



SPLITTERMOND

SCHNELLSTART-REGELN
GRATISROLLENSPIELTAG-AUSGABE

Inhalt

Einleitung3	Abenteurer: Die Nacht der Toten19
Was ist Splittermond?.....3	Kapitel 1: Der letzte Tag des Sommers 19
Lorakis: Die Welt von Splittermond4	Kapitel 2: Der Spuk von Cae Bothan21
Die Anderswelten und die Mondpfade.....4	Kapitel 3: Die Herrin der gläsernen Tränen26
Die Regionen der Welt.....5	Die Archetypen: Abenteurer zum Losspielen29
Die Regeln6	Asherah, Kundschafterin aus Badashan30
Eigenschaften.....6	Danuar, seealbischer Heiler und Todes-Seher ..32
Proben6	Fasnirr der Wanderer,
Fertigkeiten.....7	Jünger Rahidis aus Ashurmazaan.....34
Meisterschaften8	Leandris Thyakos, Gnomische Verwandlerin ...36
Kämpfe.....10	Sialdis aus Sunjas Schaar,
Zauber13	Speermaid aus Zwingard 38
Alchemie.....17	Vedrana Sertin, Mauerstürmerin
Ein Ausblick18	aus dem Mortalischen Städtebund.....40
	Wulfhard von Zwifels,
	Klingenwächter des Wächterbunds.....42

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 und im Frühjahr 2014 in den Handel kommt. 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 finden können. So enthält dieses Heft ein anderes und umfangreicheres Abenteuer als die normale Version, ebenso wie neue vorgefertigte Abenteuer – 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, Sascha Hoppenrath, Franz Janson, Uli Lindner, Adrian Praetorius, Lars Reißig, Frank Übe, Stefan Unteregger

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: Jon Hodgson

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

Karten: Robert Altbauer, Florian Stitz

Layout und Design: Ralf Berszuck, Kathrin Dodenhoeft

Einleitung

Als einer der drei Monde über Lorakis barst, blickten die Menschen, Alben, Zwerge, Gnome und Varge furchtsam gen Himmel, um das unheimliche Schauspiel zu betrachten. Zu diesem Zeitpunkt ahnte noch niemand, dass unter dem Splittermond eine neue Ära anbrechen sollte, 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 Abenteuer in unserem neuen Rollenspiel zu erleben: Eine kurze Beschreibung der Welt, einige Spielregeln, eine Gruppe Abenteurer und natürlich ein Abenteuer, 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 *Wulfhard*, einen Klingenwächter des Wächterbundes, Katharina die gnomische Verwandlungsmagierin *Leandris*.

In den windumtosten Hochlanden von Tir Durghachan hat es eine Reihe seltsamer Phänomene gegeben. Nur Frank als Spielleiter weiß, dass eine seltene Konstellation der drei Monde die Grenze zwischen dem Diesseits und der Feenwelt hat verschwimmen lassen und dass sich die Abenteurer einer dieser Grenzen nähern. Er weiß auch, dass vor kurzem ein *Zwielichthetzer*, ein düsteres Feenwesen, die Grenze überschritten hat und nun auf Wanderer lauert.

Matthias und Katharina wissen nur, dass ein alter Durghach-Zauberer sie in die rauen Hochlande gewiesen hat, um den Phänomenen nachzuspüren. Er hat ihnen außerdem ein Schutzamulett mitgegeben.

Frank: „Die Sonne überschreitet gerade den Horizont, als vor euch ein kleines Wäldchen auftaucht. Direkt vom Waldrand aus könnt ihr einen sonderbaren Ort sehen: Sieben hochgewachsene Birken stehen um eine kreisrunde Lichtung, in der ein einzelner, grauer Fels steht. Die Luft über dem Fels scheint zu flimmern.“

Matthias: „Ist irgendjemand zu sehen?“

Frank weiß, dass der *Zwielichthetzer* jetzt im Dämmerlicht auf die Jagd geht, aber nur schwer zu entdecken ist. Um ihn zu sehen, muss den Abenteurern eine Probe gelingen (siehe S. 6). Er antwortet: „Würfelt eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 20.“ Katharinas Probe gelingt, woraufhin Frank sagt: „Tiefer im Wald siehst du einen gedrungenen Schatten. Er kauert dicht am Boden, angespannt, wie bereit zum Sprung.“

Katharina: „Ich sage zu Wulfhard: ‚Dort ist etwas. Irgendeine Kreatur. Ich kann sie nicht genau erkennen.‘ Zu Frank sagt sie: „Kann ich das Phänomen auf der Lichtung einschätzen?“

Frank: „Würfele eine Probe auf *Arkane Kunde* gegen 20.“ Die Probe mislingt, und Katharina erhält keine Informationen über das Phänomen.

Matthias: „Ich lege den Schild an den Arm und greife meinen Speer. Dann nähere ich mich der Lichtung, lasse dabei aber den Ort nicht aus den Augen, wo Leandris die Kreatur gesehen hat.“

Katharina: „Ich folge ihm langsam, versuche aber, hinter seinem Schild zu bleiben.“

Frank: „Als ihr euch nähert, siehst auch du, Wulfhard, den gedrungenen Schatten. Der Schemen ähnelt einem langbeinigen Hund, ist aber schwer zu erkennen, als würde seine Form mit den Schatten verschmelzen.“

Katharina: „Ich ziehe das Schutzamulett hervor und halte es in die Höhe.“

Frank: „Ein dumpfes, grollendes Knurren ertönt von der Kreatur. Sie weicht ein Stück zurück, tiefer in den Schatten.“

Katharina: „Es funktioniert! Ich eile schnell vor, auf die Lichtung.“

Frank: „Als hätte das Wesen darauf gewartet, bricht es mit einem einzigen Satz hervor und springt auf dich zu.“

Matthias: „Ich reiße den Schild hoch und stelle mich dazwischen, um den Sprung von dem Vieh mit dem Schild abzufangen.“

Frank: „Das ist nicht ohne. Eine vergleichende *Athletik*-Probe, bitte.“ Matthias' Ergebnis reicht, um den *Zwielichthetzer* abzufangen.

Frank: „Die Kreatur prallt gegen deinen Schild, stößt dich dabei einen Schritt zurück, stürzt dann aber zu Boden. Heulend kommt sie wieder auf die Beine und greift dich an.“

Matthias: „Ich bin bereit!“

Ob Wulfhard den *Zwielichthetzer* lange genug aufhalten kann, bis Leandris die Lichtung erreicht um den Übergang zu schließen, hängt von ihren Entscheidungen und von Frank als Spielleiter ab – und vom Würfelglück.

