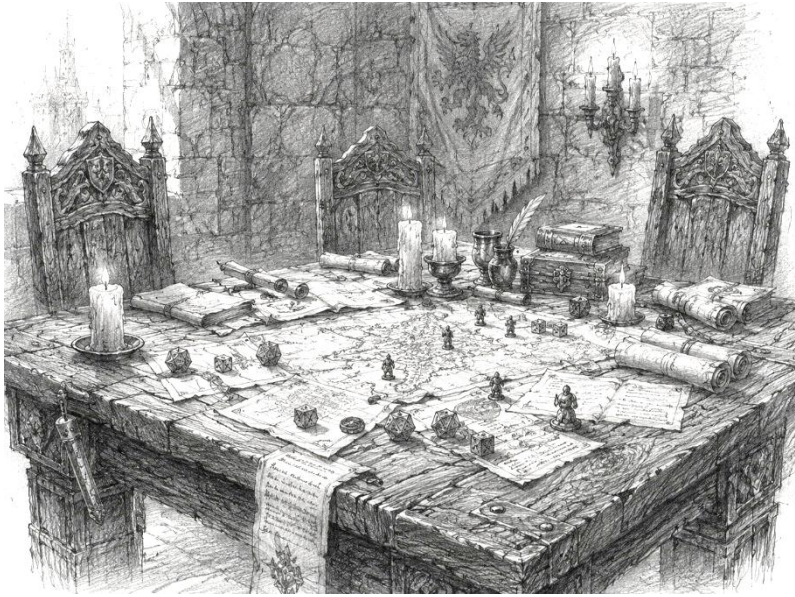


Rollenspiel – Was ist das?



Ein Rollenspiel ist eine Erzählung, die der Spielleiter sich ausdenkt und der Spielgruppe erzählt. Jeder Spieler erschafft eine Spielfigur, deren Rolle er innerhalb dieser Geschichte spielt. An einigen Stellen unterbricht der Spielleiter seine Erzählung und die Spieler müssen nun entscheiden, was ihre Figur tut. Solche Unterbrechungen können Begegnungen mit Figuren sein, deren Rolle der Spielleiter übernimmt, Hindernisse und Rätsel für die Spieler oder Kämpfe, die durch Würfeln entschieden werden!

Ein Beispiel aus dem ersten Abenteuer, das im Jahr 1999 gespielt wurde:

Azahmur und Bulog Schwertarm erkunden ein dunkles Labyrinth auf der Suche nach einem Schatz...

Spielleiter: Azahmur, du hast etwas gesehen, vielleicht eine kleine Echse oder irgendein Tier, das in die Dunkelheit huscht. Lege eine Probe gegen Schwierigkeit 6 in Entdecken ab.

Azahmur rollt seine Würfel und sieht gespannt aus

Azahmur: Ich habe die Probe geschafft!

Spielleiter: Gut. Du blickst der Echse hinterher. Du bemerkst in der Richtung, in die sie lief, ein Schimmern. Das Licht deiner Fackel



reflektiert in etwas Metallischem am Ende des Ganges. Das Gold vielleicht?

Azahmur: Es muss das Gold sein! Komm, Bulog!

Bulog Schwertarm: Warte! Was ist mit der Echse? Hier könnten auch Fallen aufgestellt worden sein! Ich suche mal...

Spielleiter: Du willst dich gerade auf die Suche nach Fallen begeben, doch dann hörst du ein brutales Schnappen und Knacken! Einige Schritte vor euch gräbt sich ein gieriges Monster aus dem Boden, das zuvor gut verborgen war und gerade die Echse verspeist. Nun kommt das Monster langsam ganz zum Vorschein. Es ist verdammt groß und ähnelt einem Wurm mit grässlichem Maul und Reißzähnen und hat es auf euch abgesehen, nachdem es die kleine Echse verschlungen hat. Jetzt ist es an euch zu fliehen oder zu kämpfen, denn am Ende des Ganges, so seid ihr nun ziemlich sicher, funkelt der Schatz im Schein eurer Fackel.

Azahmur: Bulog? Machst du deinem Namen alle Ehre?

Bulog: Angriff!

Was geschieht als nächstes? Finden Azahmur und Bulog einen weiteren Hinweis? Werden sie fortan als die Helden bekannt werden, die den Schrecken der Felshöhlen erschlagen haben? Oder war der Schatz verflucht und das Abenteuer beginnt erst richtig? All dies denkt der Spielleiter sich aus! Er bereitet die Geschichte vor, zeichnet Karten von Labyrinthen und Burgen, erfindet Monstren usw. und erzählt dann den Spielern, was sie erleben. Die Spieler versuchen das Abenteuer zu bestehen, indem sie ihre Rollen spielen!



Damit der Spielleiter eine Idee von der Welt hat, in der das Abenteuer spielt, und die Spieler ihre Spielfiguren erschaffen können und auch Kämpfe ausgefochten werden können, gibt es Beschreibungen, Bilder, die Landkarte und Regeln in diesem Buch.



Die Historie von Runen und Knochen – Wie stelle ich mir die Spielwelt vor?



Vor unzähligen Zeitaltern wob die Große Spinne ihr Netz irgendwo im tiefen Äther. Als die Große Spinne ihr Werk vollendet hatte, zog sie sich in unbekannte Dimensionen jenseits des Äthers zurück. Aber die Welt, die sie in ihrem Netz zurückgelassen hatte, begann zu wachsen. Nachdem Fleisch und Reißzähne die wilde und erbarmungslose Welt lange Zeit regierten, wuchsen aus den Höhlensiedlungen und Lagerfeuern die ersten Burgen und Städte heran. Kultur, Kunst und Handel bereiten sich aus. Jedoch brach schon bald Krieg über die Welt herein. Man erzählt sich, jedes der acht Beine der Großen Spinne stand für eines der Prinzipien. Vier Prinzipien des Guten und vier des Bösen. Nämlich Ehre, Vertrauen, Liebe und Demut und andererseits Wut, Täuschung, Eifersucht und Gier. Schlussendlich war die Welt in Gut und Böse gespalten, die sich Jahrhunderte lang bekriegten. Der letzte böse Herrscher, Brakkhorn, führte seine Horden gegen alles Gute und das Leben selbst. Er glaubte, dass die



Feuer unter der Welt mit jeder bösen Tat und jeder durch eine böse Hand geschlachteten guten Seele heißer und heißer werden. Er träumte von der Zerstörung des Netzes der Großen Spinne und dem Absturz der ganzen Welt in die Flammen! Um seinen Traum wahr werden zu lassen, legte er es darauf an, jedes lebende Wesen umzubringen. Doch am Ende tauchte der unbekannte Held auf dem Schlachtfeld auf und erschlug den bösen Herrscher, dem es gelang, während er starb den schlimmsten Fluch zu sprechen, der jemals ausgesprochen wurde. Landstriche verwandelten sich in Schwärze, viele Völker, Tiere und Pflanzen starben. Die Hälfte der Welt zerbrach, wurde Staub und verschwand für immer. So wurde die Welt in einen primordialen Zustand katapultiert, wo Alpträume ein dunkles, chaotisches Ödland heimsuchten. Mit der Zeit gab es neue Völker und neue Siedlungen wurden erbaut. Die Tiere begannen wieder umherzustreifen und auch die Pflanzen gediehen wieder. Nach einer Weile regierten die drei Geister die Welt weise. Doch schon kurz nach diesem erfrischenden Atemzug erfuhr die Welt erneut Zerstörung, denn die drei Geister waren mehr und mehr uneins, gerieten in einen Streit und bekämpften sich gegenseitig. Die Glut wollte allem Leben Wärme spenden, während der Schatten alles Leben ewig schlafen lassen wollte. Das Biest war unsicher und kämpfte gegen beide. Der Kampf der drei Geister zerstörte den Rest der Welt beinahe endgültig. Aber dieses Mal schlossen sich die Völker zusammen. Während im bitterkalten Nordmeer der Wirbel entstand und gewaltige Landbrocken der Nordküste verschlungen hat, wurden große Teile der Südmeerküste zum Sumpf der hungrigen Bäume. Im Inland sind ganze Bergmassive zerbrochen, deren Reste noch heute aus den dichten Wäldern ragen, und die Zugänge zur Unterwelt liegen offen. Es rannten alle um ihr Leben. Nach jahrhundertlangem Verstecken in Höhlen, Verließen und Burgen, schmiedeten die Völker einen Plan, um zurückzuschlagen und ihre Welt zu retten. Die ersten Elementaristen beschworen die Lava und stärkten die Glut. Die ersten finsternen Zauberer halfen den Schatten zu bannen. Am Ende des Kampfes löste die Glut den Schatten auf, das Biest jedoch riss die Glut in einem letzten Wutanfall am Himmel in Stücke, bevor es am Gift des Schattens zu Grunde ging. So starben alle drei Geister und die Welt, oder besser gesagt was von ihr übrig war, war der völligen Zerstörung näher als jemals zuvor. In dieser finsternen, schummrigen Zeit ohne richtiges Tageslicht trug sie den Namen Dämmerland. Doch die Glut hinterließ Hoffnung: Ein



Kind, nämlich die Sonne. Nach vielen Jahren der Erschöpfung und Erholung von der Vergangenheit begann das Zeitalter der letzten Dämmerung, nachdem die großen Echsen das Gebiet verließen, welches heute als Land der Knochen bekannt ist, und der Große Wurm all die Gewölbe des Abgrundes geformt hatte und ebenfalls verschwand. Elementare, Wilde, Gnul und sogar Fledul und Menschen schlossen seit diesen Tagen mehr oder weniger Frieden. Abermals wurden neue Siedlungen errichtet, während befestigte Straßen und Landkarten noch bis heute selten sind. Daher ist die große Stoffkarte der Welt, ein Wandteppich, der die Mauern der Zitadelle von Burg ziert, der größten bekannten Stadt, von enormer Berühmtheit. Die Völker kommen hierher, um allen Zuhörern stolz von ihren Erlebnissen zu erzählen und auf der Karte zu zeigen, wo sich alles zugetragen hat, was sie erzählen. Neben all den Abenteuern beginnen auch Kultur, Kunst und Handel im Umkreis größerer Siedlungen wieder aufzublühen. So scheint das Leben mehr oder weniger gut. Einige Diebstähle hier und dort, eine Schlacht oder eine kriminelle Verschwörung, gelegentliche Monstersichtungen, aber alles in allem ein Leben frei von größeren Bedrohungen hinter den Stadtmauern. Gute Herrscher werden von ihrem Volk bewundert, während lichtscheue Antagonisten insgeheim ihren Niedergang planen. Abseits von Tavernen, Schenken und Marktplätzen gibt es ein anderes, verborgenes und schattenhaftes Leben, wo sich Spiele, Sklaverei, Alchemie und Schlimmeres finden! Hier und dort taucht mit dem Morgengrauen eine Leiche auf. Zugleich lebt man im Umland von Städten und Burgen ein einfaches Leben von harter aber ehrlicher Arbeit auf Feldern. Weiter entfernt ist die Welt roher und viel urwüchsiger. In ihren Höhlen liegen blutrünstige und böse Monstren auf der Lauer, Raubtiere durchstreifen die unerforschte Wildnis. Die Ruinen der Vergangenheit bieten ihren Entdeckern Ruhm oder Tod gleichermaßen. Seit dem unerwarteten Tod von König Baltus von Burg hat sein ehemaliger Hofzauberer den Thronszitz inne; und was er plant, das vermag niemand zu erraten. Die Ruinen südlich der alten Schlangenstraße haben sich zu einem großen Handelsposten entwickelt, während Waldbrutstadt im Westen sich selbst den Titel einer freien Handelsstadt anheftet, aber in Wirklichkeit ein Pfuhl der Kriminalität ist. Der Schlund von Moruldun sabbert geduldig Lava in das Land der geschmolzenen Glut. Die Wälder im Norden sind dicht und gedeihen prächtig, seit der große Baum sich erhoben hat. Seine Wurzeln greifen einer



alten Knochenhand gleich durch die ganze Welt, um sie zusammenzuhalten. In jüngster Zeit verbreiten sich Gerüchte über eine dunkle Kraft und es wird immer häufiger berichtet, dass wilde Bestien sich Siedlungen nähern, die Ernte verwüsten, Vieh abschlachten oder jemanden töten. Die Leute sagen, dass Monstren ihre Höhlen verlassen und immer häufiger werden Banditenangriffe gemeldet und man fühlt im wahrsten Sinne des Wortes die Bedrohung, wenn einem plötzlich ein Pfeil am Ohr vorbeisurrt und einen Überfall beginnen lässt. Auch sollte es jedem ein Zeichen sein, morgens am Lagerfeuer nach einer Nacht voller Alpträume festzustellen, dass Blut und Knochen alles sind, das von den Reittieren übrig geblieben ist. Geschichten über rituelle Hinrichtungen machen die Runde und überall breitet sich Furcht aus, während andererseits das Leben wieder erblühen will. Die Völker wollen überleben und ihre Welt wieder entdecken, die ihnen als unerforschtes Wunder entgegentritt. Sie müssen sich Monstren stellen, Antagonisten entlarven und deren Pläne aufdecken und schließlich dem Mysterium um die dunkle Kraft auf die Spur kommen. Es heißt, dass sich ein dunkler Planet durch den Äther schiebt, der Welt für Welt zwischen seinen gewaltigen Kiefern zermalmt. Dieser dunkle Planet soll das wahre Böse sein, das nun auf dem Weg in unsere Welt ist – und dieses Mal wird eine kein Entkommen geben. Uralte Höhlenbilder aus dem ersten Zeitalter zeigen, dass die Große Spinne selbst vor dem dunklen Planeten floh und deshalb ihr Netz zurückließ. Tapfere Abenteurer stellen sich der Herausforderung, all die Mysterien unserer Welt aufzudecken, während wahnsinnige Kultisten im verborgenen den dunklen Planeten endgültig heraufbeschwören wollen. Geschichten zur Folge ist der dunkle Planet bereits nachts fern am Himmel zu sehen, wenn Blut vergossen wird. Zu all dem kommt, dass bereits das bloße Überleben in unserer Welt jenseits sicherer Stadtmauern keine leichte Aufgabe ist... Dies ist das Zeitalter von Runen und Knochen!



Spielfigurenerschaffung – Dies ist meine Rolle in Runen und Knochen!

Meine Spielfigur ist die Rolle, die ich spiele. Ich muss sie erschaffen, um festzulegen wie sie heißt, wie sie gesinnt ist, zu welchem Volk sie gehört, was sie kann und wie sie ausgerüstet ist. All dies muss ich auf dem Spielfigurenblatt eintragen. Später im Spielverlauf gewinne ich Erfahrung, finde Gegenstände und Gold- und Kupferstücke. Mit Erfahrung kann ich meine Figur mächtiger werden lassen und mit Gold- und Kupferstücken kann ich neue Ausrüstung einkaufen. Gegenstände darf ich behalten und benutzen oder kann sie verkaufen.

