

Das Schwarze Auge

SCHNELLSTARTREGELN

Die Fünfte Edition:

Schneller! Schlanker! Besser!

Der perfekte Einstieg in eine Welt voller phantastischer Abenteuer: Die dichte Spielwelt von Aventurien.
Die neue Edition bringt ein flüssigeres Regelwerk, behält aber die gewohnte Spieltiefe bei.



**ULISSES
SPIELE**





SCHNELLSTARTREGELN

Willkommen beim **Schwarzen Auge** und seiner phantastischen Spielwelt Aventurien.

Die vorliegenden Schnellstartregeln wurden speziell zum Einstieg in die Welt des **Schwarzen Auges** entworfen. Hier erfährst du, wie das Spiel funktioniert und du kannst dich gleich mit ein paar Freunden und vorgefertigten Helden in ein kleines Abenteuer stürzen. Um **Das Schwarze Auge (DSA)** spielen zu können brauchst du nur ein paar Kleinigkeiten, die wir dir kurz vorstellen:

Was benötigt man zum Spielen von DSA?

Alles, was du brauchst, um dich in dein erstes Abenteuer zu stürzen, ist/sind ...

- dieses Heft mit den Schnellstartregeln.
- zwanzigseitige (W20) und sechsseitige Würfel (W6).
- ein paar Stifte und Papier, um Notizen zu machen.
- einen Mitspieler, der als Meister die Spielleitung übernimmt, und drei bis fünf weitere Spieler, die in die Rolle der Helden schlüpfen.
- zwei bis drei Stunden Zeit.

Auf den nachfolgenden Seiten erklären wir dir zunächst, was überhaupt ein Rollenspiel ist, was es mit dem **Schwarzen Auge** auf sich hat und was du dir unter der phantastischen Spielwelt von Aventurien vorstellen kannst.

Ab Seite 6 stellen wir dir alle wichtigen Spielregeln in Kürze vor. Dort lernst du, wie man Proben ablegen kann, wie Helden kämpfen und Zauber wirken können und was es sonst noch an speziellen Regeln gibt.

Damit du gleich ein erstes Abenteuer mit deinen Freunden spielen kannst, gibt es auf Seite 10 ein Mini-Szenario namens **Die Sklavensjäger vom Reichsforst**.

Sechs spielfertige Helden für das Abenteuer kannst du ab Seite 15 vorfinden. Dort kannst du zwischen dem mutigen Söldner *Geron*, der geschickten Elfenwaldläuferin *Layariel*, dem tapferen Zwergenkrieger *Arbosch*, der klugen Magierin *Mirhiban*, dem charmanten Halbfelfenstreuner *Carolan* und der muskelbepackten Thorwalerin *Tjalva* wählen.



Was ist ein Rollenspiel?

Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel, bei dem du mit anderen Spielern gemeinsam Abenteuer erlebst. Jeder Spieler übernimmt dabei eine vor Spielbeginn ausgesuchte Rolle in der Geschichte. Du kannst dir das Spiel wie eine Serie vorstellen, bei der allerdings du und die anderen Spieler den Ausgang bestimmen. Eure Entscheidungen beeinflussen den weiteren Verlauf der Geschichte und niemand kann vorher sagen, wie das Abenteuer endet.

Die *Spieler* ziehen mit ihren Helden los, um die Spielwelt zu erforschen, sich gemeinsam Herausforderungen zu stellen und Abenteuer zu erleben. Einer der Teilnehmer übernimmt dabei die Rolle des *Spielleiters (SL)* oder *Meisters* und stellt die Welt mit all ihren Persönlichkeiten und Gefahren dar.

Und was ist das Ziel des Spiels? Bei **Das Schwarze Auge** spielen alle Spieler, auch der Meister, mit- und nicht gegeneinander. Sie versuchen als Gruppe Rätsel zu lösen, Gegner zu überwinden oder erfolgreich den entführten Grafensohn zu befreien. Gemeinsam schreibt die Spielgruppe die Abenteuergeschichte fort, ohne dass es ein festgelegtes Spielziel zu erreichen gilt. Der gemeinsame Spaß am Erleben des Abenteuers, das Ausspielen der Heldenrolle und die unzähligen Herausforderungen stehen im Vordergrund des Rollenspiels.

Meister und Spieler

Die Rollen von Meister und Spieler unterscheiden sich erheblich. Die Spieler spielen jeweils einen Helden, also die Spielfigur, die sie nach den in diesem Band vorliegenden Regeln erschaffen. Sie stellen diese Helden dar, lassen die Würfel rollen, wenn der Ausgang einer Handlung unsicher und spannend ist, und verwalten die Spielwerte und den Besitz ihres Helden. Sie übernehmen die Rolle der *Spielercharaktere (SC)*. Diese Figuren werden als *Helden* oder *Abenteurer* bezeichnet.

Dem Meister obliegt eine gänzlich andere Aufgabe. Er stellt die komplette Spielwelt dar, beschreibt die Umgebung der Abenteurer, spielt alle Personen, die nicht von den Spielern übernommen werden, und sorgt für spannende Abenteuer. Personen, die vom Meister geführt werden, nennen sich *Nichtspielercharaktere (NSC)* oder *Meisterpersonen*. Gemeinsam bilden Meister und Spieler eine *Spielrunde*, die sich zu sogenannten *Spielsitzungen* trifft.

Impressum

Autor

Alex Spohr

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Lektorat und Korrektorat

Kristina Pflugmacher, Timo Roth

Layout, Satz und Gestaltung

Christian Lonsing, Timo Roth

Illustrationen

Verena Biskup, Steffen Brand, Tristan Denecke,
Ben Maier, Luisa Preissler, Diana Rahfoth,
Nadine Schäkel, Fabian Schempp,
Elif Siebenpeiffer, Anna Steinbauer, Karin Wittig

Mit Dank an Lukas Keese

Was ist Das Schwarze Auge?

Das Spiel wurde nach dem prägendsten Artefakt Aventuriens benannt. Bei einem Schwarzen Auge handelt es sich um einen magischen Gegenstand von großer Macht. Ein solches Auge kommt ausgesprochen selten vor, und nur wenige Zauberer früherer Zeitalter konnten das Metall, aus dem das Artefakt besteht, so verzaubern, dass der Betrachter an ferne Orte oder in die Vergangenheit blicken kann. Um ein Auge herzustellen, benötigt ein Erschaffer nicht nur Magie, sondern außerdem vom Himmel gefallenes Meteorereisen. Beim Verzaubern nehmen die Eisenklumpen eine kugel- oder augenartige Form an.

Was ist Aventurien?

Für Heldentaten braucht es eine Spielwelt, die Helden benötigt. Die Spielwelt, in der unser Abenteuer beginnt, heißt *Aventurien*. Aventurien ist ein Kontinent, der sich von den Dschungeln und von Echsenwesen beherrschten Sümpfen im Süden über die Bergkönigreiche der Zwerge bis hin zu den nördlichen Weiten, den Steppen der Orks, den Wäldern der Elfen und den eisigen Ländern der Fjarninger-Barbaren erstreckt. Aventurien bietet Abenteuer, Herausforderungen und Gefahren für jeden Helden, vom reisenden Ritter bis hin zur mächtigen Erzmagierin.



DIE REGELN DES SCHWARZEN AUGES IN ALLER KÜRZE



Um einen ersten Eindruck von den Regeln des Spiels zu bekommen, kannst du dir die folgenden Kurzregeln durchlesen. Sie geben dir eine Übersicht, wie Proben funktionieren, wie Kämpfe ablaufen und über welche Zauber dein Held verfügen kann. Mehr als das braucht es nicht, um ein erstes Mini-Szenario zu spielen.

Fertigkeiten

Bei **Das Schwarze Auge** werden Helden vor allem über ihre *Fertigkeiten* definiert. Fertigkeiten sind z.B. Talente wie *Fährten-suchen* oder *Pflanzenkunde*, aber auch Zaubersprüche.

Eigenschaften

Eigenschaften sind das Grundgerüst eines jeden Helden und geben Auskunft über seine Charakteristika. Jeder Held besitzt acht Eigenschaften: Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft. Je höher ein Wert ist, desto besser ist der Held in der Eigenschaft.

Fertigkeitsprobe

Bei jedem Talent bzw. jeder Talentgruppe (Körper, Gesellschaft, Natur, Wissen, Handwerk) und jedem Zauberspruch sind drei Eigenschaften angegeben. Du musst nacheinander auf diese drei Eigenschaften würfeln. Die Reihenfolge, in der du auf die bei der Probe beteiligten Eigenschaften würfelst, ist dir überlassen. Wichtig ist nur, dass vor dem Wurf der Würfel einer Eigenschaft zugeordnet ist.

Die Eigenschaften von Talenten innerhalb einer Talentgruppe, auf die geprobt wird, sind immer gleich. Du legst also beispielsweise in der Talentgruppe Gesellschaft immer eine Probe auf Intuition, Charisma, Charisma ab, egal ob für *Betören* oder *Einschüchtern*.

Die gewürfelte Augenzahl darf den Wert der Eigenschaft nicht übersteigen.

Dir steht für das Gelingen der Probe zusätzlich der *Fertigkeitswert (FW)* der Fertigkeit zur Verfügung. Jedes Talent und jeder Zauberspruch hat einen eigenen FW. Diesen Wert kannst du benutzen, um zu hohe Würfelergebnisse auszugleichen. Hat ein Held beispielsweise einen Eigenschaftswert von 12 und du würfelst eine 14, musst du 2 Punkte des FW einsetzen, um den Wurf auszugleichen.

Die eingesetzten Punkte stehen für die übrigen Würfel der Fertigkeitsprobe nicht mehr zur Verfügung. Wenn ein Held bei einem FW von 10 bei der ersten Teilprobe schon 6 Punkte verbraucht, hat er zum Ausgleich der anderen beiden Teilproben nur noch insgesamt 4 Punkte übrig. Die Punkte des FW sind aber nicht für immer verloren. Wenn der Abenteurer später wieder eine Fertigkeitsprobe auf die gleiche Fertigkeit ablegen muss, steht der FW wieder voll zur Verfügung.

Solltest du alle Punkte verbraucht haben und ein Ergebnis bei einem Wurf nicht mehr korrigieren können, so ist die Probe misslungen.