Lorakis: Die Welt von Splittermond

In Lorakis, der Welt von *Splittermond*, warten uralte Relikte der Vergangenheit und unbekannte Lande auf tapfere Abenteurer. Es ist eine Welt, in der Magie alltäglich ist und von jedem gemeistert werden kann, in der ferne und exotische Orte nur eine Mondpfadreise voneinander entfernt sind und in der die Macht des geborstenen Mondes in manchem Abenteurer erwacht. Wo brodelnde Metropolen nur einige Tagesreisen von schier undurchdringlicher Wildnis 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 mitunter aber auch gänzlich eigenständige Kulturen geschaffen.

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

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

Die Anderswelten und die Mondpfade

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

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



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

Im äußersten Nordwesten Dragoreas liegt Tir Durghachan. Umschlossen von gleich drei Meeren, von Wellen und Stürmen umpeitscht, bietet sich dem Betrachter eine Landschaft von wilder Schönheit dar: Fjorde schneiden sich tief in zerklüftete Klippen, karges Hochland, neblige Moore und undurchdringliche Wälder überziehen das Land. Tir Durghachan ist rau, ungezähmt und wild.

Wer länger hier verweilt, dem fallen die seltsamen Merkmale der Landschaft auf: Pilze, die in perfekten Kreisen zu wachsen scheinen, Bäume, die zu Torbögen zusammengewachsen sind, Wälder, die wie mit dem Schwert abgeschnitten enden: Tir Durghachan liegt an der Schwelle zur Feenwelt, und die hier lebenden Menschen, die Durghach, müssen sich diesen Schrecken Tag für Tag stellen. Sie nennen die Wesen, die hinter den Nebeln und den Schatten leben, die *Schöne Familie*, und die Umtriebe der Feen sind seit Urzeiten tief mit dem Geschick des Landes verwoben. Weitere Informationen zu dieser Region, in der auch das Abenteuer in diesem Schnellstarter spielt, finden sich auf:

<http://splittermond.de/unter-der-lupe-tir-durghachan>

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 Fertigkeitwert. Ist auch dieser gleich hoch, gibt es ein Unentschieden.

Erweiterte Proben

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

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

Der Risikowurf

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

Splitterpunkte

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

Splitterpunkt-Einsatz

Aktivieren der Splitterfähigkeit des eigenen Mondsplitters

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

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

5 Schadenspunkte ignorieren (nur einmal pro Angriff)

Fertigkeiten

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

Kampffertigkeiten

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

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

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

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

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

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

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

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.

Darbietung (AUS+WIL): *Darbietung* wird eingesetzt, um künstlerische Vorstellungen zu halten, zum Beispiel zu singen oder zu musizieren.

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, Tischenspielertricks aufzuführen oder andere zu bestehen.

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 vorzulegen.

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.

Kampf (MYS+STÄ): *Kampfmagie* erlaubt es, Personen oder Gegenstände zu schädigen.

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.

Tod (MYS+VER): *Todesmagie* umfasst Nekromantie, Flüche und Geisterzauberei.

Verwandlung (MYS+KON): *Verwandlungsmagie* erlaubt es, die Form von Wesen und Dingen zu ändern.

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 *Splittermond*-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.

Schusswaffen

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





Stangenwaffen

Auflaufen lassen: Der Abenteurer kann sich entschließen, eine beliebige Anzahl an Ticks abzuwarten anstatt zu handeln. Wenn sich in dieser Zeit ein Gegner an den Abenteurer heranbewegt, kann der Abenteurer das Abwarten abbrechen und den Gegner noch vor dessen Angriff selbst angreifen. Er erhält hierbei einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf den Schaden. Das Abwarten kann er auch so jederzeit beenden.

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.

Anführen

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

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.

Athletik

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

Darbietung

Faszinieren: Der Künstler zieht sein Publikum mit der Darbietung in seinen Bann. Seine Zuschauer erhalten für die Dauer der Darbietung einen Malus auf alle *Wahrnehmung*-Proben in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad).

Empathie

Beruhigen: Der Abenteurer kann panikerfüllte oder rasende Personen so weit beruhigen, dass sie zur Ruhe kommen und sich wieder fangen können. Dies dauert eine Minute. Die Schwierigkeit liegt je nach Trauma zwischen 20 und 25. Mit Ausgabe eines Split-

terpunktes können auch magische Furcht und ähnliches behoben werden, wenn dem Abenteurer eine *vergleichende Probe* gegen den Zauber gelingt.

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*.

Unbeirrbar: Der Abenteurer ist von einem Ziel fest überzeugt. Der Spieler muss für seinen Abenteurer ein reales Ziel festlegen (maximal einmal pro Woche). Erreicht er das Ziel, kann er ein neues bestimmen. Auf alle *Entschlossenheit*-Proben, deren Misslingen ihm das Erreichen seines Zieles erschweren, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Geschichte und Mythen

Büchnarr: 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.

Legendensänger: Das Wissen des Abenteurers macht ihn zu einem gerne gesehenen Gast in Tavernen und an den Höfen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Darbietung*-Proben, wenn er Epen und Legenden vorträgt.

Schwerpunkt Untote: Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle *Geschichte und Mythen*-Proben im Zusammenhang mit Untoten.

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.

Lebensretter: Alle Proben um Sterbende zu retten erhalten einen Bonus in Höhe von 12 Punkten.

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.

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 Beispielabenteuern bereits eingerechnet.)

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

Schnell wieder auf den Beinen: Der Abenteurer regeneriert schneller Schadenspunkte. Immer wenn er durch eine *Ruhephase* Lebenspunkte zurück erhält, bekommt ein Abenteurer mit dieser Meisterschaft 1 zusätzlichen Punkt.

Kampfmagie

Eiserne Konzentration: Muss der Zauberer im Falle einer Störung beim Zaubervorgang eine *Entschlossenheit*-Probe ablegen, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Schattenmagie

Blick in die Dunkelheit: Der Zauberer ist an die Dunkelheit seiner eigenen Zauber gewöhnt. Er kann sie jederzeit durchblicken und nimmt entsprechend durch sie nie Abzüge in Kauf.

Schutzmagie

Eiliger Schutz: Der Zauberer kann mit schierer Willenskraft Schutz-

zauber 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

Überlasten: Der Zauberer kann durch *Verzehren* eines zusätzlichen Fokuspunktes einen kanalisierten Zauber verstärken. Die Erfolgsgrade des Zaubers werden für 10 Ticks verdoppelt, anschließend bricht der Zauber ab.

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

Todesmagie

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

Verwandlungsmagie

Bevorzugte Gestalt: Wenn der Zauberer sich mittels des Zaubers *Kleintierform* in die bei der Meisterschaft genannte Tierart verwandelt, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf die Zauberverprobe.