Los geht's mit der Erschaffung
meiner Spielfigur in 8 Schritten!

Schritt 1: Ich erfinde einen **Namen**, der mir gefällt, und trage diesen im Spielfigurenblatt ein. Fantasy-Beispielnamen:

Aledon, Bathur, Elmu'Nar, Gomol, Gwendul, Nalur, Zuul'Raak

Schritt 2: Ich lege die **Gesinnung** meiner Spielfigur fest. Ich entscheide mich für eine von drei Gesinnungen, die grob vorgibt, wie ich meine Figur spielen werde:

gut – neutral – böse

Schritt 3: Ich lege fest, zu welchem **Volk** meine Spielfigur gehört. Menschen sind am meisten verbreitet, Fledul und Elementare sind selten zu sehen. Wilde und Gnule kommen häufiger vor...



Völker – Beschreibungen und Besonderheiten

Elementare

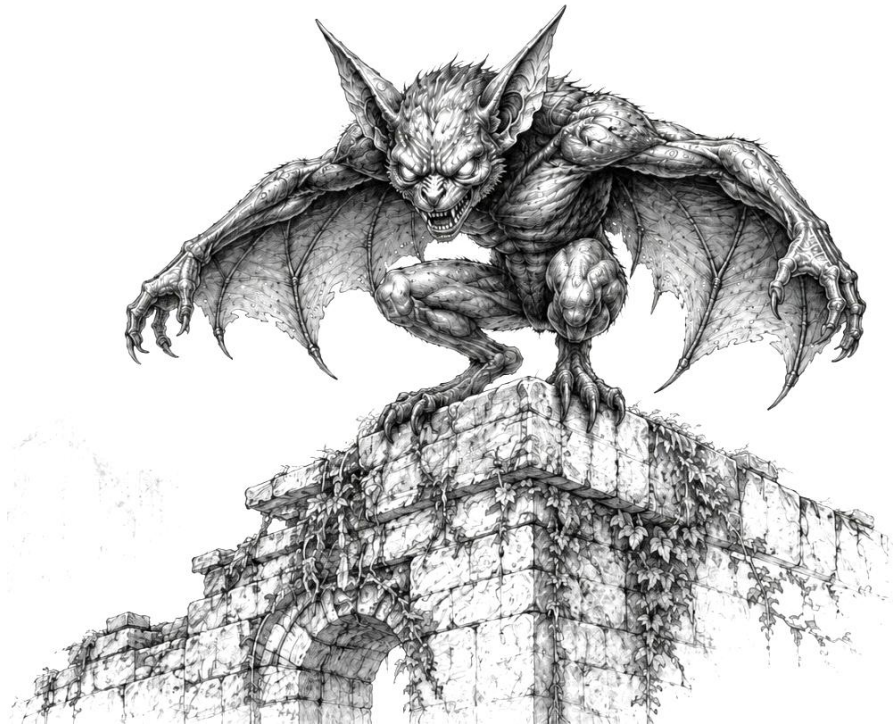


Geboren aus der Erde und uralter Kraft, fließt Lava durch ihre Körper, die mit steinernen Platten besetzt sind. Elementare können sich zu ihrem Schutz einrollen und haben wegen ihrer mysteriösen Natur und ihrer enormen Lebenserwartung Affinität zur Magie, die sie ewig studieren.

„Dem ist in der Tat so,
ich habe dieses Buch nicht bloß studiert,
ich habe es verfasst und vermag die Macht
der Lava zu beschwören.“



Fledul



Fledul meiden das Licht, wenn es ihnen möglich ist. Ihre Körper sind erstaunlich leicht aber enorm robust und kräftig. Obwohl sie sich lieber auf ihre guten Ohren verlassen, glühen ihre Augen in der Dunkelheit schummrig und das Sehen ist für sie dann angenehmer.

„Entweder bist du ein Teil der Schatten,
mein Freund, oder du wirfst sie – Das solltest
du stets beachten in dunklen Ruinen und
auch sonst.“



Gnule



Die tapsigen und zähen Gnule sind gute Handwerker und Köche. Sie sind tapfere Gesellen, die wenig von Arglist oder Täuschung halten und mit Pietät und Loyalität überzeugen. Wenn es etwas gibt, woran es keinem Gnul mangelt, dann ist dies Geduld, doch wenn es damit einmal vorbei ist, geht man besser aus dem Weg.

„Ja. Diesen Trank habe ich selbst gebraut,
die Zutaten sind Hand verlesen und ich bin in
der Tat so stark wie ich aussehe.“



Wilde

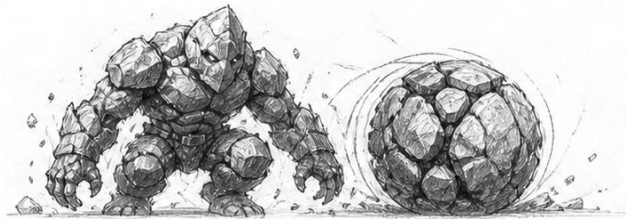


Ungezähmt und stolz leben die Wilden nach ihren eigenen Gesetzen, verehren Stärke und Freiheit und kennen keine Könige außer ihren eigenen Instinkten. Ein Häuptling wird nach seinen Taten gemessen und muss sich seinen Platz hart erkämpfen.

„Vermeidet Rückenwind bei der Jagd und beugt euch vor niemanden, außer eurem Häuptling, der sich seinen Platz durch Narben und Blut verdient hat.“



Besondere Fähigkeiten



Einrollen – Eingerollte Elementare können nichts unternehmen. Sie sind dann wie versteinert und erhalten ihren Naturwert als Bonus auf ihre Rüstung.



Flattern – Fledul können, wenn sie genug Paltz haben, fliegen oder durch die Luft gleiten. Sie können so viele Meter zurücklegen wie ihr Wert in Natur ist.



Vollfressen – Gnule, die sich vollfressen, können so viele Tage ohne Nahrung aushalten wie ihr Naturwert ist.



Schnüffeln – Wenn Wilde die Witterung aufnehmen, können sie der Spur so viele Tage lang zielgenau folgen wie ihr Wert in Natur ist.



Und die Menschen?

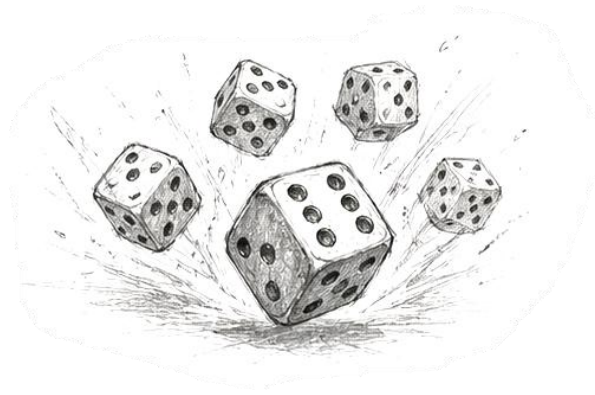


Menschen kommen ohne angeborene Spezialfähigkeiten zurecht! Elementare fürchten ihr Gegenelement, Fledul hassen Wasser und meiden Licht, Gnule neigen zur Faulheit und Wilde sind sehr abergläubisch – Das alles ist für Menschen kein Problem. So kommen die Menschen eigentlich überall zurecht, sind in der Lage sich anzupassen und aus der Verschmelzung verschiedenster Kulturen eine Gemeinschaft werden zu lassen. Oft gehen aus ihren Reihen große Anführer hervor und sie bilden auch den größten Teil der Bevölkerung.

„Behauptet euren Grund, ihr stolzen Krieger, und macht euren Vorfahren Ehre!“



Attribute – Die Grundlage meiner Macht



Attribute sind Werte, auf denen meine Fähigkeiten aufbauen und die massiv entscheiden, wie mächtig ich bin!

Es gibt 6 verschiedene Attribute, von denen jedes einen Wert zwischen 0 und 30 haben kann. Sie lauten:

Geist – Handwerk – Kraft – Magie – Natur – Schatten

Geist ist ein Maßstab für Persönlichkeit und Wissen, Handwerk beschreibt wie gut ich etwas herstellen kann, Kraft ist der Nahkampf und meine Muskelkraft, Magie ist der Umgang mit Zaubersprüchen, Natur ist Lebenskraft und Überlebensfähigkeit und Schatten ist alles Heimliche und der Kampf mit Pfeil und Bogen.

Jedes Attribut, mit Ausnahme der Magie*, verleiht mir durch seinen Wert eine bestimmte Anzahl von Würfeln, die ich zur Verfügung habe, wenn ich es einsetze:

Wert	Würfel
3 bis 9	1W
10 bis 15	2W
16 bis 21	3W
22 bis 29	4W
30	5W

*Der Magie ist ein eigens Kapitel gewidmet!



... und so setze ich die Erschaffung
meiner Spielfigur fort:

Schritt 4: Für meine Attribute **Geist, Handwerk, Kraft, Magie, Natur, Schatten** trage ich jeweils den **Startwert 6** ein.

Schritt 5: Ich passe die Startwerte meinem Volk an und trage die Veränderung ein.

Elementar	= +3 Magie -3 Schatten
Fledul	= +3 Schatten -3 Handwerk
Gnul	= +3 Handwerk -3 Geist
Mensch	= keine Veränderung
Wilder	= +3 Natur -3 Magie

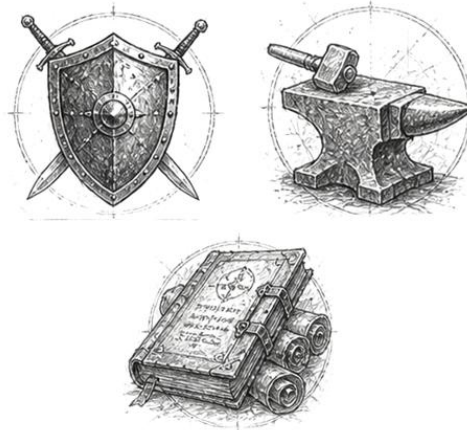
Schritt 6: Aus diesen 6 Attributen leiten 3 weitere Werte ab, aus denen meine Spielfigur besteht. Ich errechne mein Leben, meine Ausdauer und meine Initiative und trage dies ein. Das funktioniert so:

Ausdauer	= Kraft * 2
Initiative	= Schatten + Geist
Leben	= (Natur * 2) + Ausdauer

Leben beschreibt wie viel ich im Kampf aushalte, Ausdauer beschreibt wie lange ich durchhalten kann und Initiative entscheidet, wer im Kampf zuerst dran ist.



Fähigkeiten – Schmieden, Fechten und alles, was ich sonst noch kann



Es gibt viele verschiedene Fähigkeiten, die ich lernen kann. Jede Fähigkeit hat einen Rang zwischen 0 und 30.

Jede Fähigkeit baut auf einem bestimmten Attribut auf. So bedeutet „Nahkampf (Kraft)“, dass Nahkampf auf Kraft aufbaut.

Die Würfel, die ich durch das zugehörige Attribut habe, erhalten je nach Rang meiner Fähigkeit eine bestimmte Verbesserung, die ich zu meinem Würfelergebnis (nicht zur Würfelanzahl!) addiere.

Rang	Verbesserung
3 bis 9	+1
10 bis 15	+2
16 bis 21	+3
22 bis 29	+4
30	+6

Beispiel: Ich habe Kraft 16. Das sind 3W. Ich habe Nahkampf Rang 6. Das ist +1. Wenn ich mit dem Schwert angreife, habe ich insgesamt 3W6+1. Werfe ich meine 3W und erhalte als Ergebnis bspw. 10, wird daraus 11, weil ich ja 3W+1 habe...



Alle Fähigkeiten auf einen Blick:

Alchemie (Handwerk)	Klettern (Kraft)
Athletik (Kraft)	Kochen (Handwerk)
Bardenkunst (Geist)	Nahkampf (Kraft)
Bauarbeiter (Handwerk)	Nautik (Handwerk)
Bogner (Handwerk)	Redekunst (Geist)
Blocken (Kraft)	Reiten (Natur)
Diebeskunst (Schatten)	Schmieden (Handwerk)
Entdecken (Natur)	Schneidern (Handwerk)
Fallensteller (Natur)	Schrift (Geist)
Farmer (Handwerk)	Schwimmen (Kraft)
Fernkampfwaffen (Schatten)	Tüfteln (Handwerk)
Gassenwissen (Schatten)	Vergiften (Schatten)
Geschichte (Geist)	Verzaubern (Handwerk)
Gestaltung (Handwerk)	Wildnisleben (Natur)
Heilkunst (Natur)	Wurf (Kraft)
Heimlichkeit (Schatten)	



Alchemie (Handwerk, nur geübt)



Mit Alchemie kann ich Tränke herstellen. Ich benötige dazu alchemistische Werkzeuge, etwas Zeit und die nötigen Zutaten. Zusätzlich benötige ich ein Gefäß, in das ich meinen Trank abfüllen kann. Um einen Trank herzustellen, lege ich eine Probe gegen eine Schwierigkeit ab. Gelingt sie, habe ich den Trank hergestellt. Gelingt sie nicht, habe ich die Zutaten verschwendet. Diese Tränke kann ich herstellen:

Ausdauer (Schwierigkeit 6): Stellt meine gesamte Ausdauer wieder her!

Explosion (Schwierigkeit 15): Wenn ich mit dem Trank angreife, explodiert das Gemisch! Danach ist der Trank zerstört und mein Ziel und alle angrenzenden Ziele erleiden Schaden. Um den Schaden zu ermitteln, lege ich eine Probe in Alchemie für einen Effekt ab.

Gift (Schwierigkeit 18): Richtet 1W Schaden an, wenn es verschluckt wird oder durch eine vergiftete kleine Nahkampfwaffe in die Wunde gelangt.

Heilung (Schwierigkeit 9): Heilt 2W Schaden, den ich erhalten habe.

Leuchtender Trank (Schwierigkeit 4): Wenn ich diesen Trank trinke, kann ich bis zum nächsten Sonnenaufgang mit ein klein wenig Licht hervorragend im Dunkeln sehen, ähnlich wie eine Katze. Vorsicht: Tageslicht tut mir in den Augen weh, solange der Trank wirkt!

Schutz vor Gift (Schwierigkeit 12): Wenn ich diesen Trank trinke, bin ich bis zum nächsten Sonnenaufgang vor Gift geschützt. Wenn mich in diesem Zeitraum eine Vergiftung erwischt, bin ich immun. Der Trank wirkt nur einmal!

Wassertrank (Schwierigkeit 9): Wenn ich diesen Trank trinke, kann ich bis zum nächsten Sonnenaufgang unter Wasser atmen, so als sei ich an der frischen Luft.



Athletik (Kraft)



Kraftübungen, Sprinten, Ausdauerlauf oder Weitsprung gehören in den Bereich Athletik. Um erfolgreich zu sein, muss ich eine Probe gegen eine Schwierigkeit schaffen, die der Spielleiter festlegt. Ich erhalte die Zehnerstelle von Athletik als Bonus auf mein Würfelerggebnis mit Nahkampf und Wurf.