☛ Hast du Punkte übrig oder es zumindest mit dem letzten Punkt des FW geschafft, das Ergebnis noch zu deinen Gunsten zu beeinflussen, so ist die Probe gelungen. Du kannst dann anhand der übrigen Punkte feststellen, wie gut die Qualität der Fertigungsprobe war.

Qualitätsstufen

Jeweils drei übrig behaltene Punkte des FW ergeben eine Qualitätsstufe (QS). Je mehr QS erzielt wurden, desto besser. Wenn ein Spieler keine Punkte übrig hat, die Probe aber gelungen ist, zählt dies als QS 1.

Übrig behaltene Punkte des FW	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4

Gruppensammelproben

Manchmal müssen Helden Gruppensammelproben ablegen. Das bedeutet, dass alle Spieler eine Probe auf die genannte Fertigkeit ablegen und alle QS addieren, die sie jeweils erzielt haben. Hat beispielsweise Spieler A eine QS von 2 und Spieler B eine von 3 erzielt, so haben sie insgesamt 5 QS für die Gruppensammelprobe erzielt.



Kampf

Kampfrunde

Kämpfe werden bei **Das Schwarze Auge** in *Kampfrunden (KR)* eingeteilt. Jede Kampfrunde dauert etwa 2-5 Sekunden, gerade so viel Zeit, um einen kurzen Schlagabtausch darzustellen oder eine andere Handlung auszuführen.

Initiative

Um festzustellen, in welcher Reihenfolge die Beteiligten handeln, wird die *Initiative (INI)* bestimmt. Die Initiative gilt für den gesamten Kampf und wird nicht jede Kampfrunde neu ausgewürfelt. Der Beteiligte mit der höchsten Initiative darf als Erster im Kampf handeln. Um die INI zu bestimmen, wird 1W6 gewürfelt und der INI-Wert addiert. Haben zwei Beteiligte die gleiche Initiative, würfeln beide einen W6. Derjenige mit dem höheren Ergebnis darf vor dem anderen handeln. Bei Gleichstand wiederholt man den Wurf so lange, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Handlungen

Innerhalb einer Kampfrunde darf jeder Beteiligte eine Aktion, Verteidigungen (eine oder mehrere) und eine freie Aktion ausführen.

Aktionen:

Attacks ausführen
 Fernkampfangriff ausführen
 bis zu *Geschwindigkeitswert* in Schritt laufen
 eine Waffe ziehen
 Schusswaffe laden, je nach Ladezeit mehrere Aktionen
 Zauber sprechen, je nach Zauber mehrere Aktionen

Verteidigungen:

Parade
 Ausweichen

Freie Aktionen:

einen kurzen Satz rufen
 einen Gegenstand fallen lassen
 sich zu Boden werfen
 sich umdrehen
 bis zu *Geschwindigkeitswert* in Schritt laufen

Angriff und Verteidigung

☛ Proben für Angriffe und Verteidigungen werden mit 1W20 entschieden. Du darfst höchstens ein so hohes Würfelerggebnis mit 1W20 erzielen, wie der Wert in Attacke, Fernkampf, Parade oder Ausweichen des Helden beträgt (Angaben dazu findest du unter dem Eintrag *Kampftechniken* oder bei der Ausrüstung des Helden).

☛ Um Gegner im Nahkampf anzugreifen, sind Proben auf den *Attackewert (AT)* notwendig. Greift ein Held zu einer Fernkampfwaffe, wie einem Bogen, so muss er stattdessen eine Probe auf den *Fernkampfwert (FK)* ablegen.

☛ Bei der Abwehr hingegen wird eine Probe auf einen *Verteidigungswert* verlangt. Es gibt unterschiedliche Verteidigungsmöglichkeiten: Die *Parade (PA)*, eine Verteidigung mit einer Nahkampfwaffe oder einem Schild, und das *Ausweichen*, welches Wegducken oder Wegspringen darstellt.

☛ Wenn ein Gegner erfolgreich angegriffen hat, muss entsprechend eine Verteidigung erfolgen. Fernkampfangriffen kann man nur *Ausweichen* oder sie mit dem Schild *Parieren*.

☛ Sollte ein Held in einer Kampfrunde mehrfach angegriffen werden, so ist jede weitere Verteidigung nach der ersten um zusätzlich 3 erschwert. Bei 0 oder weniger kann er nicht mehr in dieser Kampfrunde verteidigen. In der nächsten Kampfrunde steht wieder der volle Verteidigungswert zur Verfügung.

Fernkampfreichweite und Ladezeiten

☛ Fernkampfwaffen haben drei *Reichweiten (RW)*: kurz, mittel, weit. Beim Schießen muss überprüft werden, innerhalb welcher Reichweite sich das Ziel befindet. Bei *RW mittel* ist die Probe nicht modifiziert, bei *RW kurz* erhält der Schütze 2 Punkte FK und 1 TP dazu, bei *weit* verliert er 2 Punkte seines FK und 1 TP.

☛ Fernkampfwaffen verfügen über eine *Ladezeit (LZ)*. Je nach Fernkampfwaffe muss man eine bestimmte Menge an Aktionen laden, um die Waffe abfeuern zu können. Erst nachdem diese Zahl an Aktionen eingesetzt wurde, ist die Waffe wieder bereit und kann mit der nächsten Aktion abgeschossen werden.

Schaden

Sollte eine Attacke, ein Fernkampfangriff oder Schadenszauber gelungen und die Verteidigung des Ziels misslungen sein, so ist der Verteidiger getroffen.

☛ Jede Waffe hat einen Schadenswert, die sogenannten *Trefferpunkte (TP)*. 1W6+4 bedeutet beispielsweise, dass man 1W6 würfelt und zum Ergebnis 4 hinzuaddiert, um die Trefferpunkte zu bestimmen.

☛ Nachdem die TP ausgewürfelt wurden, wird der *Rüstungsschutz (RS)* des Ziels davon abgezogen.

☛ Bleiben noch TP übrig, werden diese Punkte von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen.

☛ Sollte die Lebensenergie eines Wesens auf 0 fallen, so liegt es im Sterben.

Sonderfertigkeiten

Um den Kampf mit mehr alternativen und Details zu versehen, werden sogenannte Kampfsonderfertigkeiten verwendet. Passive Kampfsonderfertigkeiten modifizieren ohne aktives Handeln des Kämpfers bestimmte Werte oder bieten passive Erleichterungen. Bei den anderen handelt es sich um Aktionen oder Manöver. Ein Held kann immer nur ein Manöver gleichzeitig ausführen.

Anführer (Aktion)

Ein guter Anführer ist dazu in der Lage, seine Kampfgefährten zu unterstützen und ihnen taktische Vorteile zu verschaffen.

Regel: Der Held muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt er eine Probe auf *Überreden* ab. Bis zu QS +1 andere Personen seiner Wahl in seiner Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Bonus von

+1 AT, +1 Verteidigung, FK +1.

Einhändiger Kampf (passiv)

Einige Kämpfer mit Schwertern und Fechtwaffen spezialisieren sich auf eine Führung mit nur einer Hand.

Regel: Der Kämpfer erhält folgende Boni, wenn er ausschließlich nur mit einer Waffe einhändig kämpft, also die Waffe nicht mit einer zweiten Waffe, einem Schild, einer Parierwaffe oder einem sonstigen Gegenstand führt: +1 AT, +1 PA, +1 TP.

Finte I (Manöver)

Mit einer geschickten Finte kann man den Gegner so ablenken, dass seine Verteidigung erschwert wird.

Regel: Der Angreifer kann mit diesem Manöver seine eigene Attacke um 1 erschweren (es wird also 1 auf den AT-Wurf addiert), was beim Gelingen die Verteidigung des Gegners um 2 erschwert.

Kampfreflexe I (passiv)

Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit reagieren schneller im Kampf.

Regel: Der INI-Basiswert steigt um 1.

Präziser Schuss/Wurf I (Manöver)

Ein Kämpfer kann mit einem gezielten Schuss oder Wurf mehr Schaden verursachen.

Regel: Der Fernkampfangriff wird um 2 erschwert (auf den FK-Wurf wird also 2 addiert). Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 erhöht.

Verbessertes Ausweichen I (passiv)

Der Held ist schnell und beweglich. Bei Kämpfen kann er Angriffen besser ausweichen.

Regel: Die Sonderfertigkeit erhöht Ausweichen um 1. Um die Sonderfertigkeit nutzen zu können, darf der Held maximal normale Kleidung tragen.

Wuchtschlag I (Manöver)

Ein Kämpfer kann mit einem harten Schlag mehr Schaden verursachen.

Regel: Die Attacke wird um 2 erschwert (auf den AT-Wurf wird also 2 addiert). Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 erhöht.

Wuchtschlag II (Manöver)

Dieser Schlag verursacht noch mehr Schaden, aber es ist noch schwieriger, das Ziel zu treffen.

Regel: Die Attacke wird um 4 erschwert (auf den AT-Wurf wird also 4 addiert). Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 4 erhöht.

Magie

Astralenergie

Jeder Zauberspruch kostet einen bestimmten Betrag an *Astralpunkten*, der beim Wirken des Zauberspruchs vom Vorrat des Zauberers abgezogen wird. Bei misslungenen Zaubern wird die aufgerundete Hälfte des Betrags fällig.

Zauberdauer, Reichweite und Wirkungsdauer

☞ Um einen Zauberspruch zu wirken, muss man zunächst die erforderliche Anzahl an Aktionen einsetzen. Erst nachdem die letzte erforderliche Aktion für den Zauberspruch ausgeführt wurde, legst du die Fertigungsprobe ab.

☞ Um einen Zauberspruch erfolgreich zu wirken, muss das Ziel des Zauberspruchs für die gesamte Zauberdauer innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs sein. Ansonsten gilt der Zauberspruch als misslungen.

☞ Die Wirkungsdauer eines Zauberspruchs kann von den QS abhängen, aufrechterhaltend sein (je nachdem, ob der Zauberer immer weitere AsP investiert; die Menge und der Zeitraum sind jeweils angegeben) oder eine sofortige Wirkung zeigen.

Zaubersprüche

Armatrutz

Wirkung: Die Haut des Zaubersprechenden verhärtet sich und er bekommt zusätzlichen RS. Die Höhe des gewünschten zusätzlichen RS muss der Zaubersprecher vor der Probe festlegen. Maximal ist ein zusätzlicher RS von 3 möglich.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16 AsP für RS 3

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Balsam Salabunde

Wirkung: Der Zauberer kündigt vor der Probe an, wie viele AsP er einsetzen möchte: Der Verzauberte erhält verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Der Zauberer kann maximal so viele AsP einsetzen, wie er FW hat.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens jedoch 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Ignifaxius

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubersprechenden schießt ein Flammenstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Zauberer muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen.

