



DIE VERBOTENEN LANDE

SPIELER-HANDBUCH

SPIELKONZEPT

Christian Granath, Tomas Härenstam,
Nils Karlén, Kosta Kostulas

LEAD DESIGNER

Tomas Härenstam

SETTING & ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Erik Granström

HAUPTILLUSTRATOR

Nils Gulliksson

WEITERE AUTOREN

Christian Granath, Nils Karlén, Kosta Kostulas

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

TITELBILD

Simon Stålenhag

REDAKTION

Friederike Bold

LEKTORAT

John M. Kahane

ÜBERSETZUNG

Tilman Hakenberg, Christian Lassen,
Thomas Römer

ILLUSTRATIONEN & GRAFIKEN

Niklas Brandt

LEKTORAT

Friederike Bold

KARTE DER VERBOTENEN LANDE

Tobias Tranell

KORREKTORAT

Aimée M. Ziegler-Kraska

ÜBERSETZUNG

Martin Dunelind, Carl-Johan Svensson,
Karin Tidbeck, Olle Sahlin, Fredrik Johansson

LAYOUT

Friederike Bold



INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	4	FERTIGKEITEN	42
Die Verbotenen Lande	4	Würfeln	42
Was macht ihr?	5	Den Wurf strapazieren	44
Rabenland – Das verbotene Land	8	Nur eine Chance	46
Spiel in anderen Welten	9	Gruppenwürfe	47
Werkzeuge des Spiels	9	Modifikatoren	47
Sie & Er	12	Schwierigkeit	48
Was ist ein Rollenspiel?	13	Vergleichende Würfe	49
		NSC und Fertigkeiten	49
		Ausrüstung	50
		Artefaktwürfel	50
		Stolz	51
		Fertigkeiten	51
DEIN ABENTEURER	14		
Volk	14	TALENTE	60
Beruf	22	Volkstalente	63
Druide	23	Die Talente des Druiden	65
Kämpfer	24	Die Talente des Kämpfers	65
Jäger	25	Die Talente des Jägers	66
Barde	26	Die Talente des Barden	68
Händler	27	Die Talente des Händlers	69
Reiter	28	Die Talente des Reiters	70
Schurke	29	Die Talente des Schurken	71
Zauberer	30	Die Talente des Zauberers	72
Alter	31	Allgemeine Talente	73
Attribute	31		
Fertigkeiten	32	KAMPF & SCHADEN	84
Talente	33	Runden & Initiative	84
Stolz	34	Langsame & schnelle	
Dunkles Geheimnis	36	Aktionen	86
Beziehungen	36	Zonen & Reichweiten	87
Ausrüstung	36	Hinterhalte & hinterhältige	
Traglast	37	Angriffe	91
Verbrauchsgüter	38		
Erscheinung	39		
Name	39		
Erfahrung	39		
Den Charakter entwickeln	40		
Reputation	41		



Nahkampf	91	Vorangehen	149
Fernkampf	98	Ausschau halten	151
Sozialer Konflikt	100	Sammeln	153
Waffen	101	Jagd	155
Schaden	106	Fischen	157
Gebrochen	109	Lager aufschlagen	158
Erholung	109	Ausruhen	159
Kritische Verletzungen	110	Schlafen	159
Zustände	112	Erkunden	160
Furcht	114	Seereisen	160
Dunkelheit	114		
Fallschaden	114	DIE FESTUNG	161
Ertrinken	115	Eine Festung errichten	161
Gift	115	Auswirkungen einer	
Krankheit	116	Festung	162
Tiere reiten	116	Anlagen & Mietlinge	163
		Wache halten	167
MAGIE	118	Instandhaltung	167
Zauber	118	Anlagen	168
Allgemeine Zauber	122	Mietlinge	175
Heilung	125	Ereignisse in der Festung	178
Gestaltwandlung	127	Schlachten um die Festung	178
Drittes Auge	130		
Zeichenmagie	132	AUSRÜSTUNG	183
Steingegang	135		
Blutmagie	138		
Todesmagie	141		
		KRITISCHE	
REISEN	145	VERLETZUNGEN	200
Die Karte	145		
Tagesabschnitte	146		
Marschieren	147		



EINLEITUNG

Hast du die Geschichte von den Verbotenen Landen gehört? Jenseits der Berge, jenseits der Nebel im Norden? Einstmals hieß es Rabenland, unser gelobtes Land. Heute aber streifen seltsame Wesen durch seine Täler, Bestien, die es nicht geben sollte – denn das Land ist verflucht.



Einst war Zygofer der Zauberweber einer von uns. Er führte uns durch die Berge in das neue Land. Aber als er den grausamen Orks gegenüberstand, öffnete er dunkle Pforten und ersuchte die Hilfe von Dämonen. Dies war sein Verderben. Zygofer wandte sich gegen uns und setzte sich selbst auf den Thron des Rabenlandes, seine Tochter Therania an seiner Seite.

Um zu verhindern, dass die schändliche Fäulnis der beiden sich ausbreitete, errichtete unser weiser König am Bergpass eine große Mauer und verbat jedem, davon zu sprechen, was geschehen war. Seitdem nennt man das Reich des Zauberwebers die Verbotenen Lande.

Bis heute herrschen dort der Dämonenkönig und seine Tochter. Mit Hilfe der Rostbrüder und des dämonischen Blutnebels, der jedem das Leben entzieht, der es wagt, sich zu weit von seiner Heimat wegzubegeben, haben Zygofer und Therania die Menschen nördlich der Mauer unter ihre Knute gezwungen.

Aber noch ist nicht alles verloren. Der Blutnebel ist verschwunden und nun wagen es die ersten, dem Dämonenkönig und seiner Tochter die Stirn

zu bieten. Abenteurer. Schatzsucher. Schurken. Keine Helden – nicht im Geringsten –, sondern Männer und Frauen, die mutig genug sind, nach Belieben durch das Land zu ziehen und dort ihre Spuren zu hinterlassen, ungeachtet dessen, was das Schicksal oder die Geschichte für sie bereithalten mag. Sie suchen uralte Schätze, kämpfen gegen die, die sich ihnen in den Weg stellen, und errichten ihre neue Welt auf den Ruinen der alten.

Sie sind die Plünderer der Verbotenen Lande.

DIE VERBOTENEN LANDE

Willkommen bei Die Verbotenen Lande. In diesem Rollenspiel seid ihr keine Helden, die von anderen auf Aufträge geschickt werden – ihr seid Plünderer und Schurken, die einer verfluchten Welt ihren Stempel aufdrücken wollen. Ihr durchstreift die ungezähmten Lande, entdeckt verlorene Grabstätten und bekämpft Monster – und falls ihr lange genug lebt, werdet ihr





eine Festung errichten, die es zu verteidigen gilt. Während eurer Abenteuer entdeckt ihr die Geheimnisse dunkler Mächte, die im Schatten lauern – und am Ende seid ihr diejenigen, die über das Schicksal der Verbotenen Lande bestimmen.

DIE SPIELER

Jeder Spieler, mit Ausnahme von einem, stellt eine Abenteuerin dar, einen Spielercharakter (SC). Du entscheidest, was dein Spielercharakter denkt und fühlt, was sie sagt und wie sie handelt – aber nicht, was ihr zustößt. Deine Aufgabe als Spieler ist es, dich in deinen SC hineinzudenken. Sie ist vielleicht eine Abenteuerin aus einer fernen Fantasiewelt – aber im Grunde ist sie immer noch eine Person mit Gefühlen und Träumen, genau wie du. Versuch dir vorzustellen, wie du an ihrer Stelle reagieren würdest. Was würdest du tun? Die Spielercharaktere sind immer die Hauptfiguren der Geschichte. Dieses Spiel dreht sich um euch. Eure Entscheidungen, eure Abenteuer.

DIE SPIELLEITERIN

Der letzte Spieler ist die Spielleiterin, die SL. Sie beschreibt die Verbotenen Lande, sie stellt die Personen dar, die euch während eurer Reisen begegnen, sie lenkt die Monster, die den Wald durchstreifen, sie entscheidet, wo der Schatz vergraben ist. Das Spiel ist eine Unterhaltung zwischen Spielern und SL – es geht hin und her, bis eine kritische Situation entsteht, in der der Ausgang unsicher ist. Dann ist es an der Zeit, die Würfel auszupacken. Mehr darüber findest du in Kapitel 3.

Es ist die Aufgabe der SL, euch Hindernisse in den Weg zu legen und eure SC herauszufordern. Sie müssen zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Aber die SL hat nicht das Recht, alles zu bestimmen, was im Spiel geschieht – vor allem nicht, wie eure Geschichte enden soll. Das entscheidet sich im Spiel. Deshalb spielt ihr dieses Spiel: um herauszufinden, wie eure Geschichte endet.

Lass die Spieler die Geschichte vorantreiben! SL sein kann überwältigend und mit Verantwortung verbunden wirken, so als ob die gesamte Last des Spiels auf deinen Schultern liegt. Das stimmt nicht. Im *Spielleiter-Handbuch* (dem zweiten Buch in dieser Schachtel) findest du eine Menge Hilfsmittel und Materialien. Und der wichtigste Ratschlag ist vielleicht: Hab keine Angst, dir von den Spielern helfen zu lassen. Deine eigene Vorstellungskraft versagt, während du gerade einen NSC oder eine Ruine beschreiben willst? Lass sie stattdessen von einem Spieler beschreiben.



WAS MACHT IHR?

In den Verbotenen Landen nimmt euch niemand an der Hand und zeigt euch, wo ihr hingehen müsst. Es liegt an dir und den anderen Spielern, zu entscheiden, wohin ihr reist – gemeinsam. Die SL wird euch spannende Entdeckungen machen lassen und vor schwierige Herausforderungen stellen, aber letztendlich werden die Geschichten des Spiels von euch geschrieben, sie werden nicht im Vorfeld festgelegt. Ihr habt die Kontrolle über die Leben eurer Abenteuer – und eines Tages über das Schicksal der gesamten Verbotenen Lande. Und es gibt viel zu tun:

ERKUNDET DIE WELT

Der dämonische Blutnebel, der das Land drei Jahrhunderte lang bedeckte und das Leben aus jedem herauszog, der es wagte, sich zu weit von seinem Dorf zu entfernen, ist plötzlich und unerklärlich verschwunden. Ihr – und andere rastlose Seelen wie ihr – könnt endlich eure Heimat verlassen und durch die gesamten Verbotenen Lande reisen, auf der Suche nach Schätzen und Abenteuern.



Zur Erkundung der Verbotenen Lande verwendet die Karte in der Schachtel. Sie ist in zehn unterschiedliche Geländetypen aufgeteilt und mit einem Sechseckmuster (Hexfelder) versehen, das euch dabei hilft, euch in der Wildnis zurechtzufinden. Wie das alles funktioniert, wird in Kapitel 7 erklärt. Alle Hilfsmittel, die die SL braucht, um unterwegs aufregende Begegnungen zu gestalten, finden sich im *Spielleiter-Handbuch*.

ENTDECKT ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Wenn ihr euch die Karte näher ansieht, findet ihr auf vielen Hexfeldern kleine Symbole. Diese stehen für drei unterschiedliche Arten von Abenteuerschauplätzen: Dörfer, Burgen und Verliese. Ein Abenteuerschauplatz ist ein interessanter Ort, den eure Abenteurer besuchen können, ein Ort voller Spannungen, Schrecken und Schätzen. Welcher Abenteuerschauplatz zu welchem Symbol auf der Karte gehört ist die Entscheidung der SL.

Im *Spielleiter-Handbuch* werden drei vollständige Abenteuerschauplätze vorgestellt, zusammen mit zahlreichen weiteren Hilfsmitteln, mit deren Hilfe die SL eigene Abenteuerschauplätze mit ein paar Würfelwürfen erschaffen kann. Viele weitere Abenteuerschauplätze finden sich auch im Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*, das separat erhältlich ist.

LÜFTET DIE GEHEIMNISSE DES LANDES

Zu Spielbeginn wissen eure Abenteurer nicht viel mehr als eure Spieler. Der Blutnebel hat das Land jahrhundertlang bedeckt und es gab nur sporadischen Kontakt zwischen den Regionen der Verbotenen Lande. Die Geschichte des Landes wurde vergessen oder zu Mythen verklärt.

Im Laufe des Spiels entdeckt ihr Stück für Stück die Geschichte und die Geheimnisse der Verbotenen Lande. Dies geschieht durch so-

nannte *Legenden*, kurze Geschichten über einen Ort, eine Person oder ein Artefakt. Die SL übergibt euch solche Legenden als „Handout“. Einige dieser Handouts findet ihr im hinteren Teil des *Spielleiter-Handbuchs*. Indem ihr die Legenden sammelt, könnt ihr die Geschichte der Verbotenen Lande zusammentragen.

SUCHT NACH DEN VIER ELFENSTEINEN

Dunkle Mächte erheben sich in den Verbotenen Landen. Zygofers Schergen, die gefürchteten Rostbrüder, suchen das Land noch immer heim, aber der Zauberweber selbst wurde seit Jahrhunderten nicht gesehen. Seine Feinde und seine Verbündeten setzen ihre Pläne in Bewegung. Der Blutnebel ist verschwunden und die tödliche Ruhe, die so lange über dem Land lag, steht kurz davor, zu zerbrechen.

Eure Abenteurer können die Länder freibereisen, aber dennoch gibt es hinter den Kulissen ein zusammenhängendes Muster, auf das ihr stoßen könnt. In der Kampagne *Der Zorn des Raben* suchen eure Abenteurer vier mächtige Artefakte mit elfischen Edelsteinen, die dazu in der Lage sind, die Zukunft der Verbotenen Lande zu bestimmen.

Der Zorn des Raben ist keine lineare Geschichte und hat kein vorgegebenes Ziel, dem eure Abenteurer folgen müssen. Stattdessen ist es ein Netz aus Legenden, Orten, Personen und Ereignissen, mit denen ihr auf vielfältige Art interagieren könnt.

ERRICHTET EURE FESTUNG

Falls eure Charaktere lebendig aus den alten Ruinen zurückkehren, bringen sie hoffentlich Gold und andere Schätze mit. Irgendwann könnte bei euch das Bedürfnis aufkommen, dieses Geld für etwas Dauerhaftes auszugeben – eine eigene *Festung*.

Falls ihr eine alte Burg oder ein Gewölbe erobert, können eure Charaktere diesen Ort zu



ihrer Festung ernennen. Mit den schnellen und effektiven Regeln in Kapitel 8 könnt ihr diese Festung weiterentwickeln und Anlagen wie eine Schmiede, eine Mühle oder einen Schutzwall errichten. Ihr könnt außerdem NSC anheuern, die die Festung bewohnen, während ihr auf Abenteuer zieht. Die Festung ist ein Ort, an dem ihr euch zwischen zwei Aben-

teuern erholen könnt, und ein sicherer Schutz gegen die Bestien, die das Land verwüsten. Die Festung muss aber auch instandgehalten werden – und könnte die Aufmerksamkeit anderer anlocken, die euch euren Wohlstand neiden.





RABENLAND – DAS VERBOTENE LAND

Das Rabenland ist ein verwüstetes und zersplittertes Reich. Der Bereich, in dem du aufgewachsen bist, ist dir bekannt, aber den Rest des Landes kennst du nur aus Geschichten und Erzählungen. Zehn Generationen lang wurden Reisende vom Blutnebel verschlungen, einem roten, hungrigen Dunst, der nachts über das Land kroch. Nur sehr wenige wagten sich nach Einbruch der Nacht aus ihren Häusern und noch weniger wissen sicher, was jenseits des Horizonts liegt.

Vor kurzem verschwand der Blutnebel ohne Erklärung und überall sahen sich die Leute nervös um. Die Tapfersten schärfen ihre Klingen und bereiten sich auf den Aufbruch vor. Sie konnten die bedrückende Enge ihrer Heimat nicht mehr ertragen. Vielleicht hoffen sie darauf, das zu finden, was verloren ist, und sich zurückzuholen, was ihnen gehört. Vielleicht werden sie einfach von einer unersättlichen Gier angetrieben zu sehen, was hinter dem Horizont liegt, herauszufinden, ob die Mythen wahr sind, zu erobern, was übrig blieb oder gestohlen wurde, und sich selbst als Fürst einer verlassenen Burgruine einzusetzen.

Menschen leben schon seit Generationen in den Dörfern des Rabenlandes, aber in den Augen der Elfen und Zwerge sind sie immer noch Eindringlinge. Die alten blutigen Kriege zwischen Menschen und den älteren Völkern sind nicht vergessen. Die Elfen schickten die Orks, ihre Diener, in den Krieg, ließen sie aber zurück, als die Schlachten zu grausam wurden, ein Betrug, der in den Liedern der Orks immer noch weiterlebt.

Der Blutnebel mag verschwunden sein, aber das Land ist hierdurch eher noch ge-

fährlicher geworden. In den letzten Phasen der Erlenkriege, als der König von Erlenland von jenseits der Mauer Armeen entsandte, um seinen früheren Statthalter, den Zauberer Zygofer, zu unterwerfen, soll der Zauberer in seiner Verzweiflung Tore zu dämonischen Welten aufgestoßen haben. Horden unbeschreiblicher Schrecken strömten aus diesen Toren in das Land und viele sagen, der Blutnebel sei ihnen gefolgt. Sicher ist, dass man in den Wäldern und Festungen auf fürchterliche Bestien stoßen kann: völlig fremdartige Wesen, oder Mischformen unterschiedlicher Kreaturen, die niemals hätten existieren sollen.

Man sagt, Zygofer sei noch am Leben, verwandelt in einen Dämon und als Gott von der Priesterschaft der Rostbrüder verehrt, irgendwo bei Erlenstein im Westen. Es gibt Gerüchte über Halbdämonen und Untote, die geschaffen wurden, um das Rabenland endgültig zu unterwerfen. Gleichzeitig halten die Elfen in ihren Wäldern ebenso stand wie die Zwerge in ihren Bergen und die Orks dienen keinem Herren mehr und verschonen niemanden. In den Ebenen nahe des Meers im Osten sammeln sich Streitkräfte, um Zygofer im Namen der alten Götter ein für alle Mal zu vernichten. Andere wollen einfach nur in Frieden leben – vielleicht die letzten Überlebenden der menschlichen Siedlungen, die jetzt in verborgenen Dörfern leben, halbfelsche Druiden, die Wolfsmenschen der Wälder oder die Halblinge in ihren Bauten.

Das Rabenland hält in gespannter Erwartung den Atem an.





SPIEL IN ANDEREN WELTEN

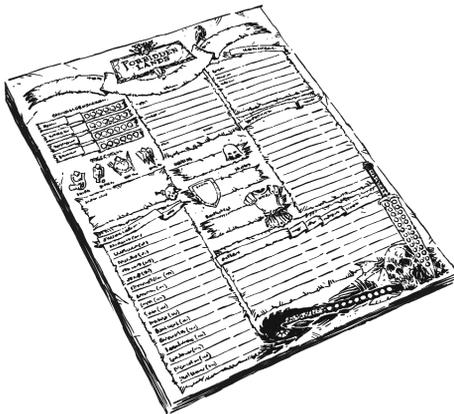
Die Verbotenen Lande bieten eine umfassenden, gründlich ausgearbeitete Welt und einen neuen Blinkwinkel auf klassische Fantasy, von dem wir hoffen, dass er euch gefällt. Uns ist aber klar, dass viele Spieler bereits ihre liebgewonnenen Fantasywelten haben, sei es aus anderen Spielen, aus Büchern, aus Filmen oder aus eigener Erfindung.

Daher haben wir darauf geachtet, dass die Regeln von Verbotene Lande und die Struktur der Kampagne sehr einfach auf andere Welten übertragen werden können. Die Abenteuer-schauplätze lassen sich mit kleinen Anpassungen leicht in jede andere Fantasywelt eingliedern. Ihr braucht nur eine Hexfeld-Karte der Welt, in der ihr spielen wollt, und schon könnt ihr loslegen.



WERKZEUGE DES SPIELS

Die Verbotenen Lande erfordert in erster Linie eine Menge Improvisationstalent und Kreati-



vität. Aber es gibt auch ein paar Hilfsmittel, die euch helfen können, eure eigene Geschichte zu erschaffen.

CHARAKTERBÖGEN

Als Abenteurerin in den Verbotenen Landen bist du einzigartig, jemand, der keine Angst davor hat, den armen, aber sicheren Hafen ihrer Heimat zu verlassen. Deine Eigenschaften und Fähigkeiten gehen weit über den Durchschnitt hinaus und du hast große Träume und starke Beziehungen, die dich antreiben. All dies wird auf deinem Charakterbogen festgehalten. Ein Beispiel für einen ausgefüllten Charakterbogen findest du auf Seite 35, ein leerer Bogen befindet sich am Ende des Buchs. Zusätzliche Charakterbögen kannst du in einem Spielladen deiner Wahl kaufen. Auf der Uhrwerk-Seite kannst du dir außerdem Bögen zum Ausdrucken kostenlos herunterladen. Wie du deinen Charakter erschaffst, wird im nächsten Kapitel beschrieben.

KARTE & AUFKLEBER

Den Mittelpunkt des Spiels bildet die wunderschöne Karte in der Schachtel, die die Ver-

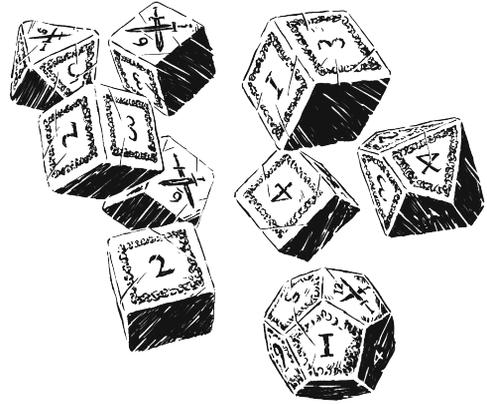


botenen Lande in all ihrer Pracht zeigt. Die Karte ist in zehn unterschiedliche Geländetypen aufgeteilt und mit einem Sechseckmuster (Hexfelder) versehen, das die Bewegungsmöglichkeiten festlegt. Wie das alles funktioniert



findet ihr in Kapitel 7. Alle Hilfsmittel, die die SL braucht, um unterwegs aufregende Begegnungen zu gestalten, finden sich im *Spielleiter-Handbuch*.

Die Schachtel enthält außerdem einen Bogen mit Aufklebern. Die Aufkleber werden verwendet, um auf der Karte zu markieren, wo sich Abenteuerschauplätze befinden, sobald eure Abenteurer sie entdeckt haben. Es gibt auch Aufkleber für Grabstätten, die man auf die Karte kleben kann, falls einer eurer Abenteurer stirbt. Durch die Verwendung der Aufkleber während des Spiels wird eure Karte einzig-



artig, eine lebendige, dauerhafte Chronik eurer Abenteurer in den Verbotenen Landen.

Die Karte ist doppelseitig bedruckt und kann also mehr als einmal verwendet werden. Weitere Karten und Aufkleber können separat erworben werden, falls ihr weitere Kampagnen spielen wollt.

WÜRFELN

Die Regeln verlangen gelegentlich, dass du einen W3, 2W6 oder einen W66 würfelst. W3 bedeutet, dass du einen W6 würfelst und das Ergebnis durch zwei teilst (aufgerundet). 2W6 bedeutet, dass du zwei W6 würfelst und die Ergebnisse zusammenzählst. W66 bedeutet, dass du zwei W6 würfelst. Der erste Würfel steht für die Zehnerstelle, der zweite Würfel für die Einerstelle. Hierdurch erhältst du Ergebnisse zwischen 11 und 66. Du kannst mit drei W6 sogar einen W666 würfeln. Der erste Würfel steht für die Hunderterstelle, der zweite für die Zehnerstelle und der dritte für die Einerstelle.

WÜRFEL

Als Abenteurer in den Verbotenen Landen musst du Risiken eingehen. Ganz egal, wie geschickt du dich anstellst: Früher oder später gerätst du in Situationen, deren Ausgang unsicher ist. Dann schnappt ihr euch die Würfel.

Ihr benötigt gewöhnliche sechsseitige Würfel (auch W6 genannt), um Die Verbotenen Lande zu spielen, im Idealfall 10-15 in drei verschiedenen Farben. Ihr braucht außerdem mindestens einen achtseitigen Würfel (W8), einen zehneitigen Würfel (W10) und einen zwölfseitigen Würfel (W12).

Ein speziell für *Die Verbotenen Lande* produziertes Würfelset ist separat erhältlich. Eines dieser Sets reicht aus, um das Spiel zu spielen, aber mit zwei wird es einfacher. Die Spezialwürfel haben besondere Symbole auf manchen Seiten. Mehr darüber findest du in Kapitel 3.



FANGT AN ZU SPIELEN!

Ihr könnt sehr schnell mit Verbotene Lande beginnen. Die Spielleiterin sollte sich mit dem Spieler- und dem Spielleiter-Handbuch vertraut machen, aber für die Spieler reicht es aus, sich mit den Grundlagen in diesem Buch vertraut zu machen.

1. Beginnt damit, eure Spielercharaktere zu erschaffen. Schnappt euch ein paar Charakterbögen und folgt den Anweisungen aus Kapitel 2 in diesem Buch.
2. Entscheidet gemeinsam, wo auf der Karte ihr euer Spiel beginnen wollt. Ein guter Startort ist das Dorf Hohlheim, ein Abenteuerschauplatz, der im Spielleiter-Handbuch beschrieben ist. Unter Anleitung der SL bestimmt ihr gemeinsam, welches DORF-Symbol auf der Karte in eurer Kampagne für Hohlheim steht. Eine andere Möglichkeit ist es, das Spiel mitten in der Wildnis zu beginnen, vielleicht auf dem Weg zu einer verlockend aussehenden Ruine in der Ferne...

Wenn ihr mit beiden Schritten fertig seid, könnt ihr spielen!

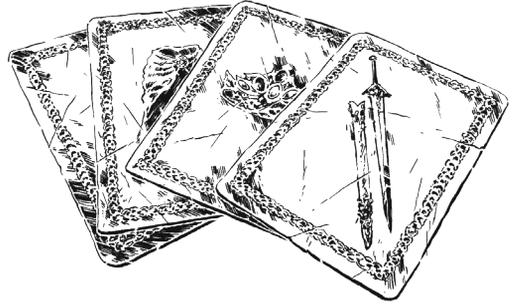


EINE TYPISCHE SPIELSITZUNG

Spielsitzungen in *Die Verbotenen Lande* können sich von Mal zu Mal unterscheiden, aber die folgende Reihenfolge ist die häufigste:

1. Legt die Karte, eure Charakterbögen, Würfel und – falls ihr es verwendet – das Spielkarten-Set bereit.
2. Fasst die letzte Sitzung zusammen.
3. Spielt eure Charaktere. Lebt ihre Leben und handelt, als ob sie echte Personen seien – aber seid mutig und geht an die Grenzen eurer Charaktere! Beendet die Sitzung an einem geeigneten Zeitpunkt.
4. Besprecht die Spielsitzung am Ende. Redet darüber, welche eurer Handlungen es wert sind, euch Erfahrungspunkte einzubringen (siehe Seite 39).
5. Entscheidet euch, ob ihr eure Beziehungen zu anderen Charakteren oder euer Dunkles Geheimnis ändern wollt (siehe Seite 40).

Eine normale Spielsitzung geht etwa 3-4 Stunden. Längere Spielsitzungen, die sich über 5 Stunden oder mehr erstrecken, sollten in zwei Teile mit einer Pause aufgeteilt werden. Jeder kürzere Teil ist eine eigene Sitzung.



SPIELKARTEN

Ebenfalls separat erhältlich ist ein weiteres nützliches Hilfsmittel für *Die Verbotenen Lande*: ein Set mit speziellen Spielkarten. Dieses Set enthält Karten mit Beschreibungen für mächtige Artefakte, Reittiere, Kampfnitiative und Manöver im Nahkampf. Mehr darüber findest du in Kapitel 5. Die Karten sind für das Spiel nicht notwendig, sorgen aber dafür, dass das Spiel flüssiger läuft.

SIE & ER

Die Verbotenen Lande spielt in einer weit entfernten Fantasywelt, nicht in der Vergangenheit unserer eigenen Welt. Deshalb sind wir nicht an die Normen und Hierarchien unserer Gesellschaft gebunden. Die Monster der Verbotenen Lande machen keinen Unterschied zwischen Männern und Frauen und der Blutnebel genauso wenig. Damit beide Geschlechter im Text repräsentiert werden, verwenden wir die weibliche Form für die Spielleiterin und sämtliche namenlosen Abenteurer und die männliche Form für alle namenlosen NSC und generische Pluralformen. Im Grunde könnte an all diesen Stellen „er oder sie“ stehen, aber das wäre zu sperrig.





WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Falls du es bis hierher geschafft hast, ohne zu wissen, was ein Rollenspiel ist, dann herzlichen Glückwunsch! Willkommen in einem bereichernden und kreativen Hobby. Rollenspiel ist eine einzigartige Spielform – oder eine kulturelle Ausdrucksform, falls dir das lieber ist –, die Brettspiele und Geschichten erzählen miteinander verbindet. Rollenspiele geben dir ein paar Regeln, mit denen du deine eigene

Geschichte gemeinsam mit deinen Freunden erschaffen kannst, auf eine Art, wie Bücher, Filme, Fernsehen und sogar Videospiele es nicht können.

Der Vorteil von Rollenspielen ist aber gleichzeitig auch ihre Herausforderung: Die Freiheit, deine eigene Geschichte zu erzählen, kann überwältigend sein. Aber *Die Verbotenen Lande* bietet zahlreiche spannende Ereignisse, Orte und Personen, mit denen ihr eure Geschichten bevölkern könnt, und spezielle Hilfsmittel für die SL!





DEIN ABENTEUERER

Als sie Vincerra nach drei Tagen fanden, lag sie tot unter der Klippe. Ihr Kopf ruhte auf der Chimäre, beinahe liebevoll, ihre Finger noch immer um den Griff des Schwertes geschlossen, das die Leber der Bestie durchdrungen hatte. Das Blut verlieh Vincerras Haar die Farbe von Wein und füllte den weggeworfenen Helm wie ein Gruß an die Vergänglichkeit.



Du bist kein Held. Du kämpfst nicht, um das Reich zu beschützen oder den Thron für den wahren König zu erstreiten. Du streifst durch alte Ruinen auf der Suche nach Schätzen, du hilfst denen, die dir helfen, du hinterlässt deine eigene Spur in den Verbotenen Landen. Dein Schicksal wird nicht durch jemand anderen bestimmt. Du wählst deinen eigenen Weg. Du bist ein Abenteurer.

Deine Abenteurerin wird als Spielercharakter (SC) bezeichnet. Sie ist dein Werkzeug, deine Augen und Ohren in der Spielwelt. Aber dein SC verlässt sich auch darauf, dass du kluge Entscheidungen triffst und sie keiner unnötigen Gefahr aussetzt. Nimm deinen SC ernst und spiele sie, als ob sie eine echte Person wäre. So macht das Spiel mehr Spaß. Gleichzeitig solltest du nicht versuchen, deinen SC vor jeder einzelnen Gefahr zu bewahren. In diesem Spiel geht es darum, eine aufregende Geschichte zu erschaffen – und dafür musst du auch Risiken eingehen.

Während des Spiels wird sich dein SC verändern und entwickeln. Ihre Fertigkeiten verbessern sich mit wachsender Erfahrung, aber

du kannst ebenfalls ergründen, wie sich ihre Persönlichkeit verändert und geformt wird auf eine Art, die nicht durch Zahlen auf einem Blatt Papier ausgedrückt werden kann. So wird dein Spielercharakter wirklich lebendig.

CHARAKTERBOGEN: Zur Erschaffung deines Spielercharakters benötigst du einen Charakterbogen. Du findest Charakterbögen zum Download auf der Uhrwerk-Seite.

VOLK

Viele unterschiedliche Kreaturen leben in den *Verbotenen Landen*, von normalen Menschen bis zu schrecklichen dämonischen Monstrositäten. Es gibt acht verschiedene Völker, aus denen dein Spielercharakter stammen kann: Menschen, Elfen, Halbelfen, Zwerge, Halblinge, Wolfsmenschen, Orks und Goblins. Menschen sind das häufigste Volk, aber du kannst frei wählen. Jedes Volk wird unten kurz beschrieben, mehr Details findest du in Kapitel 4 im *Spielleiter-Handbuch*.

Die Wahl des Volkes beeinflusst deine At-



tribute (siehe unten). Jedes Volk hat außerdem ein einzigartiges Volkstalent, das kein anderes Volk besitzt. Weiterhin sind für jedes Volk typische Berufe aufgeführt. Du musst dich aber nicht an diese gebunden fühlen – es gibt immer einzigartige Individuen, die ungewöhnliche Wege einschlagen.



DIE ERSCHAFFUNG DEINES SPIELERCHARAKTERS

Die Erschaffung deines Spielercharakters wird in diesem Kapitel detailliert beschrieben. Hier findest du eine hilfreiche Übersicht. Schnapp dir einen Charakterbogen und einen Bleistift und folge diesen Schritten:

1. Wähle dein Volk
2. Wähle deinen Beruf.
3. Bestimme dein Alter.
4. Verteile Punkte auf deine Attribute.
5. Verteile Punkte auf deine Fertigkeiten.
6. Wähle deine Starttalente.
7. Entscheide dich für einen Stolz.
8. Wähle ein Dunkles Geheimnis.
9. Bestimme die Beziehungen zu den anderen Spielercharakteren.
10. Wähle deine Ausrüstung.
11. Entscheide dich für deine Erscheinung.
12. Wähle deinen Namen.

ALTERNATIVE METHODE

Die in diesem Kapitel beschriebene Standardmethode zur Erschaffung eines Charakters in Verbotene Lande ist schnell und effektiv. Du kannst einen einzigartigen Charakter in 15-30 Minuten erschaffen. Wenn du mehr Zeit aufwenden willst, kannst du die alternative Methode aus dem beiliegenden Heft namens *Legenden & Abenteurer* verwenden. Diese Methode gibt deinem Spielercharakter von Anfang an eine detailliertere Hintergrundgeschichte.





gefallen waren, gegen Elfen, Zwerge und Orks. Oder sie suchten Schutz vor dem Krieg, als Siedler oder Flüchtlinge. Deine Ahnen zogen von Erlenland über die Berge im Süden, oder sie ritten von Aslene aus über den westlichen Pass in das Land. Sie überlebten den furchtbaren Krieg und blieben auch dann noch, als die Schlachten zu Ende gingen, die Straßen gesperrt wurden und Dämonen sich an den Überresten labten.

Als der Blutnebel sich wie ein Leichentuch über das Rabenland senkte, waren deine Vorfahren gezwungen, zehn Generationen lang zusammenzurückzuziehen, die Felder zu bestellen und einfach zu überleben. Aber nun ist der Nebel verschwunden und die Welt steht wieder offen. Du hast den Pflug gegen ein Schwert eingetauscht. Du wurdest hier geboren und du wirst dir nehmen, was andere dir nicht geben wollen.

HAUPTATTRIBUT: Empathie

VOLKSTALENT: Anpassungsfähig

TYPISCHE BERUFE: Alle

TYPISCHE FRAUENNAMEN: Garmelda, Halinde, Nirmena, Sindia, Talene

TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Brynde, Hardar, Orovald, Pasinder, Vergevil

MENSCHEN

Die Menschen kamen einst als Eindringlinge in das Rabenland, wie es damals genannt wurde. Du weißt das, und du kannst es in den Augen der anderen Völker sehen, ganz gleich, ob sie dich offen hassen, dich fürchten oder dich dulden, weil du für sie nützlich bist. In ihren Augen bist du ein Eindringling und wirst das auch dann noch bleiben, wenn Generationen ins Land gegangen sind. Deine Vorfahren kämpften in den Armeen aus Erlenland, die gegen den Willen des Rabengottes in das Rabenland ein-

ELFEN

Zu Beginn der Zeiten fielt ihr wie ein Regen funkelnder Rubine herab auf das Land, vom Roten Wanderer im Himmel ausgesät. Eure Aufgabe war es, das Ödland mit Leben zu füllen, denn der Wanderer wollte sich an seiner Schönheit weiden. Ihr habt euch sterbliche Hüllen gesucht und Pflanzen aus der Erde hervorgelockt, und bald konntet ihr singend durch die üppigen Wälder des Rabenlandes streifen, zur Freude des Wanderers. Der Gott Lehm schuf die Tiere



aus dem Schlamm, Fische und Kröten aus den Sümpfen, Vögel aus den Wolken und der Große Handwerker gab euch die Aufgabe, sie zu hüten. Die Zwerge halfen euch, indem sie den Boden für eure Kunst vorbereiteten.

Dann kamen die Menschen. Ihr Rabengott kaufte euch das halbe Land ab und gab euch im Austausch die Orks, aber die Menschen waren trügerisch und griffen bald an, mit Dämonen im Schlepptau. Da ihr nur wenige wart, schicktet ihr die Orks in die Schlacht, aber diese feigen Kreaturen versagten. Die Älteren behaupten, dass einstmals alles wieder so sein wird, wie es war, wenn ihr nur wartet. Dass die Menschen

aussterben und dahinsiechen werden, so wie die Zeit alle Steinlosen dahinrafft. Aber die jüngeren unter euch wollen nicht warten. Das Rabenland ist euer Erbe. Die Verachteten haben es euch gestohlen und es verdorben. Ihr werdet es reinigen.



HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit

VOLKSTALENT: Innerer Friede

TYPISCHE BERUFE: Barde, Druide, Jäger

TYPISCHE FRAUENNAMEN: Bleinella, Erimi, Kriblenda, Simene, Vorovallia

TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Dorm, Harakrond, Orgodan, Radnar, Vergello



HALBELFEN

Du bist das Beste zweier Völker. Du wurdest geboren, nachdem Menschen und Elfen während der Verschiebung Geiseln ausgetauscht hatten. Du wurdest empfangen, da immer das zueinander findet, was gut, stark und lebendig ist. Deine elfischen Vorfahren lehrten dich Magie, gaben dir Weisheit und ein langes Leben, aber ihre träge Schläfrigkeit hast du abgelehnt. Deine menschlichen Vorfahren gaben dir Leidenschaft, aber ihre Tumbheit und ihre Lügen verabscheust du, ebenso ihren Gestank und ihr krudes Aussehen. Beide Völker, Elfen wie Menschen, haben dich enttäuscht, und beide verdienen deinen Spott und deine bittere Verachtung. Die Halbelfen sind die Krone der Schöpfung, und du wirst letztlich die Welt nach dem Bild formen, das die Götter – oder du selbst – von ihr haben.



HAUPTATTRIBUT: Verstand

VOLKSTALENT: Die Macht des Geistes

TYPISCHE BERUFE: Druide, Schurke, Zauberer



TYPISCHE FRAUENNAMEN: Hivena,
Holerva, Korena, Sonilia, Trimellia
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Gaverin,
Galivan, Horderan, Jyrman, Sandarme

ZWERGE

Am Anfang gab der Gott Hüne deinen Vorfahren einen kleinen Kieselstein – und die Aufgabe, daraus die Welt zu formen. Sie heizten ihre Schmieden an, sangen ihre Steingesänge, und die Kugel wuchs. Viele Generationen lang er-

weiterten die Zwerge die Weltkugel. Bald schon war die Krümmung der Welt kaum noch sichtbar. Und ihr werdet weiterbauen, bis die Kugel die feurige Herdstatt des Gottes im Himmel erreicht. Die faulen und nutzlosen Elfen bekamen die Aufgabe, Gras und Bäume auf der Oberfläche der Kugel wachsen zu lassen, um sie feucht zu halten und für neue Schichten vorzubereiten, wie ein Zimmermann, der eine Holzoberfläche präpariert, bevor sie an eine andere geklebt wird. Daher haben die Elfen eine Aufgabe zu erfüllen, und das akzeptiert ihr.

Die Menschen sind anders. Sie haben eure heilige Aufgabe, die Welt zu errichten, unterbrochen. Deine Vorfahren wurden dazu verleitet, die Orks als Diener im Austausch für ein Stück des von ihnen errichteten Landes zu akzeptieren, aber die nutzlosen Bestien betrogen euch, als der unvermeidbare Krieg ausbrach.





Die Menschen sind trügerisch und zahlreich, aber das sind Läuse auch, und ihr seid die erwählten Arbeiter des Gottes Hüne. Du jagst das Ungeziefer mit der Waffe in der Hand, und die Arbeit geht weiter. Nur die jüngeren deines Volkes werden in das grelle Licht der Welt gelockt, und sie rennen umher wie keuchende Menschen, ohne Ziel oder Bestimmung.



HAUPTATTRIBUT: Stärke
VOLKSTALENT: Felsbeißer
TYPISCHE BERUFE: Barde, Händler, Kämpfer
TYPISCHE FRAUENNAMEN: Hamhelda, Hilleva, Skorinda, Torbenia, Trindi
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Bodlo, Gandeman, Hargamar, Tyrgar, Wulfred



HALBLINGE

Jeder in deiner Familie ist glücklich, klein und dick. Sie singen lustige Lieder in den Schenken, sie trinken und rauchen, aber wenn es dunkel wird, übergeben sie sich in die Blumenbeete und gehen nach Hause, um ihre Kinder zu verprügeln. Deine verrückte Tante ist eingesperrt und niemand spricht über deine noch verdrehteren Verwandten, obwohl jeder weiß, dass sie draußen in den Wäldern hausen. Du reinigst die Beete und polierst die hölzerne Fassade deines Baus, damit die Nachbarn ebenfalls dazu gezwungen sind, und jeder lächelt und nickt, obwohl sie sich hassen und übereinander herziehen, sobald sich die Gelegenheit ergibt.

Du hältst das nicht mehr aus. Du wirst in die Welt hinausziehen und niemals zurückkehren. Du willst Blut auf deinem Messer und Gold in deiner Börse, du willst gefährlich scharfes Essen probieren und Straßen sehen, die von niemandem gefegt werden, in Dörfern, wo niemand ohne Grund vor sich hin grinst.



HAUPTATTRIBUT: Empathie
VOLKSTALENT: Schwer zu fassen
TYPISCHE BERUFE: Barde, Händler, Schurke
TYPISCHE FRAUENNAMEN: Dondella, Gilina, Lylla, Mollia, Sanarsi
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Arland, Brollo, Hender, Horgeman, Vilgo



WOLFSMENSCHEN

Schwächlinge, allesamt. Müssen nach nur einem Tag in den Wäldern reingehen und ihre Pfoten am Feuer wärmen. Müssen Fleisch kochen, damit sie es essen können. Sie konnten den Atem der Jägerin nicht ertragen, also sind sie wie schwache Welpen gestorben.





Genug ist genug. Du wirst ausziehen, um den Schwächlingen zu zeigen, wie jeder leben sollte. Und falls irgendjemand sagt, dass das Wolfsvolk nicht die ersten Wälder durchstreifte, werden sie deine Klauen an ihrer Kehle spüren und du wirst ihr Blut schmecken.



HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit

VOLKSTALENT: Jagdinstinkte

TYPISCHE BERUFE: Druide, Jäger, Kämpfer

TYPISCHE FRAUENNAMEN: Alani, Einia, Gaeta, Keawa, Lagini

TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Alane, Auhone, Jabari, Kekoa, Naako



ORKS

Elfen und Zwerge verfluchten deine Vorfahren. Aber als der Krieg begann, brauchten sie die Tapferkeit und die starken Arme der Orks. Dann flohen sie, als das Kriegsgeschick sich gegen sie wandte. Jetzt bist du frei. Du wirst all die Menschen töten, die deine Brüder abgeschlachtet haben. Sie haben sie mit schrecklicher Zauberei und Dämonen aus ihren unreinen Träumen niedergemetzelt. Du verabscheust die Elfen. Zwerge sind erbärmlich. Dies ist die Zeit der Orks. Ihr seid zahlreich und ihr seid stark und ihr werdet ein Land schaffen, in dem die Orks an der Spitze stehen. Die Clans wachsen. Du wirst das Rabenland wieder zu alter Größe führen. Aber erst wirst du in die Welt hinausziehen, plündern und etwas Spaß haben.

Alle Fäulnis der Welt ist ihrer Schwäche entsprungen. Du und dein Rudel leben, wie es vorgesehen ist. Ihr jagt. Ihr heult zusammen und schlagt Stöcke und Trommeln, denn eure eigenen Stimmen sind schwach geworden.



HAUPTATTRIBUT: Stärke

VOLKSTALENT: Unbezwingbar

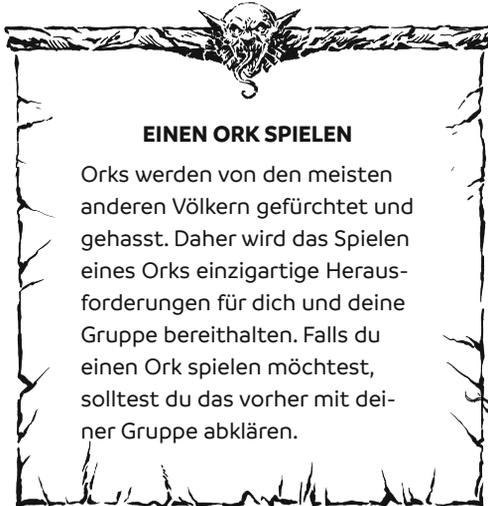
TYPISCHE BERUFE: Jäger, Kämpfer, Schurke





TYPISCHE FRAUENNAMEN: Gerina, Hiria, Okande, Shala, Sirsene

TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Archa, Gol-Garra, Hrassa, Hrod, Nanga



EINEN ORK SPIELN

Orks werden von den meisten anderen Völkern gefürchtet und gehasst. Daher wird das Spielen eines Orks einzigartige Herausforderungen für dich und deine Gruppe bereithalten. Falls du einen Ork spielen möchtest, solltest du das vorher mit deiner Gruppe abklären.

GOBLINS

Die Älteren sagen, dass ihr die dunklen Brüder der Halblinge seid. Interessiert dich einen Scheiß! Du weißt nur, dass du wirklich lebst, während die kleinen Fettsäcke das nicht einmal versuchen. Was wissen denn Halblinge darüber, mit Wölfen zu heulen, bei Vollmond Blut von Tropferbäumen zu lecken oder in Nesseln Liebe zu machen? Wenn ihr nicht bei Nacht auf ihre hübschen Dörfer aufpassen würdet, hätten Trolle und Wolfsmenschen sie schon vor langer Zeit zerfetzt. Es reicht, Schluss, Aus, Ende! Die Welt da draußen liegt vor dir, voller Gerüche und Geschmäcker und Silber und Nervenkitzel. Du wirst in die Dunkelheit verschwinden, die Finger tief im Fell deines Wolfs, Schaum vor deinem Mund. Die Nacht lebt und du lebst in ihr!



HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit

VOLKSTALENT: Nachtaktiv

TYPISCHE BERUFE: Jäger, Reiter, Schurke

TYPISCHE FRAUENNAMEN: Hargia, Solga, Someria, Chilia, Velatula

TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Gormer, Groms, Hemdan, Hulmar, Nissel



BERUF

Im nächsten Schritt wählst du einen Beruf für deinen Charakter. Alle Spielercharaktere sind Abenteurer, aber du hast die eine oder andere Sache gelernt, bevor das Spiel beginnt. Die Wahl des Berufs legt viel über deinen Charakter fest.

Dein Beruf beeinflusst deine Attribute, deine Fertigkeiten, deine Startausrüstung und die speziellen Talente, die du erlernen kannst.

Acht Berufe stehen zur Wahl, die alle auf den folgenden Seiten beschrieben werden. Bei jedem Volk ist eine Liste typischer Berufe aufgeführt, aber du kannst jeden Beruf wählen, der dir gefällt.





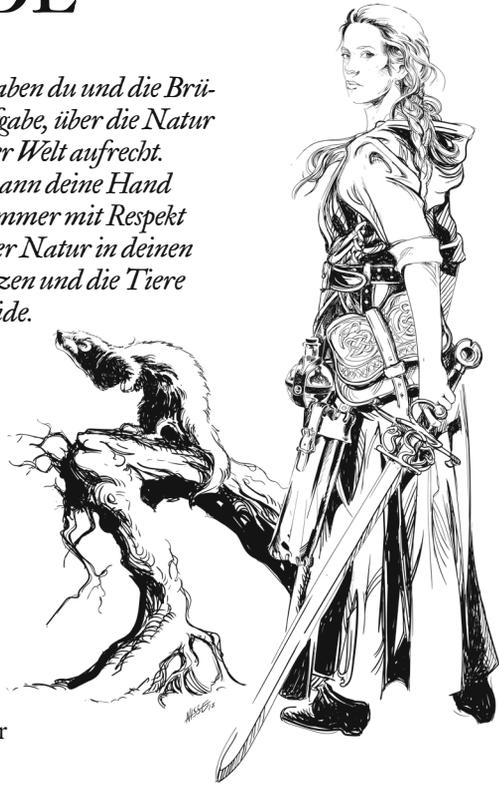
DRUIDE

Seit der Gott Lehm die Welt geformt hat, haben du und die Brüder und Schwestern deines Ordens die Aufgabe, über die Natur zu wachen. Du hältst das Gleichgewicht der Welt aufrecht. Je nachdem, was die Situation erfordert, kann deine Hand sanft oder grausam sein, aber du handelst immer mit Respekt und urteilst gerecht. Du hältst die Macht der Natur in deinen Händen – die Erde, das Wetter, die Pflanzen und die Tiere gehorchen deiner Stimme. Du bist ein Druid.

HAUPTATTRIBUT: Verstand

FERTIGKEITEN: Ausdauer, Überleben, Menschenkenntnis, Heilen, Tierkunde

TYPISCHE SPITZNAMEN: Windwanderer, Rabenklaue, Waldbewohner



STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- ❖ Du bist edler als andere Personen und die Götter lieben dich mehr.
- ❖ Du spürst unnatürliche Phänomene vor allen anderen.
- ❖ Dämonen fürchten dich instinktiv.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ❖ Du liebst es, im Schlamm zu wühlen und Dinge zu essen, die kein anderer anrühren würde.
- ❖ Da jeder und alles zu Lehms Schöpfung gehört, hast du keinen Respekt für das Eigentum anderer.
- ❖ Du bist ein moralisierender Besserwisser, der denkt, dass er jederzeit den Willen der Götter kennt.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ... versteht ihre Rolle in der Welt nicht. Du wirst sie führen, aber nicht lehren.
- ... wird von dunklen Künsten angezogen und muss überwacht werden. Falls nötig, ist es deine Aufgabe, sie aufzuhalten.
- ... ist eine schlanke Eiche, die zu etwas Großem heranwachsen kann, wenn sie die nötige Unterstützung erhält.

AUSRÜSTUNG

Stab oder Messer, ein Gegenstand deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W6 Silbermünzen.

Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W8



KÄMPFER

Seit du dich zurückerinnern kannst, bist du dem Weg des Schwertes gefolgt. Hast das Blut zahlloser Feinde von deiner Klinge gewaschen. Hast gespürt, wie die Wunden auf deinem Körper zu hässlichen Narben verbeilten. Du fürchtest den Kampf – und doch gehst du ihn herbei. Deine Aufgabe ist es, deine schwächeren Freunde vor allen Feinden zu beschützen, und du nimmst diese Aufgabe sehr ernst – aber in Wahrheit lebst du für den Rausch des Kampfes selbst. Wenn der Kampf vorbei ist, säuberst du deine Klinge und machst dich für die nächste Schlacht bereit. Du bist ein Kämpfer.



HAUPTATTRIBUT: Stärke

FERTIGKEITEN: Kraft, Nahkampf, Handwerk, Bewegungen

TYPISCHE SPITZNAMEN: Totengräber, Grimmklaue, Eisenstiefel

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- ❖ Du ziehst dich niemals aus einem Kampf zurück.
- ❖ Du kannst jede Verletzung aushalten.
- ❖ Du betrügst niemals deine Freunde.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ❖ Manchmal verfallst du dem Alkohol, um die Erinnerungen an all jene auszulöschen, die du getötet hast.
- ❖ Ingeheim bereitet es dir Freude, anderen Schmerzen und Verletzungen zuzufügen.
- ❖ Einmal hast du einen Rostbruder getötet und jetzt jagen sie dich.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ... ist das schwächste Glied der Gruppe. Kannst du sie stärker machen?
- ... hat dein Leben mehrmals gerettet. Wie kannst du das zurückzahlen?
- ... ist unheimlich. Sie führt nichts Gutes im Schilde.

AUSRÜSTUNG

Eine Einhandwaffe nach Wahl, verstärkte Lederrüstung, ein Gegenstand deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W6 Silbermünzen.

Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W6



JÄGER

Die Wildnis ist deine Heimat. In den Wäldern und Bergen, in der offenen Steppe und an den Flussbiegungen – hier findest du inneren Frieden. Die Leute sagen, dass die Wildnis gefährlich ist, dass sie böse ist. Zugegeben, du hast die Monster gesehen, die dieses Land durchstreifen. Aber du weißt, wie man sich unsichtbar und lautlos bewegt und wie man effektiv tötet, falls es notwendig ist. Und wenn du deine Beute zum Lager bringst und es Zeit ist, zu essen, beschwert sich niemand. Du bist ein Jäger.



HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit, Bewegen, Fernkampf, Auskundschaften, Überleben

TYPISCHE SPITZNAMEN: Wolfstöter, Pfadfinder, Roter Fuchs



STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- ❖ Du kannst wochenlang allein in der Wildnis überleben.
- ❖ Dein Pfeil verfehlt niemals sein Ziel.
- ❖ Die Tiere des Waldes sind deine Freunde und wollen dir nichts Böses.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ❖ Du fühlst dich unwohl, wenn du unter Leuten bist, und ziehst es vor, alleine zu sein.
- ❖ Die alte Wunde von der Klaue einer dämonischen Bestie ist nie richtig verheilt.
- ❖ Einmal hast du einen verwundeten Freund zum Sterben in den Wäldern zurückgelassen, um dich selbst zu retten

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ... macht ganz schön viel Lärm. Bleib fern von ihr.
- ... hat immer Hunger und isst alles Essen, das du findest.
- ... hat keinen Respekt für die Natur und ihre Kreaturen.

AUSRÜSTUNG

Bogen oder Schleuder, zwei Gegenstände deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W6 Silbermünzen.

Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W6, Pfeile W10



BARDE

Wenn der Weg weit ist, wenn der Wind heult oder die Nacht finster ist, braucht jeder ein Licht in der Dunkelheit. Eine Erinnerung an vergangene Heldentaten oder Schätze, die darauf warten, gefunden zu werden. Ob durch Gesang, Poesie oder Prosa: Deine Aufgabe ist es, ein wenig Hoffnung und Freude am Lagerfeuer zu verbreiten. Du bist in der Lage, die Herzen deiner Freunde mit Tapferkeit und Hoffnung zu erfüllen. Und falls ihr alle eines Tages eurem letzten Schicksal entgegentretet, werden deine Chroniken die Geschichte eurer Abenteuer erzählen. Du bist ein Barde.



HAUPTATTRIBUT: Empathie

FERTIGKEITEN: Wissen, Menschenkenntnis, Manipulation, Darbietung, Heilen

TYPISCHE SPITZNAMEN: Silberzunge, Verführer, Madrigal

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- ❖ Deine Lieder erwärmen selbst die kältesten Herzen.
- ❖ Du erinnerst dich an alle Geschichten und Legenden der Verbotenen Lande.
- ❖ Deine Freunde vertrauen dir ihr Leben an.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ❖ Du bist von Zweifel geplagt und glaubst nicht an die Lieder, die du singst.
- ❖ Du bist insgeheim in einen NSC oder einen anderen SC verliebt.
- ❖ Du hast den Rostbrüdern einst als Hofnarr gedient, konntest aber entkommen.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ... ist die Heldin deiner Chronik, weiß das aber noch nicht.
- ... versteht nicht, was gut für sie ist, und braucht deine Führung.
- ... ist dem Untergang geweiht. Es ist nur eine Frage der Zeit.