Sparsamer Zauberer: Der Zauberer *erschöpft* oder *kanalisiert* für Zauber der jeweiligen Schule immer einen Punkt weniger als angegeben. Die Mindestkosten betragen 1 Punkt.

Kämpfe

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

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

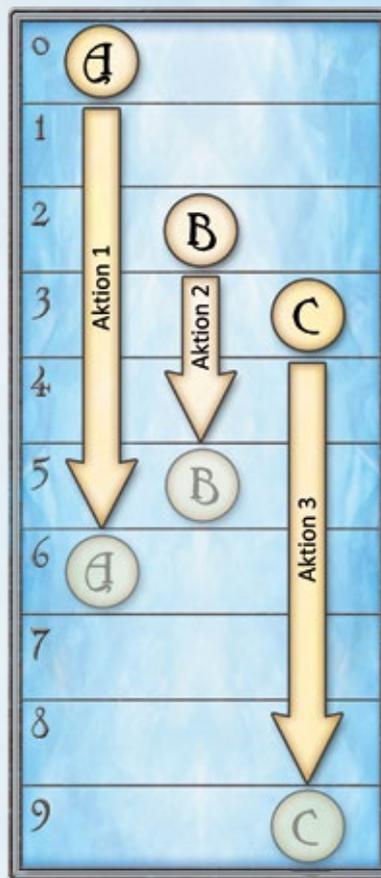
Der Zeitstrahl

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

Kampfbeginn: Die Initiative

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

Tritt ein Kämpfer einem Kampf später bei, beginnt er im aktuellen Tick zuzüglich seines 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

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

Der Vangarasstab hat Waffengeschwindigkeit 12 und verursacht einen Schaden von 3W6. Wulfgard richtet also dank des Erfolgsgrads 3W6+1 Punkte Schaden an. Er würfelt 2, 4 und 5, also erhält der Rattling 12 Punkte Schaden.

Da die Waffengeschwindigkeit des Vangarasstabs 12 beträgt und Wulfgard Rüstung und Schild trägt, die seine Handlungen um 3 verlangsamen, darf er 15 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 Wulfgards 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. Wulfgards 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.

Kampf

Flammende Waffe

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Berührung

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

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, richtet die Klinge 2 Punkte Feuerschaden an.

Wirkungsdauer: kanalisiert

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.

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

Schattenpfeil

Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer schleudert einen nadelspitzen Pfeil aus Dunkelheit auf das Ziel, welches 4W6 Punkte Schaden erleidet.



Schattenspiel

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer kann die Bewegungen eines einzelnen Schattens mit einer Fläche von bis zu 10 m² kontrollieren. Der Schatten bleibt dabei aber stets auf einer Oberfläche.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, kann die Fläche bis zu 20 m² betragen.

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

Zunge des Diplomaten

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 1 Punkt auf Proben in den Fertigkeiten Diplomatie und Redegewandtheit.

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

Wirkungsdauer: kanalisiert



Tod

Fluch der Schmerzen

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 5 m

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

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

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Geh noch nicht

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung



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

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

Wirkungsdauer: kanalisiert

Geisterblick

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Ticks

Reichweite: Zauberer

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

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

Wirkungsdauer: kanalisiert

Geistersprache

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

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

Wirkungsdauer: kanalisiert

Hauch der Geister

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

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

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

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Schwächen

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 5 m

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

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

Wirkungsdauer: kanalisiert

Verwandlung

Kleintierform

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich mitsamt seiner direkt getragenen Kleidung in ein kleines Tier der Größenklasse 1 (etwa eine Maus).

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt verzehrt, wird auch in den Händen gehaltene Ausrüstung wie eine Waffe mit verwandelt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Krallen

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Aus den Händen des Zauberers wachsen scharfe Krallen. Seine waffenlosen Angriffe verursachen dadurch 1 zusätzlichen Punkt Schaden.

Verzehren: Wenn der Zauberer 1 zusätzlichen Fokuspunkt verzehrt, erhöht sich der Schaden um insgesamt 2 Punkte.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Rindenhaut

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Die Haut des Zauberers wird borkig und hart. Er erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 1 Punkt auf seine Verteidigung und seine Schadensreduktion.

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

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.

Produktvorschau

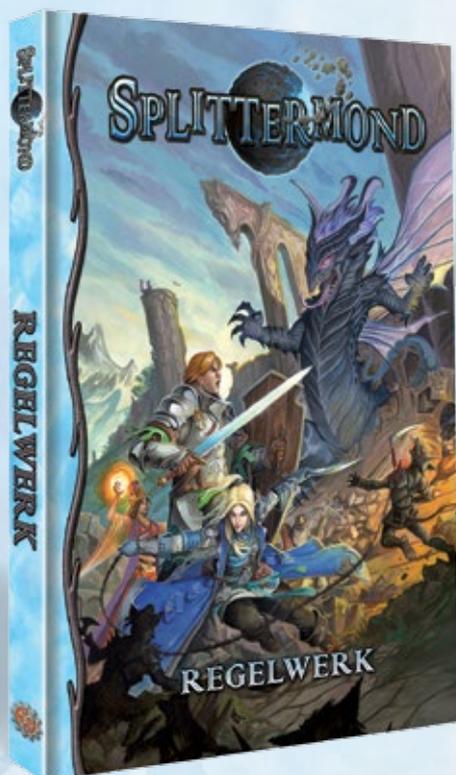
Hier finden Sie einen kleinen Ausblick auf die wichtigsten Erscheinungen für **Splittermond**. Sobald sie erschienen sind, werden die Bände über jeden Buchladen, Online-Versand oder direkt beim Verlag auf der Seite www.uhrwerk-verlag.de zu finden sein.

Das Splittermond-Regelwerk

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

Das *Regelwerk* ist also der „Kernband“ von **Splittermond**. Wenn Sie Ihre Erfahrungen mit dem Spiel ausbauen und erweitern wollen, ist das Grundregelwerk genau das Richtige für Sie.

Erscheinungsdatum: April 2014



Der Weltband

Der *Weltband* 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, Geheime 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 Abenteurers.

Erscheinungsdatum: März 2014

Abenteuer

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

Bereits im Frühling 2014 erscheint *Die Offenbarung der Hexenkönigin* von Stefan Unteregger. Ebenfalls in diesem Zeitraum wird *Das Geheimnis des Krähenwassers* von Tobias Hamelmann erhältlich sein. Beide Abenteuer bieten Ihnen die Möglichkeit, erste Abenteuer auf Lorakis zu erleben.

Kurz darauf, im Sommer wird eine *Dragorea-Anthologie* erscheinen, in der unter der Redaktion von Uli Lindner drei Abenteuer enthalten sind, die in verschiedenen Reichen Dragoreas spielen.

