin.

*Frank:* „Der Nephilim schlägt mit der riesigen Keule nach dir.“

*Katharina:* „Ich bin bereit!“

Ob es den beiden Abenteurern gelingt, den mächtigen Nephilim niederzustrecken, hängt von ihren Entscheidungen und von Frank als Spielleiter ab – und natürlich von der Gunst der Würfel.

# 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 trennen 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 miteinander 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, mit samt 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 *Dalmarische Reich* erschüttert.

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. Unmengen 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 Provinzherrn 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 Land für Abenteuer: Ashurmazaan

Direkt in Pash Anar liegt Ashurmazaan, ein Teilreich des mächtigen Farukan, Heimat tapferer Krieger und wissbegieriger Gelehrter gleichermaßen. Die alten Ideale von Ehrenhaftigkeit, Wahrhaftigkeit und Mut gelten nirgendwo in Farukan mehr als hier, und die Ashurmazaanis sind stolz auf ihr Land und ihr Streben nach Ehre.

Zwischen Steppen und Weiden, Sümpfen und Wäldern warten hier zahlreiche Abenteuer auf tapfere Reisende. Ob man in den Straßen der Hauptstadt Ezteraad alten Geheimnissen nachspürt, im Blinden Wald gegen gewaltige Nephilim kämpft oder sich Pferderennen in Zirahya liefert: In Ashurmazaan gibt es immer etwas zu tun.

# 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 Eigenschaften

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 zur Kanalisierung 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 28 beschrieben.

## Mondsplitter

Spielercharaktere in *Splittermond* tragen die Macht eines Teils des geborstenen Mondes in sich. Diese Mondsplitter verleihen ihnen einige besondere Fähigkeiten. Sie werden jeweils bei den Beispielabenteurern (Seite 28) 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 werden als Bonus die Werte in zwei beteiligten Attributen sowie die Punkte in der jeweiligen Fertigkeit hinzugezählt. Hierbei muss ein Zielwert (die *Schwierigkeit*) erreicht oder übertroffen werden. Gelingt dies, ist die Probe erfolgreich; misslingt dies, scheitert sie.

**Fertigkeitspunkte + Attribut 1 + Attribut 2 + 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.
9 bis 14	3 bis 4	<i>Gut gelungen:</i> Die Aktion gelingt deutlich besser als geplant, und bringt starke positive Begleitumstände mit sich (Zusatzschaden im Kampf, Fokuseinsparung beim Zaubern, Zeitersparnis beim Klettern und Ähnliches).
3 bis 8	1 bis 2	<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 -8	-1 bis -2	<i>Misslungen:</i> Die Aktion schlägt fehl, das Ziel wurde in keinem Fall erreicht. Je nach Situation erwachsen leichte Konsequenzen aus dem Fehlschlag.
-9 bis -14	-3 bis -4	<i>Schwer misslungen:</i> Die Aktion ist ein totaler Fehlschlag, aus der mittlere bis schwere Konsequenzen erwachsen.
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

Die Kundschafterin Asherah versucht, sich an einem Seil über einen Abgrund zu hangeln. Hierfür ist eine Probe auf *Athletik* notwendig, die Schwierigkeit ist 15. Der Fertigkeit *Athletik* sind die Attribute *Stärke* und *Beweglichkeit* zugeordnet. Asherachs Punkte in *Athletik* betragen 3, ihre *Stärke* und *Beweglichkeit* jeweils 3. Ihr Gesamtbonus beträgt daher wie auf dem Charakterbogen angegeben  $3+3+3 = 9$ . Auf diesen Wert kommt ein Würfelwurf von  $2W10$ . Asherachs Spielerin würfelt 8 und 4, also ein Ergebnis von 12. Insgesamt hat sie eine 21 erreicht – die Probe liegt 6 Punkte über der Schwierigkeit und ist daher mit 2 Erfolgsgraden gelungen. Der Spielleiter lässt sie 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 und stürzt. 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 Fertigkeitswert. 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. Für jede gelungene Probe erhält der Abenteurer 1 Fortschrittspunkt +1 weiteren pro Erfolgsgrad. Es muss eine bestimmte Anzahl von Fortschrittspunkten erreicht werden (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 einschätzt.

zen 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.

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

**Klingen Waffen (BEW+STÄ):** *Klingen Waffen* beschreibt den Umgang mit Dolchen, Schwertern, Säbeln oder Zweihandschwertern.

**Ketten Waffen (BEW+INT):** Unter *Ketten Waffen* fallen etwa Morgensterne, aber auch exotische Waffen wie die albische Kettensichel.

**Stangen Waffen (BEW+STÄ):** *Stangen Waffen* ist die Fähigkeit, Speere und andere lange Waffen zu führen.

**Schuss Waffen (BEW+INT):** Unter *Schuss Waffen* fallen vor allem Bögen und Armbrüste.

**Wurf Waffen (BEW+STÄ):** *Wurf Waffen* sind Wurfdolche, -messer und -äxte, aber auch geworfene Speere.

### Profane 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 (VER+MYS):** *Arkane Kunde* wird benötigt, wenn magische Phänomene eingeschätzt und beurteilt werden sollen.

**Athletik (STÄ+BEW):** *Athletik* umfasst die meisten körperlichen Aktivitäten wie Klettern, Laufen, Schwimmen und Springen.

**Diplomatie (AUS+VER):** *Diplomatie* wird eingesetzt, um Verhandlungen zu führen oder mit der Oberschicht zu interagieren.

**Empathie (VER+INT):** *Empathie* wird eingesetzt, um andere Personen einzuschätzen.

**Entschlossenheit (AUS+WIL):** Mit *Entschlossenheit* kann man geistigen Beeinflussungen und Versuchungen widerstehen.

**Fingerfertigkeit (BEW+AUS):** *Fingerfertigkeit* ist die Fähigkeit, Taschenspielertricks aufzuführen oder andere zu bestehlen.

**Geschichte und Mythen (VER+MYS):** *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.

**Jagdkunst (KON+VER):** *Jagdkunst* umfasst alle Fähigkeiten, um Tiere in der Wildnis zur Strecke zu bringen und dadurch Nahrung zu erlangen. Auch das Spurenlesen fällt hierunter.

**Naturkunde (VER+INT):** *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.

**Überleben (KON+INT):** *Überleben* ermöglicht es, sich in der Wildnis zu orientieren oder Lagerplätze zu finden.

**Wahrnehmung (WIL+INT):** *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.

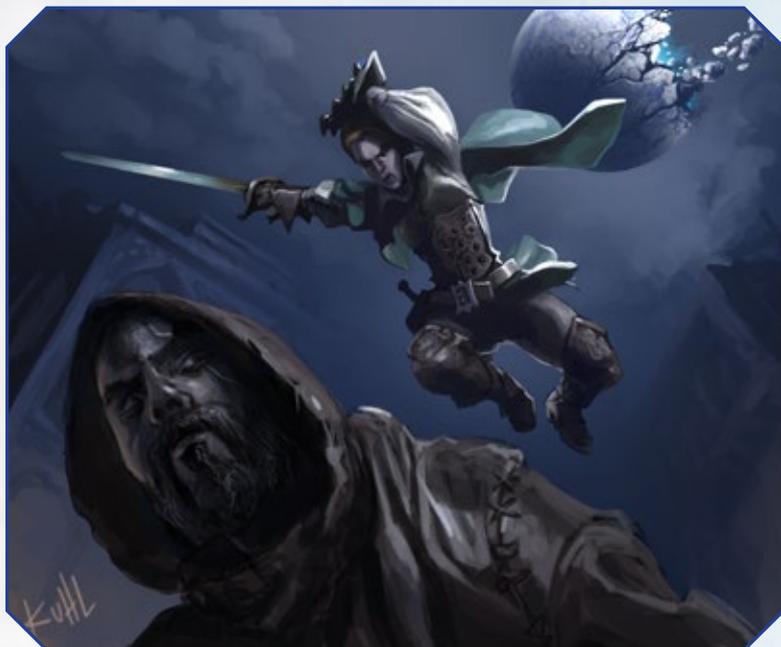
**Natur (MYS+AUS):** *Naturmagie* erlaubt die Manipulation und Verzauberung von Tieren und Pflanzen.

**Schatten (MYS+INT):** *Schattenmagie* gibt dem Zauberer Macht über die Dunkelheit.

**Schutz (MYS+AUS):** *Schutzmagie* kann vor Gefahren bewahren.

**Stärkung (MYS+STÄ):** Mit *Stärkungsmagie* kann ein Zauberer die Fähigkeiten von sich oder anderen verbessern.





## Meisterschaften

Meisterschaften sind besondere Fähigkeiten eines Abenteurers, die üblicherweise 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 werden im **Splintermond**-Regelwerk zu finden sein, 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

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

### Klingengewaffen

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

### Schusswaffen

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

**Zielschuss:** Dieses Manöver verursacht 1W6 zusätzlichen Schaden. Zuvor muss der Abenteurer mindestens eine *Zielen*-Handlung ausgeführt haben.

### Stangengewaffen

**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.

### Alchemie

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

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

### Arkane Kunde

**Arkane Verteidigung:** Wenn der Abenteurer einen Zauber, der gegen ihn gewirkt wird, erfolgreich mit einer *Arkane Kunde*-Probe gegen die Schwierigkeit des Zaubers identifiziert (kein Zeitaufwand), erhält er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf Verteidigung, Geistigen Widerstand oder Körperlichen Widerstand gegen diesen.

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

### Athletik

**Kletteraffe:** Der Abenteurer erhält einen Bonus von +3 auf alle *Athletik*-Proben zum Klettern.

### 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*.

### Geschichte und Mythen

**Bücherrarr:** Der Gelehrte ist besonders gut bei der Recherche. Wenn er in einer Bibliothek recherchiert oder forscht, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine *Geschichte und Mythen*-Probe.

### Heilkunde

**Diagnose:** Der Heiler kann den Gesundheitszustand 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 kann sich zugleich schnell und leise bewegen. Er kann, während er eine *Heimlichkeit*-Probe durchführt, seine volle Geschwindigkeit nutzen, statt sich nur mit halber Geschwindigkeit zu bewegen.

**Schwerpunkt Natürliche Umgebung:** Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle *Heimlichkeit*-Proben in der freien Natur.

### Jagdkunst

**Unermüdlicher Verfolger:** Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Jäger seine Beute gefunden hat. Er erhält einen Bonus in Höhe von +3 beim Verfolgen einer Spur.

### Naturkunde

**Jäger:** Der Abenteurer erhält gegen eine bestimmte Tierart einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Angriffe, *Wahrnehmung* und *Jagdkunst*.

### Redegewandtheit

**Ablenken:** Der Abenteurer kann die Aufmerksamkeit seiner Gegner kurzfristig ablenken, um sich zu verbergen oder die Beine in die



Hand zu nehmen. Gelingt seine Probe auf *Redegewandtheit* gegen den *Geistigen Widerstand* des Gegners, kann er seine Bewegung durchführen, ohne von diesem Gegner *Gelegenheitsangriffe* zu erhalten. Ist ein Versteck innerhalb seiner Reichweite, kann er sich auch zu verbergen versuchen.

#### Schlösser und Fallen

**Aufmerksam:** Der Abenteurer hat die Begabung, schnell seine Umgebung zu erfassen. Wenn er einen Raum betritt, kann er sofort eine *Wahrnehmung*-Probe (Schwierigkeit 20) ablegen. Sucht er später in diesem Raum nach Fallen, erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf das Finden.

#### Straßenkunde

**Gerüchte aufschnappen:** Der Abenteurer hat ein offenes Ohr für die Gerüchte, die in einer Stadt umgehen und vermag es die falschen von den richtigen zu unterscheiden. Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten, wenn er *Straßenkunde* einsetzt, um Gerüchte aufzuschneiden.

**Schwarzmarkt:** Der Abenteurer kennt sich damit aus, Diebesgut zu verkaufen oder illegale Dinge zu kaufen. Er erhält einen Bonus von 10%. Diesen kann er entweder einsetzen, um Waren teurer zu verkaufen oder billiger einzukaufen.

#### 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 besonders gut. In einer solchen Umgebung erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben, da er genau weiß, worauf er achten muss.

#### 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 anrichten, richten 1 Punkt Feuerschaden zusätzlich an.

#### Kampfmagie

**Fernzauberer:** Die Grundreichweite aller Kampfzauber wird verdoppelt.

#### Schutzmagie

**Eiliger Schutz:** Der Zauberer kann mit schierer Willenskraft Schutzzauber schneller aufbauen. Er kann 1 Fokuspunkt *verzehren*, um die Auslösezeit um 2 Ticks zu reduzieren (bis zu einem Minimum von 1 Tick).

**Zauberkenner:** Der Zauberer ist geübt darin, Zauberwirkungen zu erkennen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Arkane Kunde*-Proben, die dem Erkennen eines bereits gewirkten Zaubers dienen.

#### Stärkungsmagie

**Übertragung der Kraft:** Der Zauberer kann kanalisierte Stärkungszauber auf bis zu WIL Gefährten ausdehnen, indem er pro weiterer Person zusätzliche Fokuspunkte (in Höhe der Zauberkosten) kanalisiert.

## Kämpfe

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

**Splittermond** 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.

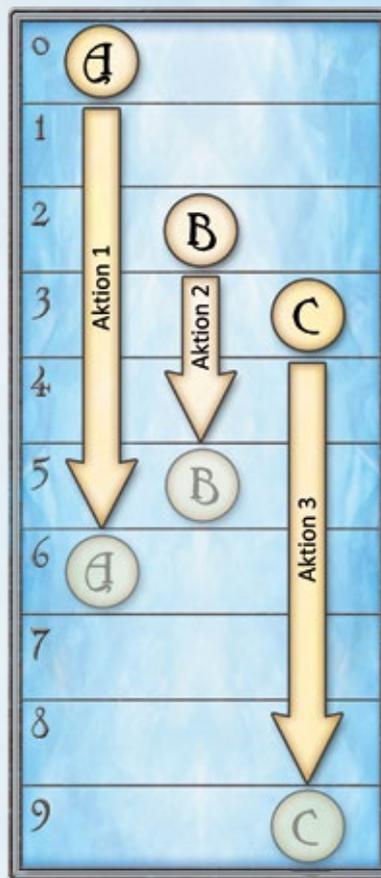
## Der Zeitstrahl

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 Initiativwurfs (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 Bogen spannen). 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 spannen/vorbereiten	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	sofortig	
Zauberspruch vorbereiten	nach Zauber	kontinuierlich	
Zauberspruch auslösen	3 Ticks	sofortig	
Zielen	2-6 Ticks	kontinuierlich	+1 bis +3 auf Fernkampfangriff

### Beispiel

Rashaan (Stangenwaffen 6, Beweglichkeit 4, Stärke 3) greift mit ihrem Zackenspieß einen Rattling (Verteidigung 21) an. Sie würfelt mit 2W10 eine 5 und eine 8 für ein Ergebnis von 13. Damit hat sie ein Gesamtergebnis von 26: 5 Punkte über der Verteidigung des Rattlings und damit 1 Erfolgsgrad.

Der Zackenspieß hat Waffengeschwindigkeit 11 und verursacht einen Schaden von 1W6+5. Rashaan richtet also dank des Erfolgsgrads 1W6+6 Punkte Schaden an. Sie würfelt eine 4, also erhält der Rattling 10 Punkte Schaden.

Da die Waffengeschwindigkeit des Zackenspießes 11 beträgt und Rashaan Rüstung und Schild trägt, die ihre Handlungen um 1 verlangsamen, darf sie 12 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 Angriff angesagt werden. Pro eingesetztem Manöver erhält der Angriff 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.

## 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 zurücklegen, die bis zu seiner halben Geschwindigkeit entspricht. 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 eine aktive Abwehr, 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

Nachdem er schon verletzt ist, will der Rattling (Klingenswaffen insgesamt 10) den nächsten Angriff Rashaans lieber mit seinem Säbel aktiv parieren. Er würfelt daher eine Probe gegen 15 und erreicht ein Gesamtergebnis von 22. Damit ist er 7 Punkte (2 Erfolgsgrade) über der Schwierigkeit von 15. Rashaans Schwierigkeit für den Angriff ist daher 24 statt 21 (die Verteidigung ist um insgesamt 3 Punkte erhöht worden).

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 von +3 auf seine Proben (mehrere taktische Vorteile sind nicht kumulativ).

## Fernkampf

Im Fernkampf verläuft der Angriff etwas anders als der mit einer Nahkampfwaffe, da hier die Waffe zunächst bereit gemacht werden muss. Ein Bogen etwa muss gespannt werden, bevor man ihn abfeuern kann. Das Bereitmachen ist eine kontinuierliche Handlung und dauert die Waffengeschwindigkeit in Ticks. Erst danach kann der Abenteurer in seiner nächsten Handlung das Ziel ansagen und die Waffe abfeuern, was drei Ticks dauert.

Bewegte Ziele mit einer Fernkampfwaffe anzugreifen, erhöht die Schwierigkeit der Probe um 3 Punkte. Ziele, bei denen mehr als die Hälfte der üblichen Trefferfläche von einem Hindernis verdeckt ist, sind ebenfalls nur mit einer um 3 Punkte erhöhten Schwierigkeit zu treffen. Ein Schütze kann *zielen*: Wendet er für seinen Angriff zusätzliche Ticks auf, erhält er einen Bonus von +1 auf den Schuss pro zwei aufgewendeter Ticks (bis zu einem Maximalbonus von +3). Das Ziel dieser Handlung muss vor den ersten aufgewendeten Ticks angesagt werden. Eine unmodifizierte Probe reicht lediglich innerhalb der Grundreichweite der Waffe aus. Wer weiter schießen möchte, muss dafür





bald 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*.) Einige Zauber ermöglichen es, freiwillig zusätzliche Punkte zu *verzehren*, um eine erhöhte Wirkung zu erzielen.