Ätherkunde (Schatten)



Mit dieser Fähigkeit kann ich Geister in der Nähe erspüren und einschätzen, ob sie friedlich, unstet oder gar zornig sind, wenn ich eine Probe gegen Schwierigkeit 6 bestehe. Zudem kann ich so viele Zaubersprüche in die Zwischenwelt „ablegen“ wie meine Zehnerstelle in Ätherkunde ist. Ich erwirke meinen Effekt (bspw. einen Feuerball) und wenn ich zufrieden mit dem Ergebnis bin, kann ich es gewissermaßen aufbewahren. Wenn ich nun in den Äther greife und meinen dort „abgelegte“ Zauber herausverlange, muss ich nicht würfeln, sondern darf das vorbereitete Ergebnis verwenden! Jeder Zugriff verbraucht den abgelegten Zauber. So kann ich gewissermaßen Tag ein Tag aus den perfekten Zauberspruch üben und den Effekt für den späteren Gebrauch sichern oder Zaubersprüche vorbereiten, ablegen und mir dann neue Runen zurechtlegen (s. Magie).

Bauarbeiter (Handwerk, nur geübt)



Bauarbeiter errichten Hütten, Häuser, Burgen, Straßen und dergleichen. Unterwegs auf Abenteuer spüren sie in Ruinen, Höhlen, Burgen, ob sich irgendwo eine geheime Türe oder ähnliches verbirgt, auch wenn sie nicht aktiv suchen. Dazu muss eine Probe mit Bauarbeiter gegen Schwierigkeit 6 geschafft werden. Die Zehnerstelle von Bauarbeiter darf ich zu meinem Schaden im Nahkampf addieren, wenn ich Hammer, Beil oder Axt verwende!

Bardenkunst (Geist, nur geübt)



Bardenkunst ist Gaukelei, Schauspiel und vor allem Musik. Barden können nicht nur für Unterhaltung sorgen, sondern ihre Mitstreiter inspirieren! Wenn ich eine Probe gegen Schwierigkeit 6 bestehe, erhalten meine Freunde meine Zehnerstelle von Bardenkunst auf ihre Initiative und ihre Ausdauer. Die Inspiration dauert bis zum nächsten Sonnenuntergang an.



Bogner (Handwerk, nur geübt)



Ein Bogner ist ein spezialisierter Handwerker, der Bogen, Armbrust, Pfeile und Bolzen herstellt. Ich muss eine Probe gegen Schwierigkeit 15 ablegen, um einen Bogen oder eine Armbrust herzustellen. Stelle ich Bolzen oder Pfeile her, lege ich eine Effektprobe ab. Das Würfelergebnis ist die Anzahl, die ich herstelle. Ich benötige Zeit, Material und Werkzeug, um etwas herzustellen. Ich erhalte die Zehnerstelle von Bogner als Bonus auf mein Würfelergebnis von Fernkampf.

Blocken (Kraft)



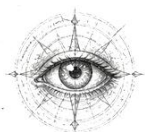
Blocken ist der meisterhafte Umgang mit einem Schild oder einer Main Gauche. Habe ich Schild oder Main Gauche ausgerüstet, erhalte ich die Zehnerstelle von Blocken als Bonus auf meine Rüstung. Wenn ich Schaden durch Nahkampf, Wurf oder Fernkampfwaffen erleide, kann ich eine Probe für einen Effekt ablegen. Ich darf mein Würfelergebnis von diesem Schaden abziehen! Dazu verzichte ich aber auf meinen nächsten Angriff.

Diebeskunst (Schatten, nur geübt)



Will ich ein Schloss knacken oder eine Falle (die ich zuvor entdeckt habe!) entschärfen oder mir ein paar Münzen als Taschendieb „dazu verdienen“, muss der Spielleiter einen Schwierigkeitsgrad für eine Probe festlegen.

Entdecken (Natur)



Wer seine Beobachtungsgabe schult, entdeckt Hinweise, Verstecke, Geheimtüren oder Fußabdrücke und kann ihnen folgen. Er durchsucht Gebäude, Höhlen und verborgene Nischen effektiver und kann sogar bemerken, ob sein Gegenüber sich irgendwie auffällig verhält. Um dies zu schaffen, muss ich eine Probe gegen eine Schwierigkeit ablegen, die der Spielleiter bestimmt. Ich erhalte die Zehnerstelle von Entdecken als Bonus auf mein Würfelergebnis von Fernkampfwaffen.

Fallensteller (Natur, nur geübt)



Will ich eine Falle stellen, lege ich eine Probe für einen Effekt ab. Das Ergebnis ist der Schaden, den die Falle anrichtet. Die Falle muss zu der Umgebung passen und sie zu stellen, braucht einige Zeit und Materialien.



Farmer (Handwerk, nur geübt)



Farmer bauen Rohstoffe ab oder an. Abbauen bedeutet Erze fördern oder Holz hacken, Kräuter für Tränke sammeln, Felle und Pelze von erlegten Tieren abziehen usw. Ich lege eine Probe für einen Effekt ab. Pro Tag gewinne ich mein Würfelergebnis Rohstoffe; ich kann immer nur eine Art von Rohstoff pro Tag „farmen“. Außerdem benötige ich Werkzeug und eine Umgebung, in der es den Rohstoff auch gibt. Jeder Rohstoff kann verarbeitet oder verkauft werden. Etwas anbauen wäre bspw. Getreideanbau, was sehr lange dauert. Beim Verkauf erhalte ich mein Würfelergebnis in Kupferstücken als Erlös.

Fernkampfaffen (Schatten, nur geübt)



Fernkampfaffen ist die Fähigkeit mit Waffen wie Bogen oder Armbrust anzugreifen. Jeder Angriff verbraucht 1 Munition. Ich kann nur jede zweite Kampfrunde angreifen, weil ich nachladen muss. Um anzugreifen, muss ich eine Probe für einen Effekt ablegen. Das Würfelergebnis muss ich je nach Bewaffnung noch erhöhen oder verkleinern. Dieses Ergebnis ist dann der Schaden, den mein Ziel erleidet. So modifiziere ich mein Würfelergebnis:

Schaden leichte Fernkampfaffen = Würfelergebnis -2

Schaden große Fernkampfaffen = Würfelergebnis +4

Gassenwissen (Schatten)



Mit dieser Fähigkeit finde ich mich in großen Städten sofort zurecht. Ich weiß, was vor sich geht, schnappe Gerüchte auf und finde die Kontakte, die ich suche. Ich lege eine Probe gegen eine Schwierigkeit ab, die der Spielleiter festlegt, um Gassenwissen einzusetzen. Ich darf die Zehnerstelle von Gassenwissen zu meinem Schaden addieren, den ich mit Gift anrichte.

Geschichte (Geist)



Ich weiß viel über die Vergangenheit und unsere Legenden. Dieses Wissen kann ich zu meinem Vorteil nutzen. Wenn ich eine Probe gegen Schwierigkeit 18 bestehe, erhalte ich meine Zehnerstelle von Geschichte auf alle Proben außerhalb des Kampfes in dem Verlies, der Ruine oder worüber auch immer ich gerade etwas herausgefunden habe.



Gestaltung (Handwerk)



Malen, Bildhauerei, ein Gedicht erdenken, ein Wappen oder ein Tattoo entwerfen usw. gehört in den Bereich Gestaltung. Dazu zählt auch das Anfertigen von Landkarten, was ein äußerst geschätztes Handwerk ist! Um etwas zu gestalten, muss ich eine Probe gegen eine Schwierigkeit ablegen, die der Spielleiter festlegt.

Heilkunst (Natur, nur geübt)



Ich kenne die Wirkung von Kräutern und Breiumschlägen, um Wunden zu heilen. Um jemanden zu heilen, muss ich eine Probe für einen Effekt ablegen. Das Ziel erhält mein Würfelergebnis Heilung. Dies benötigt Zeit! Ebenso benötige ich Kräuter, Heilerde, etwas Wasser und je nach Größe der Wunde Bandagen oder Nadel und Faden.

Heimlichkeit (Schatten)



Verstecken, ungesehen bleiben und leise bewegen oder etwas verstecken beschreibt Heimlichkeit ganz gut. Dazu muss ich eine Probe bestehen, deren Schwierigkeit der Spielleiter festlegt.

Klettern (Kraft)



Kletten und Bergsteigen, Balancieren und Festhalten an der Kante eines Abgrundes usw. gehört in den Bereich Klettern. Dazu muss ich eine Probe bestehen, deren Schwierigkeit der Spielleiter festlegt.

Kochen (Handwerk)



Mit der Fähigkeit Kochen verarbeite ich Nahrung, um daraus frisches Essen oder Proviant für unterwegs herzustellen. Habe ich alle Zutaten, etwas Zeit und einen Herd oder eine Feuerstelle, kann ich etwas Kochen, wenn ich eine Probe bestehe, deren Schwierigkeit der Spielleiter festlegt. Frisch gekochtes Essen verhindert bis zum nächsten Sonnenaufgang, dass ich im Kampf Ausdauer verliere.

Nahkampf (Kraft)



Dies ist der bewaffnete Kampf mit Schwert oder Axt und auch der waffenlose Kampf mit Faust und Kopfnuss. Um einmal anzugreifen, lege ich eine Probe für einen Effekt ab. Ich muss je nach Bewaffnung das Würfelergebnis erhöhen oder verkleinern.



Dieses Ergebnis ist der Schaden, den mein Ziel erleidet. So modifiziere ich mein Würfelergebnis:

Schaden waffenloser Kampf	=	Würfelergebnis -3
Schaden mit kleinen Waffen	=	Würfelergebnis -2
Schaden mit Handwaffen	=	Würfelergebnis unverändert
Schaden mit Zweihandwaffen	=	Würfelergebnis +2

Nautik (Handwerk, nur geübt)



Alles, das mit Booten und Schiffen zu tun hat, ist Nautik. Habe ich dieses Handwerk gelernt, kann ich segeln, rudern, steuern, navigieren mit Karte und Kompass usw. In brenzligen Situationen oder für Reparaturen muss der Spielleiter eine Schwierigkeit für eine Probe festlegen, ansonsten kann ich mein Fahrzeug sicher steuern.

Redekunst (Geist)



Die Redekunst wird bei Verhandlungen benötigt, wenn ich jemanden beeindrucken möchte oder schlichtweg davon überzeugen muss, dass ich wirklich etwas herausgefunden habe, dass ich vielleicht kaum beweisen kann oder das unglaublich klingt. Es ist aber auch die Fähigkeit jemanden zu belügen oder seinen Charm spielen zu lassen. Um Redekunst einzusetzen, muss ich eine Probe bestehen, deren Schwierigkeit der Spielleiter festlegt. Ich erhalte die Zehnerstelle von Redekunst als Bonus auf mein Würfelergebnis von Schaden und Heilung mit Magie.

Reiten (Natur, nur geübt)



Jeder kann ein Reittier besteigen und darauf sitzen und eventuell noch im langsamen Schritt darauf bleiben. Wenn es aber um Pflege geht, schnelles Reiten, Reiten im Kampf, Flucht, Hindernisse, das Reittier richtig satteln, Kontrolle bei Gefahr usw. dann muss der Spielleiter einen Schwierigkeitsgrad für eine Probe festlegen.

Schmieden (Handwerk, nur geübt)

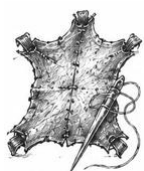


Ein Schmied arbeitet mit Metall. Er stellt von Helm über Schwert bis zum Hufeisen jegliche Metall Dinge her. Dazu muss ein Schmied die Esse schüren, glühende Metallbarren formen und mit Hammer



und Amboss sein Werkstück formen. Neben dem Material, Werkzeug und einer Schmiede benötige ich auch noch Zeit. Um etwas zu schmieden, muss ich eine Probe gegen Schwierigkeit 18 bestehen. Ich erhalte die Zehnerstelle von Schmieden auf meine Rüstung, wenn Teile meiner Rüstung aus Metall sind.

Schneidern (Handwerk, nur geübt)



Ob Stoffe oder Leder und Kochen oder Felle und Pelze, ein Schneider kann daraus Kleidung, Gebrauchsgegenstände und Rüstungen herstellen. Dazu sind viel Zeit, Material und Werkzeug nötig. Um etwas herzustellen, muss ich eine Probe gegen Schwierigkeit 12 bestehen. Ich erhalte die Zehnerstelle von Schneidern als Bonus auf meine Rüstung, wenn ich Kleidung oder Leder- und Fellrüstung trage.

Schrift (Geist, nur geübt)



Die Fähigkeit Schrift umgreift das Lesen und das Schreiben. Ebenso kann ich mit Schrift alte Sprachen enträtseln und Runensteine erschaffen. Dazu muss ich eine Probe mit Schwierigkeit 12 bestehen.

Schwimmen (Kraft, nur geübt)



Schwimmen umfasst auch Tauchen, Schwimmen mit Gepäck, befreien aus eine Schiffswrack usw. Um erfolgreich zu sein, muss ich eine Probe gegen eine Schwierigkeit ablegen, die der Spielleiter festlegt. Bereits einfach nur über Wasser bleiben ist quasi unmöglich, wenn man es nicht gelernt hat.

Tüftelei (Handwerk)



Ein Tüftler ist ein „spezialisierte Allgemeinhandwerker“ Tüftler können Baupläne entwerfen, Töpfern, Werkzeuge herstellen, Holzarbeiten erledigen, Ausrüstung reparieren oder sogar Dinge erfinden. Während erfahrene Tüftler oft Kolonnen von einfachen Handwerkern anleiten, beginnen sie als kleine Eigenbrötler, die ihre Waren im Krämerladen verkaufen. Je nachdem, was ein Tüftler vorhat, benötigt er mehr Zeit, anderes Material und verschiedenste Werkzeuge. Um etwas erfolgreich auszutüfteln, muss ich eine Probe gegen Schwierigkeit 12 ablegen. Ich erhalte die Zehnerstelle von Tüftelei als Bonus auf mein Würfelergebnis von Fallensteller.



Vergiften (Schatten, nur geübt)



Ich kann Gift, das ein Alchemist hergestellt hat, auf spitze Nahkampfwaffen oder auf Pfeile oder Bolzen auftragen, sodass das Ziel auch den Giftschaden erleidet, wenn es den Schaden des Angriffs erhält. Ich muss jeden Pfeil oder Bolzen einzeln vergiften. Auf Nahkampfwaffen hält das Gift so lange wie meine Zehnerstelle in Vergiften ist. Pro Vergiften muss ich eine Probe gegen Schwierigkeit 12 schaffen.