Das getroffene Ziel erleidet $2W6+(QS \times 2)$ Trefferpunkte Schaden.

Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe. Der Strahl trifft automatisch, wenn man nicht ausweicht.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 16 Schritte

Wirkungsdauer: sofort

Visibili

Wirkung: Der Verzauberte wird unsichtbar. Die Unsichtbarkeit gilt nur für ihn selbst, nicht für Kleidung oder Ausrüstungsgegenstände. Möchte ein Angreifer einen Unsichtbaren angreifen, so ist sein Attackewert halbiert, Fernkampfangriffe treffen nur noch bei einer 1 auf W20.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Schicksalspunkte

Schicksalspunkte (Sships) stehen für das Maß an Glück sowie für den Einfluss der Götter. Die Sships sind das Quäntchen Glück, das einen Helden von einem Normalsterblichen unterscheidet.

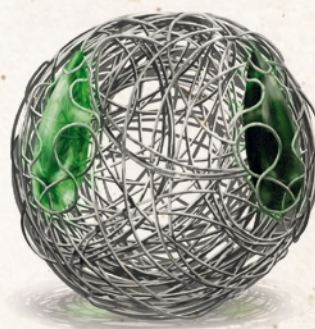
Wie kann man Schicksalspunkte ausgeben?

☞ **Neuer Wurf:** Wer einen, zwei oder alle Würfel bei einer Fertigungsprobe oder bei einer Probe auf Attacke, Verteidigung oder Fernkampf wiederholen will, darf 1 Schip zum nochmaligen Würfeln investieren. Dabei ist es egal, ob der Held bei der erforderlichen Probe einen, zwei oder drei Würfel neu würfeln muss – es kostet ihn insgesamt nur 1 Schip. Das zweite Ergebnis ist bindend. Dieser Einsatz ist nur einmal pro Probe gültig.

☞ **Schadenswurf wiederholen:** Durch den Einsatz von 1 Schip kann 1W6 beim Auswürfeln der TP wiederholt werden. Ein Held kann nur seinen eigenen Würfel zur TP-Bestimmung wiederholen, nicht den eines Gegners. Bei Waffen mit mehr als 1W6 kann nur 1W6 wiederholt werden, nicht 2 oder mehr.

☞ **Verteidigung:** Wer seine Verteidigung im Kampf stärken will, der kann 1 Schip ausgeben und erhält bis zum Ende der aktuellen Kampfunde einen Bonus von 4 auf alle Verteidigungen. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt der Kampfunde erfolgen (aber vor dem Würfeln der Verteidigung).

Möchtest du deine Spieler im Szenario *Die Sklavenhändler* vom Reichsforst auf Seite 10 vor eine größere Herausforderung stellen, dann starten alle Archetypen mit 1 Schip weniger als angegeben. Wenn ihr mit den vorgefertigten Heldenbögen für den Schnellstarter spielt, dann findet ihr unter dem Eintrag *Schicksalspunkte Aktuell* bereits die reduzierte Anzahl an Schicksalspunkten.



DIE SKLAVENHÄNDLER VOM REICHSFORST EIN MINI-SZENARIO



Severin liebte die Tage, wo seine Mutter nicht nur in der Schmiede stand und auf heiße Hufeisen hämmerte, sondern Spaziergänge mit ihm unternahm und von den Heldentaten seines Vaters und Kaiserin Rohaja erzählte. Severins Vater war Soldat der kaiserlichen Armee und schickte neben einem Teil seines Soldes auch Briefe von seinen abenteuerlichen Erlebnissen nach Alriksfurt, dem Heimatdorf Severins. Immer, wenn seine Mutter mit ihm spazieren gehen wollte, war wieder ein solcher Brief von den Beilunker Reitern angekommen. Und heute war wieder einer jener Tage, wo ein Reiter eine ganze Tasche voll Briefe nach Alriksfurt brachte. Severins Mutter war immer etwas aufgeregt, wenn der Beilunker Reiter ankam, aber erleichtert, wenn sie das Siegel brach und ihn las, dass es ihrem Mann gut ging.

Die Briefe las ihm seine Mutter immer am See vor und so war Severin ungeduldig schon ein wenig vorausgeeilt. Er drängelte seine Mutter, sich zu beeilen, denn er wollte so schnell wie möglich wissen, was sein Vater alles erlebt hatte. Unter einem großen Eichenbaum, etwa eine halbe Meile vom See entfernt, hielt Severin an und drehte sich zu seiner Mutter um. Er rief ihr zu, sich zu beeilen. Sie lachte im ersten Moment noch, so wie sie es immer tat, wenn ihr Sohn sie drängte sich zu beeilen, doch sie blieb abrupt stehen und erstarrte, als habe sie den Namenlosen leibhaftig gesehen. Severin verstand im ersten Augenblick nicht, warum sie so ein entsetztes Gesicht machte, doch als sie ihren Schmiedehammer von der Gürtelhalterung löste, ahnte er, dass sie irgendetwas Gefährliches gesehen haben musste. Severin hörte hinter sich ein leises, stoßweises Atmen. Auch als Furcht in ihm aufstieg, konnte er nicht anders, als sich umzudrehen. Er blickte in die gelben Augen einer Gestalt, die seinen schlimmsten Alpträumen entsprungen war. Das Wesen war größer als er und besaß einen zotteligen, schwarzen Pelz, trug einen schartigen Säbel in der Rechten und fletschte die Zähne. Severin sah, dass die unteren Eckzähne größer waren, regelrechte Hauer. Und das Wesen war nicht alleine, zwei weitere schwarzpelzige Gestalten standen neben ihm. Als Severin losrennen wollte, ging alles so schnell, dass er kaum reagieren konnte. Der Schwarzpelz vor ihm ergriff ihn mit der Linken und lies ihn trotz Gegenwehr nicht los. Die anderen beiden Ungeheuer rannten auf seine Mutter zu und stießen Kampfschreie aus.

Oh, bitte, Herr Ingerimm und Frau Rondra, steht meiner Mutter bei. Bevor Severin sehen konnte, was mit seiner Mutter geschah, hob der Schwarzpelz ihn hoch, legte ihn über seine Schulter und rannte davon. Das Letzte was Severin von seiner Mutter hörte, waren die Geräusche von aufeinanderprallenden Waffen und Schreie.



Alriksfurt – ein kleines, beschauliches aventurisches Dorf. Die Alriksfurter leben in bescheidenem Wohlstand, allerdings liegt ihre Ortschaft unweit des Reichsforstes, eines Waldes, über den es viele unheimliche Legenden gibt. Geister, Feen und Ungeheuer sollen im Reichsforst leben und ihren Wald vor dem Vordringen der Menschen schützen. Vieles davon mag Aberglaube sein, dennoch ist der Reichsforst die Heimat von Räuberbanden, zu denen auch die orkischen Menschenhändler von *Kurgh Gelbzahn* gehören. Der Ork hat sich auf das Entführen von Kindern spezialisiert, die er gewinnbringend an Sklavenhändler weiterverkauft.

Dieses Mal hat er sich *Severin Thalbach*, den zehnjährigen Sohn der Alriksfurter Schmiedin *Gisla* ausgesucht. Mutter und Sohn wurden bei einem Spaziergang am Rande des Reichsforstes überfallen und obwohl sich *Gisla* wehrte, konnte sie nicht verhindern, dass *Kurghs* Orks ihren Jungen mitnahmen. Schwer verletzt schaffte es *Gisla* zurück nach Alriksfurt. Dort berichtet sie Dorfschulze *Malor* von der Tragödie. *Malor* ist verzweifelt, denn er weiß um die Gefährlichkeit der Orks, und traut keinem Dorfbewohner zu, die Entführer zu verfolgen und den jungen *Severin* wieder zurückzubringen. Glücklicherweise sind die Helden gerade in Alriksfurt und haben mitbekommen, dass *Gislas* Sohn entführt wurde. Kurzerhand entschließen sie sich zu helfen und die Orks zu jagen.

Die Suche nach dem Jungen und die Zeit

Für die Helden ist es natürlich eine Ehrensache, den Jungen zurückzubringen. Allerdings müssen sie sich beeilen. *Kurghs* Orks haben *Severin* zunächst zu einem Versteck im Wald gebracht und warten dort auf ihren Anführer. Die Helden haben also keine Zeit zu verlieren.

In einigen Szenen des Abenteuers können die Helden *Zeitpunkte* erhalten. Sollten sie 4 oder mehr *Zeitpunkte* gesammelt haben, so ist *Kurgh* bereits im Lager eingetroffen, wenn die Helden dort ankommen. Sind sie schneller als 4 *Zeitpunkte*, so müssen sie sich nur mit *Kurghs* Orks auseinandersetzen.

Als Spielleiter kannst du einfach von Szene zu Szene springen, es geht ja vor allem darum, die Regeln des Spiels kurz vorzustellen. Dennoch solltest du dir einmal kurz das ganze Szenario durchgelesen haben. An einige Stellen werden *Optionen* vorgestellt, die du gegenüber den Spielern erwähnen oder auswählen kannst.

Die Unterstützung

Die Suche im Wald wird die Helden vor große Herausforderungen stellen, deshalb bekommen sie von Dorfschulze *Malor* auch eine Hilfe mit auf dem Weg. Die Helden müssen eine Gruppensammelprobe auf *Überreden* (*Intuition/Charisma/Charisma*) ablegen. Mislingt die Probe, erhalten sie keine Hilfe. Schaffen sie 1 QS, bekommen sie einen Heiltrank, der einem Helden 1W6+2 Lebenspunkte wieder zurückgibt. Bei 2-3 QS erhalten sie zudem eine Belohnung von 30 Silbertalern, bei 4 und mehr QS holt *Malor* noch einen angestaubten Tiegel hervor: magischer Waffenbalsam, der eine Waffe für einen Tag einen Bonus von +1 TP verleiht.

Die Spur

Zunächst müssen die Helden die Spur der Orks suchen und ihr folgen. Sie suchen den Weg ab, den *Gisla* und *Severin* genommen haben, um Fußabdrücke und andere Spuren zu finden. Dazu muss eine Gruppensammelprobe auf *Fährtsuchen* (*Mut/Gewandtheit/Konstitution*) abgelegt werden. Die Helden müssen zusammen 3 QS ansammeln. Jede QS weniger bedeutet, dass sie einen Zeitpunkt erhalten.