### 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 (auch mehrfach):

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

☞ die *Wirkungsdauer* um ihren Grundwert erhöhen

☞ die *Reichweite* um ihren Grundwert erhöhen

☞ bei direkt *Schaden* verursachenden Zaubern diesen um einen Punkt erhöhen

### 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 Zauberkräft 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 (Spruch)

**Schwierigkeit:** Verteidigung des Ziels

**Kosten:** 4V1

**Zauberdauer:** 4 Ticks

**Reichweite:** 10 m

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

### Flamme (Spruch)

**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 (Spruch)

**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 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, richtet die Waffe insgesamt 2 Punkte zusätzlichen *Feuerschaden* an.

**Wirkungsdauer:** kanalisiert

### Flammenherrschaft (Ritus)

**Schwierigkeit:** 21

**Kosten:** K8V2

**Zauberdauer:** 4 Minuten

**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 2 zusätzliche Fokuspunkte *verzehrt*, kann er ein größeres Feuer kontrollieren (bis zur Größe eines brennenden Hauses).

**Wirkungsdauer:** kanalisiert

### Schutz vor Feuer (Spruch)

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** K4V1

**Zauberdauer:** 1 Tick

**Reichweite:** Zauberer

**Wirkung:** Der Zauberer erhält eine *Schadensreduktion* in Höhe von 4 Punkten gegen *Feuerschaden*.

**Verzehren:** Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhöht sich die *Schadensreduktion* auf 6 Punkte.

**Wirkungsdauer:** kanalisiert





## Kampf

### Gegenstand beschädigen (Ritus)

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** 1

**Zauberdauer:** 1 Minute

**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 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhöht sich der Schaden der Waffe um 1 Punkt.

**Wirkungsdauer:** kanalisiert

### Magischer Schlag

**Schwierigkeit:** Verteidigung des Ziels

**Kosten:** 4V1

**Zauberdauer:** 4 Ticks

**Reichweite:** 10 m

**Wirkung:** Das Ziel wird von einer unsichtbaren magischen Attacke getroffen und erleidet 2W6 Punkte Schaden.

### Rankenpfeil (Spruch)

**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 2 zusätzliche Fokuspunkte *verzehrt*, erhöht sich der Malus auf 4 Punkte.

**Wirkungsdauer:** kanalisiert

## Natur

### Freund der Tiere (Spruch)

**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 (Spruch)

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** K4V1

**Zauberdauer:** 2 Ticks

**Reichweite:** Berührung

**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 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, die ihn verbergen. *Wahrnehmung*-Proben um ihn mit den Augen zu entdecken erhalten einen Malus in Höhe von 4 Punkten, sofern er sich nicht bewegt.

**Verzehren:** Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, gilt der Malus auch bei Bewegung des Zauberers.

**Wirkungsdauer:** kanalisiert

### Schattenschleier (Spruch)

**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

## Schutz

### Eiserne Aura

**Schwierigkeit:** 21

**Kosten:** K8V2

**Zauberdauer:** 9 Ticks

**Reichweite:** Zauberer

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

**Verzehren:** Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, können bis zu fünf Personen bestimmt werden.

**Wirkungsdauer:** kanalisiert

**Wirkungsbereich:** 5 m

### Kleiner Magieschutz

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** K1

**Zauberdauer:** 1 Tick

**Reichweite:** Zauberer

**Wirkung:** Gegen den Zauberer gerichtete Zauber erhalten einen Malus in Höhe von 1 Punkt.

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

**Wirkungsdauer:** kanalisiert

### Magische Rüstung

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** K4V1

**Zauberdauer:** 1 Tick

**Reichweite:** Zauberer

**Wirkung:** Der Zauberer umhüllt seinen Körper mit einer schimmernden Schicht aus purer Magie, die seine *Verteidigung* um 2 Punkte erhöht.

**Verzehren:** Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, beträgt die Erhöhung 3 Punkte.

**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 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, können bis zu fünf Personen bestimmt werden.

**Wirkungsdauer:** kanalisiert

**Wirkungsbereich:** 5 m

### Ausdauer stärken

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** K1

**Zauberdauer:** 1 Tick

**Reichweite:** Zauberer

**Wirkung:** Während der Wirkung des Zauberers ermüdet der Zauberer durch keinerlei gewöhnliche körperliche Anstrengung.



**Verzehren:** Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhält er zusätzlich einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle *Zähigkeit*-Proben.

**Wirkungsdauer:** kanalisiert

**Härte (Spruch)**

**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

## 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:** 50 Kupfermünzen (1/2 Silberstück)

**Wirkung:** Der Trank heilt sofort nach Einnahme 4 Lebenspunkte.

**Starker Heiltrank**

**Schwierigkeit:** 22

**Materialkosten:** 1 Lunar (Silberstück)

**Wirkung:** Der Trank heilt sofort nach Einnahme 8 Lebenspunkte.

**Stärkungspulver**

**Schwierigkeit:** 20

**Materialkosten:** 50 Kupfermünzen

**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:** 50 Kupfermünzen



**Wirkung:** Das Pulver 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:** 1 Lunar

**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.



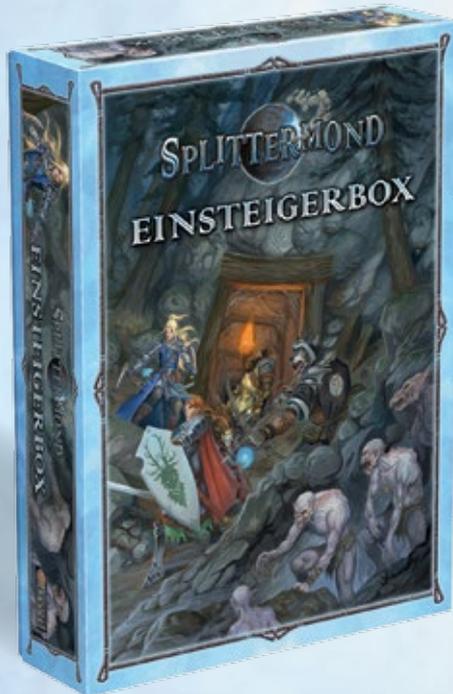
## Ein Ausblick

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.

### Produktübersicht

Hier finden Sie einen kleinen Ausblick auf die wichtigsten Erscheinungen für Splittermond. Die Produkte sind über jeden Buchladen, Online-Versand oder direkt beim Verlag auf der Seite [www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de) zu finden. PDF-Versionen der Produkte können Sie unter <http://shop.uhrwerk-verlag.de> erwerben.

### Die Einsteigerbox



Die Einsteigerbox wurde speziell auf die Bedürfnisse von Rollenspiel-Einsteigern im Allgemeinen und Splittermond-Einsteigern im Speziellen zugeschnitten. In einer handlichen A5-Box finden Sie ein vereinfachtes Regelwerk, eine Beschreibung der Spielumgebung, Regeln für die Charaktererschaffung, Tipps für Spielleiter, eine vierteilige Abenteuerkampagne und jede Menge Zusatzmaterial wie Karten, Würfel und Marker für die Tickleiste. Für den Einstieg in Splittermond genau das Richtige!

**Preis:** 24,95 €

### Splittermond: Die Regeln

**Splittermond: Die Regeln** 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 Abenteuerer und nützliche Hinweise für den Spielleiter.

Dies ist also der „Kernband“ von *Splittermond*: Wenn Sie Ihre Erfahrungen mit dem Spiel ausbauen und erweitern wollen, ist dieses Buch genau das Richtige für Sie. Und falls Sie nur einmal reinschnuppern wollen: Die PDF-Ausgabe finden Sie kostenlos auf [www.splittermond.de](http://www.splittermond.de) zum Download.

**Preis:** 39,95 € (Hardcover) / 19,95 € (Taschenbuch) / kostenlos (PDF-Ausgabe)

### Splittermond: Die Welt

**Splittermond: Die Welt** konzentriert sich auf die Beschreibung von Lorakis. In ihm finden Sie zahllose Informationen über die unterschiedlichen Reiche der Spielwelt, von Dragorea über Takasadu bis hin zu Pash Anar, Arakea und der Smaragdküste. Völker, Kulturen, Geheimnisse und Legenden erwarten Sie hier, zusammen mit allgemeinen Informationen über den Stand von Technik, Wissenschaft, Handel, Wirtschaft und Verkehr. Abgerundet wird der Weltband von einigen wenigen ergänzenden Regeln, zum Beispiel neuen Kulturen für die Erschaffung Ihres Abenteuerers.

**Preis:** 39,95 €

### Abenteuer

Was wäre eine Rollenspielwelt ohne Abenteuer? Natürlich können Sie, gerade mit **Die Regeln** und **Die Welt** als Basis, jede Menge eigener spannender Herausforderungen erfinden, die Sie als Spielleiter Ihren Spielern vorsetzen können. Wir bieten Ihnen jedoch auch selbst Abenteuer an, mit denen Sie die Welt von Splittermond hautnah erleben können.

Ganz gleich, ob Sie in **Das Geheimnis des Krähenwassers** dem Ursprung einer mysteriösen Seuche auf die Spur kommen, in **Der Fluch der Hexenkönigin** alten Prophezeiungen nachstöbern oder **Die Seidene Stadt** auf ihrer langen Reise durch den Osten von Lorakis begleiten – jede Menge Herausforderungen sind garantiert.

**Preis:** 12,95 € je Abenteuer

### Weitere Produkte

Viele weitere Produkte sind bereits erschienen. Der **Spielleiterschirm**, das **Tickleisten-Set** und die **Zustandskarten** helfen dabei, auch in hitzigen Situationen immer die Übersicht zu behalten, der Erweiterungsband **Mondstahlklingen** bietet zahllose neue Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände, das Buch **Jenseits der Grenzen** beschreibt die mysteriösen Feenwelten von Lorakis – und auch darüber hinaus gibt es noch viel zu entdecken.

### Weitere Informationen

Die neuesten Informationen zu Splittermond, aber auch Bilder, Kurzgeschichten und Downloads finden Sie auf unserer Website [www.splittermond.de](http://www.splittermond.de). Oder schauen Sie doch einfach mal in unserem Forum vorbei: Auf [forum.splittermond.de](http://forum.splittermond.de) finden Sie eine lebendige Community, in der auch die Autoren des Spiels rege aktiv sind.

# Einsteiger-Abenteuer: Die Federn des Feiglings

von Benjamin Hoppe

## Überblick

In Farukan tragen die Einheimischen zum Zeichen ihrer persönlichen Ehre Pfauenfedern – und es heißt, in Ashurmazaan, im Herzen des gewaltigen Reiches, werden diese Schmuckstücke häufiger und zahlreicher verdient als in den Nachbarländern.

Doch es gibt auch die Schattenseite. Jene, die in den Augen ihrer Nachbarn ihre Ehre verlieren, verlassen ihre Heimat und gehen nach *Baghatir*, eine Stadt der Ausgestoßenen in den Sümpfen des Ostens.

„Die Federn des Feiglings“ führt die Abenteurer auf der Suche nach einem entehrten, jungen Mann von den prächtigen Straßen der Hauptstadt *Ezteraad* in die dreckigen Gassen Baghatirs. Hier stellen sie fest, dass der Mann Opfer einer Intrige wurde, die nur in dessen Heimat aufgeklärt werden kann. Wird es den Abenteuern gelingen, die Intriganten aufzuhalten und den Namen des Entehrten reinzuwaschen?

## Hintergrund

Vor wenigen Monaten ließen sich die *Kefiri*, eine Großfamilie aus dem südlichen Shahirat Aitushar, in der Stadt *Zirahya* nieder, die für ihre Pferdezucht berühmt ist. Begierig, sich schnell eine Machtbasis aufzubauen, beobachtete das Familienoberhaupt *Adnan Kefiri* eine Zeit lang seine Nachbarn nach guten Gelegenheiten und möglichen Schwachstellen. Seine Wahl fiel schließlich auf die Familie des Händlers *Atosh*, dessen unverheiratete Nichte *Zahira* eine reiche Mitgift bei einer Eheschließung versprach. Unglücklicherweise hatte es Atosh jedoch nicht eilig, seine Nichte zu verheiraten und so entschlossen sich die *Kefiri* durch eine hinterhältige Intrige, eine Notsituation zu schaffen.

*Hamat*, Atoshs Neffe, wurde von *Alaira Kefiri*, einer Nichte Adnans verführt und von seinen Pflichten bei der Bewachung der Koppeln abgehalten. Mit der Hilfe einer gekauften Wache überfielen die *Kefiri* den Hof, stahlen mehrere Fohlen und töteten zwei weitere Wachen. Der gekaufte Mann unterstellte dem verschwundenen *Hamat* Feigheit und die Manipulationen seiner vermeintlichen Geliebten führten dazu, dass *Hamat* um sein Leben fürchtend nach Baghatir floh.

Dummerweise bewies er damit in den Augen seiner Familie, vor allem aber seiner Nachbarn, seine Schuld. Während die *Kefiri* mit ihrem Einfluss den schlechten Ruf des Neffen langsam auf die ganze Familie ausdehnen, um am Ende als Retter in der Not dazustehen, hat *Hamat* nur noch seine Schwester *Zahira* als Verbündete, die als einzige an seine Unschuld glaubt und Abenteurer anwirbt, um ihn zu finden.

## Einstieg ins Abenteuer

*Ezteraad*, die prachtvolle Hauptstadt Ashurmazaans, liegt im Südwesten des Landes. Ihre mächtigen, weißen Stadtmauern beeindrucken den Reisenden bereits aus der Ferne. Mehrere breite Alleen mit kleinen Parkanlagen in ihrer Mitte durchziehen die Stadt und treffen sich im Zentrum, wo auf einem flachen Plateau der strahlende *Weißer Palast* liegt, von dem *Shahir Daryanush II.* die ganze Stadt überblicken kann. Zu Füßen des Plateaus liegt das Hauptquartier des allgegenwärtigen *Ordens des Weißen Löwen*, der in kleinen Einheiten durch die Stadt patrouilliert und auf dem Großen Platz vor dem Pa-

### Der Farukanische Ehrenkodex

Die Einhaltung der Tugenden des Ehrenkodex ist den Ashurmazaanis ein göttliches Gebot des Schutzgottes des Landes, *Rahidi*. Eine Missachtung führt schnell zu Gesichtsverlust und kann im gesellschaftlichen Ausschluss enden. Jemanden der Ehrlosigkeit zu beschuldigen ist in Ashurmazaan eine noch größere Beleidigung als in anderen Gebieten Farukans. Der Farukanische Ehrenkodex in Ashurmazaan besagt:

- ☞ Ehrenhaft ist, wer nicht heimtückisch einen Konflikt austrägt.
- ☞ Ehrenhaft ist, wer stets versucht Höheres zu erreichen, dabei aber nicht seine Freunde vergisst.
- ☞ Ehrenhaft ist, wer treu und ehrlich ist.
- ☞ Ehrenhaft ist, wer die Staatsgötter ehrt und auch sonst keine Götter beleidigt.
- ☞ Ehrenhaft ist, wer Schutzbefohlene gut behandelt und ihnen kein Unrecht tut.

last seine Paraden abhält. Gleich daneben liegt der prachtvolle Tempel *Rahidis*, dem Schutzgott Ashurmazaans, mit seiner großen Bibliothek. Die Bewohner *Ezteraads* sind stolz auf ihren Wohlstand und zeigen dies durch verzierte Türme und Kuppelbauten oder teure Materialien an ihren Häusern.

Jenseits der Hauptstraßen hingegen liegen unzählige kleine, verwinkelte Gassen, die für den Unkundigen schnell zu einem wahren Labyrinth werden. Hier zeigt sich das andere Gesicht der Stadt. Alles was notwendig, aber unansehnlich ist, wird in diesen Gassen verborgen. Nicht weit vom Zentrum entfernt liegt am Rande der Prachtallee das Gasthaus *Zum Weißen Löwen*, ein über die Grenzen Ashurmazaans bekannter Treffpunkt für Abenteurer, Söldner und Glücksritter jeder Art – in dem auch die Abenteurer eingekehrt sind.



## Das Gasthaus Zum Weißen Löwen

Das Gasthaus erstreckt sich über zwei Etagen und das Erdgeschoss. Der Eingang befindet sich seitlich im Durchgang zum Hof, wo sich der Stall und die Treppe zu den Obergeschossen befinden. In den oberen Stockwerken sind mehrere einfach eingerichtete Schlafsäle und Einzelzimmer. Der „Löwe“ ist günstig, aber nie billig.

Im Erdgeschoss befindet sich der große Schankraum sowie die Küche. Der Schankraum ist einfach, aber gemütlich eingerichtet und bietet Platz für bis zu 40 Gäste. An den Wänden hängen zahlreiche Trophäen wie ausgestopfte Tierschädel, Waffen oder alte Karten, alles Überbleibsel, die der Wirt *Omar* in seiner Zeit als Abenteurer gesammelt hat. Omar, der Weiße Löwe, ist ein kräftiger Mann um die fünfzig, der sich regelmäßig zu seinen Gästen begibt und Geschichten seiner Heldentaten preisgibt. Lediglich die Geschichte von dem Schrecken, der seine prachtvolle, einstmals dunkle Mähne schneeweiß werden ließ, erzählt er trotz häufiger Bitten nie.