Verzaubern (Handwerk, nur geübt)



Ich kann aus den entsprechenden gewöhnlichen Dingen Zauberdinge (s. Zauberdinge) werden lassen. Dazu benötige ich ein Laboratorium und sehr viel Zeit. Habe ich lange genug mythische Worte gemurmelt, Runen graviert und Geister angerufen, muss ich eine Probe in Verzaubern gegen Schwierigkeit 30 bestehen, um ein Zauberding zu erschaffen. Misslingt meine Probe in Verzaubern, erleide ich das Ergebnis als Schaden. Zwischen jedem Versuch muss 1 Jahr und 1 Tag vergehen. Versuche ich es vorher, gibt es eine Explosion. Ich muss dann in Verzaubern eine Probe für einen Effekt ablegen. Das Ergebnis ist der Schaden, den ich erleide. Scheitert meine Probe an der Regel der 1, bin ich augenblicklich tot!

Wildnisleben (Natur)



Wer das Wildnisleben beherrscht, kennt sich fern ab der Zivilisation aus. Einen Unterschlupf finden, eine Wasserquelle finden, und etwas Essbares finden, Angeln, kleine Tiere erjagen, Orientierung in der Wildnis, wie auch das Hüten, Führen, Zähmen und Ausbilden von Tieren gehören in den Bereich Wildnisleben. Um erfolgreich zu sein, muss ich eine Probe gegen eine Schwierigkeit ablegen, die der Spielleiter festlegt.

Wurf (Kraft)



Ein Wurf ist ein Angriff! Ich werfe eine Wurf- oder Nahkampfwaffe. Das läuft genau wie ein Nahkampfangriff ab, nur dass ich eben Wurf einsetzen muss und meine Waffe werfe. Bei anderen Gegenständen oder vielleicht sogar Lebewesen muss der Spielleiter entscheiden, ob ein Wurf möglich ist und was er anrichtet. Will ich beispielsweise einen Gegenstand gezielt werfen (einen Wurfanker auf die Zinnen der Mauern, eine Waffe zu



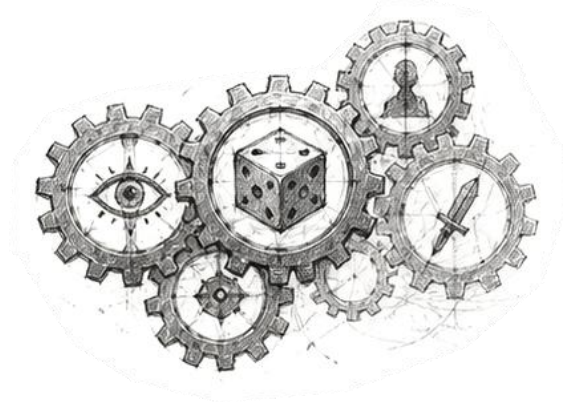
meinem Mitstreiter, eine Fackel durch ein Fenster usw.) muss der Spielleiter die Schwierigkeit festlegen.

Kann eigentlich jeder alles?

Fähigkeiten, die den Zusatz „nur geübt“ haben, darf ich erst einsetzen, wenn ich mindestens Rang 6 darin habe, sonst kann ich es schlichtweg nicht. Fähigkeiten, die diesen Zusatz nicht haben, kann ich auch ohne einen Rang darin einsetzen. Hinzu kommt, dass ich zwar mit Erfahrung meine Fähigkeiten verbessern kann aber es nur eine bestimmte Anzahl von Punkten gibt, die ich erreichen kann. So muss ich weise entscheiden und Schritt für Schritt meine Spielfigur aufbauen, bis sie zur Legende wird...



Proben Würfeln – So setze ich meine Fähigkeiten ein!



Überblick: Vorteile hoher Attributwerte & Fähigkeitsränge

Attribut / Rang	Runen-Niveau	Würfel (Attribut)	Verbesserung (Fähigkeitsrang)
3 bis 9	Lurm	1W	+1
10 bis 15	Gnathu	2W	+2
16 bis 21	Brathul	3W	+3
22 bis 29	Muulkahn	4W	+4
30	Alkabalem	5W	+6

Eine Probe ablegen (Würfel rollen)

Um etwas zu schaffen, setze ich eine bestimmte Fähigkeit ein. Will ich mit dem Schwert angreifen, muss ich Nahkampf einsetzen, will ich mit dem Bogen schießen, muss ich Fernkampfwaffen einsetzen, will ich ein Schloss knacken, muss ich Diebeskunst einsetzen...

Jede Handlung erfordert also eine bestimmte Fähigkeit. Um eine Fähigkeit einzusetzen, mache ich eine Probe.

Um eine Probe abzulegen, rolle ich meine Würfel einmal, die ich durch mein Attribut habe. Ich addiere die gewürfelten Zahlen und meine Verbesserung (und meine Boni von Gegenständen und anderen Fähigkeiten, falls ich welche erhalte). Die Summe ist mein Ergebnis.



Beispiel: Ich habe *Diebeskunst (Schatten) Rang 12*. Mein Schatten ist 24. Ich habe also insgesamt $4W+2$. Angenommen ich rolle 4, 3, 1, 5. Das ergibt 13. Nun noch +2 hinzu. Mein Ergebnis ist 15.

Beispiel: Ich habe *Nahkampf (Kraft) Rang 8*. Meine Kraft ist 9. Also habe ich $1W+1$. Jedoch habe ich *Athletik (Kraft) Rang 24* (Zehnerstelle als Bonus für Nahkampf). Dann nutze ich noch einen Zweihänder (Schaden +2) für meinen Angriff. Das sind insgesamt $1W+5$. Angenommen ich rolle eine 3. Mein Ergebnis ist dann 8!

Regel der 6

Zeigt ein Würfel eine 6, darf ich ihn nochmal werfen. Erneute Sechsen darf ich erneut werfen, bis keine Sechsen mehr fällt. Alle Sechsen darf ich zum Ergebnis addieren.

Beispiel: Ich habe $1W$ und rolle 6, dann erneut 6, dann 2. Ich habe 14 insgesamt, weil ich gut gewürfelt habe.

Regel der 1

Wenn von allen Würfeln, die ich rolle, die Hälfte oder mehr eine 1 zeigt, ist die Probe gescheitert!

Beispiel: Ich habe $5W$ und rolle 1, 1, 1, 6, 3. Die Probe gelingt nicht! Auch die 6 kann mich nicht retten... Das war's.

Zwei Arten von Proben

Proben gegen eine Schwierigkeit:

Für eine Probe gegen eine Schwierigkeit muss ich größer oder gleich der Schwierigkeit rollen. Wenn keine Schwierigkeit vorgegeben ist, muss der Spielleiter die Schwierigkeit festlegen.

Beispiel: Für Schwierigkeit 9 muss ich also ein Ergebnis von 9 oder mehr schaffen.

Proben für einen Effekt:

Proben für einen Effekt rollen, bedeutet, dass mein Ergebnis der Effekt ist. Dies ist beispielsweise bei Schaden oder Heilung der Fall.

Beispiel: Ich greife mit Nahkampf an und mein Ergebnis ist 10. Das sind dann 10 Schaden für mein Ziel.



Angeborene Fähigkeiten einsetzen

Um eine angeborene Fähigkeit einzusetzen, wird einmal 1W6 geworfen. Ich muss größer oder gleich 4 minus Zehnerstelle meines Naturwertes schaffen, um die Fähigkeit einzusetzen.

Dies ist der Abschluss meiner
Spielfigurenerschaffung:

Schritt 7: Ich darf mir nun **drei Fähigkeiten aussuchen**, die mir gefallen. Meine erste gewählte Fähigkeit darf ich auf **Rang 6** erhöhen, meine zweite gewählte Fähigkeit darf ich auf **Rang 3** erhöhen, meine dritte gewählte Fähigkeit darf ich auf **Rang 1** erhöhen. Frisch erschaffene Spielfiguren haben in jeder anderen Fähigkeit den Rang 0 als Startwert. Fähigkeiten mit Rang 0 muss ich mir nicht aufschreiben, die anderen gewählten Ränge muss ich eintragen. Erst später im Spielverlauf kann ich Fähigkeiten lernen und verbessern.

Schritt 8: Abschließend darf ich mich für eine **Startausrüstung** entscheiden, die ich haben möchte und mir dann aufschreiben darf:

Startausrüstung „Krieger“

Keule, Schild, Lederrüstung, einfache Kleidung (ich darf sie beschreiben wie es mir beliebt), Wasserschlauch (voll), Trockenrationen für 3 Tage, Rucksack, 1W Goldstücke

Startausrüstung „Dieb“

Schleuder, 20 Steine, Mantel, Umhang mit Kapuze, einfache Kleidung (ich darf sie beschreiben wie es mir beliebt), Geldbeutel, Beutesack, Messer, Diebeswerkzeug, 3W Kupferstücke

Startausrüstung „Zauberer“

Leeres Buch, zerlumpete Kutte mit Kapuze, ausgelatschte Sandalen, 3 leere Flaschen, kleines Fässchen Tinte, Schreibfeder, Lederbeutel (enthält die Rune San und 2W Wurzeln), 1W Kupferstücke



Kurzcheck:

- ✓ Ich habe alle 8 Schritte zur Spielfigurenerschaffung befolgt?
- ✓ Ich habe die Regeln verstanden?
- ✓ Alles auf dem Spielfigurenblatt notiert, das ich brauche?
- ✓ Vielleicht noch eine Hintergrundstory aufgeschrieben?
- ✓ Vielleicht noch meine Figur oder ihre Bewaffnung gezeichnet?

Fertig! Die Spielfigur kann starten, sobald der Spielleiter bereit ist und alle die Regeln einigermaßen kennen.



Schaden, Heilung & Ausdauer – So funktioniert austeilen und einstecken!



Schaden bedeutet, dass ein Ziel Leben verliert. Heilung bedeutet, dass verlorenes Leben wieder hergestellt wird.

Sobald ich Schaden verursache, muss mein Ziel sich den Schaden notieren. Sobald ich Schaden bekomme, muss ich mir den Schaden notieren.

Wie halte ich das einfach nach?

Möglichkeit 1: Ich addiere all meinen Schaden. Wenn die Summe größer als mein Leben ist, bin ich tot...

Möglichkeit 2: Ich subtrahiere den Schaden von meinem Leben. Wenn ich weniger als Null Leben übrig habe, bin ich tot...

Wenn ich geheilt werde, erhalte ich verlorenes Leben zurück, bzw. habe dann weniger Schaden.



Kämpfen ist anstrengend! Jede Kampfrunde verbraucht 1 Ausdauer. Wenn ich Ausdauer 0 habe, kann ich nur noch jede zweite Runde etwas machen! Ausdauer notiere ich genau wie Schaden auch.

Wird mein Schaden modifiziert oder scheitert meine Probe, kann es sein, dass ich einerseits keinen Schaden anrichte (Regel der 1, Rüstung des Ziels zu groß, ...). Andererseits kann ich sehr viel Schaden anrichten (Regel der 6, Boni von Fähigkeiten, Boni von Gegenständen, ...).

Beispiel:

Ich greife waffenlos im Nahkampf an, habe zwei Würfel und rolle 1 und 2. Waffenloser Kampf wird mit -3 modifiziert. Leider kein Schaden!

Ich greife mit einer Zweihandwaffe im Nahkampf an. Ich rolle 13. Ich erhalte zusätzlich +2 durch meine Zweihandwaffe und verursache insgesamt 15 Schaden.

Ein Runenschreiber rollt mit drei Würfeln 4, 2 und 3. Das sind 9. Als Runenschreiber erhält er aber seine Zehnerstelle von Schrift als Bonus pro(!) Würfel. Er hat Schrift 20. Die Zehnerstelle ist 2. Bei drei Würfeln sind das +6. Der Schaden ist also 15!

Wenn ich mich ausruhe, erhalte ich +2W6 Ausdauer und Leben zurück. Ausruhen bedeutet eine Nacht schlafen oder ein paar Stunden im Lager verbringen.

Wenn ich Tränke zu mir nehme oder mit einem Zauberspruch geheilt werde, erhalte ich die Heilung sofort.

Wenn ich mit der Fähigkeit Heilkunde geheilt werde, erhalte ich die Heilung nach einer Weile. Werde ich im Kampf geheilt, dauert dies 1W6 Kampfunden, in denen weder ich noch mein Heiler etwas anderes tun dürfen.

Es gibt keine „Überheilung“. Beispiel: Habe ich Leben 20 und 5 Schaden. Jetzt trinke ich einen Heiltrank und werfe Heilung 12. Dann habe ich Leben 20 und die restlichen 7 Punkte Heilung verfallen.

Hat es mich erwischt und ich bin tot, kann ich mich nur noch mit Karma retten. Tote können nicht geheilt werden. Habe ich mich mit Karma gerettet, erwache ich nach dem Kampf und werde so



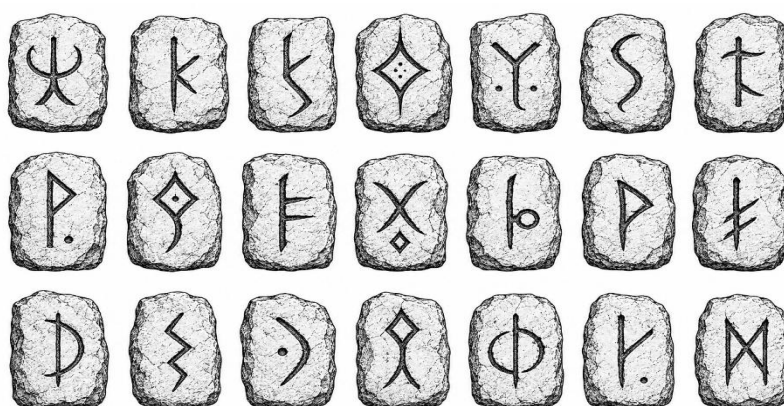
behandelt, als hätte ich so viel Schaden, dass ich genau 0 Leben habe und ich erwache aus meiner Bewusstlosigkeit. Diesen Schaden kann ich dann heilen wie gewohnt.

Ausdauerverlust ist eine Art besonderer Schaden. Für die Formel, mit der ich mein Leben ausgerechnet habe, zählt der Ausdauerverlust nicht. Mein Gesamtleben wird also nicht(!) kleiner, wenn ich Ausdauer verliere. Gleichzeitig muss ich verlorene Ausdauer im Kampf aber nachhalten, um zu wissen wie viele Runden ich noch kämpfen kann, bzw. ab wann ich nur noch jede zweite Runde kämpfen darf.



Magie – So zaubere ich mit meinen Runen

Die Magie ist in 7 Bereiche (nicht umsonst ist die 7 eine magische Zahl!) unterteilt, nämlich Schaden, Heilung, Licht, Botschaft, Illusion, Reise, Geister. Jeder dieser Bereiche hat drei eigene Runen: eine schwache, eine mittlere und eine mächtige. Es stehen also insgesamt 21 Runen zur Verfügung. Runen werden mit viel Pietät in kleine Steinplättchen gemeißelt oder kunstvoll darauf gemalt.