AUSRÜSTUNG

Laute oder Flöte, Messer, ein Gegenstand deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W8 Silbermünzen.

Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W6



HÄNDLER

Verhandeln, billig kaufen und teuer verkaufen, zwei Silbermünzen in drei verwandeln, das war immer dein Weg, um zu überleben. Während der Blutnebel schwer über dem Land lag, war der Handel zwischen den Dörfern stark eingeschränkt. Jetzt ist der Nebel verschwunden und die Verbotenen Lande und ihre Schätze warten auf dich – um sie für dich selbst zu nehmen, oder um sie zu kaufen und dann an den Höchstbietenden zu verkaufen. Du bist ein Händler.



HAUPTATTRIBUT: Empathie

FERTIGKEITEN: Handwerk, Fingerfertigkeit, Auskundschaften, Menschenkenntnis, Manipulation

TYPISCHE SPITZNAMEN: Goldzahn, Silberlächeln, Der Ehrliche

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- ❖ Du hast einen ehrlichen Blick.
- ❖ Du kannst jeden dazu bringen, dir zu vertrauen.
- ❖ Wenn du Gold riechst, kann dich nichts davon abhalten, es in die Finger zu bekommen.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ❖ Du schuldest einer mächtigen Person Silbermünzen. Eine Menge Silbermünzen.
- ❖ Du hast einen Rostbruder betrogen – und jetzt wollen sie Rache.
- ❖ Du vertraust niemandem und glaubst, dass alle nur dein Geld wollen.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ... schuldet dir Silber, scheint es aber nicht zurückzahlen zu wollen.
- ... hat einmal dein Leben gerettet. Was will sie als Wiedergutmachung?
- ... ist dein Weg zu Reichtum und Ruhm. Bleib nah bei ihr.

AUSRÜSTUNG

Messer, drei Gegenstände deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W12 Silbermünzen.

Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W8



REITER

In den Legenden heißt es, dass die Tiere einstmals die Menschen verspotteten, weil diese nur zwei Beine hatten. Aus diesem Grund haben sich deine Vorfahren mit den Pferden der großen Ebenen verbündet. Jetzt verfügt ihr gemeinsam über sechs Beine – und zwei Hände, um Speer und Bogen zu führen. Du reitest schneller als alle anderen, du schlägst zu und bist verschwunden, bevor der Feind bemerkt, was geschehen ist. Du liebst die offenen Ebenen und das feurige Blut der Aslene in deinen Adern. Du bist ein Reiter.

HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit

FERTIGKEITEN: Ausdauer, Nahkampf, Fernkampf, Überleben, Tierkunde

TYPISCHE SPITZNAMEN: Speerfalke, Schwarze Mähne, Windreiter



STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- ❖ Aslenen sind edler als andere Menschen.
- ❖ Auf deinem Pferd bist du schneller als der Wind.
- ❖ Ob im Sattel oder nicht, du verlierst nie das Gleichgewicht.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ❖ Du magst es, Dinge in Brand zu setzen – angeblich im Namen Horns, aber dir gefällt es auch.
- ❖ Dein Pferd ist dir wichtiger als jeder Mensch. Andere können eure Verbindung nicht verstehen.
- ❖ In engen, geschlossenen Räumen verfallst du in Panik.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ... hat die Seele eines Sklaven und muss befreit werden.
- ... ist ein loyaler Freund, für den du dein Leben geben würdest, wenn es dazu kommt.
- ... zeigt dir keinen Respekt. Du musst ihr früher oder später eine Lektion erteilen.

AUSRÜSTUNG

Ein Reitpferd (aus dem Kartenset für *Die Verbotenen Lande*, falls vorhanden), Speer oder Handaxt, Kurzbogen oder Schleuder, ein Gegenstand deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W6 Silbermünzen.

Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W8, Pfeile W10



SCHURKE

Niemand wird dir jemals einfach geben, was du dir wünschst. Um deinen Willen zu bekommen, musst du es dir selbst nehmen. Diese Lektion hast du schon früh gelernt und schon als Kind warst du sehr geschickt darin, andere von Besitztümern zu trennen, die du dringender brauchtest als sie. Früher haben die Leute auf dich gespuckt und dich getreten. Jetzt, als Abenteurer, die Verbotenen Lande vor dir, ist deine Kunst, sich leise im Schatten zu bewegen, auf einmal sehr begehrt. Du bist ein Schurke.



HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit

FERTIGKEITEN: Nahkampf, Heimlichkeit, Fingerfertigkeit, Bewegungen, Manipulation

TYPISCHE SPITZNAMEN: Halbfinger, Rotauge, Die Ratte

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- ❖ Niemand hat einen leiseren Gang als du.
- ❖ Du stichst nur von denen, die es verdienen.
- ❖ Niemand kann dich fangen

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ❖ Du stiehst zwanghaft Wertgegenstände, die dir ins Auge fallen.
- ❖ Einmal hast du etwas Wertvolles von einem Rostbruder gestohlen und jetzt will er Rache.
- ❖ Deine Börse ist meistens leer, denn du gibst die Silbermünzen so schnell aus, wie du sie bekommst.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ... verabscheut dich und was du tust. Sie glaubt, sie sei besser als du.
- ... behandelt dich wie ein Kind, das man zurechtweisen muss. Sehr lästig.
- ... schnappt sich immer den besten Schatz. Vielleicht solltest du ihr eine Lektion erteilen?

AUSRÜSTUNG

Dolch, zwei Gegenstände deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W10 Silbermünzen.

Ressourcenwürfel: Nahrung W6, Wasser W6



ZAUBERER

Sollen sie dich doch anstarren, voller Furcht und Abscheu. Sollen sie doch vor dir zurückweichen, voller Angst, deine dunklen Künste könnten sie verderben. Sie fürchten dich, aber sie brauchen dich. Wer sonst könnte die Natur selbst seinem Willen unterwerfen? Wer sonst könnte Feuer wüten, Wasser gefrieren und Erde beben lassen? Du, und nur du, hast hinter den Schleier der Welt und in das Zentrum des Seins geblickt. Dieser Einblick ist deine schwere Bürde, damit andere sie nicht tragen müssen. Du bist ein Zauberer.



HAUPTATTRIBUT: Verstand

FERTIGKEITEN: Handwerk, Fingerfertigkeit, Wissen, Menschenkenntnis, Manipulation

TYPISCHE SPITZNAMEN: Wurzelherz, Graumantel, Der Weise



STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- ❖ Du fürchtest nichts, denn du hast die Welt jenseits des Schleiers gesehen.
- ❖ Wer auch immer dich bedroht, wird einen schmerzhaften Tod sterben.
- ❖ Du hast viele Bücher gelesen und du kennst den Lauf der Welt.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- ❖ Visionen der Welt jenseits des Schleiers suchen dich heim.
- ❖ Dein Verlangen nach mehr magischer Macht ist stärker als alles andere.
- ❖ Zygofer der Zauberweber sucht dich in deinen Träumen heim und verlangt, dass du ihm dienst.



BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

... sieht dich immer schräg an und scheint Angst vor dir zu haben.

... weiß selbst nicht, wie stark sie im Inneren ist. Kannst du es ihr zeigen?

... zweifelt an deiner magischen Macht. Diese Närrin!

AUSRÜSTUNG

Stab oder Messer, ein Gegenstand deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W8 Silbermünzen.

Ressourcenwürfel: Nahrung W6, Wasser W8



ALTER

Im nächsten Schritt wählst du dein Alter. Viele Abenteurer verlassen ihr Dorf in jungen Jahren, aber manchmal sehen sich auch ältere Personen dazu gezwungen, in den Ruinen auf Schatzsuche zu gehen.

Das Alter wird in drei Kategorien aufgeteilt: jung, erwachsen und alt. Du kannst dein Alter frei wählen. Notiere es auf dem Charakterbogen. Die gewählte Alterskategorie beeinflusst deine Attribute, Fertigkeiten und Talente. Mehr darüber erfährst du unten.

Elfen altern nicht wie andere Lebewesen. Spieltechnisch gelten sie alle als erwachsen.

BEISPIEL

Die Spielerin Josie erstellt einen neuen Charakter. Sie entscheidet sich für eine erwachsene, halbfische Zauberin.



ATTRIBUTE

Deine Abenteurerin besitzt vier Attribute, die deine grundlegenden körperlichen und geistigen Fähigkeiten beschreiben. Deine Attribute werden verwendet, wenn du würfelst, um Handlungen innerhalb des Spiels durchzuführen, und geben auch an, wie viel



	ALTER						
	MENSCH	HALBELF	ZWERG	HALBLING	WOLFS- MENSCH	ORK	GOBLIN
Jung	16–25	16–30	20–40	16–25	13–20	13–20	16–25
Erwachsen	26–50	31–100	41–80	26–60	21–40	21–45	26–60
Alt	51+	101+	81+	61+	41+	46+	61+



Schaden du einstecken kannst, bevor du Gebrochen bist. Mehr darüber erfährst du in Kapitel 5.

STARTWERTE: Beim Erstellen deines Spielercharakters kannst du Punkte auf deine Attribute verteilen. Wie viele Punkte dir zur Verfügung stehen, hängt von deinem Alter ab – siehe die Tabelle unten. Du kannst auf ein einzelnes Attribut nicht weniger als 2 und nicht mehr als 4 Punkte verteilen. Du kannst jedoch 5 Punkte auf ein Attribut verteilen, das als „Hauptattribut“ bei deinem Volk oder deinem Beruf aufgeführt ist. Falls das gleiche Attribut sowohl bei Volk als auch bei Beruf aufgeführt ist, kannst du auf dieses Attribut bis zu 6 Punkte verteilen.

ALTER	ATTRIBUTSPUNKTE
Jung	15
Erwachsen	14
Alt	13

STÄRKE

Reine Muskelkraft und Ausdauer.

GESCHICKLICHKEIT

Körperkontrolle, Geschwindigkeit und motorische Fähigkeiten.

VERSTAND

Sinneswahrnehmung, Intelligenz und Vernunft.

EMPATHIE

Persönliches Charisma, Einfühlungsvermögen und die Fähigkeit, andere zu manipulieren.

BEISPIEL

Josie hat 14 Punkte für ihre Attribute zur Verfügung. Sie gibt ihrem Charakter Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 5 und Empathie 3.



FERTIGKEITEN

Deine Fertigkeiten sind das Wissen und die Fähigkeiten, die du im Laufe deines Lebens erworben hast. Sie sind wichtig, da sie – zusammen mit deinen Attributen – festlegen, wie effektiv du bestimmte Handlungen im Spiel durchführen kannst. Es gibt sechzehn Fertigkeiten, die in Kapitel 3 detailliert beschrieben werden. Sie haben eine Fertigungsstufe zwischen 0 und 5. Je höher die Stufe, desto besser.

KEINE FERTIGKEITSSTUFE? Du kannst immer auf eine Fertigkeit würfeln, selbst wenn du keine Stufe in dieser Fertigkeit hast – in diesem Fall verwendest du einfach nur das je-





weilige Attribut und die Ausrüstung. Mehr darüber, wie Fertigkeiten funktionieren, erfährst du im nächsten Kapitel.

STARTWERTE: Beim Erstellen deines Spielercharakters kannst du Punkte auf deine Fertigkeiten verteilen. Wie viele Punkte dir zur Verfügung stehen, hängt von deinem Alter ab – siehe die Tabelle unten. Du kannst auf jede Fertigkeit, die bei deinem Beruf aufgeführt ist, bis zu drei Punkte verteilen. Du kannst auf jede andere Fertigkeit bis zu einem Punkt verteilen. Deine Fertigungsstufen kannst du während des Spiels erhöhen (siehe Seite 39).

ALTER	FERTIGKEITSPUNKTE
Jung	8
Erwachsen	10
Alt	12

BEISPIEL

Josie hat 10 Fertigungspunkte zur Verfügung und gibt ihrer halbfischen Zauberin NAHKAMPF 1, HANDWERK 2, WISSEN 3, MENSCHENKENNTNIS 2 und MANIPULATION 2.



TALENTE

Talente sind Kniffe und Fähigkeiten, die dir im Spiel einen kleinen Vorteil verleihen. Sie sind stärker spezialisiert als Fertigkeiten und bieten dir so die Möglichkeit, deinen Charakter noch weiter zu verfeinern. Talente werden in Kapitel 4 beschrieben. Es gibt außerdem Talente für dein Volk und deinen Beruf. Zu Beginn des Spiels erhältst du folgende Talente,

abhängig von deinem Volk, deinem Beruf und deinem Alter:

- ❖ Dein Volkstalent
- ❖ Ein Berufstalent deiner Wahl
- ❖ Eine Anzahl allgemeiner Talente deiner Wahl basierend auf deinem Alter (siehe unten)

Jedes Talent (mit Ausnahme der Volkstalente) hat drei Stufen. Ein Talent beginnt zu Spielbeginn mit Stufe 1, aber du kannst auf ein allgemeines Talent verzichten, um das Spiel mit Stufe 2 in einem anderen Talent zu beginnen. Während des Spiels kannst du Talentstufen erhöhen und neue Talente erlernen.

ALTER	ALLGEMEINE TALENTE
Jung	1
Erwachsen	2
Alt	3

MAGISCHE TALENTE: Eine besondere Kategorie der Berufstalente sind magische Talente. Diese werden verwendet, um Zauber zu wirken. Sie stehen nur Druiden und Zauberern zur Verfügung. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

BEISPIEL

Josies Charakter erhält das Volkstalent DIE MACHT DES GEISTES und wählt das Berufstalent WEG DES BLUTES. Als Erwachsene erhält sie zwei allgemeine Talente. Eines verwendet sie, um ihre Stufe in WEG DES BLUTES auf 2 zu erhöhen, mit dem anderen kauft sie Stufe 1 des Talents BLITZSCHNELL.



STOLZ

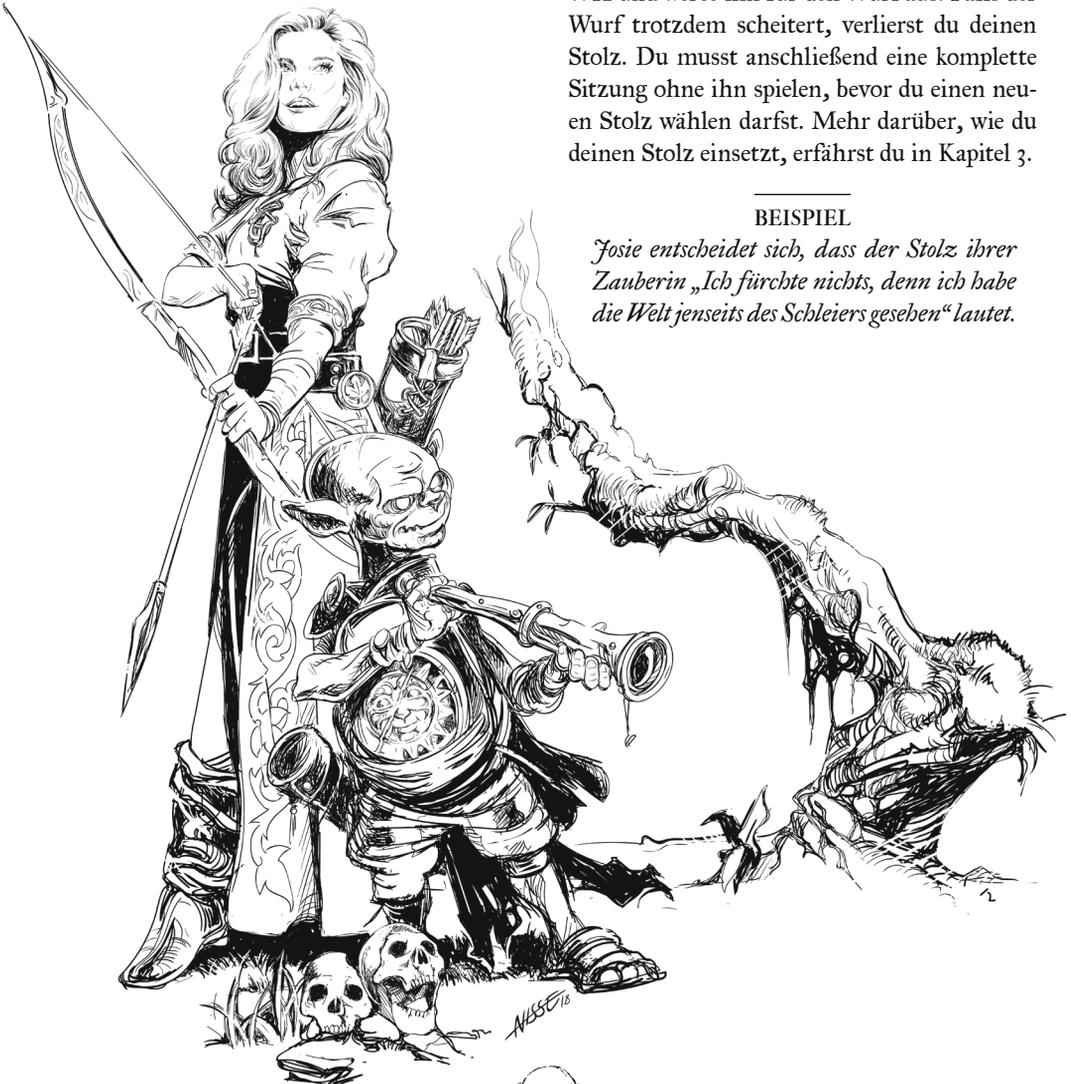
Abenteurer sind nicht wie andere Leute. Wer die Heimat und die Familie zurücklassen und den Weg des Schwerts beschreiten will, benötigt sowohl Tapferkeit als auch die Überzeugung, zu Höherem berufen zu sein. Im Spiel wird dies durch deinen Stolz dargestellt – etwas, das dir besonders viel bedeutet. Dies kann eine Fähigkeit sein, ein Ereignis aus dei-

ner Vergangenheit oder irgendetwas anderes. Bei deinem Beruf findest du drei Vorschläge, es steht dir jedoch frei, einen eigenen Stolz zu erfinden.

Einmal pro Spielsitzung kannst du deinen Stolz aktivieren, falls ein Fertigkeitswurf scheitert, bei dem dein Stolz relevant ist. Die Spielleiterin hat das letzte Wort, sollte aber im Zweifel auf deiner Seite sein. Wenn du deinen Stolz aktivierst, würfle einen weiteren W_{12} und werte ihn für den Wurf aus. Falls der Wurf trotzdem scheitert, verlierst du deinen Stolz. Du musst anschließend eine komplette Sitzung ohne ihn spielen, bevor du einen neuen Stolz wählen darfst. Mehr darüber, wie du deinen Stolz einsetzt, erfährst du in Kapitel 3.

BEISPIEL

Josie entscheidet sich, dass der Stolz ihrer Zauberin „Ich fürchte nichts, denn ich habe die Welt jenseits des Schleiers gesehen“ lautet.





DIE VERBOTENEN LANDE

Halbelf VOLK

BERUF *Zauberin*

ATTRIBUTE

Stärke	3	
Geschicklichkeit	3	
Verstand	5	
Empathie	3	

ZUSTÄNDE

Müde

Durstig

Hungrig

Kalt

Kritische Verletzungen:

Nirmena

NAME

Stolz: Ich fürchte nichts, denn ich habe die Welt jenseits des Schleieters gesehen

Dunkles Geheimnis: Mein Verlangen nach mehr magischer Macht ist stärker als alles andere

Alter: _____ Reputation: _____

ERSCHEINUNG

Gesicht: _____

Körper: _____

Kleidung: _____

HELM

SCHILD

TALENTE

Macht des Geistes	1
Weg des Blutes	2
Blitzschnell	1

RÜSTUNG

FERTIGKEITEN

Kraft (STÄRKE)	
Ausdauer (STÄRKE)	
Nahkampf (STÄRKE)	1
Handwerk (STÄRKE)	2
Heimlichkeit (GESCHICKL.)	
Fingerfertigkeit (GESCHICKL.)	
Bewegen (GESCHICKL.)	
Fernkampf (GESCHICKL.)	
Auskundschaften (VERSTAND)	
Wissen (VERSTAND)	3
Überleben (VERSTAND)	
Menschenkenntnis (VERSTAND)	2
Manipulation (EMPATHIE)	2
Darbietung (EMPATHIE)	
Heilen (EMPATHIE)	
Tierkunde (EMPATHIE)	

WAFFEN

BONUS	SCHADEN	REICHWEITE	ANMERKUNG

ERFAHRUNG

WILLENSKRAFT



DUNKLES GEHEIMNIS

Jeder Spielercharakter in *Die Verbotenen Lande* hat eine Geschichte. Viele der vielschichtigen Persönlichkeiten, die ihr Glück zwischen den Ruinen versuchen, haben eine wechselhafte Vergangenheit voller Aufregung und Gefahren hinter sich. Du bist eine dieser Personen. Dir ist vor Spielbeginn etwas geschehen, das Spuren hinterlassen hat oder das immer noch auf irgendeine Art und Weise bedrohlich ist. Dies nennt man Dunkles Geheimnis.

Bei jedem Beruf stehen drei Vorschläge für Dunkle Geheimnisse – wähle eines davon oder denk dir ein neues aus, wenn dir das lieber ist. Die Dunklen Geheimnisse von deinem und den anderen SC sind zunächst einmal Hilfsmittel für die Spielleiterin, um Geschichten zu erschaffen. Sie können aber auch beeinflussen, wie viele Erfahrungspunkte du nach einer Spielsitzung erhältst (S. 39).

BEISPIEL

Fosie beschließt, dass das Dunkle Geheimnis ihres Charakters „Mein Verlangen nach mehr magischer Macht ist stärker als alles andere“ lautet.



BEZIEHUNGEN

Als Abenteurerin suchst du nach Reichtümern in der Wildnis, aber du hast auch persönliche Beziehungen zu den anderen Spielercharakteren. Ihr seid nun schon eine Weile Teil der gleichen Abenteurergruppe und kennt euch recht gut. Wenn ihr eure Spielercharaktere erstellt, solltet ihr eure Beziehungen zu den anderen Spielercharakteren beschreiben, mit einem kurzen Satz, den ihr auf dem Charakterbogen notiert.

Bei jedem Beruf stehen einige Vorschläge. Ihr könnt sie als Inspiration für eure eigenen Ideen verwenden.

Eure Auswahl ist für die Spielleiterin wichtig, denn sie kann sie verwenden, um interessante Situationen im Spiel zu erschaffen



AUSRÜSTUNG

Die Reise durch die *Verbotenen Lande* erfordert die richtige Ausrüstung. Dörfer sind weit voneinander entfernt, und du musst in der Lage sein, alleine in der Wildnis zu überleben. Du musst alle Gegenstände, die dein Charakter bei sich trägt, auf dem Charakterbogen aufschreiben. Notiere einen Gegenstand pro Zeile. Falls etwas nicht auf dem Charakterbogen steht, hast du es nicht dabei.

STARTAUSRÜSTUNG: Dein Beruf bestimmt, welche Ausrüstung du zu Spielbeginn wählen kannst. Du erhältst einen oder mehrere Gegenstände aus der Liste der Handelswaren auf S. 186 (allerdings keine SELTENEN Gegenstände). Falls bei deinem Beruf etwas steht wie „eine Waffe deiner Wahl“, wähle eine Waffe aus der Waffentabelle in Kapitel 5.

Zusätzlich erhältst du einen Rucksack und einen Wasserschlauch. Ausrüstung, die zum Tragen anderer Gegenstände verwendet wird, zählt nicht zu deiner Traglast und muss auch nicht notiert werden.

MÜNZEN

Das grundlegende Zahlungsmittel in den Verbotenen Landen sind Silbermünzen (oder einfach nur „Silber“, siehe Kasten auf dieser Seite). Kupfermünzen werden für kleinere Transaktionen verwendet, Goldmünzen für größere Summen. Zehn Kupfermünzen erge-



MÜNZEN IN DEN VERBOTENEN LANDEN

Silbermünzen sind das übliche Zahlungsmittel in den Verbotenen Landen. Es gibt keine Silberminen in diesem Land und niemand prägt hier Silbermünzen. Stattdessen werden alte und abgenutzte Münzen aus den Erlenkriegen verwendet. Selbst Kupfermünzen kommen aus Erlenland im Süden, sie werden aber selten verwendet: Das gemeine Volk tauscht üblicherweise direkt Dienstleistungen aus. Es gibt einige Goldvorkommen in den Verbotenen Landen und das Gold aus diesen Minen wird zusammen mit alten Goldmünzen für den Handel verwendet. Jeder, der mit Gold handelt, tut gut daran, das Gewicht der Münzen persönlich zu prüfen.

ben eine Silbermünze, zehn Silbermünzen ergeben eine Goldmünze.

Du würfelst einen Würfel, der durch deinen Beruf festgelegt wird, um zu sehen, wieviel Silber du zu Spielbeginn besitzt. Die Startausrüstung ist kostenlos, aber du kannst zusätzliche Ausrüstung zu Spielbeginn kaufen, wenn du willst.



TRAGLAST

Du kannst eine Anzahl von Gegenständen in Höhe deiner doppelten Stärke tragen. Für die Berechnung wird nur der Basiswert herangezogen, nicht der temporäre Wert, der durch Schaden verringert wurde (siehe S. 106).

SCHWERE & LEICHTE GEGENSTÄNDE

Ein Gegenstand, der als schwer bezeichnet wird, zählt als zwei gewöhnliche Gegenstände, benötigt also auf dem Charakterbogen zwei Zeilen statt einer Zeile. Auf der anderen Seite gibt es Gegenstände, die als leicht bezeichnet werden. Diese zählen als halber gewöhnlicher Gegenstand, du kannst also zwei von ihnen in eine Zeile schreiben.

WINZIGE GEGENSTÄNDE

Gegenstände, die noch kleiner als leicht sind, nennt man winzig. Sie sind so klein, dass sie die Traglast gar nicht beeinflussen. Die Faustregel ist: Wenn der Gegenstand in einer geschlossenen Faust verborgen werden kann, ist er winzig. Winzige Gegenstände werden auch auf dem Charakterbogen aufgeführt.

MÜNZEN: Einzelne Münzen zählen als winzig und belasten dich nicht. 100 Münzen zählen aber als leichter Gegenstand, 200 Münzen als gewöhnlicher Gegenstand und 400 Münzen als schwerer Gegenstand.

ÜBERLADEN

Du kannst zeitweise mehr Gegenstände tragen, als deine Traglast (Stärke x 2 Gegenstände) zulässt. In diesem Fall musst du auf **AUSDAUER** würfeln, wann immer du in einer Kampfrunde rennen (siehe S. 89) oder einen Tagesabschnitt



marschieren willst. Falls der Wurf scheitert, musst du entweder fallen lassen, was du trägst, bleiben, wo du bist, oder 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit hinnehmen und weitermachen.

REITTIERE

Wenn du ein Pferd oder ein anderes Reittier besitzt, kann es einige deiner Ausrüstungsgegenstände tragen. Das Tier kann eine Anzahl gewöhnlicher Gegenstände in Höhe seiner doppelten Stärke tragen und doppelt so viel, wenn du absteigst und es führst. Werte für typische Reittiere findest du auf S. 126 im *Spielleiter-Handbuch*. Auf der Rückseite deines Charakterbogens ist Platz für dein Reittier.



VERBRAUCHS- GÜTER

Verbrauchsgüter sind eine spezielle Kategorie von Gegenständen, dazu gehören Nahrung, Wasser, Pfeile und Fackeln. Bei dieser Ausrüstung zählst du keine einzelnen Gegenstände. Stattdessen wird jedes Verbrauchsgut mit einem Ressourcenwürfel von W6 bis W12 bewertet. Dieser gibt an, wie viel von dem Verbrauchsgut du bei dir trägst. Jede Art von Verbrauchsgut hat ein Feld auf dem Charakter-

bogen, in das du den Ressourcenwürfel eintragen kannst.

Jedes Mal, wenn du eine Ration Nahrung isst, eine Ration Wasser trinkst, einen Pfeil abschießt oder eine Fackel entzündest, würfelst du den Ressourcenwürfel für das Verbrauchsgut. Falls der Würfel eine 1 oder 2 ergibt, musst du den Ressourcenwürfel eine Stufe reduzieren – zum Beispiel von W8 auf W6. Falls du eine 1 oder 2 auf einem W6 würfelst, ist dein Vorrat vollständig aufgebraucht.

Die Ressourcenwürfel zu Spielbeginn sind bei jedem Beruf aufgeführt. Du würfelst sie nicht bei der Charaktererschaffung, sondern notierst einfach den Würfeltyp auf deinem Charakterbogen.

TRAGLAST: In Bezug auf Traglast zählt jeder Typ von Verbrauchsgut als ein Gegenstand, ganz gleich, wie hoch der Ressourcenwürfel ist. Wenn du deinen letzten Ressourcenwürfel für ein bestimmtes Verbrauchsgut verlierst, wird dieses nicht mehr in die Traglast mit eingerechnet.

VORRAT: Ein W12-Ressourcenwürfel ist die größte Menge eines Verbrauchsguts, die eine einzelne Person tragen kann. Natürlich ist es möglich, dass deine Gruppe auf einen größeren Vorrat stößt, zum Beispiel einen Wagen voller Essen. Dies wird in Verbrauchsgut-Einheiten gemessen (siehe unten).

FINDEN & KAUFEN: Falls du Verbrauchsgüter kaufst oder findest, werden diese in Einheiten gezählt (siehe die Ausrüstungsliste in Kapitel 9). Eine Einheit eines Verbrauchsguts erhöht deinen Ressourcenwürfel um eine Stufe.

TEILEN: Falls du einer anderen Person etwas von deinem Verbrauchsgut abgeben willst, erhöhst du einfach den Ressourcenwürfel des Empfängers um so viele Stufen, wie du deinen verringerst.





BEISPIEL

Fosie gibt ihrem Charakter einen Stab und eine Laterne. Sie würfelt einen W8 und erhält 5 Silbermünzen. Sie erhält einen W6-Ressourcenwürfel für Nahrung und einen W8 für Wasser. Der Charakter ihres Freundes hat einen W12-Ressourcenwürfel für Nahrung. Er reduziert seinen Würfel auf W10 und erhöht Fosies Würfel dadurch auf W8.

ERSCHEINUNG

Du kannst das Gesicht, den Körper und die Kleidung deines Charakters auf deinem Charakterbogen beschreiben. Berücksichtige dabei dein Volk, deinen Beruf und dein Alter. Auf dieser Basis wählst du eine beliebige Erscheinung, von der du denkst, dass sie zu deiner Abenteurerin passt.



NAME

Zu guter Letzt gibst du deiner Abenteurerin einen Namen. Bei jedem Volk (S. 14) steht eine Liste mit fünf männlichen und fünf weiblichen Namen, die für dieses Volk typisch sind. Wähle einen dieser Namen oder denke dir selbst einen aus.

SPITZNAMEN: In den *Verbotenen Landen* ist es üblich, einen Spitznamen anzunehmen, meistens einen, der etwas über dein Aussehen, deine Persönlichkeit oder deine persönliche Geschichte aussagt. Du kannst zu Spielbeginn einen Spitznamen wählen oder dir später einen aussuchen, wenn dir das lieber ist. Einige typische Spitznamen sind bei deinem Beruf aufgeführt.

BEISPIEL

Fosie nennt ihre Zauberin Nirmena.

ERFAHRUNG

Das Leben eines Abenteurers birgt zahlreiche Herausforderungen und falls du überlebst, kannst du dir sicher sein, dass du dich veränderst – und vielleicht ein oder zwei Dinge dabei lernst.

Die Dinge, die du während des Spiels gelernt hast, werden in Erfahrungspunkten (EP) gemessen. Du erhältst EP am Ende jeder Spielsitzung. Sprich mit den anderen Spielern darüber, was passiert ist. Für jede der folgenden Fragen, die du mit „Ja“ beantworten kannst, erhältst du einen EP:

- ❖ Hast du an der Spielsitzung teilgenommen? Du erhältst einen EP einfach, weil du da warst.
- ❖ Bist du während der Spielsitzung durch mindestens ein Hexfeld auf der Karte gereist, das du zuvor noch nicht besucht hattest?
- ❖ Hast du einen neuen Abenteuerschauplatz entdeckt?
- ❖ Hast du ein oder mehrere Monster besiegt?
- ❖ Hast du einen Schatz gefunden (1 Goldmünze oder mehr)?
- ❖ Hast du eine Anlage in deiner Festung errichtet?
- ❖ Hast du deinen Stolz aktiviert?
- ❖ Hast du unter deinem Dunklen Geheimnis gelitten?
- ❖ Hast du dein Leben für einen anderen SC riskiert?
- ❖ Hast du irgendeine außergewöhnliche Handlung durchgeführt?

Die SL hat das letzte Wort, wenn es darum geht, wie viele EP jeder Charakter erhält. Notiere die EP auf dem Charakterbogen.



EP AUSGEBEN

Du kannst deine EP ausgeben, um deine Fertigkeiten und Talente zu verbessern oder um neue zu erlernen. Das ist nur während eines Tagesabschnitts möglich, in dem du dich ausruhest oder schläfst (siehe S. 159).

FERTIGKEITEN: Um eine Fertigkeit um 1 Stufe zu verbessern, benötigst du EP in Höhe der nächsten Fertigungsstufe mal 5. Um zum Beispiel eine Fertigkeit von 2 auf 3 zu verbessern, benötigst du 15 EP. Du kannst eine Fertigkeit immer nur um eine Stufe auf einmal verbessern.

Eine neue Fertigkeit auf Stufe 1 zu erlernen kostet 5 EP. Du musst außerdem entweder die Fertigkeit während der Sitzung erfolgreich verwendet haben (ohne Fertigungsstufe) oder von einem Lehrer (mindestens Fertigungsstufe 1) einen Tagesabschnitt lang unterrichtet werden.

TALENTE: Eine Talentstufe um 1 zu erhöhen, kostet die angestrebte Stufe mal 3 an Erfahrungspunkten. Um zum Beispiel ein Talent von Stufe 1 auf Stufe 2 zu steigern, benötigst du 6 EP.

Ein neues Talent (Stufe 1) zu lernen kostet 3 EP. Dies erfordert außerdem einen Tagesabschnitt Übung und einen erfolgreichen Wurf auf Verstand. Du hast pro Tagesabschnitt einen Versuch. Wenn dir ein Lehrer das Talent beibringt, ist kein Wurf erforderlich. Du kannst keine Berufstalente anderer Berufe lernen, ebenso wenig wie fremde Volkstalente.

MAGIE: Um magische Talente zu entwickeln, solltest du einen Lehrer finden, dessen Talentstufe höher ist als deine. Ohne einen Lehrer verdreifachen sich die EP-Kosten, um ein magisches Talent zu steigern. Mehr über Magie findest du in Kapitel 6.



DEN CHARAKTER ENTWICKELN

Erfahrungspunkte sind nicht die einzige Art und Weise, wie sich dein Charakter während des Spiels verändert. Du kannst außerdem deinen Stolz, dein Geheimnis und deine Beziehung zu den anderen SC ändern.

DEINEN STOLZ ÄNDERN

Wenn du deinen Stolz während eines Fertigkeitwurfs aktivierst, dieser aber dennoch scheitert, musst du deinen Stolz sofort entfernen. Anschließend musst du eine vollständige Spielsitzung ohne Stolz spielen. Danach wählst du einen neuen Stolz. Mehr darüber, wie du deinen Stolz einsetzt, erfährst du in Kapitel 3.

DEIN DUNKLES GEHEIMNIS ÄNDERN

Falls du am Ende der Spielsitzung der Meinung bist, dass dein Dunkles Geheimnis nicht weiter von Bedeutung ist, kannst du es streichen und dir ein neues ausdenken. Vielleicht wurde dein Geheimnis enthüllt, oder die düstere Bedrohung ist vergangen. Überlege dir gemeinsam mit der Spielleiterin ein neues Dunkles Geheimnis. Falls möglich, verknüpfe das neue Dunkle Geheimnis mit einem Ereignis, das während des Spiels geschehen ist.

BEZIEHUNGEN ÄNDERN

Du hast am Ende jeder Spielsitzung die Möglichkeit, deine Beziehungen zu den anderen SC neu festzulegen, wie es dir passend erscheint.





REPUTATION

Als Abenteurerin in den *Verbotenen Landen* wird sich die Kunde deiner Taten weit verbreiten – falls du lange genug lebst. Dies spiegelt sich in deinem Reputation-Wert wider. Dieser legt fest, wie wahrscheinlich es ist, dass dich jemand erkennt, außerdem kann er soziale Konflikte beeinflussen.

Dein Reputation-Wert besagt nur, wie bekannt du bist – nicht, ob du gefürchtet oder bewundert wirst. Das hängt davon ab, für welche Taten du bekannt bist. Deine anfängliche Reputation hängt von deinem Alter ab (siehe Tabelle unten).

ALTER	ANFANGSREPUTATION
Jung	0
Erwachsen	1
Alt	2

WIEDERERKANNT WERDEN

Wenn du in eine neue Siedlung in den *Verbotenen Landen* kommst, gibt es eine Chance, dass die Leute dort von dir gehört haben. Hierzu musst du namentlich vorgestellt werden oder ein sehr markantes Äußeres haben.

Würfle eine Anzahl W6 in Höhe deines Reputation-Werts. Wenn du eine oder mehrere Sechsen würfelst (das X-Symbol auf dem Würfelset), ist dir dein Ruf vorausgeeilt und die Leute haben von dir und deinen Taten gehört. Ob sie darauf negativ oder positiv reagieren, ist abhängig von den Taten, für die du bekannt bist, und liegt im Ermessen der Spielleiterin.

VOLK: Wenn die Siedlung hauptsächlich von einem anderen Volk als deinem bewohnt wird, gilt deine Reputation als zwei Stufen niedriger als gewöhnlich.

GRUPPE: Wenn eine ganze Abenteurergruppe in einer Siedlung ankommt, wird nicht für jeden einzelnen SC gewürfelt. Stattdessen würfelt ihr nur für die Abenteurerin mit der höchsten Reputation. Der Wurf gilt dann für die gesamte Gruppe.

NSC können ebenfalls einen Reputation-Wert haben. Falls ihr einen solchen NSC trifft, wird auf die gleiche Art gewürfelt, um festzustellen, ob ihr von dieser Person bereits gehört habt.

MANIPULATION

Wenn du versuchst, jemanden zu **MANIPULIEREN**, kann dein Reputation-Wert den Ausgang beeinflussen. Mehr über Manipulation erfährst du in Kapitel 3.

WACHSENDE REPUTATION

Während des Spiels erhöht sich dein Reputation-Wert. Nach einer Spielsitzung, in der du eine oder mehrere großartige oder fürchterliche Taten vollbracht hast, Taten, von denen die Welt noch in Jahren sprechen wird, erhöht sich deine Reputation um 1 Punkt. Was als „großartige oder fürchterliche Tat“ gilt, liegt im Ermessen der Spielleiterin, aber hier sind einige Beispiele:

- ❖ Ein berühmter NSC wurde getötet oder vor dem sicheren Tod gerettet.
- ❖ Ein gefürchtetes Monster wurde erschlagen.
- ❖ Ein legendärer Schatz oder ein Artefakt wurde gefunden oder gestohlen.
- ❖ Die Tat hat die Gesamtsituation an einem Abenteuerschauplatz permanent verändert.
- ❖ Die Tat hat signifikante Auswirkungen für eine der wichtigen Mächtegruppen in den Verbotenen Landen.
- ❖ Ihr habt bestimmte Anlagen in eurer Festung errichtet (siehe S. 163).



FERTIGKEITEN

Die Lava fraß sich in seine Stelzen, und Berdes Angst ließ erst nach, als er die Kante erreichte. Der Dieb pfiff leise vor sich hin, streifte die glimmenden Überreste der Holzschube von den Füßen und drang tiefer in die Festung ein, ein Diener unter vielen, dessen Schritte ihn ruhig, aber zielstrebig in Richtung Schatzkammer führten.



Ein Rollenspiel ist ein Gespräch. Die Spielleiterin beschreibt die Szene, ihr beschreibt, wie sich eure Spielercharaktere verhalten, die SL beschreibt, wie etwaige NSC reagieren, ihr antwortet – und so weiter. So wird die Geschichte erzählt und schreitet voran. Früher oder später aber kommt es zu entscheidenden Momenten, zu einem Punkt, an dem es kein Zurück mehr gibt, zu einem Konflikt, den ein Gespräch allein nicht auflösen kann. Falls das geschieht, ist es an der Zeit, die Würfel herauszuholen und eine deiner Fertigkeiten zu benutzen.

WÜRFELN

Insgesamt gibt es sechzehn Fertigkeiten im Spiel, die alle später in diesem Kapitel beschrieben werden. Jede Fertigkeit ist mit einem der vier Attribute verknüpft: Stärke, Geschicklichkeit, Verstand und Empathie.

Wenn du eine Handlung durchführst, beschreibst du als erstes, was dein Spielercharakter tut oder sagt. Dann nimmst du eine Anzahl sechsseitiger Würfel in Höhe deiner

Fertigkeitsstufe plus deines aktuellen Wertes im verknüpften Attribut. Falls du irgendeine Form von hilfreicher Ausrüstung hast, erhältst du hiervon ebenfalls Bonuswürfel.

Dann würfelst du alle Würfel gleichzeitig.

SECHSEN SIND ERFOLGE

Um mit deiner Handlung Erfolg zu haben, musst du mindestens eine Sechs würfeln. Eine Sechs nennt sich Erfolg, und diese sind in den Regeln mit dem Symbol zweier gekreuzter Schwerter markiert: ✕. Falls du mehr als ein ✕ würfelst, kannst du damit zusätzliche Auswirkungen erzielen – das hängt von der Fertigkeit ab.

EINSEN SCHWÄCHEN DICH

Einsen können schlecht für dich sein. Sie können bedeuten, dass du Schaden, Erschöpfung oder Furcht erleidest oder dass deine Waffe beschädigt wird. Einsen haben bei deinem ersten Wurf keine Auswirkungen – das haben sie nur, wenn du beschließt, deinen Wurf zu strapazie-



ren (siehe unten). Eine Eins nennt man *Unheil*. Sie ist mit einem Totenschädel markiert: ☠.

VERSCHIEDENE FARBEN

Es kann wichtig sein, ob ein bestimmter Würfel zu deiner Fertigkeit, deinem Attribut oder deiner Ausrüstung gehört. Daher solltest du Würfel mit unterschiedlichen Farben verwenden. Die auf deinen Attributen basierenden Würfel nennt man Basiswürfel, die anderen nennt man Fertigkeitwürfel und Ausrüstungswürfel oder Waffenwürfel (speziell für Waffen).

VERBOTENE LANDE- WÜRFELSET

Es gibt ein aufwendig graviertes Würfelset speziell für Verbotene Lande. Das ✕-Symbol ist schon in diese Würfel eingraviert. Jedes Set besteht aus neun W6: vier Basiswürfel (weiß), drei Fertigkeitwürfel (braun) und zwei Waffenwürfel (schwarz). Hinzu kommen ein W8, ein W10 und ein W12. (Mehr über diese findest du später in diesem Kapitel.) Ihr könnt das Spiel mit einem dieser Sets spielen, mit zwei oder sogar drei könnte es sogar noch einfacher werden.

OHNE FERTIGKEIT WÜRFELN

Falls du in der benötigten Fertigkeit keine Fertigungsstufe besitzt, kannst du trotzdem würfeln. Du verwendest einfach deine Basiswürfel und etwaige Ausrüstungswürfel.

BEISPIEL

Fosies Zauberin Nirmena erkundet gemeinsam mit ihren Gefährten eine zerstörte Burg. Plötzlich erhebt sich ein untoter Gbul aus den Schatten und hebt sein rostiges Schwert zum Schlag. Nirmena flüchtet in Richtung eines Turms, um sich dort in Si-

cherbeit zu bringen, der Boden vor ihr ist jedoch eingestürzt. Sie entscheidet sich dazu, über die Kluft zu springen. Nirmena hat Geschicklichkeit 3, aber keine Fertigungsstufe in BEWEGEN. Sie verwendet für den Sprung also nur ihre Basiswürfel

DIE KUNST DES SCHEITERNS

Falls du keine ✕ erzielst, geht etwas schief. Aus irgendeinem Grund erreichst du dein Ziel nicht. Du kannst gerne mit Hilfe der SL beschreiben, weshalb der Versuch scheitert. Möglicherweise lässt sie einen fehlgeschlagenen Wurf noch weitere Konsequenzen haben, um die Geschichte möglichst dramatisch weiterzuführen.





Ein Scheitern heißt aber nicht unbedingt, dass die Geschichte ins Stocken gerät. Selbst wenn du scheiterst, geht es voran – vielleicht auf Kosten von Zeit, Risiko oder Silber, aber es geht weiter. Die SL hat das letzte Wort über die Konsequenzen eines Scheiterns in einer solchen Situation. Falls du aber wirklich Erfolg haben willst, hast du noch eine letzte Chance dazu: Du kannst den Wurf strapazieren.



DEN WURF STRAPAZIEREN

Falls du bei einem Würfelwurf wirklich Erfolg haben musst, kannst du den Wurf strapazieren. Das bedeutet, dass du alle Würfel nimmst,



WÜRFELT NICHT ZU OFT!

Erfolg in den *Verbotenen Landen* ist schwierig. Falls du nicht die richtige Ausrüstung oder Freunde hast, die dir helfen können, besteht immer das Risiko, spektakulär zu scheitern. Behaltet das im Kopf und würfelt nur, wenn es wirklich notwendig ist. Hebt euch die Würfelwürfe für dramatische Situationen oder schwere Herausforderungen auf. Bei anderen Gelegenheiten sollte die SL einfach zulassen, dass dir gelingt, was du versuchst.

TIERKUNDE



die keine Sechs (X) oder Eins (☠) erzielt haben, und sie erneut würfelst. Dadurch hast du nochmal die Chance, X zu würfeln.

Du kannst dir nicht aussuchen, welche Würfel du erneut würfelst. Wenn du den Wurf strapazierst, musst du alle Würfel neu würfeln, die keine X oder ☠ erzielt haben.

Du kannst Würfe auch noch nach einem erfolgreichen Wurf strapazieren, aber nur, wenn der Wurf eines weiteren X die Auswirkung deines Wurfes in irgendeiner Weise verbessern würde. Die SL hat dabei das letz-



te Wort. Einen Wurf zu strapazieren ist aber riskant – Details findest du weiter unten. Wie genau ein strapazierter Wurf in der Geschichte aussieht, hängt von der Handlung ab, die du durchführst. Es muss keine körperliche Anstrengung sein, es kann auch völlige geistige Konzentration oder ein Kampf mit deinen Gefühlen sein.

FERTIGKEITSWÜRFEL: Wenn du einen Wurf strapazierst, zählen Einser von Fertigkeitswürfeln nicht als ☠ und können wiederholt werden, auch wenn der Würfel eine Eins zeigt. Auf dem *Verbotene-Lande*-Würfelset taucht das ☠-Symbol daher bei den Fertigkeitswürfeln nicht auf.

AUSRÜSTUNGSWÜRFEL: Wenn du deinen Wurf strapazierst, musst du auch alle Waffen- oder Ausrüstungswürfel neu würfeln.

NUR EINMAL: Du kannst deinen Wurf nur einmal strapazieren. Falls es beim zweiten Versuch nicht klappt, musst du eben mit den Konsequenzen leben.

☠ WIRD AKTIVIERT

Wenn du an deine Grenzen gehst, gehst du die Gefahr ein, dich zu verletzen oder zu erschöpfen – oder deine Waffe zu zerstören. Nachdem du deinen Wurf strapaziert hast, sieh dir das Ergebnis der Würfel an. Beim ersten Wurf haben ☠ keine Auswirkung. Beim Strapazieren werden sie jedoch aktiviert – wobei es keine Rolle spielt, ob die ☠ beim ersten oder zweiten Wurf erzielt wurden.

- ❖ Du erleidest für jeden ☠ auf einem Basiswürfel einen Punkt Schaden auf das Attribut, das du verwendet hast (mehr über Schaden findest du in Kapitel 5).
- ❖ Für jeden ☠ auf einem Waffenwürfel wird der Waffenbonus um einen Punkt gesenkt (mehr darüber findest du unten).

WISSEN



BESCHREIBT, WAS IHR TUT

In *Verbotene Lande* erzählt ihr gemeinsam eine Geschichte. Ein Würfelwurf ist ein dramatischer Höhepunkt – zunächst solltest du beschreiben, was du versuchst, sodass jeder weiß, was auf dem Spiel steht. Dann würfelst du. Interpretiere das Ergebnis und beschreibe, was geschieht. Beschreibe, was du tust, was du sagst oder was du denkst. Wenn du deinen Wurf strapazierst, beschreibe, wie. Mach es selbst, warte nicht auf die SL – die SL sollte dich nur dann zurückhalten, wenn du im Vergleich zu den Würfelergebnissen übertreibst.



ERFOLGSWAHRSCHEINLICHKEIT

Wenn man viele Würfel würfelt, ist es schwierig, die Erfolgchance vorherzusagen. Die Tabelle unten zeigt die Chance auf Erfolg bei 1-10 Würfeln. Die dritte Spalte zeigt die Erfolgchance, falls du den Wurf strapazierst

WÜRFEL-ANZAHL	ERFOLGS-CHANCE	STRAPAZIERTER WURF
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

Denk daran, dass Fertigkeitwürfel nie als ☠ zählen (siehe oben).

WILLENSKRAFT

Dich an die Grenzen deiner Fähigkeiten zu bringen ist gefährlich, kann aber auch positive Auswirkungen haben – es gibt dir die Willenskraft, die du benötigst, um die mächtigen Völker- und Berufstalente einzusetzen. Mehr darüber findest du in Kapitel 4.

Für jeden ☠, den du beim Strapazieren auf deinen Basiswürfeln erzielst (Waffenwürfel zählen nicht), erhältst du zusätzlich zu dem Schaden, den du erleidest, einen Willenskraftpunkt (WP). Willenskraftpunkte benötigst du, um die mächtigen Völker- und Berufstalente einzusetzen.

Zusätzliche Willenskraftpunkte kannst du über eure Festung erhalten (siehe Kapitel 8). Notiere die Willenskraftpunkte auf deinem Charakterbogen. Du kannst nie über mehr als 10 WP verfügen.

DIE SPIELLEITERIN kann Würfel für NSC strapazieren, aber sie erhält niemals Willenskraftpunkte. Mehr darüber findest du in Kapitel 4 auf Seite 64.

BEISPIEL

Josie würfelt ihre drei Basiswürfel für Nirmenas Sprung. Keiner von ihnen zeigt ein ✘, und einer zeigt einen ☠. Nirmena stößt sich vom Rand der Kluft ab, mitten im Sprung wird ihr jedoch klar, dass es zu weit ist. Josie entscheidet sich, den Wurf zu strapazieren. Sie würfelt die zwei Basiswürfel erneut, die keinen ☠ ergeben haben. Einer von ihnen zeigt ein ✘! Nirmena streckt ihre Hand aus und schafft es gerade noch, sich am Rand der anderen Seite der Kluft festzubalten. Keuchend zieht sie sich in die Höhe. Für den Moment ist sie sicher. Wegen des erzielten ☠ erleidet sie 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit. Sie erhält außerdem einen Willenskraftpunkt



NUR EINE CHANCE

Grundsätzlich hast du bei jeder Handlung nur eine einzige Chance auf Erfolg. Sobald du gewürfelt hast – und den Wurf strapaziert hast –, darfst du nicht erneut würfeln, um das glei-



che Ziel zu erreichen. Du musst etwas anderes versuchen oder warten, bis sich die Umstände deutlich geändert haben. Oder du lässt es einen anderen Spielercharakter versuchen.

Diese Regel gilt nicht für den Kampf. Du kannst den gleichen Gegner wieder und wieder angreifen, bis er blutend am Boden liegt

GRUPPENWÜRFE

Wenn du dich einer Herausforderung gemeinsam mit deinen Gefährten stellst, würfelft ihr nicht einzeln. Stattdessen trifft ihr eine Auswahl, wer von euch am besten dafür geeignet ist, die Herausforderung anzunehmen. Die anderen können ihr helfen (siehe unten), falls es in dieser Situation relevant ist. Falls der Wurf scheitert, zählt das als Scheitern für euch alle – es darf nicht jeder einzeln versuchen.

Diese Regel gilt nicht für den Kampf. Jede Abenteurerin kann jeden Gegner angreifen.



FINGERFERTIGKEIT



MODIFIKATOREN

Manchmal können äußere Einflüsse dir dabei helfen, erfolgreich zu sein. Durch sie erhältst du zusätzliche Fertigkeitswürfel für deinen Wurf. In anderen Situationen wirst du in deiner Handlung beeinträchtigt. Dadurch erhältst du weniger Fertigkeitswürfel.

Ein Modifikator von +1 bedeutet, dass du einen zusätzlichen Fertigkeitswürfel würfelfst. Bei +2 würfelfst du zwei zusätzliche Fertigkeitswürfel – und so weiter. Ein Modifikator von -1 bedeutet, dass du einen Fertigkeitswürfel weniger würfelfst. Bei -2 würfelfst du zwei Fertigkeitswürfel weniger – und so weiter.

Modifikatoren beziehen sich immer nur auf Fertigkeitswürfel, niemals auf Basis- oder Ausrüstungswürfel.

Mehrere Modifikatoren können denselben Wurf beeinflussen. Zähl sie einfach zusammen. Ein Bonus von +2 und ein Malus von -1 ergeben einen Bonus von +1.

NEGATIVE WÜRFEL: Wenn du nach Anwendung aller Modifikationen null Fertigkeitswürfel übrig hast, würfelfst du einfach nur mit deinen Basis- und deinen Ausrüstungswürfeln. Falls du die Null unterschreitest, musst du die negative Zahl an Fertigkeitswürfeln würfeln. Diese Würfel nennen sich negative Würfel. Jede X auf einem negativen Würfel negiert ein X auf einem Basis- oder Ausrüstungswürfel. Wenn du den Wurf strapazierst, musst du auch die negativen Würfel neu würfeln (bis auf die, die bereits ein X zeigen, versteht sich).

Du kannst Modifikatoren auf verschiedene Art erhalten: durch Talente, durch besonders schwierige Handlungen oder durch die Hilfe anderer.





SCHWIERIGKEIT

Normalerweise beurteilt die SL nicht, wie schwierig eine Situation ist. Man würfelt nur bei Herausforderungen – Punkt. Manchmal möchte die SL aber vielleicht betonen, dass äußere Einflüsse dich an deiner Handlung hindern oder dir helfen. Hierfür kann folgende Tabelle als Richtlinie verwendet werden:

SCHWIERIGKEIT	MODIFIKATOR
Kinderspiel	+3
Unproblematisch	+2
Einfach	+1
Normal	0
Fordernd	-1
Schwierig	-2
Irrsinig	-3

In bestimmten Fällen werden Modifikationen auch durch die Regeln vorgegeben, zum Beispiel, wenn du sorgfältig mit einer Fernkampfwaffe zielst (siehe S. 98), auf weite Entfernung schießt oder in einer schlechten Verhandlungsposition bist, wenn du versuchst, jemanden zu manipulieren. Einige Talente können dir außerdem Boni in bestimmten Situationen geben.

HILFE VON ANDEREN

Andere SC oder NSC können dir dabei helfen, bei einem Wurf erfolgreich zu sein. Das muss sofort angekündigt werden, noch bevor du würfelst. Es muss außerdem in der Geschichte Sinn ergeben: Die helfende Person muss körperlich anwesend sein und die Möglichkeit haben, dich in deiner Handlung zu unterstützen. Die SL hat das letzte Wort.