Auch danach sind zahlreiche weitere Bände geplant, darunter eine mehrteilige *Kampagne* und mehrere Einzelabenteuer. Einige kostenlose Szenarien stehen außerdem zum Download auf www.splittermond.de bereit.

Erscheinungsdaten:

Frühling 2014 (Das Geheimnis des Krähenwassers, Die Offenbarung der Hexenkönigin)

Sommer 2014 (Dragorea-Anthologie)

Weitere Produkte

Auch weitere Produkte sind bereits in Planung oder gar schon in Arbeit: *Erweiterungsbände* zu Kampf, Magie und Ausrüstung sind ebenso geplant wie Bände zu den Kreaturen von Lorakis oder zu einzelnen Regionen. 2014 soll außerdem eine *Einsteigerbox* erscheinen, die sich speziell an Rollenspielfanfänger richtet, um ihnen den Start zu erleichtern.

Weitere Informationen

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

Die Nacht der Toten

von Stefan Unteregger

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

Kapitel 1: Der letzte Tag des Sommers

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

Die Hintergründe

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

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

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

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

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

Zu Gast in Braemyn

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

Samhuinn

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

Einige Bewohner

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

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

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

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

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

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

Es wird Abend

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

Belanas Geheimnis

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



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

Spurensuche

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

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

Informationen

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

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

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

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

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

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

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

Der Weg nach Cae Bothan

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

Das Heulen kommt näher.

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

Nigh Navains Meute

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

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

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen. Asherahs Meisterschaft Jäger (Wölfe) gilt gegen die Wolfshunde.

Wie alle Diener von Nigh Navain haben die Hunde stoffliche Körper – ausgemergelte, schwarze Hundeleiber mit glosenden Augen. Jeder Hund trägt ein Halsband aus Glas (siehe Kasten **Gläserne Knechtschaft**). Um das Halsband während eines Kampfes zu zerbrechen, ist ein angesagter Angriff mit 2 Erfolgsgraden erforderlich.

Gläserne Knechtschaft

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

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

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

Kapitel 2: Der Spuk von Cae Bothan

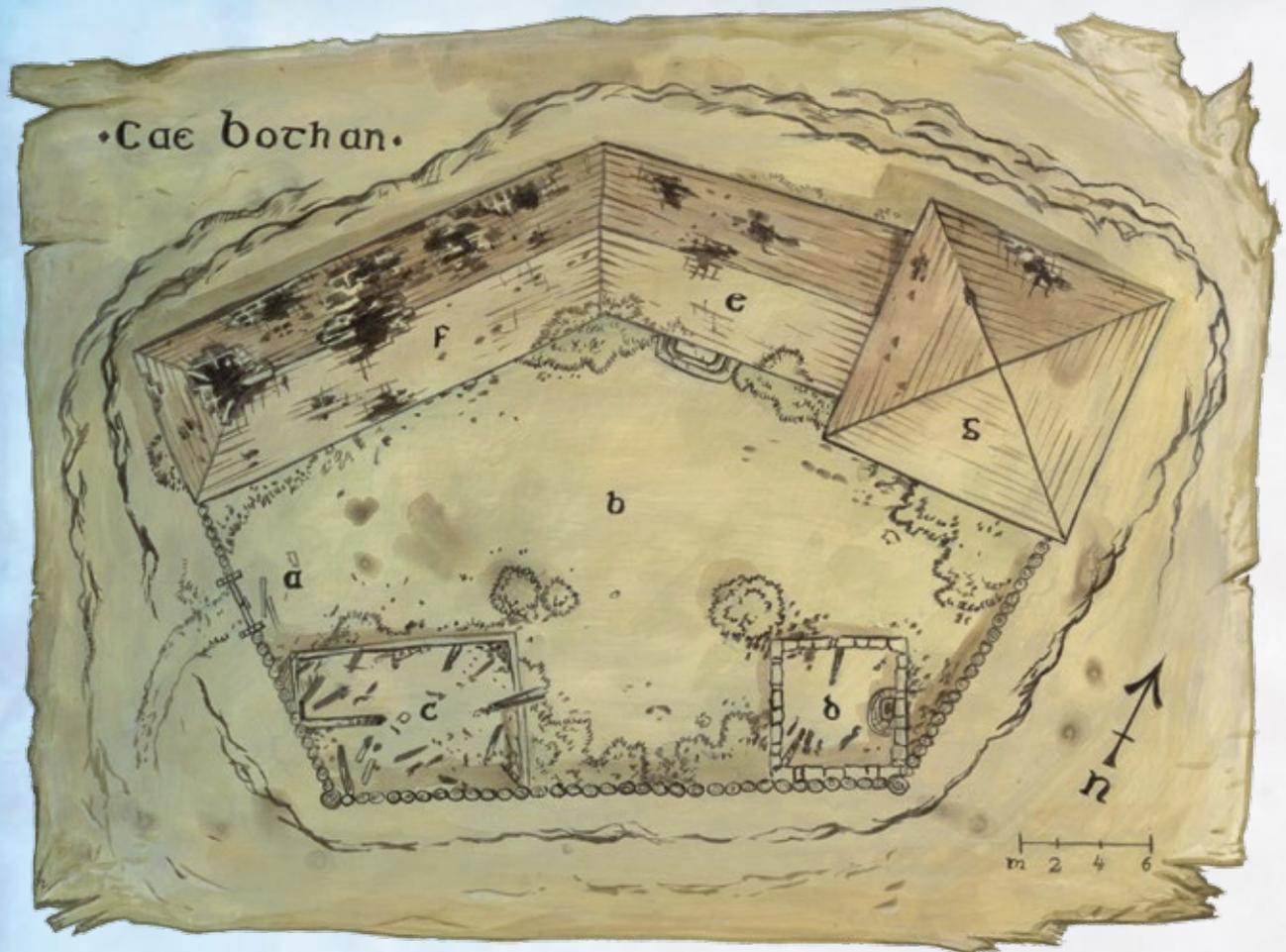
Cae Bothan wurde auf einem Felsen errichtet, der aus dem umliegenden Moor ragt. Die düsteren Mauern sind rußgeschwärzt, die Dächer der Burg, mit Ausnahme des Bergfrieds, eingestürzt. Die Anlage ist von einer verwitterten, aber halbwegs intakten Holzpalisade umgeben. Ein schmaler Pfad führt den Felsen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

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

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

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

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



Edana (Dienerin von Nigh Navain)

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

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

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

Zauberschulen: Tod 15, Schatten 16

Zauber: Fluch der Schmerzen, Schwächen, Schattenspiel, Schattenpfeil

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

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

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

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

Das Tor (A)

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

Logan (Diener von Nigh Navain)

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

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

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

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

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

Der Hof (B)

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

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

Gara (Geist)

Initiative: 7-W6

Geschwindigkeit: 7

Verteidigung: 19

Schadensreduktion: 8

Geistiger Widerstand: 16

Körperlicher Widerstand: 20

Lebenspunkte: 7

Fertigkeiten: Entschlossenheit 14, Wahrnehmung 11, Redekunst 12

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen.