Auch wenn allen die Probe misslungen ist, werden sie schlussendlich die Spur entdecken – sie brauchen dann einfach nur länger und haben mehr Zeitpunkte angesammelt.

Der Abhang

Die Helden folgen der Spur und dringen immer tiefer in den Wald ein. Der Teil des Reichsforstes, den sie nun durchstreifen, ist unheimlich und voller beängstigender Geräusche. Durch ein Unwetter vor ein paar Tagen ist der Boden weich und aufgebrochen. Der Weg, den die Orks genommen haben, führt entlang eines Erdwalls, der unter dem Gewicht der Helden abrutscht. Glücklicherweise stürzen die Helden nur etwa zwei Meter.

Der Spielleiter würfelt mit 2W6 den Schaden aus. Allerdings können die Helden versuchen, sich abzurollen und so den Schaden verringern oder ihm gar ganz entgehen.

Jeder Spieler sollte an dieser Stelle eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Mut/Gewandtheit/Körperkraft*) ablegen. Sollte die Probe gelungen sein, so kann der Spieler für jede QS den Schaden um 2 SP verringern. RS hilft in diesem Fall nicht!

Falls mindestens ein Held verletzt wird, sollte es mit der Szene **Die Pflanzensuche** weitergehen, wenn nicht, folgt **Der Fluss**.

Das Wildschwein

Nicht nur Orks durchstreifen den Reichsforst. Der Wald ist die Heimat zahlreicher Wildtiere und eines davon haben die Helden bei ihrer Suche nach *Severin* gerade gestört. Die Abenteurer sind in das Revier eines Wildschweins eingedrungen, das aus dem Unterholz bricht und sich auf einen zufällig bestimmten Helden stürzt.



Der Kampf kostet keine Zeitpunkte, aber es ist gut möglich, dass die Abenteurer durch das Wildschwein verletzt werden.

☛ **Option 1:** Die Helden können versuchen, das Wildschwein zu beruhigen. Dazu ist eine Gruppensammelprobe auf *Tierkunde (Mut/Gewandtheit/Konstitution)* notwendig. Sollten die Helden 6 QS erreichen, wird das Wildschwein verschwinden, ohne anzugreifen. Misslingt den Helden die Probe, so greift es 3 KR einen zufällig ausgewählten Helden an, bevor es sich zurückzieht.

☛ **Option 2:** Eine Alternative ist die Flucht vor dem Wildschwein. Jeder Held muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Mut/Gewandtheit/Körperkraft)* ablegen. Jedem Helden, dem die Probe misslingt, wird einmal von dem Wildschwein angegriffen.

Wildschwein

Mut 15 Klugheit 13*
Intuition 12 Charisma 10
Fingerfertigkeit 11
Gewandtheit 10
Konstitution 15 Körperkraft 15
Lebenspunkte 35 Astralpunkte –
Karmapunkte –
Initiative 11+1W6
Ausweichen 5 Geschwindigkeit 10
Biss und Stoß: AT 15 PA – TP 1W6+4
RS 0

Talente: Körperbeherrschung 4 (Mut/Gewandtheit/Körperkraft), Sinnesschärfe 4 (Mut/Gewandtheit/Körperkraft)

Kampfverhalten: Vor Beginn des Kampfes muss der Spielleiter 1W6 würfeln, um das Kampfverhalten zu bestimmen. Wildschweine kämpfen solange, bis ihr Gegner tot ist (1-2 auf W6), brechen den Kampf nach 1W6 KR ab (3-4 auf W6) oder kämpfen, bis sie 50% ihrer Lebenspunkte verloren haben (5-6 auf W6).

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; bzw. siehe Kampfverhalten.

Anmerkung:

*) Der Klugheitswert von Tieren ist nicht vergleichbar mit dem von kulturschaffenden Spezies.



Die Brücke

Die Helden gelangen zu einer Schlucht, die sie zwar umgehen können, aber sie könnten Zeit sparen, wenn sie die alte Zugbrücke nutzen. Auf der gegenüberliegenden Seite sind orkische Lagerspuren zu entdecken, also sind die Orks irgendwie auf die andere Seite gelangt und die Abenteurer müssen sowieso dorthin. Leider ist die Zugbrücke alt und muss erst repariert werden. Die Helden müssen dazu eine Gruppenprobe auf *Mechanik (Klugheit/Klugheit/Intuition)* ablegen. Sie brauchen 3 Zeitpunkte. Für jede QS brauchen sie einen Zeitpunkt weniger. Gelingt es ihnen die Zeitpunkte auf 0 oder weniger zu reduzieren, so kann vor der Szene **Das Orklager** 1 Zeitpunkt, der in einer anderen Szene erworben wurde, abgezogen werden.

☛ **Option 1:** Die Helden können auch nach dem nächsten Übergang oder einer Brücke suchen. Dies kostet Zeit (+3 Zeitpunkte), ist aber die einfachste Möglichkeit.

☛ **Option 2:** Alternativ können die Helden auch versuchen, mit einem Wurfhaken und einem Seil über die Schlucht zu klettern. Dazu ist eine Probe auf *Klettern (Mut/Gewandtheit/Körperkraft)* notwendig. Bei Misslingen schafft der Held es zwar auf die andere Seite, verletzt sich aber dabei und erleidet 1W6+2 Trefferpunkte.

Die Pflanzensuche

Der Reichsforst ist nicht nur die Heimat von Orkräubern. Hier wachsen auch allerlei Heilpflanzen. Das wissen auch die Helden und sie müssen nun entscheiden, ob sie sich auf die Suche nach Heilkräutern machen, um ihre eventuell entstandenen Verletzungen durch den Sturz zu versorgen, oder ob sie die Wunden ignorieren und weitergehen.

Die Suche kostet allerdings Zeit. Die Helden müssen wieder eine Gruppensammelprobe ablegen. Dieses Mal auf *Pflanzenkunde (Mut/Gewandtheit/Konstitution)*. Sollte es keinem Helden gelingen, so erhält die Gruppe 3 Zeitpunkte und ihre Suche war vergebens. Jede QS, die die Helden ansammeln, können sie entweder dazu nutzen, um die Zeitpunkte zu reduzieren (bis zu einem Minimum von 1) und/oder die Anwendungen der gefundenen Heilkräuter zu erhöhen. Die Heilkräuter geben pro Anwendung 1W6 Lebenspunkte wieder, wobei jeder Held auch nur von einer Anwendung pro Tag profitieren kann.

☛ **Option 1:** Wollen die Helden einfach weitergehen, dann geht es mit der Szene **Der Fluss** weiter.

☛ **Option 2:** Statt auf die Suche nach Heilkräutern zu gehen, können Zauberer unter den Helden auch den Zauberspruch **BALSAM SALABUNDE** nutzen. Dadurch fallen keine Zeitpunkte an.

Der Fluss

Die Helden verfolgen die Spur weiter und stoßen auf ein neues Problem. Sie stehen vor einem Fluss, über den bis vor kurzem eine Brücke führte. Die Orks haben die Brücke jedoch zerstört, um Verfolger aufzuhalten. Die Helden können auch den Fluss durchschwimmen. Dazu ist eine Probe auf *Schwimmen (Mut/Gewandtheit/Körperkraft)* notwendig. Bei Gelingen ist der Held auf der anderen Seite, bei Misslingen schafft er es auch, verliert aber 1W6 Lebenspunkte durch das Schlucken von Wasser.

☛ **Option 1:** Die Helden können auch versuchen, mittels der Überreste des Holzes der alten Brücke und weiterem Material aus dem Wald eine improvisierte Brücke zu bauen. Dies kostet Zeit. Grundlegend brauchen die Helden dafür 4 Zeitpunkte, aber für jede QS, die sie durch eine Gruppensammelprobe auf *Holzbearbeitung (Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit/Konstitution)* erzielen, verringern sich die Punkte um 1 (bis zu einem Minimum von 1).

☛ **Option 2:** Die Helden können auch nach einer anderen Brücke suchen. Dies kostet Zeit (+3 Zeitpunkte), ist aber die einfachste Möglichkeit.

Das Orkversteck

Die Helden haben endlich das Lager der Orks gefunden, eine kleine Lichtung mit einem einzelnen Baum in der Mitte, an den Severin festgebunden ist. Er ist geknebelt und weint bitterlich vor sich hin. Die Orks stehen in der Nähe des Baums und braten über einem kleinen Feuer eine Ente. Vom Rand der Lichtung bis zum Baum sind es 30 Meter.

Natürlich müssen die Helden die Orks irgendwie bekämpfen und Severin befreien. Wie sie vorgehen, ist ihnen überlassen. Im Vorfeld haben sie jedoch verschiedene Optionen, sich das Leben leichter zu machen:

☛ **Option 1:** Sie können versuchen, die Orks einzuschüchtern (eine erfolgreiche Gruppensammelprobe auf *Einschüchtern* (Intuition/Charisma/Charisma) vorausgesetzt). Schaffen es die Helden mindestens 3 QS anzusammeln, so verlieren die Orks jeweils 2 Punkte auf AT/FK und 1 Punkt auf AW/PA.

☛ **Option 2:** Zauber können vor dem Kampf zu besonderen Situationen führen, beispielsweise könnten Helden sich mittels VISIBILI unsichtbar machen und Severin befreien.

Die Orkbande

Bei den Orks handelt es sich um eine Bande von Ausgestoßenen, die sich zu einer kleinen Räuberbande zusammengeschlossen haben. Insgesamt haben es die Helden mit drei Orks zu tun. Alle sind mit Säbeln bewaffnet, einer von ihnen hat noch einen Kurzbogen dabei, den er in der Hand hält (er ist die Wache, die die Gegend beobachten soll).

Greifen die Helden an, ohne vorher entdeckt worden zu sein, gilt folgende Situation: In der ersten Kampfrunde sind die Orks noch so überrascht, dass sie nur Verteidigungen und freie Aktionen ausführen können. Erst in der zweiten Kampfrunde können sie ganz normal handeln.

Sobald alle Orks tot sind, können die Helden Severin befreien und ihn zu seiner Mutter zurückbringen.

Falls die Helden früh hier waren und noch warten, wird etwa eine Stunde später Kurgh auftauchen. Ob sie ihn bekämpfen oder ihm eine Falle stellen, ist den Abenteurern überlassen. Sollten die Helden 4 oder mehr Zeitpunkte angesammelt haben, ist Kurgh bereits da, wenn sie eintreffen.