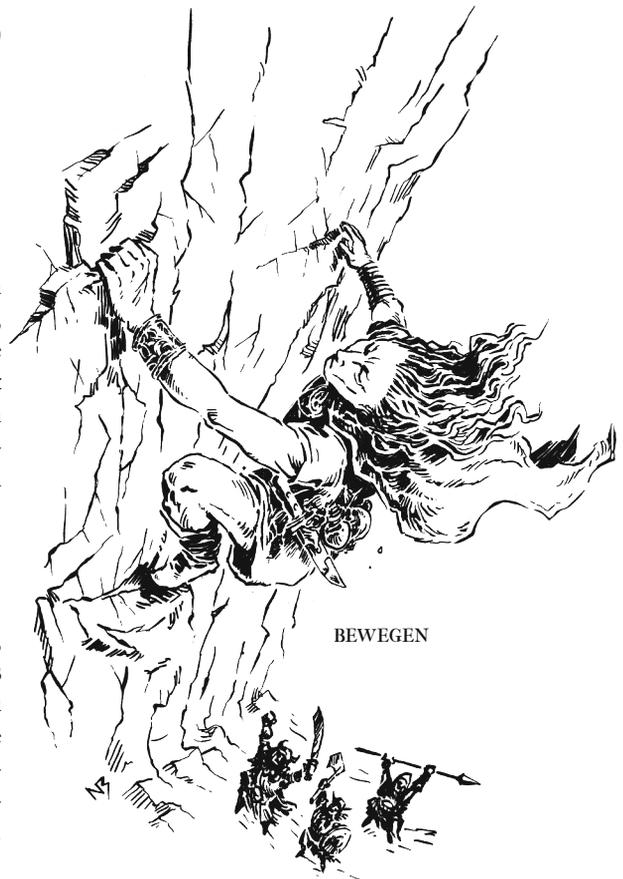
Für jede Person, die dir hilft, erhältst du einen Bonus von +1. Maximal können dir drei Personen bei einem einzelnen Wurf helfen. Der maximale Bonus durch Hilfe beträgt also +3.

Im Kampf zählt Hilfe als die gleiche Art von Aktion, die du unterstützt (schnell oder langsam).

NSC können sich gegenseitig genauso helfen. Eine einfache Möglichkeit, große Mengen an NSC in Konflikten zu verwalten, ist es, sie in Gruppen handeln zu lassen.

BEISPIEL

Nirmena versucht, dem Zwerg Tyrgar, einem ihrer Gefährten, beim Erklettern des





alten zerstörten Turms zu helfen. Tyrgar hat Geschicklichkeit 2 und Fertigungsstufe 2 in Bewegen. Er würfelt also zwei Basiswürfel und drei Fertigungswürfel (zwei für seine Fertigungsstufe und einen für die Hilfe durch Nirmena). Er würfelt ein ✘ und schafft es, hinaufzuklettern.

VERGLEICHENDE WÜRFE

Manchmal reicht ein ✘ nicht aus, um Erfolg bei einem Fertigungswurf zu haben. In einigen Fällen musst du deinen Gegner in einem vergleichenden Wurf schlagen. Um einen vergleichenden Wurf zu gewinnen, musst du Erfolg haben und mehr ✘ als dein Gegner würfeln. Jedes ✘ deines Gegners negiert eines deiner ✘. Nur du (der Angreifer) kannst deinen Wurf strapazieren.

Manchmal würfeln du und dein Gegner auf verschiedene Fertigkeiten, manchmal auf die gleiche. Vergleichende Würfe kommen häufig vor, wenn du MANIPULIERST oder HEIMLICHKEIT einsetzt, oder wenn jemand diese Fertigkeiten gegen dich verwendet. Die SL

kann außerdem vergleichende Würfe verlangen, wenn sie es als angemessen betrachtet, zum Beispiel KRAFT gegen KRAFT, um den Sieger im Armdrücken zu bestimmen.

BEISPIEL

Auf ihrem Weg durch den alten Turm erblickt Nirmena einen weiteren untoten Wächter. Sie versucht, sich an ihm vorbeizuschleichen, um in die uralte Bibliothek hinter ihm zu gelangen. Nirmena hat aktuell einen Geschicklichkeitswert von 2 und Fertigungsstufe 1 in HEIMLICHKEIT, also würfelt sie zwei Basiswürfel und einen Fertigungswürfel. Der Untote hat VERSTAND 1 und Fertigungsstufe 2 in AUSKUNDSCHAFTEN, also würfelt er einen Basiswürfel und zwei Fertigungswürfel. Nirmena erzielt ein ✘, der Wächter ebenfalls. Nirmena stolpert, aber Josie entscheidet sich, den Wurf zu strapazieren. Sie hat Glück und würfelt ein weiteres ✘! Es gelingt ihr, leise zu bleiben, sodass sie sich unbemerkt an dem untoten Wächter vorbeischieben kann



NSC UND FERTIGKEITEN

Nichtspielercharaktere verwenden Fertigkeiten genauso wie Spielercharaktere. Die SL würfelt für sie und genau wie Spielercharaktere können sie ihre Würfe strapazieren. Die SL muss allerdings nur für Handlungen würfeln, die einen SC direkt betreffen – zum Beispiel, falls der NSC einen Spielercharakter angreift oder versucht, ihn zu retten. Wenn ein NSC eine Handlung durchführt, die keinen SC direkt betrifft, kann die SL einfach ohne Würfelwurf entscheiden, was passiert.



DARBIEGUNG



AUSRÜSTUNG

Du kannst Ausrüstung einsetzen, um deine Chance auf einen Erfolg zu erhöhen. Ausrüstung ist zum Beispiel eine Waffe im Kampf, ein Seil beim Klettern oder ein altes Buch, um eine Legende zu verstehen. Ihr findet viele Waffen in Kapitel 5 und weitere Ausrüstungslisten in Kapitel 9.

Nützliche Ausrüstung gewährt euch Ausrüstungswürfel, den sogenannten Ausrüstungsbonus. In Bezug auf Waffen wird dies meist als Waffenwürfel und Waffenbonus bezeichnet. Du würfelst Ausrüstungswürfel zusammen mit deinen Basis- und deinen Fertigkeitwürfeln, sie gelten auf die gleiche Art: Sechser sind ✕.

ABNUTZUNG VON AUSRÜSTUNG

Wenn du Ausrüstung verwendest und den Wurf strapaziert, riskierst du, dass deine Ausrüstung beschädigt wird. Für jeden ☠, den du bei einem strapazierten Wurf mit den Ausrüstungswürfeln erzielst, sinkt der Ausrüstungsbonus um eins. Es funktioniert einfach nicht mehr so gut – eine Klinge wird stumpf, ein Seil zerfranst, die Seiten eines Buches zerfallen. Wenn der Ausrüstungsbonus null erreicht, ist der Gegenstand zerstört und kann nicht mehr verwendet werden, bis er repariert wurde.

Zum Glück kann beschädigte Ausrüstung aber repariert werden. Das erfordert ein paar Stunden Arbeit und einen erfolgreichen Wurf mit HANDWERK. Falls der Wurf erfolgreich ist, wird der Ausrüstungsbonus um eins pro ✕ wiederhergestellt, bis zu seinem ursprünglichen Wert. Falls der Wurf scheitert, wird der Ausrüstungsbonus dauerhaft auf den aktuellen Wert gesenkt. Falls der Ausrüstungsbonus auf null gesunken ist und der Reparaturversuch scheitert, ist der Gegenstand endgültig verloren. Die Reparatur fortschrittlicherer Gegenstände erfordert bestimmte Talente (siehe S. 73).

BEISPIEL

Nirmena verwendet ein Seil, um das nächste Stockwerk des Turms zu erklimmen. Dabei würfelt sie zwei Basiswürfel (Geschicklichkeit aktuell 2) und einen Ausrüstungswürfel (das Seil gewährt einen Bonus von +1). Sie hat ein bisschen Pech, der Wurf scheitert. Sie entscheidet sich, ihn zu strapazieren. Es gelingt ihr, den Turm zu erklettern, aber einer der Ausrüstungswürfel zeigt einen ☠. Das Seil schabt an einem scharfen Felsen entlang und zerreißt. Der Ausrüstungsbonus reduziert sich auf 0.



ARTEFAKT- WÜRFEL

Normalerweise erhältst du durch Ausrüstung nur W6 zu deinem Wurf hinzu. Es gibt aber meisterhaft gefertigte Artefakte und magische Gegenstände, die neben den üblichen Ausrüstungswürfeln noch einen zusätzlichen W8, W10 oder sogar einen W12 gewähren. Artefaktwürfel nutzen sich niemals ab. Einige dieser seltenen Gegenstände werden im Spielleiter-Handbuch beschrieben. Gegenstände mit Artefaktwürfeln werden in drei Kategorien unterteilt, abhängig von der Würfelart:

- ❖ W8: Machtvoll
- ❖ W10: Episch
- ❖ W12: Legendär

Wenn du einen Artefaktwürfel würfelst, gilt jedes Ergebnis von 6 oder mehr als ✕. Besonders hohe Ergebnisse zählen als mehrere ✕, siehe folgende Tabelle:



ERGEBNIS	W8	W10	W12
6	×	×	×
7	×	×	×
8	×	×	×
9	-	×	×
10	-	×	×
11	-	-	×
12	-	-	×

Bei den Würfeln des *Verbotenen-Lande-Würfels* ist die Anzahl × direkt auf die Würfel eingraviert.



KRAFT

STOLZ

Einmal pro Spielsitzung kannst du deinen Stolz (siehe Seite 34) einsetzen, wenn du bei einem Fertigkeitwurf scheiterst. Du kannst deinen Stolz selbst dann einsetzen, wenn du bereits gewürfelt und deinen Wurf strapaziert hast. Falls du deinen Stolz einsetzt, würfelst du einen W12 und fügst das Ergebnis einem Wurf hinzu.

Falls du trotz deines Stolzes scheiterst, musst du ihn streichen. Du musst eine vollständige Spielsitzung ohne Stolz weiterspielen, danach kannst du einen neuen wählen. Mehr über Stolz findest du in Kapitel 2.



FERTIGKEITEN

Dieser Abschnitt beschreibt die sechzehn Fertigkeiten des Spiels.

KRAFT (STÄRKE)

Du verwendest KRAFT, um etwas anzuheben, zu ziehen, zu drücken oder etwas festzuhalten. Falls du Erfolg hast, kannst du den Kraftakt durchführen.

AUSDAUER (STÄRKE)

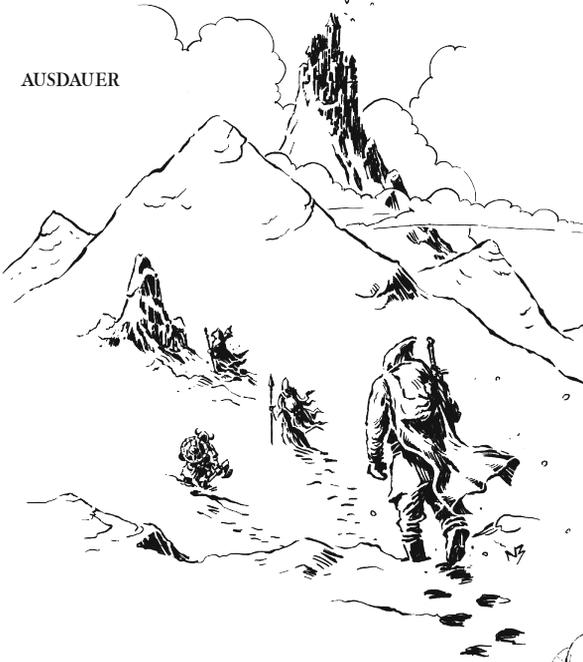
Wenn die Straße lang und unwegsam ist, wenn deine Beine dich nicht länger tragen wollen, würfle auf AUSDAUER. Diese Fertigkeit wird verwendet, wenn du trotz extremen Wetters marschierst oder bittere Kälte ertragen musst. Falls du Erfolg hast, beißt du die Zähne zusammen und kannst noch ein wenig weitermachen.



EINFACHE UND KOMPLEXE GEGENSTÄNDE

Alle Gegenstände im Spiel fallen in eine von zwei Kategorien: **EINFACH** oder **KOMPLEX**. **EINFACHE** Gegenstände sind Gegenstände, die jeder mit der Fertigkeit **Handwerk** herstellen und reparieren kann. **KOMPLEXE** Gegenstände benötigen bei der Herstellung und Reparatur bestimmte Talente. Jeder Gegenstand in der Ausrüstungsliste in Kapitel 9 ist entsprechend aufgeteilt und das benötigte Talent für **KOMPLEXE** Gegenstände ist bei jedem Eintrag aufgeführt.

AUSDAUER



NAHKAMPF (STÄRKE)

Als Abenteurer in den *Verbotenen Landen* ist es – unabhängig vom Beruf – wichtig, dass man sich mit einer Waffe in der Hand verteidigen kann. Am wichtigsten ist dies natürlich für einen Krieger. Würfle auf Nahkampf, wenn du mit einer Nahkampfwaffe oder deinen Fäusten angreifst oder parierst. Bei Erfolg triffst du deinen Gegner und richtest Waffenschaden an (siehe Seite 101). Mehr über Kämpfe findest du in Kapitel 5. Auch die Verwendung von Waffen wird dort beschrieben.

HANDWERK (STÄRKE)

In den *Verbotenen Landen* bist du oft darauf angewiesen, deine eigene Ausrüstung herzustellen und zu reparieren, wenn sie kaputtgeht. Hierfür benötigst du die Fertigkeit **HANDWERK**.

REPARIEREN: Einen zerstörten Gegenstand zu reparieren, erfordert einige Stunden und einen erfolgreichen **Handwerk-Wurf**. Ist der Wurf erfolgreich, ist der Gegenstand repariert. Falls der Gegenstand einen **Ausrüstungsbonus** hatte, wird dieser für jedes **X** um eins wiederhergestellt.

Der **Ausrüstungsbonus** kann den ursprünglichen Wert niemals überschreiten. Falls der Wurf



ROHSTOFFE

Rohstoffe werden in verschiedene Kategorien aufgeteilt und in Einheiten gezählt, zum Beispiel eine Einheit **EISEN** oder eine Einheit **STOFF**. Die Rohstoffe findest du in den Ausrüstungslisten in Kapitel 9.



scheitert, wird der Ausrüstungsbonus dauerhaft auf den aktuellen Wert gesenkt. Falls der Ausrüstungsbonus auf null gesunken ist und der Reparaturversuch scheitert, ist der Gegenstand endgültig zerstört. Die Reparatur komplexerer Gegenstände erfordert bestimmte Talente (siehe Kasten).

HERSTELLEN: Neue Gegenstände herzustellen ist wesentlich anspruchsvoller als bestehende zu reparieren. Genau wie die Reparatur erfordert dies einen **HANDWERK**-Wurf (und für komplexe Gegenstände das passende Talent), aber zusätzlich benötigst du die Rohstoffe, meist spezielle Werkzeuge und üblicherweise wesentlich mehr Zeit. Die Herstellung einiger Gegenstände ist sehr kompliziert, was den Wurf entsprechend modifiziert. Alle Voraussetzungen findest du in den Ausrüstungstabellen in Kapitel 9. Einige Rohstoffe sind selbst Gegenstände, die zunächst hergestellt werden müssen.

Falls dein Wurf erfolgreich ist, stellst du einen Gegenstand der gleichen **Qualität** wie in der Ausrüstungsliste her. Falls du scheiterst, ist der Gegenstand unbrauchbar, die Rohstoffe sind verbraucht und du musst deine Handwerksfertigungsstufe steigern oder eine Woche warten, bevor du erneut versuchen kannst, diesen Gegenstand herzustellen.

ZUSÄTZLICHE ZEIT: Wenn du dir bei der Herstellung eines Gegenstandes mehr Zeit lässt als erforderlich, kannst du deine Aussicht auf Erfolg erhöhen. Falls du doppelt so viel Zeit aufwendest, erhältst du einen Bonus von +1 auf den Wurf. Falls du viermal so viel Zeit aufwendest, erhältst du einen Bonus von +2. Du kannst durch zusätzliche Zeit keinen höheren Bonus als +2 erhalten.

MEISTERWERKE: Geschickte Handwerker können Gegenstände herstellen, die über das hinausgehen,

HEIMLICHKEIT IN DER GRUPPE

Wenn du und die anderen Abenteuerer gemeinsam Heimlichkeit verwenden, würfelt nicht jeder von euch auf die Fertigkeit. Stattdessen würfelt nur der SC mit dem niedrigsten Wert. Das Ergebnis gilt für die gesamte Gruppe.

was ein gewöhnlicher Handwerker schaffen kann. Mit Talenten kannst du Gegenstände herstellen, die bessere Werte haben als normale Gegenstände. Mehr findest du in Kapitel 4.

NEUE GEGENSTÄNDE

Du kannst auch Gegenstände herstellen, die nicht in den Waffen- und Ausrüstungslisten aufgeführt sind. Bestimme ihre Werte und Eigenschaften gemeinsam mit der SL. Die SL hat das letzte Wort.





HEIMLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

Häufig ist es eine gute Idee, Kämpfe zu vermeiden und sich stattdessen an einem Feind vorbeizuschleichen. Führe einen vergleichenden Wurf (siehe Seite 49) mit deiner HEIMLICHKEIT gegen das AUSKUNDSCHAFTEN deines Gegners durch. Falls du siegst, gelingt es dir, dich unbemerkt vorbeizuschleichen. Du kannst diese Fertigkeit auch verwenden, wenn du verborgen und unentdeckt bleiben willst, ohne dich zu bewegen. Eine dritte Einsatzmöglichkeit ist ein hinterhältiger Angriff (siehe S. 91).

BEWEGEN (GESCHICKLICHKEIT)

Wann immer du springen, klettern, rennen oder irgendeine andere Handlung durch-



führen willst, die Geschwindigkeit oder Körperkontrolle erfordert, würfelst du auf BEWEGEN. Du kannst BEWEGEN außerdem verwenden, um im Nahkampf auszuweichen und aus einer Auseinandersetzung zu fliehen (mehr darüber findest du in Kapitel 5).

FINGERFERTIGKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

Wenn du unbemerkt die Juwelen der Königin stehlen, ein Schloss knacken oder irgendeine andere Handlung durchführen willst, die Feinmotorik voraussetzt, würfelst du auf FINGERFERTIGKEIT.

FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)

Mit Pfeil und Bogen, einer Schleuder oder einem simplen Stein kannst du Feinde schon aus der Ferne aufhalten, ohne dir die Hände schmutzig machen zu müssen. Würfle auf FERNKAMPF, falls du mit einer Fernkampfwaffe schießen oder etwas auf einen Feind werfen willst. Bei Erfolg triffst du dein Ziel und richtest bei ihm Waffenschaden an (siehe Seite 101). Mehr über Kämpfe mit Fernkampfwaffen findest du in Kapitel 5.

AUSKUNDSCHAFTEN IN DER GRUPPE

Wenn du und die anderen Abenteurer gemeinsam Auskundschaften verwenden, würfelt nicht jeder von euch auf die Fertigkeit. Stattdessen würfelt nur der SC mit dem höchsten Wert. Das Ergebnis gilt für die gesamte Gruppe.



AUSKUNDSCHAFTEN (VERSTAND)

Abenteurer in den Verbotenen Landen müssen immer auf der Hut sein – sonst leben sie nicht lange. Nutze deine AUSKUNDSCHAFTEN-Fertigkeit, um zu bemerken, wenn sich jemand an dich anschleicht (vergleichender Wurf, siehe oben).

Du kannst diese Fertigkeit auch einsetzen, wenn du etwas oder jemanden in der Ferne siehst und Details erkennen willst. Bei einem Erfolg kannst du mehr erkennen und feststellen, ob es eine Gefahr ist oder nicht. Die SL entscheidet, was genau du siehst.



VERWENDE AUSKUNDSCHAFTEN NICHT, UM VERBORGENES ZU FINDEN

Die Fertigkeit AUSKUNDSCHAFTEN wird nicht eingesetzt, um verborgene Dinge wie Geheimtüren oder versteckte Hinweise zu finden. Wenn du beschreibst, wie dein SC am richtigen Ort sucht, sollte die SL dich einfach das entdecken lassen, was es dort zu finden gibt – falls es überhaupt gefunden werden kann.



FERNKAMPF

HEIMLICHKEIT



WISSEN (VERSTAND)

Mythen und Legenden sind nicht nur Geschichten, die man sich am Lagerfeuer erzählt. Sie enthalten oft auch wichtige Informationen über die Verbotenen Lande, die über Generationen weitergegeben wurden. Würfle auf WISSEN, wenn du mehr über einen Abenteuerschauplatz, einen wichtigen NSC oder ein Artefakt wissen willst. Bei Erfolg erinnerst du dich an eine Legende darüber (siehe Seite 6). Einige Legenden sind als vorgefertigte Handouts verfügbar.

ÜBERLEBEN (VERSTAND)

Die Verbotenen Lande sind gefährlich, voller wilder Bestien, die das Land durchstreifen. Die Unwissenden können ihr Leben dadurch verlieren, dass sie den falschen Weg durch die Wälder wählen oder aus der falschen Quelle trinken. Während der Reise durch die Wildnis würfelst du in verschiedenen Situationen auf ÜBERLEBEN. Mehr findest du in Kapitel 7.





KEINE GEDANKENKONTROLLE

Wenn du jemanden **MANIPULIERST**, übernimmst du damit nicht die Kontrolle über seinen Geist. Die Sache, von der du dein Gegenüber versuchst zu überzeugen, muss wenigstens halbwegs vernünftig sein, ansonsten kann die SL es einfach verbieten.

MENSCHENKENNTNIS (VERSTAND)

Für eine Abenteurerin kann es wichtig sein, andere Personen einschätzen und Lüge und Verrat durchschauen zu können. Falls jemand versucht, dich zu **MANIPULIEREN** (vergleichender Wurf), würfelst du auf **MENSCHENKENNTNIS**. Mehr findest du weiter unten.

Du kannst diese Fertigkeit auch einsetzen, um etwas über die Gefühlslage eines



MANIPULATION

AUSKUNDSCHAFTEN



NSC herauszufinden. Dazu musst du in der Nähe des **NSC** sein und ihn einige Minuten lang beobachten. Falls dein Wurf erfolgreich ist, teilt dir die SL mit, welches das stärkste Gefühl des **NSC** ist – zum Beispiel Hass, Furcht, Abscheu oder Liebe.

MANIPULATION (EMPATHIE)

Das Leben in den Verbotenen Landen ist blutig, aber häufig kannst du dein Ziel auch ohne Gewalt erreichen – durch Schmeicheleien, Drohungen oder vernünftige Argumente. Es gibt viele Wege, wie du eine andere Person dazu bringen kannst, die Dinge wie du zu sehen.

Führe einen vergleichenden Wurf (siehe Seite 49) mit deiner **MANIPULATION** gegen **MENSCHENKENNTNIS** deines Gegenübers durch. Deine Erfolgsaussichten werden dabei sowohl von deiner Verhandlungsposition als auch durch deine Reputation beeinflusst (siehe Seite 41).

Bei Erfolg muss dein Gegenüber entweder tun, was du verlangst, oder dich sofort körperlich angreifen.

Auch wenn dein Gegenüber sich dazu entscheidet, deine Forderung zu erfüllen, verlangt er möglicherweise eine Gegen-



leistung. Die SL entscheidet, was das genau bedeutet, aber die Forderung sollte so vernünftig sein, dass du sie erfüllen kannst. Ob du das Angebot annimmst oder nicht, liegt bei dir.

MANIPULIERT WERDEN: NSC oder andere SC können dich **MANIPULIEREN**. Falls ihr Wurf erfolgreich ist, musst du angreifen oder irgendeine Form von Handel anbieten. Dann liegt es an der SL (oder dem anderen Spieler), ob dein Gegenüber akzeptiert oder nicht.

HEILEN (EMPATHIE)

Die Verbotenen Lande sind gefährlich. Als Abenteurerin gehst du immer die Gefahr ein, dass du oder deine Freunde früher oder später verletzt werden könnten. Dann ist die Fertigkeit **HEILEN** sehr nützlich. Sie kann auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden:

ERHOLUNG: Eine Person, die so viel Schaden auf Stärke oder Geschicklichkeit erlitten hat, dass das Attribut auf null gesenkt wurde, ist Ge-

ÜBERLEBEN



brochen und kann nicht weiter handeln. Wenn du die Fertigkeit **HEILEN** bei ihr einsetzt und Erfolg hast, kommt sie zurück auf die Beine und erhält sofort Punkte in dem Attribut in Höhe der erwürfelten \times zurück. Mehr über Schaden findest du in Kapitel 5.

LEBEN RETTEN: Das wichtigste Anwendungsgebiet von **HEILEN** ist die Erstversorgung und Lebensrettung einer gefallenen Gefährtin, die eine kritische Verletzung erlitten hat. Ein Scheitern bei diesem Wurf kann das Ende deines Patienten bedeuten, also sei vorsichtig! Mehr über kritische Verletzungen findest du auf Seite 110.

MENSCHENKENNTNIS





DARBIETUNG (EMPATHIE)

Gesang und Darbietung werden in den Verbotenen Landen hoch geschätzt. Das Land ist von Legenden und Mythen durchdrungen, die von den Bewohnern über Generationen weitergegeben wurden. Die Fertigkeit DARBIETUNG kann auf unterschiedliche Arten eingesetzt werden.

ERHOLUNG: Falls der Verstand oder die Empathie einer Gefährtin Gebrochen wurde, kannst du sie mit DARBIETUNG wieder auf die Beine bringen, genau wie HEILEN zur Erholung von Stärke und Geschicklichkeit. Die Person erhält sofort Punkte in dem Attribut in Höhe der erwürfelten \times zurück. Mehr darüber findest du in Kapitel 5.

FEINDE VERSPOTTEN: Du kannst eine langsame Aktion (siehe Seite 86) einsetzen, um einen Feind im Kampf zu verspotten. Der Feind muss innerhalb kurzer Reichweite zu dir sein und in der Lage sein, deine Sprache zu verstehen. Du kannst keine Monster oder Tiere verspotten. Führe einen vergleichenden Wurf auf DARBIETUNG gegen Menschenkenntnis durch. Bei Erfolg kannst du eine der folgenden Auswirkungen wählen:

HEILEN



- ❖ Der Feind ist wütend und muss seinen nächsten Angriff auf dich richten, falls möglich.
- ❖ Der Feind ist abgelenkt und erhält einen Malus von -1 auf seinen nächsten Wurf. Falls du mehr \times erzielst als nötig, um den Wurf zu gewinnen, erhöht sich der Malus für jedes zusätzliche \times um -1.

Sei kreativ und schmücke deine Beleidigungen am Spieltisch aus!

TIERKUNDE (EMPATHIE)

Die Verbotenen Lande sind voller schrecklicher Bestien und Monster, aber es gibt auch zahlreiche gewöhnliche Tiere in den Wäldern, auf den Ebenen und in den Bergen. Diese können ebenfalls gefährlich sein. Tiere sind entweder wild oder zahm. Die Fertigkeit TIERKUNDE kann auf verschiedene Arten eingesetzt werden.

REITEN: Jeder Abenteurer kann auf einem Pferd oder einem anderen Reittier sitzen, ohne herunterzufallen, aber schwierigere Manöver erfordern einen Fertigkeitswurf. Wenn du auf dem Rücken eines Reittiers schwierige Sprünge oder andere Manöver durchführst, ersetzt du die Fertigkeit BEWEGEN durch TIERKUNDE. Du verwendest dabei die Geschicklichkeit des Reittiers als Basiswürfel, nicht deine EMPATHIE. Du kannst den Wurf strapazieren, riskierst dabei aber, dein Reittier zu erschöpfen.



ZAHME TIERE BEFEHLIGEN: Mit **TIERKUNDE** kannst du versuchen, ein zahmes Tier dazu zu bringen, dir zu gehorchen. Die Handlungen, die es durchführen soll, müssen einfach und innerhalb der normalen Verhaltensweise des Tiers sein. Die **SL** entscheidet, was möglich ist. Ein solcher Versuch erfordert mindestens einige Minuten.

WILDE TIERE ZÄHMEN: Falls du einem wilden Tier begegnest, kannst du versuchen, es von einem Angriff abzubringen, indem du ihm auf einer grundlegenden Ebene begegnest. Hierzu musst du innerhalb naher Reichweite oder näher sein und du musst dir der Anwesenheit des Tiers bewusst sein. Führe einen

vergleichenden Wurf auf **TIERKUNDE** gegen die **STÄRKE** des Tiers durch – große Tiere sind schwerer einzuschüchtern.

Wenn du mehr Zeit aufwendest, kannst du **TIERKUNDE** auch verwenden, um ein wildes Tier zu zähmen. Das Tier muss hierzu gefangen werden. Anschließend musst du so viele Würfe auf **TIERKUNDE** erfolgreich bestehen wie die **STÄRKE** des Tiers beträgt, verteilt über eine entsprechende Anzahl an Tagen. Für die Zähmung musst du jeden Tag einen Tagesabschnitt (siehe Seite 146) aufwenden, sonst beginnt der Prozess von vorne. Bedenke, dass du nur Tiere zähmen kannst, keine Monster (siehe Tabelle auf Seite 126 im *Spielleiter-Handbuch*).



TALENTE

Bredeman der Barde sang durch zerbrochene Zähne und Lippen, zur Freude seiner Häscher. Seine Stimme klang viel zu kräftig für seinen bageren Körper. Erst als Blut aus den Ohren der Krieger strömte und die Riesin Handra von ihrer Bank stürzte, begriff der Reiter, was gerade geschah. Doch da war es bereits zu spät.



Als Abenteurer in den Verbotenen Landen arbeitet ihr auf ein gemeinsames Ziel hin. Dennoch solltest du dir eine eigene Nische suchen, etwas, das kein anderer tun kann. Solche Kniffe und Fähigkeiten nennt man Talente. Talente können beeinflussen, wie du Fertigkeiten einsetzt, wie du dich von Schaden erholst oder dir sogar Handlungen erlauben, die für andere unmöglich sind.

ne Talente, erfordern aber auch den Einsatz von Willenskraftpunkten (WP). WP erhält man durch Fertigkeitwürfe (siehe S. 44).

STARTTALENTE

Zu Spielbeginn kannst du eine Anzahl Talente basierend auf deinem Volk, deinem Beruf und deinem Alter wählen. Mehr darüber findest du in Kapitel 2. Du kannst während des Spiels die Stufen deiner Talente erhöhen oder neue Talente erlernen.

TALENTARTEN

Es gibt drei Arten von Talenten: Volkstalent, Berufstalente und allgemeine Talente. Völker- und Berufstalente sind mächtiger als allgemei-





TALENTLISTE

VOLKSTALENT

Das Talent der Menschen: Anpassungsfähig

Das Talent der Elfen: Innere Ruhe

Das Talent der Halbelfen: Die Macht des Geistes

Das Talent der Zwerge: Felsbeißer

Das Talent der Halblinge: Schwer zu fassen

Das Talent der Wolfsmenschen: Jagdinstinkte

Das Talent der Orks: Unbezwingbar

Das Talent der Goblins: Nachtaktiv

DIE TALENTE DES DRUIDEN

Weg der Heilung

Weg der Gestaltwandlung

Weg der Hellsicht

DIE TALENTE DES KÄMPFERS

Weg der Klinge

Weg des Feindes

Weg des Schildes

DIE TALENTE DES JÄGERS

Weg des Pfeils

Weg des Tieres

Weg des Waldes

DIE TALENTE DES BARDEN

Weg des Lobgesangs

Weg des Liedes

Weg des Kampfschreis

DIE TALENTE DES HÄNDLERS

Weg des Goldes

Weg der Lügen

Weg der Vielen Dinge

DIE TALENTE DES REITERS

Weg des Gefährten

Weg des Ritters

Weg der Ebenen

DIE TALENTE DES SCHURKEN

Weg der Maske

Weg des Meuchlers

Weg des Gifts

DIE TALENTE DES ZAUBERERS

Weg des Bluts

Weg des Todes

Weg der Zeichen

Weg der Steine

ALLGEMEINE TALENTE

Axtkämpfer

Baumeister

Bedrohlich

Beidhändig

Berittener Kämpfer

Berserker

Blitzschnell

Bogner

Drachentöter



ALLGEMEINE TALENTE	ALLGEMEINE TALENTE
Fester Griff	Scharfschütze
Fischer	Schildkämpfer
Flinke Füße	Schlossknacker
Furchtlos	Schmerzresistent
Gerber	Schmied
Giftmischer	Schneider
Glückspilz	Schneller Schütze
Hammerkämpfer	Schnellziehen
Jagdmeister	Schwertkämpfer
Kaltblütig	Sechster Sinn
Koch	Seemann
Kräuterkundler	Speerkämpfer
Kundschafter	Standfest
Messerkämpfer	Sturmangriff
Packesel	Unbestechlich
Quartiermeister	Verteidiger
Raufbold	Wanderer
Scharfe Zunge	Wurfarm
Scharfrichter	

TALENTSTUFEN

Talente verfügen üblicherweise über drei Stufen. Bei jedem Talent ist beschrieben, was die einzelnen Stufen bedeuten und welchen Vorteil sie dir bieten. Falls du die Stufe eines Talents erhöhst, hast du auch weiterhin Zugriff auf die Effekte der niedrigeren Stufen.

Falls die Stufen eines Berufstalents unterschiedliche Effekte haben, kannst du immer nur einen WP für einen einzelnen Effekt gleichzeitig ausgeben. Ein Jäger mit Stufe 3 in WEG DES PFEILS beispielsweise kann *entweder* Rüstung ignorieren oder Schaden erhöhen – aber nicht beides im gleichen Angriff.

Es ist möglich, die Effekte verschiedener Talente in einer einzigen Aktion zu kombinieren. Falls du sowohl in DRACHENTÖTER als auch SCHWERTKÄMPFER auf Stufe 3 besitzt, kannst du zwei W8 zu jedem Schwertangriff gegen ein Monster hinzufügen.

TALENTE ENTWICKELN

Während des Spiels erhältst du EP, die du verwenden kannst, um die Stufe deiner Talente zu erhöhen oder neue Talente zu erlernen (siehe S. 39).



VOLKSTALENTE

Dein Volk verleiht dir ein besonderes Talent. Du besitzt es von Geburt an und kannst es nicht gegen ein anderes eintauschen. Du kannst niemals das Volkstalent eines anderen Volkes lernen. Volkstalente haben nur eine einzige Stufe.

DAS TALENT DER MENSCHEN: ANPASSUNGSFÄHIG

Menschen sind neu in den Verbotenen Landen und werden von anderen Völkern als Eindringlinge gesehen. Dennoch gibt es kein Volk, das sich so gut an neue Situationen und Lebensumstände anpassen kann wie die Menschen. Wenn du einen Willenskraftpunkt aus gibst, bevor du auf eine Fertigkeit würfelst, kannst du diesen Wurf auf eine beliebige andere Fertigkeit ablegen, um das gleiche Ergebnis zu erzielen. Du musst erklären können, wie du die gewählte Fertigkeit einsetzt. Die SL hat das letzte Wort, sollte aber großzügig sein.

DAS TALENT DER ELFEN: INNERER FRIEDE

Elfen haben eine Verbindung zu ihrer inneren Natur, die weit über die Vorstellung anderer Völker hinausgeht. Ihre Unsterblichkeit macht sie widerstandsfähiger als andere Völker gegenüber den Herausforderungen der Welt. Du kannst einen Willenskraftpunkt ausgeben, um in eine tiefe Meditation zu versinken. Diese hält für einen Tagesabschnitt an (siehe S. 146), in dem du nicht gestört werden darfst. Wenn du aus der Meditation erwachst, hast du sämtlichen erhaltenen Schaden auf allen Attributen sowie sämtliche kritische Verletzungen geheilt, außer abgetrennten Gliedmaßen.



DAS TALENT DER HALBELFEN: DIE MACHT DES GEISTES

Das zweifache Erbe der Halbelfen führt dazu, dass sie besonders gut dafür geeignet sind, die Kraft ihres Willens zu nutzen, um besondere Leistungen zu erbringen. Jedes Mal, wenn du einen oder mehrere Willenskraftpunkte aus gibst, um ein Talent zu aktivieren oder einen Zauber zu wirken, zählt der erste Willenskraftpunkt als zwei. Wenn du zwei WP aus gibst, zählen diese als drei und so weiter. Bedenke, dass das auch die Gefahr für magische Missgeschicke erhöht (siehe S. 120).

DAS TALENT DER ZWERGE: FELSBEISSER

Zwerge sind viel sturer als andere und können weiterkämpfen, wenn anderen Völkern längst die Kraft ausgeht. Du kannst einen Würfelwurf mehrere Male strapazieren (siehe S. 44), indem du Willenskraftpunkte aus gibst. Jeder ausgegebene Punkt erlaubt es dir, den Wurf ein weiteres Mal zu strapazieren.



DAS TALENT DER HALBLINGE: SCHWER ZU FASSEN

Halblinge sind berüchtigt dafür, dass sie schwer festzuhalten sind, und sie können selbst den hartnäckigsten Verfolgern entkommen. Du kannst im Kampf Willenskraftpunkte ausgeben, um körperlichen Angriffen zu entgehen (siehe Kapitel 5). Jeder WP entfernt ein ✕ aus dem Wurf des Angreifers.

DAS TALENT DER WOLFSMEN- SCHEN: JAGDINSTINKTE

Die Wolfsmenschen haben einen scharfen Geruchssinn und können eine Beute tagelang verfolgen, wenn sie die Witterung einmal aufgenommen haben. Du kannst Willenskraftpunkte ausgeben, um eine Person oder eine Kreatur als Beute zu bestimmen. Diese Beute muss in Sichtweite sein, oder es muss eine Witterung geben, der du folgen kannst. Die Anzahl der WP bestimmt, wie viele Tage du der Fährte folgen kannst. Im Kampf erhalten alle Angriffe gegen dein Ziel einen Bonus von +1 pro ausgegebenem Willenskraftpunkt – bis die Beute Gebrochen ist oder du dich entscheidest, sie entkommen zu lassen.

DAS TALENT DER ORKS: UNBEZWINGBAR

Die Orks wurden geschaffen, um zu dienen. Ihre Körper sind stark, und sie sind sehr widerstandsfähig gegen Schmerz oder Folter. Falls du durch irgendeine Art von Schaden (siehe S. 109) Gebrochen wirst, kannst du Willenskraftpunkte ausgeben, um sofort wieder auf die Beine zu kommen. Für jeden Punkt, den du aus gibst, erhältst du 1 Punkt im Gebrochenen Attribut zurück. Du kannst dieses Talent nur einsetzen, wenn du Gebrochen bist. Das Talent beeinflusst keine kritischen Verletzungen.

WILLENSKRAFT FÜR NSC

Anders als SC geben NSC keine Willenskraftpunkte aus. Stattdessen kann ein NSC ein Volks- oder Berufstalent maximal einmal pro Runde aktivieren, als hätte er einen Willenskraftpunkt für nicht-magische Talente ausgegeben. Für Zauber kann ein Magie wirkender NSC eine Machtstufe wählen, die maximal seiner Stufe in dem Talent entspricht. Die SL sollte sich gut überlegen, wann sie Volks- und Berufstalente gegen SC einsetzt, und dies nur tun, wenn es dramaturgisch angemessen ist.

DAS TALENT DER GOBLINS: NACHTAKTIV

Goblins lieben die Nacht und hassen Tageslicht, denn es tut ihnen in den Augen weh. Sie können im Dunkeln sehen und werden deshalb von den Auswirkungen von Dunkelheit nicht betroffen (siehe Seite 114). Wenn du in dunkler oder schlecht beleuchteter Umgebung auf Heilichkeit würfelst, kannst du zudem Willenskraftpunkte ausgeben, die automatisch in zusätzliche ✕ umgewandelt werden. Du kannst du sogar zunächst würfeln und WP erst dann ausgeben, wenn du das Ergebnis des Wurfs kennst.





DIE TALENTE DES DRUIDEN

Als Druide kannst du die folgenden drei Berufstalente erlernen. Die Talente des Druiden drehen sich alle um Magie und legen fest, welche Zauber du wirken kannst. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

WEG DER HEILUNG

Deine Berufung ist es, die Kräfte der Natur zu nutzen, um die Versehrten und die verlorenen



Seelen zu heilen und zu pflegen. Deine Talentstufe legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- ❖ STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Heilung wirken.
- ❖ STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Heilung wirken.
- ❖ STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Heilung wirken.

WEG DER GESTALTWANDLUNG

Du bist eins mit den wilden Kreaturen der Welt und kannst einige ihrer Eigenschaften oder sogar ihre Gestalt annehmen. Deine Talentstufe legt fest, welche Zauber du nutzen kannst.

Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- ❖ STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Gestaltwandlung wirken.
- ❖ STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Gestaltwandlung wirken.
- ❖ STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Gestaltwandlung wirken.

WEG DER HELLSICHT

Du kannst sehen, was anderen verborgen bleibt, und dein inneres Auge kann erblicken, was geschehen ist und was geschehen wird. Deine Talentstufe legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- ❖ STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Drittes Auge wirken.
- ❖ STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Drittes Auge wirken.
- ❖ STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Drittes Auge wirken.

DIE TALENTE DES KÄMPFERS

Kämpfern stehen die folgenden drei Talente zur Verfügung. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente.

WEG DER KLINGE

Du bist eins mit deiner Klinge. Du übst jeden Tag mit deiner Waffe und kennst all ihre Eigenheiten, als ob sie Teil deines eigenen Körpers wäre.

- ❖ STUFE 1: Falls du mit einem Nahkampfangriff triffst, kannst du einen Willens-



kraftpunkt ausgeben, um eine Schwäche in der Rüstung oder der natürlichen Panzerung deines Gegners zu finden. Rüstung schützt nicht gegen diesen Angriff.

- ❖ STUFE 2: Falls du alle Aktionen in der Runde aufgebraucht hast, kannst du einen WP ausgeben, um sofort einen weiteren Nahkampfangriff durchzuführen.
- ❖ STUFE 3: Falls du mit einem Nahkampfangriff triffst, kannst du WP ausgeben, um den Schaden zu erhöhen. Jeder Punkt erhöht den Schaden um 1. Du musst festlegen, wie viele WP du aus gibst, bevor dein Gegner auf seine Rüstung würfelt.

WEG DES FEINDES

Du kannst deinen Gegner durchschauen und seinen nächsten Zug vorhersehen, bevor er ihn durchführt. Dieses Talent ist nur anwendbar, wenn ihr das System für verborgene Kombinationen im Nahkampf verwendet (siehe S. 95).

- ❖ STUFE 1: Wenn du Willenskraftspunkte aus gibst, sobald du und dein Gegner eure verborgenen Kombinationen wählen, muss dein Gegner seine Kombinationen zuerst wählen und dann seine erste oder zweite Karte offenbaren, bevor du deine eigene Kombination wählst. Dein Gegner wählt aus, welche Karte er dir zeigt.



- ❖ STUFE 2: Wie bei Stufe 1, nur wählst du aus, ob er dir die erste oder die zweite Karte seiner Kombination zeigt.
- ❖ STUFE 3: Wie bei Stufe 1, aber dein Gegner muss beide Aktionen zeigen, bevor du deine eigenen Aktionen wählst.

WEG DES SCHILDES

Du bist ein Fels im Schlachtengetümmel, unbeweglich und schwer zu töten. Dieses Talent beeinflusst, wie du Angriffe parierst, unabhängig davon, ob das mit einem Schild oder einer Waffe geschieht.

- ❖ STUFE 1: Falls ein Freund innerhalb naher Reichweite angegriffen wird, kannst du einen Willenskraftpunkt ausgeben, um den Angriff für ihn zu PARIEREN. Diese PARADE folgt den üblichen Regeln und zählt als eine deiner Aktionen in dieser Runde.
- ❖ STUFE 2: Falls du PARIERST, kannst du sofort einen WP ausgeben, damit die PARADE nicht als Aktion in dieser Runde zählt, sodass die Parade „gratis“ ist. Du kannst dies mehrfach tun, solange du WP aus gibst.
- ❖ STUFE 3: Falls du erfolgreich PARIERST, kannst du den Schaden weiter senken, indem du WP aus gibst. Jeder Punkt, den du aus gibst, senkt den Schaden um 1. Du musst festlegen, wie viele WP du aus gibst, bevor du auf deine Rüstung würfelst.

DIE TALENTE DES JÄGERS

Jägern stehen die folgenden drei Talente zur Verfügung. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente.

WEG DES PFEILS

Du bist ein Meisterschütze und deine Pfeile



treffen, als seien sie von deinem Geist gelenkt.

- ❖ STUFE 1: Falls du mit einem Fernkampfangriff triffst, kannst du einen Willenskraftpunkt ausgeben, um eine Schwäche in der Rüstung oder der natürlichen Panzerung deines Gegners zu finden. Rüstung schützt nicht gegen diese Attacke.
- ❖ STUFE 2: Falls du alle Aktionen in der Runde aufgebraucht hast, kannst du einen WP ausgeben, um sofort einen weiteren Fernkampfangriff durchzuführen. Du musst deine Waffe jedoch zuvor vorbereitet haben.
- ❖ STUFE 3: Falls du mit einem Fernkampfangriff triffst, kannst du WP ausgeben, um den Schaden zu erhöhen. Jeder Punkt erhöht den Schaden um 1. Du musst festlegen, wie viele WP du aus gibst, bevor dein Gegner auf seine Rüstung würfelt.

WEG DES TIERES

Du hast ein Tier als treuen Gefährten. Wähle ein Tier aus der Tabelle auf S. 126 des *Spiellexikon*.



ter-Handbuchs und gib ihm einen Namen. Du kannst kein Reittier auswählen.

- ❖ STUFE 1: Dein Tier kann für dich kundschaffen. Du kannst einen Willenskraftpunkt ausgeben, um dein Tier vorzuschicken, damit es einen nahen Ort auskundschaftet. Es wird dich warnen, falls dort eine Gefahr lauert.
- ❖ STUFE 2: Dein Tier kann dir helfen, wenn du Gebrochen bist (siehe S. 109). Für jeden WP, den du aus gibst, erhältst du 1 Punkt in dem Attribut zurück, das auf 0 gesenkt wurde. Du kannst diesen Effekt nur nutzen, wenn du Gebrochen bist.
- ❖ STUFE 3: Du kannst dein Tier für dich in den Kampf schicken. Wenn du einen WP aus gibst, sobald du an der Reihe bist, stürzt sich dein Tier mit in den Kampf und befolgt deine Befehle für eine Runde. Es handelt dabei mit der gleichen Initiative wie du. Seine Angriffswürfe werden wie gewöhnlich durchgeführt.

ANMERKUNG: Dein Tier schützt sich selbst, wenn es angegriffen wird, falls es jedoch für dich kämpfen soll, benötigst du Stufe 3 in diesem Talent. Falls dein Tier stirbt, kannst du ein neues zähmen (siehe S. 59). Falls dir das gelungen ist, kannst du dich dazu entscheiden, es als neuen Gefährten zu behalten. Die Stufe in WEG DES TIERES bleibt dabei erhalten.

WEG DES WALDES

Du bist ein Meister im Überleben in der Wildnis. Mehr über Reisen findest du in Kapitel 7.

- ❖ STUFE 1: Wenn du SAMMELST, JAGST oder VORANGEHST, hast du automatisch Erfolg, wenn du einen Willenskraftpunkt aus gibst. Du kannst erst würfeln und anschließend den Punkt ausgeben, falls der Wurf scheitert.
- ❖ STUFE 2: Wenn du würfelst, um Unter-



kühlung zu ertragen (siehe S. 112), hast du automatisch Erfolg, wenn du einen WP ausgibst. Du kannst erst würfeln und anschließend den Punkt ausgeben, falls der Wurf scheitert.

- ❖ STUFE 3: Indem du einen WP ausgibst, musst du einen ganzen Tag lang nichts essen oder trinken.

DIE TALENTE DES BARDEN

Barden stehen die folgenden drei Talente zur Verfügung. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente.

WEG DES LOBGESANGS

Deine Lieder können Gefährten helfen, auf die Beine zu kommen, selbst mitten im Kampf. Der Einsatz dieses Talents im Kampf zählt als langsame Aktion.

- ❖ STUFE 1: Du kannst einem Gebrochenen Gefährten innerhalb KURZER Reichweite helfen, wieder auf die Beine zu kommen. Für jeden WP, den du ausgibst, erhält dein Gefährte einen Punkt in dem Attribut zurück, das auf 0 reduziert wurde.
- ❖ STUFE 2: Eine Anzahl deiner Gefährten innerhalb KURZER Reichweite erhält 1 Punkt in einem beliebigen Attribut zurück (siehe S. 106). Die Anzahl der Gefährten entspricht den ausgegebenen WP. Du entscheidest, in welchem Attribut sie Punkte zurückerhalten.
- ❖ STUFE 3: Dein Lied überträgt einen Teil deiner Kraft auf einen Gefährten innerhalb WEITER Reichweite. Er erhält die von dir ausgegebenen Willenskraftpunkte für sich. Das halbelfische Volkstalent MACHT DES GEISTES kann nicht mit diesem Effekt kombiniert werden.

WEG DES LIEDES

Deine wunderschöne Stimme kann jedes Publikum in ihren Bann ziehen und die Zuhörer sogar quälen, falls du das wünschst.

- ❖ STUFE 1: Indem du Willenskraftpunkte ausgibst und singst, kannst du die Aufmerksamkeit von jedem innerhalb NAHER Reichweite einige Minuten lang auf dich ziehen. Sie hören auf mit dem, was sie gerade tun, und jeder Wurf auf AUSKUNDSCHAFTEN erhält einen Malus in Höhe der ausgegebenen WP. Diese Stufe hat keine Auswirkungen im Kampf.
- ❖ STUFE 2: Wie bei Stufe 1, aber du kannst dein Publikum auch dazu überreden, dich für die Vorstellung zu bezahlen. Sie zahlen so viel, wie sie sich leisten können, bis zu einer Anzahl Silbermünzen in Höhe der ausgegebenen WP.
- ❖ STUFE 3: Du singst mit solcher Inbrunst, dass sich dein Lied in den Gehörgängen aller Zuhörer innerhalb kurzer Reichweite festsetzt. Dein Lied richtet 1 Punkt Scha-



den auf Stärke pro ausgegebenem WP an. Du kannst den Schaden auf beliebig viele Gegner verteilen. Diese können versuchen, dem Effekt zu widerstehen, indem sie auf MENSCHENKENNTNIS würfeln – jedes ✕ ne-



giert 1 Punkt Schaden. Keine Auswirkungen gegen Monster.

WEG DES KRIEGSSCHREIS

Deine Stimme inspiriert deine Gefährten und erfüllt die Herzen deiner Feinde mit Furcht. Der Einsatz dieses Talents im Kampf zählt als langsame Aktion.

- ❖ STUFE 1: Du kannst einen Kriegsschrei ausstoßen, der allen Gefährten innerhalb KURZER Reichweite einen Bonus auf alle Angriffe dieser Kampfrunde gewährt, bis du eine andere Aktion durchführst. Ihre Würfe erhalten einen Bonus von +1 für jeden ausgegebenen WP.
- ❖ STUFE 2: Du stößt ein Brüllen aus, das alle Nahkampfangriffe deiner Feinde innerhalb KURZER Reichweite beeinträchtigt, bis du in der nächsten Runde wieder am Zug bist. Ihre Würfe erhalten einen Malus von -1 für jeden ausgegebenen WP. Dies hat keine Auswirkungen auf Monster.
- ❖ STUFE 3: Dein Schrei kann selbst die Herzen der wildesten Feinde mit Furcht erfüllen. Der Schrei richtet pro ausgegebenem WP 1 Punkt Schaden auf Verstand bei einem einzelnen Gegner innerhalb KURZER Reichweite an. Das Ziel kann versuchen, dem Effekt zu widerstehen, indem es auf MENSCHENKENNTNIS würfelt – jedes ✕ negiert 1 Punkt Schaden. Keine Auswirkungen auf Monster.

DIE TALENTE DES HÄNDLERS

Händlern stehen die folgenden drei Talente zur Verfügung. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente.

WEG DES GOLDES

Du kannst meisterhaft verhandeln und hast ein untrügliches Gespür für Gold und Juwelen.

- ❖ STUFE 1: Wenn du einen Gegenstand kaufst, kannst du einen Willenskraftpunkt ausgeben, um den Preis automatisch herunterzuhandeln. Der Preis wird um ein Fünftel pro ausgegebenem Willenskraftpunkt gesenkt. Du kannst maximal 4 WP pro Gegenstand ausgeben, was den Preis auf ein Fünftel reduziert.
- ❖ STUFE 2: Wenn du einen Raum betrittst, kannst du einen WP ausgeben, um fest-



zustellen, ob sich Wertgegenstände in diesem Raum befinden und falls ja, wo. Das betrifft nur Gold und Juwelen, keine einzigartigen Artefakte.

- ❖ STUFE 3: Du hast immer irgendwo Gold versteckt. Für jeden WP, den du aus gibst, findest du 1 Goldmünze irgendwo in deinen Taschen, selbst, falls du vorher durchsucht wurdest oder ähnliches.

WEG DER LÜGEN

Du bist ein meisterhafter Lügner und geübt darin, Lügen sowohl zu durchschauen als auch mit ihnen durchzukommen.

- ❖ STUFE 1: Wenn du während eines Ge-



sprächs mit einem NSC einen Willenskraftpunkt aus gibst, muss die SL dir verraten, ob der NSC lügt oder nicht. Sie muss jedoch nicht verraten, worüber der NSC gelogen hat.

- ❖ **STUFE 2:** Wenn du einen NSC MANIPULIERST, damit er glaubt, was du sagst (ganz egal, ob es wahr ist oder nicht), kannst du einen WP ausgeben, um automatisch erfolgreich zu sein. Du kannst erst würfeln und anschließend den Punkt ausgeben, wenn der Wurf scheitert.
- ❖ **STUFE 3:** Wenn du jemanden erfolgreich MANIPULIERST, kannst du einen WP ausgeben, um zu vermeiden, dass du etwas im Gegenzug tun musst (siehe S. 100). Außerdem verliert dein Gegner die Fähigkeit, dich anzugreifen. Deine Forderung muss dennoch vernünftig sein – Details liegen im Ermessen der SL.

WEG DER VIELEN DINGE

Du trägst einen Rucksack mit dir herum, in dem sich ein endloser Vorrat an Krimskrams und Kleinodien befindet. Der Rucksack ist ein schwerer Gegenstand (siehe S. 37).

- ❖ **STUFE 1:** Wenn du einen Willenskraftpunkt aus gibst, kannst du jeden beliebigen Gegenstand aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186) in dem Rucksack finden. Der Gegenstand darf nicht schwer sein und nicht mehr als 1 Silber pro ausgegebenem WP kosten.
- ❖ **STUFE 2:** Wie Stufe 1, aber der Gegenstand kann auch eine Waffe (aus der Waffentabelle) sein.
- ❖ **STUFE 3:** Wie Stufe 2, aber der Gegenstand kann bis zu 1 Goldmünze pro WP kosten.

ANMERKUNG: Sobald du einen Gegenstand aus dem Rucksack gezogen hast, musst du ihn auf deinem Charakterbogen notieren. Du kannst

ihn nicht wieder im Rucksack verschwinden lassen. Falls du deinen Rucksack verlierst, musst du einen neuen kaufen, bevor du dieses Talent wieder einsetzen kannst. Dies erfordert einen Besuch bei einem Handelsposten oder einer ähnlichen Siedlung sowie einen WP und 2W6 Silber.

DIE TALENTE DES REITERS

Reitern stehen die folgenden drei Talente zur Verfügung. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente.