Besondere Fähigkeiten: Besessenheit 13

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

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

Stallungen (C)

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

Schmiede (D)

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

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

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

Das Hauptgebäude

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

Ostflügel (E)

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

Art (Geist)

Initiative: 7-W6

Geschwindigkeit: 7

Verteidigung: 19

Schadensreduktion: 8

Geistiger Widerstand: 16

Körperlicher Widerstand: 20

Lebenspunkte: 7

Fertigkeiten: Entschlossenheit 14, Redegewandtheit 9, Wahrnehmung 11

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen.

Besondere Fähigkeiten: Besessenheit 13

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

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

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

Westflügel (F)

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

Gwynn (Geist)

Initiative: 9-W6 **Geschwindigkeit:** 5
Verteidigung: 16 **Schadensreduktion:** 8
Geistiger Widerstand: 18 **Körperlicher Widerstand:** 16
Lebenspunkte: 6
Fertigkeiten: Darbietung 14, Entschlossenheit 7, Redegewandtheit 13, Wahrnehmung 12
Meisterschaften: Darbietung (Faszinieren)
Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen.

Gwynn (61, ausgemergelt, hinkt, in den Augen flackernder Wahnsinn) war schon zu Lebzeiten ein dem Trunk verfallener, kranker, alter Mann. Als Cae Bothan brannte, zerschmetterte ein herabfallender Balken sein Bein und klemmte ihn ein. Gwynn überlebte den Brand und verdurstete erst zwei Tage später. Sein Geist hat sich in den Wahnsinn geflüchtet und stellt keine echte Bedrohung für die Abenteurer dar. Er wird erlöst, sobald diese Geschichte ihr Ende nimmt, egal welches Ende dies ist. Wenn man behutsam mit Gwynn spricht (**Empathie-** oder **Redegewandtheit-Probe gegen 15**), kommt ein Rest seines Verstandes zurück. Der Barde ahnt das Geheimnis der *Cadwyns*, auch wenn er es nur in Rätseln formulieren kann („Aus Glas ein Band, dein Herz in der Hand! Brich die Fessel entzwei, nur dann bist du frei!“). Wenn man ihn auf einen von Nigh Navains Diener anspricht, gibt er einen Hinweis auf dessen *Cadwyn*: Logans Würfel („Glück und Glas, wie leicht bricht das!“), Edanas Spiegel („Eitel und stolz, Glas in edlem Holz!“), Faings Flasche („Zu tief ins Glas geschaut, sein ganzes Leben versaut!“).

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

Bergfried (G)

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

Der Keller

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

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

Faing (Diener von Nigh Navain)

Initiative: 5-W6 **Geschwindigkeit:** 9
Verteidigung: 20 **Schadensreduktion:** 4
Geistiger Widerstand: 19 **Körperlicher Widerstand:** 19
Lebenspunkte: 7
Fertigkeiten: Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 9

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

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

Vorratskeller (a)

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

Kriechgang (b)

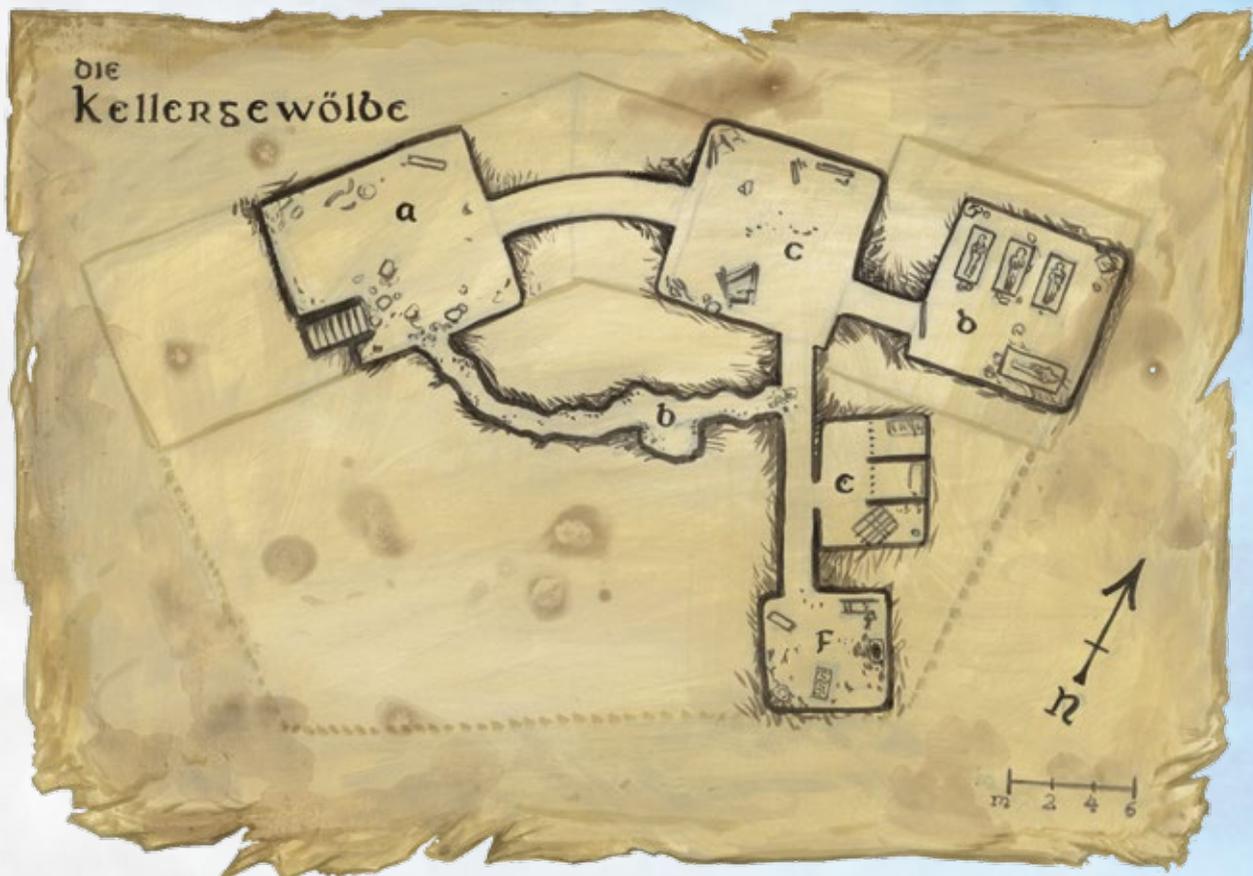
Seit Faing in den Kellern sein Unwesen treibt, hat er sich einen schmalen und sehr niedrigen Gang gegraben, der den Vorratskeller mit jenem Korridor verbindet, der zu den Zellen und der Folterkammer führt. Über diese Verbindung kann er Eindringlingen ausweichen und in ihren Rücken gelangen. Sich durch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