Ork

Mut 12 Klugheit 10 Intuition 13

Charisma 10 Fingerfertigkeit 13

Gewandtheit 13 Konstitution 13

Körperkraft 13

Lebenspunkte 32 Astralpunkte -

Karmapunkte -

Initiative 13+1W6

Ausweichen 7 Geschwindigkeit 7

Säbel: AT 13 PA 7 TP 1W6+3

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS 1 (schwere Kleidung, Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Talente: Körperbeherrschung 4 (Mut/Gewandtheit/Körperkraft), Sinnesschärfe 5 (Mut/Gewandtheit/Körperkraft)

Kampfverhalten: Die Nahkämpfer unter den Orks konzentrieren sich gemeinsam auf den gefährlichsten Nahkämpfer unter den Helden. Fernkämpfer unter den Orks schießen zunächst auf Zauberer und Fernkämpfer unter den Helden.

Flucht: Die Orks fliehen nicht, sondern kämpfen bis zum Tod.

Anmerkung: Kurgh hat die gleichen Werte, allerdings hat er AT +2, PA +1 und +5 LeP.



Der Schatz

Dort wo Severin an den Baum gebunden ist, steht auch eine verschlossene Truhe: die Beute der Sklavenjäger. Die Helden können versuchen, das Schloss der Truhe zu knacken. Dazu muss einem von ihnen eine Probe auf *Schlösserknachen* (*Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit/Konstitution*) gelingen. Jeder Held hat nur einen Versuch, um die Probe zu schaffen. Im Inneren der Truhe sind nicht nur 240 Silbertaler, sondern auch 2 Heiltränke, die jeweils 1W6 Lebenspunkte sofort wiederherstellen.

☛ **Option 1:** Die Helden können das Schloss auch mit Waffengewalt öffnen. In diesem Fall zerbrechen aber die Heiltränke bei einer gewürfelten 1-5 auf dem W6.

☛ **Option 2:** Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die Truhe nach Alriksfurt zu bringen. Severins Mutter kann dabei behilflich sein, das Schloss zu öffnen. Allerdings wird Dorfschulze Malor darauf bestehen, dass das Silber der Baronin übergeben wird, da es sich um Münzen handelt, die durch Sklaverei erworben wurden. Die Heiltränke können die Helden aber behalten.

Wollen die Helden dennoch das Geld und gelingt ihnen eine Gruppenprobe auf *Handel* (*Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit/Konstitution*), so überlässt Malor ihnen aber immerhin 120 Silbertaler.

Das Ende der Geschichte

Die Helden haben hoffentlich Kurghs Orks ausgeschaltet und möglicherweise auch ihn selbst erledigt. Bleibt nur noch den Jungen Severin zurück zu seiner Mutter Gisla zu bringen. Die Schmiedin ist überglücklich über die sichere Rückkehr ihres Sohnes und schwört den Helden einen feierlichen Eid auf Ingerimm, den Gott der Schmiede, dass sie ihnen eine Waffe oder Rüstung von erlesener Qualität herstellen wird.

Dorfschulze Malor schließt sich dem Dank an. Schon zu oft hatten die Alriksfurter mit Räufern, Orks und entführten Kindern zu tun. Er lädt die Helden zu einem großen Fest ein. Der Sieg über die Entführer muss ordentlich gefeiert werden und im Keller des Gasthauses lagert noch gutes Ferdoker Bier.

Abenteuerpunkte

Am Ende eines jeden Abenteuers erhalten Helden sogenannte Abenteuerpunkte. Damit kann man seine Spielwerte verbessern. In den Schnellstartregeln spielt das Steigern noch keine Rolle, aber wenn du den Helden, mit dem du das Szenario bestritten hast, weiterspielen möchtest, dann notiere dir **5 Abenteuerpunkte** für eine spätere Verwendung.



Geron Waisenmacher

Benannt nach einem der größten Helden der aventurischen Geschichte, Geron dem Einhändigen, stand Geron's Geburt unter einem besonderen Vorzeichen: Ein mächtiger Sturm zog während der Niederkunft seiner Mutter über seinem Heimatdorf Silkwiesen auf, was seine Eltern veranlasste, ihn mit dem Namen eines Heiligen der Göttin der Stürme zu ehren. Seine glückliche Kindheit verbrachte er ihm Kreis seiner Familie, die zwar nicht reich war, aber über die Runden kam. Dieses Glück endete jedoch mit dem Orkensturm. Bei dem Angriff der Orks gegen das Mittelreich verlor Geron seine gesamte Familie. Er selbst entging diesem Schicksal, da er sich auf einem Baum versteckte. Geron schwor, sich an den Schwarzpelzen zu rächen, es sollte aber Jahre dauern, bis er diesen Schwur einlösen konnte.

Nach dem Krieg blieb ihm nichts anderes übrig, als nach Gareth zu ziehen und bei einem Freund seines Vaters in die Schneiderlehre zu gehen. Doch er merkte schnell, dass dieses Handwerk nichts für ihn war und er blieb nur in Gareth, da er nicht wusste, wohin er sonst gehen sollte.

In dem verruchten Stadtviertel Südquartier lernte er als junger Mann Söldner kennen, die ihm wegen ihrer Furchtlosigkeit und den Geschichten über getötete Orks imponierten. Und obwohl Geron immer noch jung war, war er bereits muskulös und gewandt genug, um das Interesse des Hauptmanns der Söldner zu wecken, der ihn als neuen Rekruten aufnahm.

Viele Jahre führte Geron ein abenteuerliches Leben als Mietling. Er legte seinen gewöhnlichen Namen Bunsheimer ab und nannte sich fortan nach der Söldnereinheit, der er am längsten diente und die für ihn zur neuen Familie wurde: den Waisenmachern. Kampf und Krieg bestimmten seitdem sein Leben. Trotz harter Zeiten hielt er sich an die Ideale, die ihm seine Eltern mit auf den Weg gegeben hatten: Besiegte Gegner verschonte Geron und ihm lag weder etwas an unnötiger Grausamkeit noch am Brandschatzen und Morden.



Mut	15	Fingerfertigkeit	12
Klugheit	10	Gewandtheit	13
Intuition	13	Konstitution	12
Charisma	12	Körperkraft	13
Lebenspunkte	29	Ausweichen	7
Astralpunkte	-	Geschwindigkeit	8
Schips	4	Initiative	14+1W6

Vorteile: Beidhändig, Glück I, Waffenbegabung (Schwerter)

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Anführer, Einhändiger Kampf, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Finte I, Kampflexe I, Ortskenntnis (Gareth), Wuchtschlag I

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Oloarkh II

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 12 (AT 14 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 11 (AT 13 / PA 7), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 10 (AT 12 / PA 6), Armbrüste 12 (FK 13), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 10 (FK 11)

Talente:

Körper (Mut/Gewandtheit/Körperkraft): Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Reiten 0, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6, Singen 0, Sinnesschärfe 0, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 5

Gesellschaft (Intuition/Charisma/Charisma): Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 6, Überreden 5, Verkleiden 0, Willenskraft 4

Natur (Mut/Gewandtheit/Konstitution): Fährtensuchen 4, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 4, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

Wissen (Klugheit/Klugheit/Intuition): Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 10, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk (Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit/Konstitution): Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 5, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 4, Musizieren 0, Schösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 7

Ausrüstung: Waffenlos (TP 1W6, AT 14, PA 7), Dolch (TP 1W6+1, AT 12, PA 6), Leichte Armbrust (TP 1W6+6, LZ 8, FK 13, RW 10/50/80), Lederrüstung (RS 3), Munition (Bolzen, 10), Langschwert (TP 1W6+4, AT 14, PA 7), 18 Silbertaler

Zu oft gab es aber wegen dieser Prinzipien Streit mit anderen Mitgliedern seiner Einheit, der seinen Höhepunkt beim Plündern eines Dorfes fand, wo Geron einige seiner Mitstreiter schwer verletzen musste, um unschuldige Dörfler zu schützen. Seitdem hat sich Geron angewidert vom Söldnerleben abgewandt, bereist als Glücksritter Aventurien und verdingt sich an den Meistbietenden.

Obwohl Geron als Frauenheld verschrien und berüchtigt für seine anzüglichen Bemerkungen ist, ist er in seinem Inneren ein schüchterner Mann, dem es schwer fällt, sich gegenüber dem weiblichen Geschlecht zu öffnen.

Spezies: Mensch
Kultur: Mittelreicher
Profession: Söldner
Erfahrungsgrad: Erfahren

Layariel Wipfelglanz

Dem Elfenolk sagt man nach, dass niemand besser mit Pfeil und Bogen umzugehen weiß. Im Falle der Wildnisläuferin Layariel aus der elfischen Wipfelglanz-Sippe sind diese Gerüchte keineswegs übertrieben.

In den Auen und Wäldern des Nordens lernte Layariel sich in der Natur zurechtzufinden und entwickelte großes Geschick beim Bogenschießen und der Jagd. Seit sie zum ersten Mal einen Menschen sah, galt ihre Neugier dem merkwürdigen Volk mit den Rosenohren, deren Sitten sie zugleich abstießen wie faszinierten. Ihre Neugier wuchs im Laufe der Jahre und, so früh es ihre Eltern erlaubten, reiste sie in die nahegelegene Menschenstadt Donnerbach, um die Rosenohren zu studieren. Ein großer Wendepunkt in ihrem Leben war das Verschwinden ihres Bruders Edorion vor zehn Jahren.