WEG DES GEFÄHRTEN

Dein Pferd (oder anderes Reittier) ist dein engster Freund und Gefährte und kommt dir zu Hilfe, wenn du in Schwierigkeiten bist.

- ❖ **STUFE 1:** Wenn du einen Willenskraftpunkt aus gibst, wenn du Gebrochen bist (siehe S. 109), bleibt dein Pferd an deiner Seite und verteidigt dich. Es greift jeden Gegner an, der versucht, dich anzugreifen oder zu bewegen.
- ❖ **STUFE 2:** Dein Pferd kann dir helfen, wieder auf die Beine zu kommen, wenn du Gebrochen bist. Für jeden WP, den du aus gibst, erhältst du einen Punkt in dem Attribut zurück, das auf 0 reduziert wurde. Du kannst diesen Effekt nur nutzen, wenn du Gebrochen bist.
- ❖ **STUFE 3:** Dein Pferd kann Gegner treten, wenn du im Sattel sitzt. Wenn du während einer Kampfrunde am Zug bist, kannst du einen Willenskraftpunkt ausgeben, damit dein Pferd direkt nach deiner Aktion einen Nahkampfangriff durchführt. Würfle für den Angriff des Pferds wie gewöhnlich.

ANMERKUNG: Falls dein Reittier getötet wird, kannst du ein neues kaufen oder zähmen und dein Talent mit dem neuen Tier nutzen.



WEG DES RITTERS

Du bist ein Meister des berittenen Kampfes. Alle Effekte dieses Talents setzen voraus, dass du beritten bist und dich in einer offenen Kampfzone befindest (siehe S. 88).

- ❖ STUFE 1: Du kannst Willenskraftpunkte ausgeben, um während der Bestimmung der Initiative zusätzliche Karten zu ziehen und die beste auszuwählen. Jeder ausgegebene Willenskraftpunkt erlaubt es dir, eine weitere Karte zu ziehen und du kannst die beste aussuchen. Die Karten, die du abwirfst, werden in den Stapel zurückgemischt, bevor die anderen Kämpfer ihre Karten ziehen. Dieses Talent kann mit BLITZSCHNELL kombiniert werden.
- ❖ STUFE 2: Falls du beritten bist, kannst du WP ausgeben, um dich gegen Angriffe zu verteidigen. Jeder WP negiert ein ✕ vom Wurf deines Gegners.
- ❖ STUFE 3: Wenn du vom Rücken eines Reittiers aus im Nahkampf angreifst und dein Wurf erfolgreich ist, kannst du WP ausgeben, um den Schaden zu erhöhen. Jeder ausgegebene Punkt erhöht den Schaden um 1. Du musst festlegen, wie viele WP du aus gibst, bevor dein Gegner auf seine Rüstung würfelt.

WEG DER EBENEN

Dein Reittier ist schnell wie der Wind.

- ❖ STUFE 1: Für jeden Willenskraftpunkt, den du aus gibst, kann sich dein Reittier ein zusätzliches Hexfeld pro Tagesabschnitt bewegen (siehe S. 146), solange du dich auf normalem Gelände befindest. Schwieriges Gelände erfordert 2 WP pro zusätzlichem Feld.
- ❖ STUFE 2: Falls du beritten bist, kannst du einen WP ausgeben, um aus dem Kampf zu entkommen, ohne dafür würfeln zu müssen (siehe S. 90). Alle anderen Ein-

schränkungen bleiben erhalten.

- ❖ STUFE 3: Du kannst dein Reittier dazu antreiben, für kurze Zeit mit halsbrecherischer Geschwindigkeit zu laufen. Jeder ausgegebene WP erhöht die Bewegungsrate (siehe S. 116) um eine Stufe, aber nur für eine Runde.

DIE TALENTE DES SCHURKEN

Die folgenden drei Talente stehen Schurken zur Verfügung. Du erhältst Stufe 1 in einem dieser Talente während der Charaktererschaffung.

WEG DER MASKE

Du bist ein Meister der Verkleidung und kannst leicht die Erscheinung anderer annehmen.

- ❖ STUFE 1: Indem du einen Willenskraftpunkt aus gibst und dich einen Moment vorbereitest, kannst du die Erscheinung einer anderen Person annehmen, nicht jedoch ihre Stimme oder ihre Körpersprache. Die Person muss zum selben Geschlecht und selben Volk gehören wie du. Jeder, der die Person kennt und dich in naher Reichweite sieht, kann die Lüge durchschauen, indem er auf MENSCHENKENNTNIS würfelt. Jeder beim Verkleiden zusätzlich ausgegebene WP erschwert diesen Wurf um -1.
- ❖ STUFE 2: Wie Stufe 1, aber du kannst auch Stimme und Körpersprache imitieren. Falls du mit jemandem sprichst, der die Person kennt, die du imitierst, kann dieser die Verkleidung durchschauen wie oben beschrieben.
- ❖ STUFE 3: Du kannst die Erscheinung einer anderen Person vollständig annehmen, selbst wenn diese zum anderen Geschlecht oder einem anderen Volk gehört. Ansonsten gilt das gleiche wie bei Stufe 2.



WEG DES MEUHLERS

Kämpfe werden nicht immer mit blitzendem Stahl offen ausgefochten. Andere, weniger heldenhafter Kämpfe finden in den Schatten statt, mit verborgenen Waffen und einem nichtsahnenden Opfer.

- ❖ STUFE 1: Falls du erfolgreich einen hinterhältigen Angriff (siehe S. 91) durchführst, kannst du Willenskraftspunkte ausgeben, um Schaden zu erhöhen. Jeder ausgegebene WP erhöht den Schaden um 1.
- ❖ STUFE 2: Indem du einen Willenskraftpunkt ausgibst, kannst du dich aus jeder Art Fessel winden oder sogar durch kleinste, bis zu wenige Zentimeter breite Öffnungen zwingen.
- ❖ STUFE 3: Du kannst andere durch Hypnose dazu bringen, deine Arbeit zu machen. Indem du einen Willenskraftpunkt ausgibst, zwingst du einen Gegner dazu, zu einer bestimmten Zeit eine bestimmte Handlung durchzuführen. Du musst kurze Zeit mit deinem Gegner sprechen, bevor du dieses Talent nutzen kannst.

WEG DES GIFTS

Du hast stets einige Gifte bei dir. Diese Sammlung zählt als winziger Gegenstand und belastet dich nicht.

- ❖ STUFE 1: Indem du einen Willenskraftpunkt ausgibst, kannst du eine Dosis Schadensgift

(siehe S. 115) aus deiner Sammlung ziehen.

Dieses Gift hat eine Wirksamkeit gleich der ausgegebenen Willenskraftpunkte mal drei.

- ❖ STUFE 2: Wie Stufe 1, aber du kannst auch eine andere Giftart wählen, siehe die Beispiele auf S. 115.
- ❖ STUFE 3: Wie Stufe 2, aber du kannst dich dazu entscheiden, dass sich das Gift bereits auf einer deiner Waffen befindet, zum Beispiel direkt vor einem Angriff (siehe S. 115). Dies zählt nicht als Aktion.

ANMERKUNG: Falls du deine Giftsammlung verlierst, musst du eine neue kaufen, bevor du dieses Talent wieder verwenden kannst. Dies erfordert einen Besuch bei einem Handelsposten oder einer ähnlichen Siedlung sowie einen WP und 2W6 Silber.

DIE TALENTE DES ZAUBERERS

Als Zauberer kannst du die folgenden vier Berufstalente erlernen. Die Talente drehen sich alle um Magie und legen fest, welche Zauber du wirken kannst. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

WEG DES BLUTS

Deine Stufe in diesem Talent legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- ❖ STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Blutmagie wirken.
- ❖ STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Blutmagie wirken.
- ❖ STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Blutmagie wirken.



WEG DES TODES

Deine Stufe in diesem Talent legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- ❖ STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Todesmagie wirken.
- ❖ STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Todesmagie wirken.
- ❖ STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Todesmagie wirken.



WEG DER ZEICHEN

Deine Stufe in diesem Talent legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- ❖ STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Zeichenmagie wirken.
- ❖ STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Zeichenmagie wirken.
- ❖ STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Zeichenmagie wirken.

WEG DER STEINE

Deine Stufe in diesem Talent legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- ❖ STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Steingesang wirken.
- ❖ STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Steingesang

wirken.

- ❖ STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Steingesang wirken.

ALLGEMEINE TALENTE

Alle Spielercharaktere können allgemeine Talente erlernen. Ein neues Talent zu lernen kostet 3 EP. Bei der Charaktererschaffung erhältst du eine Anzahl Starttalente abhängig von deinem Alter.

AXTKÄMPFER

Nichts spaltet einen Schild – oder einen Schädel – so zuverlässig wie eine mächtige Axt.

- ❖ STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, wenn du mit einer Axt kämpfst.
- ❖ STUFE 2: Wenn du einen Gegner mit deiner Axt angreiffst und mindestens 1 Punkt Schaden anrichtet, fügst du ihm automatisch eine kritische Verletzung zu (Schnittwunde). Die kritische Verletzung selbst bricht deinen Gegner nicht – es sei denn natürlich, sie tötet ihn. Keine Auswirkung auf Tiere oder Monster.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einer Axt.





BAUMEISTER

Du bist ein geübter Techniker und kannst aufwendige Vorrichtungen in deiner Festung errichten.

- ❖ STUFE 1: Du kannst aufwendige Anlagen in deiner Festung errichten. Siehe Kapitel 8.
- ❖ STUFE 2: Du erhältst einen Bonus von +1, wenn du Anlagen in deiner Festung errichtest.



- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel, wenn du Anlagen in deiner Festung errichtest.

BEDROHLICH

Du hast eine furchteinflößende körperliche Präsenz und kannst Leute einschüchtern, bis sie tun, was du von ihnen verlangst.

- ❖ STUFE 1: Du kannst auf KRAFT anstelle von MANIPULATION würfeln, wenn du jemanden bedrohst, um ihn dazu zu bringen, zu tun, was du verlangst. Bei Erfolg kann dein Gegner keine Gegenleistung verlangen. Er kann sich aber immer noch entscheiden, dich anzugreifen.
- ❖ STUFE 2: Wie Stufe 1, aber zusätzlich erhalten deine Würfe auf KRAFT einen Bonus von +1, wenn du jemanden bedrohst.
- ❖ STUFE 3: Wie Stufe 2, aber zusätzlich

erhältst du einen W8-Artefaktwürfel auf deine Würfe auf KRAFT, wenn du jemanden bedrohst.

BEIDHÄNDIG

Du bist geübt darin, mit einer Nahkampfwaffe in jeder Hand zu kämpfen. Du führst eine Erstwaffe in deiner bevorzugten Hand (oder der Schwerthand) und eine Zweitwaffe in deiner anderen Hand. Du kannst beide Waffen mit einer einzigen Aktion ziehen ziehen.

- ❖ STUFE 1: Du kannst deine Zweitwaffe verwenden, um in dieser Runde als schnelle Aktion einmal zusätzlich anzugreifen. Die Zweitwaffe muss eine leichte Waffe sein. Der Angriff erhält einen Malus von -2.
- ❖ STUFE 2: Wie Stufe 1, aber die Zweitwaffe kann eine normale Waffe sein.
- ❖ STUFE 3: Wie Stufe 2, aber der Angriff mit der Zweitwaffe ist nicht modifiziert.

BERITTENER KÄMPFER

Du bist geübt darin, vom Rücken eines Reittiers aus zu kämpfen. Alle folgenden Auswirkungen gelten nur, wenn du in einer offenen Zone bist (siehe S. 88).

- ❖ STUFE 1: Du kannst einen Kurzbogen oder eine Schleuder vom Rücken eines Reittiers aus abschießen.
- ❖ STUFE 2: Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Nahkampfangriffe vom Rücken eines Reittiers aus.
- ❖ STUFE 3: Du kannst einen Berittenen Sturmangriff durchführen. Dieser Angriff verbindet eine volle Bewegungsaktion des Reittiers (von mindestens in kurzer Reichweite auf Armeslänge) mit einem Nahkampfangriff von dir. Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf diesen Angriff.



BERSERKER

Falls du Gebrochen wirst (siehe S. 109), kannst du dich dazu entscheiden, einen in dir schlummernden Urzorn zu entfesseln. Du erhältst sofort so viele Punkte in dem auf 0 reduzierten Attribut zurück, wie deine Stufe in **BERSERKER** beträgt. Du musst sofort den nächsten Gegner im Nahkampf angreifen und kämpfst weiter, bis du (erneut) Gebrochen bist oder alle Gegner in Sichtweite Gebrochen sind. Während deines Zorns bist du immun gegen jeden Versuch, dich zu **MANIPULIEREN**, und alle Nahkampfangriffe richten einen zusätzlichen Punkt Schaden an. Falls du während eines Berserker-rauschs Gebrochen wirst, kannst du dieses Talent nicht verwenden.

BLITZSCHNELL

Du reagierst so schnell wie eine zubeißende Schlange und kannst üblicherweise vor deinem Gegner zuschlagen.

- ❖ **STUFE 1:** Während der Initiativebestimmung kannst du zwei Initiativekarten ziehen statt einer. Wähle die, die du verwenden willst, und mische die anderen zurück in den Stapel, bevor die anderen Kämpfer ihre Karten ziehen.
- ❖ **STUFE 2:** Du kannst während der Initiativebestimmung drei statt einer Karte ziehen.
- ❖ **STUFE 3:** Du kannst während der Initiativebestimmung vier statt einer Karte ziehen.

BOGNER

Du hast gelernt, wie man Holz und Leder in tödliche Bögen und Schleudern umwandeln kann.

- ❖ **STUFE 1:** Du kannst die Fertigkeit **HANDWERK** verwenden, um Fernkampfwaffen aus der Waffentabelle (siehe S. 105) anzufertigen. Die Waffen haben normale Werte.
- ❖ **STUFE 2:** Du kannst Fernkampfwaffen anfertigen, deren Waffenbonus um einen Punkt höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert doppelt so lang und der Wurf erhält einen Malus von -2.
- ❖ **STUFE 3:** Du kannst Fernkampfwaffen anfertigen, deren Waffenbonus um zwei Punkte höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert viermal so lang und der Wurf erhält einen Malus von -4.

DRACHENTÖTER

Drachentöter ist der Beiname, den man jenen gibt, die nach Ruhm und Ehre streben, indem sie Bestien und Monster erschlagen.

- ❖ **STUFE 1:** All deine Angriffe gegen Monster erhalten einen Bonus von +1.
- ❖ **STUFE 2:** Deine Angriffe gegen Monster richten 1 zusätzlichen Punkt Schaden an.
- ❖ **STUFE 3:** Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf alle Angriffswürfel gegen Monster.

FESTER GRIFF

Es muss viel passieren, damit du deine Waffe fallen lässt.

- ❖ **STUFE 1:** Dich zu **ENTWAFNEN** erfordert ein zusätzliches ✕ - also zwei ✕ für eine Einhandwaffe und drei ✕ für eine Zweihandwaffe.
- ❖ **STUFE 2:** Dich zu **ENTWAFNEN** erfordert zwei zusätzliche ✕ - also drei ✕ für eine Einhandwaffe und vier ✕ für eine Zweihandwaffe.



- ❖ STUFE 3: Du kannst nicht ENTWAFNET werden.

FISCHER

Du hast die Kunst gemeistert, Fische in Flüssen oder Seen zu fangen. Hierfür benötigst du ein Netz, eine Angelrute oder sonstige Fischereiausrüstung. Mehr über FISCHEN findest du in Kapitel 7.

- ❖ STUFE 1: Dein Wurf auf ÜBERLEBEN erhält einen Bonus von +1, wenn du fischst.
- ❖ STUFE 2: Fischen entspannt dich. Ein Tagesabschnitt, den du mit FISCHEN verbringst, zählt für dich als Ausruhen.
- ❖ STUFE 3: Du fängst immer die doppelte Menge Fisch.

FLINKE FÜSSE

Du bist schnell und behände, wodurch du im Kampf schwer zu treffen bist.

- ❖ STUFE 1: Du kannst in jeder Kampfrunde einmal zusätzlich AUSWEICHEN, was keine Aktion erfordert.
- ❖ STUFE 2: Du erhältst beim AUSWEICHEN einen Bonus von +1.
- ❖ STUFE 3: Du kannst in einer Kampfrunde beliebig oft AUSWEICHEN, aber nur einmal pro Angriff. Nur das erste AUSWEICHEN zählt als Aktion.

FURCHTLOS

Nicht einmal die Schrecken der Verbotenen Lande machen dir Angst.

- ❖ STUFE 1: Du kannst auf MENSCHENKENNTNIS als „Rüstung“ gegen Furchtangriffe würfeln – jeder ✕ negiert einen ✕ des Furchtangriffs. Der MENSCHENKENNTNIS-Wurf zählt nicht als Aktion.
- ❖ STUFE 2: Du kannst dir aussuchen, ob der Schaden aus einem Furchtangriff auf

Verstand oder Empathie geht.

- ❖ STUFE 3: Du bist immun gegen Furchtangriffe.

GERBER

Du bist bewandert in der Kunst, Felle in Leder umzuwandeln und aus diesem Leder Rüstungen herzustellen.

- ❖ STUFE 1: Mit einem erfolgreichen HANDWERK-Wurf kannst du bis zu W6 Einheiten FELLE in LEDER umwandeln. Falls der Wurf scheitert, sind die FELLE zerstört. Falls du Zugang zu einer Gerberei hast (siehe S. 171), kannst du LEDER schneller und ohne Wurf herstellen. Du kannst außerdem die Fertigkeit HANDWERK verwenden, um Lederrüstungen mit normalen Werten herzustellen, siehe die Rüstungstabelle auf S. 107.
- ❖ STUFE 2: Du kannst Lederrüstungen anfertigen, deren Rüstungsbonus um einen Punkt höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert doppelt so lang und der Wurf erhält einen Malus von -2.
- ❖ STUFE 3: Du kannst Lederrüstungen anfertigen, deren Rüstungsbonus um zwei Punkte höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert viermal so lang und der Wurf erhält einen Malus von -4.

GIFTMISCHER

Du hast die Kunst gemeistert, alle Arten von Giften herzustellen. Mehr über Gifte findest du in Kapitel 5.

- ❖ STUFE 1: Du kannst die Fertigkeit HANDWERK zum Gifte brauen nutzen. Auf der Tabelle auf Seite 196 findest du die erforderlichen Rohstoffe und die Ausrüstung. Die Wirksamkeit des Gifts erhöht sich um 1 für jedes ✕, den du nach dem ersten würfelst.
- ❖ STUFE 2: Wie Stufe 1. Zusätzlich erhalten all



deine Würfe zum Brauen von Giften einen Bonus von +1.

- ❖ STUFE 3: Wie Stufe 2. Zusätzlich erhältst du einen W8-Artefaktwürfel auf alle Würfe zum Brauen von Giften.

GLÜCKSPILZ

Ganz gleich, wie schlecht deine Chancen stehen: Du kommst immer ungeschoren davon.

- ❖ STUFE 1: Falls du eine kritische Verletzung erleidest, würfel ein weiteres Mal. Der niedrigere Wurf zählt.
- ❖ STUFE 2: Wie bei Stufe 1, aber zusätzlich kannst du den W66-Wurf für die Verletzung umdrehen – aus einer 61 wird beispielsweise eine 16.
- ❖ STUFE 3: Falls du eine kritische Verletzung erleidest, kannst du einen beliebigen Eintrag aus der betreffenden Liste wählen.

ANMERKUNG: Falls dein Gegner das Talent SCHARFRICHTER besitzt, heben sich die Talente gegenseitig auf. Eine Stufe in GLÜCKSPILZ hebt einen Stufe SCHARFRICHTER auf.

HAMMERKÄMPFER

Deine Vorstellung eines guten Tages in den Verbotenen Landen ist es, ein paar Köpfe mit einem ordentlichen Kriegshammer einzuschlagen.

- ❖ STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einer stumpfen Nahkampfwaffe kämpfst.
- ❖ STUFE 2: All deine Angriffe mit einer stumpfen Waffe richten mindestens 1 Punkt Schaden an, selbst, wenn die Rüstung des Gegners allen Schaden abwehrt.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einer stumpfen Waffe.

JAGDMEISTER

Du bist ein geübter Jäger und findest dort Beute, wo andere leer ausgehen.

- ❖ STUFE 1: Dein Wurf auf ÜBERLEBEN während du auf Reisen jagst erhält einen Bonus von +1. Mehr über Reisen findest du in Kapitel 7.
- ❖ STUFE 2: JAGEN entspannt dich. Ein Tagesabschnitt, den du mit JAGEN verbringst, zählt für dich als Ausruhen.
- ❖ STUFE 3: Wenn du jagst, kannst du auf der Tabelle für Jagdbeute zwei W6 würfeln (siehe S. 154) und dich für eines der Ergebnisse entscheiden.

KALTBLÜTIG

Du bist völlig herzlos und kannst wehrlose Feinde töten, ohne auch nur einen Moment zu zögern.

- ❖ STUFE 1: Du kannst einen TODESSTOSS (siehe S. 109) ausführen, ohne würfeln zu müssen.
- ❖ STUFE 2: Wie Stufe 1, aber du musst auch keinen Willenskraftpunkt ausgeben und erleidest keinen Empathie-Schaden.
- ❖ STUFE 3: Wie Stufe 2, aber du erhältst zusätzlich einen Punkt verlorene Empathie zurück, wenn du jemandem einen TODESSTOSS versetzt.

KOCH

Du weißt, wie du einfache Dinge kochen kannst, selbst wenn du auf Reisen in der Wildnis bist.

- ❖ Stufe 1: Du kannst bis zu W6 Einheiten GEMÜSE, FLEISCH oder FISCH in Nahrung umwandeln (siehe Kapitel 7). KOCHEN erfordert ein Feuer und benötigt einen Tagesabschnitt (siehe S. 146). In einer richtigen Küche kannst du pro Tagesabschnitt bis zu ein Dutzend Einheiten verarbeiten.
- ❖ STUFE 2: Wenn du einen Tagesabschnitt



lang KOCHST, erschaffst du eine zusätzliche Einheit NAHRUNG.

- ❖ STUFE 3: Dein Essen ist so köstlich, dass jeder, der davon isst, sofort einen Punkt verlorene Empathie zurückgewinnt.

KRÄUTERKUNDLER

Du kennst den Unterschied zwischen essbaren Pflanzen und Unkraut.

- ❖ STUFE 1: Dein ÜBERLEBEN-Wurf beim SAMMELN erhält einen Bonus von +1. Mehr über Reisen findest du in Kapitel 7.



- ❖ STUFE 2: Es entspannt dich, durch das Land zu streifen. Ein Tagesabschnitt, den du mit SAMMELN verbringst, zählt für dich als AUSRUHEN.
- ❖ STUFE 3: Du findest immer die doppelte Menge GEMÜSE.

KUNDSCHAFTER

Du bist ein Meister darin, den richtigen Weg durch wilde Wälder und über schroffe Berge zu finden.

- ❖ STUFE 1: Dein ÜBERLEBEN-Wurf beim VORANGEHEN erhält einen Bonus von +1 (siehe S. 149).
- ❖ STUFE 2: Du fühlst dich in der Wildnis wohl. Ein Tagesabschnitt, den du mit

VORANGEHEN verbringst, zählt für dich als AUSRUHEN.

- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen ÜBERLEBEN-Wurf beim VORANGEHEN.

MESSERKÄMPFER

Mit einem Messer in der Hand bist du eine tödliche Gefahr.

- ❖ STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einem Messer oder einem Dolch kämpfst.
- ❖ STUFE 2: Mit einem Messer oder einem Dolch zu STECHEN ist für dich eine schnelle Aktion.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einem Messer oder einem Dolch.

PACKESEL

Du weißt, wie du deine Besitztümer so packen musst, dass sie wenig Platz verbrauchen und deine Ausrüstung leichter zu tragen ist.

- ❖ STUFE 1: Du kannst zwei zusätzliche Gegenstände tragen, ohne überladen zu werden (siehe S. 37).
- ❖ STUFE 2: Du kannst fünf zusätzliche Gegenstände tragen, ohne überladen zu werden.
- ❖ STUFE 3: Du kannst zehn zusätzliche Gegenstände tragen, ohne überladen zu werden.

QUARTIERMEISTER

Du bist gut darin, geeignete Lagerstätten zu finden und sicherzustellen, dass deine Gruppe sich am Lagerfeuer wohl fühlt.

- ❖ STUFE 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen Wurf auf ÜBERLEBEN, falls du während einer Reise ein LAGER AUFSCHLÄGST. Mehr über Reisen findest du in Kapitel 7.
- ❖ STUFE 2: Wenn du ein LAGER AUFGEB-



SCHLAGEN hast, erhält die Person, die Ausschau hält, einen Bonus von +2 auf AUSKUNDSCHAFTEN.

- ❖ Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf alle ÜBERLEBEN-Würfe, wenn du ein LAGER AUFSCHLÄGST.

RAUFBOLD

Du brauchst keine Waffen, um einen Feind niederzuschlagen.

- ❖ STUFE 1: All deine waffenlosen Angriffe erhalten einen Bonus von +1.
- ❖ STUFE 2: Du kannst deinem Gegner einen Kopfstoß verpassen. Das zählt als gewöhnlicher unbewaffneter Angriff, ist aber eine schnelle Aktion.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf alle unbewaffneten Angriffe.

SCHARFE ZUNGE

Du kannst vernichtende Beleidigungen ausstoßen, die selbst den standhaftesten Feind aus der Fassung bringen können.

- ❖ STUFE 1: Falls du jemanden MANIPULIERST und mehr \times würfelst, als du benötigst, um den vergleichenden Wurf zu gewinnen, kannst du für jeden zusätzlichen Erfolg 1 Punkt Schaden auf die Empathie deines Gegners anrichten.
- ❖ STUFE 2: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen MANIPULATION-Wurf, wenn du deinen Gegner beleidigst.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen MANIPULATION-Wurf,

wenn du deinen Gegner in irgendeiner Form beleidigst.

SCHARFRICHTER

Du weißt, wie du zuschlagen musst, damit dein Gegner fällt und nicht mehr aufsteht. Nie wieder.

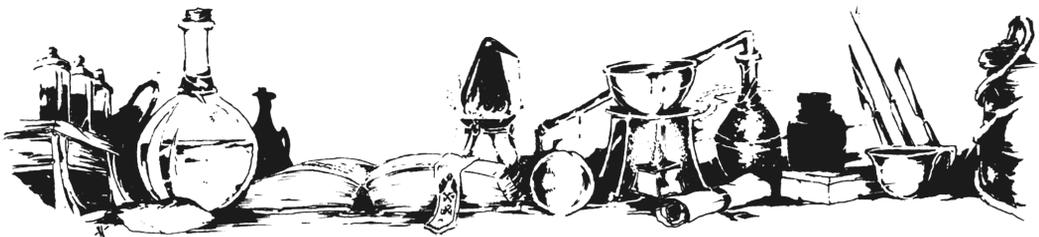
- ❖ STUFE 1: Falls du einem Gegner eine kritische Verletzung zufügst, kannst du den Wurf wiederholen. Der höhere Wurf gilt.
- ❖ STUFE 2: Wie bei Stufe 1, aber du kannst außerdem den W66-Wurf für eine kritische Verletzung umdrehen – aus einer 16 wird beispielsweise eine 61.
- ❖ STUFE 3: Falls du einem Gegner eine kritische Verletzung zufügst, kannst du beliebig aus der jeweiligen Liste wählen.

ANMERKUNG: Falls dein Gegner das Talent GLÜCKSPILZ besitzt, heben sich die Talente gegenseitig auf. Eine Stufe in GLÜCKSPILZ hebt eine Stufe SCHARFRICHTER auf.

SCHARFSCHÜTZE

Du bist ein Meisterschütze und dein Pfeil findet fast immer sein Ziel.

- ❖ STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einem Bogen oder einer Armbrust schießt.
- ❖ STUFE 2: Du kannst ohne Mali mit einem Bogen oder einer Armbrust auf KURZER oder WEITER Reichweite schießen.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einem Bogen oder einer Armbrust.





SCHILDKÄMPFER

Du bist eins mit deinem Schild und kannst dich mit ihm vor jedem Angriff schützen.

- ❖ STUFE 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Paraden mit einem Schild.
- ❖ STUFE 2: Du kannst deinen Schild verwenden, um damit als schnelle Aktion zuzuschlagen. Der Waffenschaden beträgt 1 (stumpfer Schaden).
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jede Parade mit einem Schild.

SCHLOSSKNACKER

Du hast die Kunst gemeistert, Schlösser zu knacken. Hierzu benötigst du irgendeine Art von Werkzeug. Dietriche können dir einen Bonus auf den Wurf geben.

- ❖ STUFE 1: Dein Wurf auf FINGERFERTIGKEIT erhält einen Bonus von +1, wenn du ein Schloss knackst.
- ❖ STUFE 2: Du kannst auf FINGERFERTIGKEIT würfeln, um aus Ketten oder Fesseln zu entkommen, selbst wenn du selbst gefesselt bist.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen Wurf, wenn du ein Schloss knackst.

SCHMERZRESISTENT

Du bist in der Lage, Schmerzen zu ertragen, bei denen andere den Verstand verlieren würden. Dieses Talent kann nur verwendet werden, wenn ihr die erweiterten Nahkampffregeln verwendet.



- ❖ STUFE 1: Falls du einen einzigen Punkt Schaden durch einen Nahkampfangriff nimmst, verlierst du deinen nächsten Angriff nicht (siehe S. 97).
- ❖ STUFE 2: Du verlierst niemals deinen Angriff aufgrund von Schmerz.
- ❖ STUFE 3: Für jeden Punkt Schaden auf Stärke erhältst du einen verlorenen Punkt Geschicklichkeit, Verstand oder Empathie zurück.

SCHMIED

Du beherrscht die Kunst, aus rohem Eisen tödliche Klingen und schützende Rüstungen zu hämmern.

- ❖ STUFE 1: Du kannst die Fertigkeit HANDWERK verwenden, um beliebige Nahkampfwaffen, Schilde oder Metallrüstungen aus der Waffentabelle in Kapitel 5 anzufertigen. Die Gegenstände haben normale Werte. Du kannst außerdem EISENERZ in einer Schmiede in EISEN umwandeln (siehe S. 173).
- ❖ STUFE 2: Du kannst Waffen, Schilde und Metallrüstungen anfertigen, deren Waffenbonus oder Rüstungsschutz um einen Punkt höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert doppelt so lang und der Wurf erhält einen Malus von -2.
- ❖ STUFE 3: Du kannst Waffen, Schilde und Metallrüstungen anfertigen, deren Waffenbonus oder Rüstungsschutz um zwei Punkte höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert viermal so lang und der Wurf erhält einen Malus von -4.

SCHNEIDER

Du bist bewandert in der Kunst, Wolle in Stoff und diesen Stoff in Kleidung umzuwandeln.

- ❖ STUFE 1: Mit einem erfolgreichen HANDWERK-Wurf kannst du bis zu W6 Einheiten WOLLE in STOFF umwandeln. Falls der



Wurf scheitert, ist die WOLLE zerstört. Falls du auf eine Schneiderei Zugriff hast (siehe S. 173), kannst du STOFF schneller und ohne Wurf herstellen. Du kannst außerdem die Fertigkeit HANDWERK verwenden, um beliebige Kleidung von gewöhnlicher Qualität herzustellen, ähnlich der aus der Ausrüstungstabelle auf S. 194.

- ❖ STUFE 2: Du kannst Kleidung von besserer Qualität herstellen, die zum doppelten Preis verkauft werden kann. Der Wurf erhält einen Malus von -2.
- ❖ STUFE 3: Du kannst Kleidung von herausragender Qualität herstellen, die zum vierfachen Preis verkauft werden kann. Der Wurf erhält einen Malus von -4.



SCHNELLER SCHÜTZE

Du kannst mit Bogen oder Schleuder blitzschnell schießen. Jäger können dieses Talent mit WEG DES PFEILS kombinieren.

- ❖ STUFE 1: Du musst die Fernkampf-Waffe nicht VORBEREITEN, bevor du mit ihr SCHIESST. Gilt nicht für Armbrüste.
- ❖ STUFE 2: Du kannst mit einer Fernkampf-

waffe SCHIESSEN und gleichzeitig RENNEN.

- ❖ STUFE 3: Du brauchst nur eine schnelle Aktion, um mit einer Fernkampf-Waffe zu SCHIESSEN, sodass du bis zu zweimal pro Runde SCHIESSEN kannst.

SCHNELLZIEHEN

Du ziehst deine Waffe, bevor dein Gegner auch nur blinzeln kann.

- ❖ STUFE 1: Du kannst eine LEICHTE WAFFE ZIEHEN, ohne eine Aktion dafür aufzuwenden. Dies beinhaltet auch das Aufheben einer Waffe vom Boden.
- ❖ STUFE 2: Wie Stufe 1, aber das Talent gilt auch für normale Waffen.
- ❖ Stufe 3: Wie Stufe 2, aber das Talent gilt auch für schwere Waffen.

SCHWERTKÄMPFER

Du hast von Kindesbeinen an mit einem Schwert in der Hand geübt.

- ❖ STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einem Schwert kämpfst.
- ❖ STUFE 2: Wenn du mit einem Schwert kämpfst, kannst du zwei Feinde gleichzeitig mit einer einzigen Aktion schlagen. Würfle beide Angriffe separat. Falls ihr verborgene Kombinationen verwendet (S. 95), tritt der zweite Angriff außerhalb der Kombination ein.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff und jede PARADE mit einem Schwert.

SECHSTER SINN

Die Haare in deinem Nacken stellen sich auf, wenn Feinde dir auflauern.

- ❖ STUFE 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen AUSKUNDSCHAFTEN-Wurf, falls



ein Feind versucht, dir einen Hinterhalt zu stellen oder einen HINTERHÄLTIGEN ANGRIFF durchzuführen (siehe S. 91).

- ❖ STUFE 2: Falls du einen Hinterhalt oder einen HINTERHÄLTIGEN ANGRIFF bemerkst, siehst du zusätzlich, wie viele Angreifer es sind, zu welchem Volk sie gehören und welche Waffen sie verwenden.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen AUSKUNDSCHAFTEN-Wurf zum Bemerkten eines Hinterhalts oder eines HINTERHÄLTIGEN ANGRIFFS.

SEEMANN

Du weißt, wie man ein Floß oder Boot durch unbekannte Gewässer steuert.

- ❖ STUFE 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen ÜBERLEBEN-Wurf, wenn du auf See VORANGEHST (siehe S. 149).
- ❖ STUFE 2: Das Leben auf See beruhigt dich. Ein Tagesabschnitt, den du auf See mit VORANGEHEN verbringst, zählt für dich als AUSRUHEN.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen ÜBERLEBEN-Wurf beim VORANGEHEN auf See.

SPEERKÄMPFER

Mit einem mächtigen Speer kannst du selbst die größten Monster erschlagen.

- ❖ STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einem Speer, einer Pike, einer Hellebarde oder einem Dreizack kämpfst.
- ❖ STUFE 2: Falls du einen Speer, eine Pike, eine Hellebarde oder einen Dreizack führst, kannst du sofort einen Gegner angreifen, der sich von naher Reichweite auf ARMESLÄNGE bewegt. Dieser Angriff zählt zu deinen Aktionen in dieser Runde, unterbricht aber die Initiativereihenfolge und tritt ein, bevor dein Gegner dich angreifen kann.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einem Speer, einer Pike, einer Hellebarde oder einem Dreizack.

STANDFEST

Du hast ein hervorragendes Gleichgewichtsgefühl und wirst nicht leicht umgestoßen.

- ❖ STUFE 1: Dich zu Boden zu STOSSEN erfordert zwei ✕ anstatt einem.





- ❖ STUFE 2: Du kannst nicht zu Boden GESTOSSEN werden.
- ❖ STUFE 3: Du kannst aus der liegenden Position aufstehen, ohne dafür eine Aktion aufzuwenden. Dies geschieht dennoch erst, wenn du in der Runde am Zug bist.

STURMANGRIFF

Du stürzt dich ohne Rücksicht auf Verluste in den Kampf.

- ❖ STUFE 1: Falls du dich von der Reichweite NAH in die Reichweite ARMESLÄNGE bewegst, kannst du in der selben Aktion SCHLAGEN, STECHEN, BOXEN oder STOSSEN. Dies nennt sich STURMANGRIFF (langsame Aktion).
- ❖ STUFE 2: Du erhältst einen Bonus von +I auf den Angriff, wenn du einen STURMANGRIFF durchführst.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf den Angriff, wenn du einen STURMANGRIFF durchführst.

UNBESTECHLICH

Wenn andere versuchen, dich zu beeinflussen, bist du so standhaft wie eine mächtige Eiche im Sturm.

- ❖ STUFE 1: Falls jemand versucht, dich zu MANIPULIEREN, erhältst du einen Bonus von +I auf deinen MENSCHENKENNTNIS-Wurf.
- ❖ STUFE 2: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel, wenn jemand versucht, dich zu MANIPULIEREN.
- ❖ STUFE 3: Du kannst nicht MANIPULIERT werden.

VERTEIDIGER

Du bist geübt darin, dich im Nahkampf mit Waffen und Schilden zu schützen.

- ❖ STUFE 1: Du erhältst in jeder Kampfrunde eine zusätzliche PARADE, die keine Aktion erfordert.
- ❖ STUFE 2: All deine PARADEN erhalten einen Bonus von +I.
- ❖ STUFE 3: Du kannst in einer Kampfrunde beliebig oft PARIEREN, aber nur einmal pro Angriff. Nur die erste PARADE zählt als Aktion.



WANDERER

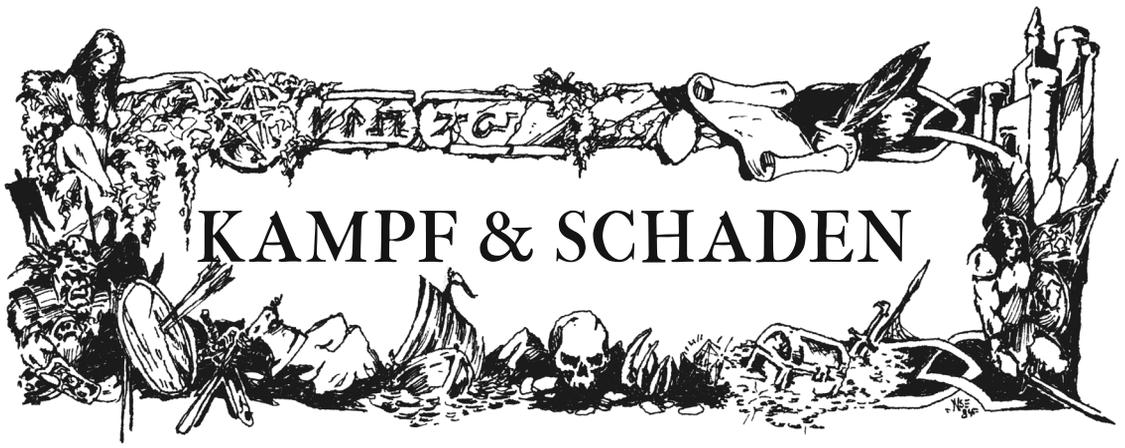
Du kannst lange zu Fuß durch die Wildnis reisen, ohne dabei eine Rast zu brauchen.

- ❖ STUFE 1: Dein Wurf auf AUSDAUER bei einem GEWALTMARSCH (siehe S. 148) erhält einen Bonus von +I.
- ❖ STUFE 2: Deine Würfe auf AUSDAUER bei einem GEWALTMARSCH sind automatisch erfolgreich.
- ❖ STUFE 3: Einen Tagesabschnitt lang zu MARSCHIEREN, zählt für dich als AUSRUHEN.

WURFARM

Wenn du einen Stein wirfst, triffst du immer.

- ❖ STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +I, wenn du mit einer Wurfwaffe oder einer Schleuder angreifst.
- ❖ STUFE 2: Du kannst unglaublich weit werfen. Alle Angriffe mit einer Wurfwaffe oder einer Schleuder haben WEITE Reichweite.
- ❖ STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einer Wurfwaffe oder einer Schleuder.



KAMPF & SCHADEN

„Was ist ein Name?“, fragte Mormelan, während er mit einem Seidentuch das Blut von seiner Klinge wischte. „Was uns Herz heißt, wie es auch hieße, würde reichlich bluten.“ Reubenwald konnte nicht antworten. Er presste eine Hand auf seine blutende Brust, aber seine andere Hand kroch bereits in Richtung des Zauberdolches seiner Großmutter, verborgen in seinem Stiefel.



Das Leben als Abenteurer ist hart und oft gewalttätig. Du läufst wilden Bestien über den Weg, boshaften Plünderern, kaltherzigen Rostbrüdern und dämonischen Monstern. Wenn sich dir etwas in den Weg stellt, hast du manchmal keine andere Wahl, als dir den Weg wieder frei zu schlagen.

Kämpfe können für Spielercharaktere hart werden und sogar tödlich enden. Bevor du dich auf einen Kampf einlässt, solltest du dich daher fragen: Ist es das wert?

RUNDEN & INITIATIVE

Wenn eine Auseinandersetzung beginnt, muss als erstes festgelegt werden, wer die Initiative hat. Dies geschieht, bevor irgendjemand würfelt.

INITIATIVE ZIEHEN

Schnappt euch zehn Karten, die von 1 bis 10 nummeriert sind. Alle Spieler, die in die Aus-

einandersetzung verwickelt sind, ob freiwillig oder nicht, ziehen je eine Karte. Die SL zieht eine Karte für jeden NSC. Dies nennt man „Initiative ziehen“. Die Zahl auf der Karte bestimmt die Reihenfolge, in der ihr in der Auseinandersetzung handelt.

Die 1 handelt zuerst, dann die Nummer 2 und so weiter, bis jeder an der Reihe war. Leg deine Initiativekarte neben deinen Charakterbogen, sodass jeder sehen kann, wann du dran bist. Die SL legt ihre Initiativekarten vor sich.

Wenn alle Kampfteilnehmer einmal gehandelt haben, ist die Runde vorbei und eine neue Runde beginnt. Die Reihenfolge bleibt während der gesamten Auseinandersetzung gleich – die Initiative wird nur einmal gezogen, zu Beginn der ersten Runde.

ÜBERRASCHUNG

Wenn du einen Angriff durchführst, den die SL als überraschend ansieht, darfst du zwei Initiativekarten ziehen und entscheiden, welche du verwenden möchtest. Die andere Karte



wird in den Stapel zurückgemischt, bevor die anderen Kämpfer (sowohl Spieler als auch SL) ihre Karten ziehen.

TALENTE

Einige Talente beeinflussen die Initiative. Mehr dazu findest du in Kapitel 4.

DIE INITIATIVE ÄNDERN

Während eines Kampfes ziehst du niemals neue Initiativekarten, aber du kannst deine Initiativekarten – und damit deine Initiative in der Runde – mit einem anderen Spielercharakter tauschen. Dies kann zu Beginn des Kampfes und zu Beginn jeder Runde geschehen, aber niemals während einer Runde. Du und der andere Spielercharakter müsst in der Lage sein, miteinander zu sprechen, um die Initiative zu tauschen. Du kannst über die Aktion FINTE deine Initiative mit einem Feind tauschen (siehe Nahkampf).

INITIATIVEKARTEN

Im separat erhältlichen Kartenset für *Die Verbotenen Lande* befinden sich zehn spezielle Initiativekarten, die für die Bestimmung der Initiative verwendet werden können. Falls ihr kein Set habt, nehmt einfach ein gewöhnliches Spielkartendeck, wobei das Ass als Eins zählt.

RUNDEN & ZÜGE

Im Spiel steht eine Runde für einen Zeitraum zwischen 10 und 60 Sekunden, abhängig von den Umständen und den verwendeten Fertigkeiten.

Ein anderer Begriff, der für die Zeitverwaltung verwendet wird, ist der Zug. Ein Zug ist etwa 15 Minuten lang und wird meist bei der Erkundung von Abenteuerschauplätzen verwendet (siehe Kapitel 8 im *Spielleiter-Handbuch*).





BEISPIEL

Mit lediglich ein paar schlichten Edelsteinen und alten Büchern als Beute sind Nirmena die Halbhelfe und Tyrgar der Zwerg auf dem Weg zurück von der alten Burg ruine. Am Waldrand werden die beiden von drei Orks entdeckt. Grinsend machen sie sich bereit für den Kampf. Alle fünf ziehen je eine Initiativekarte. Nirmena zieht eine 6, Tyrgar eine 4 und die Orks 2, 3 und 9. Die Initiativereihenfolge ist Ork 1, Ork 2, Tyrgar, Nirmena, Ork 3.



LANGSAME & SCHNELLE AKTIONEN

Wenn du an der Reihe bist, kannst du folgende Kombinationen durchführen: eine langsame und eine schnelle Aktion oder zwei schnelle Aktionen. Eine langsame Aktion beinhaltet üblicherweise einen Fertigkeitwurf. Eine schnelle Aktion ist kürzer und erfordert nicht immer einen Wurf, obwohl das möglich ist. Weiter unten findest du eine Liste mit typischen schnellen und langsamen Aktionen. In den Abschnitten über Nah- und Fernkämpfe später in diesem Kapitel wird das näher erklärt.

VORAUSSETZUNGEN: Einige Aktionen können nur durchgeführt werden, wenn die Voraussetzungen erfüllt werden. Häufig ist das eine Eigenschaft der verwendeten Waffe. Waffeneigenschaften und andere Gegenstände werden später in diesem Kapitel erklärt.

BESCHREIBE DEINE AKTIONEN

Wenn du an der Reihe bist, teile den anderen einfach mit, welche Aktion du durchführen willst, und würfle, um zu sehen, ob du Erfolg hast. Einige Aktionen geben deinem Gegner die Gelegenheit, eine Reaktion durchzuführen. Mehr darüber findest du in den Abschnitten über Nahkampf und Fernkampf.



NICHTSPIELERCHARAKTERE

Üblicherweise zieht die SL in einer Auseinandersetzung eine Initiativekarte pro NSC. Falls es aber viele NSC gibt und mehr als 10 Personen am Kampf teilnehmen, teilt die SL die NSC in Gruppen auf. Alle NSC mit identischen Werten bilden eine Gruppe und die SL zieht eine Initiativekarte pro Gruppe anstatt für jede einzelne Person. Alle NSC in einer Gruppe handeln gleichzeitig, wenn sie an der Reihe sind. Die SL entscheidet, in welcher Reihenfolge sie innerhalb ihrer Gruppe handeln.

MONSTER

Die schrecklichen Kreaturen, die gemeinhin als Monster bezeichnet werden, handeln im Kampf nicht wie normale Feinde. Monster ziehen Initiative wie gehabt, folgen dann aber ihren eigenen Regeln. Mehr darüber findest du in Kapitel 5 im *Spiel-leiter-Handbuch*.



LANGSAME AKTIONEN

AKTION	VORAUSSETZUNG	FERTIGKEIT
Schlagen	Scharfe oder stumpfe Hiebwaffe	Nahkampf
Stechen	Stichwaffe	Nahkampf
Boxen/Treten/Beißen	Unbewaffnet	Nahkampf
Festhalten	Unbewaffnet	Nahkampf
Befreien	Du wirst festgehalten	Nahkampf
Schießen	Fernkampfswaffe	Fernkampf
Überzeugen	Der Gegner kann dich hören	Manipulation
Spotten	Der Gegner kann dich hören	Darbietung
Zauber wirken	Du bist Druiden oder Zauberer	Keine, siehe Kapitel 6
Fliehen	Kein Feind auf Armeslänge	Bewegen
Kriechen	Du liegst	Keine
Sturmangriff	Innerhalb naher Reichweite	Talent Sturmangriff

ANDEREN HELFEN

Wenn du einem anderen Spielercharakter oder NSC dabei helfen willst, eine Aktion durchzuführen, kostet das dich eine Aktion der gleichen Art (langsam oder schnell). Du musst ankündigen, dass du helfen willst, bevor gewürfelt wird. Anderen zu helfen unterbricht die Initiativreihenfolge in dieser Runde. Mehr über Hilfe findest du in Kapitel 3.

SCHMÜCKE AUS!

Die Liste mit Aktionen ist relativ umfassend, enthält aber keine Details. Daher liegt es bei dir als Spieler, zu beschreiben, was genau deine Abenteurerin tut, wie es aussieht, wenn sie angreift, und was sie fühlt, wenn sie ihr Schwert zum Schlag hebt...

ZONEN & REICHWEITEN

Das Kampffeld ist in mehrere Zonen unterteilt. Eine Zone ist ein Raum oder ein Bodenebereich. Zonen sind unterschiedlich groß – von wenigen Schritten bis zu 25 Metern. Eine Zone in schwierigem Gelände ist üblicherweise kleiner als in offenem Gelände. Die Entfernung von einer Zone zur nächsten nennt man einen Abschnitt.

In offiziellen Abenteuerschauplätzen entspricht ein nummerierter Ort üblicherweise eine Zone. Bei einer Zufallsbegegnung während einer Reise kann die SL eine schnelle Skizze der Umgebung machen oder diese einfach beschreiben.



SCHNELLE AKTIONEN

SCHNELLE AKTION	VORAUSSETZUNG	FERTIGKEIT
Ausweichen	—	Bewegen
Parieren	Schild oder Paradewaffe	Nahkampf
Waffe ziehen	—	—
Ausholen	Schwere Waffe, muss direkt vor einem Nahkampfangriff durchgeführt werden	—
Aufstehen	Du liegst	—
Stoßen	—	Nahkampf
Entwaffnen	Dein Ziel hält eine Waffe	Nahkampf
Finte	Feind auf Armeslänge	—
Rennen	Kein Feind auf Armeslänge	Bewegen (in unwegsamer Zone)
Zurückziehen	Feind auf Armeslänge	Bewegen
Klammerangriff	Du hältst einen Feind fest	Nahkampf
Waffe bereitmachen	Fernkampfwaffe	—
Zielen	Fernkampfwaffe, kurze Entfernung oder mehr	—
Machtwort	Du bist Druiden oder Zauberer	Keine, siehe Kapitel 6
Gegenstand verwenden	Unterschiedlich	Unterschiedlich

BEISPIEL

Die SL hat rasch eine Karte des Gebiets gezeichnet, auf dem Tyrgar und Nirmena den Orks gegenüberstehen. Wenn der Kampf beginnt, sind die Abenteurer in einer Zone direkt neben der Zone der Orks. Die Zone der Abenteurer ist offen, die der Orks ist UNWEGSAM.

ZONENEIGENSCHAFTEN

Zonen können unterschiedliche Eigenschaften haben, die Aktionen innerhalb der Zone beeinflussen.

BEENGT: Die Zone ist klein und/oder hat nur eine niedrige Decke. Angriffe mit schweren Waffen erhalten einen Malus von -2 und es ist unmöglich, vor einem Nahkampfangriff mit seiner Waffe AUSZUHOLEN.

UNWEGSAM: Du musst auf BEWEGEN würfeln, wenn du in diese Zone rennen willst. Ein Scheitern bedeutet, dass du die Zone zwar betrittst, aber stürzt.

OFFEN: Die Zone ist offen und eben, ideal für berittene Kämpfer. Mehr dazu findest du weiter unten.



DUNKEL/NEBLIG: Fernkampfangriffe in diese Zone erhalten einen Malus von -2. Du kannst nicht durch die Zone hindurchschießen

GRENZEN UND SICHTLINIEN

Eine weitere wichtige Eigenschaft von Zonen ist die Grenze zwischen ihnen. Diese Grenze beeinflusst sowohl die Bewegung als auch den Fernkampf.

VERSPERRT: Die Grenze wird durch eine Mauer, einen tiefen Abgrund oder etwas Ähnliches versperrt. Du kannst die Grenze zwischen den Zonen nicht überschreiten, zumindest nicht zu Fuß.

VERDECKT: Irgendetwas an der Grenze der Zone versperrt die Sichtlinie, aber nicht die Bewegung. Dies könnte eine Türöffnung sein, ein Gebüsch oder ein Vorhang. Fernkampfangriffe in benachbarte Zonen sind unmöglich, Bewegung wird aber nicht beeinflusst.

REICHWEITEKATEGORIEN

In Auseinandersetzungen ist die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner in fünf Reichweitekategorien unterteilt, siehe die Tabelle unten. Die Spalte Typisches Gelände führt die Geländetypen auf, in denen die maximale Sichtweite üblicherweise der Kategorie entspricht. Mehr darüber findest du in Kapitel 7.

BEWEGUNG

Um dich im Kampf zu bewegen, verwendest du die schnelle Aktion **RENNEN**. Damit bewegst du dich von einer Zone in die benachbarte Zone, oder zwischen **NAHER** Entfernung und **ARMESLÄNGE** zu einem Gegner in der Zone, in der du dich gerade befindest. Du musst hierzu nicht würfeln, es sei denn, du bewegst dich in eine unwegsame Zone – dann ist ein Wurf auf **BEWEGEN** erforderlich (siehe oben).

NAHKAMPF: Wenn du einen am Kampf teilnehmenden Feind auf **ARMESLÄNGE** hast, kannst du nicht von ihm **wegRENNEN**. Stattdessen musst du die Aktion **RÜCKZUG** durchführen (siehe Seite 95).

REICHWEITEKATEGORIEN		
REICHWEITE	BESCHREIBUNG	TYPISCHES GELÄNDE
Armeslänge	Direkt neben dir	—
Nah	Einige Schritte entfernt, in der gleichen Zone wie du	Kleiner Raum, Tunnel
Kurz	Bis zu 25 Meter entfernt, in einer benachbarten Zone	Dichter Wald, Sumpf, große Halle
Weit	Bis zu 100 Meter (vier Abschnitte) entfernt	Wald, Hügel, Stadtruinen, riesige Halle
Extrem	So weit das Auge reicht	Ebenen, Berge



TÜREN: Du kannst eine unverschlossene Tür mit der schnellen Aktion **GEGENSTAND VERWENDEN** öffnen. Eine verschlossene Tür kann geöffnet werden, indem man das Schloss knackt (siehe Seite 54) oder sie einschlägt. Eine gewöhnliche Holztür kann 5 Punkte Schaden erleiden, bevor sie zerbricht. Stabilere Türen erfordern mehr Kraft, und wirklich massive Türen haben außerdem Rüstungsschutz (siehe Seite 108).

AUS DEM KONFLIKT FLIEHEN

Falls du einen Kampf verlierst, ist es vielleicht Zeit, sich zurückzuziehen und gegebenenfalls



mit Verstärkung zurückzukommen. Falls du die Auseinandersetzung sofort verlassen willst und kein Feind auf **ARMESLÄNGE** zu dir ist, kannst du auf **BEWEGEN** würfeln. Bei einem erfolgreichen Wurf kommst du irgendwie davon und der Kampf ist vorbei

Du kannst nicht auf diese Art **FLIEHEN**, wenn du gefangen oder umzingelt bist. Die SL hat das letzte Wort. Du kannst diesen Wurf auch nicht verwenden, um an einem Gegner vorbeizukommen – du musst in die Richtung fliehen, aus der du gekommen bist. Die SL kann deinen Wurf abhängig vom Gelände und der Entfernung zum nächsten Feind modifizieren, siehe Tabelle.

FLIEHEN	
REICHWEITE	MODIFIKATION
Nah	-1
Kurz	0
Weit	+1
Offene Zone	-1
Unwegsame Zone	+1

Falls der Wurf scheitert, bleibst du im Kampf mit deinem Gegner und kommst nicht davon – du verbleibst auf der gleichen Entfernung wie zuvor. Die SL kann außerdem weitere negative Konsequenzen für dich festlegen (siehe Seite 44). Du kannst in der nächsten Runde wieder versuchen, zu **FLIEHEN**.