Wenn eine Spielfigur im Besitz eines solchen Steines ist, kann sie die Rune (theoretisch) einsetzen. Der Besitz allein genügt aber nicht. Die Spielfigur benötigt einen guten Wert in Magie. Denn jede Rune verlangt einen bestimmten Wert in Magie, um sie einzusetzen.

Die Magie meiner Spielfigur hat einen Wert zwischen 0 und 30. Eine jede Rune verlangt zwischen 1 und 12 Magie. Mit Magiewert 13 könnte ich beispielsweise zwei Runen einsetzen, die Magie 6 verlangen, und eine Rune die Magie 1 verlangt.

Ich kann mir meine Runen so zurechtlegen, wie ich es möchte, sofern die von den Runen verlangte Magie insgesamt nicht größer ist als mein Magiewert ist.

Wichtig: Die Effekte der Runen aus dem gleichen Bereich baut aufeinander auf. Wähle ich beispielsweise die schwache, die mittlere und die mächtige Schadensrunen, erhalte ich die Effekte von allen drei Runen zusammen, wenn ich Schaden einsetze! So beginne ich vielleicht mit der schwächsten Rune, kann mit einem besseren



Magiewert dann die mittlere einsetzen und mit noch besserem Magiewert beide Runen wählen, sodass ein noch stärkerer Effekt entsteht. Und eines Tages habe ich vielleicht tatsächlich genug Magie, um alle drei Runen zu wählen und einen noch mächtigeren Effekt zu erwirken.

Nun werden auch noch Zutaten benötigt: Schaden kann ich mit Schwefel, Asche oder Stein erwirken, Heilung mit Wurzeln, Licht mit Wachs, Botschaft mit Papier oder Federn, Illusion mit Scherben oder Silber, Reise mit Erde, Geister mit Knochen oder Blut. Jede Anwendung von Magie verbraucht eine kleine Menge von einer erforderlichen Zutat. Erwirke ich Reise, verbraucht dies einmal Erde. Erwirke ich Schaden und habe Schwefel und Stein bei mir, darf ich entscheiden, ob eine kleine Menge Schwefel oder Stein verbraucht wird.

Wenn ich mir meine Runen so zurecht lege, dass Magie übrig ist, schlummert diese, bis ich mir die Runen anders zurecht lege. Habe ich beispielsweise Magie 9 und mir eine Rune zurechtgelegt, die Magie 6 verlangt, schlummert 3 Magie. Besitzen darf ich alle Runen, egal wie hoch mein Magiewert ist. Die Runen, die ich mir zurechtgelegt habe, dürfen meinen Magiewert wie gesagt nicht überschreiten und ich darf immer nur einen Bereich der Magie gleichzeitig erwirken.

Wenn ich mir Runen zurechtgelegt habe, Zutaten habe und Magie erwirken will, muss ich mich für einen der 7 Bereiche entscheiden und schaue dann, wie viele Runen ich daraus gewählt habe. Ich kann immer nur einen Bereich gleichzeitig erwirken, also beispielsweise Schaden oder Heilung, nicht beides zugleich. Bin ich in einem Kampf an der Reihe und möchte Magie einsetzen, darf ich das einmal tun und muss danach warten, bis ich wieder an der Reihe bin.

Die meisten Zauberer bewahren ihre Runen und Zutaten in kleinen Beutelchen auf. Nach dem Zurechtlegen kann alles in den Beutel hinein, die Runen können dann ungeordnet sein und die Zutaten werden sich aufbrauchen, auch ohne, dass sie herausgeholt werden.

Viele Zauberer lesen ihre Sprüche aus einem Buch ab, in dem sie aufgeschrieben haben, welche Runen sie sich zurechtlegten. Sie notieren sich in ihren Büchern verschiedene Varianten davon, wie



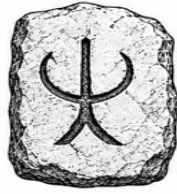
sie ihre Runen zurechtgelegt haben und für welches Vorhaben welches „Set Up“ geeignet ist, damit sie den Überblick behalten. Ein weiser Zauberer benötigt also: Einen möglichst hohen Magiewert, möglichst alle Runensteine, möglichst viele Zutaten und einen guten Überblick darüber, wie er sich die Runen für den Tag zurechtlegt.

Die Macht der zurechtgelegten Runen kann der Zauberer so oft erwirken wie die Zutaten reichen. Die Nutzung braucht nur Zutaten auf. Mein Magiewert bleibt. Er ist wie ein Speicher, den ich mit Runen fülle. Er verbraucht sich nicht(!) durch das Zaubern. Jedoch muss nach jedem Sonnenaufgang eine Weile Meditation sein, damit die Runen für den Tag wieder oder neu zurechtgelegt werden können.

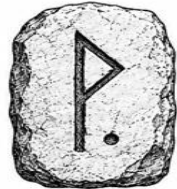
Welche Runen ich mir zurechtgelegt habe, muss ich nach jedem Sonnenaufgang (neu) festlegen. Daher muss ich weise entscheiden oder warten, bis die Sonne sich erneut erhebt! Denn ich darf nur erwirken, was ich mir zurecht gelegt habe. Runen, die ich mir nicht zurecht gelegt habe, kann vorerst auch nicht nutzen. Aber bald wird die Sonne ja wieder aufgehen...



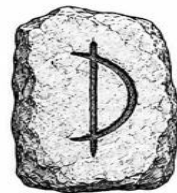
Schaden



Mul – Die schwache Schadensrunen verlangt Magiewert 6 und lässt mein Ziel 1W Schaden erleiden. Glühende Funken werden auf mein Ziel geschleudert, das sich in der Nähe oder etwas weiter weg befinden kann.

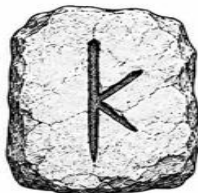


Orn – Die mittlere Schadensrunen verlangt Magiewert 8 und verursacht 2W Schaden. Ein in glühende Funken gehüllter Ball puren Feuers trifft das Ziel, das sich in der Nähe oder etwas weiter weg befinden kann.



Vam – Die mächtige Schadensrunen verlangt Magiewert 12 und richtet 3W Schaden an. Lava trifft das Ziel, das sich in der Nähe oder etwas weiter weg befinden kann.

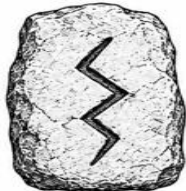
Heilung



San – Die schwache Heilrunen verlangt Magiewert 6 und gewährt mir oder einem Ziel in der Nähe Ziel 1W Heilung. Die Wunden vernarben und es steigt etwas Rauch über der Narbe auf.



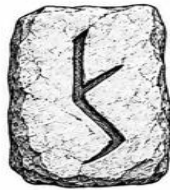
Rul – Die mittlere verlangt Magiewert 8 und gewährt mir oder einem Ziel in der Nähe Ziel 2W Heilung. Der Rauch ist nun heftiger und die Narbe größer.



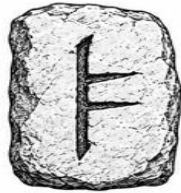
Ank – Die mächtige Heilrunen verlangt Magiewert 12 und gewährt mir oder einem Ziel in der Nähe Ziel 3W Heilung. Die Narbe glüht nun kurz auf und wird regelrecht kauterisiert.



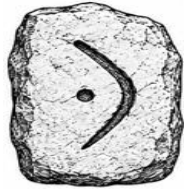
Licht



Lum – Dies ist ein winziger Schimmer in schummrigem Grün, der in etwa so viel Licht wie eine kleine Kerze wirft und bis zum nächsten Sonnenaufgang verbleibt. Lum verlangt Magiewert 1.

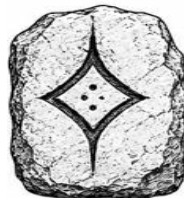


Fal – Ein rötliches Leuchten, das sanft flackert und einen Bereich um den Zauberer herum ausleuchtet und bis zum nächsten Sonnenaufgang verbleibt, Fal spendet etwas mehr Licht als eine Fackel und verlangt Magiewert 3.



Dal – Die mächtige Lichtrune erhellt bis zum nächsten Sonnenaufgang einen etwas größeren Bereich um den Zauberer herum, sodass es dort taghell ist. Dal verlangt Magiewert 6.

Botschaft



Wul – Der Zauberer kann ein Ziel 1 Wort in Gedanken hören lassen. Niemand sonst hört dies. Die schwache Rune der Botschaft verlangt Magiewert 1.



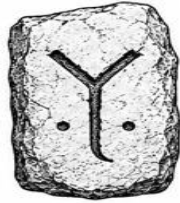
Unk – Mit der mittleren Rune der Botschaft kann das Ziel 3 Worte des Zauberers in Gedanken hören. Das Verlangen ist Magiewert 3.



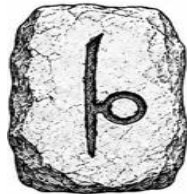
Bel – Mit der mächtigen Rune der Botschaft kann das Ziel 6 Worte des Zauberers in Gedanken hören. Das Verlangen ist Magiewert 6.



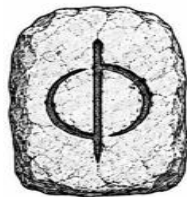
Illusion



Urn – Die schwache Rune ermöglicht es in der Nähe eine kleines Trugbild zu erschaffen, wofür Magiewert 1 verlangt wird.



Sut – Die mittlere Rune kann ein etwas größeres Trugbild erschaffen, dem auch noch Geruch, Geräusche und kleine Effekte hinzugefügt werden können, wofür Magiewert 3 verlangt wird.

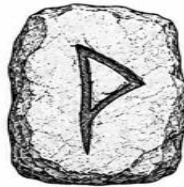


Muf – Die mächtige Rune kann ein größeres Trugbild erschaffen, dem Geruch, Geräusche, Effekte und auch Bewegung hinzugefügt werden können, wofür Magiewert 6 verlangt wird.

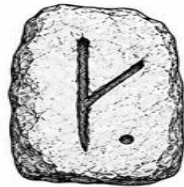
Reise



Pon – Ein Portal aus dem Nichts entsteht, durch das der Zauberer zu einem Ort schreiten kann, den Zauberer kennt und der 1 Tagesmarsch entfernt ist. Danach verschwindet es wieder. Dies verlangt Magiewert 1.



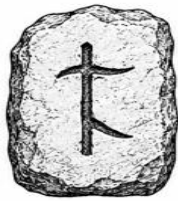
Arb – Der Ort, zu dem das Portal führt, darf nun 3 Tagesmärsche entfernt sein. Dies verlangt Magiewert 3



Nug – Der Ort, zu dem das Portal führt, darf 6 Tagesmärsche entfernt sein. Dies verlangt Magiewert 6.



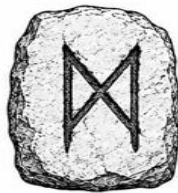
Geister



Mor – Bis zum nächsten Sonnenaufgang erscheint ein Geist, der bis dahin einen einfachen Dienst erledigt aber niemals kämpfen wird. Dies verlangt Magiewert 1.



Bul – Mit Hilfe der mittleren Rune sind es drei Dienste, was Magiewert 3 verlangt.



Nas – Mit Hilfe der mächtigen Rune sind es 6 Dienste, was Magiewert 6 verlangt.

Nehmen wir an, dass Abakalem Otterfell Magie 25 hat. Er hat in einer uralten Ruine ein kleines Beutelchen mit allen Runensteinen gefunden und er hat 12 Schwefel bei sich. So hat er sich die Runen zurechtgelegt:

Schaden: Mul (verlangt Magie 6) Orn (verlangt Magie 8)

Heilung: San (verlangt Magie 6)

Licht: Fal (verlangt Magie 3)

Reise: Pon (verlangt Magie 1)

Geister: Mor (verlangt Magie 1)

Damit hat sich Runen zurechtgelegt, die insgesamt 25 Magie verlangen. Das passt, er hat ja Magie 25!

Wenn er die Worte Mul Orn murmelt, verbraucht dies 1 Schwefel und das Ziel seiner Wahl erleidet 3W Schaden! Er wurde verletzt und möchte sich heilen, aber immer dann, wenn das Wort San spricht, funktioniert es nicht. Hätte er eine Wurzel bei sich, könnte er durch das Wort San 1W Heilung erwirken.



Zusammenfassung der 21 Runen

Bereich:	Schwach:	Mittel:	Mächtig:
Schaden	Mul 1W Schaden Verlangen 6	Orn 2W Schaden Verlangen 8	Vam 3W Schaden Verlangen 12
Heilung	San 1W Heilung Verlangen 6	Rul 2W Heilung Verlangen 8	Ank 3W Heilung Verlangen 12
Licht	Lum Schimmer Verlangen 1	Fal Fackelschein Verlangen 3	Dal Tageslicht Verlangen 6
Botschaft	Wul 1 Wort Verlangen 1	Unk 3 Worte Verlangen 3	Bel 6 Worte Verlangen 6
Illusion	Urn Trugbild Verlangen 1	Sut mit Effekten Verlangen 3	Muf mit Bewegung Verlangen 6
Reise	Pon 1 Tag Marsch Verlangen 1	Arb 3 Tage Marsch Verlangen 3	Nug 6 Tage Marsch Verlangen 6
Geister	Mor 1 Dienst Verlangen 1	Bul 3 Dienste Verlangen 3	Nas 6 Dienste Verlangen 6

Beispiele, in denen wir davon ausgehen, ich habe alle Runensteine und reichlich von allen Zutaten und genug Magie:

Ich erwirke Schaden und habe mir alle drei Runen (Mul, Ort, Vam) zurechtgelegt. Das sind dann 6W Schaden!

Ich erwirke Illusion und habe mir alle drei Runen (Urn, Sut, Muf) zurechtgelegt. Ich lasse mit Urn einen Totenschädel erscheinen, mit Sut eine Truhe voller funkelnder Schmuckstücke und dahinter geht ein knurrender Riesenwolf auf und ab, den ich mit Muf geschaffen habe!

Ich erwirke Reise und habe mir die Runen Pon Arb zurechtgelegt. Ich kann durch mein Portal einen Ort erreichen, der 4 Tagesmärsche entfernt liegt.

Hinweis: Magie ist stets sehr mächtig und Spieler haben oft wilde Ideen. Das letzte Wort hat der Spielleiter!



Die Rüstkammer – So schütze ich mich gegen Schaden



Trage ich Kleidung, Rüstung und Schild, erhöht dies meinen Wert Rüstung. Zugleich muss ich meine Rüstung, mit Ausnahme von Kleidung, von meinem Attribut Magie subtrahieren. Unbekleidet habe ich Rüstung 0. Diese Rüstungen stehen zur Auswahl:

Kleidung (Hosen, Stiefel, Roben, ...): +1*

Leichte Rüstung (Leder, Fell, ...) +2

Schwere Rüstung (Kette, Platte, ...) +3

*Egal wie ich mich kleide, meine gesamte Kleidung verleiht +1 Rüstung (und nicht +1 pro Kleidungsstück).