Mut	11	Fingerfertigkeit	14
Klugheit	10	Gewandtheit	15
Intuition	15	Konstitution	11
Charisma	13	Körperkraft	11
Lebenspunkte	24	Ausweichen	8
Astralpunkte	35	Geschwindigkeit	9
Schips	2	Initiative	13+1W6

Vorteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Entfernungssinn, Flink, Gutaussehend I, Herausragender Sinn (Sicht), Nichtschläfer, Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile: Angst vor engen Räumen II, Lästige Mindergeister, Pech I, Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd gegenüber Religion), Sensibler Geruchssinn, Unfähig (Brett- & Glücksspiel und Zechen)

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Donnerbach), Fertigkeitsspezialisierung Fährtsensuchen, Tradition Elf

Sprachen: Muttersprache Isdira III, Garethi I

Schriften: keine

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 9 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 6 (AT 7 / PA 5), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 6 (AT 7 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 12 (FK 14), Wurfwaffen 6 (FK 8)

Talente:

Körper (Mut/Gewandtheit/Körperkraft): Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 2, Singen 6, Sinnesschärfe 8, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zechen 0

Gesellschaft (Intuition/Charisma/Charisma): Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 2

Natur (Mut/Gewandtheit/Konstitution): Fährtsensuchen 10, Fesseln 0, Fischen & Angeln 3, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 6, Wildnisleben 10

Wissen (Klugheit/Klugheit/Intuition): Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 0, Kriegskunst 0, Magiekunde 2, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 0, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk (Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit/Konstitution): Alchimie 0, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 6, Schösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Armatruz (Klugheit/Intuition/Fingerfertigkeit) 6, Balsam (Klugheit/Intuition/Fingerfertigkeit) 5

Ausrüstung: Waffenlos (TP 1W6, AT 7, PA 5), Dolch (TP 1W6+2, AT 9, PA 6), Elfenbogen (TP 1W6+5, LZ 1, FK 14, RW 50/100/200), Kleidung (normal), Köcher, Munition (Pfeile, 20), 2 Silbertaler

Damals waren Layariel und er nach Donnerbach gereist, um Pelze gegen andere Waren einzutauschen. Ihr Bruder verschwand während des Aufenthaltes in der Stadt jedoch spurlos.

Edorions Verschwinden löste in Layariels Sippe große Trauer aus. Da alle Mühen ihn wiederzufinden vergeblich blieben, beendete die Wipfelglanz-Sippe die Suche nach einigen Tagen. Nur Layariel gab nicht auf. Sie verließ ihre Familie, zog weiter nach Süden, ging jeder noch so kleinen Spur nach und erlebte zahlreiche Abenteuer auf ihrer Reise. Ihr Bruder blieb jedoch verschollen.

Layariel wollte nicht mehr zu ihrer Sippe zurückkehren, da sie es ihrer Familie übel nahm, dass sie Edorion aufgegeben hatten. Und die Welt jenseits ihrer Heimat bot so viele Wunder, die sie noch entdecken wollte. Ihre Reise führte sie nach Gareth, wo sie mehr Menschen sah als in ihrem gesamten bisherigen Leben. Dort lernte sie auch andere Abenteurer kennen und sie beschloss, bei den Rosenohren zu bleiben. Für ihre Unterstützung versprachen die Menschen ihr auch, bei der Suche nach ihrem Bruder zu helfen.

Die letzten Spuren ergaben, dass möglicherweise Sklavenhändler Edorion entführt und verkauft haben. In Layariels Augen ein furchtbares Verbrechen, dass sie nicht ungestraft lassen will. Wie alle Angehörigen des Elfenvolkes liebt sie die Freiheit und ein Elf in Gefangenschaft ist für sie unvorstellbar. Doch trotz ihrer Bemühungen wird ihr allmählich klar, dass sie – selbst wenn sie ihren Bruder finden würde – nicht mehr zurück zu ihrer Sippe kann. Viel zu sehr hat sie sich bereits vom Elfen entfremdet und ihr stehen die Rosenohren, die sie Freunde nennt, weitaus näher als die ihr fremd gewordenen Sippenmitglieder.

Spezies: Elf
Kultur: Auelfen
Profession: Wildnisläuferin
Erfahrungsgrad: Erfahren

Arbosch Sohn des Angrax

Als ältester Vierling des berühmten ambosszergischen Pilzzüchters Angrax und der angesehenen Schmiedin Valoschgra war bereits Arboschs Geburt von einem ungewöhnlichen Vorzeichen begleitet. Anders als seine drei Brüder, die allesamt schwarzhaarig waren, kam Arbosch mit weißen Haaren zur Welt, ein Zeichen, das die Geweihten seines Gottes Angrosch als Wohlwollen deuteten. Heute erzählt man sich gar, dass Arbosch schon im Säuglingsalter ein Bart gewachsen sei. Tatsächlich war er bis zu seinem fünfundzwanzigsten Geburtstag bartlos und litt schwer unter seinen glatten Wangen.

Nach seiner Feuertaufe, mit der er in den Kreis der Erwachsenen aufgenommen wurde, erlernte Arbosch bei seiner Mutter das Handwerk des Schmiedens und mit zunehmendem Bartwuchs wuchs auch sein Selbstvertrauen. Er bewies trotz großer Hände ein erstaunliches Geschick, etwa für das Herstellen von Kettenringen oder die Anfertigung von feinmechanischen Apparaturen.

Allerdings erfüllte ihn sein Beruf nicht vollends. Seit seiner Jugend verschlang er alle Geschichten über die mutigen Helden des Ehernen Zeitalters der Zwerge und in ihm wuchs der Gedanke, die Welt außerhalb der heimischen Hallen zu erforschen. Arbosch träumte davon, Aventurien zu bereisen und Abenteuer zu erleben, zumindest für einige Jahrzehnte, bis er als gemachter Zwerg wieder nach Hause zurückkehren würde, um um die Hand einer Zwergenfrau anzuhalten. Von einem Händler, der die Sippe von Arbosch gelegentlich besuchte, erfuhr er von der menschlichen Tradition der Walz. Fasziniert von diesem Brauch beschloss er nach dem Ende seiner Lehre seine Heimat zu verlassen und sich auf Wanderschaft zu begeben.

Auf seinen Reisen schloss sich Arbosch anderen Abenteurern an und stand mehrfach in den Diensten des zwerghischen Hochkönig Albrax, der den Schmied nicht nur wegen der exzellenten Waffen und Rüstungen schätzte, sondern auch wegen seines Mutes.

Mut	14	Fingerfertigkeit	13
Klugheit	10	Gewandtheit	11
Intuition	13	Konstitution	15
Charisma	9	Körperkraft	15
Lebenspunkte	38	Ausweichen	6
Astralpunkte	-	Geschwindigkeit	6
Schips	2	Initiative	13+1W6

Vorteile: Dunkelsicht I, Immunität gegen Tulmadron, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund

Nachteile: Pech I, Prinzipientreue (zwerghische Kriegerethre), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Jähzorn), Unfähig (Schwimmen)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung (Kriegskunst), Ortskenntnis (heimatliche Binge), Wuchtschlag I und II

Sprachen: Muttersprache Rogolan III, Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen, Rogolan Runen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 12 (AT 14 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 6 (AT 8 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 12 (AT 14 / PA 8), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 12 (FK 13), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper (Mut/Gewandtheit/Körperkraft): Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Reiten 4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 6, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 6, Zehen 8

Gesellschaft (Intuition/Charisma/Charisma): Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 5, Etikette 5, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 2, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 8

Natur (Mut/Gewandtheit/Konstitution): Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 1, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen (Klugheit/Klugheit/Intuition): Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 10, Magiekunde 0, Mechanik 3, Rechnen 4, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk (Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit/Konstitution): Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 10, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Waffenlos (TP 1W6+1, AT 14, PA 8), Dolch (TP 1W6+1, AT 8, PA 4), Kettenhemd (RS 4), Zwergenschlägel (TP 1W6+8, AT 14, PA 7), 25 Silbertaler

Wenn er nicht im Dienst des Hochkönigs steht, reist Arbosch gerne mit seinen menschlichen Freunden durch Aventurien, immer auf der Suche nach einer Herausforderung – egal, ob es sich um ein das Fertigen eines Meisterstücks der Schmiedekunst oder einen Kampf handelt.

Besonderen Ruhm erlangte er durch den Kampf mit einem Zyklopen, den Arbosch bitten wollte, ihm das Geheimnis der zyklopischen Schmiedetechnik beizubringen. Die Begegnung endete in einem blutigen Gemetzel, das wider Erwarten der Zwerg für sich entscheiden konnte.

Spezies: Zwerg
Kultur: Ambosszwerge
Profession: Krieger
Erfahrungsgrad: Erfahren



Mirhiban al'Orhima

Obwohl sich die in der Stadt Fasar ansässigen Magierakademien bemühen, magisch begabte Kinder aufzuspüren, um sich ihres Potenzials zu bedienen, war es in Mirhibans Fall der gildenlose Magier Halid abu'l Ketab, der auf ihre Gabe aufmerksam wurde. Dass das Kind von Reisbauern einst in der luxuriösen Behausung des Zauberers die Kunst der Magie studieren würde, hätte sich niemand in ihrem kleinen Heimatdorf vorstellen können. Schon bei den ersten Übungen zeigte sich aber, dass Mirhiban eine besondere Begabung für das Element Feuer aufwies: Sie vermochte Kerzen zu entzünden und die Flammen wieder zu löschen, ein erster zaghafter Flammenstrahl gelang auf Anhieb (wobei sie dabei den Schwanz der Hauskatze versengte) und bei der Beschwörung von Feuerelementaren zeigte Mirhiban bald ein größeres Talent als ihr Meister.

In den Jahren nach ihrer Abschlussprüfung studierte sie die Geschichte der legendären Magiermogule vom Gadang, denn deren Geheimnisse hatten schon in Mirhibans Jugend eine Faszination in ihr ausgelöst. Aber auch eine Magierin lebt nicht von Studien und Luft allein: Um für ihren Lebensunterhalt aufzukommen, nahm Mirhiban von Zeit zu Zeit Aufträge an, die sie in ferne Länder führten.

Mut	14	Fingerfertigkeit	12
Klugheit	15	Gewandtheit	12
Intuition	14	Konstitution	10
Charisma	14	Körperkraft	9
Lebenspunkte	25	Ausweichen	6
Astralpunkte	35	Geschwindigkeit	8
Schips	3	Initiative	13+1W6

Vorteile: Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I, Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ortskenntnis (Fasar), Tradition (Gildenmagier)

Sprachen: Muttersprache Tulamidyä III, Garethi II

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidyä-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 8 (AT 10 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper (Mut/Gewandtheit/Körperkraft): Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 0, Singen 0, Sinnesschärfe 5, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0

Gesellschaft (Intuition/Charisma/Charisma): Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 2, Überreden 3, Verkleiden 0, Willenskraft 8

Natur (Mut/Gewandtheit/Konstitution): Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen (Klugheit/Klugheit/Intuition): Brett- & Glücksspiel 8, Geographie 5, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 10, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 6, Sternkunde 0

Handwerk (Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit/Konstitution): Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 4, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Ignifaxius (Mut/Klugheit/Charisma) 8, Visibili (Klugheit/Intuition/Konstitution) 5

Ausrüstung: Waffenlos (TP 1W6, AT 8, PA 4), Amulett, Halskette, Gürteltaschen (2), Magierrobe, Magierstab, lang (TP 1W6+2, AT 9, PA 7), 14 Silbertaler



Glücklicherweise hatte ihr Meister sie nicht nur die Feuermagie, sondern ebenfalls einen Grundstock an weiteren Zaubern gelehrt, war er doch wie sie in seiner Jugend ein reisender Abenteurer und wusste, welche Zauberkräfte sich für seine Schülerin als nützlich erweisen würden.