BEISPIEL

Die Abenteurer und die Orks sind in benachbarten Zonen. Die Entfernung zwischen den Gruppen ist ein Abschnitt, also NAHE Reichweite.





HINTERHALTE & HINTERHÄLTIGE ANGRIFFE

Oft ist der Schlüssel zum Sieg in einer Auseinandersetzung ein Angriff genau dann, wenn dein Feind es am wenigsten erwartet. Das kannst du auf verschiedene Arten erreichen.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF: Wenn du jemanden verfolgst und dein Angriff ihn unvorbereitet erwischt, nennt man das hinterhältiger Angriff. Zuerst führst du einen vergleichenden Wurf auf SCHLEICHEN durch. Der Wurf wird dadurch modifiziert, wie nah du deinem Ziel bist – siehe die Tabelle rechts. Wenn du im Nahkampf angreifen willst, musst du üblicherweise bis auf ARMESLÄNGE herankommen. Falls du scheiterst, entdeckt dich dein Feind auf anfänglicher Entfernung – Zeit für die Initiative.

Bei Erfolg erhältst du eine freie Aktion (langsam oder schnell, aber nicht beides), bevor du Initiative ziehen musst. Dein Ziel kann einem hinterhältigen Angriff weder AUSWEICHEN noch ihn PARIEREN. Hinterhältige Angriffe erfolgen von einem einzelnen Angreifer gegen ein einzelnes Ziel.

HINTERHALT: Ein Hinterhalt ist eine besondere Art des hinterhältigen Angriffs. Du wartest versteckt auf einen Feind und greifst ihn an, wenn er sich nähert. Wenn du jemandem einen Hinterhalt legst, würfelst du auf SCHLEICHEN wie oben beschrieben, aber du erhältst einen Bonus von +2, weil sich dein Ziel bewegt, nicht du.

Hinterhalte können von einer Gruppe und gegen eine Gruppe von Zielen durchgeführt werden. Hierzu folgt ihr einfach den üblichen Regeln für SCHLEICHEN – sowohl für die Angreifer (derjenige mit der nied-

rigsten Fertigungsstufe in SCHLEICHEN würfelt) als auch für die Ziele (derjenige mit der höchsten Fertigungsstufe in AUSKUNDSCHAFTEN würfelt).

HINTERHÄLTIGE ANGRIFFE & HINTERHALTE	
REICHWEITE	MODIFIKATION
Armeslänge	-2
Nah	-1
Kurz	0
Weit	+1



NAHKAMPF

Um im Nahkampf anzugreifen, verwendest du die Fertigkeit NAHKAMPF. Nahkampf findet üblicherweise auf ARMESLÄNGE statt. Mit einigen Waffen kannst du auch aus NAHER Entfernung angreifen (siehe Waffen, unten).

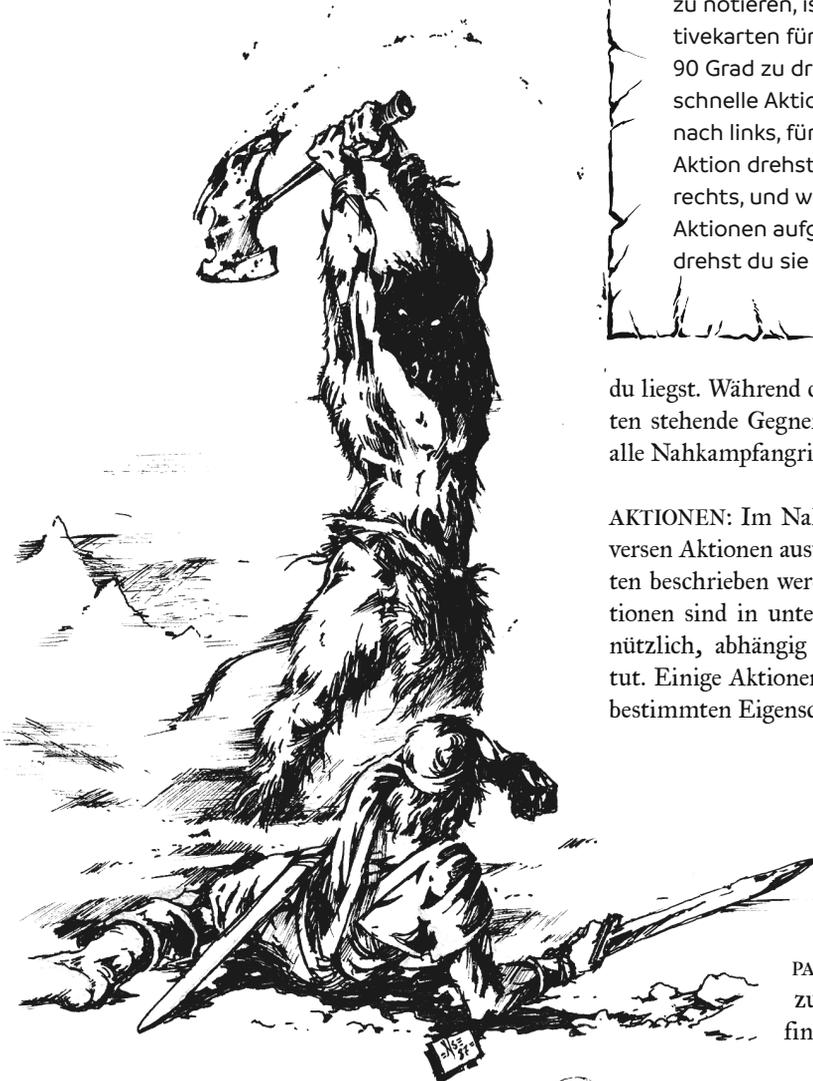
WAFFEN: Wenn du dich auf einen Nahkampf einlässt, ist es besser, eine Waffe in der Hand zu halten. Waffen geben dir einen Ausrüstungsbonus auf deinen Wurf (siehe Seite 50), erhöhen den angerichteten Schaden und ermöglichen dir Aktionen, die ohne Waffe schwieriger oder sogar unmöglich sind. Diverse Nahkampfwaffen werden in der Tabelle auf Seite 102 beschrieben.

SCHILD: Ein Schild ist im Nahkampf ebenfalls sehr nützlich. Du kannst damit Angriffe PARIEREN, aber du kannst es auch verwenden,



um Gegner zu Boden zu **STOSSEN**. Schilde werden in der Tabelle auf S. 107 beschrieben.

HALTUNG: Um einen Gegner im Nahkampf anzugreifen, musst du stehen. Falls du liegst, musst du zunächst eine schnelle Aktion aufwenden, um **AUFZUSTEHEN**, bevor du angreifen kannst. Die Ausnahme ist die Aktion **STOSSEN**, die du auch dann durchführen kannst, wenn



Merk dir deine Aktionen

Da Reaktionen die Initiativereihenfolge unterbrechen, ist es manchmal schwierig, nachzuhalten, wie viele Aktionen die Kämpfer bereits ausgeführt haben. Eine Möglichkeit dies zu notieren, ist es, die Initiativekarten für jede Aktion um 90 Grad zu drehen. Für eine schnelle Aktion drehst du sie nach links, für eine langsame Aktion drehst du sie nach rechts, und wenn du beide Aktionen aufgebraucht hast, drehst du sie um 180 Grad.

du liegst. Während du am Boden liegst, erhalten stehende Gegner einen Bonus von +2 auf alle Nahkampfangriffe gegen dich.

AKTIONEN: Im Nahkampf kannst du aus diversen Aktionen auswählen, die alle weiter unten beschrieben werden. Unterschiedliche Aktionen sind in unterschiedlichen Situationen nützlich, abhängig davon, was dein Gegner tut. Einige Aktionen setzen Waffen mit einer bestimmten Eigenschaft voraus.

REAKTIONEN

Falls du im Nahkampf einen vorbereiteten Gegner angreiffst, kann er **AUSWEICHEN** oder **PARIEREN**, um dem Angriff zu entgehen. Mehr darüber findest du weiter unten. Der



Verteidiger muss vor deinem Wurf ankündigen, ob er AUSWEICHT oder PARIERT.

AUSWEICHEN und PARIEREN nennt man Reaktionen, da sie sofort durchgeführt werden und die normale Initiativreihenfolge in dieser Runde unterbrechen. Sie zählen aber dennoch zu deinen verfügbaren Aktionen (eine langsame und eine kurze Aktion). Für jede Reaktion, die du durchführst, erhältst du eine Aktion weniger, wenn du an der Reihe bist, und wenn du beide Aktionen in dieser Runde aufgebraucht hast, kannst du nicht länger AUSWEICHEN oder PARIEREN (einige Talente ermöglichen dir dies allerdings).

LANGSAME AKTIONEN

SCHLAG: Du schlägst mit deiner Waffe nach deinem Gegner. Erfordert eine Waffe mit der Eigenschaft SCHARF oder STUMPF. Würfele auf NAHKAMPF plus den Ausrüstungsbonus der Waffe. Kann durch AUSWEICHEN oder PARIEREN gekontert werden. Falls dein Ziel AUSWEICHT, erhält es einen Bonus von +2. Falls du triffst, erleidet dein Gegner den Waffenschaden auf seine Stärke. Falls du mehrere ✕ erzielst, erhöht sich der Schaden um 1 für jedes zusätzliche ✕. Falls der Gegner eine kritische Verletzung erleidet (siehe Seite 110), würfle auf der Tabelle für Schnittwunden (für SCHARFE Waffen) oder stumpfe Schläge (für STUMPFE Waffen).

STICH: Du versuchst, deinen Gegner aufzuspiesen. Erfordert eine Waffe mit der Eigenschaft STICH. Würfele auf NAHKAMPF plus den Ausrüstungsbonus der Waffe. Kann durch AUSWEICHEN oder PARIEREN gekontert werden. Wenn dein Ziel mit einer Waffe PARIERT, erhält es einen Malus von -2, die PARADE mit einem Schild erhält einen Bonus von +2. Falls du triffst, erleidet dein Gegner den Waffenschaden auf seine Stärke. Falls du mehrere ✕ erzielst, erhöht sich der Schaden um 1 für jedes zusätzliche ✕. Falls der Gegner eine

kritische Verletzung erleidet (siehe Seite 110), würfle auf der Tabelle für Stichwunden.

BOXEN/TRETEN/BEISSEN: Erfordert keine Waffe. Würfle auf NAHKAMPF. Kann durch AUSWEICHEN oder PARIEREN gekontert werden. Jede PARADE gegen den Angriff erhält einen Bonus von +2. Falls du triffst, erleidet dein Gegner 1 Punkt Schaden auf Stärke. Falls du mehrere ✕ erzielst, erhöht sich der Schaden um 1 für jedes zusätzliche ✕. Falls der Gegner eine kritische Verletzung erleidet (siehe Seite 110), würfle auf der Tabelle für stumpfe Schläge. (Es sei denn, du hast Reißzähne – würfle dann auf der Tabelle für Schnittwunden).

FESTHALTEN: Du ergreifst deinen Gegner. Würfle auf NAHKAMPF, du kannst keine Waffe verwenden. Kann durch AUSWEICHEN oder PARIEREN gekontert werden. Falls der Angriff erfolgreich ist, stürzen sowohl du als auch dein Gegner zu Boden. Dein Gegner lässt jede Waffe fallen, die er hält, und kann sich nicht bewegen. Die einzige Aktion, die er durchführen kann, ist BEFREIEN – dies ist eine langsame Aktion und erfordert einen erfolgreichen vergleichenden Wurf auf NAHKAMPF gegen dich. Während du jemanden festhältst, kannst du keine Aktion mit Ausnahme eines KLAMMERANGRIFFS durchführen. Dies funktioniert genau wie BOXEN/TRETEN/BEISSEN, ist aber eine schnelle Aktion und kann nicht durch AUSWEICHEN oder PARIEREN gekontert werden.

SCHNELLE AKTIONEN

AUSWEICHEN: Du versuchst, dich mit einem beherzten Sprung aus der Bahn des gegnerischen Angriffs zu bringen. Reaktion. Würfle BEWEGEN (nicht NAHKAMPF). Du kannst keine Waffe verwenden. Falls dein Angreifer schlägt, erhältst du einen Bonus von +2. Jedes ✕ reduziert die ✕ des Angreifers um 1. Überschüssige



✘ haben keine Auswirkungen. Falls du AUSWEICHST, fällst du zu Boden. Du kannst dich entscheiden, stehen zu bleiben, erhältst dann aber einen Malus von -2 auf den Wurf.

PARIEREN: Du wehrst den Angriff deines Gegners ab. Reaktion. Erfordert einen Schild oder eine Waffe. Würfle auf NAHKAMPF plus den Ausrüstungsbonus von Schild oder Waffe. Falls du mit einer Waffe ohne die Eigenschaft PARADE PARIERST, erhältst du einen Malus von -2. Falls dein Angreifer sticht, erhältst du einen Bonus von +2, falls du mit einem Schild parierst, aber einen Malus von -2, falls du mit einer Waffe PARIERST. Jedes ✘ reduziert die ✘ des Angreifers um 1. Überschüssige ✘ haben keine Auswirkungen.

WAFFE ZIEHEN: Du ziehst eine Waffe aus dem Gürtel oder einer Scheide. Kein Wurf erforderlich. Diese schnelle Aktion kann auch verwendet werden, um eine Waffe oder einen anderen Gegenstand innerhalb ARMESLÄNGE vom Boden aufzuheben. Siehe auch das Talent SCHNELLZIEHEN.

AUSHOLEN: Du holst mit deiner Nahkampfwaffe weit aus, um dem nächsten Angriff mehr Wucht zu verleihen. Kein Wurf erforderlich, aber diese schnelle Aktion benötigt eine SCHWERE Waffe. Muss direkt vor einem

SCHLAG oder STICH durchgeführt werden, in der gleichen Runde. Falls der Angriff erfolgreich ist, erhöht sich der Schaden um +1.

AUFSTEHEN: Du erhebst dich in eine stehende Position oder legst dich hin. Nahkampfangriffe gegen liegende Gegner erhalten einen Bonus von +2.

STOSSEN: Du versuchst, deinen Gegner zu Boden zu werfen. Würfle auf NAHKAMPF. Du kannst entweder eine Waffe mit der Eigenschaft HAKEN oder einen Schild benutzen. Falls dein Gegner eine höhere Stärke hat als du, benötigst du zwei ✘ für den Wurf, ansonsten reicht einer. Falls der Angriff erfolgreich ist, fällt dein Gegner zu Boden und liegt (siehe aber auch das Talent STANDFEST). Zusätzliche ✘ haben keine Auswirkungen. Dein Gegner kann den Stoß mit AUSWEICHEN kontern. Einen Stoß zu PARIEREN erfordert einen Schild.

ENTWAFNEN: Du versuchst, deinem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Würfle auf NAHKAMPF plus den Ausrüstungsbonus deiner Waffe. Einen Gegner mit einer Einhandwaffe zu entwaffnen erfordert ein ✘, einen Gegner mit einer Zweihandwaffe zu entwaffnen erfordert zwei ✘ (beachte aber das Talent FESTER GRIFF). Bei Erfolg lässt dein Gegner seine Waffe fallen, die auf ARMESLÄNGE landet. Zusätz-

ANGRIFF & VERTEIDIGUNG			
	SCHLAG	STICH	BOXHIEB/TRITT
Waffenparade	—	-2	+2
Schildparade	—	+2	+2
Ausweichen	+2	—	—

Parade ohne Paradowaffe: -2
Ausweichen, ohne zu Boden zu gehen: -2



liche ✕ haben keine Auswirkungen. Du kannst keinen Schild ENTWAFFNEN. Dein Gegner kann das Entwaffnen mit PARIEREN oder AUSWEICHEN kontern.

FINTE: Du tauschst die Initiativekarten mit einem Gegner auf ARMESLÄNGE (oder innerhalb NAHER Reichweite, falls deine Nahkampfwaffe so weit reicht). Die neue Initiativereihenfolge gilt ab der nächsten Runde. Es ist kein Wurf erforderlich.

RÜCKZUG: Wenn du einen am Kampf teilnehmenden Feind auf ARMESLÄNGE hast, musst du diese Aktion anstelle von RENNEN durchführen. Bringt dich auf nahe Reichweite. Würfle auf BEWEGEN. Falls du scheiterst, bewegst du dich, aber dein Feind erhält einen freien Angriff gegen dich – einen SCHLAG, einen STICH oder einen BOXHIEB, der nicht zu seinen Aktionen in dieser Runde gerechnet und den du nicht durch PARIEREN oder AUSWEICHEN kontern kannst.

BEISPIEL

Der Kampf zwischen den Abenteurern und den Orks beginnt. Ork 1 verwendet seine zwei Aktionen, um zu Tyrgar zu rennen, zunächst von kurze auf NAHE Entfernung und dann auf ARMESLÄNGE. Ork 2 macht das gleiche, er bewegt sich aber auf Nirmena zu. Dann ist Tyrgar dran. Seine Axt ist bereits gezogen, also verwendet er seine schnelle Aktion, um Ork 1 zu Boden zu STOSSEN, was ihm auch gelingt.

Dann verwendet er seine langsame Aktion für einen Schlag auf den Ork, der seine Aktionen in dieser Runde bereits aufgebraucht hat und weder PARIEREN noch AUSWEICHEN kann. Tyrgar würfelt folgende Würfel: vier Basiswürfel für seine Stärke, zwei Fertigkeitswürfel für seine Fertigkeitstufe in NAHKAMPF, einen Fer-

tigkeitswürfel für sein Talent AXTKÄMPFER, zwei Ausrüstungswürfel für den Waffenbonus seiner Axt und zwei zusätzliche Fertigkeitswürfel, weil sein Gegner am Boden liegt. Er erzielt drei ✕. Der erste Erfolg genügt, damit er trifft. Die nächsten beiden ✕ werden mit seinem Waffenschaden von 2 zusammengerechnet, sodass der Ork 4 Punkte Schaden erhält und Gebrochen ist.

Nirmena ist an der Reihe. Sie zieht ihr Schwert (schnelle Aktion) und versucht, Ork 2 zu ERSTECHEN, verfehlt ihn aber. Ork 3 rennt auf ARMESLÄNGE zu Tyrgar. Dann ist die Runde beendet.

ERWEITERTE NAHKAMPFREGELN

Nahkampf ist brutal und unvorhersehbar. Wenn es gelingt, seinen Gegner auszumanövrieren und eine Lücke in der Verteidigung zu finden, der ist üblicherweise siegreich. Falls ihr spannendere Nahkämpfe möchtet, könnt ihr ein taktisches Element hinzufügen, indem ihr das System „verborgene Kombinationen“ verwendet. Dieses System erfordert das separat erhältliche Kartenset für *Die Verbotenen Lande*.

Die Entscheidung, die verborgenen Kombinationen zu verwenden, gilt nicht für den gesamten Kampf, sondern für jeden Nahkampfangriff einzeln. Die SL hat das letzte Wort.

VERBORGENE KOMBINATIONEN: Wenn du einen Feind im Nahkampf angreifst und du innerhalb der Reichweite der gegnerischen Waffe bist, wählen beide Kämpfer eine *verborgene Kombination*. Das bedeutet, dass beide sich entscheiden, welche Aktionen sie in welcher Reihenfolge durchführen wollen. Normalerweise wählt jeder zwei Aktionen, aber falls du (der Angreifer) bereits eine Aktion in dieser Runde aufgebraucht hast, wählt jeder nur eine Aktion. Die verborgene Kombination wird



zum *Zeitpunkt des Angriffs* gewählt, nicht zu Beginn der Runde. Daher braucht ihr nie mehr als zwei Sets Kampfkarten (die im Kartenset enthalten sind).

Die Wahl der Aktionen ist geheim – sowohl du als auch dein Gegner müssen planen, wie ihr handeln wollt, um den anderen zu überlisten und zu bezwingen.



DIE KAMPFKARTEN

Die sieben Spielkarten, die für die verborgenen Kombinationen verwendet werden, sind hier kurz zusammengefasst:

- ❖ **ANGREIFEN:** Lässt dich SCHLAGEN, ZUSTECHEN, BOXEN oder FESTHALTEN.
- ❖ **VERTEIDIGEN:** Mit dieser Karte kannst du AUSWEICHEN oder PARIEREN.
- ❖ **VORBEREITEN:** Erlaubt es dir, deine Waffe zu ZIEHEN, AUSZUHOLEN oder AUFZUSTEHEN.
- ❖ **BEHINDERN:** Lässt dich STOSSEN oder ENTWAFFNEN.
- ❖ **MANÖVER:** Mit dieser Karte kannst du eine FINTE schlagen oder dich ZURÜCKZIEHEN.
- ❖ **ABWARTEN:** Wähle diese Karte, wenn du gar keine Aktion durchführen willst, entweder weil du schon eine Aktion aufgebraucht hast oder sie für später aufheben willst.
- ❖ **VERDOPPELN:** Wähle diese Karte als Schritt 2, um eine Aktion aus der gleichen Kategorie wie in Schritt 1 durchzuführen..

Der Verteidiger kann seine Aktion frei wählen und ist nicht darauf beschränkt, sich zu verteidigen, obwohl er außerhalb seiner Initiativreihenfolge handelt. Der Verteidiger darf aber nur *Nahkampfkaktionen* in seiner verborgenen Kombination auswählen – alle anderen Aktionen müssen ausgeführt werden, wenn er in der Initiativreihenfolge an der Reihe ist.

Der Verteidiger kann sich außerdem entscheiden, in der verborgenen Kombination gar nicht zu handeln und stattdessen seine Aktionen für später in der Runde aufzuheben. Dann verwendet er die ABWARTEN-Karte.

KAMPFKARTEN: Für die Auswahl einer Verborgenen Kombination verwendet ihr die speziellen Karten für *Die Verbotenen Lande*.





Die Karten sind in fünf Kategorien aufgeteilt: ANGREIFEN, VERTEIDIGEN, VORBEREITEN, BEHINDERN und MANÖVER. Jede Karte führt die Aktionen auf, die bei ihrer Verwendung möglich sind.

Hinzu kommen die Karten ABWARTEN (siehe unten) und VERDOPPELN, die du einsetzt, wenn du in einer Runde zwei Aktionen von der gleichen Karte einsetzen willst. Alle Karten sind in der Liste gegenüber kurz zusammengefasst.

Du und dein Gegner sollten über je sieben Karten verfügen und je zwei dieser Karten wählen. Legt die Karten mit dem Text nach unten vor euch auf den Tisch, mit der Karte für die erste Aktion oben.

ABWARTEN: Falls der Verteidiger eine oder beide Aktionen für später in dieser Runde aufheben will, wählt er die Abwarten-Karte und wehrt sich nicht gegen den Angriff. Falls der Verteidiger bereits eine Aktion in dieser Runde aufgebraucht hat, muss eine seiner beiden Karten in der verborgenen Kombination ABWARTEN sein. Falls er bereits beide Aktionen aufgebraucht hat, gibt es keinen Grund, die verborgenen Kombinationen zu verwenden, da der Verteidiger ohnehin nicht mehr handeln kann.

ZWEI SCHRITTE: Dein Angriff ist in zwei Schritte aufgeteilt. Deine erste Aktion, ebenso wie die erste Aktion des Verteidigers, findet während Schritt 1 statt. Deine zweite Aktion, ebenso wie die zweite Aktion des Verteidigers, findet während Schritt 2 statt. Die Aktion des Verteidigers wird durchgeführt, während der Angreifer an der Reihe ist, selbst wenn er beispielsweise den Angreifer SCHLAGEN will.

AUFLÖSUNG: Dreht die Karten für Schritt 1 um und teilt den anderen mit, welche Aktion ihr in Schritt 1 durchführen wollt. Der Angreifer muss seine Aktion zuerst ankündigen, dann der Verteidiger. Die Aktionen, die von Angreifer und Ver-

teidiger ausgewählt werden, können sich gegenseitig beeinflussen.

Als erstes wird die Aktion des Angreifers in Schritt 1 durchgeführt, dann die des Verteidigers – außer Aktionen zum AUSWEICHEN oder PARIEREN, die gleichzeitig mit dem Angriff stattfinden. Ein Verteidiger, der sich für eine aggressive Aktion wie einen Schlag entscheidet, geht ein hohes Risiko ein, da er sich der Aktion des Angreifers schutzlos ausliefert, die zuerst durchgeführt wird.

Sobald Schritt 1 abgeschlossen ist, wird dieser Vorgang mit Schritt 2 wiederholt. Denkt daran, dass ihr die Initiativekarten für Angreifer und Verteidiger dreht, um anzuzeigen, wie viele Aktionen sie bereits in der Runde durchgeführt haben.

SCHMERZ: Im Nahkampf getroffen zu werden ist schmerzhaft, selbst wenn man nicht kritisch verletzt wurde – schmerzhaft genug, sodass man

GEMISCHTE AKTIONEN

Du kannst in derselben Runde Nahkampf- mit anderen Aktionen kombinieren, auch im komplexen Nahkampfssystem. Du kannst zum Beispiel zu einem Gegner rennen und ihn dann schlagen. An diesem Punkt wähle nur dann versteckte Aktionen, wenn du deinen Gegner angreifst. Da du nur eine Aktion übrig hast, hat dein Austausch nur einen Schritt und du und dein Gegner wählen nur je eine Karte.



vielleicht zeitweilig benommen ist. Falls du der Verteidiger im Nahkampf bist und mindestens 1 Punkt Schaden von einem Angriff erhältst, verfällt deine Aktion in diesem Schritt (außer, es war eine PARADE oder ein AUSWEICHEN). Die Aktion ist verloren und kann auch später in der Runde nicht mehr durchgeführt werden. Deine Aktion in Schritt 2 wird nicht durch den Schaden aus Schritt 1 beeinflusst. Das Talent SCHMERZRESISTENT macht dich widerstandsfähiger gegen Schmerzen.

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN: Einige Talente gewähren dir zusätzliche Angriffe, PARADEN oder andere Aktionen im Kampf. Derartige Bonusaktionen finden immer außerhalb der verborgenen Kombinationen statt. Ein Kämpfer mit Weg der Klinge beispielsweise, der einen WP ausgeben will, um einen zusätzlichen Angriff durchzuführen, tut dies, nachdem die verborgene Kombination aufgelöst wurde. Eine verborgene Kombination hat nie mehr als zwei Schritte.

MONSTREN verwenden niemals verborgene Kombinationen.

BEISPIEL

Um den Kampf mit den Orks noch spannender zu gestalten, werden verborgene Kombinationen verwendet. Es ist Zeit für eine neue Runde und da Ork 1 Gebrochen ist, handelt Ork 2 zuerst. Er greift Nirmena an, weshalb beide ihre verborgenen Kombinationen wählen.

Der Ork ist der Angreifer. Die SL wählt im Geheimen die Kombination VORBEREITEN + ANGREIFEN für ihn. Nirmena wählt BEHINDERN + ANGREIFEN, sehr riskant, da sie sich so dem Angriff des Orks aussetzt. Zunächst zeigen sowohl der Ork als auch Nirmena ihre ersten Karten: Das VORBEREITEN des Orks gegen das BEHINDERN von Nirmena. Der Ork, der Nirme-

nas gewagte Entscheidung nicht erwartet hat und sie nicht verbindern kann, entschließt sich, dem eigenen Plan zu folgen und AUSZUHOLEN (um den Schaden des geplanten Angriffs in Schritt 2 zu erhöhen).

Nirmena STÖSST. Sie kann ihr Kurzsword nicht verwenden (da es keinen HAKEN hat), aber sie hat Glück beim Würfeln und ist erfolgreich. Der Ork stürzt! In Schritt 2 haben beide ANGREIFEN gewählt. Der Ork ist zuerst dran, aber da er liegt, kann er nicht angreifen. Also ist Nirmena an der Reihe. Sie SCHLÄGT ihn mit ihrem Schwert und erhält einen Bonus von +2, da der Ork am Boden liegt. Der Angriff trifft und der Ork ist Gebrochen.



FERNKAMPF

Wenn du jemanden aus der Entfernung angreiffst, würfelst du auf FERNKAMPF. Hierzu benötigst du eine Fernkampf-Waffe, auch wenn es nur etwas zum Werfen ist. Die Tabelle auf Seite 104 beinhaltet verschiedene Waffen und ihre maximalen Reichweiten.

REICHWEITE

Je weiter jemand entfernt ist, desto schwieriger ist es, ihn mit einem Schuss zu treffen. Auf kurze Reichweite erhältst du einen Malus von -1, auf weite Reichweite von -2. Auf ARMESLÄNGE erhältst du -3, da es sehr schwierig ist, jemanden im Visier zu behalten, der direkt vor dir steht. Das gilt nicht, falls du auf jemanden auf ARMESLÄNGE schießt, der wehrlos ist oder nicht weiß, dass du da bist – in diesem Fall erhältst du stattdessen einen Bonus von +3.



SCHUSSREICHWEITE	
REICHWEITE	MODIFIKATION
Armeslänge	-3/+3
Nah	—
Kurz	-1
Weit	-2
Extrem	-3 (erfordert Zielen)

AKTIONEN

Im Fernkampf stehen nicht so viele verschiedene Aktionen zur Auswahl wie im Nahkampf, aber es gibt ein paar Möglichkeiten.

WAFFE VORBEREITEN: Schnelle Aktion. Bevor du deinen Bogen oder deine Schleuder abfeuern kannst, musst du sie **VORBEREITEN** – einen Pfeil auf die Sehne oder einen Stein in die Schleuder legen. Sobald deine Waffe **VORBEREITET** ist, kannst du keine langsame Aktion außer **SCHIESSEN** und keine schnelle Aktion außer **ZIELEN** (siehe unten) durchführen – falls du irgendetwas anderes tust, musst du später die Waffe erneut vorbereiten, bevor du schießen kannst. Das Talent **SCHNELLSCHÜTZE** erlaubt es dir, mit Bögen und Schleudern zu schießen, ohne eine Aktion zum **VORBEREITEN** der Waffe aufwenden zu müssen.

Armbrüste müssen nicht **VORBEREITET** werden. Stattdessen musst du eine Armbrust vor jedem Schuss **LADEN** (langsame Aktion). Du kannst eine geladene Armbrust beliebig lange mit dir herumtragen.

ZIELEN: Schnelle Aktion. Bevor du **SCHIESST**, kannst du **ZIELEN**. Dadurch erhältst du einen Bonus von +1 auf den Angriff. Du musst in der gleichen Runde **ZIELEN** und **SCHIESSEN** – du

kannst den Bonus nicht für die nächste Runde aufheben. Bitte bedenke, dass du nicht in der gleichen Runde deine Waffe **VORBEREITEN**, **ZIELEN** und **SCHIESSEN** kannst, da das insgesamt drei Aktionen sind. Das Talent **SCHNELLSCHÜTZE** ermöglicht dir das allerdings.

Du kannst nicht auf einen Gegner auf Armeslänge zielen, der sich deiner Anwesenheit bewusst ist – er ist zu nah, als dass du ihn sicher anvisieren könntest.

SCHIESSEN: Langsame Aktion. Würfle auf **FERNKAMPF** plus den Ausrüstungsbonus der Waffe. Kann durch **AUSWEICHEN** gekontert werden, aber zum **PARIEREN** eines Fernkampfangriffes benötigt das Ziel einen Schild. Falls du triffst, erleidet dein Gegner den Waffenschaden auf seine Stärke. Der Schaden erhöht sich um 1 für jede zusätzliche **X**, den du erzielst. Falls der Gegner eine kritische Verletzung erleidet, würfle auf der Tabelle für Stichwunden, falls du einen Bogen oder ein Wurfmesser verwendet hast, oder auf der Tabelle für stumpfe Schläge, falls du eine Schleuder oder einen geworfenen Stein verwendet hast.

AUSWEICHEN: Schnelle Reaktion. Du versuchst, dich mit einem beherzten Sprung aus der Bahn des gegnerischen Angriffs zu bringen. Würfle **BEWEGEN** (nicht **NAHKAMPF**). Jedes **X** reduziert die **X** des Angreifers um 1. Überschüssige **X** haben keine Auswirkungen. Wenn du **AUSWEICHST**, fällst du zu Boden. Du kannst dich entscheiden, stehen zu bleiben, erhältst dann aber einen Malus von -2 auf den Wurf.

PARIEREN: Schnelle Reaktion. Um einen Fernkampfangriff zu **PARIEREN**, benötigst du entweder einen Schild oder eine Waffe mit der Eigenschaft **Parade** und mindestens Stufe 2 im Talent des jeweiligen Waffentyps (siehe Kapitel 4). Würfle auf **NAHKAMPF** plus den Ausrüstungsbonus von Schild oder Waffe. Jedes



✗ reduziert die ✗ des Angreifers um 1. Überschüssige ✗ haben keine Auswirkungen.

REAKTIONEN

Wie im Nahkampf muss dein Gegner vor deinem Angriffswurf ankündigen, ob er AUSWEICHT oder PARIERT. AUSWEICHEN und PARIEREN sind Reaktionen, die die normale Initiativereihenfolge in dieser Runde unterbrechen.

BEISPIEL

Der letzte verbliebene Ork ZIEHT SICH ZURÜCK und RENNT dann davon. In der nächsten Runde ZIEHT Tyrgar seine Armbrust und SCHIESST auf den Ork. Die Reichweite ist jetzt KURZ, sodass Tyrgar einen Malus von -1 erhält. Er erzielt zwei ✗, und zusammen mit dem Waffenschaden der Armbrust 2 richtet er 3 Punkte Schaden an.



SOZIALER KONFLIKT

Manchmal kannst du dafür sorgen, dass die Dinge so laufen, wie du es willst, ohne da-

für auf Gewalt zurückzugreifen. Stattdessen kannst du versuchen, deinen Gegner reinzulegen oder zu überzeugen, ohne deine Waffe zu ziehen. Das kann sogar mitten im Kampf möglich sein, falls die SL das als glaubwürdig einstuft. Für nicht-gewalttätige Auseinandersetzungen verwendest du die Fertigkeit MANIPULATION.

Was du von deinem Gegner verlangst, muss halbwegs vernünftig sein – kein NSC wird zustimmen, vollständig gegen die eigenen Interessen zu handeln, egal, wie gut dein Wurf ist.

MONSTREN: Viele Monster sind so wild oder tumb, dass sie einfach nicht von Worten überzeugt werden können, ganz egal, wie viel du dir auf deine Silberzunge einbildest. Mehr über Monster erfährst du im Bestiarium des *Spielleiter-Handbuchs*.

AUFLÖSUNG

Wenn du versuchst, jemanden zu überzeugen oder anzulügen, führst du einen vergleichenden Wurf auf MANIPULATION gegen MENSCHENKENNTNIS deines Gegenübers durch. Dies zählt nur für dich als langsame Handlung.

Falls du deinen Gegner erfolgreich MANIPULIERST, muss er entweder tun, was du sagst, oder dich sofort mit körperlicher Gewalt an-





greifen. Auch wenn dein Gegenüber sich dazu entscheidet, deine Forderung zu erfüllen, verlangt er möglicherweise eine Gegenleistung. Die SL entscheidet, was genau das bedeutet, aber die Forderung sollte so weit vernünftig sein, dass du sie erfüllen kannst. Ob du das Angebot annimmst oder nicht, liegt bei dir.

VERHANDLUNGSPPOSITION

Deine Aussichten, jemanden erfolgreich zu MANIPULIEREN, werden von deiner Verhandlungsposition beeinflusst, die von der SL festgelegt wird. Jeder der folgenden Faktoren modifiziert deinen Wurf um +1:

- ❖ Du hast mehr Leute auf deiner Seite.
- ❖ Was du verlangst, kostet dein Gegenüber nichts.
- ❖ Dein Gegenüber hat Schaden auf irgendein Attribut erlitten.
- ❖ Du hast deinem Gegenüber zuvor geholfen.
- ❖ Du legst deine Sache sehr überzeugend dar (SL-Entscheidung).

Jeder der folgenden Faktoren modifiziert deinen Wurf um -1:

- ❖ Dein Gegenüber hat mehr Leute auf seiner Seite.
- ❖ Du verlangst etwas Wertvolles oder Gefährliches.
- ❖ Dein Gegenüber hat nichts davon, dir zu helfen.
- ❖ Ihr habt Schwierigkeiten, euch gegenseitig zu verstehen.
- ❖ Die Entfernung zwischen euch ist KURZ oder weiter.

REPUTATION

Deine Aussichten, jemanden erfolgreich zu MANIPULIEREN, werden auch durch deine Reputation und die deines Gegners beeinflusst (siehe Seite 41). Falls deine Reputation höher ist, erhältst du einen Bonus von +1 für jeden Punkt Unterschied. Falls deine Reputation

niedriger ist, erhält stattdessen dein Gegner einen Bonus von +1 für jeden Punkt Unterschied.

EINE GRUPPE MANIPULIEREN

Falls du eine ganze Gruppe MANIPULIEREN willst, sprichst du normalerweise direkt mit dem Anführer oder Sprecher der Gruppe. Denk daran, dass dein Wurf einen Malus von -1 erhält, falls dein Gegenüber mehr Leute auf seiner Seite hat. Falls du dich mit dem Anführer einigst, folgt der Rest der Gruppe normalerweise. Falls es keinen Anführer gibt, ist es schwerer – jeder einzelne Gegner handelt dann selbst.

REICHWEITE

Um jemanden zu MANIPULIEREN, musst du normalerweise innerhalb NAHER Reichweite sein – aber falls es zur Situation passt, kann dies auch innerhalb KURZER oder sogar WEITER Reichweite geschehen. Die SL modifiziert deinen Wurf entsprechend, wenn sie der Ansicht ist, dass die Reichweite deine Verhandlungsposition schwächt (siehe oben).

ARTEFAKTE

Einige wertvolle oder besonders beeindruckende Artefakte können einen Ausrüstungsbonus auf den MANIPULATION-Wurf gewähren.



WAFFEN

Als Abenteurer willst du stets eine Waffe bei dir haben – man weiß nie, wo Gefahr lauert. Die Tabellen und Bilder auf den folgenden Seiten zeigen verschiedene Arten von weit verbreiteten Waffen in den Verbotenen Landen. Einzigartige und mächtige Artefakte werden in Kapitel 6 des *Spielleiter-Handbuchs* beschrieben.



NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	GRIFF	BONUS	SCHA- DEN	REICH- WEITE	PREIS	EIGENSCHAFTEN
Unbewaffnet	-	-	1	Arm	-	Stumpf
Messer	1H	+1	1	Arm	1	Leicht, Stich
Dolch	1H	+1	1	Arm	2	Leicht, Scharf, Stich
Falchion	1H	+1	2	Arm	4	Scharf, Stich, Parade
Kurzschwert	1H	+2	1	Arm	6	Scharf, Stich, Parade
Breitschwert	1H	+2	2	Arm	10	Scharf, Stich, Parade
Langschwert	1H	+2	2	Arm	18	Schwer, Scharf, Stich, Parade
Bidenhänder	2H	+2	3	Arm	40	Schwer, Scharf, Stich, Parade
Krummsäbel	1H	+1	2	Arm	8	Scharf, Stich, Haken, Parade
Handaxt	1H	+2	2	Arm	2	Scharf, Haken
Streitaxt	1H	+2	2	Arm	6	Schwer, Scharf, Haken
Zweihandaxt	2H	+2	3	Arm	24	Schwer, Scharf, Haken
Streitkolben	1H	+2	1	Arm	4	Stumpf
Morgenstern	1H	+2	2	Arm	8	Stumpf
Kriegshammer	1H	+2	2	Arm	12	Stumpf, Haken
Flegel	1H	+1	2	Nah	16	Stumpf
Holzkeule	1H	+1	1	Arm	1	Stumpf
Große Holzkeule	2H	+1	2	Arm	2	Schwer, Stumpf
Schwerer Kriegshammer	2H	+2	3	Arm	22	Schwer, Stumpf, Haken
Kampfstab	2H	+1	1	Nah	1	Stumpf, Haken, Parade
Speer	1H	+1	1	Nah	2	Stich
Langspeer	2H	+2	1	Nah	4	Stich
Pike	2H	+2	2	Nah	12	Schwer, Stich
Hellebarde	2H	+2	2	Nah	30	Schwer, Stich, Scharf, Haken
Dreizack	2H	+1	2	Nah	6	Stich, Haken



MESSER



LANGSCHWERT



DOLCH



KURZSCHWERT



BIDENHÄNDER



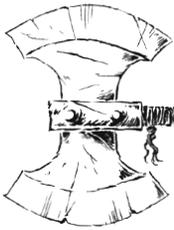
KRUMMSÄBEL



BREITSCHWERT



FALCHION



ZWEIHANDAXT

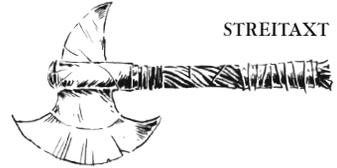
AXT



FLEGEL



STREITAXT



HOLZKEULE



STREITKOLBEN



GROSSE HOLZKEULE



MORGENSTERN



SCHWERER KRIEGSHAMMER



KRIEGSHAMMER





DREIZACK



SPEER



LANGSPEER



KAMPFSTAB



PIKE



HELLEBARDE

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	GRIFF	BONUS	SCHADEN	REICH-WEITE	PREIS	EIGENSCHAFTEN
Stein	1H	-	1	Nah	-	Leicht
Wurfmesser	1H	+1	1	Nah	1	Leicht
Wurfaxt	1H	+1	2	Nah	2	
Wurfspeer	1H	+2	1	Kurz	2	
Schleuder	1H	+1	1	Kurz	1	Leicht
Kurzbogen	2H	+2	1	Kurz	6	Leicht
Langbogen	2H	+2	1	Lang	12	
Leichte Arm-brust	2H	+1	2	Lang	24	Laden ist eine langsame Aktion
Schwere Arm-brust	2H	+1	3	Lang	40	Schwer, Laden ist eine langsame Aktion



WURFMESSER



WURFAXT



SCHLEUDER



LANGBOGEN



WURFSPEER



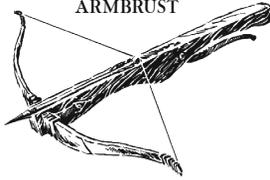
SCHWERE
ARMBRUST



KURZBOGEN



LEICHTE
ARMBRUST



WAFFENWERTE

Die folgenden Werte finden sich in den Waffentabellen.

GRIF gibt an, ob du eine oder zwei Hände brauchst, um die Waffe zu führen. Eine zweihändige Waffe kann nicht mit einem Schild kombiniert werden, außerdem verhindern einige kritische Verletzungen die Verwendung zweihändiger Waffen.

BONUS gibt an, mit wie vielen Ausrüstungswürfeln du würfeln kannst, wenn du die Waffe verwendest. Denk daran, dass der Ausrüstungsbonus gesenkt werden kann, falls du den Wurf strapazierst – der Bonus wird um 1 für jeden gewürfelten  reduziert (siehe Seite 50). Falls der Ausrüstungsbonus auf null sinkt, geht die Waffe kaputt und muss mit der Fertigkeit **HANDWERK** repariert werden.

SCHADEN gibt deinen grundlegenden Waffenschaden an, d.h. wie viele Punkte Schaden auf

Stärke dein Gegner erleidet, falls dein Angriff erfolgreich ist. Falls du zusätzliche **X** würfelst, richtest du zusätzlichen Schaden an.

REICHWEITE gibt die maximale Reichweite an, in der die Waffe benutzt werden kann.

PREIS gibt an, was die Waffe typischerweise in Silbermünzen kostet. Der tatsächliche Preis kann je nach Angebot und Nachfrage am derzeitigen Ort variieren.

EIGENSCHAFTEN gibt an, welche Eigenschaften die Waffe hat. Mögliche Eigenschaften sind **LEICHT**, **SCHWER**, **SCHARF**, **STICH**, **STUMPF**, **PARADE**, **HAKEN**. Welche Auswirkungen diese haben, wird oben im Abschnitt *Nabkampf* beschrieben.





SCHADEN

Das Leben eines umherziehenden Abenteurers ist hart und gefährlich. Die Belohnung mag groß sein, doch das einzige, was du mit Sicherheit weißt, ist, dass du auf dem Weg dahin eine Menge Schaden ertragen musst. Schaden kann in vielen Formen auftreten und senkt den Wert eines deiner vier Attribute:

Schaden auf STÄRKE: Blutende Wunden, Gebrochene Knochen und Schmerz. Dies ist der Standardtyp bei Schaden. Ist der Schadenstyp nicht angegeben, handelt es sich immer um Schaden auf Stärke.

Schaden auf GESCHICKLICHKEIT: Körperliche Ermüdung und Erschöpfung.

Schaden auf VERSTAND: Furcht, Panik, Verwirrung, Fehleinschätzungen. Mehr über Furchtangriffe findest du auf Seite 114.

Schaden auf EMPATHIE: Zynismus, Misstrauen, Gleichgültigkeit.

SCHADEN ERLEIDEN

Du kannst auf viele Weisen Schaden erleiden. Die drei häufigsten sind:

DURCH DAS WÜRFELN von ☠, wenn du einen Wurf strapazierst. Beim Strapazieren erleidest du für jeden ☠, den du würfelst, einen Punkt Schaden auf das Attribut.

DURCH ANGRIFFE. Falls dich jemand erfolgreich im Nahkampf oder mit einer Fernkampfwaffe angreift, erleidest du Schaden auf Stärke in Höhe des Waffenschaden plus eins pro zusätzlichem ✕, den dein Gegner würfelt.

DURCH MAGIE. Von Zauberern und Druiden gewirkte Zauber können dir Schaden aller Typen zufügen. Mehr dazu findest du in Kapitel 6.

RÜSTUNG

Indem du Leder, ein Kettenhemd oder eine komplette Plattenrüstung trägst, kannst du dich vor Schaden auf Stärke schützen. Weiter unten findest du die Liste der verschiedenen Rüstungen. Rüstung schützt dich nicht vor anderen Schadensarten oder vor Schaden, den du dir durch strapazierte Würfe selbst zufügst.

Die Wirkung einer Rüstung hängt von ihrem Rüstungsschutz ab. Wenn du durch einen physischen Angriff Schaden erleidest, würfelst du mit so vielen Ausrüstungswürfeln, wie der Rüstungsschutz beträgt. Jedes gewürfelte ✕ reduziert den Schaden um 1. Dieser Wurf gilt nicht als Aktion und kann nicht strapaziert werden.

Falls auch nur ein Punkt Schaden die Rüstung durchdringt, wird der Rüstungsschutz gesenkt – jeder gewürfelte ☠ reduziert dann den Rüstungsschutz um 1. Falls die Rüstung sämtlichen Schaden abgehalten hat, haben gewürfelte ☠ keinerlei Auswirkung. Rüstung kann repariert werden. Natürliche Rüstung wird nicht auf diese Weise geschwächt.

HELME: Du kannst nur eine Art Rüstung auf einmal tragen, aber du kannst Körperrüstung mit einem Helm kombinieren. Zähle den Rüstungsschutz eines getragenen Helms zu dem deiner Körperrüstung hinzu, bevor du würfelst. Falls deine Rüstung geschwächt wird, kannst du entscheiden, ob der Helm oder die Körperrüstung beschädigt wird.

Alle Helme haben außerdem eine zusätzliche Wirkung: Falls du als kritische Verletzung 65 bei einer Schnittwunde, 64 bei einer Stichwunde oder 64-66 bei einem stumpfen Schlag erleidest, würfle mit so vielen Ausrüstungswürfeln, wie der Rüstungsschutz des Helms beträgt. Falls du



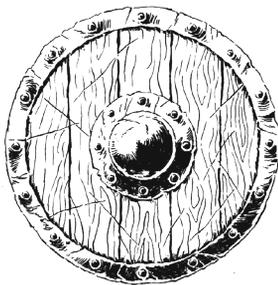
SCHILDE

WAFFE	BONUS	SCHADEN	REICHWEITE	PREIS	EIGENSCHAFTEN
Schild, klein	+1	-	-	6	Leicht
Schild, groß	+2	-	-	15	

KLEINER SCHILD



GROSSER SCHILD



mindestens ein \times würfelst, wird die kritische Verletzung zu 11-12 (stumpfer Schlag) umgewandelt. Dies senkt allerdings den Rüstungsschutz des Helms auf null.

DECKUNG

Falls Feinde auf dich schießen, kann es dein Leben retten, in Deckung zu gehen – am besten hinter etwas Stabilem. In Deckung gehen zählt als schnelle Aktion. Deckung hat einen Rüs-

RÜSTUNGEN & HELME

AUSRÜSTUNG	RÜSTUNGSSCHUTZ	PREIS	KÖRPERTEIL	EIGENSCHAFTEN
Lederrüstung	2	4	Körper	Leicht
Verstärkte Lederrüstung	3	6	Körper	
Kettenrüstung	6	24	Körper	Schwerer Gegenstand. Rüstungsschutz 3 gegen Pfeile und Stiche
Plattenrüstung	8	80	Körper	Schwerer Gegenstand. Modifiziert Bewegen um -2.
Verstärkte Lederkappe	1	3	Kopf	Leicht
Helm, offen	2	8	Kopf	Leicht
Helm, geschlossen	3	18	Kopf	
Topfhelm	4	30	Kopf	Modifiziert Auskundschaften um -2



VERSTÄRKTE LEDER-
KAPPE



OFFENER HELM



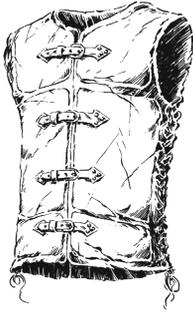
GESCHLOSSENER HELM



TOPFHELM



LEDERRÜSTUNG



VERSTÄRKTE LEDER-
RÜSTUNG



KETTENRÜSTUNG



PLATTENRÜSTUNG



tungsschutz und funktioniert genau wie Rüstung – jedoch nur gegen Fernkampfangriffe. Im Gegensatz zu Rüstung kann Deckung nicht geschwächt werden. Sie kann mit Rüstung kombiniert werden – würfle erst für die Deckung, dann für die Rüstung.

BEISPIEL

Im späteren Verlauf der Reise gerät Tyrgar wieder in Schwierigkeiten. Der Zwerg wird von der großen Axt eines wütenden Mino-tauren getroffen. Der Angriff fügt ganze 4 Punkte Schaden zu. Tyrgar trägt ein Kettenhemd und einen offenen Helm, sein gesamter Rüstungsschutz beträgt also 8. Er würfelt mit acht Ausrüstungswürfeln und erzielt ein X und einen ☠. Tyrgar erleidet 3 Punkte Schaden, sein Rüstungsschutz wird um 1 gesenkt. Tyrgar beschließt, dass der Schlag sein Kettenhemd schwächt, sodass es nur noch Rüstungsschutz 5 hat.

TYPISCHE DECKUNG

BARRIERE	RÜSTUNGSSCHUTZ
Möbel	3
Holztür	4
Baumstamm	5
Holzwand	6
Steinwand	8



WEITERE ERHOLUNG

Wenn du wieder auf den Beinen bist, kannst du alle verlorenen Attributspunkte zurückerhalten, indem du dich einen Tagesabschnitt lang ausruhest oder schläfst (siehe Seite 146). Dies geht nur, wenn du nicht HUNGRIG oder DURSTIG bist oder an einem anderen Zustand leidest, der die Erholung stoppt.



KRITISCHE VERLETZUNGEN

Gebrochen zu sein ist immer schlimm, doch wenn deine Stärke oder dein Verstand Gebrochen werden, ist dies besonders gefährlich – es kann lange nachwirken und dich sogar dein Leben kosten. Die Tabellen für kritische Verletzungen befinden sich am Ende dieses Buches. Würfle mit W66 auf der Tabelle, die der zuletzt erlittenen Schadensart entspricht: Schnittwunden, Stichwunden oder stumpfe Schläge (für Stärke, S. 200-202) oder geistiges Trauma (für Verstand S. 203-204).



VOLKSWAFFEN

Bei den Waffenillustrationen findest du Waffen in der Machart der verschiedenen Völker der Verbotenen Lande. Von welchem Volk eine Waffe entworfen wurde hat normalerweise keinen Einfluss auf ihre Werte, der Unterschied ist rein optisch.

ORKWAFFEN:

BIDENHÄNDER



KRUMMSÄBEL



KURZSCHWERT



DOLCH



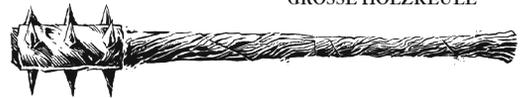
MESSER



FALCHION



GROSSE HOLZKEULE



HOLZKEULE





ZWergenwaffe:

DOLCH



KURZSCHWERT



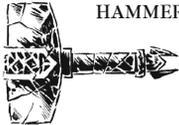
BREITSCHWERT



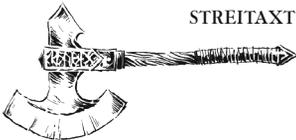
SCHWERER KRIEGSHAMMER



KRIEGSHAMMER



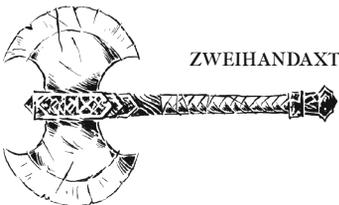
STREITAXT



WURFAXT



ZWEIHANDAXT



SPEER



TOD

Falls deine kritische Verletzung als TÖDLICH aufgelistet ist, muss jemand erfolgreich auf HEILEN würfeln, um dich zu retten – sonst stirbst du, wenn die angegebene Frist verstrichen ist. Falls du Attributspunkte zurückerhältst (siehe oben), ehe du stirbst, kannst du versuchen, dich selbst zu heilen – doch der Wurf erhält einen Malus von -2. Jede Person, die versucht, dich zu heilen, kann nur einmal würfeln.

SOFORTIGER TOD: Es gibt eine kleine Anzahl kritischer Verletzungen, die dich sofort töten. Falls du eine von diesen erwürfelst, tätigst du deinen letzten Atemzug in den Verbotenen Landen. Zeit, einen neuen Charakter zu erschaffen.

HEILUNG

Jede kritische Verletzung hat eine bestimmte Wirkung, die dich für die angegebene Heilungsdauer beeinträchtigt – die Dauer ist in Tagen berechnet.

GEBROCHENE NSC

NSC können genau wie SC Gebrochen werden. Ein NSC kann einen SC HEILEN und umgekehrt. Falls ein NSC allerdings einen anderen NSC HEILT, wird in der Regel nicht gewürfelt – stattdessen entscheidet die SL, was passiert. Die SL kann auch entscheiden, dass ein unbedeutender NSC, dessen Stärke Gebrochen wird, einfach stirbt.



BEHANDLUNG: Falls jemand schafft, dich zu HEILEN, während du noch an einer kritischen Verletzung leidest, ist die verbleibende Heilungsdauer um die Hälfte reduziert. Ein früherer Wurf, um dein Leben zu retten, hat hierauf keinen Einfluss – ein neuer Wurf wird benötigt, um die Heilungsdauer zu verkürzen.

ATTRIBUTSPUNKTE: Denk daran, dass du auch dann noch unter der Auswirkung einer kritischen Verletzung leiden kannst, falls du alle verlorenen Punkte im Attribut zurück-erhalten hast.

UNTYPISCHER SCHADEN

Einige Schadensarten (zum Beispiel durch Feuer) passen nicht in die normalen Tabellen für kritische Verletzungen. Falls du durch derartigen untypischen Schaden Gebrochen wirst, verwende die Tabelle *Kritische Verletzungen – Andere* auf Seite 204.

ZUSTÄNDE: Du kannst durch bestimmte Zustände wie HUNGRIG oder DURSTIG Gebrochen werden (siehe weiter unten). Die Wirkung ist bei jedem Zustand angegeben. Würfle in diesem Fall nicht für kritische Verletzungen.