Der Schankraum ist häufig mit Abenteurern gefüllt, die sich hier von ihrer letzten Reise erholen oder sich auf eine neue vorbereiten. Auch mögliche Auftraggeber finden sich hier ein. Diese große Anzahl an rauen Gesellen hat dem Gasthaus im Volksmund den Namen „Höhle des Löwen“ eingebracht.

### Eine verzweifelte Schwester

Die Abenteurer befinden sich gemeinsam im Gasthaus „Zum Weißen Löwen“. Sie sitzen an diesem Abend an einem der großen Tische in der Mitte des Schankraums, da die kleineren, privateren Tische an den Wänden alle besetzt sind.

Omar und seine drei Kellnerinnen *Safiyé* (Alb, hübsch, schüchtern), *Nisha* (Mensch, jung, leicht aufbrausend) und *Ayasha* (Mensch, leidenschaftlich) haben alle Hände voll zu tun, die Gäste mit Speis und Trank zu versorgen.

Während die Abenteurer ihre Mahlzeit einnehmen, betritt eine junge Frau von kaum zwanzig Jahren den Schankraum. Sie trägt einen einfachen Leinenumhang über ihrer Kleidung, der auch das geflochtene, dunkle Haar bedeckt. Unsicher bleibt sie einen Moment neben der Tür stehen, bevor sie sich zu Omar an den Tresen begibt. Nach einem kurzen Gespräch deutet der Wirt auf den Tisch der Abenteurer und die Frau tritt näher.

Die junge Frau ist Zahira, Nichte des Pferdehändlers Atosh aus der Stadt Zirahya. Ihr Bruder wurde kürzlich entehrt und ist seitdem verschwunden. Sie sucht Helden, die ihn finden und helfen, seine Ehre zurückzugewinnen.

### Zahiras Geschichte

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Verzeiht, Ihr Damen und Herren. Omar empfahl mir, mich an euch zu wenden. Seid ihr willens, mir zu helfen? Mein Name ist Zahira. Ich suche jemanden, der meinen Bruder finden kann. Er wurde kürzlich entehrt, der Feigheit beschuldigt und ist seitdem verschwunden. Ich brauche jemanden, der ihm hilft, die Wahrheit ans Licht zu bringen.“

Wenn die Charaktere ihre Bereitschaft zur Hilfe bekundet haben, fährt sie fort:

„Mein Bruder war nie der furchtlose Krieger, der er gerne gewesen wäre. Er kennt Furcht, keine Frage. Aber ein Feigling? Nein, das kann und will ich nicht glauben!

Aber alle anderen glauben es. Sie verspotten uns, erniedrigen die ganze Familie. Jeder spricht nur noch von Hamat, dem Feigling. Mein Onkel ist für sie nur noch Atosh, Onkel des Feiglings. Niemand will mehr für ihn arbeiten, da sie glauben, er würde sie bei Gefahr im Stich lassen, wie es mein Bruder angeblich tat. Seine Handelspartner, besonders jene in den anderen farukanischen Ländern, wenden sich von ihm ab, als hätte er eine ansteckende Krankheit. Hamats Schande ist unser aller Schande.

Wir leben im Norden, in der Stadt Zirahya, wo der Hof meines Onkels liegt. Er züchtet Pferde, die schönsten und stärksten in ganz Farukan. Wir haben mehrere Koppeln, die von den Arbeitern bewacht werden, damit die Pferde nicht fortlaufen oder sie von Banditen geraubt werden.

Vor einer Woche war mein Bruder für die Wache eingeteilt, als eine Gruppe Räuber versuchte, einige Fohlen zu stehlen. Sie töteten zwei der Wachen und die dritte wurde schwer verletzt. Sie erzählte, dass Hamat geflohen sei, kaum dass er die Angreifer gesehen habe.

Die Banditen haben fünf Fohlen gestohlen und sind entkommen. Mein Onkel war außer sich, aber er glaubte der Wache zunächst nicht. Doch Hamat tauchte nicht wieder auf. Einer der Nachbarn erzählte, er habe ihn am nächsten Tag gesehen, wie er nach Osten ritt.

Ich hörte, es gebe im Osten, in den Sümpfen, eine Stadt, in der sich viele Entehrte aufhalten. Manche sagen, das wären nur Banditen, aber wirklich reden tut niemand über Baghatir. Ich bitte euch, geht dorthin und sucht meinen Bruder. Helft ihm, seine Ehre zurückzugewinnen und meine ganze Familie wird auf ewig in eurer Schuld stehen.“

Zahira kann den Charakteren ein gezeichnetes Bild von Hamat auf einem Stück Pergament mitgeben, damit diese wissen, wie er aussieht.

### Bezahlung

Zahira hat nicht viel Geld. Sie kann allerdings einige wenige Pferde aus den Herden ihres Onkels den Charakteren als Lohn anbieten oder einen Teil des Marktwerts in Geld, etwa 30 Lunare pro Person. Die Zihraner sind in ganz Farukan für ihre Zähigkeit und Eleganz bekannt.

### Andere Motivationen, den Auftrag anzunehmen

☞ Der Weg der Ehre ist kein einfacher. Manch einer strauchelt oder fällt, doch jeder verdient eine zweite Chance und manchmal ist die Rehabilitation eines Gefallenen der Stoff, aus dem die großen Geschichten gemacht sind.

☞ Die persönliche Ehre eines Abenteurers kann ihn dazu bringen, einem Hilfesuch zu folgen. Vielleicht möchte er auch nur herausfinden, ob Hamat seiner Hilfe wert ist.

☞ Die Abenteurer könnten in Handelsbeziehung zu Zahiras Familie stehen und sich durch ihre Hilfe Vorteile bei zukünftigen Geschäften erhoffen.

☞ Ein Abenteurer aus Ashurmazaan könnte mit Hamat und Zahira verwandt sein. Hamats Schande lässt die Familie in einem schlechten Licht stehen.

# Nachforschungen

Wenn die Abenteurer den Auftrag annehmen und Zahira helfen, sollten sie noch ein wenig Wissen über Baghatir sammeln.

Hierfür können sie

☞ die Einheimischen befragen (Beispielcharaktere weiter unten)

☞ das eigene Wissen mittels einer Probe auf *Länderkunde* oder *Geschichten und Mythen* abfragen

## Wissen über Baghatir

Die Abenteurer können eine Probe auf *Länderkunde* oder *Geschichten und Mythen* gegen Schwierigkeit 20 ablegen.

ab -5 EG	Baghatir ist die Hauptstadt von Farukan und Sitz des Padishah
-1 bis -4 EG	Baghatir ist eine Spukgeschichte, die man unartigen Kindern erzählt.
Gelungen (0 EG)	Baghatir ist real und liegt irgendwo in den Sümpfen im Osten, wo der Fluss die Grenze zu Fedirin bildet. Die Stadt ist voller Gesindel.
1 EG	Die ehrlosen Bewohner sollen nachts ihren Sumpf verlassen und die Bauernhöfe der Umgebung überfallen.
2 EG	Nicht jeder in Baghatir ist ehrlos. Auch jene, die durch ein Unglück oder durch Intrigen entehrt wurden, leben dort. Manch ein Bewohner ist auch einfach nur zu arm, um von dort wegzuziehen. Es ist ein gefährlicher Ort, an dem der Stärkste regiert.
3+ EG	Angeblich soll sogar eine ehemalige Leibwache des vorherigen Shahirs jetzt in Baghatir leben. Er soll damit die Verantwortung für die nicht verhinderte Ermordung seines Herrn übernommen haben.

## Bewohner befragen

Die Abenteurer können die Bewohner Ezteraads nach Informationen zu Baghatir befragen.

Im Anschluss finden Sie einige Beispielcharaktere, die den Abenteurern begegnen, wo sie zu finden sind und welche Informationen sie ihnen mitteilen können. Omar (der Wirt) kann den Abenteurern auch einige der unten aufgeführten Namen nennen. Natürlich können Sie noch weitere Figuren einbauen.

Bei jeder Figur finden Sie aufgeführt, wo sie zu finden ist, welches Wissen sie hat, welche Probe gewürfelt werden muss und welche Kosten aufgebracht werden müssen, um dieses Wissen zu erhalten. Alternativ können Sie die Begegnungen auch rein rollenspielerisch abhandeln.

### Omar, der weiße Löwe

**Beschreibung:** Mensch, Wirt des Gasthauses Zum Weißen Löwen, ehemaliger Abenteurer, gesellig

**Wo zu finden:** Im Gasthaus Zum Weißen Löwen

**Würfeln:** *Diplomatie* oder *Redegewandtheit*, Schwierigkeit 16

**Wissen:** „Baghatir ist ein harter Ort. Er ist voller Leute, mit denen ein ehrenwerter Mann nichts zu tun haben sollte, außer, er beschützt

die Unschuldigen vor ihnen. Doch es gibt auch ein paar wenige, die ihre Ehre noch nicht aufgegeben haben. Ich hörte von einem Kult, der sich die *Büßer Ronashs* nennt und versucht, durch gute Taten die Namen seiner Anhänger reinzuwaschen.“

**Kosten:** gutes Benehmen, vielleicht einen Wein

### Nadim

**Beschreibung:** Keshabid (Gnom), Dieb, misstrauisch

**Wo zu finden:** Abbas' Taverne in der Töpfergasse beim Würfeln, auf dem Marktplatz zum Stehlen

**Würfeln:** *Straßenkunde*, Schwierigkeit 19

**Wissen:** „Baghatir ist ein guter Ort, wenn man mal für eine Weile untertauchen muss. Er wird häufig von Schmugglern genutzt, die die sichersten Wege durch die Sümpfe kennen. Versuch es bei den Höfen nahe des Flusses. Die Bauern dort haben häufig Kontakt zu ihnen.“

**Kosten:** Geld (1 Lunar), beim Stehlen erwischt, Informationen beim Glücksspiel erworben

### Faizah

**Beschreibung:** Mensch, Sipahi (Reiterkriegerin), Wache, offen und direkt

**Wo zu finden:** Auf Patrouille entlang der Alleen, in Bassams Teehaus

**Würfeln:** *Diplomatie*, Schwierigkeit 20

**Wissen:** „Warum interessiert dich die Stadt der Entehrten? Das sind alles Banditen und Gesindel dort. Du willst einem von ihnen helfen, seine Ehre zurückzugewinnen? Das ist sehr nobel von dir! Weißt du, nicht jeder dort ist ehrlos. Mein Ausbilder beim Orden des Weißen Löwen hat sich dorthin zurückgezogen. Er gibt sich die Schuld am Tod unseres vorherigen Shahirs.“

**Kosten:** bedingungslose Ehrlichkeit und ehrenvolles Benehmen

### Fida

**Beschreibung:** Vargin, ältere Händlerin, großmütterlich

**Wo zu finden:** Auf dem Marktplatz, Suppe kochen und verkaufen

**Würfeln:** *Redegewandtheit* oder *Straßenkunde*, Schwierigkeit 18

**Wissen:** „Baghatir? Kindchen was willst du denn da? Das ist nichts für dich. Ja, die Stadt gibt es wirklich. Da leben viele arme Leute, die sich kaum eine gute Suppe leisten können. Komm, koste einmal! Manche gehen dorthin, weil sie entehrt oder zu Verbrechen wurden, andere werden von Banditen dorthin als Sklaven verkauft und ein paar gehen freiwillig dorthin, um ihren Familien nicht zur Last zu fallen.“

**Kosten:** höchstens ein paar Münzen für die Suppe

### Kamil

**Beschreibung:** Varg, Kriegsveteran, heldenhaft, vernarbt

**Wo zu finden:** In den Parkanlagen seine Geschichten erzählend, im oder vor dem Weißen Löwen mit Omar Wasserpfeife rauchend

**Würfeln:** *Diplomatie* oder *Straßenkunde*, Schwierigkeit 18

**Wissen:** „Ich war schon mal da. Vor acht Jahren ungefähr, als ich einen Nephil durch den Sumpf jagte und zur Strecke brachte. Was? Ein Nephil ist ein Riese, groß, hässlich und dumm, aber wenn der zuschlägt, bleibt kein Stein auf dem anderen. Baghatir ist kein angenehmer Ort. Es gilt das Recht des Stärksten und diese setzen es durch ihre Bandenmitglieder durch. Wer sich dagegen auflehnt, hat schnell ein Messer im Rücken. Hier! Diese Narbe am Rücken ist von einem ihrer Attentäter. Du willst nicht wissen, wie der Andere danach aussah.“

**Kosten:** den einen oder anderen Becher Bier oder Wein

## Durch Ashurmazaan

Die Sümpfe, in denen Baghatir liegen soll, befinden sich im äußersten Osten des Landes an der Grenze zu Fedirin. Einen Teil der Reise können die Abenteurer auf einer viel genutzten Handelsstraße zurücklegen, bevor sie kleinere Wege nehmen müssen. Während der

Westen dicht besiedelt ist, wird die Landschaft im Osten immer wilder und die Bewohner rauer und misstrauischer. Die Reise dauert gut zwei Wochen und ist für das Abenteuer nicht relevant, daher wird sie nicht näher beschrieben. Dem Spielleiter steht es natürlich frei, hier eigene Begegnungen einzubauen.

## Banditen

Nach tagelanger Reise erreichen die Abenteurer schließlich eines Abends einen kleinen Bauernhof nahe der Sümpfe, der zwischen hügeligen Wiesen am Rande eines Bachs liegt. Die Straße, die hierhin führt, ist nur wenig mehr als ein Trampelpfad und wird offensichtlich eher selten genutzt.

Als die Abenteurer von einer Hügelkuppe auf den Hof sehen, erkennen sie in der Dämmerung mehrere Gestalten, die sich eilig zwischen den Häusern bewegen. Sekunden später gerät der Hof in Aufruhr. Fackeln werden entzündet und in Stall und Wohnhaus geworfen, so dass diese in Brand geraten.

Die Tiere werden im brennenden Stall eingesperrt und die Bewohner niedergemetzelt, wenn die Abenteurer nicht rechtzeitig eingreifen (siehe unten).

Die Banditen gehen mit äußerster Brutalität vor. Tod und Zerstörung scheint ihnen wichtiger zu sein als eine mögliche Beute.

### Banditen

LP	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW
7	18	0	16	16	5	7

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI
Unbewaffnet	8	1W6	5	7-1W6
Streitkolben	9	1W6+5	9	7-1W6

**Wichtige Fertigkeiten:** Akrobatik 5, Athletik 7, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 7

**Besonderheiten:** Die Banditen sind feige. Jedes Mal, wenn ein Bandit eine Gesundheitsstufe verliert, muss er eine *Entschlossenheit*-Probe ablegen (Schwierigkeit 15 bei der ersten Stufe, 20 bei der zweiten, 25 bei der dritten und jeder weiteren). Bei Misslingen flieht er zum nahen Banditenversteck im Wald, sofern ihm dies möglich ist.

Insgesamt greifen sechs Banditen den Hof an.

### Die Bewohner des Hofes

Auf dem Hof leben acht Personen, alle sind Menschen.

*Sabri* (Anfang 60, kahlköpfig mit Vollbart, herzlich) führt mit seiner Frau *Olcay* (Ende 50, mollig, streng) und dem Sohn *Lami* (Anfang 30, kräftig, verträumt) den Hof. Die weiteren Bewohner sind *Lamis* Frau *Fadime* (Mitte 20, hochschwanger, heißblütig), ihre beiden Töchter *Suleika* (5 Jahre) und *Jamila* (3 Jahre) sowie die Magd *Charda* (Anfang 20, blass, aufopfernd) und der Stallbursche *Wakur* (Mitte 20, sehr kräftig, etwas dumm)

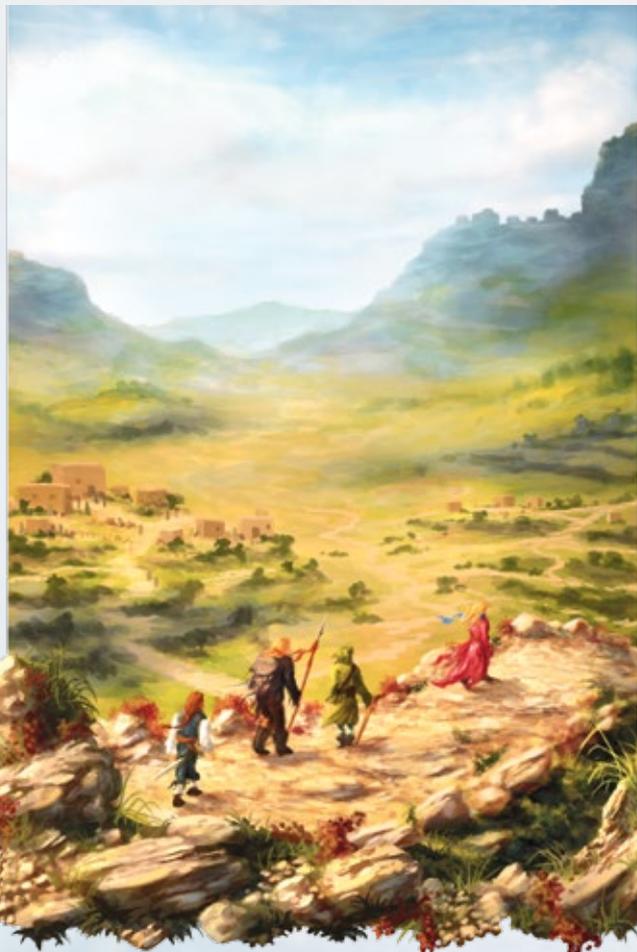
### Kampfoptionen

Als der Überfall auf den Hof beginnt, sind die Abenteurer etwa 30 Meter vom Hof entfernt.