Neben der Erforschung der Magiermogule ist Mirhibans weiteres Steckenpferd die Suche nach einem echten Schwarzen Auge. Als Kind lauschte sie den Märchen der Geschichtenerzähler auf den Basaren über die legendären Artefakte und sie würde alles dafür geben, wenn sie eines der Erzartefakte untersuchen könnte.

Die Magierin wird von ihren Gefährten vor allem wegen ihres großen Wissens geschätzt, aber wie jeder Feuerelementarist geht auch mit Mirhiban manchmal das Temperament durch. Und auch wenn sie vielleicht mit einer Waffe nicht umzugehen weiß, so sind ihre Zauberkräfte todbringende Magie, die schon so manchen Schurken das Fürchten gelehrt hat. Wenn sie Ungerechtigkeit wittert, dann wird sie ohne zu zögern handeln. Wenn sie sich streitet, dann streitet sie sich heftig. Und wen sie mag, der kann sich stets auf sie verlassen.

Spezies: Mensch

Kultur: Mhanadistani

Profession: Magierin

Erfahrungsgrad: Erfahren

Carolan Calavanti

Calavanti ist Carolans bevorzugter Name – in jeder Stadt trägt er jedoch einen anderen. In Kuslik wird er wegen Betrugs gesucht und nennt sich Ramirez Zotti, in Grangor ist er als Hochstapler Lorenzo Dicora bekannt und in Vinsalt sucht ihn die Garde wegen Diebstahls unter dem Namen Furio Faruzzi. Der Streuner mit den spitzen Ohren wuchs als Findelkind im Vinsalter Tsatempel auf, wo ihn die Geweihten vor fast dreißig Jahren an der Pforte fanden. Schon bald erkannten sie, dass ein Elternteil wohl elfisch war, aber dieser Umstand hinderte sie nicht daran, ihm gute Eltern zu sein und ihm ein neues Zuhause zu bieten. Dem etwas chaotischen Alltag seiner tsageweihten Pflegeeltern ist es zu verdanken, dass er hin und wieder als jugendlicher Kontakt zur Vinsalter Unterwelt aufnehmen konnte. Zunächst gehörte er einer Kinderbande an, später wandte sich gar Niam von Bosparan an ihn, die Königin der Vinsalter Unterwelt. Trotz seines Lebens als Dieb und Streuner würde Carolan niemals jemanden bestehlen, der Hunger leidet oder in Armut lebt.

Über seine unbekannteren Eltern hat sich Carolan zwar Zeit seines Lebens Gedanken gemacht, aber sein elfisches Erbe nimmt er gelassen hin, ohne sich darüber zu beklagen, dass ihn die Kinder mit denen er aufgewachsen ist *Spitzhörchen* nannten.

Sein Geld verdient sich Carolan als Boltanspieler in Tavernen. Außerdem ist er ein Charmeur, der mit Worten Männern wie Frauen für sich einnimmt. Die großen Verbrechen meidet er, kleine Diebstähle traut er sich jedoch immer noch zu und teilweise sehnt sich Carolan auch nach dem Nervenkitzel eines echten Einbruchs. Kaum jemand kann es mit seinem Geschick aufnehmen, sei es beim Knacken eines Schlosses, beim Verbergen in den Schatten der Gassen oder beim Stehlen der Geldkatze eines ahnungslosen Opfers.



Mut	10	Fingerfertigkeit	14
Klugheit	12	Gewandtheit	15
Intuition	14	Konstitution	12
Charisma	13	Körperkraft	10
Lebenspunkte	29	Ausweichen	9
Astralpunkte	–	Geschwindigkeit	9
Schips	4	Initiative	13+1W6

Vorteile: Begabung (Schlösserknacken), Flink, Fuchssinn, Glück I

Nachteile: Pechmagnet, Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier)

Sonderfertigkeiten: Einhändiger Kampf, Fallen entschärfen, Finte I, Füchsisch, Ortskenntnis (Havena, Vinsalt), Präziser Schuss/Wurf I, Präziser Stich I, Verbessertes Ausweichen I

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Isdira I, Thorwalsch II

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 10 / PA 7), Fechtwaffen 12 (AT 12 / PA 8), Hiebwaffen 6 (AT 6 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 6 / PA –), Lanzen 6 (AT 6 / PA 3), Raufen 6 (AT 12 / PA 8), Schilde 6 (AT 6 / PA 3), Schwerter 6 (AT 6 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 6 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 6 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 6 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 6 (FK 8), Wurfwaffen 10 (FK 12)

Talente:

Körper (Mut/Gewandtheit/Körperkraft): Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 6, Singen 0, Sinnesschärfe 8, Tanzen 1, Taschendiebstahl 7, Verbergen 5, Zechen 4

Gesellschaft (Intuition/Charisma/Charisma): Bekehren & Überzeugen 0, Betören 4, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 5, Überreden 6, Verkleiden 2, Willenskraft 7

Natur (Mut/Gewandtheit/Konstitution): Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 5, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen (Klugheit/Klugheit/Intuition): Brett- & Glücksspiel 7, Geographie 1, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 4, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk (Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit/Konstitution): Alchimie 0, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 4, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 2, Schlösserknacken 7, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Waffenlos (TP 1W6, AT 12, PA 8), einfache Kleidung, Boltankarten, Rapier (TP 1W6+4, AT 14, PA 9), Wurf dolch (TP 1W6+1, LZ 1, FK 12, RW 2/10/15), 7 Silbertaler

Immer wieder stolpert Carolan durch Missgeschicke in gefährliche Situationen. Phex scheint dem Halbelfen aber dennoch beizustehen, denn genauso oft gelingt es ihm durch Zufall sich wieder aus allen nur erdenklichen Lagen herauszuwinden. Er selbst nimmt dem Fuchsgott sein wechselndes Glück nicht übel. Als jemand, der jahrelang in einem Tsatempel wohnte und die Lehren der Göttin des Neuanfangs verinnerlichte, weiß Carolan, dass jede Situation eine neue Chance bietet – man muss sie nur ergreifen und mit Humor nehmen.

Spezies: Halbelf

Kultur: Horasreich

Profession: Streuner

Erfahrungsgrad: Erfahren

Tjalva Garheltdottir

Die gebürtige Olporterin überragte bereits als Kind alle ihre Spielkameraden um einen ganzen Kopf. Schon früh erhielt sie von ihrer Mutter den Spitznamen „Bärin“, den sie bis heute mit Stolz trägt. Und kein anderes Tier spiegelt Tjalvas Charakter so gut wieder: ruhig und besonnen zu ihren Freunden, gefährlich und wild im Kampf.

Vor ihrer Geburt mutmaßten die Olporter bereits, ob Tjalva das Erbe ihres Vaters in sich tragen würde. Er war ein Swafnirkind, ein Berserker, der in Raserei verfiel, wenn man ihn zu sehr reizte. Hin und wieder blitze zwar in Tjalva diese Wut auf, anders als bei ihrem Vater konnte sie von ihrer Mutter oder ihren Freunden jedoch immer wieder beruhigt werden, bevor der lodernde Zorn außer Kontrolle geriet.

Wegen ihrer Statur und Kraft war Tjalvas Weg früh vorherbestimmt. Ihre Mutter war keine Seefahrerin, sondern diente viele Jahre lang Tronde Torbenson, dem Hetmann der Hetleute, als Kriegerin. Und diesen Weg wollte Tjalva ebenfalls bestreiten, denn es ging ihr seit jeher um Mut, Ehre und Anerkennung, weniger um Gold, Silber und anderes Plündergut.



Mut	14	Fingerfertigkeit	10
Klugheit	10	Gewandtheit	12
Intuition	14	Konstitution	14
Charisma	11	Körperkraft	15
Lebenspunkte	33	Ausweichen	6
Astralpunkte	-	Geschwindigkeit	8
Schips	3	Initiative	13+1W6

Vorteile: Hohe Zähigkeit

Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Neugier)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgeewöhnung I, Ortkenntnis (Olport), Wuchtschlag I

Sprachen: Muttersprache Thorwalsch III, Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 12 (AT 14 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 10 (AT 12 / PA 7), Schwerter 10 (AT 12 / PA 7), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 10 (AT 12 / PA 7), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurf Waffen 10 (FK 10)

Talente:

Körper (Mut/Gewandtheit/Körperkraft): Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Reiten 0, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 4, Singen 0, Sinnesschärfe 3, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 4

Gesellschaft (Intuition/Charisma/Charisma): Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 6, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 2, Verkleiden 2, Willenskraft 5

Natur (Mut/Gewandtheit/Konstitution): Fährten suchen 2, Fesseln 3, Fischen & Angeln 3, Orientierung 5, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2, Wildnis leben 3

Wissen (Klugheit/Klugheit/Intuition): Brett- & Glücksspiel 4, Geographie 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Magiekunde 1, Mechanik 2, Rechnen 2, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 2

Handwerk (Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit/Konstitution): Alchimie 0, Boote & Schiffe 4, Fahrzeuge 0, Handel 2, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Waffenlos (TP 1W6+1, AT 14, PA 8), einfache Kleidung, Lederrüstung (RS 3), Orknase (TP 1W6+6, AT 13, PA 6), Thorwalerschild (TP 1W6+1, AT 7, PA 11), 12 Silbteraler

An der Trutzburg zu Prem lernte Tjalva das Waffenhandwerk und machte sich schnell einen Ruf als die stärkste und ausdauerndste Kriegerin weit und breit. Obwohl ihr etliche Hetleute und so mancher Jarl anboten in ihre Dienste zu treten, lehnte Tjalva stets ab. Tief in ihrem Inneren spürte sie eine Wut, das Erbe ihres Vaters, das jeden Tag auszubrechen drohte und dann wäre niemand vor ihr sicher.