STRAPAZIERTER SCHADEN

Es gibt einen Fall, in dem Gebrochen zu werden keine kritischen Verletzungen erzeugt: Falls du einen Wurf so stark strapazierst, dass du dich selbst brichst. Dies ist sehr selten, kann aber vorkommen. Das heißt, dass du dich nicht umbringen kannst, indem du einen Wurf strapazierst.

BEISPIEL

Der bedauernde Tyrqar war schon vor dem Schlag durch den wilden Minotaurus verletzt, jetzt ist er Gebrochen. Er würfeln 52 auf der Tabelle für kritische Verletzungen

durch Schnittwunden und leidet somit an inneren Blutungen. Er würfeln einen W6 und erzielt eine 5, was bedeutet, dass er in fünf Stunden sterben wird, sofern ihn nicht jemand HEILT, ebe er verblutet. Nirmena ist nicht zugegen, also würfeln Tyrqar einen weiteren W6, um zu sehen, wie lange es dauert, bis er ohne Hilfe wieder auf die Beine kommt. Er würfeln eine 2. Nach zwei Stunden auf dem kalten Boden kommt er zu sich. Er versucht, sich selbst zu HEILEN, doch dies misslingt ihm. Er hat nun drei Stunden Zeit, um Nirmena oder jemand anderen zu finden, der ihn HEILEN kann, bevor er durch seine Wunden stirbt.



ZUSTÄNDE

Es gibt im Spiel vier sogenannte Zustände, unter denen dein SC leiden kann: HUNGRIG, DURSTIG, MÜDE und UNTERKÜHLT. Diese Zustände können Schaden anrichten und die Erholung aufhalten. Markiere die Zustände, indem du die entsprechenden Felder auf deinem Charakterbogen ankreuzt.

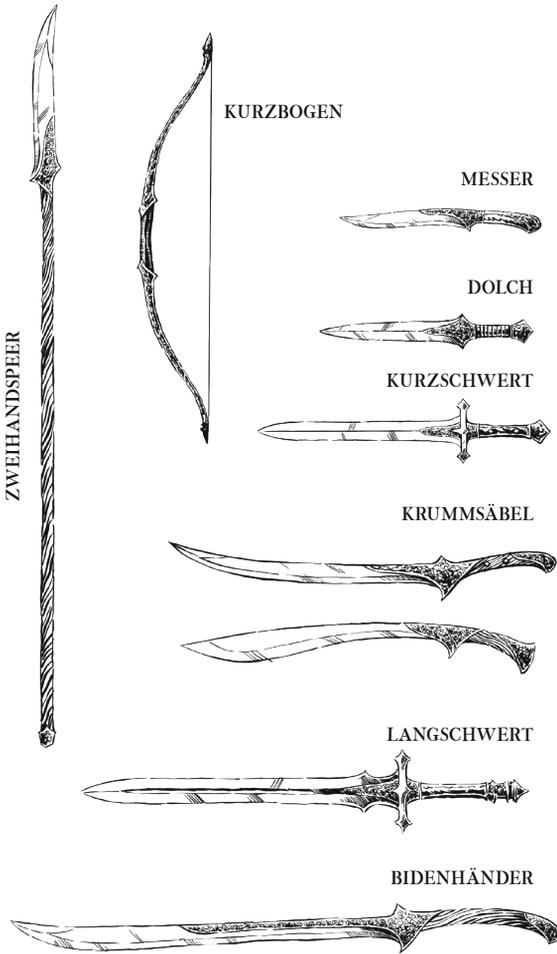
HUNGRIG

Du musst mindestens einmal am Tag eine Ration Nahrung (siehe Seite 38) essen. Nach einem Tag ohne Nahrung wirst du HUNGRIG. HUNGRIG zu sein hat mehrere Auswirkungen:

- ❖ Du kannst keine Stärke zurückerhalten, außer durch Magie. In anderen Attributen kannst du weiterhin Punkte zurückerhalten.
- ❖ Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke pro Woche. Falls deine Stärke Gebrochen wird, während du HUNGRIG bist, stirbst du nach einer weiteren Woche ohne Nahrung.
- ❖ Sobald du gegessen hast, bist du nicht mehr HUNGRIG und kannst wie gewohnt Stärke zurückerhalten.



ELFENWAFFEN:



DURSTIG

Du musst mindestens einmal am Tag eine Ration Wasser (siehe Seite 38) trinken. Nach einem Tag ohne Wasser wirst du DURSTIG. DURSTIG zu sein hat mehrere Auswirkungen:

- ❖ Du kannst keine Attributspunkte zurück-erhalten, außer durch Magie. Falls du Gebrochen wirst, musst du Wasser trinken, um wieder auf die Beine zu kommen.
- ❖ Du erleidest jeden Tag je 1 Punkt Schaden

auf Stärke und Geschicklichkeit. Falls deine Stärke oder Geschicklichkeit Gebrochen wird, während du DURSTIG bist, stirbst du nach einem weiteren Tag ohne Wasser.

- ❖ Sobald du trinkst, bist du nicht mehr DURSTIG und kannst wie gewohnt Attributspunkte zurückerhalten.

MÜDE

Du musst jeden Tag mindestens einen Tagesabschnitt lang schlafen. Nach einem Tag ohne Schlaf wirst du MÜDE. MÜDE zu sein hat mehrere Auswirkungen:

- ❖ Du kannst keinen Verstand zurück-erhalten, außer durch Magie. Falls dein Verstand Gebrochen wird, während du MÜDE bist, musst du mindestens einen Tagesabschnitt lang schlafen, um wieder auf die Beine zu kommen.
- ❖ Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Verstand pro Tag. Falls dein Verstand durch diesen Schaden Gebrochen wird, brichst du zusammen und schläfst für mindestens einen Tagesabschnitt.
- ❖ Sobald du mindestens einen Tagesabschnitt lang geschlafen hast, bist du nicht mehr MÜDE und kannst Verstand wie gewohnt zurückerhalten.

UNTERKÜHLT

Falls es bitterkalt wird und du nicht genug Schutz vor den Elementen hast, musst du regelmäßig auf Ausdauer würfeln. Je kälter es ist, desto häufiger musst du würfeln. Ein frostiger Herbsttag erfordert einen Wurf am Tag; im tiefsten Winter könnte jede Stunde ein Wurf angebracht sein. Zusätzlicher Schutz wie zum Beispiel eine Decke, kann Ausrüstungswürfel zum Wurf hinzufügen. Falls der Wurf misslingt, wirst du UNTERKÜHLT. Wenn du UNTERKÜHLT bist, hat dies mehrere Auswirkungen:



- ❖ Du erleidest sofort je 1 Punkt Schaden auf Stärke und Verstand – du hast Schwierigkeiten, klar zu denken, während die Kälte in deinen Körper sickert und das Blut langsamer zu deinem Gehirn fließt.
- ❖ Du kannst sogar halluzinieren, was zu irrationalem Verhalten führt – Details obliegen der SL. Manche sagen, dass man kurz vor dem Erfrieren ein starkes brennendes Gefühl empfindet, das einen dazu verleiten kann, sich die eigenen Kleider vom Leib zu reißen.
- ❖ Du musst weiterhin im selben Abstand auf Ausdauer würfeln, mit derselben Wirkung, falls der Wurf misslingt. Falls deine Stärke Gebrochen wird, während du UNTERKÜHLT ist, stirbst du, wenn du das nächste Mal würfeln müsstest.
- ❖ Du kannst keine Stärke und keinen Verstand zurückerhalten. Erst wenn du dich aufgewärmt hast, und sei es nur an einem Lagerfeuer, kannst du wieder Punkte in beiden Attributen zurückerhalten.



FURCHT

In den Schatten der Verbotenen Lande lauern viele furchteinflößende Bestien. Solche Kreaturen, von denen sich einige im Bestiarium im *Spielleiter-Handbuch* befinden, können sogenannte Furcht Angriffe durchführen. Furcht Angriffe können auch durch Magie und andere schreckenserregende Erfahrungen ausgelöst werden.

Ein Furcht Angriff wird mit einer Anzahl Basiswürfeln gewürfelt. Jedes gewürfelte ✕ fügt einen Punkt Schaden gegen Verstand zu. Alle Furcht Angriffe haben die Reichweite NAH, sofern nichts anderes angegeben ist. Einige Furcht Angriffe zielen auf ein einzelnes Opfer

ab, während andere alle in Reichweite betreffen.



DUNKELHEIT

Falls du in kompletter Dunkelheit bist und keine Nachtsicht hast, kannst du dich nur noch durch Herumtasten fortbewegen. In kompletter Dunkelheit zu RENNEN benötigt einen erfolgreichen Wurf aufbewegen, und du erleidest in der Regel 1 Punkt Schaden, falls der Wurf misslingt.

Gegner auf ARMESLÄNGE kannst du im Dunkeln normal angreifen, aber du musst erst erfolgreich AUSKUNDSCHAFTEN, um sie anvisieren zu können. Diese Aktion benötigt im Kampf keine Zeit – du kannst AUSKUNDSCHAFTEN und in derselben Runde noch angreifen.

Du kannst in kompletter Dunkelheit nicht auf Gegner schießen, die auf kurzer Reichweite oder weiter entfernt sind. Falls sie auf ARMESLÄNGE oder NAHER Reichweite sind, kannst du auf sie schießen, doch musst du erst erfolgreich AUSKUNDSCHAFTEN. Alle Fernkampf Angriffe in kompletter Dunkelheit sind um -2 modifiziert.



FALLSCHADEN

Falls du drei Meter oder mehr herunterfällt und auf einer harten Oberfläche aufprallst, würfelt die SL einen Angriff gegen dich. Sie würfelt mit einer Anzahl Basiswürfeln in Höhe der gefallenen Strecke in Metern minus 2. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke für jedes ✕, den sie würfelt. Metallrüstung schützt nicht dagegen.





ERTRINKEN

Abenteurer in den Verbotenen Landen können schwimmen. Falls du dich im Wasser wiederfindest, musst du jeden Zug (15 Minuten) auf **AUSDAUER** würfeln, um nicht unterzugehen. Falls du eine Metallrüstung trägst, musst du jede Runde würfeln.

Falls du untergehst, musst du jede Runde auf **AUSDAUER** würfeln, um die Luft anzuhalten. Bei Misslingen fängst du an, zu ertrinken und erleidest jede Runde 1 Punkt Schaden auf **Stärke**, bis dich jemand rettet. Falls du beim Ertrinken Gebrochen wirst, stirbst du nach **W6** Minuten.



GIFT

Gifte werden an ihrer Wirksamkeit bemessen. Ein schwaches Gift hat Wirksamkeit 3, ein starkes Gift hat Wirksamkeit 6 und ein extrem mächtiges Gift kann Wirksamkeit 9 oder sogar noch mehr haben. Falls du in irgendeiner Weise Gift zu dir nimmst, würfle einen vergleichenden Wurf gegen die **SL** – sie würfelt mit einer Anzahl Basiswürfeln in Höhe der Wirksamkeit und du würfelst auf **AUSDAUER**. Falls das Gift gewinnt, erleidest du die volle Wirkung. Falls du gewinnst, erleidest du nur die begrenzte Wirkung des Gifts. Gift wirkt nur bei lebenden menschlichen Wesen, nicht bei Monstern.

TÖDLICHES GIFT

- ❖ **VOLLE WIRKUNG:** Du erleidest jede Runde 1 Punkt Schaden auf **Stärke**, bis du Gebrochen bist. Deine kritische Verletzung gilt als untypisch. Falls du rechtzeitig ein Gegengift trinkst, endet die Wirkung des Gifts.
- ❖ **BEGRENZTE WIRKUNG:** Du erleidest 1 Punkt Schaden auf **Stärke**.

GIFT AUF WAFFEN

Waffen mit den Eigenschaften **Stich** oder **Scharf** können mit Giften eingeschmiert werden. Das Gift beginnt seine Wirkung nach einem Angriff, der mindestens 1 Punkt Schaden zugefügt hat. Gift auf eine Waffe zu schmieren ist eine langsame Aktion. Das Gift hält auf der Waffe einen Tagesabschnitt lang an, oder bis ein Angriff der Waffe ein Ziel trifft.

LÄHMENDES GIFT

- ❖ **VOLLE WIRKUNG:** Du erleidest jede Runde 1 Punkt Schaden auf **Geschicklichkeit**, bis du Gebrochen bist. Falls du rechtzeitig ein Gegengift trinkst, endet die Wirkung des Gifts.
- ❖ **BEGRENZTE WIRKUNG:** Du erleidest 1 Punkt Schaden auf **Geschicklichkeit**.

SCHLAFGIFT

ANDERE KRANKHEITEN

Die oben beschriebenen Auswirkungen spiegeln eine übliche, aber tödliche Krankheit wider. Es gibt viele andere Krankheiten, die einzigartige Wirkungen haben können.



- ❖ **VOLLE WIRKUNG:** Du erleidest jede Runde 1 Punkt Schaden auf Verstand, bis du Gebrochen bist, woraufhin du für W6 Stunden bewusstlos wirst. Du erleidest keine kritische Verletzung. Falls du rechtzeitig ein Gegengift trinkst, endet die Wirkung des Gifts.
- ❖ **BEGRENZTE WIRKUNG:** Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Verstand.



HALLUZINOGENES GIFT

- ❖ **VOLLE WIRKUNG:** Du erleidest jede Runde 1 Punkt Schaden auf Empathie, bis du Gebrochen bist. Falls du rechtzeitig ein Gegengift trinkst, endet die Wirkung des Gifts.
- ❖ **BEGRENZTE WIRKUNG:** Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Empathie.



KRANKHEIT

Falls du einer gefährlichen Seuche oder Infektion ausgesetzt wirst, musst du einen vergleichenden Wurf auf **AUSDAUER** gegen die Ansteckungskraft der Krankheit würfeln. Dies nennt man **Erkrankungswurf**. Eine typische Krankheit hat eine Ansteckungskraft von 3, aber es gibt auch Krankheiten mit viel höheren Werten. Falls dir der Wurf misslingt, wirst du **KRANK**, was mehrere Auswirkungen hat:

- ❖ Am Tag nach der Ansteckung bricht die Krankheit aus, woraufhin du je 1 Punkt Schaden auf Stärke und Geschicklichkeit erleidest.
- ❖ Während du **KRANK** bist, kannst du keine Stärke oder Geschicklichkeit zurückerhalten, außer durch Magie.
- ❖ Würfle jeden Tag einen weiteren **Erkrankungswurf**. Jeder misslungene Wurf bedeutet, dass du je einen weiteren Punkt Schaden auf Stärke und Geschicklichkeit

erleidest.

- ❖ Falls deine Stärke Gebrochen wird, während du **KRANK** bist, stirbst du nach einem weiteren Tag, sofern du nicht davor gesund wirst.
- ❖ Sobald dir ein **Erkrankungswurf** gelingt, bist du nicht mehr **KRANK**. Du musst keine weiteren **Erkrankungswürfe** würfeln und kannst Attributspunkte wie gewohnt zurückerhalten.

MEDIZINISCHE HILFE

Falls du während deiner Krankheit von jemandem gepflegt wirst, kann diese Person den **Erkrankungswurf** an deiner Stelle würfeln. Der Heiler würfelt auf **HEILEN** gegen die Ansteckungskraft der Krankheit. Heiltränke können einen Bonus auf den Wurf geben. Der Zauber **MEDIZIN DER NATUR** (siehe Seite 125) ist ebenfalls sehr nützlich gegen Krankheiten.



TIERE REITEN

Ein treues Pferd oder anderes Reittier ist von großem Vorteil für alle Abenteurer, nicht nur für Reiter. Das Tier kann während deiner Reisen deine Ausrüstung tragen (siehe Kapitel 7) und im Kampf kann es für dich von Vorteil sein, im Sattel zu sitzen. Verschiedene Arten von Reittieren werden in Kapitel 5 im *Spilleiter-Handbuch* be-



schrieben. Einige einzigartige Reittiere sind mit Text und Bildern auf Karten aus dem Verbotene-Lande-Kartenset beschrieben.

BEWEGUNG: Reittiere erlauben, dir, dich schneller über den Kampfplatz zu bewegen als zu Fuß. Jedes Tier hat eine Bewegungsrate. Diese entscheidet, wie viele Abschnitte sich das Tier mit einer Aktion **RENNEN** bewegen kann. Humanoide haben eine Bewegungsrate von 1, die meisten Reittiere haben eine Bewegungsrate von 2.

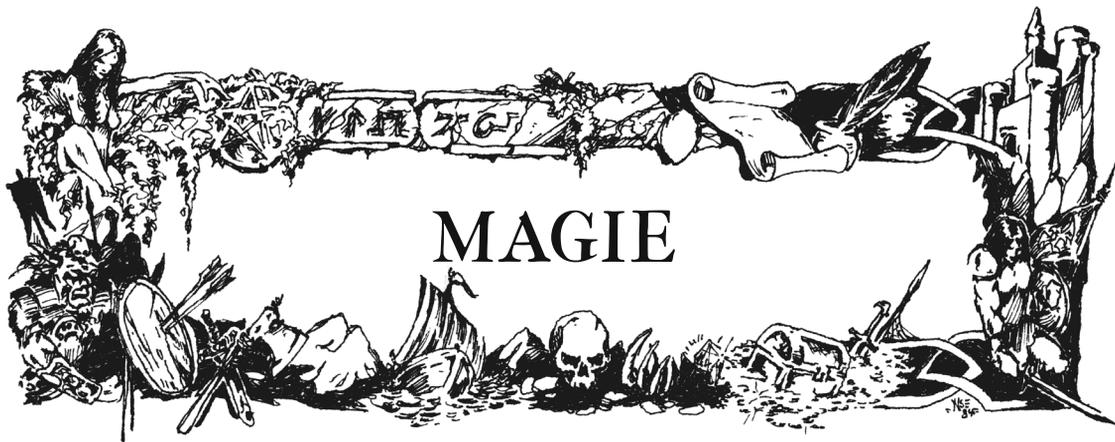
Damit ein Tier seine komplette Bewegungsrate nutzen kann, muss jede Zone, durch die es sich bewegt, die Eigenschaft **OFFEN** haben. Ansonsten ist die Bewegungsrate des Tieres 1.

BEWEGEN: Falls du reitest und eine Aktion durchführst, für die du normalerweise auf **BEWEGEN** würfeln musst (zum Beispiel das **Betret**en einer **UNWEGSAMEN ZONE**), würfelst du stattdessen auf **TIERKUNDE** und benutzt dabei die Geschicklichkeit des Tieres (nicht deine Empathie).

NAHKAMPF: Du kannst vom Sattel aus kämpfen, aber nur mit einhändigen Waffen. Gegner, die dich angreifen, müssen erst entscheiden, ob ihr Angriff dir oder dem Tier gilt. Angriffe gegen berittene Ziele erleiden einen Malus von -1.

BOGENSCHIESSEN: Einen Bogen von einem Reittier aus abzuschießen, benötigt das Talent **BERITTENER KÄMPFER**, ansonsten kannst du vom Sattel aus keine Fernkampfwaffe benutzen. Gegner, die auf dich schießen, müssen erst entscheiden, ob ihr Angriff dir oder dem Tier gilt.

SCHADEN: Dein Tier kann ebenfalls Schaden erleiden, durch Angriffe oder durch strapazierte Würfe, wenn du die Attribute des Tieres benutzt. Tiere erhalten Attributspunkte auf dieselbe Weise wie Abenteurer zurück. Ein Tier, dessen Stärke auf null sinkt, erleidet keine kritische Verletzung, stattdessen gilt es als **STERBEND**. Innerhalb einer Stunde muss ein Wurf auf **TIERKUNDE** durchgeführt werden, um das Tier zu retten. Tiere haben in der Regel keinen Verstand und keine Empathie.



MAGIE

Die Augen von Braka der Steinsängerin waren grau wie Granit geworden, ihr Mund klappte wie ein Abgrund. Als die Wände der Schlucht aufzuborchen und sich nach vorne zu lehnen schienen, zögerten die Orks in ihrem Ansturm. Mit einem durchdringenden Schrei riss Braka die Arme in die Höhe, und mit ihnen erhob sich eine Gestalt aus Gestein aus der Klippe.



Was die meisten Leute als Magie bezeichnen, ist ein Sammelbegriff für Mächte, die hinter dem Schleier der Welt am Werk sind, jenseits dessen, was gewöhnliches Volk verstehen oder wahrnehmen kann. Die Magienutzer der Verbotenen Lande sind eine vielfältige Gruppe, zu denen sowohl Zauberer als auch Druiden gehören (siehe Kapitel 2).

Magie ist eine wilde und unberechenbare Macht, die sich auf viele Weisen manifestieren kann. Es gibt keine Magieschulen, stattdessen wird Wissen von Meister an Schüler weitergegeben, unterteilt in mehrere umfassende Kategorien, die Disziplinen genannt werden.

Es gibt sieben Disziplinen im Grundspiel der Verbotenen Lande – vier für Zauberei und drei für druidische Magie. Jede Disziplin ist an ein bestimmtes Talent gebunden (siehe Kapitel 4), das Voraussetzung ist, um Zauber in der entsprechenden Disziplin zu wirken.

erhöhen, solltest du einen Lehrer finden, der einen höheren Rang im gewünschten Magietalent besitzt und der bereit ist, seine Geheimnisse mit dir zu teilen. Hierzu kann sowohl Überzeugung als auch eine erhebliche Entlohnung vonnöten sein. Ohne Lehrer verdreifachen sich die EP-Kosten, um den Rang eines Magietalents zu steigern oder ein neues zu erlernen. Mehr zur Ausgabe von EP findest du auf Seite 39.

ZAUBER

Deine Bestrebungen, mittels Magie der Welt deinen Willen aufzuzwingen, werden Zauber genannt. Eine große Anzahl an Zaubern wird später in diesem Kapitel beschrieben. Weitere werden in zukünftigen Erweiterungen für das Spiel veröffentlicht werden. Du kannst auch deine eigenen Zauber erfinden – unter dem wachsamen Blick deiner SL.

MAGIE ERLERNEN

Um eine neue Disziplin zu erlernen oder deinen Rang in einer bereits bekannten Disziplin zu

ZAUBERRÄNGE

Alle Zauber in diesem Kapitel haben einen Rang von 1 bis 3. Es kann Zauber von noch



höheren Rängen geben. Als Magienutzer kannst du alle Zauber nutzen, deren Rang gleich oder niedriger deiner Stufe im entsprechenden Magietalent ist. Falls du zum Beispiel Rang 2 im Talent WEG DES BLUTES hast, kannst du alle Zauber mit Rang 1 oder 2 in der Blutmagie-Disziplin wirken.

VERWEGENES ZAUBERN: Falls du das wirklich willst, kannst du auch einen Zauber wirken, dessen Rang eins über dem Rang deines Magietalents liegt. Dies ist jedoch mit großem Risiko verbunden, da du in diesem Fall *automatisch* ein zufälliges magisches Missgeschick erleidest. Du kannst nie einen Zauber wirken, dessen Rang zwei oder mehr über deiner Talentstufe liegt.

EINEN ZAUBER WIRKEN

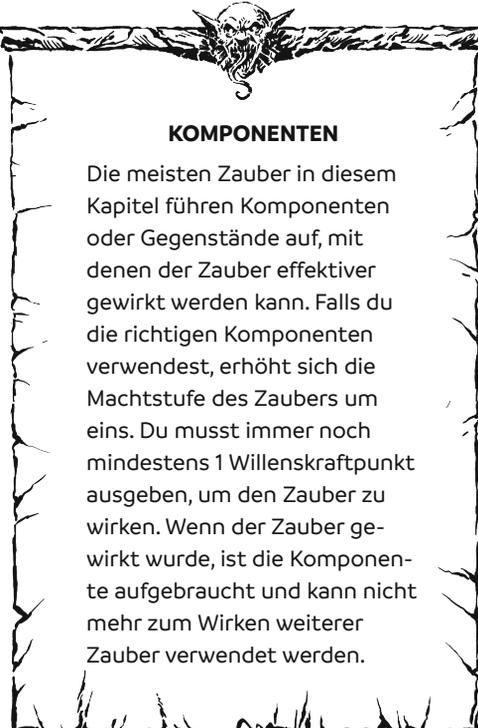
Einen Zauber im Kampf zu wirken ist eine langsame Aktion. Es gibt allerdings auch sogenannte Machtworte, die schnelle Aktionen sind. Eine

weitere Art von Zaubern bilden die Rituale, deren Durchführung länger dauert (siehe den Kasten auf der nächsten Seite). Falls ein Zauber als Machtwort oder Ritual gilt, ist dies bei der Zauberbeschreibung angegeben.

Einen Zauber zu wirken erfordert große geistige Anstrengung und die Ausgabe von einem oder mehreren Willenskraftpunkten. Du sammelst WP an, indem du Würfelwürfe strapazierst (siehe Seite 44). Je mehr WP du aus gibst, desto mächtiger ist die Wirkung des Zaubers.

MACHTSTUFE: Die Anzahl an Willenskraftpunkten, die du beim Wirken eines Zaubers aus gibst, ist die grundlegende Machtstufe des Zaubers. Würfelwürfe und andere Umstände können die Machtstufe weiter modifizieren.

WÜRFELN: Anders als bei Fertigkeiten kann das Wirken eines Zaubers nie scheitern. Stattdessen würfelst du mit so vielen Basiswürfeln, wie du Willenskraftpunkte ausgegeben hast. Falls du



KOMPONENTEN

Die meisten Zauber in diesem Kapitel führen Komponenten oder Gegenstände auf, mit denen der Zauber effektiver gewirkt werden kann. Falls du die richtigen Komponenten verwendest, erhöht sich die Machtstufe des Zaubers um eins. Du musst immer noch mindestens 1 Willenskraftpunkt ausgeben, um den Zauber zu wirken. Wenn der Zauber gewirkt wurde, ist die Komponente aufgebraucht und kann nicht mehr zum Wirken weiterer Zauber verwendet werden.

ein oder mehrere ✕ würfelst, wird der Zauber überladen. Falls du einen oder mehrere ☠ würfelst, erleidest du ein magisches Missgeschick. Du kannst diesen Wurf nicht strapazieren.

ÜBERLADEN: Beim Wirken eines Zaubers erhöht jeder erzielte ✕ die Machtstufe um 1. Beispiel: Falls du 2 WP für das Wirken des Zaubers aus gibst und zwei ✕ würfelst, steigt seine Machtstufe auf 4.

MAGISCHES MISSGESCHICK: Falls du beim Zauberwirken einen oder mehrere ☠ würfelst, hast du mächtige Kräfte entfesselt, die du jedoch nicht kontrollieren kannst. Du erleidest ein magisches Missgeschick. Würfel W66 auf der Tabelle auf der nächsten Seite.

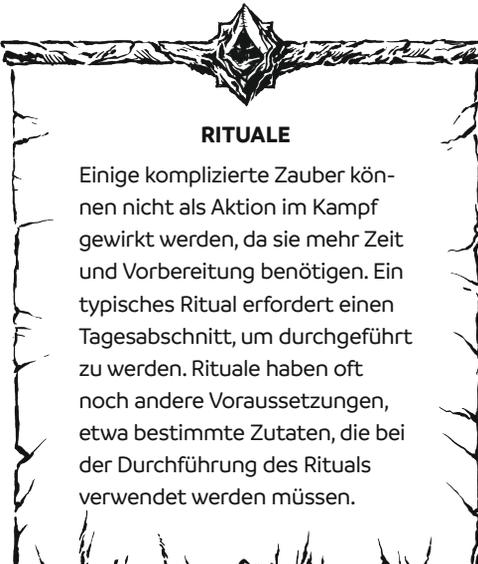
SICHERES ZAUBERN: Falls du einen Zauber wirkst, dessen Rang niedriger als deine Talent-

stufe in dieser Disziplin ist, kannst du entscheiden, für jeden Punkt Unterschied mit einem Würfel weniger zu würfeln. Dies reduziert das Risiko eines magischen Missgeschicks, macht es aber auch unwahrscheinlicher, dass der Zauber überladen wird. Falls das Ergebnis null Würfel oder weniger ist, würfelst du gar nicht – der Zauber tritt dann normal in Kraft.

REICHWEITE: Jeder Zauber hat eine Reichweite, die die höchste Entfernung angibt, auf die er gewirkt werden kann. Die Reichweite persönlich bedeutet, dass der Zauber nur auf dich wirkt.

DAUER: Jeder Zauber hat eine Dauer. Sofortig bedeutet, dass der Zauber direkt eintritt und keine andauernde Wirkung hat. Ein Tagesabschnitt ist Morgen, Tagsüber, Abend oder Nacht. Mehr über Tagesabschnitte findest du im nächsten Kapitel.

WILLENSKRAFTPUNKTE: Einen Zauber zu wirken, erfordert mindestens einen Willenskraftpunkt. Dies gilt auch, falls dies nicht explizit in der Beschreibung des Zaubers angegeben wird.



RITUALE

Einige komplizierte Zauber können nicht als Aktion im Kampf gewirkt werden, da sie mehr Zeit und Vorbereitung benötigen. Ein typisches Ritual erfordert einen Tagesabschnitt, um durchgeführt zu werden. Rituale haben oft noch andere Voraussetzungen, etwa bestimmte Zutaten, die bei der Durchführung des Rituals verwendet werden müssen.



MAGISCHES MISSGESCHICK

ERGEBNIS AUSWIRKUNG

- | ERGEBNIS | AUSWIRKUNG |
|----------|---|
| 11-13 | Jemand beobachtet deine Magie und erzählt anderen davon. Deine Reputation steigt um einen Punkt. |
| 14-15 | Deine Magie macht dich sehr HUNGRIG. |
| 16-21 | Dein Zauber macht dich auf einmal sehr DURSTIG. |
| 22-23 | Die Magie stört deinen Schlaf. Du kannst W6 Tage lang nicht schlafen, wodurch du MÜDE wirst. |
| 24-25 | Der Zauber nimmt dir die Energie und fügt 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit zu. |
| 26-31 | Deine Magie schadet deinem Körper. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke. |
| 32-33 | Die Macht deiner eigenen Magie überwältigt dich und lässt die Menschen in deiner Umgebung neben dir wie Ameisen wirken. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Empathie. |
| 34-35 | Der Zauber entfesselt dämonische Visionen, die dir 1 Punkt Schaden auf Verstand zufügen. |
| 36-41 | Der Zauber löst eine magische Krankheit mit einer Ansteckungskraft von 2W6 aus. Du und alle auf ARMESLÄNGE sind für den nächsten Tagesabschnitt der Ansteckung ausgesetzt. |
| 42-45 | Dein Zauber trifft zusätzlich einen Freund oder ein anderes ungeplantes Opfer. Ein heilender oder helfender Zauber wirkt auf einen Feind, zusätzlich zum eigentlichen Ziel. |
| 46 | Der Zauber verändert permanent dein Aussehen. Die SL entscheidet, wie. |
| 51 | Der Zauber blendet dich. Für den nächsten vollen Tag handelst du wie in kompletter Dunkelheit. |
| 52-55 | Der Zauber verwüstet deinen Geist. Du erleidest sofort eine kritische Verletzung (geistiges Trauma). |
| 56 | Die Kraft des Zaubers bricht Knochen in deinem Körper. Du erleidest sofort eine kritische Verletzung (stumpfer Schlag). |
| 61 | Deine Magie lockt einen Dämon aus einer anderen Dimension an. Die SL kann einen zufälligen Dämon auswählen (siehe Seite 81 im <i>Spielleiter-Handbuch</i>) oder ihn selbst erschaffen. Der Dämon wird innerhalb des nächsten Tagesabschnitts auftauchen und für jede Menge Ärger sorgen. |
| 62-65 | Der Zauber geht nach hinten los. Ein Angriffszauber trifft dich statt deines geplanten Ziels. Ein schützender oder heilender Zauber verletzt, statt zu heilen. Eine Gestaltwandlung geht furchtbar daneben und du wirst zu einem intelligenzlosen Tier. Ein beschworener Untoter, Dämon oder eine Illusion wenden sich gegen dich. Die SL bestimmt die Details. |
| 66 | Deine Magie reißt einen Spalt zu einer anderen Dimension auf und ein Dämon zieht dich auf die andere Seite. Zeit, einen neuen Charakter zu erschaffen. Dein alter Charakter wird nach W66 Tagen als NSC zurückkehren, nur... anders. |



ZAUBERBÜCHER

Du musst deine Zauber nicht als Niederschrift besitzen, um sie zu wirken, es wird dadurch aber einfacher. Zauberbücher sind unter Zauberern hoch begehrte Artefakte. Falls du einen Zauber aus einem Buch oder einer Schriftrolle wirkst, gilt sein Rang als einen Punkt niedriger als sonst. Im Kampf musst du eine schnelle Aktion damit verbringen, dein Zauberbuch vorzubereiten, bevor du den Zauber wirken kannst.

Einen Zauber niederzuschreiben setzt voraus, dass du ihn bereits einmal zuvor gewirkt hast. Dann musst du mindestens einen Tagesabschnitt mit der Feder in der Hand verbringen und einen erfolgreichen Wurf auf WISSEN ablegen. Ein Ritual niederzuschreiben dauert mindestens zwei Tagesabschnitte.

NSC & ZAUBERN

NSC haben keine Reserve an Willenskraftpunkten. Wenn ein NSC einen Zauber wirkt, kann die SL stattdessen einfach eine grundlegende Machtstufe wählen, die maximal der Stufe des Zauberers in der genutzten magischen Disziplin entspricht, wenn eine Komponente benutzt wird +1. Zur Bestimmung von Überladen oder Magischen Missgeschicken würfelst du ganz normal.

BEISPIEL

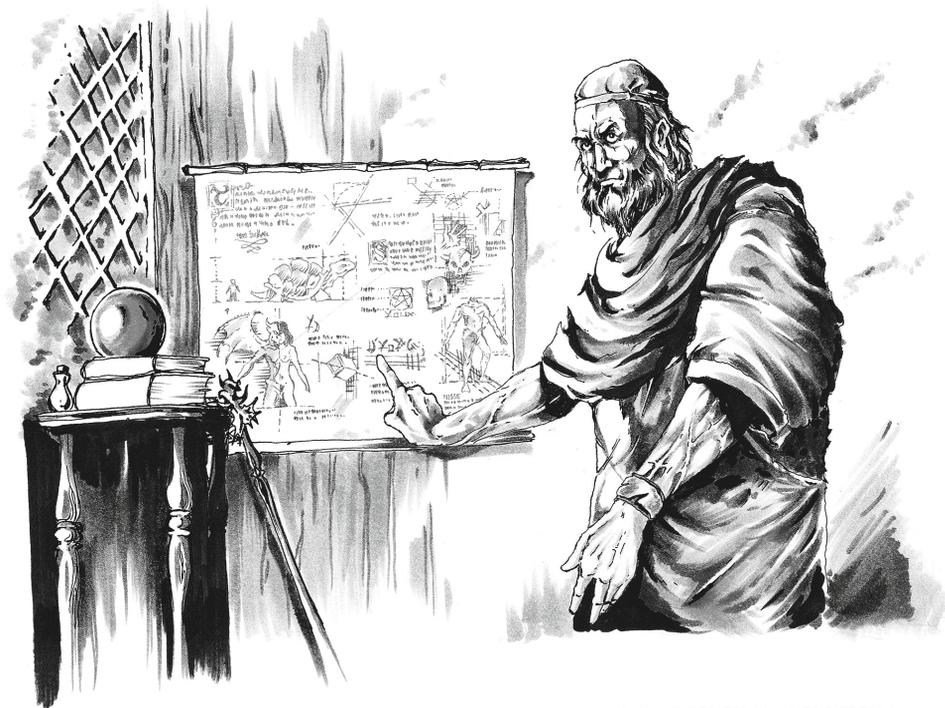
Die Halbfelfe Nirmena besitzt Rang 2 im Talent WEG DES BLUTES und kann Blutmagie-Zauber bis zu diesem Rang wirken. Als sie von einem bewaffneten Rostbruder auf naber Entfernung angegriffen wird, versucht sie, ihn mittels Entflammen zu verbrennen. Er trägt eine Fackel, was ihr dabei hilft, das Feuer in seinem Blut zu entfachen. Sie gibt zwei Willenskraftpunkte aus, um ihren Zauber zu wirken. Da sie eine Halbfelfe ist, gelten diese als drei WP. Dabei würfelt sie drei Basiswürfel. Sie würfelt ein X und zwei ! Die Machtstufe ist 5 (3 von den Willenskraftpunkten, 1 für den X und 1 für die Fackel als Komponente). Der Rostbruder erleidet 5 Schadenspunkte und brennt wie eine menschliche Fackel. Leider erleidet Nirmena auch ein magisches Missgeschick wegen dem !. Nirmena würfelt 43 und die SL entscheidet, dass das Feuer sich im Raum ausbreitet und Nirmenas Freund Tyrgar ebenfalls Schaden erleidet.

ALLGEMEINE ZAUBER

Die magischen Disziplinen in den Verbotenen Landen unterscheiden sich voneinander, aber es gibt bestimmte Effekte und Zauber, auf die alle Zauberer und Druiden mit genug Kompetenz zugreifen können. Diese werden allgemeine Zauber genannt. Sie besitzen ebenfalls Ränge, aber du kannst sie mit jedem Magietalent wirken.

MAGISCHES SIEGEL

- ❖ RANG I
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge
- ❖ DAUER: Tagesabschnitt
- ❖ KOMPONENTE: Stück Kreide



MAGIE ENTDECKEN

- ✦ RANG 1
- ✦ REICHWEITE: Kurz
- ✦ DAUER: Sofortig
- ✦ KOMPONENTE: Wünschelrute

Als Zauberer oder Druide spürst du automatisch, wenn jemand in kurzer Entfernung Magie wirkt oder wenn ein Gegenstand, den du hältst, mit magischer Macht aufgeladen ist. Falls du mehr über die gewirkte Magie erfahren willst, musst du den Zauber **MAGIE ENTDECKEN** wirken. Das Anwenden dieses Zaubers wird auch benötigt, um **VERSCHLEIERTE** Magie zu entdecken (siehe unten) – deine Machtstufe muss in diesem Fall gleich oder höher der Machtstufe des Zaubers **MAGIE VERSCHLEIERN** sein.

ALLGEMEINE ZAUBER

ZAUBER	RANG
Magisches Siegel	1
Magie entdecken	1
Magie bannen	2
Magie verschleiern	2
Magie binden	3
Übertragung	3

Mit diesem Zauber schützt du eine Person (nicht größer als ein Mensch) oder einen Ort (nicht größer als ein Mensch) vor Magie. Die Machtstufe aller Zauber, die während des aktuellen Tagesabschnitts gegen diesen Ort oder diese Person gewirkt werden, ist um die Machtstufe des Magischen Siegels gesenkt.

MAGIE BANNEN

- ✦ RANG 2, MACHTWORT
- ✦ REICHWEITE: Kurz



- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Eisenspäne

Du kannst Zauber stören, die von anderen Magienutzern gewirkt werden. Dieser Zauber ist reaktiv und unterbricht die Reihenfolge der Initiative während der Kampfrunde (siehe Seite 84). Du senkst die Stufe des Zaubers deines Gegners um die Machtstufe deines BANNEN. Falls das Ergebnis null oder niedriger ist, hat der Zauber des Gegners gar keine Wirkung. Ihr müsst beide wie üblich für Überladen und Missgeschicke würfeln. Du musst entscheiden, wie viele WP du für dein BANNEN ausgeben willst, bevor ihr beide würfelt.

MAGIE VERSCHLEIERN

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Persönlich
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Stück Stoff

Falls du unbemerkt einen Zauber wirken willst, musst du deine Magie VERSCHLEIERN. Dies erfordert 1 zusätzlichen Willenskraftpunkt, der aber nicht zur Machtstufe des Zaubers zählt. Einen Zauber zu VERSCHLEIERN gilt nicht als eigene Aktion. Um deinen verschleierte Zauber zu entdecken, muss ein anderer Magienutzer die Gegend aktiv untersuchen, indem er MAGIE ENTDECKEN wirkt.

MAGIE BINDEN

- ❖ RANG 3, Ritual
- ❖ REICHWEITE: Persönlich
- ❖ DAUER: Unterschiedlich
- ❖ KOMPONENTE: Schreibfeder oder Meißel

Geschickte Zauberer und Druiden können Zauber in unbelebte Gegenstände binden, um magische Fallen oder mächtige magische Artefakte

zu erschaffen. Du wirkst den Zauber wie üblich und entscheidest, wie viele Willenskraftpunkte du aus gibst. Du musst allerdings zusätzliche WP aufwenden, um den Zauber an einen Gegenstand zu binden, statt seine Macht sofort zu entfesseln.

Wenn du den Zauber BINDEST, würfel für etwaiges Überladen und Missgeschick. Die zusätzlichen WP modifizieren diesen Wurf, zählen aber nicht zur Machtstufe hinzu.

Falls du 1 zusätzlichen WP aus gibst, hält die Magie für einen Tag an, oder bis der Zauber ausgelöst wird. Falls du 2 zusätzliche WP aus gibst, hält die Magie dauerhaft an, vergeht aber, wenn der Zauber ausgelöst wird. 5 zusätzliche WP auszugeben bindet den Zauber für immer an den gewählten Gegenstand. Er kann künftig einmal pro Tag ausgelöst werden. Dies kostet WP in Höhe der Machtstufe.

Du kannst den Zauber auf jede Art binden, die dir zusagt. Du entscheidest, wie der Zauber ausgelöst wird. Geläufige Methoden sind etwa das Aussprechen einer bestimmten Formel, oder das Öffnen, Zerschlagen oder Werfen des Gegenstands. Falls der Zauber ausgelöst wird, funktioniert er genau so, wie wenn er normal gewirkt worden wäre.

ÜBERTRAGUNG

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Ein Tropfen deines Bluts

Du kannst diesen Zauber nutzen, um einer anderen Person ihre Willenskraftpunkte zu stehlen oder deine WP an jemand anderen zu geben. Die Grundkosten des Zaubers betragen 1 WP. Anschließend kannst du so viele WP nehmen oder geben, wie du wünschst. Falls dein Ziel sich gegen die Übertragung wehrt, ist es nicht ganz so einfach – in diesem Fall kannst du maximal so viele WP übertragen,



wie die Machtstufe der ÜBERTRAGUNG beträgt. Der WP, mit dem ÜBERTRAGUNG gewirkt wird, wird verbraucht und nicht übertragen.

der Machtstufe des Zaubers. Du kannst dich nicht selbst heilen.



HEILUNG

Die wahre Berufung des Druiden ist es, für die Natur einzutreten und ihre Wunden zu heilen, wo immer sie auftreten. Heilung ist somit die am weitesten verbreitete Disziplin unter Druiden. Druiden, die sich auf diese Disziplin spezialisieren, sind unter Abenteurern oft beliebt.

SEELENHEILUNG

- RANG 1
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Brennende Kerze

Du kannst die Mächte der Natur bündeln, um düstere Seelen zu erleuchten. Du heilst sofort Verstands- oder Empathie-Punkte in Höhe

HEILUNGSMAGIE	
ZAUBER	RANG
Seelenheilung	1
Heilende Hände	1
Medizin der Natur	1
Dämon bannen	2
Wunden heilen	2
Untote bannen	2
Wiederbelebung	3
Gelassenheit	3
Herr des Wetters	3

HEILENDE HÄNDE

- RANG 1
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Lehm

Du heilst Stärke oder Schaden auf Geschicklichkeit, indem du einer verletzten Person die Hände auflegst. Du heilst sofort so viele Punkte, wie die Machtstufe des Zaubers beträgt. Dieser Zauber hat keine Auswirkung auf kritische Verletzungen. Du kannst dich nicht selbst heilen.

MEDIZIN DER NATUR

- RANG 1
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Heilkräuter

Du heilst eine Krankheit oder die Wirkung eines Giftes in dir selbst oder jemand anderem. Die Machtstufe des Zaubers muss mindestens so hoch sein wie ein Drittel der Wirksamkeit oder Ansteckungskraft (siehe Seite 116), abgerundet.

DÄMON BANNEN

- RANG 2
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Heiliges Symbol

Dämonische Kreaturen aus anderen Welten wurden in den Verbotenen Lande entfesselt und verheeren sie. Du kennst die Kunst, diese Abscheulichkeiten dorthin zurückzujagen, wo sie hingehören. Dieser Zauber fügt der Stärke eines dämonischen Ziels Schaden in Höhe der



Machtstufe zu. Dies gilt auch für Dämonen, die keinen Schaden durch physische Waffen erleiden können. Der Zauber hat keine Auswirkung auf dämonisch verseuchte Kreaturen, nur auf echte Dämonen. Mehr über Dämonen findest du im *Spielleiter-Handbuch*.

WUNDEN HEILEN

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Weißes Moos

Du kannst deine magischen Kräfte bündeln, um gebrochene Knochen und blutende Wunden zu heilen. Der Zauber heilt sofort eine kritische Verletzung. Eine tödliche Verletzung erfordert Machtstufe 2. Abgetrennte Gliedmaße können durch diesen Zauber nicht nachwachsen.

UNTOTE BANNEN

- ❖ RANG 2
 - ❖ REICHWEITE: Nah
 - ❖ DAUER: Sofortig
 - ❖ KOMPONENTE: Heiliges Symbol
- Tote, die sich aus ihren Gräbern erheben, sind

ein Verstoß gegen die Ordnung der Natur und müssen aufgehoben werden. Dieser Zauber fügt der Stärke eines untoten Ziels Schaden in Höhe der Machtstufe zu.

WIEDERBELEBUNG

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Gegenstand aus dem Besitz des Ziels

Du kannst die Kräfte der Natur kanalisieren, um eine tote Person wieder auferstehen zu lassen – nicht als Untote(r), sondern wieder quicklebendig. Je mehr Zeit seit dem Tod des Ziels vergangen ist, desto schwieriger wird es. Innerhalb desselben Tagesabschnitts ist Machtstufe 1 erforderlich, innerhalb eines ganzen Tages Machtstufe 2 und innerhalb einer Woche Machtstufe 3. Falls mehr als eine Woche vergangen ist, ist die Leiche für eine WIEDERBELEBUNG zu verwest. Eine auferstandene Person verliert permanent einen Punkt Empathie, denn wenn man die Welt jenseits des Schleiers sieht, hat dies tiefschürfende Auswirkungen auf die eigene Weltanschauung.

GELASSENHEIT

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Amulett

Mit diesem Zauber verbreitest du Ruhe und Harmonie, was dir in sozialen Konflikten weiterhilft. Das Opfer des Zaubers wird tun, was du willst, ohne dass du einen Wurf auf MANIPULATION ablegen oder eine Gegenleistung erbringen musst. Alle anderen Beschränkungen für soziale Konflikte gelten weiterhin – zum



Beispiel wird das Opfer nicht direkt gegen seine eigenen Interessen handeln. Der Zauber kann nur gegen Humanoide angewendet werden.

HERR DES WETTERS

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Fern
- ❖ DAUER: Tagesabschnitt
- ❖ KOMPONENTE: Feder

Du bist so auf die Mächte der Natur eingestimmt, dass du auf dem Hexfeld, auf dem du dich befindest, eine drastische Änderung des Wetters herbeiführen kannst. Eine kleinere Änderung – von bewölkt zu Regen oder von Windstille zu einer leichten Brise – erfordert Machtstufe 1. Unübliche Wetterphänomene, die aber noch zur Jahreszeit passen – ein Schneesturm im Winter, sengende Hitze im Sommer oder starker Wind und peitschender Regen im Herbst – erfordern Machtstufe 2. Um völlig unnatürliches Wetter herbeizurufen, etwa einen Schneesturm im Sommer oder eine Hitzewelle mitten im Winter, benötigst du Machtstufe 3.



GESTALTWAND- LUNG

Druiden sind eng mit der Natur verbunden. Dies trifft umso mehr auf die Gestaltwandler zu, deren Bestreben es ist, eins mit der Natur zu werden. Gestaltwandlung bedeutet, die Form eines Tieres anzunehmen. Einige Druiden haben diese Kunst vollends gemeistert, wobei die Disziplin der Gestaltwandlung eine große Bandbreite an Zaubern enthält, die alle auf verschiedene Weise mit Tieren und ihren Aspekten in Verbindung stehen.

GESTALTWANDLUNG

ZAUBER	RANG
Sprache der Tiere	1
Katzenpfote	1
Falkenauge	1
Bestienmeister	2
Bärenatze	2
Schnell wie ein Hirsch	2
Tiergestalt	3
Animalische Emotion	3

SPRACHE DER TIERE

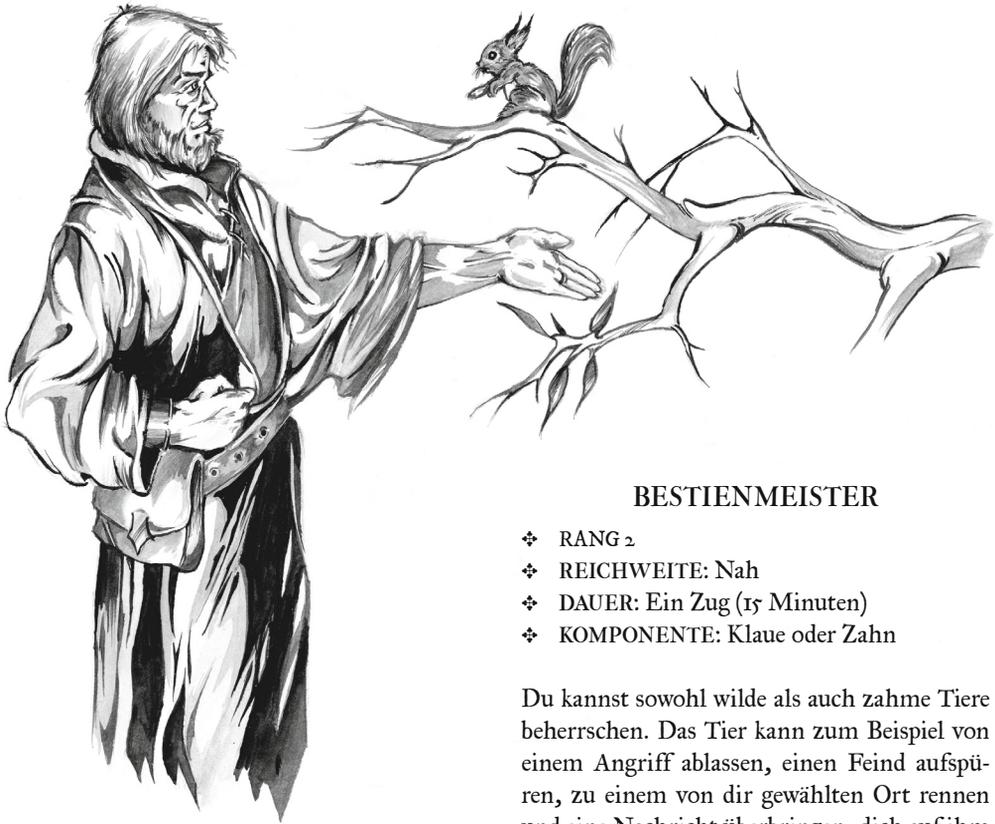
- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ KOMPONENTE: Klaue oder Zahn

Dieser Zauber ermöglicht es dir, mit einem Säugetier zu sprechen. Du kannst eine Anzahl an Fragen in Höhe der Machtstufe des Zaubers stellen. Das Tier kann dir sagen, was es gesehen, gehört oder gerochen hat – doch es nimmt die Welt nicht so wahr wie Humanoide das tun, wodurch das Interpretieren der Antwort oft ein wenig schwer ist. Der Vorteil ist, dass das Tier niemals lügt.

KATZENPFOTE

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Persönlich
- ❖ DAUER: Sofort
- ❖ KOMPONENTE: Katzenkrallen

Du kannst deine Gedanken mit dem Geist der Katze verschmelzen lassen und dich geräuschlos fortbewegen. Falls du diesen Zauber wirkst,



BESTIENMEISTER

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ KOMPONENTE: Klaue oder Zahn

Du kannst sowohl wilde als auch zahme Tiere beherrschen. Das Tier kann zum Beispiel von einem Angriff ablassen, einen Feind aufspüren, zu einem von dir gewählten Ort rennen und eine Nachricht überbringen, dich auf ihm reiten lassen oder sogar deine Gegner angreifen. Du kannst kein Tier beherrschen, dessen Stärke höher ist als die doppelte Machtstufe des Zaubers. Die Machtstufe muss 1 Punkt höher sein, falls das Tier aufgeregt, verängstigt oder in einen Kampf verwickelt ist. Falls du ein Tier dazu zwingen willst, etwas zu tun, das nicht in seiner Natur liegt – zum Beispiel Kunststücke durchzuführen – muss die Machtstufe ebenfalls 1 Punkt höher sein. Du kannst nur ein Tier auf einmal beherrschen. Dieser Zauber kann nicht gegen Monster angewendet werden.

statt auf Schleichen zu würfeln, hast du automatisch Erfolg. Jede Machtstufe gilt als ein ✕.

FALKENAUGE

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Fern
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ KOMPONENTE: Vogelklaue

Du kannst deine Gedanken mit dem Geist eines Falken verschmelzen lassen, um seine übermenschliche Sehkraft zu gewinnen. Du kannst sämtliche Details bis zu ferner Reichweite sehen, alles von Horizont zu Horizont. Du siehst jede Einzelheit und kannst spezifische Personen erkennen.

BÄRENTATZE

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge



- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Bärenklaue

Du kannst deinen Feind mit der Kraft eines großen Bären angreifen. Du triffst automatisch und richtest Schaden in Höhe der Machtstufe an. Der Gegner kann den Angriff weder PARIEREN noch ihm AUSWEICHEN. Rüstung wirkt jedoch normal.

SCHNELL WIE EIN HIRSCH

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Persönlich
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Hirschgeweih

Du kannst kurze Strecken mit der Geschwindigkeit eines Hirsches RENNEN. Der Zauber erlaubt es dir, mit einer Bewegungsrate in Höhe der Machtstufe plus 1 zu RENNEN (eine Aktion). Das Wirken dieses Zaubers ist keine eigene Aktion. Würfle für Überladen und Missgeschick, direkt vor der eigentlichen Bewegung.

TIERGESTALT

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Persönlich
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Klaue oder Zahn

Du kannst dich vollständig in die Gestalt eines Tieres verwandeln. Wähle ein Tier aus der Tabelle auf Seite 126 im *Spielleiter-Handbuch*. Du kannst kein Tier wählen, dessen Stärke höher als die doppelte Machtstufe ist. In Tiergestalt erhältst du die Stärke und Geschicklichkeit des Tieres. Der Nachteil ist, dass du deine Sprachfähigkeit und einen Teil deiner Intelligenz verlierst, wodurch dein Verstand und deine Empathie beide auf 1 sinken, solange du in Tiergestalt bist. Du kannst

außerdem die natürlichen Angriffe des Tiers verwenden. Um dich in deine normale Gestalt zurück zu verwandeln, musst du den Zauber erneut wirken.

ANIMALISCHE EMOTION

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Weit
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ KOMPONENTE: Klaue oder Zahn

Du kannst tiefe, urtümliche Emotionen im Geist anderer Personen erwecken. Die Machtstufe muss mindestens so hoch wie der Verstand des derzeitigen Opfers sein. Du kannst zum Beispiel die Wut eines Ebers, die Faulheit einer Katze oder die Feigheit eines Spatzens





herbeiführen. Wie genau das Opfer reagiert, entscheidet die SL. Falls du die Stimmung einer Gruppe auf allgemeinere Weise beeinflussen willst, benötigst du Machtstufe 2 für eine kleine Personengruppe, 3 für eine große Gruppe, 4 für ein ganzes Dorf.



DRITTES AUGE

Druiden, die das Dritte Auge haben, können sehen, was andere nicht sehen, hören, was andere nicht hören. Sie können sehen, was in der Vergangenheit geschah und spüren, was in der Zukunft geschehen wird.