An dieser Stelle beginnt die Initiativephase mit Tick 0. Die Abenteurer haben mehrere Möglichkeiten, wie sie handeln können.

### Hintergrund: Der Konflikt mit Fedirin

Die Banditen sind von einem Adligen aus Fedirin angeworben worden, um im Nachbarland für Unruhe zu sorgen. Der Shahir von Fedirin hat bereits öfter deutlich verkündet, dass er die Herrscherfamilie der Ashurmazaanis für unwürdige Emporkömmlinge hält. Daryanush I. hat eine neue Linie an Herrschern begründet, nachdem die alte Linie mit seinem Vorgänger ausgestorben ist und er nur sehr entfernte Verwandtschaft zu dieser aufwies. Einige wenige Ashurmazaanis ahnen die Verwicklung des Nachbarn in die Überfälle, doch fehlen die Beweise. Denn selbst wenn einer der Banditen gefangen wird und gesteht, ist seine Aussage gegen einen Adligen kaum etwas wert, und dieser kann die Beschuldigungen mühelos abstreiten.



Zu bestimmten Zeitpunkten auf der Tickleiste treten Ereignisse ein (siehe unten). Sobald die Banditen die Abenteurer bemerken, lassen sie vom Hof ab und stellen sich ihnen entgegen. Zu diesem Zeitpunkt wird auch ihre Initiative gewürfelt. Spätere Ereignisse treten dann nicht mehr ein, da die Banditen mit den Abenteuern beschäftigt sind.

**Q** Die Abenteurer haben die Möglichkeit, mit Fernkampfaffen anzugreifen. Dies macht die Banditen beim ersten Schuss auf die Neuankömmlinge aufmerksam, zwingt sie jedoch in Deckung. Zwei Banditen dringen in das Wohnhaus ein und machen Jagd auf die Bewohner. Aufgrund der Dunkelheit erhält der Fernkämpfer einen Abzug von 3 Punkten.

**Q** Die Abenteurer können offen den Hügel herunterstürmen, um in Nahkampfdistanz zu gelangen. Dies dauert 10 Ticks, macht die Banditen aber sofort (bei Tick 0) auf die Abenteurer aufmerksam. Um in der Dunkelheit nicht zu stürzen, muss jedem Abenteurer eine *Athletik*-Probe mit Schwierigkeit 18 gelingen. Bei Misslingen stolpert er und schürft sich auf (1W6 Punkte Schaden), kommt aber dennoch an.

**Q** Die Abenteurer können versuchen, sich heimlich in Nahkampfdistanz zu begeben. Dies dauert 20 Ticks. Es wird eine vergleichende Probe gewürfelt. Der Abenteurer würfelt *Heimlichkeit*, die Banditen auf *Wahrnehmung* dagegen. Hier ist die Dunkelheit auf der Seite der Abenteurer und die Banditen bekommen einen Abzug von 3 Punkten auf ihre Probe. Gelingt es den Abenteuern, sich unbemerkt zu nähern, erhalten sie einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf ihren ersten Angriff. Falls die Banditen noch nicht im Kampf mit anderen Abenteuern sind, verlieren sie beim Initiative-Wurf 10 Ticks durch die Überraschung. Die Banditen werden hier erst beim ersten Angriff auf sie auf die Bauern aufmerksam.

Natürlich können sich die Abenteurer aufteilen – es ist also durchaus möglich, dass zwei Abenteurer offen auf den Hof zustürmen, während ein weiterer sich anschleicht und ein vierter die Banditen mit Fernkampfaffen attackiert.

## Kampfverlauf ohne Eingriff der Abenteurer

**Tick 4:** Die Fackeln fliegen in den Stall und ins Wohnhaus

**Tick 8:** Sabri, Lami und Wakur kommen aus dem Haus

**Tick 9:** Die Banditen greifen die drei Bauern an und verletzen diese schwer, drängen sie ins Haus

**Tick 14:** Fadime versucht ihren Mann zu retten

**Tick 16:** Charda bringt die Kinder durch den Nebeneingang ins Freie, Olcay stürzt sich verzweifelt auf die Angreifer

**Tick 18:** Die Banditen töten die Bauern und schlagen auf die Frauen ein

**Tick 24:** Das Feuer im Stall und im Haupthaus ist so groß, dass der Abzug wegen Dunkelheit entfällt

Wenn die Abenteurer die Aufmerksamkeit der Banditen auf sich ziehen, lassen diese von den Bauern ab und nehmen sich der neuen Gefahr an. Wenn dies bis spätestens Tick 12 geschieht, können die Bauern zumindest den Brand im Wohnhaus noch löschen. Um die Tiere zu retten, müssen die Tore des Stalls bis spätestens Tick 20 geöffnet werden.

## Nach der Schlacht

Gelingt es den Abenteuern, die Bauern zu retten, sind diese ihnen sehr dankbar. Gelingt es ihnen sogar, das Wohnhaus zu retten, bekommen sie ein Bett für die Nacht und ein warmes Abendessen.

Die Verletzten werden verbunden und gepflegt. In dieser Nacht kommt Fadimes Sohn zur Welt, der Zafer („Sieg“) genannt wird. Sollte einer der Abenteurer durch besonderes Kampfgeschick aufgefallen sein, kann das Kind auch nach diesem benannt werden.

Am nächsten Morgen suchen die Bauern nach den Tieren, die möglicherweise aus dem Stall entkommen konnten, und beginnen, den Schaden zu reparieren. Die Abenteurer sind Gäste der Familie, solange sie es möchten. Wenn sie erfahren, dass die Abenteurer nach Baghatir möchten, können sie Hilfe anbieten. Sie kennen sich gut genug in den Sümpfen aus, dass die *Überleben*-Proben (siehe nächsten Abschnitt) einen Bonus in Höhe von 2 Punkten erhalten.

## Durch die Sümpfe

Die Sümpfe sind kein angenehmer und schon gar kein sicherer Ort. Die kleinen Pfade sind morastig und teilweise überflutet. Vereinzelt feste Abschnitte werden durch große Wasserlöcher abgelöst. Große Mangrovenbäume wachsen am Rande von endlosen Schilffeldern. Es ist warm und die hohe Luftfeuchtigkeit sorgt für dichte Nebelfetzen, die die Sicht auf wenige Meter reduzieren und aus verschlungenen Mangroven unheimliche Spukgestalten machen. In den Wasserlöchern lauern Würgeschlängen und Sumpfkrokodile auf unvorsichtige Reisende, doch die größte Plage besteht in den Moskitoschwärmen, die nach dem Blut der Abenteurer dürsten.

### Orientierung im Sumpf

Ohne ortskundigen Führer müssen die Abenteurer sich selbst in den Sümpfen zurechtfinden.

Dafür müssen ihnen mehrere Proben auf *Überleben* gelingen, wobei bis zu drei Abenteurer zusammenarbeiten können (aber nicht müssen). Zunächst wird festgelegt, welcher Abenteurer die Führung übernimmt und wer seine Helfer sind. Dann legen die Helfer ihre *Überleben*-Probe mit einer Schwierigkeit von 15 ab. Eine gelungene Probe verschafft dem Anführer einen Bonus von 1 Punkt auf seine Probe. Jeder Erfolgsgrad addiert einen weiteren Punkt dazu. Eine misslungene Probe führt zu einem Malus in Höhe von 1 Punkt +1 pro negativem Erfolgsgrad. Anschließend legt der Führer die *Überleben*-Probe gegen eine Schwierigkeit von 20 ab.

ab -5 EG	Die Abenteurer haben sich nicht nur verirrt, was die Reisezeit um einen vollen Tag erhöht. Sie sind auch noch in ernsthafte Gefahr geraten, z.B. ins Jagdrevier eines Krokodils oder in eine Auseinandersetzung mit einer Würgeschlange (Werte siehe unten).
-1 bis -4 EG	Die Charaktere haben sich verirrt. Die Reisezeit erhöht sich um einen vollen Tag.
Knapp misslungen (0 EG)	Die Abenteurer sind auf dem richtigen Weg, kommen jedoch nur langsam voran. Die Reisezeit erhöht sich um einen halben Tag.
Gelungen (0-1 EG)	Die Abenteurer kommen gut voran.
2 EG	Die Abenteurer kommen so gut voran, dass sie die Reisezeit um einen viertel Tag verkürzen oder die Auswirkungen eines vorherigen Verirrrens wieder gutmachen.
4+ EG	Die Abenteurer kommen so gut voran, dass sie einen halben Tag gut machen.

Pro halbem Tag muss eine Probe abgelegt werden. Der Weg durch die Sümpfe dauert zwei Tage, wenn sich der Führer nicht verirrt.

### Sumpfkrokodil

LP	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW
11	20	4	20	18	7	4/8 (Land/Wasser)

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI
Körper	13	2W6+3	10	7-1W6

**Wichtige Fertigkeiten:** Akrobatik 9, Athletik 16, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 12, Zähigkeit 13



### Kleine Würgeschlange

LP	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW
7	24	0	25	17	5	5

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI
Körper	15	1W6+3	7	7-1W6

**Wichtige Fertigkeiten:** Akrobatik 13, Athletik 12, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 10

### Hitze und andere Gefahren

Am zweiten Tag muss jeder Abenteurer eine *Zähigkeit*-Probe gegen 20 ablegen. Wer die Probe nicht besteht, ist durch die Hitze so erschöpft, dass er auf alle Proben einen Malus in Höhe von 1 Punkt +1 pro negativem Erfolgsgrad erhält, bis er eine erholsame Rast einlegen kann. Ein *Patzer* sorgt für einen kurzzeitigen Kollaps. Der Abenteurer bricht vor Erschöpfung zusammen und ist für ein paar Minuten bewusstlos. Eine Rast ist unumgänglich.

## Baghatir – Die Stadt der Entehrten

Nach endlosem Marsch durch die Sümpfe kommen schließlich die ersten Häuser der Stadt zwischen dem Nebel zum Vorschein.

Einfache Holzhütten sind auf Pfählen über dem Sumpf errichtet. Die Wege sind schmutzig, genauso wie die Bewohner der Stadt. Erst im Zentrum sind Gebäude mit alten, teilweise brüchigen Grundmauern zu sehen, die bezeugen, dass Baghatir in der Vergangenheit einmal mehr war als eine Stadt der Entehrten.

Zwielichtige Gestalten beobachten die Ankunft der Gruppe. Jeder ist hier zumindest mit einem Messer bewaffnet. Banden kontrollieren die Straßen. Wer sich hier nicht verteidigen kann oder die falschen Leute verärgert, überlebt nicht lange.

Doch es sind nicht nur Schurken und Entehrte, die hier leben. Einige Bewohner, besonders Frauen, sind hierher verschleppt worden. Andere kamen freiwillig, um hier ihre illegalen Geschäfte durchzuführen. Obwohl die Stadt ziemlich heruntergekommen ist, ist sie nicht arm. Allerdings haben Münzen und Schmuck weniger wert als Ausrüstungsgegenstände, Rohstoffe und Nahrungsmittel besserer Qualität.

### Orte und Personen in Baghatir

#### Der gerupfte Pfau und die Lederfäuste

Das Gasthaus „Der gerupfte Pfau“ liegt nahe dem Zentrum der Stadt und ist eine der wenigen Unterkünfte in Baghatir, die mehr als nur ein Bordell ist. Die Zimmer können verschlossen werden und das Essen ist genießbar, wenn auch teuer. Der „Pfau“ steht unter Kontrolle der *Lederfäuste* und sein Schankraum ist ihr inoffizielles Hauptquartier.

Die *Lederfäuste* sind die größte und aktuell stärkste Bande in Baghatir. Sie kontrollieren das Zentrum und den Westen der Stadt. Ihr Erkennungszeichen sind Handschuhe aus Schlangen- oder Krokodilleder. Die Fäuste sind vor allem Schläger und Schutzgelderpresser und werden von Rasin, einem zähen, älteren Zwerg angeführt.

#### Das Löchrige Netz und die Sumpfratten

Im Osten, am Nebenarm des Flusses, liegt das „Löchrige Netz“. Diese Hafenspelunke liegt zwischen alten Stegen und gestrandeten Fischerbooten. Sie ist das Hauptquartier der *Sumpfratten*, die den Schmuggel

über den Fluss kontrollieren und die zweitmächtigste Bande der Stadt sind. Die Ratten tragen als Erkennungszeichen einen goldenen Ohring im linken Ohr. Ähnlich dem Prinzip der Pfauenfedern bestimmt die Anzahl der Ringe die Hierarchie in der Bande. Ihr Anführer Tariq mit seinen fünf Ringen bezeichnet sich daher manchmal auch als *Satrap von Baghatir*.



## Das Kriegsgebiet

Der Süden der Stadt wird von den Einheimischen auch als Kriegsgebiet bezeichnet. Zahlreiche kleine Banden kämpfen hier täglich um mehr Einfluss. Weit mehr Häuser als im Rest der Stadt sind hier zerstört und unbewohnt.

## Resuls Warenhaus

Resuls Warenhaus liegt gegenüber vom „Gerupften Pfau“, steht aber unter Kontrolle der Sumpfratten. Das Warenhaus wird immer wieder von den Banden umkämpft, sehr zum Leidwesen ihres Besitzers. Momentan profitiert Resul (Mensch, rücksichtslos, um die 50) von den Waren, die über den Fluss nach Baghatir geschmuggelt werden.

## Die Schmiede

Auch das zweite Warenhaus der Stadt liegt im Zentrum, nur zwei Häuser weiter vom „Pfau“. Obwohl es keinen Namen hat, wird es allgemein als die Schmiede bezeichnet, da sein Besitzer, der Varg Drovka (Anfang 30, Brandnarben) ein Meister der Schmiedekunst ist. Die Schmiede wird von den Lederfäusten kontrolliert, doch Drovka hat sich in den letzten Monaten immer mehr den Büßern Ronashs angenähert.

## Der Stadtnorden und die Büßer Ronashs

Der Norden der Stadt wird von den Büßern Ronashs kontrolliert. Hier leben inzwischen die meisten Bewohner Baghatirs. In einem alten Herrenhaus haben die Büßer ein Lazarett für die Armen errichtet, das gleichzeitig ihr Hauptquartier ist und auch einen Schrein des gefallenen Gottes beinhaltet. Die Büßer Ronashs sind ein Kult zu Ehren des gefallenen Gottes Ronash, des Splittermonds. Seine Mitglieder sind entehrt worden, doch sie sind bemüht, ihren Fehltritt wieder gutzumachen. Sie bilden ein Gegenstück zu den Verbrecherbanden in der Stadt und sind die einzigen, die so etwas wie Ordnung in Baghatir bewahren. Kleine Gruppen der Büßer verlassen immer wieder die Stadt, um die Dörfer und Höfe der Gegend gegen Banditen zu verteidigen.

## Der Grimme Yanoush

Der Grimme Yanoush ist ein ehemaliger Sipahi des Weißen Löwens, ein Leibwächter des Shahirs, der entehrt wurde, als er das tödliche Attentat auf den Shahir nicht verhindern konnte. Nur wenige in Baghatir wissen, wie tief Yanoush gefallen ist, aber jedem ist klar, dass er ein Krieger ist. Sein energisches Auftreten und seine militärische Disziplin haben ihn schnell zu einem Vorbild für andere Entehrte gemacht, die ihre Ehre wiederherstellen möchten. Er ist eines der wichtigsten Mitglieder der Büßer Ronashs, wenn auch nicht ihr Anführer.

## Die Suche nach Hamat

Um Hamat in der Stadt zu finden, müssen sich die Abenteurer umhören. Erste Anlaufpunkte sind sicherlich die beiden Warenhäuser, der „Gerupfte Pfau“ und die verschiedenen kleineren Kneipen der Stadt. Hamat zu finden ist dabei das kleinere Problem, da er sich in kürzester Zeit einen Namen in Baghatir gemacht hat. Die Schwierigkeit besteht darin, die Informationen von den Bewohnern zu bekommen. Vieles hängt vom Auftreten der Abenteurer ab. Es gilt, die richtige Mischung aus starkem und einschüchterndem Auftreten zu finden, ohne dass die Banden sich bedroht fühlen. Ein schwaches oder besonders großzügiges Auftreten, könnte die Abenteurer ihrerseits zu lohnenden Zielen machen.

Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Übersicht der Fraktionen, was diese wissen und wie die Abenteurer an diese Informationen herankommen können.

## Die Lederfäuste

Hamat hat kurz nach seiner Ankunft verhindert, dass der Schläger *Nuri* die Prostituierte *Damaris* verprügelt. Einige der Fäuste, besonders *Nuri*, würden ihm dafür gerne ein paar Knochen brechen, doch dem Großteil der Bande ist er egal. Seitdem haben sie ihn nur einmal in der „Schmiede“ gesehen und vermuten, er habe sich den Büßern angeschlossen.

Die Fäuste fühlen sich leicht bedroht, wenn jemand in ihrem Teil der Stadt nicht den nötigen Respekt für sie aufbringt, und ziehen dann die Bande zusammen. Wer ihnen zeigt, dass er sich wehren kann, gleichzeitig aber die Überlegenheit der Bande anerkennt, wird schnell als gleichberechtigter Geschäftspartner anerkannt.

**Kosten:** Die Lederfäuste teilen ihr Wissen mit jedem, der gut zahlt, sei es Geld oder Waren (2 Lunare), man kann die Informationen aber auch beim Kartenspiel oder beim Krötenrennen gewinnen (*Straßenkunde* gegen 20).