Zusätzliche Rüstungsteile verleihen weitere +1 auf Rüstung:

Helme** (Plattenhelm, Kettenhaube, Tiermaske, ...) +1

Handschuhe** (Panzerhandschuhe, Schmiedehandschuhe, ...) +1

Schuhwerk** (Panzerstiefel, Sumpfstiefel, Beinschienen, ...) +1

Schild** (Rundschild, Wappenschild, ...) +1

** Helm, Handschuhe, Stiefel zählen im waffenlosen Kampf als sei eine kleine Waffe ausgerüstet. Einen Schild kann ich als Handwaffe einsetzen.

Habe ich einen Schild ausgerüstet, darf ich maximal eine Handwaffe führen, aber keine Zweihandwaffe oder große Fernkampfwaffe, da ich einen Arm für meinen Schild benötige.

Meine Rüstung schützt mich, wenn ich Schaden von Nahkampfangriffen, Wurf oder Fernkampfangriffen erleide. Ich subtrahiere meine Rüstung vom Schaden. Ich erleide nur die Differenz als Schaden.



Wichtig: Rüstung schützt zwar gegen Schaden von Nahkampf- und Fernkampfwaffen und auch gegen waffenlose Angriffe. Ich ziehe meine Rüstung immer ab und die Differenz ist der Schaden. Aber bei Magie oder Gift darf ich das nicht. Gegen Magie und Gift kann Rüstung mich nicht schützen! Da ist gewöhnliche Rüstung nutzlos, sofern keine Fähigkeit im Spiel ist, die daran etwas ändert oder die Rüstung verzaubert ist.

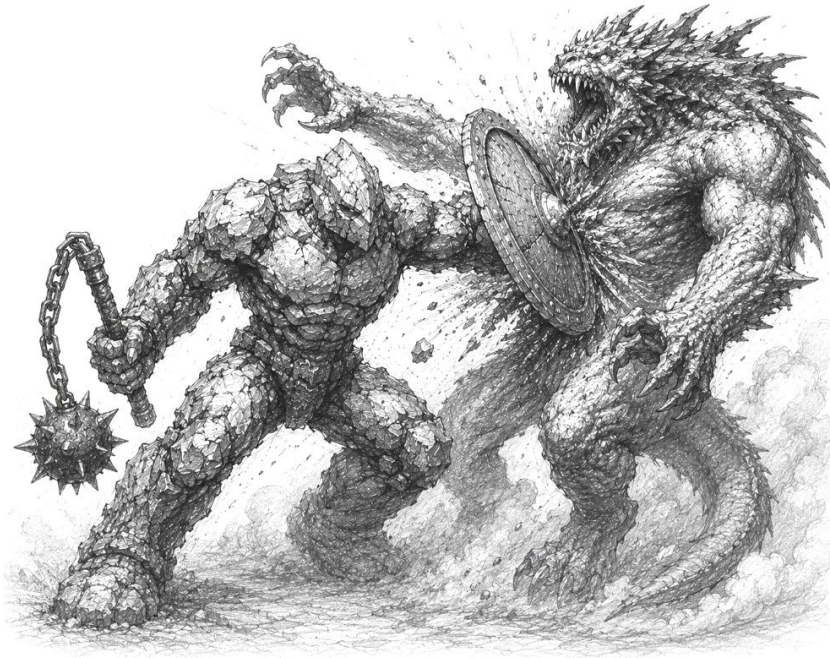
Beispiel: Ich habe Kleidung und eine Fellrüstung. Das ist insgesamt Rüstung 3. Angenommen, ich bekomme 7 Schaden im Nahkampf. Davon ziehe ich meine 3 Rüstung ab und bekomme Dank meiner Rüstung letztendlich nur noch 4 Schaden.

Beispiel: Ich werde von Mul Orn (Feuerball) getroffen und der Angreifer würfelt 11. Da hilft mir meine Rüstung nicht und ich erleide alle 11 Schaden!

Beispiel: Ich habe Kleidung und eine verzauberte Fellrüstung. Das sind insgesamt Rüstung 3. Davon sind 2 Rüstungspunkte verzaubert (verzauberte Fellrüstung). Jetzt trifft mich Mul Orn (Feuerball) und der Angreifer würfelt 12. Die Kleidung zählt nicht aber die verzauberte Fellrüstung. Ich erleide daher nur 10 Schaden.



Kampfablauf – So kämpfe ich mit Monstren!



Sobald es zu einem Kampf kommt, folgt das Rollenspiel den Kampfregeln und die Würfel entscheiden über Sieg und Niederlage! Der Spielleiter sagt bspw.: „Euch begegnet ein hungriger Stachelnacke, der euch fressen will. Er greift an und ein Kampf beginnt!“

Zuerst wird die Reihenfolge festgelegt. Dazu verwendet man Initiative: Wer die höchste Initiative hat, ist zuerst dran. Dann die zweithöchste, dann die dritthöchste usw.

Wer an der Reihe ist, darf einmal(!) etwas machen.

Jeder sagt, was er machen will und dann wird geschaut, ob es auch möglich ist. Standardfragen sind: Habe ich die richtige Waffe? Ist mein Ziel in Reichweite? Habe ich den Trank bei mir? Meine Optionen:

... im Nahkampf angreifen (Probe Nahkampf)

... im Fernkampf angreifen (Probe Fernkampfwaffen o. Wurf)

... einen Zauberspruch einsetzen (Effekt ermitteln)



- ... einen Gegenstand benutzen (z.B. einen Trank trinken)
- ... eine Fähigkeit einsetzen (entsprechende Probe ablegen)
- ... meine Umgebung benutzen (z.B. eine Türe schließen)
- ... eine besondere Kraft meines Weges einsetzen

War jeder einmal an der Reihe, folgt die nächste Kampfrunde! So setzt der Kampf sich fort, bis entweder der Spielleiter oder die Spieler gesiegt haben. Kämpfe sind nicht ungefährlich – Es ist möglich, dass eine Figur am Ende des Kampfes gefallen ist oder aber mit eine Sack voller Beute davonschleicht...



Erfahrung – So werde ich mächtiger!



Wenn der Spielleiter seine Geschichte beendet hat und die Spieler alles überlebt haben, belohnt der Spielleiter sie mit Erfahrung (neben all den Gegenständen und Goldstücken, die sie erbeutet haben). Pro bestandem Abenteuer sollte der Spielleiter zwischen 3 und 30 Erfahrung pro Nase vergeben. Er muss bemessen wie viel Erfahrung jeder Spieler verdient hat. Eine grobe Regel lautet »Viele Kämpfe, viele Rätsel, tolles Rollenspiel gelungen, lange Geschichte gleich viel Erfahrung.« Die Spieler sollen nicht mit zu viel Erfahrung überschüttet werden, aber auch nicht undankbar wenig erhalten... Hierfür bekommt der Spielleiter nacheinander Weile ein Händchen, ebenso wie er sich immer bessere Geschichten ausdenken wird... Die Erfahrungstabelle ist eine Richtlinie, die der Spielleiter nach seinen Vorstellungen anpassen darf:

Gutes Rollenspiel gezeigt :	+6 Punkte Erfahrung
Rätsel gelöst:	+2 Punkte Erfahrung
Einfacher Kampf gewonnen:	+1 Punkte Erfahrung
Schwerer Kampf gewonnen:	+3 Punkte Erfahrung
Erstaunliches Würfelglück:	+2 Punkte Erfahrung
Abenteuer beendet:	+6 Punkte Erfahrung



Erfahrung sammeln und nutzen

Ich addiere meine Erfahrung zu „gesamt“ und zu „übrig“ Erfahrung die ich ausbebe, um meine Macht zu erhöhen, streiche ich nur bei „übrig“. So erkenne ich, wie erfahren ich insgesamt bin und wie viele Punkte ich noch zum Ausgeben habe. Dies kann ich mit Erfahrung:

Attribute erhöhen

Ich kann jedes meiner 6 Attribute erhöhen. Eine Erhöhung kostet mich so viel Erfahrung wie der neue Wert sein wird. Je nach Attribut ändert sich Leben, Ausdauer oder Initiative. Ich darf keine Attributwerte überspringen. Der Maximalwert für ein Attribut ist 30.

Beispiel: Ich habe Kraft 13 und möchte es auf 14 erhöhen. Das kostet mich 14 Erfahrung. Streiche ich mir 14 Erfahrung, darf ich meine Kraft auf 14 ändern.

Beispiel: Ich will Magie von 9 auf 12 erhöhen. Das kostet mich erst 10 Erfahrung, dann 11 Erfahrung, dann 12 Erfahrung.

Fähigkeiten lernen & erhöhen

Auch bei Fähigkeiten gilt: Für so viel Erfahrung wie der neue Rang sein soll, kann ich ihn mir kaufen. Der Maximalwert für eine Fähigkeit ist 30. Beispiel: Ich habe Nahkampf Rang 6 und möchte Nahkampf Rang 7. Das kostet mich 7 Erfahrungspunkte. Habe ich Wildnisleben 0 und möchte es lernen, kostet mich das 1 Erfahrung. Gebe ich diese aus, habe ich Wildnisleben Rang 1. Auch Fähigkeitsränge darf ich nicht überspringen. Will ich eine Fähigkeit lernen, die „nur geübt“ möglich ist, kostet mich der erste Rang zusätzlich 25 Goldmünzen bei einem Lehrmeister. Danach weiß ich wie es geht und kann selbst weiterüben.

Grenzen meiner Macht

Wenn ich die Werte all meiner Attribute und die Ränge all meiner Fähigkeiten addiere und insgesamt auf 235 komme, kann ich keine Attribute oder Fähigkeiten mehr verbessern!

Beispiel: Ich habe Kraft 30, Natur 30, Magie 7, Schatten 6, Handwerk 6, Geist 6 Nahkampf 30, Blocken 30, Alchemie 30, Kochen 15, Schmiedekunst 30, Wildnisleben 10, Fallensteller 5.



Damit bin ich bei 235 angelangt und habe die Grenze erreicht. Es kann eben nicht jeder alles!

Meinen Weg gehen

Mein Weg beginnt bei einem bei einem Lehrmeister, dem ich 50 Goldstücke zahlen muss, oder der mir einen Dienst abverlangt und mich dann unterrichtet. Jede besondere Kraft meines Weges muss ich für jeweils 15 Erfahrung kaufen, nachdem ich meine Lehre abgeschlossen habe.

Die Macht der Urkräfte erwecken

Urkräfte ermöglichen mir zusätzliche Würfel! Ich steigere meine Urkraft ebenso wie Attribute oder Fähigkeitsränge jede Urkraft hat den Maximalwert 30. Wichtig ist aber: Punkte, die ich mit Erfahrung für meine Urkräfte kaufe, zählen nicht(!) zu den 235 Gesamtsteigerungspunkten, die ich maximal haben darf. Urkräfte sind also ein eigener Bereich.



Wege – Meine besonderen Kräfte



Wenn ich einen Weg einschlage, stehen mir besondere Kräfte zur Verfügung, die ich sonst niemals haben könnte. Es gibt drei Wege, die ich mit Gold und Erfahrung gehen kann: **Beschwörung, Dunkelheit & Meister**

Weg der Beschwörung

Zauberei ist das Größte für denjenigen, der diesen Weg eingeschlagen hat. Alte Schriften studieren und Zauberformeln erforschen gehört zum Weg der Beschwörung. Die besonderen Kräfte sind:

Elementarmacht

Mit Elementarmacht kann ich den Wirkungsbereich des magischen Bereichs Schaden vergrößern. Den Schaden erleiden zusätzlich so viele Ziele meiner Wahl, wie meine Zehnerstelle in Magie ist!

Runenschreiber

Wenn ich meine Runen selbst geschrieben habe, erhalte ich die Zehnerstelle von Schrift als Bonus auf jeden Würfel, den ich werfe, wenn ich Schaden zaubere. Zusätzlich darf ich bestimmen, ob der Effekt zu dunklen Strahlen, Eisstacheln, oder was immer mir beliebt wird. Am gewürfelten Effekt ändert das Aussehen nichts.



Weg der Dunkelheit

Heimliche Dinge, im Verborgenen umherschleichen, Beute machen und hier und da eine Gaunerei gehen mit dem Weg Dunkelheit einher. Die besonderen Kräfte sind:

Beute

Ich kann meine Beute auf wundersame Weise verbergen. Hierbei sind mysteriöse Kräfte im Spiel. Die Beute ist bis zum nächsten Sonnenaufgang unauffindbar und wiegt nichts. Auch bei einer Durchsuchung findet man nichts! Die Beute darf allenfalls so groß sein wie der Inhalt meines Rucksacks.

Unsichtbarkeit

Ich lege eine Probe gegen Schwierigkeit 12 in Heimlichkeit ab, um vollkommen zu verschwinden – Ich bin höchst mysteriös einfach weg und kann weder gesehen, gerochen, berührt oder sonst irgendwie bemerkt werden. Ich bin verschwunden, solange ich in dieser Position verharre. Sobald ich irgendeine Handlung ausführe, erscheine ich wieder.

Weg des Meisters

Handwerk sondergleichen, die Geheimnisse des Schmiedefeuers und der Braukunst wie auch der bewaffnete Kampf beschreiben den Weg eines Meisters. Die besonderen Kräfte sind:

Braukunst

Braukunst ist die Fähigkeit, von der ein jeder Alchemist träumt. Zu jedem Würfel, den ich für einen Trank werfe, darf ich meine Zehnerstelle von Handwerk addieren!

Meisterhand

Was auch immer ich herstelle, trägt meine persönliche Runengravur! Handelt es sich um eine Waffe aus Metall, die ich selbst geschmiedet habe und die ich nicht freiwillig wegegeben habe, kann ich sie in meiner Hand erscheinen lassen, wenn ich sie nicht bei mir habe. Dazu muss ich eine Probe gegen Schwierigkeit 9 in Schmiedekunst ablegen.



Urkräfte – So entfalte ich meine wahre Macht!



Es gibt 5 Urkräfte, von denen jede meine Macht enorm unterstützen kann. Um die Macht meiner Urkräfte zu erhöhen, gebe ich Erfahrung aus. Jede Urkraft hat zunächst den Wert 0. Eine Steigerung auf 1 kostet 1 Erfahrung, eine Steigerung auf 2 kostet 2 Erfahrung usw. Ganz genau wie bei Attributen und Fähigkeiten auch. Der Maximalwert ist 30 pro Urkraft. Um die Macht meiner Urkraft einzusetzen, muss ich mir permanent Punkte streichen, die ich zuvor gesteigert hatte. Will ich Urkraft wieder erhöhen, muss ich dies wieder mit neuer Erfahrung tun.

Wildheit

Wildheit ist die Urkraft des Kampfes! Für 3 Punkte Wildheit, die ich ausbebe, kann ich einmalig einen zusätzlichen Würfel für Nahkampfangriffe kaufen.