LICHTBRINGER

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Ein Zug pro Machtstufe
- ❖ KOMPONENTE: Kurzer Stab (kann wiederverwendet werden)

Du beschwörst ein helles Licht, das alle Schatten in naher Entfernung (also in derselben Zone wie du) vertreibt.

KLARE SICHT

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Fern
- ❖ DAUER: Eine Runde
- ❖ KOMPONENTE: Lupe

Du kannst deiner Sehkraft übernatürliche Schärfe geben und auf ferner Reichweite Details sehen, als ob du direkt neben dem betroffenen Objekt stündest. Klare Sicht lässt dich auch im Dunkeln sehen, Rauch und Nebel durchdringen und automatisch jegliche Form von Verkleidung oder Gestaltwandlung durch-

DRITTES AUGE	
ZAUBER	RANG
Lichtbringer	1
Klare Sicht	1
Flüstern des Windes	1
Weitsicht	2
Wahrer Weg	2
Visionen der Vergangenheit	2
Weissagung	3
Intuition	3
Telepathie	3

schauen. Du musst freie Sicht auf das haben, was du dir anschauen willst.

FLÜSTERN DES WINDES

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Fern
- ❖ DAUER: Ein Zug pro Machtstufe
- ❖ KOMPONENTE: Trichter oder Muschel

Du verstärkst dein Gehör und kannst einzelne Geräusche auf bis zu FERNER Reichweite so klar hören, als stündest du an dem Ort, wo sie entstanden sind. Du musst den Ort sehen, von dem du Geräusche hören willst.

WEITSICHT

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Unterschiedlich
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ KOMPONENTE: Landkarte

Du kannst dein inneres Auge über weite Entfernungen schweifen lassen, über Ozeane und



Land, Berge und Täler, um zu sehen, was dort in diesem Augenblick geschieht. WEITSICHT hilft dir nicht dabei, einen Ort zu finden – du musst wissen, wo er ist, um ihn sehen zu können. Machtstufe 1 lässt dich einen Ort in WEITER Reichweite sehen. Machtstufe 2 reicht über das gesamte Hexfeld, auf dem du dich befindest. Weitere Entfernungen erfordern Machtstufe 3. Einen Ort zu erblicken, an dem du noch nicht warst, erhöht die benötigte Machtstufe um 2. Deine Visionen sind oft bruchstückhaft und kryptisch – die SL entscheidet, was genau du sehen kannst.

WAHRER WEG

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Persönlich
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Waage (kann wiederverwendet werden)

Dieser Zauber kann dich auf den rechten Weg leiten, wenn du eine schwierige Entscheidung treffen musst. Wenn du den Zauber gewirkt hast, muss die SL dir sagen, welche Wahl oder Entscheidung sie für die weiseste hält.

VISIONEN DER VERGANGENHEIT

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ KOMPONENTE: Gegenstand aus der Zeit

Du kannst Ereignisse sehen, die an deinem derzeitigen Aufenthaltsort geschehen sind, selbst falls kein lebendes Wesen sich mehr an diese Ereignisse erinnert. Machtstufe 1 lässt dich einen Tag in die Vergangenheit blicken, Machtstufe 2 ein Jahr in die Vergangenheit, Machtstufe 3 lässt dich Jahrhunderte zurückblicken. Deine Visionen sind oft bruchstück-

haft und kryptisch – die SL entscheidet, was genau du sehen kannst.

WEISSAGUNG

- ❖ RANG 3, RITUAL
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ KOMPONENTE: Kristallkugel oder Fisch eingeweide

Wenn du eine Séance durchführst, kannst du Visionen der Zukunft sehen. Du stellst der SL Fragen über dich oder jemand anderen, der/die an der Séance teilnimmt. Die SL antwortet, so gut sie kann. Die Antwort muss kurz sein und ist oft mehrdeutig und kryptisch. Sie kann auch als gutes Omen oder drohendes Unheilzeichen erscheinen.

INTUITION

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Persönlich
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Relevanter Gegenstand

Du kannst eine kurze Ja-oder-Nein-Frage über ein beliebiges Thema stellen. Die SL muss mit „ja“, „nein“, oder „vielleicht“ antworten. Sie darf nicht lügen. Die SL darf „vielleicht“ wählen, selbst wenn sie die Antwort eigentlich kennt, aber glaubt, dass die richtige Antwort das Spiel durcheinanderbringt. Beachte, dass wahr und falsch hier keine objektiven Fakten sind, sondern sich daraus ergeben, wer die Fragen stellt. Die Moral und Ansichten dieser Person können für sie etwas als wahr erscheinen lassen, was für jemand anderen falsch ist.



TELEPATHIE

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ KOMPONENTE: Gegenstand aus dem Besitz des Opfers

Du kannst einige Minuten lang die oberflächlichen Gedanken einer anderen Person lesen. Tiefer nach Erinnerungen zu graben ist schwerer und erfordert Machtstufe 2 oder noch höher, je nachdem, wie frisch die Erinnerung ist.

Du kannst diesen Zauber auch benutzen, um deine eigenen Gedanken an eine andere Person zu senden. Falls du das Ziel gut kennst, ist in diesem Fall die Reichweite des Zaubers WEIT. Du kannst Gedanken von Schmerz und Leid senden, um dem Verstand oder der Empathie des Ziels Schaden in Höhe der Machtstufe zuzufügen. Keine Wirkung gegen Monster.

ZEICHENMAGIE

Die Disziplin der Zeichenmagie verwendet Runen, esoterische Zeichen und Symbole, die die zugrunde liegenden Muster der Welt widerspiegeln. Sie nutzt die Mächte aus, die freigesetzt werden, wenn eine große Bandbreite von Gesetzen durch den Einfluss dieser Symbole gedehnt, gebrochen oder verdreht werden. Die Zeichen der Zeichenmagie können eingeritzt, gemalt oder einfach durch die Hände eines Zauberers in die Luft gezeichnet werden. In jedem Fall aber braucht der Zauberer mindestens eine freie Hand.

MALEN ODER EINRITZEN: Zeichenmagie benötigt keine Komponenten außer den Symbolen selbst. Wenn sie auf irgendeine Weise gemalt oder eingeritzt sind, gelten sie den Regeln nach als Komponenten, was heißt, dass die Machtstufe um 1 erhöht wird. Ein

Symbol zu malen dauert einige Minuten und kann nicht während eines Kampfes geschehen. Ein Symbol in Stein einzuritzen, dauert einen Tagesabschnitt oder länger. Der Zauberer entscheidet, wann das Symbol ausgelöst wird. Auch ein gemaltes oder eingeritztes Symbol wirkt nur ein einziges Mal.

ZEICHENMAGIE

ZAUBER	RANG
Anlocken	1
Angst einflößen	1
Lähmen	1
Blenden	2
Illusion	2
Ablenkung	2
Puppenspieler	3
Rune der Macht	3
Portal	3

ANLOCKEN

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Sofortig

Das Symbol lockt das Opfer an. Dieses muss einen MENSCHENKENNTNIS-Wurf mit einem Malus in Höhe der Machtstufe würfeln. Falls der Wurf misslingt, muss das Opfer sämtliche normalen Aktionen aufwenden, um bis auf Armeslänge zum Symbol zu rennen (Bonusaktionen aus Talenten können weiterhin wie gewohnt verwendet werden). Falls das Opfer das Symbol erreicht oder das Symbol bewegt wird, bricht die Wirkung ab. Keine Wirkung gegen Monster.



ANGST EINFLÖSSEN

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Sofortig

Das Symbol erweckt tiefe Furcht im Opfer und fügt dessen Verstand Schaden in Höhe der Machtstufe zu. Keine Wirkung gegen Monster.

LÄHMEN

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Sofortig

Die hypnotisierende Macht des Symbols versetzt deinen Gegner in eine Trance. Auf Machtstufe 1 verliert das Opfer seine schnelle Aktion in dieser Runde (oder in der nächsten Runde, falls es sie schon verbraucht hat). Auf Machtstufe 2 verliert es seine langsame Aktion. Auf Machtstufe 3 verliert es beide Aktionen und auf Machtstufe 4 verliert es außerdem sämtliche Bonusaktionen aus Talenten. Der Zauber hat keine Wirkung gegen Monster.

BLENDEN

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Tagesabschnitt

Das Opfer muss einen MENSCHENKENNTNIS-Wurf mit einem negativen Modifikator in Höhe der Machtstufe würfeln. Falls der Wurf misslingt, blendet das Symbol das Opfer. Die Auswirkung dieser Blindheit ist dieselbe wie totale Dunkelheit (siehe Seite 114). Gegen Opfer ohne Verstand, etwa Tiere, ist die Wirkung automatisch, aber der Zauber hat keine Wirkung gegen Monster.



ILLUSION

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)

Du bringst das Opfer dazu, etwas zu sehen oder zu hören, das nicht existiert, oder verbirgst etwas vor ihm, das man sonst sehen würde. Ein kleiner Gegenstand erfordert Machtstufe 1, ein Ob-



jekt von der Größe eines Menschen Machtstufe 2 und eine Illusion in der Größe eines Hauses Machtstufe 3. Nur eine Person ist betroffen. Das Opfer kann die Illusion mit einem MENSCHENKENNTNIS-Wurf durchschauen, erhält dabei aber einen Malus in Höhe der Machtstufe. Dieser Zauber hat keine Wirkung gegen Monster.

ABLENKUNG

- RANG 2, MACHTWORT
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Eine Runde

Du kannst einen NSC von einer Aktion abhalten. Es muss eine diskrete Aktion sein, etwas, das man durch Zerstreuung vergessen kann. Ein Beispiel wäre, dass eine Wache einen SC durchlässt, ohne dessen Identität zu überprüfen, oder dass jemand seine Schlüssel auf einem Tisch liegen lässt. Der Zauber kann nicht im Kampf verwendet werden.

PUPPENSPIELER

- RANG 3
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Eine Runde

Du übernimmst die komplette Kontrolle über die Handlungen deines Opfers. Das Opfer muss auf MENSCHENKENNTNIS würfeln, mit einem negativen Modifikator in Höhe der Machtstufe. Falls der Wurf misslingt, wird das Opfer zu einer Marionette ohne Kontrolle über den eigenen Körper. Diese Kontrolle hält nur an, bis das Opfer wieder in der Initiativerihenfolge am Zug ist, und deckt eine schnelle und eine langsame Aktion ab. Das Opfer kann keine reaktiven Aktionen oder Bonusaktionen aus Talenten ausführen, ehe die Aktionen des PUPPENSPIELERS ausgeführt wurden. Der Zauber hat keine Wirkung gegen Monster.

RUNE DER MACHT

- ❖ RANG 3, RITUAL
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge
- ❖ DAUER: Sofortig

Du kannst ein Symbol mit magischer Macht aufladen. Das Symbol muss auf einen Gegenstand gemalt oder eingeritzt werden. Der Gegenstand wird dann mit einer Anzahl an Willenskraftpunkten in Höhe der Machtstufe aufgeladen. Du kannst das Symbol später verwenden, um Zauber zu wirken, und leerst dabei die gespeicherten Willenskraftpunkte. Du musst die Magie nicht BINDEN, um diesen Zauber zu benutzen. Andere Zauberweber, die in der Kunst der Runen bewandert sind, können deine RUNEN DER MACHT nutzen, falls sie Zugang zu ihnen haben. Behalte sie also für dich!

PORTAL

- ❖ RANG 3, RITUAL
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Tagesabschnitt pro Machtstufe

Dieses mächtige Ritual reißt einen Spalt in den Schleier zwischen den Welten und eröffnet einen Weg zwischen ihnen. Dies ist ein sehr riskantes Unterfangen, denn du läufst Gefahr, auf der anderen Seite auf alle möglichen Dämonen und andere bössartige Kreaturen zu stoßen. Vielleicht kannst du sie für deine Zwecke benutzen, aber es ist genauso wahrscheinlich, dass sie wiederum dich zu benutzen versuchen. Oder dich auffressen. Der Zauber DÄMON BINDEN (siehe Blutmagie) ist hier sehr nützlich. Die Details obliegen der SL.

Eine andere Verwendung für diesen Zauber besteht darin, ein neues PORTAL auf der anderen Seite zu erschaffen, das dich an einen Ort deiner Wahl in den Verbotenen Landen führen kann.



STEINGESANG

Der Steingesang entstand bei den Zwergen, die ihn dazu verwenden, Fels im Auftrag ihres Gottes Hüne zu formen. Die Disziplin breitete sich von den Zwergen zu den Elfen und Menschen aus, die ebenfalls Anwendungen für diese Art der Magie gefunden haben.

STAUB AUS DER TIEFE

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Eine Runde
- ❖ KOMPONENTE: Eine Handvoll Staub

Der Zauber wirbelt eine dichte Wolke aus Steinstaub vom Boden auf, der die Zone, in der du dich befindest, bedeckt. Der Staub versperrt die Sicht durch die Zone und erlaubt es dir, aus dem Kampf zu fliehen (siehe Seite 90), ohne auf BEWEGEN zu würfeln. Dieser Zauber kann nur auf dem Geländetyp GEBIRGE oder in einer HÖHLE verwendet werden.

BETÄUBEN

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Horn

Deine Stimme ist so mächtig, dass Leute in deiner Umgebung von ihr betäubt werden. Dein Gesang richtet 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit pro Machtstufe an. Du kannst den Schaden auf so viele Gegner verteilen, wie du willst. Die Gegner können versuchen, der Wirkung zu widerstehen, indem sie auf MENSCHENKENNTNIS würfeln – jedes ✕ negiert einen Schadenspunkt. Keine Wirkung gegen Monster.

STEINGESANG

ZAUBER	RANG
Staub aus der Tiefe	1
Betäuben	1
Stimme des Berges	1
Steinschmied	2
Felsensturm	2
Verwittern	2
Erdbeben	3
Eisenlied	3
Golem beschwören	3

STIMME DES BERGES

- ❖ RANG 1, RITUAL
- ❖ REICHWEITE: Unterschiedlich
- ❖ DAUER: Tagesabschnitt
- ❖ KOMPONENTE: Flöte

Du kannst mit dem Berg sprechen und seinen Worten lauschen. Der Berg kann einfache Fragen darüber beantworten, was zuvor an diesem Ort geschehen ist. Ereignisse, die innerhalb des letzten Tages geschehen sind, erfordern Machtstufe 1, Ereignisse, die bis zu einem Jahr zurückliegen, erfordern Machtstufe 2 und noch ältere Ereignisse erfordern Machtstufe 3. Alternativ kannst du erfahren, was in diesem Augenblick in der Gegend geschieht (KURZE Reichweite benötigt Machtstufe 1, WEITE Reichweite Machtstufe 2, alles innerhalb des Hexfelds Machtstufe 3). Leider spricht der Berg sehr langsam, wodurch der Zauber als Ritual wirkt. Dieser Zauber kann nur auf dem Geländetyp GEBIRGE oder in einer HÖHLE verwendet werden.





STEINSCHMIED

- ❖ RANG 2, RITUAL
- ❖ REICHWEITE: Unterschiedlich
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Leier

Dein Gesang kann Stein nach deinem Willen formen. Dieser Zauber ermöglicht es dir, eine Mauer zu erschaffen, eine Brücke zu errichten oder eine Treppe aus dem Boden zu stampfen. Du kannst nur grobe Konstruktionen erschaffen. Machtstufe 1 erschafft eine Konstruktion in derselben Zone, in der du bist. Jede Machtstufe darüber erlaubt es dir, etwas zu errichten, das sich in eine weitere benachbarte Zone erstreckt. Machtstufe 4 ermöglicht es dir beispielsweise, eine Konstruktion zu erschaffen, die sich über vier Zonen erstreckt.

FELSENSTURM

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Kieselsteine

Dein Gesang kann das Gestein so schnell bewegen, dass du Steine und Felsen gegen einen Feind im Kampf schleudern kannst. Der Angriff richtet Schaden auf Stärke in Höhe der Machtstufe an. Rüstung schützt normal. Der Zauber kann nur dort verwendet werden, wo es lose Steine gibt, die du werfen kannst.

VERWITTERN

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Harfe

Dein Gesang kann Stein verwittern, wodurch du Wände und Befestigungen innerhalb naher

Reichweite zerstören kannst. Die Dicke der Barriere bestimmt die benötigte Machtstufe – jeder halbe Meter benötigt eine Machtstufe.

ERDBEBEN

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Trommel

Dein Gesang trägt solche Macht in sich, dass der Boden selbst bebt und aufreißt. Du kannst den Zauber verwenden, um eine Mauer oder Befestigungen zu zerstören oder einem Opfer Schaden zuzufügen. Der angerichtete Schaden entspricht der Machtstufe.

EISENLIED

- ❖ RANG 3, RITUAL
- ❖ REICHWEITE: Unterschiedlich
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Hammer

Deine Stimme beeinflusst nicht nur Gestein, sondern auch bearbeitete und unbearbeitete Metalle. Dieses Ritual ermöglicht es dir, Waffen und andere Gegenstände aus Metall zu erschaffen, aber auch zum Beispiel, Gitterstangen zu verbiegen und Ketten zu öffnen.

Du kannst alle Metallwaffen aus der Waffentabelle erschaffen (siehe Kapitel 5), mit einem Ausrüstungsbonus in Höhe der Machtstufe, maximal bis +3. Die restlichen Werte der Waffen entsprechen der Waffentabelle.

Zur Verwendung von EISENLIED musst du Zugriff auf das gleiche Rohmaterial haben, das benötigt wird, um einen Gegenstand mittels Handwerk herzustellen.



GOLEM BESCHWÖREN

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Tagesabschnitt
- ❖ KOMPONENTE: Steinstatuette

Dein Gesang kann Dienerkreaturen aus dem Felsen selbst erschaffen. Dieser Golem gehorcht deinen Befehlen für den laufenden Tagesabschnitt, dann wird er zu einer leblosen Statue. Der Golem kann nur simple Aufgaben erfüllen und muss in deiner Sichtweite bleiben.

Die Werte des Golems hängen von der Machtstufe ab. Machtstufe 1 erschafft eine kleine Kreatur mit Stärke 2, Geschicklichkeit 1 und einer Steinhaut mit einem Rüstungsschutz von 3. Jede weitere Machtstufe erhöht sowohl Stärke wie Rüstungsschutz um 1.

Du kannst die Machtstufe auch verwenden, um mehrere Golems auf einmal zu erschaffen – jede zusätzliche Machtstufe erschafft einen weiteren Golem. Beispiel: Machtstufe 4 ermöglicht es dir, drei Golems mit einer Stärke von 3 und einem Rüstungsschutz von 4 zu erschaffen.

Dieser Zauber kann nur auf dem Geländetyp GEBIRGE oder in einer HÖHLE verwendet werden.



BLUTMAGIE

Blutmagie erhält ihre Kraft aus dem Leben selbst und dessen flüssiger Essenz – Blut. Durch die Macht des Blutes kann der Zauberer die Ziele seiner Zauber entweder unterstützen oder sie ausbluten lassen.

FEUERWANDLER

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Persönlich
- ❖ DAUER: Tagesabschnitt
- ❖ KOMPONENTE: Blutstropfen

BLUTMAGIE

ZAUBER	RANG
Feuerwandler	1
Aufstacheln	1
Dämon binden	2
Blutband	2
Entflammen	2
Blutfluch	3
Kraft des Blutes	3
Seele binden	3

Du kannst dich vollständig gegen Hitze und Kälte schützen (siehe Seite 113). Du erleidest keinen Schaden durch Feuer.

AUFSTACHELN

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: KURZ
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ KOMPONENTE: Kelch Wein

Mit diesem Zauber wühlst du das Blut deines Opfers auf und entfachst starke Gefühle wie etwa Wollust, Furcht oder Zorn. Das Opfer muss sich auf irgendeine Weise diesen Gefühlen hingeben – wie genau, ist abhängig von der Person und der Situation. Die SL entscheidet die Einzelheiten. Der Zauber hat im Kampf keine Wirkung und kann nicht gegen Monster verwendet werden.

DÄMON BINDEN

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Kurz



- ❖ DAUER: Tagesabschnitt
- ❖ KOMPONENTE: Pentagramm

Dieser Zauber ermöglicht es dir, dämonische Kreaturen aus anderen Welten deinem Willen zu unterwerfen. Der Dämon kann dem Zauber mit einem erfolgreichen MENSCHENKENNTNIS-Wurf (Malus in Höhe der Machtstufe) widerstehen. Vergiss nie, dass Dämonen selten gut darauf reagieren, wenn Zauberer versuchen, sie zu binden. Sei also auf Konsequenzen gefasst.

BLUTBAND

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Dein eigenes Blut oder das deines Ziels



Du kannst Blut und die ihm innewohnende Energie von dir auf ein anderes Wesen vom gleichen Volk übertragen und umgekehrt. Du kannst eine Anzahl Attributspunkte (beliebiges Attribut) in Höhe der Machtstufe zu oder von dem Ziel übertragen. Der Startwert des Attributs darf dabei nicht übertroffen werden. Attributspunkte, die auf diese Weise verloren werden, können normal wiedergewonnen werden. Ein unfreiwilliges Opfer kann einen MENSCHENKENNTNIS-Wurf mit einem Malus in Höhe der Machtstufe würfeln, um dem Zauber zu widerstehen. Der Zauber kann verwendet werden, um eine Gebrochene Person wieder auf die Beine zu bringen, hat aber keine Auswirkung auf kritische Verletzungen.

ENTFLAMMEN

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Fackel oder offenes Feuer

Du kannst das Blut deines Opfers so stark erhitzen, dass er oder sie wortwörtlich in Flammen aufgeht. Der Zauber fügt Schaden auf Stärke in Höhe der Machtstufe zu und fügt jede Runde 1 weiteren Punkt Schaden zu, bis das Opfer das Feuer mit einem erfolgreichen BEWEGEN-Wurf (langsame Aktion) löscht. Rüstung schützt nicht gegen diesen Zauber.

KRAFT DES BLUTES

- RANG 3
- REICHWEITE: Persönlich
- DAUER: Eine Runde
- KOMPONENTE: Lebendes Opfer

Der Zauber konzentriert die Energie im Blut des Zauberers. Du erhältst eine Anzahl an Willenskraftpunkten in Höhe der doppelten



Machtstufe. Die Wirkung ist jedoch temporär. Deine neu gewonnenen Willenskraftpunkte müssen in der nächsten Runde verwendet werden, andernfalls verfallen sie. Falls du ein lebendes Blutopfer als Komponente für den Zauber benutzt, muss es geopfert werden, bevor du den Zauber wirkst. Ein kleines Tier reicht aus.

BLUTFLUCH

- ❖ RANG 3, RITUAL
- ❖ REICHWEITE: Unbegrenzt
- ❖ DAUER: Tagesabschnitt pro Machtstufe
- ❖ KOMPONENTE: Haar oder Körperteil des Opfers

Du legst einen Fluch auf dein Opfer, wobei nur lebende Humanoide in Frage kommen. Du musst den Namen deines Opfers kennen und zumindest grob wissen, wo es sich aufhält. Das Opfer erleidet Schaden auf ein Attribut deiner Wahl. Die Höhe des Schadens entspricht der Machtstufe. Das Opfer erleidet 1 Punkt Schaden pro Tagesabschnitt, bis die volle Wirkung eingetreten ist.

SEELE BINDEN

- ❖ RANG 3, RITUAL
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge
- ❖ DAUER: Unterschiedlich
- ❖ KOMPONENTE: Opfermesser





Mit diesem Ritual kannst du die Seele dem Blut eines Opfers entreißen und sie in ein Gefäß sperren (zum Beispiel ein Spiegel, ein Juwel oder eine Waffe). Dein Opfer muss einen MENSCHENKENNTNIS-Wurf mit einem Malus in Höhe der Machtstufe ablegen. Falls der Wurf misslingt, ist das Opfer für einen Tagesabschnitt an das Gefäß gebunden. Die Wirkung einen ganzen Tag anhalten zu lassen, erfordert Machtstufe 2 oder höher. Falls du willst, dass das Opfer auf ewig an das Gefäß gebunden bleibt (oder bis zu einem Zeitpunkt deiner Wahl), benötigst du Machtstufe 3. Du kannst eine Bedingung festlegen, die erfüllt werden muss, um die Seele zu befreien. Die Seele kann durch MAGIE BANNEN (siehe Seite 123) befreit werden. Während die Seele gebunden ist, ist der Körper bewusstlos und kann mit einem Todesstoß getötet oder von einem anderen rastlosen Geist besessen werden.



TODESMAGIE

Todesmagie zieht ihre Kraft aus toten oder sterbenden Wesen, aus Fäulnis und Verfall. Todesmagier, auch Nekromanten genannt, können außerdem Macht von Lebewesen stehlen, indem sie sie verseuchen und pervertieren. Dies ist der Hauptgrund für den Hass und die Furcht, die diese schwarzen Künste auslösen. Die Nekromanten sehen sich selbst als Wahrheitssucher, als Vordenker und Forscher nach dem wahren Wesen von Leben und Tod.

VERDERBEN

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Verdorbenes Essen

TODESMAGIE	
ZAUBER	RANG
Verderben	1
Grabeskälte	1
Verseuchen	1
Aura des Grauens	1
Hand des Unheils	2
Tote auferstehen lassen	2
Mit den Toten sprechen	2
Leben stehlen	3
Seelenqual	3
Last der Jahre	3

Du kannst Tod und Fäulnis in Nahrung eindringen lassen. Du kannst eine Einheit Nahrung pro Machtstufe verderben, sodass sie nicht mehr genießbar ist. Die Nahrung wird zu einem Gift mit einer Wirksamkeit in Höhe der dreifachen Machtstufe.

GRABESKÄLTE

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge
- ❖ DAUER: Eine Runde pro Machtstufe
- ❖ KOMPONENTE: Ein Stück Kristall

Du lässt die unerbittliche Kälte des Todes in dein Opfer eindringen. Das Opfer wird unterkühlt, wodurch es sofort je 1 Punkt Schaden auf Stärke und Verstand erleidet. Das Opfer erleidet jede Runde 1 weiteren Punkt Schaden auf diese Attribute, bis der Gesamtschaden (auf jedes Attribut) die Höhe der Machtstufe beträgt. Der Zauber hat keine Wirkung gegen Monster.



VERSEUCHEN

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Krankes Tier

Du kannst furchtbare Krankheiten erschaffen, um deine Feinde zu quälen. Dein Opfer – nur lebende Humanoide kommen in Frage – steckt sich mit einer Krankheit mit einer Ansteckungskraft in Höhe der dreifachen Machtstufe an. Beschreibe ruhig detailliert die Auswirkungen der Krankheit.

AURA DES GRAUENS

- ❖ RANG 1
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Kapuze

Dein düsteres Aussehen flößt deinem Feind Unsicherheit und Furcht ein. Er oder sie erleidet Schaden auf Empathie in Höhe der Machtstufe. Dieser Zauber kann nur gegen lebende Humanoide verwendet werden.

HAND DES UNHEILS

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Abgetrennte Hand

Du greifst mit deiner Magie in die Brust deines Feindes und presst das Leben aus seinem Herzen. Der Zauber richtet Schaden auf Stärke in Höhe der Machtstufe an. Falls du einen zusätzlichen Willenskraftpunkt aus gibst (dieser zählt nicht zur Machtstufe hinzu), kannst du die Reichweite auf kurz erhöhen. Dieser Zauber kann nur gegen lebende Humanoide verwendet werden.

TOTE AUFERSTEHEN LASSEN

- ❖ RANG 2, RITUAL
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Tagesabschnitt
- ❖ KOMPONENTE: Gegenstand aus dem Besitz des Toten

Die Hauptaufgabe der Todesmagie ist das Erwecken der Toten. In seiner einfachsten Form wird dieses Ritual verwendet, um einen toten Humanoiden oder ein totes Tier wiederzubeleben, wodurch das Ziel zu einem Untoten mit Rang 1 wird.

Für jede Machtstufe über 1 kannst du einen weiteren Untoten erwecken oder den Rang aller durch den Zauber erhobenen Untoten um 1 erhöhen. Ein Ritual mit Machtstufe 2 kann zwei Untote mit Rang 1 erheben, Machtstufe 3 kann zwei Untote mit Rang 2 erheben, und so weiter.

Ein Untoter mit Rang 1 hat so gut wie keine Intelligenz, gehorcht aber einfachen Befehlen und kann Waffen und einfache Werkzeuge benutzen. Der Untote verfügt über dieselbe Stärke, die er zu Lebzeiten hatte, seine Geschicklichkeit ist um 1 gesenkt (nicht unter 1) und er besitzt weder Verstand noch Empathie. Fertigkeiten, die auf Stärke und Geschicklichkeit basieren, bleiben erhalten.

Ein Untoter mit Rang 2 kann auf eine der folgenden Weisen verbessert werden:

- ❖ STÄRKER. Die Stärke wird um 1 erhöht. Diese Wirkung kann bei Untoten von höherem Rang mehrfach gewählt werden.
- ❖ KLÜGER. Der Untote erhält einen Teil seiner verlorenen geistigen Fähigkeiten zurück, in Form seines Verstands und seiner Empathie sowie aller Fertigkeiten, die auf diesen Attributen basieren. Alle Werte sind um 1 gesenkt (nicht unter 1). Der Untote kann Fragen über sein Leben (vor und nach seinem Tod) beantworten, doch er hat oft ein unklares Zeitverständnis.



nis und kann sehr vergesslich sein. Er gehorcht seinem Herren und kann etwas kompliziertere Aufgaben erledigen.

- ❖ **BESTÄNDIG.** Die Dauer des Zaubers ist verdoppelt. Diese Wirkung kann für Untote von höherem Rang mehrfach gewählt werden.

Ein Untoter mit Rang 3 erhält zwei der obigen Wirkungen. Ein Untoter mit Rang 4 erhält drei Wirkungen, einer mit Rang 5 erhält vier Wirkungen und so weiter. Beachte, dass die Wirkungen Stärker und Beständig mehrfach gewählt werden können.

TOTE AUFERSTEHEN LASSEN kann auch verwendet werden, um Kontrolle über die „rastlosen Toten“ zu erlangen: Wesen, die gestorben sind, aber immer noch umherwandeln, ohne sich ihres Todes bewusst zu sein. Mehr über sie findest du im *Spielleiter-Handbuch*.

MIT DEN TOTEN SPRECHEN

- ❖ RANG 2
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ KOMPONENTE: Körperteil einer toten Person

Du kannst mit den Toten reden. Du musst innerhalb NAHER Reichweite zu dem Ort sein, an dem das Opfer gestorben ist oder begraben liegt, und du musst den Namen des Opfers kennen. Du kannst mit den Toten einige Minuten lang sprechen und ein paar einfache Fragen stellen. Die SL entscheidet, was die Toten beantworten und was nicht – sie sind nicht immer kooperativ!

Falls die Überreste des Opfers halbwegs intakt sind, kannst du direkt mit der Leiche sprechen, ansonsten hörst du die Toten als körperlose Stimme in deinem Kopf. Dieser Zauber kann nicht auf Untote angewendet werden.



LEBEN STEHLEN

- ❖ RANG 3, RITUAL
- ❖ REICHWEITE: Nah
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Ein lebendes Tier

Du kannst lebenden Pflanzen und Tieren in deiner Nähe das Leben aussaugen. Du erhältst eine Anzahl an Willenskraftpunkten in Höhe der doppelten Machtstufe. Das Ritual kann nur in einer Gegend mit Vegetation ausgeführt werden, kann also nicht in Innenräumen oder auf einem felsigen Berghang verwendet werden. Wenn du das Ritual ausführst, sterben alle Tiere und Pflanzen in naher Reichweite, also in derselben Zone wie du. Dies gilt auch für Menschen und andere Völker.



SEELENQUAL

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Kurz
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Schädel

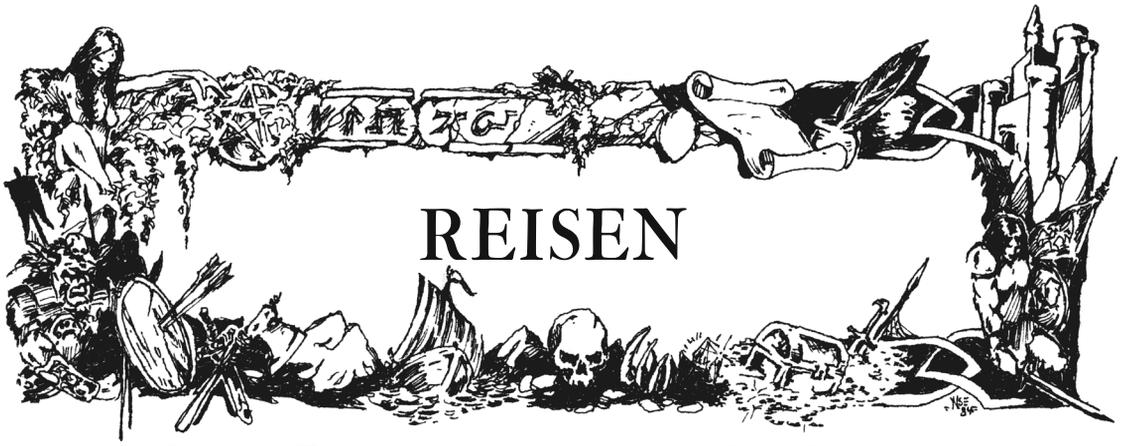
Du kannst deinem Opfer grausame, unerträgliche Furcht einflößen, sodass sein Geist von Bildern des eigenen Alterns und Sterbens überflutet wird. Das Opfer erleidet Schaden auf Verstand und Empathie, jeweils in Höhe der Machtstufe. Dieser Zauber wirkt nur gegen lebende Humanoide.

LAST DER JAHRE

- ❖ RANG 3
- ❖ REICHWEITE: Armeslänge
- ❖ DAUER: Sofortig
- ❖ KOMPONENTE: Skalp mit weißem Haar

Du kannst den Alterungsprozess eines lebenden Wesens beschleunigen. Das Opfer altert sofort um 10 Jahre pro Machtstufe. Falls das Opfer hierdurch die Alterskategorie wechselt (siehe Seite 31), verliert es permanent einen Punkt in einem Attribut seiner Wahl. Falls das Opfer mehr als doppelt so alt wie das maximale Alter für einen Erwachsenen wird (zum Beispiel 100 Jahre für einen Menschen), schwindet es dahin und stirbt. Der Zauber hat keine Wirkung gegen Elfen oder Monster.





REISEN

„Dort liegt Feulenmark, wo mein Volk einst herrschte“, sagte Phinia. Mit ihrer Geste schien sie den Wald unter ihnen streicheln zu wollen. „Es wäre klug, den Seyster noch vor Anbruch der Nacht zu überqueren, um Klondertal zu erreichen. Ich kenne dort einen Druiden, der uns helfen wird. Er weiß, wie man sicher mit dem Echsenvolk verhandelt.“



Der Blutnebel ist verschwunden. Der dämonische Schleier, der drei Jahrhunderte lang schwer über den Verbotenen Landen lag und jeden, der sich zu weit von Heim und Herd entfernte, das Leben entzog, ist plötzlich und ohne Grund verschwunden. Du weißt nicht warum, aber du weißt, was das bedeutet. Du und andere rastlose Seelen können endlich eure Heimat verlassen und weit durch die Verbotenen Lande streifen, sie erkunden und nach Reichtümern und Gefahren in den uralten Ruinen suchen. Dieses Kapitel zeigt euch, wie.

DIE KARTE

Die in der Spielschachtel enthaltene Karte der Verbotenen Lande ist der Mittelpunkt für dich und die anderen Abenteurer, wenn ihr durch das Land reist. Die Karte ist in Sechsecke – Hexfelder – aufgeteilt, die verwendet werden, um Entfernungen zu messen und eure Reise nachzuvollziehen. Der Durchmesser eines Hexfelds beträgt 10 Kilometer.

GELÄNDEARTEN

Die Verbotenen Lande sind in zehn Geländearten eingeteilt. Jedes Hexfeld auf der Karte gehört zu einer bestimmten Geländeart, die festlegt, wie schwierig es ist, das Hexfeld zu durchqueren und auf was für Begegnungen ihr dort stoßen könnt. Die Tabelle findest du auf S. 147.

FLÜSSE sind keine Geländeart an sich, können aber Grenzen zwischen zwei Hexfeldern auf der Karte bilden. Furten und Brücken dienen dazu, einen Fluss zu überqueren. Falls es keine gibt, benötigst du ein Floß oder ein Boot,





ANDERE KARTEN

Die Karte der Verbotenen Lande ist nur der Anfang. Free League wird in Zukunft weitere Karten für andere Regionen veröffentlichen. Falls ihr in einer anderen Fantasywelt spielen möchtet, möglicherweise gar in einer selbst erschaffenen, müsst ihr einfach nur die Karte auf eine leere Hexfeld-Karte zeichnen und die verschiedenen Geländetypen eintragen. Dann könnt ihr loslegen!

um einen Fluss zu überqueren – oder du musst schwimmen. Mehr über Reisen auf Seen und Flüssen findest du unten.

HOCHGEBIRGE: Hexfelder mit dem Geländetyp HOCHGEBIRGE verhindern jede Bewegung. Es ist unmöglich, diese Hexfelder zu betreten. Sie bilden eine Barriere um die Verbotenen Lande.

DER EISENRIEGEL am Pass von Erlenland ist ebenfalls eine Barriere, die die Bewegung vollständig verhindert.

DER FRIEDNEBEL ist ein sagenumwobener Ort in den Elfenreichen des Nordens. Was sich darin verbirgt und was jenseits des Nebels liegen könnte, ist den Menschen der Verbotenen Lande unbekannt.

TAGES- ABSCHNITTE

Während einer Reise ist der Tag in vier Tagesabschnitte unterteilt, die zur Zeitmessung im Spiel verwendet werden:

- ❖ Morgen
- ❖ Tag
- ❖ Abend
- ❖ Nacht

Zu Beginn jedes Tagesabschnitts muss jedes Mitglied einer Gruppe festlegen, was es während dieses Tagesabschnitts tut. Einige Aktivitäten können von mehreren Charakteren gleichzeitig durchgeführt werden, bei anderen Aktivitäten muss ein einzelner Abenteurer ausgewählt werden. Die verschiedenen Aktivitäten werden auf den nächsten Seiten näher erläutert.

- ❖ **MARSCHIEREN.** Muss von allen Mitgliedern der Gruppe durchgeführt werden, um sich auf der Karte fortzubewegen.
- ❖ **VORANGEHEN.** Kann mit MARSCHIEREN kombiniert werden, kann aber nur von einem einzigen Abenteurer der Gruppe durchgeführt werden.
- ❖ **AUSSCHAU HALTEN.** Kann mit MARSCHIEREN kombiniert werden, kann aber nur von einem einzigen Abenteurer der Gruppe durchgeführt werden.
- ❖ **SAMMELN.** Kann nicht mit MARSCHIEREN kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.
- ❖ **JAGEN.** Kann nicht mit MARSCHIEREN kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.
- ❖ **FISCHEN.** Erfordert einen Fluss oder einen See. Kann nicht mit MARSCHIEREN kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.



GELÄNDEARTEN

ART	BEWEGUNG	SAMMELN	JAGEN
Ebenen	Offenes Gelände	-1	+1
Wald	Offenes Gelände	+1	+1
Tiefer Wald	Schwieriges Gelände	-1	0
Hügel	Offenes Gelände	0	0
Gebirge	Schwieriges Gelände	-2	-1
Hochgebirge	Unpassierbar	-	-
See/Fluss	Erfordert Boot oder Floß	-	0
Marschland	Erfordert Floß	+1	-1
Sumpf	Schwieriges Gelände	+1	0
Ruinen	Schwieriges Gelände	-2	-1

- ❖ **LAGER AUFSCHLAGEN.** Kann nicht mit **MARSCHIEREN** kombiniert werden. Nur ein einzelner Abenteurer würfelt.
- ❖ **AUSRUHEN.** Kann nicht mit **MARSCHIEREN** kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.
- ❖ **SCHLAFEN.** Kann nicht mit **MARSCHIEREN** kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.
- ❖ **ERKUNDEN.** Kann nicht mit **MARSCHIEREN** kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.



MARSCHIEREN

Eure Reise durch die Verbotenen Lande führt auf der Karte von Hexfeld zu Hexfeld. Als Faustregel könnt ihr pro Tagesabschnitt zwei Hexfelder in offenem Gelände oder ein Hex-





feld in schwierigerem Gelände zurücklegen. Zu Pferd erhöht sich eure Reisedistanz auf drei Hexfelder pro Tagesabschnitt in offenem Gelände. Details findest du in der Tabelle unten. Kurze Pausen sind in der angegebenen Zeit berücksichtigt, aber falls ihr unterwegs länger als einige Minuten anhaltet – wegen eines Missgeschicks oder ähnlichem –, besteht die Gefahr, dass ihr in diesem Tagesabschnitt nicht die gesamte Strecke schafft. Die SL hat hierbei das letzte Wort.

REISESTRECKE		
GELÄNDE	ZU FUSS	ZU PFERD
Offen	2 Hexfelder/Tagesabschnitt	3 Hexfelder/Tagesabschnitt
Schwierig	1 Hexfeld/Tagesabschnitt	1 Hexfeld/Tagesabschnitt

GEWALTMARSCH

Ihr könnt ohne Schwierigkeiten zwei Tagesabschnitte mit MARSCHIEREN verbringen. Falls es nötig wird, könnt ihr euch auch noch weiter anstrengen und noch einen dritten Tagesabschnitt MARSCHIEREN. Dies erfordert einen AUSDAUER-Wurf von jedem Charakter in der Gruppe. Bei einem Fehlschlag erhält der jeweilige Charakter 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit und ist nicht in der Lage, in diesem Tagesabschnitt zu MARSCHIEREN. Stattdessen muss er sich ausruhen oder schlafen. Falls manche AUSDAUER-Würfe erfolgreich sind, könnt ihr entscheiden, ob ihr die Gruppe aufteilt und die müden Charaktere zurücklasst – oder an Ort und Stelle bleibt und wartet.

Falls die Zeit wirklich drängt, könnt ihr sogar versuchen, noch einen vierten Tagesabschnitt zu MARSCHIEREN. In diesem Fall müsst ihr wie oben beschrieben auf AUSDAUER würfeln, aber der Wurf erhält einen Malus von -2. Beachtet, dass eine derartige Anstrengung euch automatisch MÜDE macht (siehe S. 113), da ihr an diesem Tag keinen SCHLAF bekommt. Beachtet außerdem die Dunkelheit, siehe nächste Seite.



REITTIERE

Pferde und andere Reittiere ermöglichen es euch, sich schneller durch offenes Gelände zu bewegen, nicht aber durch SCHWIERIGES GELÄNDE. Zusätzlich kann ein Reittier eine Anzahl Gegenstände gleich seiner doppelten Stärke tragen, falls du darauf reitest, oder noch einmal doppelt so viel, falls du es am Zügel führst.



LICHT & DUNKELHEIT				
	FRÜHLING	SOMMER	HERBST	WINTER
Morgen	Licht	Licht	Licht	Dunkelheit
Tag	Licht	Licht	Licht	Licht
Abend	Dunkelheit	Licht	Dunkelheit	Dunkelheit
Nacht	Dunkelheit	Dunkelheit	Dunkelheit	Dunkelheit

Ein Gewaltmarsch (siehe oben) ist auch beim Reiten möglich. Dazu wird gewürfelt wie oben beschrieben, aber die Stärke des Pferdes und dein TIERKUNDE-Wert verwendet. Falls der Wurf scheitert, lahmt das Tier. Es kann nicht weiterreisen, und du musst einen weiteren erfolgreichen Wurf auf TIERKUNDE ablegen, damit es sich erholt und am nächsten Tag wieder reisen kann. Falls dieser Wurf scheitert, hilft nichts mehr: Das Tier muss getötet werden.



VORANGEHEN

Jedes Mal, wenn ihr euch auf der Karte fortbewegt, müsst ihr eine Person ernennen, die VORANGEHT. Diese Person nennt man Kundschafter. Der Kundschafter kann gleichzeitig VORANGEHEN und MARSCHIEREN, aber nicht auch noch AUSSCHAU HALTEN (siehe unten). Normalerweise übt ein Kundschafter diese Tätigkeit den gesamten Tagesabschnitt über aus, es spricht aber nichts dagegen, den Kundschafter zu wechseln, wenn ihr ein neues Hexfeld betretet.

Jedes Mal, wenn ihr ein neues Hexfeld auf der Karte betretet, würfelt der Kundschafter auf ÜBERLEBEN, modifiziert durch das Talent KUNDSCHAFTER, falls vorhanden. Bei Erfolg findet er einen geeigneten Weg in das Hexfeld und ihr könnt euch ohne Probleme

fortbewegen. Bei Fehlschlag betretet ihr das Hexfeld zwar ebenfalls, erleidet aber ein Missgeschick und würfelt sofort auf der Tabelle auf der nächsten Seite.

DUNKELHEIT

Im Dunkeln ist das Reisen durch die Wildnis gefährlich. Irrwege und Verlaufen sind ständige Gefahren. Während eines dunklen Tagesabschnitts erhält der Kundschafter einen Malus von -2 und jeder in der Gruppe, der nicht im Dunkeln sehen kann, muss auf AUSKUNDSCHAFTEN würfeln. Bei einem Fehlschlag stürzen sie und erhalten 1 Punkt Schaden auf Stärke.

In den Verbotenen Landen sind die Winter dunkler als die Sommer. Im Winter gibt es nur tagsüber Licht, alle anderen Tagesabschnitte sind dunkel. Im Herbst und Frühling gibt es morgens und tagsüber Licht, abends und nachts ist es dunkel. Im Sommer wird es nur in der Nacht dunkel. Siehe dazu auch die Tabelle oben.

WIEDER ZURÜCK?

Falls ihr auf ein Hexfeld der Karte zurückkehrt, auf dem ihr schon gewesen seid, müsst ihr kein weiteres Mal auf VORANGEHEN würfeln. Wie ihr festhaltet, wo ihr auf euren Reisen bereits gewesen seid, liegt bei euch.



MISSGESCHICKE BEIM VORANGEHEN

W66	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
11-12	Treibsand	Der Boden gibt unter euren Füßen nach. Ihr seid in ein Gebiet mit Treibsand gelaufen. Ihr steckt vollständig fest und müsst auf Kraft würfeln, um zu entkommen. Falls der Wurf scheitert, erleidet ihr 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit und müsst erneut würfeln. Wem es gelingt, sich zu befreien, der kann anderen helfen, die noch feststecken. Ihr müsst das Gebiet außerdem weitläufig umgehen und kommt an diesem Tagesabschnitt auf der Karte nicht voran.
13-21	Versperartes Gelände	Der Weg wird durch Felsen, umgestürzte Bäume, dichtes Gestrüpp oder eine Überschwemmung versperrt (abhängig vom Geländetyp des Hexfelds). Ihr müsst auf Kraft oder Bewegen würfeln, um voranzukommen. Bei einem Fehlschlag erleidet ihr 1 Punkt Schaden auf Stärke und müsst erneut würfeln. Jeder, der seinen Wurf schafft, kann denjenigen helfen, die noch festhängen. An diesem Tagesabschnitt kommt ihr nicht auf der Karte voran.
22-26	Verirrt	Ihr stellt fest, dass ihr im Kreis gelaufen seid. Ihr habt euch verirrt und kommt an diesem Tagesabschnitt nicht voran. Euer Kundschafter muss außerdem auf Überleben würfeln, um das Hexfeld zu verlassen. Pro Tagesabschnitt darf er es einmal versuchen.
31-32	Verstauchter Knöchel	Euer Kundschafter stürzt oder verdreht sich den Knöchel und erleidet eine kritische Verletzung entsprechend dem Ergebnis 25-26 für stumpfe Schläge auf S. 201.
33-34	Zerrissene Kleidung	Eure Kleidung wird beschädigt. Eure Stiefel verlieren die Sohlen oder eure Roben werden von Dornen oder scharfen Felsen zerrissen. Ihr müsst gegen Auswirkungen durch Unterkühlung würfeln. Die Kleidung kann mit einem erfolgreichen Handwerk-Wurf repariert werden.
35-36	Erdbeben	Ihr wandert gerade durch unebenes Gelände, als sich plötzlich der Boden unter euren Füßen öffnet. Ihr müsst auf Bewegen würfeln – falls ihr keinen Erfolg habt, erleidet ihr einen Angriff mit vier Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag).
41-45	Wolkenbruch	Ein gewaltiger Sturzregen oder Schneesturm (abhängig von der Jahreszeit) überrascht euch. Ihr müsst gegen Auswirkungen durch Unterkühlung (S. 113) würfeln. Außerdem müsst ihr vor dem Wetter Schutz suchen und kommt an diesem Tagesabschnitt nicht voran auf der Karte.



W66	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
46-52	Nebel	Ihr werdet von dichtem Nebel überrascht. Für diesen Tagesabschnitt wird die Reisetrecke um ein Hexfeld reduziert. In schwierigem Gelände steckt ihr auf dem Hexfeld fest, auf dem ihr euch befindet. Zusätzlich erleidet jeder Abenteurer 1 Punkt Schaden auf Empathie durch den bedrückenden Nebel.
53-54	Wespennest	Ihr tretet direkt in ein Wespennest. Ein wütender Schwarm greift die gesamte Gruppe an. Jeder Abenteurer muss auf Bewegungen würfeln oder einen Angriff mit vier Basiswürfeln erleiden, der Schaden auf Geschicklichkeit anrichtet.
55-61	Mücken-schwarm	Ein riesiger Schwarm Mücken oder Stechfliegen attackiert euch und treibt euch mit Stichen und Summen in den Wahnsinn. Er greift mit vier Basiswürfeln an und richtet Schaden auf Empathie an.
62-64	Wildes Tier	Ein Wolf, Bär oder anderes wildes Tier fühlt sich bedroht und greift euch an. Die SL wählt ein Tier aus der Tabelle auf S. 126 im <i>Spielleiter-Handbuch</i> .
65-66	Hartnäckiges Tier	Ein Eichhörnchen, Vogel oder anderes kleines Tier folgt euch und will einfach nicht verschwinden. Es sorgt für Ärger, über den die SL entscheidet. Es könnte beispielsweise zu einer unpassenden Zeit Lärm machen, Nahrung fressen oder etwas stehlen.

AUSSCHAU HALTEN

Während jedes Tagesabschnitts eurer Reise solltet ihr einen Abenteurer in eurer Gruppe auswählen, der dafür zuständig ist, nach Bedrohungen und Feinden Ausschau zu halten. Dieser Späher kann gleichzeitig AUSSCHAU HALTEN und MARSCHIEREN, kann aber nicht gleichzeitig VORANGEHEN. Ein Späher ist zu jedem Tagesabschnitt nützlich, auch, nachdem ihr euer LAGER AUFGESCHLAGEN habt. Ihr müsst keinen Späher ernennen, wenn ihr das nicht wollt, aber ohne Späher habt ihr keine

ALLEIN REISEN

Falls du in den Verbotenen Landen alleine unterwegs bist, darfst du gleichzeitig VORANGEHEN und AUSSCHAU HALTEN. Das ist eine Ausnahme der Regel, dass diese zwei Handlungen nicht kombiniert werden dürfen



Chance, Gefahren zu bemerken, bevor es zu spät ist.

Ein Späher wird wichtig, wenn die SL eine Zufallsbegegnung bestimmt oder eine andere Art von Bedrohung auftauchen lässt. Tabellen für Zufallsbegegnungen finden sich in Kapitel 7 des *Spielleiter-Handbuchs*, geordnet nach Geländetyp des Hexfelds, in dem sich die Charaktere aufhalten. Als Faustregel sollte die SL einmal pro Tagesabschnitt für eine Zufallsbegegnung würfeln, solange ihr MARSCHIERT, und einmal pro Tag, falls ihr im gleichen Hexfeld verbleibt. Die SL

hat die Wahl, häufiger oder seltener zu würfeln.

Falls die Zufallsbegegnung in irgendeiner Art bedrohlich ist, würfelt der Späher auf AUSKUNDSCHAFTEN, um sie zu bemerken. Es ist ein gewöhnlicher Wurf, kein vergleichender Wurf, es sei denn, die Bedrohung legt aktiv einen Hinterhalt für euch. Bei Erfolg bemerkt der Späher die Bedrohung üblicherweise noch auf sichere Distanz. Ihr könnt euch dann entscheiden, ob ihr euch offenbaren, einen Hinterhalt stellen oder unbemerkt davonschleichen wollt. Ein Fehlschlag beim AUSKUNDSCHAFTEN-Wurf

MISSGESCHICKE BEIM SAMMELN

W6	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
1	Giftig	Du findest eine Einheit GEMÜSE, aber sie ist giftig – was euch aber erst bei eurer nächsten Mahlzeit auffällt. Das Gift in dem GEMÜSE hat eine Wirksamkeit von 3.
2	Egel	Blutsaugende Egel beißen sich in deinem Fleisch fest. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke. Die Egel können mit einem erfolgreichen HEILEN-Wurf entfernt werden. Bei einem Fehlschlag erleidest du einen weiteren Punkt Schaden, wirst sie aber trotzdem los.
3	Verstauchter Knöchel	Du stürzt oder verdrehst dir den Knöchel und erleidest eine kritische Verletzung entsprechend dem Ergebnis 25-26 für stumpfe Schläge auf S. 201.
4	Zerrissene Kleidung	Deine Kleidung wird beschädigt. Deine Stiefel verlieren die Sohlen oder deine Robe wird von Dornen oder scharfen Felsen zerrissen. Du musst gegen Auswirkungen durch Unterkühlung würfeln. Die Kleidung kann mit einem erfolgreichen HANDWERK-Wurf repariert werden.
5	Wildes Tier	Ein Wolf, Bär oder anderes wildes Tier fühlt sich bedroht und greift dich an. Die SL wählt ein Tier aus der Tabelle auf S. 126 im <i>Spielleiter-Handbuch</i> .
6	Hartnäckiges Tier	Ein Eichhörnchen, Vogel oder anderes kleines Tier folgt dir und will einfach nicht verschwinden. Es sorgt für Ärger, über den die SL entscheidet. Es könnte beispielsweise zu einer unpassenden Zeit Lärm machen, Nahrung fressen oder etwas stehlen.



bedeutet, dass euch die Bedrohung erwischt, bevor ihr sie bemerkt.



SAMMELN

Falls dir die Vorräte ausgehen, kannst du einen Tagesabschnitt damit verbringen, nach essbaren Pflanzen und genießbarem Wasser zu suchen. Du kannst währenddessen nicht gleichzeitig MARSCHIEREN – wenn du also sammeln willst, müsst ihr in dem Hexfeld anhalten, in dem ihr euch befindet.

Mehrere Abenteurer können gleichzeitig SAMMELN. Falls ihr getrennt voneinander würfeln wollt, könnt ihr nicht am gleichen Ort suchen, was bedeutet, dass Missgeschicke euch einzeln zustoßen. Alternativ SAMMELT einer

von euch und die anderen helfen.

Beim SAMMELN musst du entweder nach Nahrung oder nach Wasser suchen. Anschließend würfle auf ÜBERLEBEN, modifiziert nach Geländetyp (siehe Tabelle auf S. 147). Der Wurf wird außerdem durch die Jahreszeit modifiziert (siehe Tabelle unten).

Beim Suchen nach Nahrung bedeutet jeder Erfolg, dass du eine Anzahl Einheiten GEMÜSE in Form essbarer Wurzeln und Pflanzen findest. Jedes ✕ entspricht einer Einheit. Das Gemüse kann von einem KOCH (siehe S. 77) oder in einer SCHENKE (siehe S. 173) zubereitet und in die gleiche Menge Nahrung umgewandelt werden.

Ihr könnt GEMÜSE auch roh essen. In diesem Fall verzehrt ihr eine Einheit GEMÜSE, anstatt auf euren Ressourcenwürfel für NAHRUNG zu würfeln. Dies muss innerhalb eines Tages geschehen, andernfalls ist das GEMÜSE verdorben.