## Die Sumpfratten

Auch die Sumpfratten sind nicht unbedingt gut auf Hamat zu sprechen, hat er es ihnen gegenüber sehr an Respekt mangeln lassen. Genau genommen hat er sich erfolgreich gegen einen Überfall der Ratten gewehrt und mehrere seiner Gegner verwundet. Die Ratten haben auch von dem Vorfall bei den Lederfäusten gehört und vermuten, die Fäuste haben ihn entweder im Sumpf versenkt, oder er ist zu den Büßern gezogen.

Wie die Fäuste sind auch die Ratten sehr auf Respekt bedacht. Wer aber ihren Regeln folgt, mit dem werden auch Geschäfte gemacht.

**Kosten:** Neben Geld und Waren (3 Lunare) kann die Gegenleistung für die Informationen auch der Transport von Paketen durch das Land sein, bei dem aber 2 Banditen (Werte siehe S. 22) der Lederfäuste versuchen, die Abenteurer zu überfallen.

## Die kleineren Banden

Hamat hat Baghatir durch das „Kriegsgebiet“ betreten und ist gleich in die Arme einer der kleineren Banden geraten. Es heißt, er habe diese alleine ausgelöscht. Auch wenn dies nicht ganz zutrifft, hat er sich so Respekt verschafft. Wo er jetzt steckt, wissen die Banden jedoch nicht. Die Abenteurer bekommen diese Informationen nur, wenn sie ihre Überlegenheit den Schlägern gegenüber demonstriert haben (5 Gegner, Werte wie *Banditen*, S. 22).

## Drovka und Resul, die Händler

Die beiden Händler kennen alle der oben genannten Geschichten und wissen, dass sich Hamat noch in Baghatir bei den Büßern Ronashs aufhält. Yanoush hat sich seiner als Lehrer angenommen. Diese Informationen teilen sie aber nicht einfach.

## Drovka

Drovka möchte sich den Büßern anschließen und benötigt Hilfe, um seine Sachen zu ihnen zu bringen, ohne dass die Lederfäuste ihn daran hindern. Er stellt viele Fragen, um herauszufinden, ob die Abenteurer ihm dabei helfen können oder ob ihre Loyalität etwa bei den Fäusten liegt. Gelingt den Abenteurern eine Probe auf *Diplomatie* oder *Redegewandtheit* gegen 20, führt er sie zum Lazarett der Büßer Ronashs, ansonsten weigert er sich.

## Resul

Resul hingegen ist ein gieriger, rücksichtsloser Mann. Er hat ein Auge auf einen wertvollen Gegenstand der Abenteurer geworfen (z.B. eine Waffe). Erhält er diesen oder einen Gegenwert in Geld (etwa 15 Lunare) als Belohnung, führt sein Gehilfe Qabel (Mensch, feige) die Abenteurer zum Lazarett der Büßer Ronashs. Bekommt er nicht, was er will, bietet er trotzdem Hilfe an, versucht aber, die Abenteurer in einen Hinterhalt zu locken und Mithilfe einer Bande Schläger (5 Personen, Werte wie *Banditen*, S. 22) auszurauben. Mit einer Probe auf *Empathie* (Schwierigkeit 20) können seine Absichten rechtzeitig erkannt werden.

## Die Federn des Feiglings

Unabhängig von der Dauer der Nachforschungen sollten sich die Abenteurer früher oder später auf den Weg zum Hauptquartier der Büßer des Ronash machen. Hier in der Nordstadt wirken die alten Häuser stabiler und die Straßen friedlicher. Für einen Augenblick kann man sogar glauben, in den Armenvierteln manch anderer großer Stadt gelandet zu sein. Fremde werden vorsichtig, aber weniger misstrauisch als in anderen Teilen Baghairs beobachtet. Vereinzelt laufen zwei Wachen der Büßer die Straßen entlang. Das Lazarett der Büßer Ronashes ist ein großes, altes Haus, das in besseren Tagen womöglich einem Adligen oder reichen Händler gehört hat. Die Büßer haben das Haus repariert und für ihre Zwecke umgebaut.



### Der Nephil

Als die Abenteurer vor dem Haus stehen, dringt aus einiger Entfernung ein schriller Angstschrei an ihr Ohr, gefolgt von einem lauten Krachen. Beides kommt von einem Haus, das kurz vor dem Stadtrand lag und nun zusammengestürzt ist. Sobald sich der Staub verzogen hat, wird der Grund des Zusammenbruchs deutlich: In den Ruinen steht eine etwa vier Meter große Gestalt, die einem dicken, sehr hässlichen Menschen ähnelt. Der Riese, ein Nephil, hat einen jungen Baum ausgerissen und nutzt diesen als Knüttel. Vor ihm auf der Straße liegt eine Frau, die zweifelt ihre beiden Kinder schützen will. Gerade als die Kreatur Frau und Kinder erschlagen will, wird sie von zwei Menschen angegriffen. Der erste ist ein zäher, älterer Krieger, der schnell als Yanoush identifiziert werden kann, der andere ein junger, drahtiger Athlet, der ohne Zweifel Hamat ist. Beide fügen dem überraschten Riesen zwei blutende Wunden zu, doch es wird schnell deutlich, dass sie den Nephil ohne Hilfe nicht besiegen werden. Die Abenteurer sollten sich beeilen.

### Nephil

LP	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW
16	22	2	24	17	9	12
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI		
Baum	16	2W6+3	12	6-1W6		

**Wichtige Fertigkeiten:** Akrobatik 16, Athletik 18, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 25

**Besonderheiten:** Der Nephil erleidet keine Wundabzüge. Nach den Angriffen von Hamat und Yanoush hat der Nephil bereits Schaden in Höhe von 20 Punkten erlitten. Aufgrund der Überzahl erhalten die Abenteurer einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf ihre Angriffe. Hamat und Yanoush müssen nicht von ihnen als Beteiligte im Kampf mitgeführt werden, stattdessen wurden die Werte des Nephils leicht reduziert, um ihre Beteiligung darzustellen.

### Nach dem Kampf

Hamat und Yanoush sind den Abenteurern dankbar für ihre Hilfe und laden sie ins Hauptquartier ein, wo sich Helfer um ihre Verletzungen kümmern. Das Lazarett ist gut mit Heilkräutern ausgestattet und hat drei Pfleger, die sich mit Heilmagie auskennen, sodass bei jedem Verletzten bis zu 10 LP geheilt werden können. Hamat fragt die Abenteurer, was sie zu den Büßern führt, und ist sehr überrascht, wenn er hört, dass sie auf der Suche nach ihm sind. „Also schickt sie euch, um mich zu töten!“ Es ist mehr Feststellung als Frage. „Aber wenn ihr mich töten sollt, warum habt ihr mich gerettet?“ Diese Reaktion sollte die Abenteurer überraschen und bereits den ersten Hinweis darauf geben, dass Hamat Opfer einer Intrige wurde. Solange niemand eine feindselige Handlung gegen ihn oder seine Gefährten unternimmt, lässt er sich leicht und gerne von der Wahrheit überzeugen und erzählt seine Version des Vorfalls.

### Hamats Geschichte

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Ihr sagt also, meine Schwester schickt euch, um mir zu helfen? Es wäre nur zu schön, wenn das stimmt. Ich dachte, sie würde mich hassen für das, was geschehen ist. Es ist wohl meine Schuld, dass die drei Wachen gestorben sind. Ich habe sie im Stich gelassen. Ich weiß nicht, ob es was geändert hätte, wenn ich dort gewesen wäre oder ob ich nur mit ihnen gestorben wäre. Zumindest wäre es besser für meinen Ruf und meine Ehre gewesen.“ Er hält kurz inne und zu der Trauer in seinem Gesicht kommt ein leichtes Lächeln hinzu, als er weitererzählt. „Ich habe die Nacht mit meiner Geliebten verbracht. Es war unsere erste gemeinsame Nacht auf dem Heuboden. Ich kannte sie noch nicht lange, aber sie hat mein Herz erobert und sie war die einzige, die noch zu mir gehalten hat. Als ich am nächsten Morgen aufwachte, war sie

bereits aufgestanden und kam zurück in die Scheune, um mir zu berichten, was geschehen war. Alaira erzählte mir, wie wütend meine Familie war und das sie mich öffentlich verstoßen haben. Die Nachbarn nannten mich einen Feigling und meine Schwester wünsche mir den Tod.

Sie riet mir zur Flucht, da mich meine Familie womöglich eigenhändig töten würde. Ich sollte nach Baghatir gehen und von dort versuchen, meine Ehre wieder herzustellen. Sie würde auf mich warten.“

## Die Lücke in der Geschichte

Es sollte klar sein, dass hier etwas nicht stimmt. Beide Geschichten stimmen nicht überein. Entweder hat Zahira die Abenteurer belogen oder Alaira Hamat. Auf der einen Seite wirbt Zahira Abenteurer an, um ihrem Bruder zu helfen, auf der anderen Seite soll sie ihm den Tod wünschen? Die andere Abweichung in der Geschichte ist deutlicher: Alaira erzählte Hamat, dass alle drei Wachen bei dem Überfall starben. Tatsächlich überlebte eine verletzt und beschuldigte Hamat, geflohen zu sein. Das kann jedoch nicht sein, wenn Hamat gar nicht dort war. Wem war Hamat im Wege und warum? Diese Fragen können nur in seiner Heimat beantwortet werden. Hamat erklärt sich sofort bereit, die Abenteurer bis zu seiner Heimat *Zirahya* zu begleiten.

## Willkommen Zuhause

Nach langer Reise erreichen die Abenteurer und Hamat schließlich *Zirahya*.

*Zirahya* ist nach *Ezteraad* die größte Stadt des Landes, unterscheidet sich jedoch deutlich von der Hauptstadt. Zahlreiche Stallungen und Koppeln, große Pferdezuchten ziehen sich kilometerweit entlang der Straßen und Flussläufe, bis man schließlich in die eigentliche Stadt gelangt.

Auch die Stadt selbst steht ganz im Zeichen des Pferdes. Berittene Soldaten sind auf den Straßen zu sehen und der Pferdemarkt im Zentrum ist der größte seiner Art in ganz *Farukan*. Zwischen Wohnhäusern, Tavernen und Geschäften sind auch immer wieder Ställe zu finden. Die Straßen sind breit und bieten viel Platz für Reiter und Pferd oder für die prachtvollen Kutschen der reichen Händler und Adligen. Wie in allen großen Städten des Landes sind auch in *Zirahya* prächtige, palastartige Villen und kunstvolle Bauwerke zu entdecken, doch sie sind weniger zahlreich als andernorts. Hier im Nordwesten, nahe der Grenze zum *Chorrash*, sind neben den üblichen Tempeln und Schreinen der Götter *Rabidi* und *Tayru* auch viele von *Yelat*, dem Pferdegott, zu finden.

Die Stadt ist ständig in Bewegung und im Aufbruch. Stolz Reiter prägen das Stadtbild. Über allem liegt beständig ein Hauch von Abenteuer und Reise, doch auch geschäftiges Treiben ist gerade in der Stadt selbst immer an der Tagesordnung. Die Bewohner wirken, als seien sie jederzeit bereit, ans andere Ende der Welt zu reisen.

Doch auch in dieser freien, ausgelassenen Gesellschaft gibt es gesellschaftliche Normen und Zwänge, die durch den Ehrenkodex definiert sind. Ehrlosigkeit wird verachtet, Schande gefürchtet. Die Rückkehr eines Entehrten sorgt für Empörung, aber auch Spannung und Neugier.

### Die aktuelle Situation

In Hamats Abwesenheit hat sich einiges verändert. Die Schande des Neffen und die vorsichtig gestreuten Gerüchte der *Kefiri*, dies sei in dieser Familie kein Einzelfall, hat die Familie viel Ansehen gekostet. Nachbarn, vor allem immer mehr Geschäftspartner aus *Fedirin*, haben sich von ihnen distanziert. Jedem von ihnen fiel die eine oder andere Gelegenheit ein, an dem sich Hamats Onkel *Atosh* oder andere Familienmitglieder besonders vorsichtig oder ungewöhnlich verhalten haben.

*Atosh* war gezwungen, zahlreiche Pferde und sogar eine ganze Koppel zu verkaufen, um die Verluste auszugleichen. Platz für Pferdekoppeln ist rund um *Zirahya* immer weniger vorhanden und damit besonders wertvoll.

Die Familie *Kefiri* hat natürlich von ihrer Intrige (siehe S. 19) profitiert und *Adnan* ist kurz davor, sein Ziel zu erreichen. *Atosh* hat schließlich der Eheschließung *Zahiras* mit *Adnans* Neffen *Said* zugestimmt, um wenigstens ein wenig Ansehen und Land zu retten. *Zahira* ist zunächst die einzige Verbündete, die die Abenteurer haben. Ihre Familie wird nicht mit Fremden über ihre missliche Situation sprechen und Hamat ist als Verursacher des Elends nicht willkommen und wird abgewiesen, sollte er offen auftreten. Die Familie zu überzeugen bedarf einiges an diplomatischem Geschick, ist aber nicht unmöglich.

### Hamats und Zahiras Familie

Die Familie lebt seit Generationen in *Zirahya* und genoss bis zu jenem Vorfall, der Hamat seine Ehre kostete, stets höchstes Ansehen weit über die Stadtgrenzen hinaus.

#### Atosh Harunbeh, der Onkel

*Atosh Harunbeh* ist das offizielle Oberhaupt der Familie. Er ist inzwischen Mitte fünfzig und sein dunkles Haar hat besonders in den letzten Wochen einige graue Strähnen dazubekommen. *Atosh* gilt als hervorragender Pferdezüchter und großzügiger Nachbar. Auch wenn er es nach außen versucht zu verbergen, hat ihn der Verlust seines Neffen schwer getroffen. Er wünscht sich lediglich, die Wahrheit zu erfahren, was in jener verhängnisvollen Nacht wirklich geschah.

#### Rana, die Tante

*Atoshs* Frau *Rana* führt den Hof mit einer Mischung aus Strenge und Herzlichkeit. Disziplin und Pflichterfüllung stehen an erster Stelle, doch ist ihr auch die Tugend des Mitgefühls nicht fremd. *Rana* hat sich mit Hamats Entehrung zunehmend abgefunden. Sie wird ihn nur nach einer wirklich guten Erklärung wieder aufnehmen.

#### Die Großeltern

Ebenfalls im Haus wohnen *Atoshs* Eltern *Harun* und *Shadia*, die beide fast achtzig Jahre und vom Alter gezeichnet sind. *Harun* kann seit einem leichten Schlaganfall vor fünf Jahren nur noch mühevoll längere Strecken zurücklegen und wird von seiner Frau gepflegt. Sein Sprachvermögen ist zwar wieder zurückgekehrt, doch seit Hamats Verschwinden hat er kein einziges Wort mehr gesprochen.

#### Der Gutshof

Der Gutshof der Familie liegt in den nördlichen Ausläufern der Stadt entlang eines der Hauptwege in Richtung *Chorrash*.

Das Haupthaus liegt nahe der Straße und bildet mit dem angrenzenden Nebenhaus und dem Stall einen U-förmigen Hof Richtung Westen, in dessen Mitte ein Brunnen steht. Im zweistöckigen Haupthaus wohnen Zahira, Atosh und Rana sowie die Großeltern. Im Nebengebäude wohnen insgesamt fünf verbliebene Wachen und drei Mägde. Direkt hinter den Häusern schließen sich die Koppeln an, die zwei Kilometer nach Westen reichen und etwa anderthalb Kilometer breit sind. Das Land ist etwas hügelig und hier und da versperren einzelne Bäume und kleinere Gruppen Sträucher die Übersicht. Im Nordwesten schließen sich die Ausläufer der Steppenlandschaft des benachbarten Chorrash an.

## Die Kefiri-Familie

Die Kefiri sind erst vor wenigen Monaten nach Zirahya gezogen. Sie stammen ursprünglich aus Aitushar und haben vor wenigen Generationen den Namen ihres Ahnen Kefir, eines erfolgreichen regionalen Politikers, als Familienname angenommen.

### Adnan und Qitura

Oberhaupt der Familie ist der rücksichtslose *Adnan Kefiri*, ein Mann um die fünfzig mit Halbglatze und gepflegtem Vollbart. Gemeinsam mit seiner Frau *Qitura*, einer etwas leichtgläubigen Frau, musste er seine Heimat nach ein paar aufgedeckten Betrügereien verlassen. Seine jüngeren Geschwister folgten ihm mit ihren Familien, während Adnans eigener Sohn zur Zeit in Shinshamassu, der Hauptstadt von Aitushar, aufgrund einiger Vergehen in temporärer Schuldklaverei arbeiten muss.

### Kamal und Alifa

Adnans Schwager *Kamal* ist für seine Faulheit und für seine jähzornigen Wutanfälle bekannt. Mehr als einmal hat er seine Frau *Alifa*, die Schwester Adnans, geschlagen, die bislang nicht den Mut aufgebracht hat, ihn zu verlassen.

### Alaira

Alifas Tochter *Alaira*, deren Schönheit ganz nach der Mutter kommt, hat wenig Skrupel, ihren Körper für ihre Ziele einzusetzen und Geschäftspartnern des Onkels ihre Geheimnisse zu entlocken.

### Said

Alairas Bruder *Said* kommt ganz nach dem Vater. Er ist es gewohnt, dass seine Wünsche erfüllt werden. Er genießt den Luxus und Reichtum, den sein Onkel ihm ermöglicht, und ist ein häufiger Besucher der städtischen Bordelle. Er ist von den Hochzeitsplänen, die sein Onkel für ihn hat, nicht sonderlich begeistert. Zwar ist seine zukünftige Braut durchaus attraktiv, doch ein Said Kefiri gehört allen Frauen. Er hat lediglich zugestimmt, da er fürchtet, dass sein Onkel ihm das Geld kürzt.