Weinkeller (c)

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

Familiengruft (d)

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



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

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

Rhona an Gabhran (Geist)

Initiative: 6-W6

Verteidigung: 22

Geistiger Widerstand: 25

Lebenspunkte: 7

Geschwindigkeit: 7

Schadensreduktion: 8

Körperlicher Widerstand: 20

Fokus: 25

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

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

Zauberschulen: Schutz 12, Stärkung 12, Tod 15

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

Besonderheiten: Doppelter Schaden durch Waffen aus kaltem Eisen.

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

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

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

Kerker (e)

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

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

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

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

Colin und Damh (Skelette)

Initiative: 10-W6
Verteidigung: 18
Geistiger Widerstand: 16
Lebenspunkte: 9
Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 10, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 11

Geschwindigkeit: 6
Schadensreduktion: 0
Körperlicher Widerstand: 17

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

Besonderheiten: Immun gegen Gift, keine *Wundabzüge*.

Folterkammer (f)

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

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

Belana an Gabhran

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

Geschwindigkeit: 5
Schadensreduktion: 0
Körperlicher Widerstand: 15
Fokus: 10

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

Kapitel 3: Die Herrin der gläsernen Tränen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Variante 1: Den Pakt erfüllen

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

Der Weg nach oben

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

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

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

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

Die oberen Stockwerke

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

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

Der Herr von Cae Bothan

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

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

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

Donnan an Gabhran

Initiative: 7-W6

Verteidigung: 18

Geistiger Widerstand: 22

Lebenspunkte: 7

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

Meisterschaften: Stangenwaffen (Auflaufen lassen, Umreißen)

Geschwindigkeit: 7

Schadensreduktion: 2

Körperlicher Widerstand: 19

Fokus: 22

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

Zauberschulen: Schutz 10, Schatten 12, Tod 11

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

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

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

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

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

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

Das Ende des Paktes

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

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

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

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

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

Variante 2: Kampf gegen die Herrin

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

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

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

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

Variante 3: Opfer der Unschuld

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

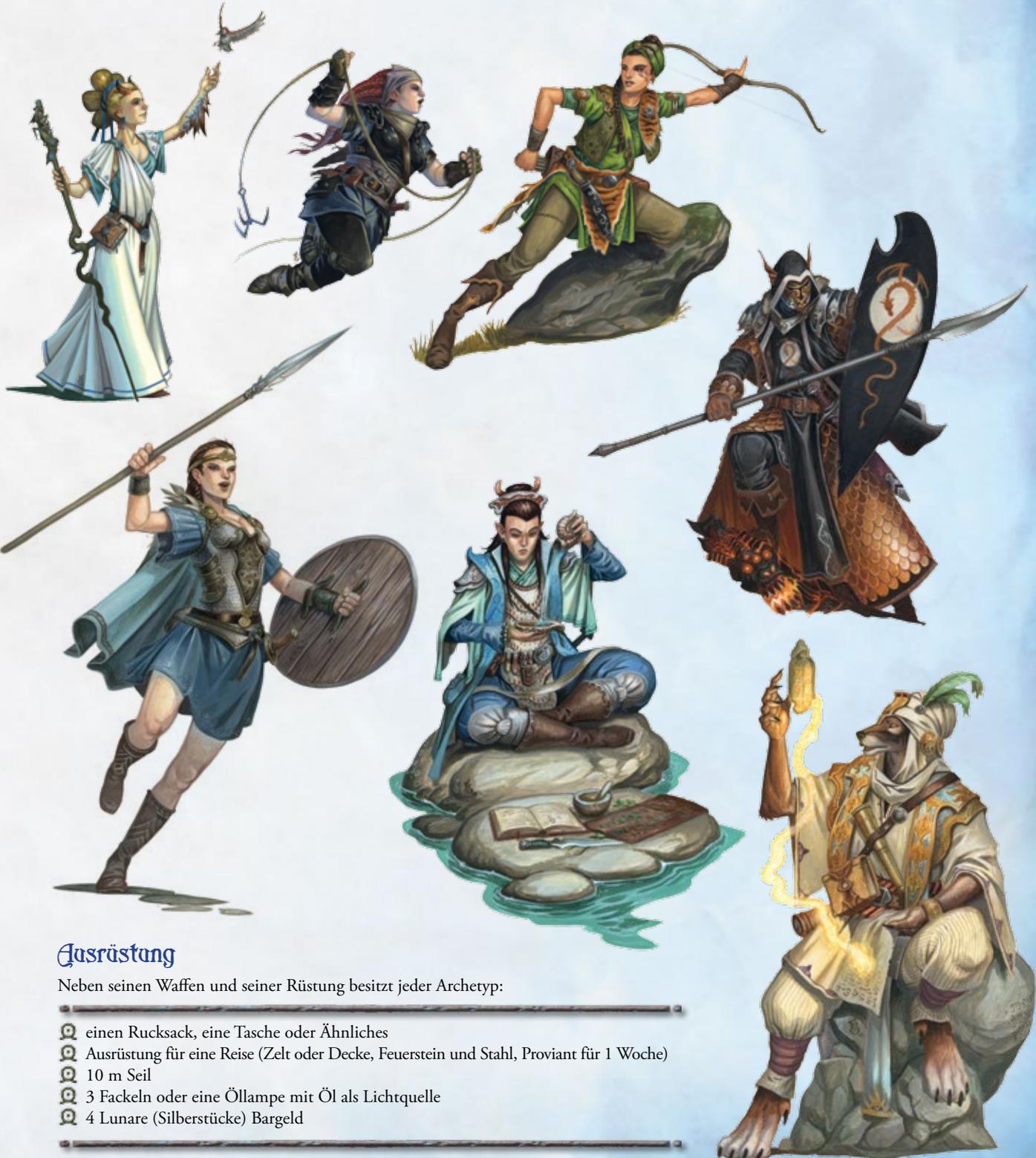
Belana ist sichtlich schockiert, fügt sich jedoch in ihr Schicksal. Totenbleich lässt sie sich von Nigh Navains Ritter auf das Pferd der Fee heben. Schneidend kalt wisperst die Herrin der gläsernen Tränen: „Du bist älter als die anderen. Stärker. Mal sehen, ob nicht was Schönes aus dir wird.“ Dann zieht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

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



Die Archetypen: Abenteurer zum Losspielen

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



Ausrüstung

Neben seinen Waffen und seiner Rüstung besitzt jeder Archetyp:

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

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).