Also beschloss sie, keinen Freund und kein Familienmitglied in Gefahr zu bringen und bereite Aventurien, bis sie sich einer kleinen Gruppe von Abenteurern anschloss. In deren Mitte fühlte sie sich gut aufgehoben, aber meidet jede persönliche Bindung aus Angst, dass das Swafnirkind in ihr irgendwann ihre neuen Freunde verletzen könnte.

Einen besonderen Hass verspürt Tjalva – wie viele Angehörige ihres Volkes – gegen die Al'Anfaner und andere Sklaventreiber.

Spezies: Mensch (Thorwaler)

Kultur: Thorwaler

Profession: Kriegerin

Erfahrungsgrad: Erfahren



Ein Überblick über Aventurien

Das Herz von Aventurien wird vom **Mittelreich** eingenommen. Beherrscht von mächtigen Provinzherrn und zusammengehalten von der jungen Kaiserin Rohaja, ist das Mittelreich Heimat kühner Ritter und anderer Helden, die für die Ordnung der Götter streiten. Das Mittelreich ist auch der Lebensraum grimmiger Zwerge, die ihre Bingen und unterirdischen Städte tief in die Gebirge getrieben haben. Der Mittelpunkt des Reichs ist Gareth, die mit Abstand größte Stadt des Kontinents. Gareth alleine bietet bereits mehr als genug Möglichkeiten, um Hunderte von spannenden Abenteuern zu erleben.

Im ewigen, verbissenen Kampf steht das Mittelreich mit den Orks, den Bewohnern der Steppen im Nordwesten Aventuriens, des sogenannten **Orklands**. Wegen ihrer dunklen Behaarung am ganzen Körper nennen die Menschen die Orks meist Schwarzpelze. Sie gelten als wild und barbarisch und nutzen jede Gelegenheit, um ihre Kräfte mit jedem zu messen, der dumm oder mutig genug ist, sich in ihr Land zu wagen.

Im Nordwesten Aventuriens leben die Thorwaler, mutige Seefahrer, die kaum etwas schrecken kann, solange sie ihren Walgott Swafnir mit sich wissen. Von ihrer Heimat **Thorwal** aus segeln sie die Küsten entlang und genießen den Ruf als gefürchtete Piraten.

Südlich des Mittelreichs liegt das fortschrittliche **Horasreich**, das Land der Künstler und Dichter. Über die Städte dieses fruchtbaren Landstrichs herrschen Patrizier, Adlige und Stadträte und versuchen ihre Konkurrenten zu übertrumpfen oder sie durch Intrigen zu schwächen. An der Spitze des Staats steht der Horas, der das ganze Reich mit Weitblick regiert, und dessen Vater ein leibhaftiger Drache sein soll.

In südlichen Gefilden liegt das Imperium von **Al'Anfa**, dessen gleichnamige Hauptstadt von manchen auch die Pestbeule des Südens genannt, eine Stadt voller Dekadenz und Intrigen, in der das Leben eines Fremden nicht mehr wert ist, als er auf einem der Sklavenmärkte einbringt. Der Moloch wird von Plantagen am Leben gehalten, auf denen Sklaven für den Reichtum ihrer Herren schuften müssen.

Der Dschungel des Südens und die Waldinseln werden von dem Volk der Waldmenschen und Utulu bewohnt. Sie kämpfen täglich ums Überleben und werden zudem von den Al'Anfanern



und anderen Sklavenhaltern bedroht, die immer wieder Menschenjäger ausschicken, um die Dschungelbewohner zu versklaven.

Jenseits der Gebirge im Osten des Horasreichs herrschen die Novadis über die Wüste Khôm, in der so manche Karawane Opfer der glühenden Sonne und der stolzen Nomadenstämme des **Kalifats** geworden ist. Die Novadis sind Anhänger des Gottes Rastullah und belächeln all die ahnungslosen Ungläubigen, die der Vielgötterei anhängen.

Noch weiter im Osten liegen die **Länder der Tulamiden**, die von Sultanen und Emiren beherrscht werden. Die vielen Klein- und Stadtstaaten dieses Landstrichs sind berühmt für ihre Dschinnenbeschwörer, listigen Diebe und die exotischen Güter ihrer Basare.

Die **Schattenlande**, einst Provinzen des Mittelreichs, wurden vor Jahren von menschlichen Dienern der Erzdämonen unterworfen. Finstere Dämonenbeschwörer, sinistere Nekromanten und skrupellose Adlige verfolgen hier ungestört ihre Pläne und wandeln abseits der Ordnung der Götter.

Die nördlichen Wälder und Steppen rund um die **Salamandersteine** sind der Lebensraum der Elfen. Orks wie Menschen meiden das Gebirge und die umliegenden Wälder, denn ihre Bewohner mögen es nicht, wenn Fremde ihr Land betreten. Einerseits für ihre Schönheit und ihre Eleganz geschätzt, andererseits für ihren bisweilen grausam anmutenden Umgang mit missliebigen Eindringlingen gefürchtet, gelten die Elfen als magische Wesen, deren Ursprung das Licht ist, und deren angeblich ewig währendes Leben von Musik und Gesang begleitet wird.

Nördlich des Bornlands erstreckt sich der **Hohe Norden**. In den wärmeren Bereichen des Nordens durchstreifen die Nivesen die weiten Steppen mit ihren Tierherden, während das Volk der Norbarden von Ortschaft zu Ortschaft ziehen, um ihre Waren zu verkaufen. Die nördlichen Eiwüsten werden aber auch von ihnen nicht betreten. Kaum ein Mensch lebt hier, aber immer wieder trauen sich Pelzjäger und Goldsucher in diese entlegene Gegend und treffen auf uralte Geheimnisse und Wesenheiten, die nie ein Aventurier zuvor gesehen hat. Einzig die Fjarninger, ein Volk von Barbaren, sowie Yetis und Nachtalben trotzten der eisigen Umgebung ganz im Norden Aventuriens.



DER HOHE NORDEN

WÄLDER DES NORDENS

THORWAL
& GJALSKERLAND

DIE STEPPEN DER ORKS
& DER EHEMALIGE
SVELLTSCHER STÄDTEBUND

DIE STREITENDEN
KÖNIGREICHE

SCHATTENLANDE

MITTELREICH

BINGEN
DER ZWERGE

ARANEN

DIE INSEL
MARASKAN

DIE LANDE
DER TULAMIDEN

DAS HORASREICH

DIE WÜSTE KHÔM
& KALFAT

DIE ECHSENSÜMPFE

DIE STADTSTAATEN
MERIDIANAS

DIE DAMPFENDEN
DSCHUNGEN

ALTOUM
& DIE WALDINSELN

Das Schwarze Auge

Die Welt

Die Fantasywelt Aventurien begeistert Hunderttausende Spieler seit über 30 Jahren. In der 5. Edition stehen wir am Beginn eines neuen Zeitalters, in dem echte Helden gefragt sind. DSA5 baut weiter auf der bekannten, lebendigen Spielwelt auf und setzt viele Handlungsstränge fort. Durch aktuelle Ereignisse ist es aber auch die perfekte Edition für Neueinsteiger, die behutsam an Aventurien herangeführt werden. Der Kontinent bietet jedes nur denkbare Fantasy-Setting: epische High-Fantasy, mittelalterliches Intrigenspiel, barbarische Wildnisabenteuer oder klassische Piratengeschichten. Aventurien ist der perfekte Spielplatz für eure Geschichten und Visionen.

Das Team

Die DSA-Redaktion besteht aus Rollenspiel-Veteranen und Fantasy-Autoren, die selbst im Kindesalter als DSA-Fans angefangen haben. Nikolai Hoch, Alex Spohr und ihren Kollegen liegt das Vermächtnis von **Das Schwarze Auge** am Herzen – aber sie haben auch über den Tellerrand geblickt und sich von vielen Elementen ihrer anderen Lieblings-Rollenspiele inspirieren lassen. Über zwei Jahre haben sie nun in **DSA5** gesteckt, um mit dem Feedback der Community die beste **Das Schwarze Auge**-Edition aller Zeiten zu erschaffen.

Die Regeln

Die 5. Edition der DSA-Regeln ermöglicht einen flüssigeren Spielablauf, actionreichere Kämpfe und ein einfaches Losspielen ohne vorher Hunderte Seiten an Regelwerk studieren zu müssen. Die Spieltiefe und die traditionelle Talentprobe mit drei W20 bleiben erhalten, werden aber um viele zeitgemäße Mechanismen wie Schicksalspunkte ergänzt. Die Charaktererschaffung läuft nun wesentlich zügiger. Viele überflüssige und verwirrende Sonderregeln wurden über Bord geworfen oder zu neuen, konsequenteren Lösungen zusammengefasst.

Die Produkte

Mit dem 400 Seiten starken DSA5-Regelwerk könnt ihr sofort losspielen – ihr braucht außer dem Aventurischen Almanach, der euch die Welt Aventurien vorstellt, keine weiteren Bände, um alle Facetten eurer Erlebnisse umsetzen zu können. Viele kommende Abenteuer werden euch in Form von mehrteiligen Kampagnen erwarten, bei denen jedes Einzelheft schlank und übersichtlich gestaltet ist, sodass ihr schneller mit eurem



Spielabend loslegen könnt. Diese Regionalkampagnen etablieren mit ihrem Ende einen Status Quo in der jeweiligen Gegend Aventuriens, der in einem Quellenband zu dieser Region festgehalten wird.

Die Optik

DSA5 wird vollfarbig! Die Zeiten von Textwüsten sind vorbei und auf fast jeder Seite werdet ihr Illustrationen finden. Außerdem werden euch zusätzlich zu den Regelwerken Referenzkarten für z. B. Zauber und Liturgien geliefert, die am Spieltisch für Übersicht sorgen. Farb-Codes sorgen für mehr Übersicht bei Regelfragen. Das Layout wurde auf die optimale Nutzung am Spieltisch zugeschnitten.

Die Community

DSA verfügt über die größte aktive Community, die man sich für ein europäisches Rollenspiel vorstellen kann. Im *Ulisses-Blog* auf Facebook und anderen Social Media Plattformen halten wir euch auf dem Laufenden und ihr könnt euch mit anderen Fans austauschen oder neue Mitsstreiter finden – am besten aber, ihr besucht uns auf Conventions wie der Ratcon oder Dreieich-Con. Fansseiten wie Nandurion oder Orkenspalter versorgen euch mit Infos, Tutorials und News zu offiziellen und Fan-Projekten wie LARPs, Let's Plays oder Gewinnspielen.



www.ulisses-spiele.de
www.dasschwarzeauge.de