### Der Familiensitz

Der Hauptsitz der Kefiri-Familie ist ein großes Haus nahe dem Zentrum der Stadt. Von einem kleinen Hof abgesehen, der durch die Nebengebäude und den Stall abgegrenzt wird, hat das Haus kein Land, das zum Grundstück gehört. Das Haus besteht aus zwei Obergeschossen und dem Erdgeschoss, wobei letzteres vor allem für Geschäfte genutzt wird. Hier liegen mehrere Schreibstuben und Diwans (kleine Räume für persönliche Treffen), in denen Adnan Kefiri seine Geschäftspartner empfängt. In den Obergeschossen liegen die Privaträume der Familie. Im ersten Obergeschoss wohnen Adnan und Qitura, im zweiten Kamal und seine Familie.

### Das Gartenhaus

Das Gartenhaus der Familie liegt im Osten der Stadt und wird von Adnans Schwester *Ruya* sowie ihrem Mann *Dakhil* verwaltet. Zwischen Haus und Straßen liegt ein größerer Obstgarten, während hinter dem Haus der Stall und die Pferdekoppel liegt. Hier soll die Hochzeit von Zahira und Said stattfinden.

## Das Aufdecken der Intrige

Es wird nicht einfach, diese Intrige aufzudecken. Ohne echte Beweise bleibt nur die Aussage eines Entehrten gegen eine angesehenere Familie. Hamat hat es versäumt, direkt nach den Anschuldigungen diesen entgegenzutreten. Durch seine Flucht hat er in den Augen seiner Nachbarn die Behauptungen bestätigt. Eine nachträgliche Anklage wird als Akt der Ehrbeschmutzung und der Rache angesehen. Die Kefiris können seine Forderung nach einem Duell mit der Begründung ablehnen, dass sie dadurch nichts gewinnen können und Hamat versuche, durch seine Kampfkunst seine Ehre auf Kosten einer angesehenen Familie zu erneuern.

Eine direkte Konfrontation ist daher wenig erfolgversprechend, selbst wenn Abenteurer mit gutem Ruf Hamats Anklage unterstützen. In diesem Fall riskieren diese ihr eigenes Ansehen und beleidigen die Kefiri bestenfalls.

Auch Alaira ist dermaßen abhängig von ihrem Vater und Onkel, dass sie nur mit Gewalt zu einem Geständnis gezwungen werden kann und sich anschließend darauf beruft, dass sie Angst um ihr Leben hatte.

Die beste Möglichkeit, die die Abenteurer haben, besteht darin, die verräterische Wache aufzufindig zu machen und im Hause der Kefiri nach Beweisen für ihre Gaunereien zu suchen. Sie haben insgesamt fünf Tage Zeit, bevor die Hochzeit stattfinden soll. In dieser Zeit können sie planen, sich auszuruhen und nach dem Verräter unter den Wachleuten suchen.

## Die verräterische Wache

Den Aufenthaltsort von *Yassir*, der verräterischen Wache, kann Zahira den Abenteurern sofort mitteilen. Nachdem er seine inszenierten Verletzungen ausgeheilt hat, für die er ein gutes Schmerzensgeld von Atosh erhielt, kaufte er ein kleines Haus nahe des Pferdemarktes. Das übrige Geld hat er zu einem großen Teil beim Wetten verloren, sodass er gezwungen war, wieder als Wachmann zu arbeiten, diesmal bei den Kefiri. Während der Hochzeitsvorbereitungen hat Zahira ihn häufiger auf dem Gelände des Gartenhauses gesehen.

Sobald Yassir seinen Dienst beendet hat, geht er in eine Schenke, trinkt etwas und platziert eine Wette auf das nächste Pferderennen. In seinem Haus ist er eigentlich nur zum Schlafen.

### Wege zu Yassir

Die Abenteurer können Yassir in seiner Stammschenke besuchen und ausfragen. In der Schenke, zwischen verschiedenen, eher zwielichtigen Gestalten, fühlt er sich sicher und wenn er zu viel getrunken hat, prahlt er auch schon mal damit, Atosh aufs Kreuz gelegt zu haben. Auch wenn er die Abenteurer nicht kennt, kommt ihm gar nicht die Idee, sie könnten für Atosh arbeiten. Erst wenn Hamat sich zu erkennen gibt, wird ihm klar, in welche Lage er sich gebracht hat. Alternativ können die Abenteurer in sein Haus eindringen und dort auf ihn warten. Um das Türschloss zu öffnen, muss lediglich eine Probe auf *Schlösser und Fallen* mit Schwierigkeit 20 geschafft werden.

### Das Geständnis

Yassir ist schnell geständig, doch nimmt er sich damit jede Glaubwürdigkeit als Zeuge gegen die Kefiri. Wenn er einmal gelogen hat, um eine Familie zu ruinieren, warum sollte er jetzt die Wahrheit sagen? Yassirs Geständnis ist zwar genug, um Hamats Ehre wieder herzustellen, doch die Kefiri gehen ungestraft aus der Geschichte heraus und gewinnen letztendlich durch Zahiras Hochzeit noch einiges an Ansehen und Land.

Allerdings kann Yassir den Abenteurern wichtige Informationen geben, wo sie Beweise für die wenig ehrenvollen Methoden der Kefiri finden.

Er teilt diese Informationen, wenn er entweder eingeschüchtert wird (Probe auf *Anführen* mit Schwierigkeit 17) oder wenn ihm versichert

wird, dass es die Abenteurer nur auf die Kefiri abgesehen haben und bereit sind, ihm Straffreiheit zu gewähren (*Redegewandtheit*, Schwierigkeit 17).

Yassir weiß, dass Adnan die gestohlenen Fohlen an einen Züchter aus Aitushar verkauft hat. Ein Eintrag darüber ist in seinen Geschäftsbüchern zu finden. Die Bücher, die sich in Adnans Schreibstube befinden, enthüllen auch weitere fragwürdige Zahlungen, so zum Beispiel für die Banditen und Yassir selbst.

Außerdem kann er über Saids regelmäßige Bordellbesuche berichten und er konnte in Adnans Schreibstube einen Blick auf ein paar Briefe mit einem fremden, sehr bedeutend wirkenden Siegel werfen, weiß jedoch nichts über ihren Inhalt.

## Eine ehrenwerte Familie

Spätestens mit Yassirs Aussage haben die Abenteurer eine Gewissheit: In den Geschäftsbüchern von Adnan finden sie genug belastende Beweise, um die Intrige aufzudecken. Allerdings müssen sie dafür in sein Haus eindringen.

### Das Haus

Adnan Kefiris Schreibstube liegt im Erdgeschoss und hat ein großes Fenster zur Straße. Den genauen Standort der Stube kann Yassir den Abenteuern geben. Um in das Büro zu gelangen, ist ein klassischer Einbruch notwendig. Nachts sind die Fensterläden geschlossen und eine Wache sitzt in der Eingangshalle mit direktem Blick auf die Tür. Das Haupthaus liegt direkt an der Hauptstraße, also haben die Abenteurer nur wenig Zeit, unerkannt einzudringen. Im Nebenhaus besteht ebenfalls die Möglichkeit, durch den Dienstboteneingang oder eines der Fenster in das Haus zu gelangen.

### Eindringen über die Fensterläden

☉ **Haupthaus:** Um die Fensterläden von außen zu öffnen, muss den Abenteuern eine Probe auf *Fingerfertigkeit* mit Schwierigkeit 20 gelingen. Für jede Probe, die der Abenteurer zum Öffnen benötigt, wird jedoch auch eine *Wahrnehmung*-Probe für die Wache im Eingangsraum gewürfelt (Schwierigkeit 20). Gelingt die Probe, sieht der Wachmann nach, was den Lärm verursacht hat (siehe Abschnitt „Die Wachen“). Dafür können die Abenteurer aber direkt in die Schreibstube eindringen.

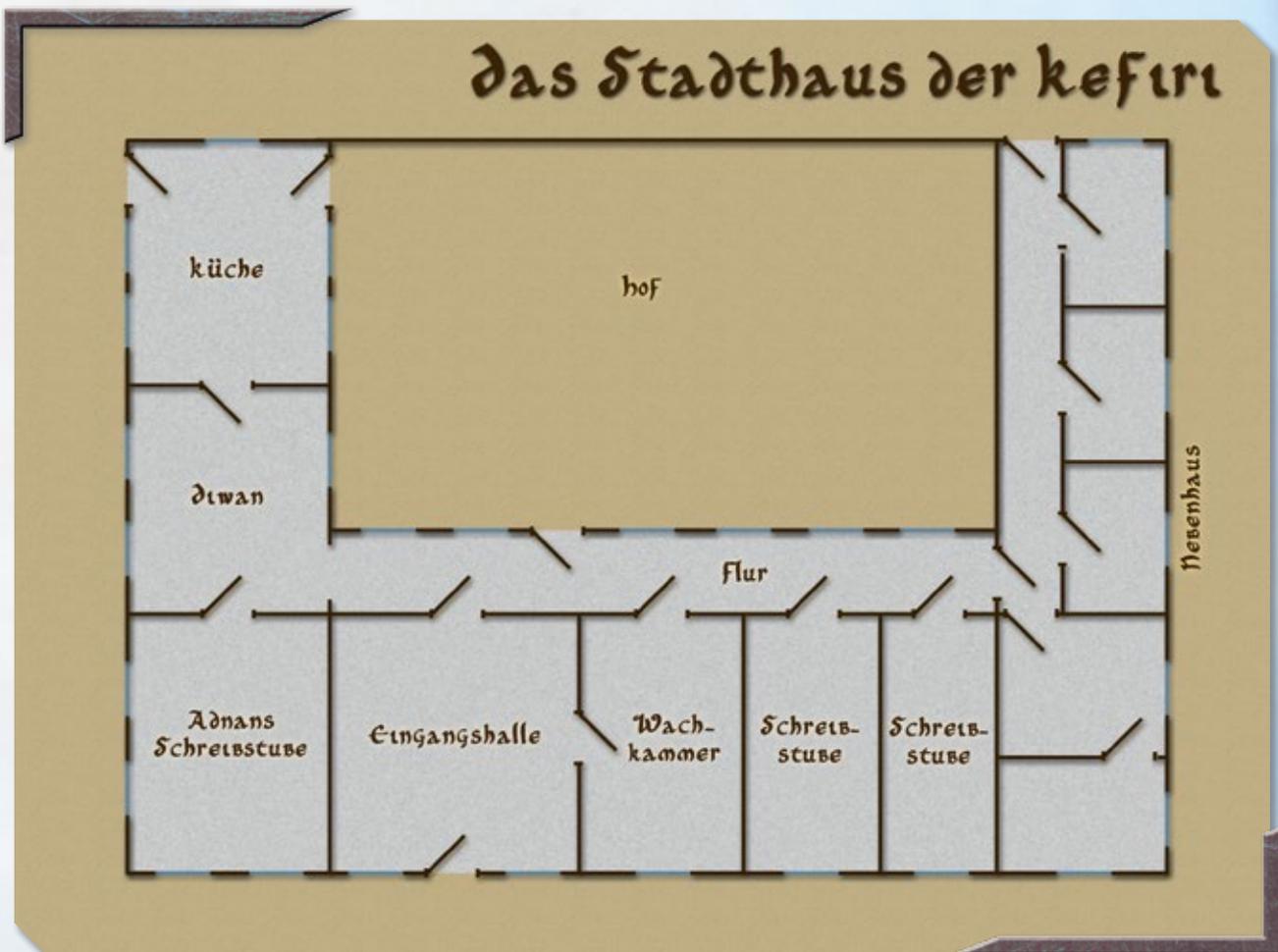
☉ **Nebenhaus:** Im Nebenhaus sind die Fensterläden einfacher zu öffnen (Schwierigkeit 18), und die *Wahrnehmung*-Probe, ob die Wache etwas hört, ist schwieriger (Schwierigkeit 25). Dafür sind die Abenteurer weit weg von der Schreibstube und haben einen längeren Weg durch das Haus vor sich (siehe Abschnitt „Die Wachen“).

### Eindringen über die Tür

Natürlich können sie versuchen, die Tür zu öffnen. Sowohl im Haupt- als auch im Nebenhaus lässt sich diese durch eine erfolgreiche Probe auf *Schlösser und Fallen* mit Schwierigkeit 20 öffnen. Allerdings werden die Wachen hinter der Tür ihr Eindringen bemerken. Die Abenteurer müssen nun schnell die Wache daran hindern, Alarm auszulösen.

### Sich im Haus bewegen

Falls die Abenteurer über die Fensterläden direkt in die Schreibstube eindringen, müssen sie sich nicht weiter im Haus bewegen. Sollten sie aber neugierig werden (oder aus dem Nebenhaus kommen), müssen sie leise sein: Für jede Tür, die sie durchschreiten, muss der Abenteurer mit dem höchsten *Heimlichkeit*-Wert eine vergleichende Probe gegen die *Wahrnehmung* der Wachen ablegen. Misslingt die Probe, sieht die Wache der Eingangstür nach dem verdächtigen Geräusch.



## Wachen

Insgesamt befinden sich drei Wachen im Haus der Kefiri. Eine bewacht die Eingangstür, zwei weitere befinden sich in der Wachstube.

### Wachmann der Kefiri-Familie

LP	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW
8	20	1	17	16	5	6
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI		
Säbel	11	1W6+4	8	7-1W6		

**Wichtige Fertigkeiten:** Akrobatik 8, Athletik 8, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 8, Straßenkunde 10, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 9

Werden die Wachen durch eine *Wahrnehmung*-Probe aufmerksam, geht einer von ihnen dem Geräusch auf die Spur. Es ist möglich, sich mit einer vergleichenden *Heimlichkeit*-Probe gegen die *Wahrnehmung* der Wache vor ihm zu verstecken, wobei jedem Abenteuer die Probe gelingen muss. Es ist auch möglich, sich mit einer vergleichenden *Heimlichkeit*-Probe gegen die *Wahrnehmung* der Wache von hinten an eine arglose Wache anzuschleichen und sie mit einer *Handgemenge*-Probe gegen Schwierigkeit 20 bewusstlos zu schlagen. Kommt es zum Kampf, schlägt die Wache Alarm. Nach 20 Ticks kommen die anderen beiden Wachleute dazu. Durch den Kampflärm wird das ganze Haus aufgeweckt, sodass die Abenteuer nur etwa fünf Minuten haben, um zu verschwinden oder die Unterlagen zu suchen.

### Die Schreibstube

Adnans Schreibstube ist stets sauber und aufgeräumt. An der Wand zum Flur steht ein großer Schrank mit Büchern sowie einigen Kunstgegenständen (falls die Abenteuer sie stehlen wollen: Sie sind insgesamt etwa 20 Lunare wert). An der linken Wand steht ein großer Schreibtisch, vor dem mehrere Sessel für die Gäste aufgestellt sind.

### Die Schreibtischfalle

Die gesuchten Aufzeichnungen sind im Schreibtisch, allerdings durch eine Falle gesichert (siehe unten). Um die Falle zu entdecken, ist eine Probe auf *Schlösser und Fallen* oder *Wahrnehmung* mit Schwierigkeit 20 notwendig.

Um die Falle zu entschärfen, ist eine *Erweiterte Probe* auf *Schlösser und Fallen* mit Schwierigkeit 15 notwendig. Der Abenteuer benötigt zwei Fortschrittspunkte, um die Falle unschädlich zu machen. Misslingt eine Probe beim Entdecken oder Entschärfen, wird die Falle ausgelöst. Mit einem lauten Scheppern stürzt das Fach mit den Aufzeichnungen innerhalb des Schreibtischs zu Boden und löst Alarm aus. Um noch an die Aufzeichnungen zu kommen, muss der Tisch seitlich mit Gewalt aufgebrochen werden. Gewürfelt wird auf *Athletik*, die Schwierigkeit ist 25. Die Abenteuer haben zwei Versuche, dann sind die Wachen herbeigeeilt. Anschließend bleiben nur noch Kampf oder Flucht.

### Gefunden!

Bei Erfolg halten die Abenteuer folgende Unterlagen in den Händen:

🔍 Adnans Geschäftsbücher mit einigen dubiosen Zahlungen an sogenannte „Spezialisten“ sowie dem Eintrag, fünf Fohlen an einen Händler in Aitushar verkauft zu haben, die laut Buch allerdings von Atosh erworben wurden. Für diesen Kauf ist jedoch kein Geldeintrag verzeichnet, ebenso wenig eine Herkunft der Fohlen.

🔍 Ein Notizbuch, in dem stichpunktartig Informationen über Geschäftspartner notiert wurden und das auch grob die Intrige gegen Hamat skizziert.

## Das Ende des Abenteurers

Haben die Abenteuer die Unterlagen aus Adnans Schreibstube erlangen können, empfangen sie Hamat und Zahira mit unverhohlener Begeisterung, und auch die Familie der beiden reagiert mehr als erleichtert. Die Hochzeit wird sofort abgesagt, und nachdem die Obrigkeiten informiert wurden, erhält nicht nur Hamat seine Ehre zurück, sondern die ganze Familie auch eine Entschädigung aus dem Vermögen der Kefiri, die unter Schimpf und Schande die Stadt verlassen müssen.

Haben die Abenteuer es nicht geschafft, die Unterlagen zu erbeuten, haben sie immerhin noch die Aussage Yassirs, die ausreicht, um Hamats Ehre wiederherzustellen und die Hochzeit zu verhindern, die Kefiri jedoch gehen straffrei aus.