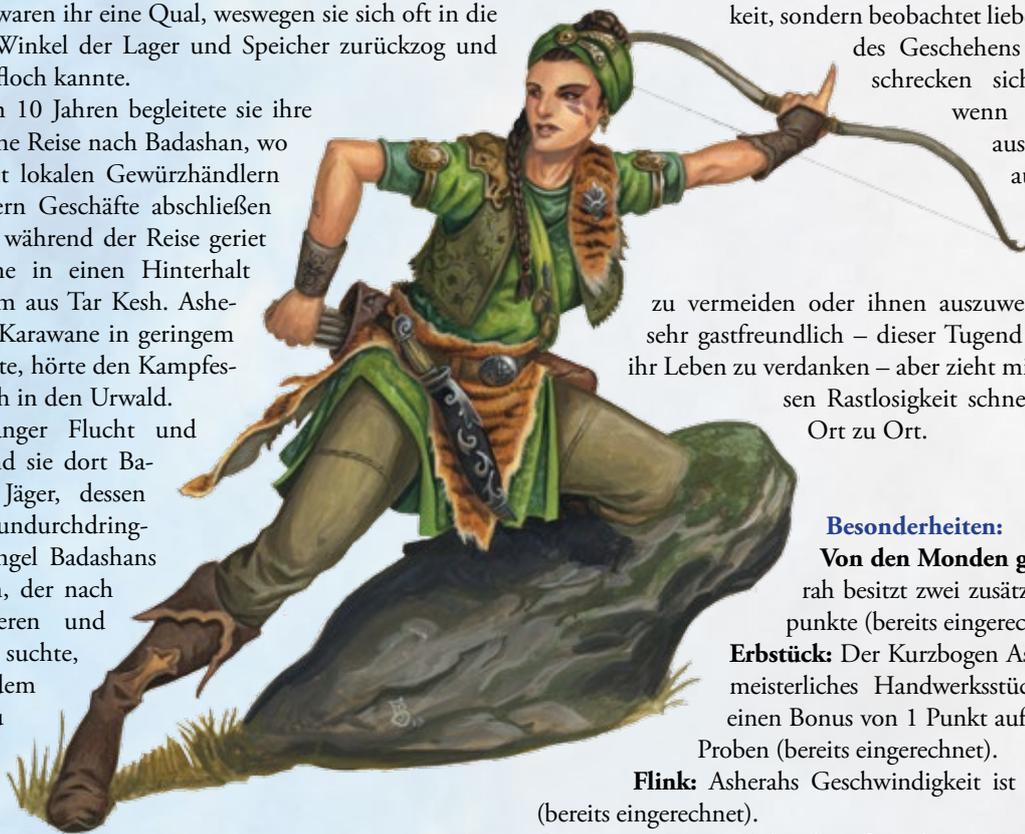
Orientierungssinn: Asherah verfügt über ein intuitives Gespür für die Himmelsrichtung und erhält einen Bonus von 3 Punkten auf Proben zur Orientierung.

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), **Jagdkunst** (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 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 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
Darbietung	3	0	1	2	AUS	WIL
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)

Danuar Schattensegel, seealbischer Heiler und Todes-Seher

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

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

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

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

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

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

Besonderheiten:

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

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

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

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

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

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

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

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

Meisterschaften:

Empathie (Beruhigen), **Heilkunde** (Diagnose), **Heilkunde** (Heilung fördern), **Heilkunde** (Lebensretter), **Todesmagie** (Atem des Sterbenden)



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
Darbietung	5	0	3	2	AUS	WIL
Empathie	7	2	1	4	INT	VER
Entschlossenheit	8	3	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	10	5	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

Leandris Thyakos, Gnomische Verwandlerin

„Nie werde ich den Tag vergessen, an dem es mir zum ersten Mal gelang, die Form eines Vogels anzunehmen, wie ich mich in die Lüfte erhob, den warmen Ostwind unter meinen Schwingen spürte, ich blickte über die gesamte Stadt, sah das Meer am Horizont und ich erhielt eine Ahnung davon, wie weit sich die Welt jenseits des Ufers erstreckt.“

Die wimmelnde Metropole Ioria ist eine Stadt der Tempel und Baracken, eine Stadt der göttlichen Macht und der bitteren Armut. Wer in dem dichten Gedränge der Millionenstadt nicht verloren gehen will, der braucht entweder die Muskelkraft eines Vargen oder den Verstand einer Gnomin.

Als Sprössling einer Gauklerfamilie kam Leandris ihr ausgeprägtes Magiegespür sehr zu Nutzen und schon früh übte sie sich in kleinen magischen Taschenspielertricks. Eines Tages wurde ihr Talent von einem farukanischen Magier entdeckt, der die junge Gnomin fortan unter seine Fittiche nahm. Mit seinen abenteuerlichen Geschichten über all die Länder, die er auf seinen Reisen schon gesehen hatte, weckte er in Leandris jedoch auch ein unstillbares Fernweh, und so schloss sie sich eines Tages einer Gruppe Gleichgesinnter an, mit denen sie seither durch Lorakis zieht.

Doch hat Leandris ihre Wurzeln nie vergessen. Als Kind Iorias hat Leandris Erfahrungen mit den Gepflogenheiten unterschiedlichster Völker gemacht und weiß das Ohrenzucken eines Vargen ebenso zu deuten wie das Brauenheben eines Alben. Leandris schätzt die Gesellschaft anderer, denn als Gnomin ist sie das Zusammenleben in großen Sippen gewöhnt und weiß den Schutz der Gemeinschaft sehr zu schätzen. Die aufgeweckte Iorierin findet überall schnell Anschluss. Leandris ist jedoch auch eine geschickte Schauspielerin, die ihr Gegenüber mit spielerischer Leichtigkeit um den kleinen Finger wickeln kann. Daheim zog sie so einst ganze Zuschauertrauben mit ihrer Ausstrah-

lung und ihrem Charme in ihren Bann.

Dabei lassen sich viele bereits von der zierlichen Gestalt und dem frohen Gemüt der hübschen Gnomin irreführen und unterschätzen die geistige Kraft, mit der Leandris mächtige Zauber zu wirken vermag. Überhaupt lässt sich die kleine



Gnomin so leicht nicht aus der Ruhe bringen, was immer auch passiert, sie behält einen kühlen Kopf und scheint aus jeder noch so brenzigen Situation mit heilen Hörnern wieder herauszukommen. Ihre alte Großmutter pflegte immer zu sagen, das sei eine Gabe der Jarakah, der iorischen Göttin der Weisheit und des Wissens.