Finsternis

Finsternis ist die Urkraft der Zauberei! Für 3 Punkte Finsternis, die ausbebe, kann ich einmalig einen zusätzlichen Würfel für den Einsatz von Zauberei kaufen.

Wahrnehmung

Wahrnehmung ist die Urkraft der Jagd! Für 3 Punkte Wahrnehmung, die ausbebe, kann ich einmalig einen zusätzlichen Würfel für Fernkampfangriffe oder Wurfangriffe kaufen.



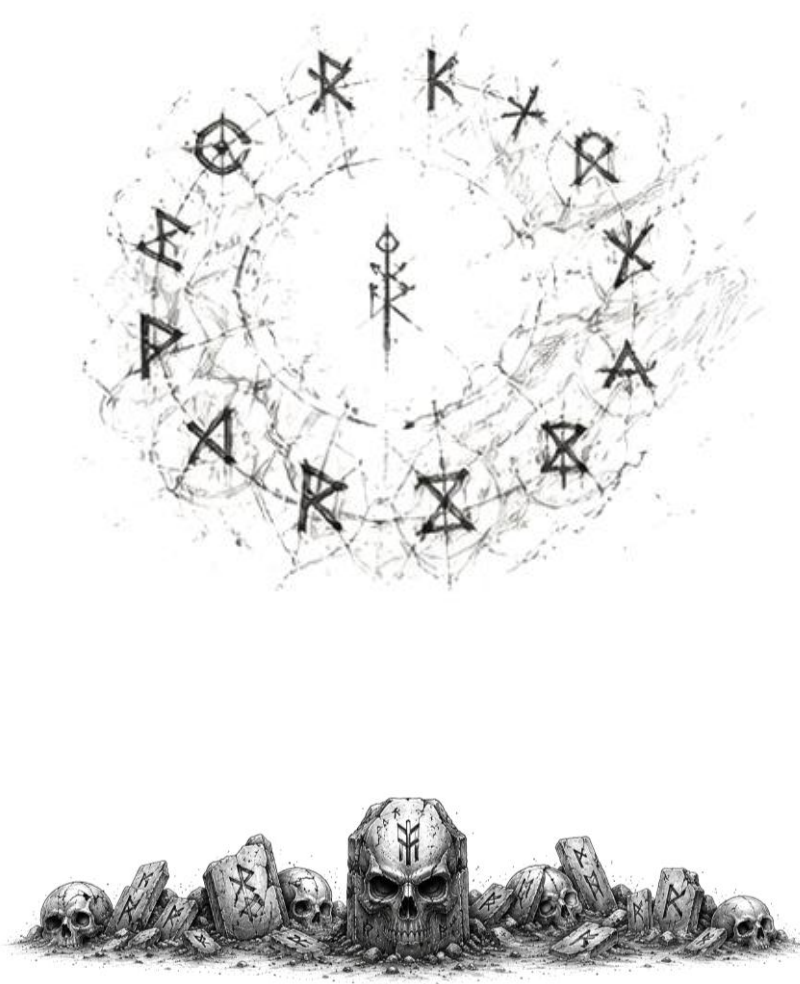
Talent

Talent ist die Urkraft, mit der ich für 3 Punkte einmal einen zusätzlichen Würfel für Fähigkeiten außerhalb des Kampfes bekommen kann.

Karma

Karma ist die Urkraft des Schicksals. Immer wenn meine Spielfigur eigentlich im Kampf sterben würde, kann ich 3W6 Karma ausgeben, um zu überleben! Habe ich nicht genug Karma, funktioniert dies nicht... Entweder habe ich viel Karma oder rolle ein kleines Ergebnis...

Der Einsatz von Urkräften ist sichtbar. Es ist ein Effekt zu sehen, der zum Einsatz der Urkraft passt. Es fliegen Funken und Erdbrocken, es kreisen die schemenhaften Abbilder flammender Waffen um mich herum usw. Vielleicht ist es aber auch nur ein winzig kleines Zeichen wie magisches Funkeln auf dem Amboss, ein kurzer Windhauch, wenn ich das Schloss knacke, Wolken am Himmel, wenn ich schleiche... Der Spieler darf den Effekt seiner Urkraft frei beschreiben.



Monstren – Alpträume, welche die Spieler bekämpfen!



Wenn der Spielleiter einen Kampf in sein Abenteuer einbaut, wird alles als Monster betrachtet, das er den Spielern entgegenschickt. Egal, ob Räuber, Wolf oder Dämon, oder gar friedlicher Wanderer, sie alle zählen als Monstren.

Jedes Monster muss sich an die Regeln für das Würfeln und an den Kampfablauf halten. Bei Monstren, die verschiedene Angriffe zur Auswahl haben, muss der Spielleiter sich pro Runde für einen davon entscheiden; es sei denn, die Beschreibung sagt ausdrücklich etwas anderes und erlaubt mehrere Angriffe pro Runde.

Einige Monstren haben besondere Kräfte, ähnlich wie Spieler sie durch die Wege erhalten. Anstelle von Ausrüstung wie Schwert oder Schild haben einige Monstren gepanzerte Haut, Rinde oder Krallen und Fangarme und erhalten dadurch Boni. Einige vermögen Magie zu erwirken, ähnlich wie Spieler es auch können, jedoch können sie andere Effekte erwirken und haben keine Runen.

Monstren sind vereinfacht aufgeschrieben und haben ihre eigenen Gemeinheiten auf Lager, sodass der Spielleiter sie ganz leicht benutzen kann und sie den Spielern eine Herausforderung sind.

Der Spielleiter darf Monstren erfinden wie es ihm beliebt und wie es zu seiner Geschichte passt! Die Monstren hier sind nur Beispiele...



Fressender Baum

Kraft: 10 Magie: 20 Schatten: 10

Natur: 20 Handwerk: 0 Geist: 15

Rüstung: 6 Leben: 60

Ausdauer: 20 Initiative: 25

Angriff:

> Nahkampf (Kraft), Rang 12,

Peitschenäste = $1W+2$

> Magie,

Blitze = $4W$



Beschreibung: Der fressende Baum lockt Opfer mit Schätzen an, schleudert Blitze oder peitscht mit seinen Ästen. Er frisst seine Opfer auf, wenn sie tot sind.

Beute: $5W6$ Goldstücke

Besonderheiten: Ist das Ziel der Blitze im Wasser oder nass, wird der Schaden verdoppelt! Der fressende Baum setzt in der ersten Kampfunde seine Blitze ein. Er muss zu Beginn jeder weiteren Runde Natur rollen. Nur bei 12 oder mehr ist er wieder aufgeladen und kann die Blitze erneut einsetzen. Bis dahin peitscht er mit seinen Ästen.



Gesichtsloser

Kraft: 8 Magie: 20 Schatten: 29

Natur: 10 Handwerk: 15 Geist: 15

Rüstung: 1 Leben: 36

Ausdauer: 16 Initiative: 44

Angriff:

> Nahkampf (Kraft), Rang 0,
waffenlos = 1W-3

> Magie),

Schlummertraum = 3W



Beschreibung: Der Gesichtslose ist im Grunde ein kleiner Dämon und nimmt seinen Opfern Gegenstände ab, wenn diese schlafen.

Beute: (Spielleiter entscheidet)

Besonderheiten: Ein Gesichtsloser sammelt allerlei Gegenstände, wobei er kaum deren Wert richtig einschätzt, ein Zauberding könnte ihm so viel bedeuten wie ein Stein oder umgekehrt. Gesichtslose sind fasziniert vom Sammeln und Tauschen und greifen nie von allein an. Vielmehr begegnen sie Reisenden als Diebe oder Händler und wer weiß, was sie gerade anbieten. Das Opfer des Schlummertraums erwacht erst beim nächsten Sonnenaufgang wieder, wenn der Gesichtslose eine Probe gegen Schwierigkeit 12 geschafft hat. Wer im Schlummertraum ist, wird bestohlen...



Kultist der Dunklen Kraft

Kraft: 12 Magie: 6 Schatten: 27

Natur: 10 Handwerk: 6 Geist: 12

Rüstung: 1 Leben: 44

Ausdauer: 46 Initiative: 39

Angriff:

> Nahkampf (Kraft), Rang 0,

Schlangenschwert = 2W



Beschreibung: Dunkle Kultisten begehen allerlei Schandtaten, nur um der Dunklen Kraft zu huldigen. Oft verstecken sie sich an geheimen Orten oder durchstreifen das Land, um die Bevölkerung zu verwirren, neue Anhänger zu gewinnen oder Überfälle zu begehen.

Beute: Schlangenschwert (Handwaffe), 1W6 Goldstücke, dunkles Gewand, böses Amulett

Besonderheiten: Dunkle Kultisten sind wahnsinnig. Im Kampf würden sie niemals fliehen oder von ihrem Ziel ablassen.



Untoter

Kraft: 28 Magie: 11 Schatten: 30

Natur: 0 Handwerk: 0 Geist: 0

Rüstung: 2 Leben: 56

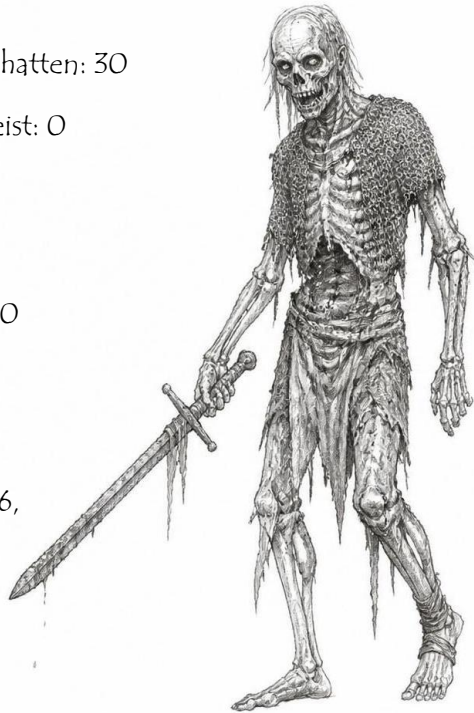
Ausdauer: 56 Initiative: 30

Angriff:

> Nahkampf (Kraft), Rang 6,

rostige Waffe = $4W-2$

+ 1W Gift



Beschreibung: An einigen Orten haben die Toten sich erhoben und suchen nun die Lebenden heim. Untote reagieren besonders auf hastige Bewegung, Stimmen und sie spüren Angst.

Beute: 3W6 Goldstücke, zerlumppte Kleidung, rostige Waffe (-2 Schaden, +1W Giftschaden bei Treffer)

Besonderheiten: Das grüne Leuchten der Untoten verursacht Angst bei Lebewesen. Daher erhalten Lebewesen -1 Abzug auf ihr Würfelergebnis für jede Probe gegen Untote.



Schabe

Kraft: 14 Magie: 0 Schatten: 15

Natur: 6 Handwerk: 0 Geist: 3

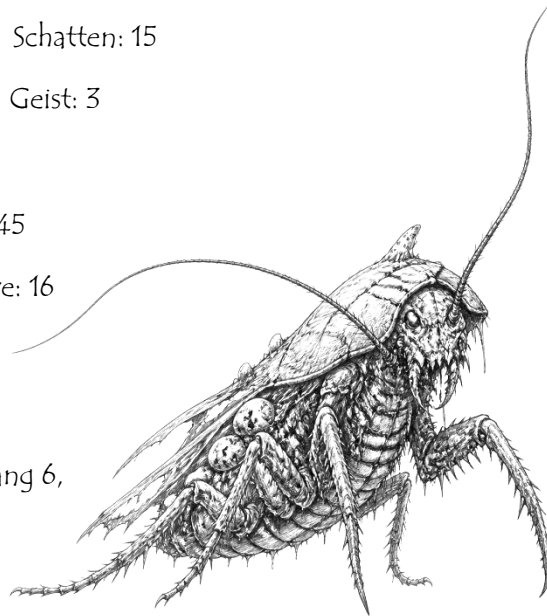
Rüstung: 0 Leben: 45

Ausdauer: 33 Initiative: 16

Angriff:

> Nahkampf (Kraft), Rang 6,

Biss = 2W+1



Beschreibung: Irgendwelche sinisternen Beschwörungen der vergangenen Tage haben die diese Insekten verändert und entstellt. Sie sind nun größer als Hunde und reagieren extrem aggressiv auf alles, das sie mit ihren wimmernden Fühlern erspüren.

Beute: –

Besonderheiten: Der Schaden, den eine Schabe anrichtet, infiziert die Wunde. Heilung ist erst möglich, wenn eine Probe in Heilkunst gegen Schwierigkeit 6 geschafft wurde.



Scheusal

Kraft: 30 Magie: 30 Schatten: 15

Natur: 20 Handwerk: 0 Geist: 24

Rüstung: 18 Leben: 100

Ausdauer: 60 Initiative: 39

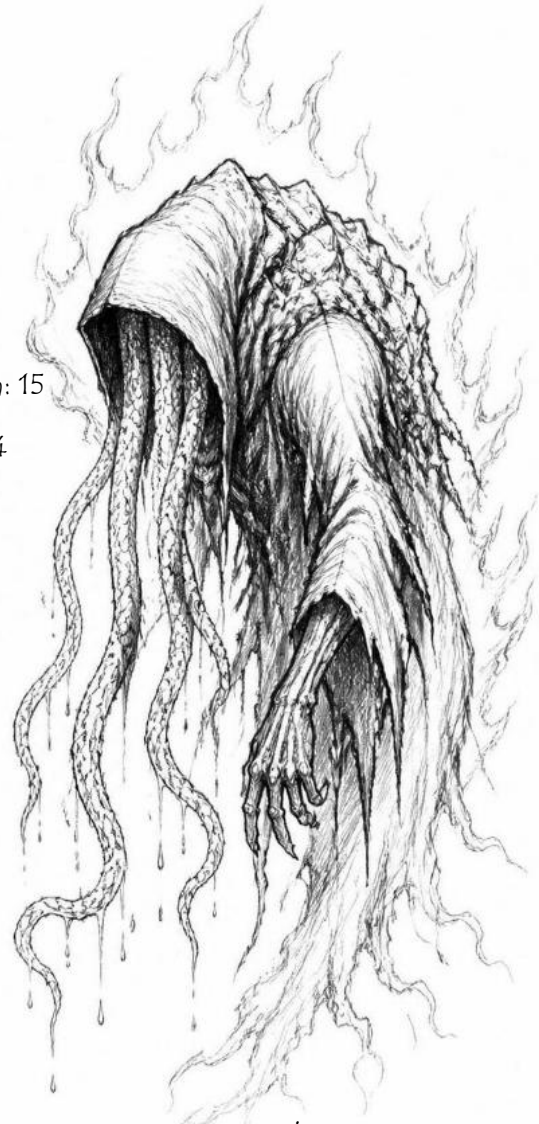
Angriff:

> Nahkampf (Kraft), Rang 20,

Tentakel = $5W+4$

> Magie,

Dreck und Feuer = $6W$



Beschreibung: Einem Scheusal zu begegnen ist genau so selten wie diese Begegnung zu überleben. In den dunkelsten Höhlen, tiefsten Wäldern oder an den einsamsten Orten kann dies aber durchaus passieren.