So oder so haben die Abenteuer sich die versprochene Bezahlung verdient. Sie haben in den Kefiri Feinde gewonnen – aber in Hamats und Zahiras Familie auch treue Freunde, und ihre Hilfe wird mit einem rauschenden Fest gebühlich gefeiert.



# 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
- ☐ 4 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, Schwerpunkt Natürliche Umgebung), **Naturkunde** (Jäger), **Überleben** (Geländekunde (Wüste), Wildnisläufer), **Wahrnehmung** (Umgebungssinne (Wüste))

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

### Mondsplitter

Freundschaft der Trabanten

Splitterpunkte 3

### Lebenspunkte

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

### Fokus

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

### Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Attribut 1	Attribut 2
Handgemenge	11	3	3	5	BEW	STÄ
Hiebaffen	7	0	2	5	KON	STÄ
Kettenaffen	7	0	3	4	BEW	INT
Klingenaffen	8	0	3	5	BEW	STÄ
Stangenaffen	11	3	3	5	BEW	STÄ
Schussaffen	11	4	3	4	BEW	INT
Wurfaffen	8	0	3	5	BEW	STÄ
-----						
Akrobatik	8 (-1)	0	3	5	BEW	STÄ
Alchemie	4	0	2	2	MYS	VER
Anführen	2	0	1	1	AUS	WIL
Arkane Kunde	4	0	2	2	VER	MYS
Athletik	13 (-1)	5	5	3	STÄ	BEW
Diplomatie	3	0	1	2	AUS	VER
Empathie	6	0	2	4	VER	INT
Entschlossenheit	2	0	1	1	AUS	WIL
Fingerfertigkeit	4 (-1)	0	3	1	BEW	AUS
Geschichte und Mythen	4	0	2	2	VER	MYS
Heilkunde	6	0	4	2	INT	VER
Heimlichkeit	10* (-1)	4	3	4	BEW	INT
Naturkunde	12	6	2	4	VER	INT
Redegewandtheit	2	0	1	1	AUS	WIL
Schlösser und Fallen	7 (-1)	0	3	4	BEW	INT
Straßenkunde	5	0	1	4	AUS	INT
Überleben	12	6	2	4	KON	INT
Wahrnehmung	11	6	1	4	WIL	INT
Zähigkeit	8	5	2	1	KON	WIL
-----						
Natur	6	3	2	1	MYS	AUS

### Waffe

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Langbogen	Schussaffen	2W10+5	12	35 m
Glefe	Stangenaffen	2W10+1	11	-
Dolch	Klingenaffen	1W6+1	6	-

### Rüstung (bereits eingerechnet)

Rüstung	VTD	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag
Fell	0	1	0	0
Leichtes Leder	+2	0	1	0

### Zauber

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

\* Modifiziert durch Größe

# Asherah, Kundschafterin aus Badashan

„Was sagst du? Da hat sich etwas bewegt? Ja, der ganze Wald bewegt sich. Das tut er immer. Sorgen würde ich mir nur machen, wenn sich bei diesem Wetter kein einziges Blatt bewegte.“

Asherah wuchs in der Hafenstadt Tiakabir auf, im Umfeld der großen Handelshäuser und Kontore. Der Trubel und das laute Leben waren ihr eine Qual, weswegen sie sich oft in die versteckten Winkel der Lager und Speicher zurückzog und jedes Schlupfloch kannte.

Im Alter von 10 Jahren begleitete sie ihre Eltern auf eine Reise nach Badashan, wo ihr Vater mit lokalen Gewürzhändlern und Sammlern Geschäfte abschließen sollte. Noch während der Reise geriet die Karawane in einen Hinterhalt der Keshubim aus Tar Kesh. Asherah, die der Karawane in geringem Abstand folgte, hörte den Kampflärm und floh in den Urwald.

Nach tagelanger Flucht und Irrwegen fand sie dort Babak, einen Jäger, dessen Heimat der undurchdringliche Dschungel Badashans ist. Von ihm, der nach seltenen Tieren und Pflanzen suchte, um sie auf dem Markt zu verkaufen, lernte sie das Waidhandwerk und das Überleben in den Urwäldern.

Obwohl sie wie eine Tochter in Babaks Sippe aufwuchs, fühlte sich Asherah nicht als Teil der Familie. Sie versuchte zu ergründen, was ihren Eltern zugestoßen war und aus welchem Grund ausgerechnet diese friedvolle Handelskarawane überfallen worden war. So verließ sie Babaks Sippe und trat in die Dienste des Shahir von Khanbur, in der Hoffnung auf Antworten und vielleicht Rache. Doch schon bald trat sie die Flucht vor der Enge und harten militärischen Disziplin an, die ihr die Freiheit nahmen, die Asherah im Dschungel erfahren hatte. Als Kundschafterin und Karawanenwächterin reiste sie viel in Farukan umher, bis es sie eines Tages in ihre Heimatstadt Tiakabir verschlug. Dort suchte sie ihre Verwandten

auf – Onkel, Tanten, Cousins – doch sie war ihrer Familie fremd geworden. Enttäuscht bestieg sie ein Schiff, das sie über die Kristallsee hinweg trug. Wenn sie schon heimatlos geworden ist, so will sie wenigstens die Weite der Natur spüren.

Nach Jahren in der Wildnis ist Asherah von sich aus eher still.

Sie steht nicht gerne im Zentrum der Aufmerksamkeit, sondern beobachtet lieber vom Rande des Geschehens aus. Oft erschrecken sich Menschen, wenn Asherah wie aus dem Nichts auftaucht.

Konflikte versucht Asherah

zu vermeiden oder ihnen auszuweichen. Sie ist sehr gastfreundlich – dieser Tugend hat sie selbst ihr Leben zu verdanken – aber zieht mit einer gewissen Rastlosigkeit schnell wieder von Ort zu Ort.

## Besonderheiten:

**Von den Monden geküsst:** Asherah besitzt zwei zusätzliche Splitterpunkte (bereits eingerechnet).

**Erbstück:** Der Kurzbogen Asherahs ist ein meisterliches Handwerksstück. Sie erhält einen Bonus von 1 Punkt auf *Schusswaffen*-Proben (bereits eingerechnet).

**Flink:** Asherahs Geschwindigkeit ist um 1 erhöht (bereits eingerechnet).

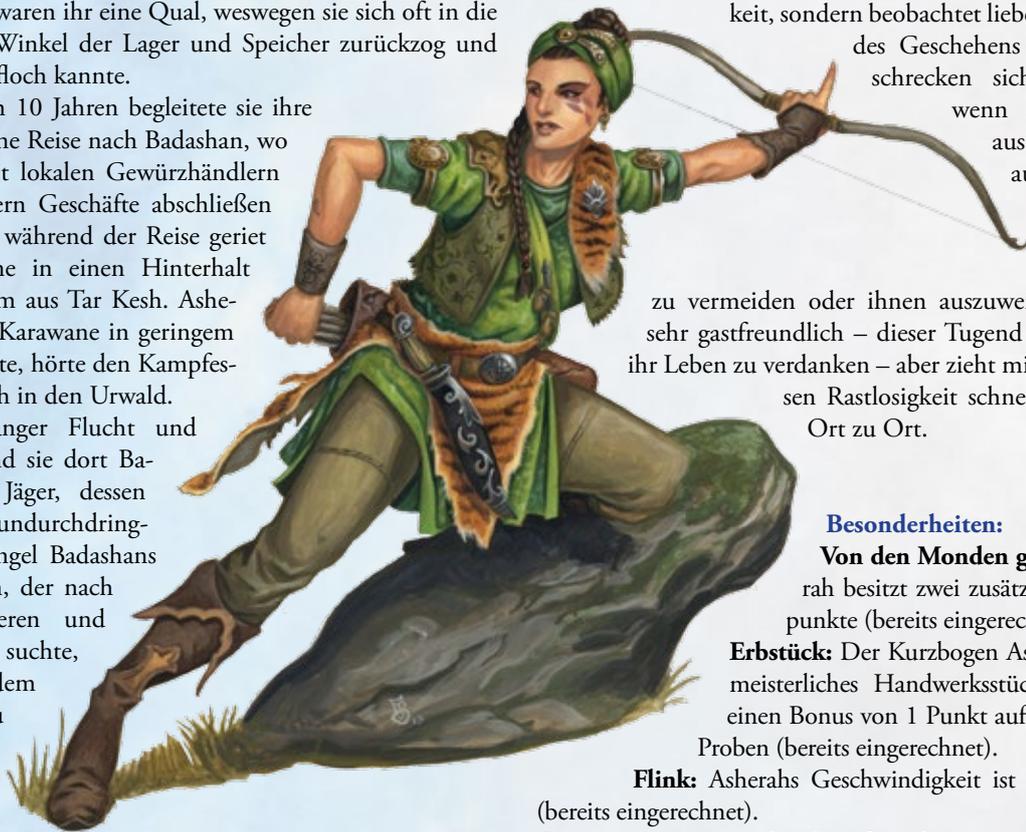
**Orientierungssinn:** Asherah verfügt über ein intuitives Gespür für die Himmelsrichtung und erhält einen Bonus von 3 Punkten auf Proben zur Orientierung.

**Scharfe Sicht:** Für alle *Wahrnehmung*-Proben zum Sehen erhält Asherah einen Bonus von 2 Punkten.

**Das zweite Gesicht:** Asherah kann 1 Splitterpunkt einsetzen, um alle Probenmali und Zeitabzüge, die aus Hinterhalt oder Überraschung resultieren, zu beseitigen.

## Meisterschaften:

**Schusswaffen** (Zielschuss), **Heimlichkeit** (Leisetreter), **Heimlichkeit** (Schwerpunkt Natürliche Umgebung), **Jagd-kunst** (Unermüdlicher Verfolger), **Naturkunde** (Jäger (Wölfe)), **Wahrnehmung** (Umgebungssinne (Wald))



Name: Asherah

Kultur: Badashan

Rasse: Mensch

Ausbildung: Kundschafterin

### Attribute

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

### Abgeleitete Werte

Größenklasse	5
Geschwindigkeit	9 (-1)
Initiative	6
Verteidigung	20
Geistiger Widerstand	16
Körperlicher Widerstand	18

### Mondsplitter

Das Zweite Gesicht

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

### Fokus

6	<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"/>
---	---	---	---	---

### Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Attribut 1	Attribut 2
Handgemenge	6	0	3	3	BEW	STÄ
Hiebaffen	7	0	4	3	KON	STÄ
Klingenaffen	10	3	3	4	BEW	INT
Stangenaffen	6	0	3	3	BEW	STÄ
Schussaffen	13 (+1)	6	4	3	INT	STÄ
Wurfaffen	6	0	3	3	BEW	STÄ
Akrobatik	9 (-1)	2	3	4	BEW	STÄ
Alchemie	3	0	1	2	MYS	VER
Anführen	3	0	1	2	AUS	WIL
Arkane Kunde	3	0	1	2	MYS	VER
Athletik	9 (-1)	3	3	3	BEW	STÄ
Diplomatie	3	0	1	2	AUS	VER
Empathie	6	0	4	2	INT	VER
Entschlossenheit	4	1	1	2	AUS	WIL
Fingerfertigkeit	6 (-1)	2	1	3	AUS	BEW
Geschichte und Mythen	3	0	1	2	MYS	VER
Heilkunde	8	2	4	2	INT	VER
Heimlichkeit	13 (-1)	6	3	4	BEW	INT
Jagdkunst	12	6	4	2	KON	VER
Naturkunde	10	4	4	2	INT	VER
Redegewandtheit	3	0	1	2	AUS	WIL
Schlösser und Fallen	7 (-1)	0	3	4	BEW	INT
Straßenkunde	5	0	1	4	AUS	INT
Überleben	12	4	4	4	INT	KON
Wahrnehmung	10	4	4	2	INT	WIL
Zähigkeit	8	2	4	2	KON	WIL

### Waffe

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Khopesh	Klingen	1W10+1	7	-
Kurbogen	Schuss	1W10+1	6	20

### Rüstung (bereits eingerechnet)

Rüstungsteil	VTD	SR	Behinderung	Zeitmalus
Leichte Lederrüstung	2	0	1	0

### Elixiere

Waffengift (2 Portionen)

# 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 könne. 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 Zaubertricks 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 Perso-

nen der fremden Kultur.

**Gunst des reichen Mannes:** Eshi kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um nach einer Risiko-Probe ein beliebiges nicht genutztes Würfelerggebnis 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** (Diagnose, Heilung fördern), **Redegewandtheit** (Ablenken), **Schusswaffen** (Schnellschütze)



# Fasnirr der Wanderer, Jünger Rahidis aus Ashurmazaan

„Rahidi bestimmt meinen Pfad. Ob mich dieser zu einem Platz fantastischer Wunder oder an einen Ort von Not und Ungerechtigkeit führt, liegt nicht in meinem Ermessen. An mir ist es dann, so zu handeln, dass es der Ehre gereicht!“

Fasnirrs Familie lebt seit vielen Generationen in farukanischen Shahirat Ashurmazaan. Sie genießt dort hohes Ansehen und hat wenig mit ihren nomadischen Verwandten in der Surmakar gemein. Fast alle Vorfahren Fasnirrs lebten als Gelehrte oder Priester in der prächtigen Stadt *Ezteraad*, dem Sitz des Shahirs. Sein Großvater wurde als weiser Mann geachtet und war ein gern gesehener Ratgeber im Weißen Palast. So ist es kein Wunder, dass auch Fasnirr in der großen Bibliothek und im Tempel des Rahidi studierte. Doch nicht, um eines Tages dem prestigeträchtige *Orden der Ehrenwächter* beizutreten. Nein, Fasnirr war begeistert von jeglicher Art des Wissens. Sei es über die Natur der Dinge, die Baukunst, technische Errungenschaften oder die Kunde über weit entfernte Länder.

So entschied sich der junge Priester, die Bequemlichkeit des vertrauten *Ezteraad* hinter sich zu lassen und eine Forschungsreise ins Unbekannte zu beginnen. Zuerst mochte er sich noch nicht von den Annehmlichkeiten der Heimat lösen und begab sich in die Stadt *Majahd*, um dort seine magischen Studien zu vertiefen. Von dort aus führte ihn der Weg ins benachbarte *Shahirat Pashtar* und in die Hafenstadt *Tiakabir*. Selbst wenn es auch hier noch viel zu entdecken gab, zog es ihn in die Ferne. Jenseits der Kristallsee lagen die Länder, die Fasnirr seit Jahren faszinierten. Er verschaffte sich eine Passage auf einem Handelsschiff, das ihn an die Küste des Kaiserreich *Selenia* brachte. Angetrieben durch seine Neugier neigt Fasnirr manchmal dazu, sich sehr ins Detail einer Sache zu vertiefen und das Gesamtbild aus den Augen zu verlieren. All seine Erkenntnisse erfasst der junge Varg äußerst gewissenhaft und bemüht sich

Reisende und Händler aus der Heimat zu finden, die seine Schriftrollen nach Ashurmazaan bringen.

Die Suche nach Wissen und Weisheit bestimmt Fasnirrs Leben. Doch sind es zwei andere Aspekte Rahidis die ihn immer wieder in Probleme bringen. In ihm brennt der Drang, die Wahrheit zu erkunden und für Gerechtigkeit zu sorgen. So ist der sonst ausgesprochen ruhige Varg schnell von Zorn erfasst, wenn er angelogen wird oder Zeuge einer Ungerechtigkeit ist. Unter solchen Umständen lässt ihn selbst sein Ehrgefühl kaum zurückweichen.

## Besonderheiten:

**Ausdauernd:** Fasnirr widersteht dem Zustand *Erschöpft* mit einem Bonus von 3 Punkten auf *Zähigkeit*-Proben. Außerdem erhält er nur für je 2 angefangene Stufen *Erschöpft* einen Malus von 1 Punkt.

**Natürliche Rüstung:** Fasnirrs Fell reduziert jeden Schaden, den er durch körperliche Angriffe erhält, um 1.

**Natürliche Waffe:** Im Handgemenge richtet Fasnirr einen zusätzlichen Schadenspunkt an.

**Erhöhter Fokuspool:** Fasnirr erhält 5 zusätzliche *Fokuspunkte* (bereits eingerechnet).

**Gutes Gedächtnis:** Fasnirr erhält einen Bonus von 3 Punkten auf Proben zum Erinnern von Details oder Abrufen von Wissen.

**Literat:** Fasnirr kann lesen und schreiben.

**Priester:** Fasnirr ist ein Priester des Rahidi.

**Freundschaft der Trabanten:** Fasnirr kann 1 Splitterpunkt aus-

geben, um einem seiner Gefährten seine eigenen *Fertigkeitspunkte* für eine Probe zu leihen.