Besonderheiten:

Feensinn: Durch Leandris' gnomische Adern fließt feeisches Blut, sie erhält daher einen Bonus von 1 Punkt auf ihren geistigen Widerstand gegen feeische Magie, und einen Bonus von 2 Punkten, um feeische Illusionen und Zauber zu durchschauen.

Flink: Leandris ist von Geburt an mit Schnelligkeit gesegnet, ihre Geschwindigkeit ist deshalb um 1 Punkt erhöht (bereits eingerechnet).

Hoher Geistiger Widerstand: Leandris lässt sich nicht leicht beeinflussen, ihr *Geistiger Widerstand* ist um 2 Punkte erhöht (bereits eingerechnet).

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

Konzentrationsstärke: Leandris hat einen eisernen Willen und erhält 3 Punkte auf *Entschlossenheit*-Proben, wenn ihre Konzentration (etwa beim Zaubern) gestört wird.

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

Meisterschaften:

Darbietung (Faszinieren), **Redegewandtheit** (Ablenken), **Schattenmagie** (Blick in die Dunkelheit), **Stärkungsmagie** (Überlasten), **Verwandlungsmagie** (Bevorzugte Gestalt (Blaumeise)), **Verwandlungsmagie** (Sparsamer Zauber)

Sialdis aus Sunjas Schar, Speermaid aus Zwingard

„Es sind finstere Zeiten. Orks sammeln sich an unserer Südgrenze. Die Schatten der Verheerten Lande werden länger. Nur wenige stehen noch standhaft. Aber dies ist auch die Zeit großen Mutes: Lasst uns Taten vollbringen, von denen die Heldenlieder auf ganz Lorakis künden werden!“

Zwingard, tief im Süden von Dragorea gelegen, ist ein raues Land, umgeben von Steilküsten, einem hohen Gebirge und direkt an die Blutgrasweite angrenzend, wo die Orks sich zusammenrotten, um wieder und wieder gegen das Bollwerk anzurennen. Als jüngstes Kind des Grafen der Stromlande lasteten auf Sialdis nicht die Verpflichtungen ihrer älteren Geschwister, dafür genoss sie schon früh die Privilegien ihres Standes. Sialdis war ein rechter Wildfang. Nur der Nachsicht ihrer Eltern mit ihrer Jüngsten ist es zu verdanken, dass sie niemals in ernste Schwierigkeiten geriet (oder zumindest niemals ernste Strafen erhielt). Zur Ruhe kam sie nur, wenn wieder einmal ein Sänger am Hof ihres Vaters gastierte und sie staunend den gereimten Heldenepen Zwingards lauschen konnte. In dem Versuch, ihre Wildheit und ihren Enthusiasmus in etwas geordnetere Bahnen zu lenken, beschloss ihre Eltern, sie in die Obhut der Valkyrji-Priesterinnen zu geben, der Dienerinnen der zwingarder Kampf-musen. Sialdis war Feuer und Flamme: In ihren Augen waren die Valkyrji-Priesterinnen genau jene Heldinnen, von denen die Lieder sangen, und sie stürzte sich mit Leidenschaft in die Ausbildung. Sie erwählte *Sunja*, die Valkyrja des Lichtes, zu ihrer Schutzherrin, legte den Namen ihres Vaters ab und wurde schließlich zur Speermaid geweiht. Und auf der Suche nach Taten, von denen die Barden singen können, verließ sie schließlich auch ihre geliebte Heimat. Sialdis ist Idealistin von Herzen. Die Epen ihres Volkes begleiten sie stets, und sie strebt danach, es den großen Helden

aus den Sagen gleichzutun. Dabei neigt sie dazu, die Welt selbst wie ein Lied zu betrachten: Für sie ist alles im Grunde schnell zu durchschauen, leicht einzuteilen in Schwarz und Weiß. Die Erkenntnis, dass nicht alles so einfach ist, trifft sie oftmals unvorbereitet, und dann braucht sie verlässliche Freunde, die ihr beistehen. Sie ist dabei von wenig Standesdünkel erfüllt: Wer an ihrer Seite steht und mit ihr kämpft, ist ihr Bruder oder ihre Schwester, und sie wird ihr Leben einsetzen, um ihn oder sie zu beschützen. Wer aber ihren Stolz oder gar ihre Heimat beleidigt, kann schnell feurigen Zorn zu spüren bekommen.



Besonderheiten:

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

Hoher Geistiger Widerstand: Während ihrer Ausbildung wurde Sialdis beigebracht, Verlockungen und Manipulationen zu widerstehen. Ihr *Geistiger Widerstand* ist um 2 erhöht (bereits eingerechnet).

Priester: Sialdis ist eine Dienerin der Valkyrji.

Robust: Das Leben in Zwingard hat Sialdis sehr widerstandsfähig gemacht. Sie erhält 1 zusätzlichen Lebenspunkt (bereits eingerechnet).

Zielstrebig (Kampf gegen die Schatten): Sialdis verehrt ihre Schutzherrin von Herzen. Wann immer sie direkt ihr Ziel verfolgt, die Finsternis auf dieser Welt zu bekämpfen, erhält sie einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Körperlichen Widerstand* und *Geistigen Widerstand* sowie auf *Entschlossenheit* und *Zähigkeit*.

Omen des Schwarzen Mondes: Sialdis kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um den Spielleiter dazu zu zwingen, eine direkt gegen sie gerichtete Probe zu wiederholen.

Meisterschaften:

Anführen (Sammeln), **Geschichte und Mythen** (Legendsänger), **Kampfmagie** (Eiserne Konzentration), **Stangenwaffen** (Auflaufen lassen, Verteidiger), **Zähigkeit** (Schnell wieder auf den Beinen, Starker Schildarm).

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 Talaberris 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 2 Ticks zu verkürzen. Sie dauert trotzdem mindestens immer 3 Ticks.

Meisterschaften:

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

Wulfhard von Zwifels, Klingenwächter des Wächterbunds

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

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

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

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

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

Besonderheiten:

Von den Monden geküsst:

Wulfhard besitzt zwei zusätzliche Splitterpunkte (bereits eingerechnet).

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

Literat: Wulfhard kann lesen und schreiben.

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

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

Meisterschaften:

Entschlossenheit (Unbeirrbar), **Geschichte und Mythen** (Schwerpunkt: Untote), **Stangenwaffen** (Auflaufen lassen), **Zähigkeit** (Rüstungsträger, Starker Schildarm)

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