Beute: 10W6 Goldstücke

Besonderheiten: Wer einen Kreis aus Steinen legt, darin Blut und Asche vermischt und den wahren Namen des Scheusals ruft, der kann es in dem Kreis erscheinen lassen. Wer sich im Nahkampf mit einem Scheusal befindet, wird jede Runde verbrannt und erleidet daher automatisch 3 Schaden pro Runde. Ein Scheusal darf zweimal pro Runde angreifen: 1x Tentakel, 1x Dreck und Feuer.



Schleicher

Kraft: 18 Magie: 0 Schatten: 24

Natur: 16 Handwerk: 0 Geist: 6

Rüstung: 0 Leben: 68

Ausdauer: 36 Initiative: 30

Angriff:

> Nahkampf (Kraft), Rang 12,

Krallen = 3W+2

> Schockieren (Natur), Rang 12,

Schrei = 3W+2



Beschreibung: Schleicher harren unfassbar lange in alten Ruinen oder finsternen Höhlen aus, um dann über ihr Opfer herzufallen.

Beute: –

Besonderheiten: Wenn ein Schleicher plötzlich seinen Ohrenbetäubenden Schrei ausstößt, ist sein Ziel so schockiert, dass es zurückweicht und in dieser Runde nicht mehr angreifen kann. Dazu muss der Schleicher Schockieren einsetzen und eine Probe gegen Schwierigkeit 12 bestehen. Greifen mehrere Schleicher ein Ziel an, wird einer den Schrei einsetzen und die anderen angreifen, damit das Ziel wehrlos bleibt.



Stachelnacken

Kraft: 26 Magie: 0 Schatten: 11

Natur: 19 Handwerk: 10 Geist: 8

Rüstung: 0 Leben: 90

Ausdauer: 52 Initiative: 19

Angriff:

> Nahkampf (Kraft), Rang 18,

massive Steinaxt = 4W+5



Beschreibung: Stachelnacken leben in kleinen Gruppen oder allein. Sie sind grobschlächtige Allesfresser ohne jeden Sinn für Moral, die eigentlich überall vorkommen, jedoch warme Gegenden bevorzugen. Sie deutlich größer als Menschen, haben eine eigene Sprache, stellen eigene Werkzeuge und Waffen her. Bekannt sind die Worte: KNAR BAGANAK! Dies bedeutet „Futter erschlagen“ oder „Angreifen“

Beute: massive Steinaxt (Zweihandwaffe)

Besonderheiten: Wenn ein Stachelnacken seine Steinaxt schwingt, trifft er automatisch bis zu drei Ziele, die sich mit ihm im Nahkampf befinden!



Streunendes Biest

Kraft: 20 Magie: 0 Schatten: 12

Natur: 20 Handwerk: 0 Geist: 8

Rüstung: 2 Leben: 80

Ausdauer: 40 Initiative: 20

Angriff:

> Nahkampf (Kraft), Rang 10,

Biss = 3W+2



Beschreibung: Streunende Biester sind die Vorfahren von wilden Hunden. Es sind Raubtiere, die überall anzutreffen sind und die eigentlich alles fressen. Große Rudel sind sehr gefährlich, während man ein einzelnes streunendes Biest mit Feuer wegzagen kann (> Fackel entzünden > Probe in Wildnisleben vs. 8 bestehen).

Beute: -

Besonderheiten: Das Fell kann „gefarmt“ werden.



Troglodyt

Kraft: 19 Magie: 0 Schatten: 12

Natur: 26 Handwerk: 14 Geist: 13

Rüstung: 2 Leben: 90

Ausdauer: 38 Initiative: 25

Angriff:

› Nahkampf (Kraft), Rang 12,

große Keule = 3W+2



Beschreibung: Troglodyten sind die verwilderte, entfernte Verwandte der Menschen, die abseits jeder Zivilisation in Höhlen leben. Sie bleiben unter sich und errichten primitive Schreine nahebei ihren Höhlensiedlungen. Sie verstehen Sprache und sind eigentlich nur feindselig, wenn man ihr Gebiet betritt oder gar ihre Schreine entweicht. Sie beherrschen primitives Handwerk und sind gute Jäger. Tauschhandel ist ebenso möglich wie ein eingeschlagener Schädel. Gelegentlich führen sie Kriege mit den Stämmen der Wilden oder gegen Banditen, die in der Wildnis lagern.

Beute: Schädelmaske (Helm), Fellkleidung, große Keule (Zweihandwaffe)

Besonderheiten: Ein Troglodyt kann Zweihandwaffen mit einer Hand schwingen.



Ausrüstung & Dienste – Was ich für Goldstücke kaufen kann



In diesen Listen findet sich alles, das eine Spielfigur für Goldstücke kaufen kann. Der Spielleiter muss aber entscheiden, ob dies auch verfügbar ist. In einer großen Stadt wie Burg kann ich nahezu alles bekommen, während ich im tiefsten Wald nicht einfach in eine Taverne spazieren kann...

Wollen Spieler etwas verkaufen, muss der Spielleiter entscheiden, ob es einen Käufer gibt oder ob ein möglicher Käufer Interesse hat. Ist dies möglich, zahlt der Käufer der Spielfigur den halben Listenpreis (abgerundet).

Die Währung sind Goldstücke (Gs) und Kupferstücke (Ks). Goldstücke haben Prägungen von Herrschern, Helden und Legenden, entscheidend für ihren Wert ist aber das Gewicht. Ein Goldstück ist in etwa so groß wie der Handballen eines erwachsenen Menschen und zu einer dünnen Scheibe geformt. Ein Kupferstück ist in etwa so groß wie der Daumennagel eines erwachsenen Mannes, dafür etwas dicker. Auch Kupferstücke haben verschiedene Prägungen, die aber weniger episch als die der Goldmünzen sind. Oft sind es kleine Runen oder einfache Muster. In längst vergangenen Tagen gab es auch Silbermünzen, die heute aber eher Sammlerstücke als ernsthafte Währung sind...



So funktioniert die Umrechnung:

1Gs = 10Ks (= ungefähr 8 antike Silbermünzen).



Kleine Waffen (Schaden -2)

Dolch, 5Gs

Faustkeil, 8Ks

Main Gauche, 27Gs

Messer, 3Gs



Handwaffen (Schaden unverändert)

Beil, 9Gs

Degen, 26Gs

Keule, 9Ks

Morgenstern, 19Gs

Säbel, 24Gs

Schwert, 22Gs



Zweihandwaffen (Schaden +2)

Axt, 13Gs

Hellebarde, 27Gs

Kampfstab, 5Gs

Kriegshammer, 12Gs

Zweihänder, 39Gs



Leichte Fernkampfaffen (Schaden -2)

Schleuder, 8Ks

Große Fernkampfaffen (Schaden +4)

Armbrust, 45Gs

Bogen, 24Gs

**Munition**

Pfeile & Bolzen kosten pro 10 Stück 5Gs, Schleudersteine finde ich kostenlos

Runensteine

Schaden

Mul, 8Gs – Orn, 16Gs – Vam, 32Gs

Heilung

San, 12Gs – Rul, 17Gs – Ank, 38Gs

Licht

Lum, 2Gs – Fal, 7Gs – Dal, 27Gs

Botschaft

Wul, 9Gs – Unk, 34Gs – Bel, 45Gs

Illusion

Urn, 5Gs – Sut, 51Gs – Muf, 76Gs

Reise

Pon, 17Gs – Arb, 24Gs – Nug, 48Gs

Geister

Mor, 33Gs – Bul, 67Gs – Nas, 94Gs



*Runensteine sind höchst selten zu verkaufen! Am ehesten „unter der Hand“ in größeren Städten.



Kleidung (Rüstung +1)

Feine Kleidung, 34Gs

Großes Tierfell, 11Gs

Hose, 2Gs

Kapuze, 7Gs

Kutte, 12Gs

Pelzmantel, 34Gs

Rock, 2Gs

Sandalen, 3Gs

Stiefel, 4Gs

Tunica, 5Gs

Tunica mit persönlichem Wappen, 64Gs

Umhang, 9Gs

**Leichte Rüstung (Rüstung +2)**

Fellrüstung, 28Gs

Lederrüstung, 23Gs

**Schwere Rüstung (Rüstung +3)**

Kettenhemd, 45Gs

Plattenrüstung, 50Gs

Knochenrüstung, 29Gs

**Schilder (Rüstung +1)**

Rundschild, 13Gs

Wappenschild, 22Gs



Helme (Rüstung +1)

Plattenhelm, 34Gs

gehörnter Helm, 29Gs

Schädelmaske, 12Gs

Tiermaske, 27Gs

**Handschuhe (Rüstung +1)**

Panzerhandschuhe, 24 Gs

Schmiedehandschuhe, 16Gs

**Schuhwerk (Rüstung +1)**

Beinschienen, 21Gs

Panzerschuhe, 44Gs

Sumpfstiefel, 39Gs

**Krämerwaren**

Beutel, 12Ks

Dietrich, 5Ks

Leeres Buch, 12Gs

Leeres Fläschchen für Tränke, 2Gs

Leere Schriftrolle, 8Ks

Fackel, 3Ks

Feder & Tinte, 2Gs

Feuerstein, 2Ks

Kreide, 1Ks

Seil, 15Ks

Schlafsack, 7Gs



Trockenration für 1 Tag, 1Gs

Wasserschlauch, 3Gs

Werkzeugset für unterwegs

(jeweils für ein bestimmtes Handwerk), 20Gs

Zutaten für einen Trank, 19Gs



Dienste

Essen in der Taverne, 5Ks

Essen in der Taverne (Luxus), 23Gs

Getränk in der Taverne (Bier, Wasser, Wein), 5Ks

Getränk in der Taverne (Luxus), 7Gs

Gestaltung eines Wappens, 34Gs

Giftmischer, 199Gs

Reparatur einer Rüstung o. Waffe, 3Ks

Tattoo, 56Gs

Übernachtung in der Taverne, 5Ks

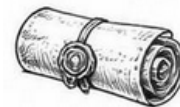
Übernachtung in der Taverne (Luxus), 17Gs

Verzierung einer Rüstung, 45Gs

Werkstatt (z.B. Schmiede) mieten, 1Gs pro Tag

Schriftrolle mit Siegel schreiben lassen, 45Gs

Zaubertrank zubereiten lassen, 99Gs



Traglast – Was ein Abenteurer alles mit sich herumschleppt!



Wenn die Spielfigur mächtiger wird und viele Abenteuer erlebt, stellen sich schnell die Fragen: Was nehme ich mit auf meine Abenteuer? Wie viel Beute kann ich tragen? Die **Traglast** wird in Steinen angegeben und ist gleich **zweimal meine Ausdauer**. Sie gibt eine grobe(!) Orientierung, wie viel eine Spielfigur ungefähr tragen kann. Alle Gegenstände haben ebenfalls ein ungefähres(!) Gewicht in Steinen. Diese Grobregel soll einfach verhindern, dass jemand 7 Schwerter, 5 Rüstungen und 1000 Heiltränke locker herumträgt...

Kleine Gegenstände, Tränke: 1 Stein

Größere Gegenstände: 3 Steine

Kleine oder leichte Waffe: 1 Stein

Handwaffe: 2 Steine

Zweihandwaffe oder große Waffe: 3 Steine

Schild: 3 Steine

Leichte Rüstung: 2 Steine

Schwere Rüstung: 4 Steine

Stapelbare Gegenstände (Z.B. Munition): 1 Stein pro 10 Stück

Goldstücke: 1 Stein pro 30 Stück

Kleidung, sonstige Rüstungsteile (bspw. Helm): 1 Stein

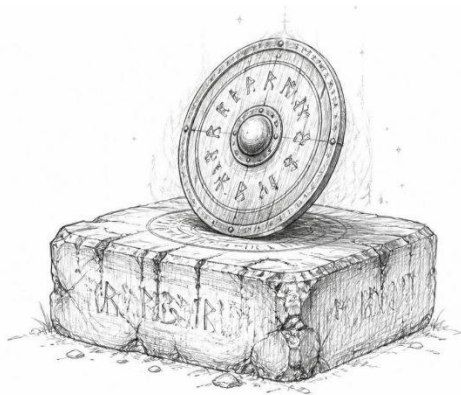


Nahrung und Schlaf – Was ein jeder beachten muss!

Jede Spielfigur muss täglich etwas essen und trinken und auch etwas schlafen. Wenn die Spielfigur kein Essen zu sich nimmt und nicht wenigstens ein wenig Ruhe findet, dann erhält sie einen Malus von -2 auf jedes Würfelergebnis, bis sie wieder gegessen, getrunken und geschlafen hat!



Zauberdinge – Was tief verborgen schlummert



Zauberdinge sind Gegenstände, denen uralte Runenmagie innewohnt! Versteckt in den entlegensten Winkeln der Welt, bewacht von Monstren und Fallen finde ich vielleicht einmal ein Zauberding...

Amulett

Ein Amulett verleiht dem Träger 7 Leben zusätzlich!

Magischer Beutesack

Ein magischer Beutesack ist ein verzauberter Sack, der meine Traglast verdoppelt.

Schädelstab

Wenn ich mit Magie Schaden anrichte, darf ich einen W6 würfeln und das Ergebnis zum Schaden addieren! Auch für diesen W6 gilt, dass ich Sechsen erneut werfen und addieren darf.

Verzauberte Rüstung

Eine verzauberte Rüstung schützt ebenfalls vor Schaden durch Magie und Gift!

Verzauberter Schild

Mit einem verzauberten Schild kann ich Blocken auch gegen Schaden durch Magie einsetzen!



Spielleitung – Das Abenteuer erzählen

Du hast die Aufgabe der Spielleiter zu sein?

Mache dich mit der Geschichte der Welt vertraut und überlege dir: Was soll die Gruppe erreichen? Ein Monster bekämpfen? Einen Schatz finden? Wo spielt das Ganze? In einer alten Ruine? In einer Höhle oder im Wald? Oder spielt das Abenteuer in der Stadt? Wer ist der Dieb? Wo ist die Beute versteckt? Wie kann er ertappt werden? Steckt am Ende ein böser Beschwörer hinter allem, das vor sich geht? Welche Hinweise gibst du der Spielgruppe? Welche Nichtspielerfiguren (NPCs) kommen vor? Helfen sie der Gruppe oder gibt es eine Belohnung? Fügt sich am Ende alles so zusammen, dass eine große Verschwörung aufgedeckt wird?...? Lege eine Fährte aus, der die Spieler Schritt für Schritt folgen können, um in deinem Abenteuer vorwärts zu kommen. Du erzählst alles und lässt die Welt von Runen und Knochen für deine Spieler lebendig werden – Du hast die Fäden in der Hand!