## Meisterschaften:

**Arkane Kunde** (Arkane Verteidigung), **Entschlossenheit** (Eiserner Wille), **Geschichte und Mythen** (Büchernarr), **Schutzmagie** (Eiliger Schutz), **Schutzmagie** (Zauberkenner), **Stärkungsmagie** (Übertragung der Kraft)



Name: Fasnirr der Wanderer

Kultur: Ashurmazaan

Rasse: Varg

Ausbildung: Jünger Rahidis

Attribute

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

Abgeleitete Werte

Größenklasse	6
Geschwindigkeit	7
Initiative	9
Verteidigung	15
Geistiger Widerstand	18
Körperlicher Widerstand	16

Mondsplitter

Freundschaft der Trabanten

Splitterpunkte 3

Lebenspunkte

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

Fokus

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

Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Attribut 1	Attribut 2
Handgemenge	5	0	1	4	BEW	STÄ
Hiebaffen	8	2	2	4	KON	STÄ
Klingenaffen	2	0	1	1	BEW	INT
Stangenaffen	5	0	1	4	BEW	STÄ
Schussaffen	5	0	1	4	INT	STÄ
Wurfaffen	5	0	1	4	BEW	STÄ
Akrobatik	5	0	1	4	BEW	STÄ
Alchemie	8	0	4	4	MYS	VER
Anführen	6	1	3	2	AUS	WIL
Arkane Kunde	14	6	4	4	MYS	VER
Athletik	5	0	1	4	BEW	STÄ
Diplomatie	9	2	3	4	AUS	VER
Empathie	7	2	1	4	INT	VER
Entschlossenheit	7	2	3	2	AUS	WIL
Fingerfertigkeit	4	0	3	1	AUS	BEW
Geschichte und Mythen	13	5	4	4	MYS	VER
Heilkunde	5	0	1	4	INT	VER
Heimlichkeit	2	0	1	1	BEW	INT
Jagdkunst	6	0	2	4	KON	VER
Naturkunde	8	3	1	4	INT	VER
Redegewandtheit	9	4	3	2	AUS	WIL
Schlösser und Fallen	2	0	1	1	BEW	INT
Straßenkunde	4	0	3	1	AUS	INT
Überleben	3	0	1	2	INT	KON
Wahrnehmung	4	1	1	2	INT	WIL
Zähigkeit	4	0	2	2	KON	WIL
Kampfmagie	11	3	4	4	MYS	STÄ
Schutzmagie	13	6	4	3	MYS	AUS
Stärkungsmagie	11	3	4	4	MYS	STÄ

Waffe

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Keule	Hieb	1W6+2	7	-

Rüstung (bereits eingerechnet)

Rüstungsteil	VTD	SR	Behinderung	Zeitmalus
Fell	0	1	0	0

Zauber

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Geisterdolch	Kampf	15	K1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick
Magischer Schlag	Kampf	VTD Ziel	4V1	10 m	-	4 Ticks
Eiserne Aura	Schutz	21	K8V2	Zauberer	kanalisiert	9 Ticks
Kleiner Magieschutz	Schutz	15	K1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick
Magische Rüstung	Schutz	18	K4V1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick
Aura der Entschlossenheit	Stärkung	18	K4V1	Zauberer	kanalisiert	7 Ticks
Ausdauer stärken	Stärkung	15	K1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick

# Jahet Goldfinger, Seemann und Gauner aus Pashtar

„Bei meinem Barte! Nur die Stärksten überleben den Sturm!“

Das Meer ist endlos und weit, und ab und zu sieht man ein Schiff, das noch eine weite Reise vor sich hat – und manche kehren nie in ihre Heimathäfen zurück. Jahet Goldfinger kannte viele dieser Leute, und auch sein Vater war einer von ihnen.

Auf sich alleine gestellt lernte Jahet schon als Kind, dass man stark oder schlau sein musste, um sich über Wasser zu halten. Im Hafen von Abshaanbir heuerte er auf einem Handelsschiff an, und als dieses einige Zeit später vor der Insel Ioriablick von Piraten geentert wurde, schloss er sich ihnen an.

Über Jahre hinweg segelte Jahet mit den Piraten und machte sich mit seiner Stärke und seinem Mut einen Namen unter den Seeräubern. Wenn andere Schiffe geentert oder Seefestungen infiltriert wurden, war er immer vorne mit dabei, tapfer und unerschrocken.

Mit der Zeit aber kamen ihm Zweifel an seinem Leben. Immer wieder gerieten auch einfache Fischkutter und andere arme Seeleute in die Fänge der Piraten, und nicht immer kamen sie mit dem Leben davon. Mehr und mehr davon abgestoßen, konfrontierte Jahet schließlich seinen Kapitän in Abshaanbir mit der Forderung, von den schlimmsten Grausamkeiten abzusehen. Es kam zu einem Streit und schließlich zu einem Kampf, bei dem Jahet gezwungen war, den Kapitän

zu erschlagen. Aus Sorge um die Rache der anderen Seeleute verließ er daraufhin die Mannschaft und floh ins Landesinnere.

Jahet ist ein Gauner, aber er hat ein gutes Herz. Der Anblick von Wertsachen lässt es ihn immer wieder in den Fingern jucken, und er hat wenig Skrupel, reiche, arrogante Schnösel um ihr Vermögen zu erleichtern. Wer jedoch seine Ehre oder seinen Stolz beleidigt, sollte sich vor seinem Zorn fürchten. Aber er ist auch – in der richtigen Situation – großzügig und hilfsbereit und ein treuer Freund.

## Besonderheiten:

**Von den Monden geküsst:** Jahet besitzt zwei zusätzliche Splitterpunkte (bereits eingerechnet).

**Orientierungssinn:** Jahet erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben, in denen es darum geht, sich zu orientieren.

**Gleichgewichtssinn:** Jahet erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben, in denen es darum geht, auf den Beinen zu bleiben oder zu balancieren.

**Robust:** Jahet erhält einen Bonus von 1 auf seine Lebenspunkte (bereits eingerechnet).

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

## Meisterschaften

**Athletik** (Kletteraffe), **Handgemenge** (Umreißen), **Klingenwaffen** (Verwirrung), **Schlösser und Fallen** (Aufmerksam)



Name: Jahet Goldfinger

Kultur: Pashtar

Rasse: Mensch

Ausbildung: Seefahrer

### Attribute

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

### Abgeleitete Werte

Größenklasse	5
Geschwindigkeit	7
Initiative	8
Verteidigung	19
Geistiger Widerstand	17
Körperlicher Widerstand	18

### Mondsplitter

Blutiges Antlitz des Mondes

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

### Fokus

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

### Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Attribut 1	Attribut 2
Handgemenge	10	4	2	4	BEW	STÄ
Hiebaffen	7	0	3	4	KON	STÄ
Klingenaffen	12	6	2	4	BEW	STÄ
Stangenaffen	6	0	2	4	BEW	STÄ
Schussaffen	6	0	2	4	INT	STÄ
Wurfaffen	6	0	2	4	BEW	STÄ
Akrobatik	4	0	2	2	BEW	INT
Alchemie	3	0	1	2	MYS	VER
Anführen	7	0	4	3	AUS	WIL
Arkane Kunde	3	0	1	2	MYS	VER
Athletik	11	5	2	4	BEW	STÄ
Diplomatie	10	3	4	3	AUS	VER
Empathie	7	2	2	3	INT	VER
Entschlossenheit	11	4	4	3	AUS	WIL
Fingerfertigkeit	6	0	4	2	AUS	BEW
Geschichte und Mythen	3	0	1	2	MYS	VER
Heilkunde	9	4	2	3	INT	VER
Heimlichkeit	4	0	2	2	BEW	INT
Jagdkunst	6	0	3	3	KON	VER
Naturkunde	5	0	2	3	INT	VER
Redegewandtheit	10	4	3	3	AUS	WIL
Schlösser und Fallen	10	6	2	2	BEW	INT
Straßenkunde	5	0	3	2	AUS	INT
Überleben	5	0	2	3	INT	KON
Wahrnehmung	5	0	2	3	INT	WIL
Zähigkeit	9	3	3	3	KON	WIL

### Waffe

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Khopesh	Klingen	1W10+1	7	-

### Rüstung (bereits eingerechnet)

Rüstungsteil	VTD	SR	Behinderung	Zeitmalus
Tuchrüstung	1	0	0	0

# Rashaan Alalehdoh, freie Sipahi aus Ashurmazaan

„Ich kämpfe für die Ehre, für mein Volk und für Rahidi! Sollten mir meine Federn genommen werden, so will ich verdammt sein bis ans Ende meines Lebens.“

Von Geburt an lebt Rashaan in Ashurmazaan, einem farukanischen Shahirat voller Ehre und Stolz. Ihre Familie ist nicht sehr angesehen. Sie sind Bauern, weit entfernt von der Hauptstadt und ohne besondere Merkmale. Doch sollte Rashaans Leben nicht das einer Bauerntochter werden. Als sie 14 Jahre alt war, ereignete sich ein tragischer Vorfall auf dem kleinen Bauernhof: ein Überfall von Banditen, der viele Opfer forderte. Rashaan überlebte als Einzige und flüchtete gen Süden. Sie lernte in der Wildnis zu überleben und kämpfte Tag für Tag um ihr Leben.

Doch die Sümpfe im Süden sind selbst für einen ausgewachsenen Krieger tödlich, und so wäre sie wohl gestorben, wenn Rashaan nicht eines Tages auf eine Patrouille aus Baghatir, der ehrlosen Stadt in den Sümpfen und Zuflucht aller Entehrten, getroffen wäre, die von Yanoush, einem in Ungnade gefallenen Sipahi, befehligt wurde. Yanoush bewunderte ihren Kampfgeist und ihren Überlebenswillen und bot ihr an, sie ausbilden zu lassen.

Jahrelanges Training und harte Arbeit folgten, ihre Fähigkeiten im Umgang mit dem Zackenspieß wuchsen erstaunlich schnell und den berittenen Kampf meisterte sie ebenso. Schon bald konnte sie in den Grenzlanden kämpfen und erlangte Ruhm und Ehre. Selbst in der Hauptstadt war ihr Name nunmehr bekannt, und schließlich bekam sie ihr erstes Pferd geschenkt, was eine große Ehre für sie war.

Ihr Glaube ist stark. Wie die meisten Ashurmazaanis verpflichtet sie sich dem Schutzgott Rahidi, doch liegen ihr die Tugenden ihrer Heimat mehr am Herzen: Ehre, Treue, Tapferkeit. In den Sümpfen hat sie ihren Kameraden gezeigt, dass sie eine geborene Kriegerin ist, die niemals aufgibt und sich zuerst um andere als um sich selbst kümmert. Den Ehrenkodex, der in Farukan weit verbreitet ist, würde sie unter keinen Umständen verletzen.

Nur im Umgang mit Banditen tritt ihre dunkle Seite zu Tage. Sie schämt sich ihrer Unausgeglichenheit und reagiert auf das Beleidigen oder gar bloße Anzweifeln ihrer Ehre sehr aufbrausend, ist aber auch schnell wieder besänftigt.

Von ihrem alten Groll abgesehen, ist Rashaan eine echte Ashurmazaani. Egal, wie viele Gegner vor ihr stehen – sie ist davon überzeugt, dass sie siegreich sein kann!

## Besonderheiten:

**Von den Monden geküsst:** Rashaan besitzt zwei zusätzliche Splitterpunkte (bereits eingerechnet).

**Robust:** Rashaan erhält einen Bonus von 1 auf ihre Lebenspunkte (bereits eingerechnet).

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

**Verbesserte Initiative:** Rashaans Initiative ist um 2 Punkte verbessert (bereits eingerechnet).

**Der Blitz:** Rashaan kann 1 Splitterpunkt einsetzen, um eine einzelne Kampfhandlung um 2 Ticks zu verkürzen. Sie dauert trotzdem immer mindestens 3 Ticks.

## Meisterschaften:

**Stangenwaffen** (Verteidiger), **Überleben** (Geländekunde Sumpf), **Zähigkeit** (Rüstungsträger, Starker Schildarm)



Name: Rashaan Alalehdoh

Kultur: Ashurmazaan

Rasse: Mensch

Ausbildung: Kriegerin

Attribute

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

Abgeleitete Werte

Größenklasse	5
Geschwindigkeit	9(-2)
Initiative	5
Verteidigung	22
Geistiger Widerstand	17
Körperlicher Widerstand	18

Mondsplitter

Der Blitz

Splitterpunkte 5

Lebenspunkte

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

Fokus

6	<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"/>
---	---	---	---

Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Attribut 1	Attribut 2
Handgemenge	12	5	4	3	BEW	STÄ
Hiebaffen	7	0	4	3	KON	STÄ
Klingenaffen	7	0	4	3	BEW	INT
Stangenaffen	13	6	4	3	BEW	STÄ
Schussaffen	8	2	3	3	INT	STÄ
Wurfaffen	7	0	4	3	BEW	STÄ
Akrobatik	10	3	4	3	BEW	INT
Alchemie	2	0	1	1	MYS	VER
Anführen	4	0	2	2	AUS	WIL
Arkane Kunde	2	0	1	1	MYS	VER
Athletik	9	2	4	3	BEW	STÄ
Diplomatie	3	0	2	1	AUS	VER
Empathie	4	0	3	1	INT	VER
Entschlossenheit	7	3	2	2	AUS	WIL
Fingerfertigkeit	6	0	2	4	AUS	BEW
Geschichte und Mythen	2	0	1	1	MYS	VER
Heilkunde	4	0	3	1	INT	VER
Heimlichkeit	7	0	4	3	BEW	INT
Jagdkunde	8	3	4	1	KON	VER
Naturkunde	5	2	3	1	INT	VER
Redegewandtheit	4	0	2	2	AUS	WIL
Schlösser und Fallen	7	0	4	3	BEW	INT
Straßenkunde	5	0	2	3	AUS	INT
Überleben	12	5	3	4	INT	KON
Wahrnehmung	9	4	3	2	INT	WIL
Zähigkeit	12	6	4	2	KON	WIL

Waffe

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Kurbogen	Schuss	1W10+1	6	20 m
Zackenspieß	Stangen	1W6+5	12	-

Rüstung (bereits eingerechnet)

Rüstungsteil	VTD	SR	Behinderung	Zeitmalus
Kette, mittel	2	4	1	1
Rundschild	1	-	1	0

# Selesha Marabeh, 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)



## Vedrana Sertin, Mauerstürmerin aus dem Mertalischen Städtebund

„So, sie haben also die Wachen verdoppelt, kontrollieren selbst langjährige Hausdiener und lassen nachts die Hunde frei? Wenn ich das richtig sehe, wird aber immer noch jeden Morgen die Bettwäsche der Herrschaften am Fenster gelüftet. Bis wann wollt Ihr das Diadem nun haben? Reicht morgen?“

Die Städte Mertalias sind reich und wohlhabend, doch wo es Reichtum gibt, da gibt es auch Armut, und wo es Stolz gibt, da gibt es Neid. In einer solchen Umgebung von Armut, Sorge, Unzufriedenheit und Kriminalität kam Vedrana zur Welt, als Kind zweier Zwerge, aber nicht als Kind einer Familie. Ihre Familie, das waren alle und niemand zugleich. Beide Eltern gingen unredlichen Tätigkeiten nach, verbrachten viel Zeit auf der Flucht oder im Kerker. Vedrana wuchs wie ihre Geschwister und Halbgeschwister in einer ‚Familie‘ aus Nachbarn, Onkeln, Geschwistern und Bekannten auf. Die gemeinsame Stube, das war der heimische Straßenzug.

So war Vedrana eine Karriere im Schatten vorherbestimmt. Die agile und mutige Zwergin machte sich in ihrer Heimat Talaberis einen Namen als geschickte Einbrecherin, die in unbewohnte Sommervillen oder Stadthäuser einstieg. Viele Handelsfürsten und Patrizier bemerkten erst Wochen nach der Tat, dass sie bestohlen wurden. Später dehnte sie ihre Beutezüge auch auf die Landsitze im hügeligen Umland aus, wenn die Herrschaften nicht zugegen waren.

Um sich vor Entdeckung zu schützen, siedelte sie nach Gondalis über, wo sie sich noch größere Reichtümer versprach. Doch

so furchtlos und durchsetzungsstark Vedrana auch ist, die Verbrechenswelt in Gondalis ist fest aufgeteilt und hart umkämpft. Als Fremde von außerhalb genoss sie keinen Schutz und verließ den Moloch, bevor jemand ihr Todesurteil fällen konnte.

Vedrana ist ein Wirbelwind, der sich von einem Vorhaben nicht abbringen lässt, sondern es einfach probiert. Sie beweist beim Auskundschaften viel Geduld, doch benötigt sie immer ein Ziel vor Augen, für das sie kämpfen kann. Dabei beweist sie eine große Zuversicht, die bisweilen in eine leichtsinnige Selbstüberschätzung umschlagen kann. Auch wenn sie es nicht gerne hört, so braucht Vedrana manchmal jemanden, der sie einbremst.



### **Besonderheiten:**

**Giftresistenz:** Vedranas Körperlicher Widerstand ist bei Giftangriffen um 2 Punkte erhöht. Für Zähigkeit-Proben gegen Giftwirkungen erhält sie einen Bonus von 3 Punkten.

**Robust:** Vedrana verfügt über zusätzliche Lebenspunkte (bereits eingerechnet).

**Orientierungssinn:** Vedrana verfügt über ein intuitives Gespür für die Himmelsrichtung und erhält einen Bonus von 3 Punkten auf Proben zur Orientierung.

**Verbesserte Initiative:** Vedrana reagiert blitzschnell in Kampfsituationen. Ihre Initiative ist um 3 Punkte verbessert (bereit eingerechnet).

**Flink:** Trotz ihrer Größe verfügt Vedrana über eine beachtliche Geschwindigkeit (bereits eingerechnet).

**Der Blitz:** Vedrana kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um eine Kampfhandlung um 4 Ticks zu verkürzen. Sie dauert trotzdem mindestens immer 2 Ticks.

### **Meisterschaften:**

**Athletik** (Kletteraffe), **Heimlichkeit** (Leisetreter), **Schlösser und Fallen** (Aufmerksam), **Straßenkunde** (Gerüchte aufsnappen), **Straßenkunde** (Schwarzmarkt)



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
Fernkampf-Waffe spannen/vorbereiten	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