Bei der Suche nach Wasser bedeutet ein Erfolg, dass du genug genießbares Wasser findest, sodass jeder in deiner Gruppe seinen Wasserschlauch bis auf einen W₁₂-Ressourcenwürfel auffüllen kann.

Falls der Wurf scheitert, findest du keine Nahrung oder Wasser und dir stößt ein Missgeschick zu. Würfle dafür auf der Tabelle links.



JAHRESZEITEN

JAHRESZEIT	SAMMELN
Frühling	-1
Sommer	0
Herbst	+1
Winter	-2





JAGD

W6	TIER	SCHWIERIGKEIT	VORAUSSETZUNG	FLEISCH	FELLE
1	Maus	+1	Waffe oder Falle	1	-
2	Krahe	0	Waffe	1	-
3	Hase	+1	Waffe oder Falle	2	1
4	Fuchs	-1	Waffe oder Falle	3	1
5	Wildschwein	-1*	Waffe	4	2
6	Reh	0	Waffe	5	3

*Wildschweine greifen an, falls der Wurf scheitert.

MISSGESCHICKE BEIM JAGEN

W6	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
1	Verstauchter Knochel	Du sturzt oder verdrehst dir den Knochel und erleidest eine kritische Verletzung entsprechend dem Ergebnis 25-26 fur stumpfe Schlage auf S. 201.
2	Waffe/Ausrustung verloren	Du verlierst deine Jagdausrustung oder deine Waffe. Die SL entscheidet, was davon.
3	Zerrissene Kleidung	Deine Kleidung wird beschadigt. Deine Stiefel verlieren die Sohlen oder deine Robe wird von Dornen oder scharfen Felsen zerrissen. Du musst gegen Auswirkungen durch Unterkuhlung wurfeln. Die Kleidung kann mit einem erfolgreichen Handwerk-Wurf repariert werden.
4	Falle	Du trittst in die Falle eines anderen Jagers. Vielleicht ist es eine Schlinge, ein Netz oder eine Fallgrube. Du erleidest einen Punkt Schaden auf Starke und musst auf Bewegen wurfeln, um dich aus der Falle zu befreien.
5	Wildes Tier	Ein Wolf, Bar oder anderes wildes Tier fuhlt sich bedroht und greift dich an. Die SL wahlt ein Tier aus der Tabelle auf S. 126 im <i>Spilleiter-Handbuch</i> .
6	Kranke Beute	Du erlegst ein zufalliges Tier, aber dieses ist krank. Wer auch immer von seinem Fleisch isst, steckt sich mit einer Krankheit mit Ansteckungskraft 3 an. Das stellt ihr wahrend eurer nachsten Mahlzeit fest.



JAGD

Eine andere Möglichkeit, während einer Reise an Nahrung zu kommen, ist die JAGD. Du kannst nicht gleichzeitig MARSCHIEREN und JAGEN, allerdings können mehrere Personen gleichzeitig auf die JAGD gehen. Falls ihr getrennt voneinander würfeln wollt, könnt ihr nicht am gleichen Ort JAGEN, was bedeutet, dass euch einzeln Missgeschicke zustoßen. Alternativ jagt einer von euch und die anderen helfen.

Du benötigst Ausrüstung zum JAGEN – entweder eine Fernkampfwaffe oder irgendeine Art von Jagdfalle (siehe Tabelle auf S. 192). Zunächst musst du deine Beute finden, was einen Wurf auf ÜBERLEBEN erfordert (siehe auch die Talente

JAGDMEISTER und JAGDINSTINKTE in Kapitel 4). Bei Erfolg findest du irgendeine Art Beute. Würfle auf die Tabelle links, um herauszufinden, was für ein Beutetier dir über den Weg läuft. Falls du beim ÜBERLEBEN mehrere ✕ erzielst, kannst du pro zusätzlichem ✕ ein weiteres Mal auf der Tabelle würfeln, darfst allerdings nicht zu früheren Ergebnissen zurückkehren.

Um die Beute zu erlegen, musst du erneut würfeln, diesmal auf FERNKAMPF (falls du eine Waffe verwendest) oder erneut auf ÜBERLEBEN (falls du eine Falle verwendest). Der Wurf wird durch die Schwierigkeit des Tieres auf der Tabelle modifiziert. Du musst nicht gegen das Tier kämpfen, ein einzelner Wurf genügt. Be-

MISSGESCHICKE BEIM FISCHEN

W6	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
1	Haken/Netz verfangen	Dein Haken oder dein Netz verfährt sich am Grund. Du musst auf KRAFT würfeln, um deine Ausrüstung zu befreien. Andernfalls ist sie verloren.
2	Haken im Finger	Du schaffst es, deinen eigenen Finger am Haken aufzuspießen anstelle eines Fisches. Du erleidest einen Punkt Schaden auf Stärke. Falls du ein Netz verwendest, würfle erneut.
3	Beschädigte Angelausrüstung	Deine Angelausrüstung wird beschädigt. Du musst sie reparieren (ein Wurf auf HANDWERK) oder neue Ausrüstung beschaffen.
4	Mückenschwarm	Ein riesiger Schwarm Mücken oder Stechfliegen attackiert dich und treibt dich mit Stichen und Summen in den Wahnsinn. Sie greifen alle Abenteurer mit vier Basiswürfeln an und richten Schaden auf Empathie an.
5	Platsch!	Du verlierst das Gleichgewicht und fällst ins Wasser. Regeln zum Schwimmen und Ertrinken findest du auf S. 114.
6	Angegriffen	Ein tückischer Fisch oder Aal greift dich an und fügt dir eine hässliche blutende Wunde zu. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke.



achte, dass nicht jedes Tier mit einer Falle gefangen werden kann.

Die Tabelle zeigt auf, welches Tier wie viele Einheiten FLEISCH und FELL ergibt. Das Fleisch kann von einem KOCH (siehe S. 77) oder in einer SCHENKE (siehe S. 173) zubereitet und in die gleiche Menge NAHRUNG umgewandelt werden. Ihr könnt FLEISCH auch roh essen. In diesem Fall verzehrt ihr eine Einheit FLEISCH, anstatt auf euren Ressourcenwürfel für NAHRUNG zu würfeln. Dies muss innerhalb eines Tages geschehen, andernfalls ist das Fleisch verdorben. Die FELLE können von einem Gerber (siehe S.

76) in LEDER umgewandelt werden, im Idealfall in einer GERBEREI (siehe S. 171).

Falls dein erster ÜBERLEBEN-Wurf scheitert, erleidest du ein Missgeschick. Würfle auf der Tabelle auf Seite 154. Falls der Wurf zum Erlegen der Beute scheitert, bedeutet das nur, dass du weder FLEISCH noch FELLE erhältst – es sei denn, es war ein Wildschwein. Dieses greift dich sofort an.



MISSGESCHICKE BEIM LAGER AUFSCHLAGEN

W66	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
11-13	Verdorbenes Wasser	Euer Wasser ist verdorben. Jeder in der Gruppe muss seinen Ressourcenwürfel für Wasser um einen Schritt verringern.
14-16	Verdorbenes Essen	Euer Essen ist verdorben oder von Insekten befallen. Jeder in der Gruppe muss seinen Ressourcenwürfel für Nahrung um einen Schritt verringern.
21-25	Schlechter Lagerplatz	Es stellt sich heraus, dass euer Lagerplatz sehr unbequem zum Schlafen ist. Niemand in der Gruppe findet Schlaf, bis ihr einen neuen Lagerplatz gefunden habt.
26-32	Wolkenbruch	Mitten in der Nacht beginnt es stark zu regnen. Das Lager wird überflutet und alles wird durchnässt. Alle Abenteurer müssen gegen Auswirkungen durch Unterkühlung würfeln, und diese Nacht findet niemand SCHLAF.
33-36	Feuer geht aus	Das Feuerholz ist feucht, und euer Lagerfeuer geht aus. Jeder in der Gruppe muss gegen Auswirkungen durch Unterkühlung würfeln (siehe S. 113).
41-42	Feuer!	Auf einmal lodern die Flammen eures Lagerfeuers auf und geraten außer Kontrolle. Eure Zelte, Schlaffelle und andere Ausrüstung fangen Feuer. Jeder Abenteurer erleidet einen Angriff mit fünf Basiswürfeln (Waffenschaden 1). Jeder Abenteurer muss außerdem auf BEWEGEN würfeln, um seine Ausrüstung zu retten. Bei einem Fehlschlag wird ein Ausrüstungsstück (nach Wahl der SL) durch das Feuer zerstört.



FISCHEN

Falls ihr in einem Hexfeld an einem Fluss, einem See oder dem Meer seid, könnt ihr FISCHEN. An Land kann man nicht gleichzeitig MARSCHIEREN und FISCHEN, aber falls ihr euch auf einem sich bewegenden Boot befindetet, ist das möglich. Mehrere Personen können gleichzeitig FISCHEN. Falls ihr getrennt voneinander würfeln wollt, könnt ihr nicht am gleichen Ort FISCHEN, was bedeutet, dass Missgeschicke euch einzeln zustoßen. Alternativ FISCHT einer von euch und die anderen helfen.

Zum FISCHEN benötigst du passende Ausrüstung (siehe Tabelle auf S. 186). Würfle auf ÜBER-

LEBEN, modifiziert durch das Talent FISCHER und einen etwaigen Bonus durch die Ausrüstung.

Bei Erfolg fängst du pro gewürfeltem X eine Einheit FISCH. Der Fisch kann von einem KOCH (siehe S. 77) oder in einer SCHENKE (siehe S. 173) zubereitet und in die gleiche Menge NAHRUNG umgewandelt werden. Ihr könnt FISCH auch roh essen. In diesem Fall verzehrt ihr eine Einheit FISCH, anstatt auf euren Ressourcenwürfel für NAHRUNG zu würfeln. Dies muss innerhalb eines Tages geschehen, andernfalls ist der FISCH verdorben.

Falls der Wurf scheitert, fängst du keinen FISCH und dir stößt ein Missgeschick zu. Würfle dafür auf der Tabelle auf Seite 157.

W66	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
43-45	Ameisen	Euer Lager befindet sich direkt auf einer Ameisenstraße. Jeder erleidet 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit. Niemand findet in der Nacht SCHLAF.
46-51	Läuse	Ein zufällig bestimmter Abenteurer wird von Läusen befallen. Es juckt fürchterlich, und er kriegt einen Ausschlag am ganzen Körper. Das Opfer erleidet 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit pro Tag und kann nicht schlafen. Ein erfolgreicher Wurf auf HEILEN beendet die Qual.
52-54	Mückenschwarm	Ein riesiger Schwarm Mücken oder Stechfliegen attackiert euch und treibt euch mit Stichen und Summen in den Wahnsinn. Sie greifen alle Abenteurer mit vier Basiswürfeln an und richten Schaden auf Empathie an.
55-56	Wildes Tier	Ein Wolf, Bär oder anderes wildes Tier fühlt sich bedroht und greift euch an. Die SL wählt ein Tier aus der Tabelle auf S. 126 im <i>Spielleiter-Handbuch</i> .
61-63	Ausrüstung verloren	Ein zufällig bestimmter Abenteurer hat einen Ausrüstungsgegenstand verloren. Die SL entscheidet, was verloren ging und ob es gefunden werden kann.
64-66	Ausrüstung zerstört	Ein Gegenstand eines zufällig bestimmten Abenteurers ist zerstört. Die SL entscheidet, welcher Gegenstand das ist. Er kann mit einem HANDWERK-Wurf repariert werden.



LAGER AUFSCHLAGEN

Wenn der Reisetag vorüber ist, ist es Zeit, ein LAGER AUFZUSCHLAGEN. Einen guten Ort hierfür zu finden, ein Feuer zu machen und die Schlafplätze vorzubereiten erfordert einen gesamten Tagesabschnitt – üblicherweise den Abend. Nur eine Person SCHLÄGT DAS LAGER AUF, aber andere können ihr helfen (siehe S. 48).

Würfle auf ÜBERLEBEN, modifiziert durch das Talent QUARTIERMEISTER. Falls der Wurf

erfolgreich ist, findest du einen geschützten und bequemen Ort, um dort die Nacht zu verbringen. Dort könnt ihr euch alle ausruhen, bevor die Reise am nächsten Tag weitergeht.

Falls dein Wurf scheitert, ist das Lager weniger angenehm. Ihr habt immer noch einen Lagerplatz, an dem ihr euch AUSRUHEN und SCHLAFEN könnt, aber die SL würfelt verdeckt auf der Missgeschick-Tabelle auf den vorigen Seiten. Dieses Missgeschick kann sie zu beliebiger Zeit eintreten lassen, solange ihr im Lager seid.

WACHE HALTEN: Die Wildnis ist gefährlich, und auch in einem Lager benötigt man eine Wache, die wach bleibt und AUSSCHAU HÄLT (siehe oben). Ihr müsst auswählen, wer

MISSGESCHICKE BEI SEEREISEN

W6	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
1	Navigationsfehler	Ihr kommt vom Kurs ab und bewegt euch während dieses Tagesabschnitts nicht auf der Karte fort.
2	Plötzliche Böe	Eine plötzliche Böe neigt euer Boot unerwartet zur Seite. Ein wichtiger Gegenstand fällt ins Wasser. Die SL entscheidet, welcher.
3	Strudel	Euer Boot gerät in einen Strudel. Der Kapitän muss auf Überleben würfeln (modifiziert durch das Talent Seemann/Seefrau). Bei Fehlschlag läuft das Boot auf und muss repariert werden (Handwerk-Wurf), bevor die Reise weitergehen kann.
4	Leck	Euer Boot leckt und Wasser läuft hinein. Das Leck muss repariert werden (Handwerk-Wurf), was einen Zug (15 Minuten) dauert, aber ihr könnt währenddessen weiterreisen. Wird das Leck nicht geflickt, sinkt das Boot nach W6 Stunden.
5	Mann über Bord	Jemand aus eurer Gruppe (nach Wahl der SL) fällt über Bord, nachdem eine große Welle das Boot getroffen hat. Regeln für Schwimmen und Ertrinken findest du auf S. 114.
6	Aufgelaufen	Euer Boot läuft auf und muss entweder zurückgelassen oder durch einen Handwerk-Wurf repariert werden. Das Boot muss am Ufer sein, damit es repariert werden kann.



nachts AUSSCHAU HÄLT. Diese Person muss an einem anderen Tagesabschnitt SCHLAFEN (üblicherweise am Abend).



AUSRUHEN

Sich am Lagerfeuer auszuruhen ist eine gute Gelegenheit, sich von Schaden zu erholen. Mehr über Erholung und Heilung findest du auf S. 109. Falls euer AUSRUHEN von etwas dramatischem wie einem Kampf oder ähnlichem unterbrochen wird, zählt eure Aktivität an diesem Tagesabschnitt nicht mehr als AUSRUHEN.



SCHLAFEN

Ihr müsst pro Tag mindestens einen Tagesabschnitt SCHLAFEN (üblicherweise während der Nacht), um nicht müde zu werden (siehe S. 113). Falls der Schlaf von etwas dramatischem wie einem Kampf oder ähnlichem unterbrochen wird, zählt die Aktivität an diesem Tagesabschnitt nicht mehr als SCHLAF.



NACKTER BODEN

Es ist möglich, in der Wildnis zu SCHLAFEN, ohne dass ein LAGER AUFGESCHLAGEN wurde - man legt sich einfach zum SCHLAFEN unter einen passenden Baum. Dadurch spart man die Zeit, ein LAGER AUFZUSCHLAGEN, aber jeder in der Gruppe muss auf



ÜBERLEBEN würfeln, um einen guten Schlafplatz zu finden. Bei einem Fehlschlag findet derjenige keinen SCHLAF und wird MÜDE (siehe S. 113). Da ihr außerdem kein Feuer habt, um die Kälte fernzuhalten, erleidet ihr die Auswirkungen von Unterkühlung (siehe S. 113).



ERKUNDEN

Wenn ihr Halt macht, um einen Abenteuerschauplatz zu ERKUNDEN, wird eure Reise unterbrochen. Einen Abenteuerschauplatz zu erkunden kann von einem Tagesabschnitt bis zu mehreren Tagen oder sogar Wochen dauern. Eventuell müsst ihr zwischendurch eine Pause einlegen, um euch AUSZURUHEN oder zu SCHLAFEN, während ihr erkundet. Ihr könnt

nicht im gleichen Tagesabschnitt SCHLAFEN oder AUSRUHEN, in dem ihr ERKUNDET.

SEEREISEN

Falls ihr über ein Boot oder ein Floß verfügt (siehe Tabelle auf S. 194), könnt ihr einen Fluss überqueren, ohne eine Brücke oder eine Furt zu benötigen. Ihr könnt außerdem den Fluss entlang oder über einen See oder das Meer reisen.

Seereisen gehen wie Reisen an Land vonstatten, es gibt aber einige Unterschiede. Anstelle eines Kundschafters hat ein Boot einen Kapitän, der in jedem neuen Hexfeld VORANGEHT (Wurf auf ÜBERLEBEN, modifiziert durch das Talent SEEMANN). Bei einem Fehlschlag betretet ihr dennoch das nächste Hexfeld, müsst aber auf der Tabelle für Missgeschicke würfeln.



DIE FESTUNG

Germond leckte am bloßen Fels wie es ein Hund tun würde.

War der Zwerg betrunken?

„Da fließt ein Strom, in fünf Ellen Tiefe“, sagte er nickend.

„Einer Burg, die hier gebaut wird, würde nie das Wasser ausgeben!“

„Dann wirst du die Steinmetze des Clans vor Winteranbruch anbeuern?“, sagte Vöns von Horn und der Zwerg starrte ihn an, schockiert von der Dreistigkeit des Menschen.



Abenteurer sind von Natur aus ruhelos, doch selbst ihr wollt euch eines Tages vielleicht irgendwo niederlassen. Falls ihr lange genug lebt, um genug Schätze anzusammeln, könnt ihr euren Reichtum verwenden, um eine eigene Festung in den Verbotenen Landen zu errichten. In der Festung könnt ihr euch zwischen euren Reisen ausruhen, Gegenstände herstellen und reparieren und sogar Mietlinge anheuern, die für euch arbeiten. Wer weiß, vielleicht werdet ihr irgendwann sogar zu Herrschern über euer eigenes Reich?

Der Nachteil am Besitz einer Festung ist, dass sie ungewollte Aufmerksamkeit erregen kann, und es ist riskant, eure Festung unbeaufsichtigt zu lassen.

EINE FESTUNG ERRICHTEN

Um eine Festung zu errichten, müsst ihr als erstes einen geeigneten Ort für sie finden.

Naheliegende Möglichkeiten sind Abenteuer-schauplätze wie eine alte BURG oder ein VERLIES, die ihr zuvor im Laufe eurer Abenteuer von Feinden und Monstern befreit habt.

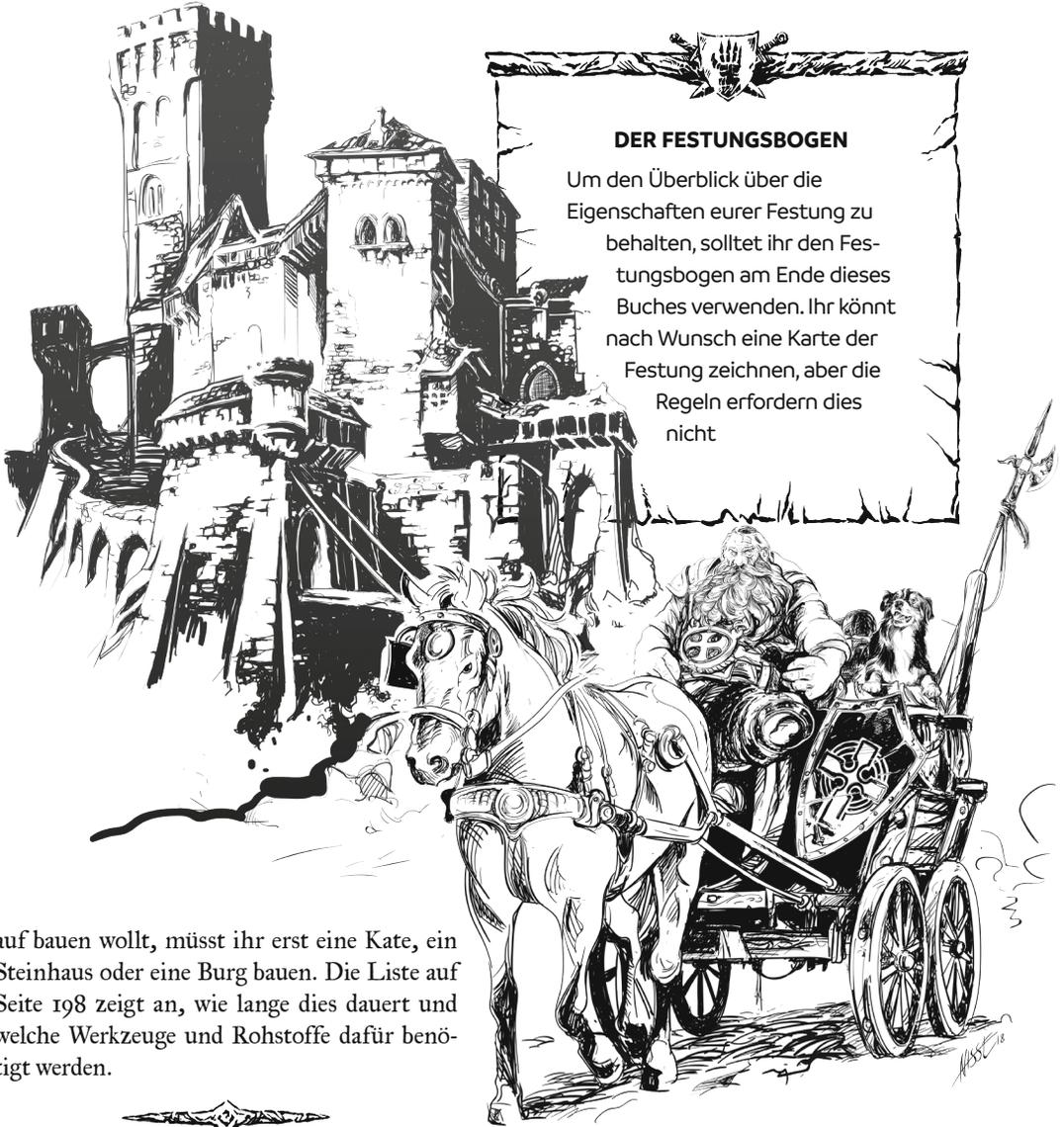
Wie lange es dauert, die Festung instand zu setzen und den Ort bewohnbar zu machen, ist unterschiedlich und obliegt der SL. Normalerweise benötigt dies aber mindestens einen Tag Arbeit (zwei Tagesabschnitte) und einen erfolgreichen Wurf auf HANDWERK. Nur eine Person kann würfeln, aber andere können helfen.

Falls der Wurf misslingt, hat der Standort irgendeinen Mangel. Um zu entscheiden, was es ist, würfelt die SL mit W6 auf der Tabelle auf Seite 163 oder wählt etwas Passendes aus. Ihr müsst dann entscheiden, ob ihr den Makel hinnehmen und die Festung trotzdem bauen wollt, oder ob ihr lieber weiterreist, um einen anderen Standort zu finden.

VON GRUND AUF NEU BAUEN

Falls ihr eure komplette Festung von Grund





DER FESTUNGSBOGEN

Um den Überblick über die Eigenschaften eurer Festung zu behalten, solltet ihr den Festungsbogen am Ende dieses Buches verwenden. Ihr könnt nach Wunsch eine Karte der Festung zeichnen, aber die Regeln erfordern dies nicht

auf bauen wollt, müsst ihr erst eine Kate, ein Steinhaus oder eine Burg bauen. Die Liste auf Seite 198 zeigt an, wie lange dies dauert und welche Werkzeuge und Rohstoffe dafür benötigt werden.

AUSWIRKUNGEN EINER FESTUNG

Eine Festung hat zwei grundlegende Auswirkungen:

- ❖ Ihr könnt dort ungestört **SCHLAFEN** und

euch **AUSRUHEN**, ohne Missgeschicke zu riskieren (siehe Seite 156).

- ❖ Jede Abenteurerin in eurer Gruppe erhält 1 Willenskraftpunkt (siehe Seite 46), wenn ihr in eure Festung heimkehrt und mindestens einen Tag dort verbringt. Ihr könnt auf diese Art pro Spielsitzung nur einen WP erhalten.



FESTUNGSMÄNGEL

W6 MANGEL

- 1 Das Dach ist leck.
- 2 Die Festung ist von Ratten befallen (siehe Seite 127 im *Spielleiter-Handbuch*).
- 3 Jemand anderes beansprucht die Festung. Die SL entscheidet, wer.
- 4 Ein Geist (siehe Seite 90 im *Spielleiter-Handbuch*) sucht die Festung heim.
- 5 Ein Schwarm Harpyien (siehe Seite 96 im *Spielleiter-Handbuch*) hat ein Nest in der Festung.
- 6 Viele Tote sind in der Festung begraben und erwachen manchmal als Untote (siehe Seite 120 im *Spielleiter-Handbuch*).

Eine Festung kann euch noch bei vielen anderen Dingen helfen, aber dafür benötigt ihr Anlagen und Mietlinge – mehr dazu weiter unten.

Die Festung kann euch auch Ärger bereiten, meist in Form ungewollter Aufmerksamkeit von anderen Mächtegruppen in der Umgebung. Mehr dazu findet ihr unter Ereignisse in der Festung weiter unten. Ihr müsst euch auch um den allgemeinen Unterhalt der Festung kümmern oder jemand anheuern, der das für euch tut. Mehr dazu findet ihr im Abschnitt Instandhaltung weiter unten.

BEISPIEL

Die Zauberin Nirmena und der Zwerg Tyrgar haben eine alte Burgruine gefunden, aus der sie ihre Festung machen wollen. Nachdem sie die Goblinbande verjagt haben, die in der Ruine gebaut hat, fangen sie mit dem Aufräumen an. Tyrgar würfelt auf HANDWERK, unterstützt durch Nirmena. Der Wurf ist erfolgreich und das alte baufällige Schloss ist nun eine funktionierende Festung. Die SL entscheidet, dass das Schloss eine gebrauchsfähige Feuerstelle hat, aber dass die Mauern zu verfallen sind, um als SCHUTZWALL dienen zu können.

ANLAGEN & MIETLINGS

Ihr könnt eure Festung auf viele verschiedene Arten ausbauen. Hierzu verwendet ihr Anlagen und Mietlinge. Weiter unten findet ihr Listen mit einer großen Auswahl für beides.

BESTEHENDE ANLAGEN

Eure Festung verfügt möglicherweise bereits über eine oder mehrere Anlagen, nachdem ihr sie errichtet habt. Dies entscheidet die SL. Ein altes Schloss könnte zum Beispiel einen SCHUTZWALL und eine FEUERSTELLE haben, während sich in einer Höhle vielleicht ein natürlicher ERDKELLER befindet.

Unüblicher ist es, dass eine Festung direkt nach der Errichtung bereits über Mietlinge verfügt, aber auch das kann vorkommen.

ANLAGEN ERRICHTEN

Um Anlagen in eurer Festung zu errichten, müsst ihr in der Regel auf HANDWERK würfeln (siehe Seite 52). Genau wie normale Ge-



genstände sind einige Anlagen KOMPLEX und benötigen spezifische Talente, um errichtet zu werden.

Welche Werkzeuge und Rohstoffe gebraucht werden und wie lange es dauert, die Anlage zu bauen, ist unten bei jeder Anlage angegeben. Die Bauzeit setzt voraus, dass die Arbeit mindestens an zwei Tagesabschnitten pro Tag ausgeführt wird. Manche Anlagen erfordern außerdem, dass andere Anlagen bereits in der Festung vorhanden sind.

Falls der Wurf misslingt, kann derselbe SC nicht versuchen, die gleiche Anlage wieder zu bauen, bevor seine Fertigungsstufe in HANDWERK steigt.

REPUTATION: Mehrere Anlagen erhöhen eure Reputation, sobald sie fertiggestellt sind. Dies betrifft die Reputationswerte aller Abenteurer.

PERSONAL: Die meisten Anlagen müssen von



DER ZWECK DIESES KAPITELS

Bitte beachtet, dass die Regeln für Festungen absichtlich eher einfach und abstrakt sind. Der Zweck dieses Kapitels ist es nicht, eine mittelalterliche Burg in all ihren Aspekten zu simulieren – das wäre ein ganzes Spiel für sich –, sondern den Charakteren eine Heimstatt und einen Ausgangspunkt für ihre Abenteuer zu geben. Falls ihr einige Aspekte der Festungen im Spiel tiefer entwickelt wollt, fühlt euch ermutigt, Hausregeln zu schreiben!

MEHR DAVON?

Üblicherweise kann eure Festung nur über ein Exemplar einer bestimmten Anlage verfügen. Es gibt jedoch Ausnahmen – eine Festung kann zum Beispiel über mehrere Wachen und mehrere Äcker verfügen. Wo dies der Fall ist, ist es bei der Beschreibung der Anlage angegeben. Mehrere Anlagen derselben Art addieren ihre Auswirkungen, müssen aber auch einzeln mit Personal versehen werden.

einem SC oder NSC (üblicherweise einem Mietling) besetzt werden, um überhaupt eine Wirkung zu haben. In manchen Fällen muss das Personal über ein bestimmtes Talent verfügen, und manchmal muss gewürfelt werden. Nur SC würfeln für Anlagen – bei NSC wird davon ausgegangen, dass ihnen die Aufgabe automatisch gelingt (mit einem ✕).

MIETLINGE ANWERBEN

Damit Mietlinge in eurer Festung arbeiten können, müsst ihr zunächst geeignete Kandidaten finden. Dies wird normal ausgespielt und erfordert üblicherweise einen Besuch im nächsten Dorf. Einige spezialisierte Mietlinge können schwer zu finden sein und die Versuche können schon zu einem eigenen Abenteuer führen.

Falls ein geeigneter Kandidat gefunden wurde, müsst ihr auf MANIPULATION würfeln und ihm oder ihr den Tageslohn zahlen, der weiter unten in der Liste der Mietlinge angegeben ist. Einige Mietlinge setzen voraus, dass



KEIN LOHN

W6 AUSWIRKUNG

- 1 Der Mietling verlässt seinen Posten und verbreitet außerdem Gerüchte über eure Knausrigkeit. Fügt dem nächsten Wurf für Ereignisse bei der Festung zwei Würfel hinzu (siehe Seite 12 im *Spilleiter-Handbuch*).
- 2 Der Mietling verlässt seinen Posten und stiehlt dabei etwas Wertvolles. Die SL entscheidet, was.
- 3 Der Mietling protestiert lautstark und überzeugt die anderen Mietlinge der Festung von seiner Sache. Alle legen ihre Arbeit nieder und verlassen die Festung.
- 4 Der Mietling bleibt auf seinem Posten, vernachlässigt aber seine Arbeit und erfüllt seine Pflichten nicht, bis er wieder bezahlt wird. Würfelt erneut, falls der Mietling nicht innerhalb einer Woche bezahlt wird.
- 5 Der Mietling arbeitet weiter, verbreitet aber Gerüchte über eure Knausrigkeit. Eure Reputation gilt als ein Punkt höher, wenn ihr das nächste Mal für Ereignisse in der Festung würfelt (siehe Seite 12 im *Spilleiter-Handbuch*). Würfelt erneut, falls der Mietling nicht innerhalb einer Woche bezahlt wird.
- 6 Der Mietling arbeitet pflichtgetreu weiter, ohne sich zu beschweren. Würfelt erneut, falls der Mietling nicht innerhalb einer Woche bezahlt wird.

bestimmte Anlagen oder Mietlinge bereits in der Festung vorhanden sind.

ARBEITSZEITEN: In der Regel arbeitet ein Mietling zwei Tagesabschnitte am Tag. Er kann einen dritten Tagesabschnitt lang arbeiten, wenn er doppelten Lohn erhält. Dies sind nur allgemeine Richtlinien – die SL kann je nach Situation ihre eigene Einschätzung gelten lassen.

LÖHNE BEZAHLEN: Der Lohn wird in der Regel in Münzen bezahlt. Im Mittelalter war es üblich, dass Diener eines Schlosses mit Gütern oder Dienstleistungen – oder auch einfach nur Schutz – bezahlt wurden, nicht mit Geld. In diesen Regeln sind sämtliche Löhne der Einfachheit halber in Münzen angegeben. Falls ihr lieber mit Gütern zahlen wollt, ist das nor-

malerweise machbar. Benutzt die Preislisten (Kapitel 9) als Richtlinie. Die SL hat das letzte Wort.

MEHRERE FESTUNGEN?

Nichts hält euch davon ab, mehrere Festungen zu haben. Im Gegenteil kann es sehr nützlich sein, quer durch die Verbotenen Lande mehrere Festungen zu errichten. Alle Festungen müssen allerdings bewacht werden (siehe oben).



Wenn ihr die Festung verlasst, um auf Abenteuer zu ziehen, erwarten eure Mietlinge, für die voraussichtliche Dauer eurer Abwesenheit im Voraus bezahlt zu werden. Falls ihr einem Mietling nicht zahlt, was ihr ihm versprochen habt, gibt es Ärger. Würfelt auf der Tabelle links.

NAHRUNG UND WASSER: Ihr müsst eure Mietlinge nicht mit NAHRUNG und WASSER versorgen – beides können sie sich üblicherweise mit ihrem Lohn selbst besorgen. Falls eure Festung jedoch belagert wird, sieht die Sache anders aus. Mehr dazu findet ihr auf Seite 179.

BAUMEISTER

Falls ihr in eurer Festung einen BAUMEISTER-Mietling habt, könnt ihr ihn neue Anlagen errichten lassen, statt dies selbst zu tun. Einem Baumeister gelingen automatisch alle Würfe auf HANDWERK (mit einem ✕), es wird nicht gewürfelt. Der Nachteil ist, dass Baumeister teuer sind!

BEISPIEL

Nirmena und Tyrgar arbeiten an ihrer Festung und errichten zunächst einen SCHUTZWALL, eine FEUERSTELLE und eine SCHREIBSTUBE. Tyrgar hat Fertigungsstufe 4 in HANDWERK und das Talent BAUMEISTER (Stufe 1), und Nirmena hilft ihm. Tyrgar wendet das Vierfache der benötigten Zeit für die Arbeit auf. Insgesamt erhält Tyrgar somit einen Modifikator von +4 auf alle Würfe. Alle drei Würfe gelingen und nach 44 Tagen sind die Anlagen fertiggestellt.

Als nächstes beuern Nirmena und Tyrgar einen HAUSWART und eine WACHE an, da sie bald wieder auf Reisen geben werden. Sie zahlen den Lohn für eine Woche im Voraus, bleiben letztlich jedoch länger fort. Nach einer Woche müssen die Spieler auf der Tabelle „Kein Lohn“ würfeln (siehe oben). Sie würfeln eine 6 und eine 2 – der HAUSWART

NEUE ANLAGEN UND MIETLINGE

Die Listen mit Anlagen und Mietlingen sind umfangreich, aber sie decken nicht unbedingt alles ab, was ihr mit eurer Festung vorhabt. Es steht euch frei, neue Anlagen und Mietlinge zu erfinden. Die SL entscheidet, welche Auswirkungen sie haben und was benötigt wird, um sie zu errichten oder anzuheuern.





UNBEWACHTE FESTUNG

W6 EREIGNIS

- 1 Ein örtlicher Fürst, Orkhäuptling oder ähnliches (Details entscheidet die SL) entdeckt die unbewachte Festung und besetzt sie. Alle Mietlinge fliehen. Wenn die Abenteurer zurückkehren, wird die Festung von 2W6 feindlichen Soldaten oder Kriegeren bewacht.
- 2 Eine andere Abenteurergruppe nimmt die Festung für sich ein. Alle Mietlinge fliehen. Die SC müssen die dreisten Eindringlinge entweder mit Gewalt vertreiben oder mit ihnen verhandeln.
- 3 Ein Schwarm Harpyien (siehe Seite 90 des *Spielleiter-Handbuchs*) nistet sich in der Festung ein. Sie machen Dreck, verschlingen alle Nahrung, stehlen alle glitzernden Dinge und vertreiben alle Mietlinge. Wenn die Abenteurer zurückkehren, müssen sie die Harpyien verscheuchen. Außerdem muss die Festung instand gesetzt werden (siehe unten), bevor sie wieder in Betrieb genommen werden kann.
- 4 Ein großer Graubär erreicht die Festung und macht sie zu seinem Bau. Die Mietlinge bleiben, halten sich aber vom Bau des Bären fern.
- 5 Eine Reisegruppe benutzt die Festung übergangsweise als Unterschlupf. Sie richten Unordnung an und stehlen 2W6 Einheiten Nahrung (sofern vorhanden), lassen die Festung ansonsten aber unberührt.
- 6 Glücklicherweise stört niemand eure unbewachte Festung.

bleibt, doch die Wache verlässt ihren Posten und lässt dabei ein Fass Met mitgeben.

nicht aus – sie verteidigen eure Festung nicht gegen Feinde, sondern ergreifen eher beim ersten Anzeichen von Gefahr die Flucht.



WACHE HALTEN

Wenn ihr eure Festung verlasst, um auf Abenteuer zu gehen, besteht die Gefahr, dass jemand sie während eurer Abwesenheit findet und ausplündert. Eine Festung muss jederzeit bewacht werden. Für jede Woche, in der eure Festung unbewacht ist, würfelt die SL auf der obigen Tabelle für unbewachte Festungen.

Ihr könnt eine WACHE anheuern, um eure Festung zu bewachen, während ihr fort seid. Andere Mietlinge reichen für diese Aufgabe

INSTANDHALTUNG

Eure Festung muss nicht nur bewacht, sondern auch instandgehalten werden. Dreck muss weggekehrt, lose Ziegel wieder mit Mörtel befestigt, Bäume und Pflanzen gepflegt und beschädigte Sachen repariert werden. Diese Arbeit nimmt pro Tag einen Tagesabschnitt in Anspruch und erfordert





FEHLENDE INSTANDHALTUNG

W6 AUSWIRKUNG

- 1 Ein großes Feuer bricht aus und zerstört W6 zufällige Anlagen in der Festung. Würfelt außerdem für jeden Mietling in der Festung mit W6 – eine gewürfelte 1 bedeutet, dass der Mietling im Brand umkommt.
- 2 Eine zufällige Anlage wird beschädigt, bricht zusammen, fängt Feuer oder wird auf sonstige Weise zerstört. Die Anlage muss neu errichtet werden.
- 3 Ein Mietling stürzt schwer oder wird von fallenden Steinen getroffen. Würfelt für eine kritische Verletzung (stumpfer Schlag).
- 4 Ein Rattenschwarm (siehe Seite 127 im *Spielleiter-Handbuch*) befällt die Festung und frisst 2W6 Einheiten Nahrung, sofern sich welche im Lager befindet.
- 5 Das Dach wird undicht. Im Winter oder Herbst erleiden alle Bewohner der Festung die Auswirkungen von Unterkühlung (siehe Seite 113). Das Dach zu reparieren dauert einen Tagesabschnitt und erfordert einen Wurf auf Handwerk.
- 6 Die Festung bleibt unversehrt, trotz fehlender Instandhaltung.

jede Woche einen Wurf auf **HANDWERK**. Ein SC würfeln, aber andere können helfen. Falls der Wurf misslingt oder die Instandhaltung nicht durchgeführt wird, würfeln ihr für jede Woche auf der obigen Tabelle für fehlende Instandhaltung.

Ihr könnt einen **HAUSWART** anheuern, der sich um die Instandhaltung eurer Festung kümmert. Er muss für die Arbeit nicht würfeln.



ANLAGEN

In diesem Abschnitt findet ihr die Anlagen, die ihr in eurer Festung errichten könnt.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** Talente, die zum Errichten der Anlage nötig sind, oder andere Anlagen, die in der Festung vorhanden sein müssen, bevor diese Anlage errichtet werden kann.
- ❖ **ROHSTOFFE:** Die Anzahl an Einheiten

von Rohstoffen, die beim Errichten dieser Anlage verbraucht werden.

- ❖ **WERKZEUGE:** Die Werkzeuge, die zum Errichten dieser Anlage benötigt werden.
- ❖ **DAUER:** Wie lange es dauert, die Anlage zu errichten. Voraussetzung ist, dass mindestens zwei Tagesabschnitte pro Tag daran gearbeitet wird.
- ❖ **REPUTATION:** Gegebenenfalls die Anzahl der Punkte, um die die Reputation aller SC ansteigt, sobald die Anlage fertiggestellt ist.
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Die Auswirkungen der Anlage.

ACKER

Auf einem Acker könnt ihr Feldfrüchte anbauen, sowohl für den Eigenbedarf als auch für den Verkauf. Eure Festung kann über mehrere Äcker verfügen, aber sie müssen sich außerhalb der Festung selbst befinden.



ANLAGENLISTE

ANLAGE	ROHSTOFFE	ANLAGE	ROHSTOFFE
Acker	—	Schenke	250 Holz oder 500 Stein
Bäckerei	200 Stein und 40 Holz	Schießstand	20 Holz
Bibliothek	100 Holz	Schmiede	60 Stein und 400 Eisen
Brunnen	50 Stein	Schneiderei	100 Holz
Burggraben	—	Schreibstube	100 Holz
Erdkeller	200 Stein	Schrein	80 Holz oder 80 Stein
Fallgatter	100 Eisen	Schutzwall	600 Stein
Feuerstelle	20 Stein	Schweinstall	50 Holz
Galgen	20 Holz	Stallungen	400 Holz
Garten	—	Steinbruch	—
Gerberei	100 Holz	Taubenschlag	30 Holz
Kerker	50 Stein und 20 Eisen	Übungsplatz	40 Holz
Marktplatz	60 Holz	Wachturm	200 Holz oder 400 Stein
Mine	60 Holz	Weide	20 Holz
Mühle	400 Holz, 10 Stein		
Schafstall	20 Holz		
Schatzkammer	200 Stein, 100 Holz, 10 Eisen		

- ❖ VORAUSSETZUNG: —
- ❖ ROHSTOFFE: —
- ❖ WERKZEUGE: Spitzhacke, Schaufel
- ❖ DAUER: Ein Monat
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Jeden Herbst könnt ihr einmalig 300 Einheiten GETREIDE ernten. Die Arbeit erfordert eine Woche und kann von einem SC oder einem BAUER-Mietling durchgeführt werden. Mehrere Personen können sich die Arbeit teilen.

BÄCKEREI

Eine Bäckerei ernährt viele hungrige Mäuler und verbreitet einen einladenden Geruch über

der Festung. Eure Festung kann über mehr als eine Bäckerei verfügen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: FEUERSTELLE, das Talent BAUMEISTER
- ❖ ROHSTOFFE: 200 STEIN, 40 HOLZ
- ❖ WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Säge
- ❖ DAUER: Eine Woche
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Für jeden Tagesabschnitt, in der ein SC oder NSC mit dem Talent KOCH oder ein Bäcker-Mietling in der Bäckerei arbeitet, können bis zu zwölf Einheiten MEHL in entsprechend viele Einheiten NAHRUNG (Brot) umgewandelt werden.



BIBLIOTHEK

Eine Sammlung Bücher und Schriftrollen aus nah und fern.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** Eine beträchtliche Sammlung von Texten (Entscheidung der SL).
- ❖ **ROHSTOFFE:** 100 HOLZ
- ❖ **WERKZEUGE:** Säge, Hammer
- ❖ **DAUER:** Eine Woche
- ❖ **REPUTATION:** +1
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Gewährt einen Ausrüstungsbonus von +2 auf WISSEN während eines Besuchs.

BRUNNEN

Mit einem Brunnen in der Festung seid ihr niemals durstig.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** –
- ❖ **ROHSTOFFE:** 50 STEIN
- ❖ **WERKZEUGE:** Vorschlaghammer, Schaufel
- ❖ **DAUER:** Zwei Wochen
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Jeder in der Festung hat freien Zugang zu WASSER und kann seinen Wasserschlauch jederzeit auf einen W12-Ressourcenwürfel aufwerten.

BURGGRABEN

Ein bewässerter Graben um die Festung herum erfordert harte Arbeit, bietet jedoch ausgezeichneten Schutz gegen Angreifer.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** SCHUTZWALL, das Talent BAUMEISTER
- ❖ **ROHSTOFFE:** –
- ❖ **WERKZEUGE:** Spitzhacke, Schaufel
- ❖ **DAUER:** Ein Monat
- ❖ **REPUTATION:** +1
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Erhöht die Verteidigungsstufe der Festung um +1.

ERDKELLER

Ein dunkler, kühler Keller ist der beste Ort, um Nahrung so zu lagern, dass sie nicht verdirbt.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** Das Talent BAUMEISTER
- ❖ **ROHSTOFFE:** 200 STEIN
- ❖ **WERKZEUGE:** Vorschlaghammer, Spitzhacke
- ❖ **DAUER:** Eine Woche
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Im Erdkeller können GETREIDE, MEHL, FLEISCH, GEMÜSE und NAHRUNG zehnmal länger aufbewahrt werden, ohne schlecht zu werden (siehe Seite 198).

FALLGATTER

Ein solides Eisengitter am Tor eurer Burg ist nützlich, um ungewollte Gäste fernzuhalten.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** SCHUTZWALL, SCHMIEDE, das Talent BAUMEISTER
- ❖ **ROHSTOFFE:** 100 EISEN
- ❖ **WERKZEUGE:** –
- ❖ **DAUER:** Eine Woche
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Erhöht die Verteidigungsstufe der Festung um +1 (siehe Seite 179).

FEUERSTELLE

Ein warmes Feuer vertreibt Dunkelheit und Kälte aus eurer Festung.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** –
- ❖ **ROHSTOFFE:** 20 STEIN
- ❖ **WERKZEUGE:** –
- ❖ **DAUER:** Ein Tag
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Beseitigt die Auswirkung von Unterkühlung (siehe Seite 113) und Dunkelheit (siehe Seite 114) in der Festung.

GALGEN

Die Verbotenen Lande sind ein rauer Ort, und Hinrichtungen sind selbst für mindere Verbrechen eine weit verbreitete Strafe.



- ❖ VORAUSSETZUNG: –
- ❖ ROHSTOFFE: 20 HOLZ
- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Ein Tag
- ❖ REPUTATION: +1
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Ein SC oder der Henker-Mietling kann am GALGEN Personen hinrichten. In diesem Fall kann eine wehrlose Person getötet werden, ohne dass ein Todesstoß erforderlich ist (siehe Seite 109). Nach einer öffentlichen Hinrichtung sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass unerwünschte Besucher die Festung heimsuchen. Beim nächsten Wurf für Ereignisse in der Festung gilt eure Reputation als zwei Punkte unter ihrem eigentlichen Wert. Mehr hierzu findet ihr auf Seite 12 im *Spielleiter-Handbuch*.

GARTEN

In einem Garten könnt ihr Gemüse für den Eigenbedarf oder den Verkauf anbauen. Eure Festung kann über mehrere Gärten verfügen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: –
- ❖ ROHSTOFFE: –
- ❖ WERKZEUGE: Spitzhacke, Schaufel
- ❖ DAUER: Ein Monat
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Während des Sommers und des Herbsts könnt ihr pro Woche 10 Einheiten GEMÜSE oder KRÄUTERN aus dem Garten ernten. Die Arbeit erfordert einen Tagesabschnitt und kann von einem SC oder einem BAUERN durchgeführt werden.

GERBEREI

Hier können Handwerker Haut und Fell zu Leder verarbeiten, um daraus Rüstungen und Kleider zu fertigen. Eure Festung kann über mehrere Gerbereien verfügen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: –
- ❖ ROHSTOFFE: 100 HOLZ

- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Zwei Tage
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Für jeden Tagesabschnitt, in der ein SC oder NSC mit dem Talent GERBER oder ein GERBER-Mietling in der GERBEREI arbeitet, können bis zu zwölf Einheiten FELL in entsprechend viele Einheiten LEDER umgewandelt werden.

KERKER

Ein dunkler und feuchter Ort, an dem ihr Schurken und andere unangenehme Personen einsperren könnt. Eure Festung kann über mehrere Kerker verfügen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: –
- ❖ ROHSTOFFE: 50 STEIN und 20 EISEN
- ❖ WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Eine Woche
- ❖ REPUTATION: +1
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Bis zu vier Gefangene können im Kerker sicher verwahrt werden. Solange ein SC oder der GEFÄNGNISWÄRTER-Mietling die Gefangenen bewacht, haben sie kaum eine Chance, zu entkommen.

MARKTPLATZ

Ein Bereich mit Marktständen, der Händler von nah und fern anlockt, um ihre Waren zu verkaufen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: –
- ❖ ROHSTOFFE: 60 HOLZ
- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Eine Woche
- ❖ REPUTATION: +1
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Die Händler in eurer Festung können alle möglichen Waren anbieten. Das Angebot ist dasselbe wie in einem normalen Dorf (siehe Seite 185). Ihr müsst den Händlern keinen Lohn zahlen.



MINE

Im Boden nach Eisenerz zu graben, ist aufwändig, langwierig und umständlich. Es kann aber sehr profitabel sein. Eure Festung kann über mehrere Minen verfügen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ❖ ROHSTOFFE: 60 HOLZ (zur Stollensicherung)
- ❖ WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Spitzhacke, Schaufel
- ❖ DAUER: Ein Monat
- ❖ REPUTATION: +1
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Bis zu zwölf Personen können gleichzeitig in der MINE arbeiten. Jeder Bergarbeiter produziert zwei Einheiten EISENERZ pro Tagesabschnitt. Würfelt in jeder Arbeitswoche einen Ausrüstungswürfel. Falls ihr einen ☠ würfelt, stürzt ein Stollen ein. Würfelt einen weiteren Ausrüstungswürfel für jeden Arbeiter in der Mine. Ein weiterer ☠ bedeutet, dass der Arbeiter vom Einsturz verschüttet wird. Ein verschütteter NSC kommt automatisch um. Für jeden SC würfelt die SL einen Angriff mit zehn Basiswürfeln (Waffenschaden 1, stumpfer Schlag). Falls der SC überlebt, muss er auf Kraft würfeln, um sich freizugraben. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass der SC erstickt, sofern er nicht Hilfe von außen erhält.

MÜHLE

Falls ihr euer eigenes Mehl in der Festung herstellen wollt, braucht ihr eine Mühle. Diese kann per Hand, durch Tiere, Wind oder Wasser angetrieben werden. Eure Festung kann über mehrere Mühlen verfügen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ❖ ROHSTOFFE: 400 HOLZ, 10 STEIN
- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Zwei Wochen
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Die MÜHLE wandelt

jeden Tagesabschnitt bis zu zwölf Einheiten GETREIDE in MEHL um, solange ein SC oder ein Müller in ihr arbeitet.

SCHAFSTALL

Ein Pferch für Schafe, die den Bewohnern der Festung sowohl Wolle als auch Fleisch liefern können. Eure Festung kann über mehrere Schafställe verfügen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: Bis zu zwölf Schafe, die gesondert gekauft oder gestohlen werden müssen.
- ❖ ROHSTOFFE: 20 HOLZ
- ❖ WERKZEUGE: –
- ❖ DAUER: Ein Tag
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Zweimal jährlich können die Schafe von einem SC oder einem Bauern geschoren werden. Dies erfordert einen Tagesabschnitt und produziert zwei Einheiten WOLLE pro Schaf in der Herde. Ihr könnt die Schafe jederzeit schlachten. Dadurch erhaltet ihr fünf Einheiten FLEISCH pro Schaf. Jedes Jahr werden W6 Lämmer im Schafpferch geboren.

SCHATZKAMMER

Wenn ihr erst einmal wertvolle Schätze aus den Ruinen der Verbotenen Lande geborgen habt, braucht ihr einen Ort, um sie sicher zu verwahren.

- ❖ VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ❖ ROHSTOFFE: 200 STEIN, 100 HOLZ, 10 EISEN
- ❖ WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Spitzhacke, Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Zwei Wochen
- ❖ AUSWIRKUNGEN: In der Schatzkammer können Wertgegenstände sicher gelagert werden. Die mit Eisen gepanzerte Holztür hat Rüstungswert 12 und kann 10 Schadenspunkte hinnehmen, bevor sie nachgibt.



SCHENKE

Eine warme und freundliche Taverne in eurer Festung kann Gäste von nah und fern anziehen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ❖ ROHSTOFFE: 250 HOLZ oder 500 STEIN
- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer (Vorschlaghammer und Spitzhacke, falls aus Stein errichtet)
- ❖ DAUER: Eine Woche
- ❖ REPUTATION: +1
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Für jeden Tagesabschnitt, in dem ein SC oder NSC mit dem Talent KOCH oder ein SCHANKWIRT-Mietling in der Schenke arbeitet, können bis zu zwölf Einheiten FLEISCH oder GEMÜSE in entsprechend viele Einheiten NAHRUNG umgewandelt werden.

SCHIESSSTAND

Ein offener Bereich, wo ihr den Umgang mit Bögen und anderen Fernkampfwaffen üben könnt.

- ❖ VORAUSSETZUNG: –
- ❖ ROHSTOFFE: 20 HOLZ
- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Ein Tag
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Wenn ihr einen Tagesabschnitt damit verbringt, auf dem SCHIESSSTAND zu üben, erhaltet ihr einen Bonus-EP, der nur zur Steigerung der Fertigkeit Fernkampf verwendet werden darf. Notiert diesen EP auf eurem Charakterbogen neben der Fertigkeit FERNKAMPF. Ihr könnt für jeden Anstieg eurer Fertigkeitsstufe nur einen solchen Bonus-EP erhalten.

SCHMIEDE

Der Lärm und der Rauch einer Schmiede sind sichere Zeichen dafür, dass eure Festung verteidigungsbereit ist.

- ❖ VORAUSSETZUNG: FEUERSTELLE, das

Talent BAUMEISTER

- ❖ ROHSTOFFE: 60 EISEN und 400 STEIN
- ❖ WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Hammer
- ❖ DAUER: Eine Woche
- ❖ REPUTATION: +1
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Für jeden Tagesabschnitt, in dem ein SC oder NSC mit dem Talent SCHMIED oder ein SCHMIED-Mietling in der SCHMIEDE arbeitet, können bis zu zwölf Einheiten EISENERZ in entsprechend viele Einheiten EISEN umgewandelt werden.

SCHNEIDEREI

In einer Schneiderei könnt ihr Wolle in Stoff umwandeln und aus Stoff Kleider nähen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ❖ ROHSTOFFE: 100 HOLZ
- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Zwei Tage
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Für jeden Tagesabschnitt, in dem ein SC oder NSC mit dem Talent SCHNEIDER oder ein SCHNEIDER-Mietling in der SCHNEIDEREI arbeitet, können bis zu zwölf Einheiten WOLLE in entsprechend viele Einheiten STOFF umgewandelt werden. Die Schneiderei gewährt außerdem einen Ausrüstungsbonus von +2 auf HANDWERK bei der Herstellung von Kleidern und anderen Gegenständen aus Stoff.

SCHREIBSTUBE

Zauberer und andere gelehrte Abenteurer brauchen einen ruhigen Ort in der Festung, um nachzudenken, zu studieren und zu schreiben.

- ❖ VORAUSSETZUNG: Tinte und Feder, das Talent BAUMEISTER
- ❖ ROHSTOFFE: 100 HOLZ
- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Eine Woche



- ❖ REPUTATION: +1
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Gewährt einen Ausrüstungsbonus von +2 für einen Magienutzer, der einen Zauber in ein Zauberbuch niederschreibt (siehe Seite 122).

SCHREIN

Ein kleiner Tempel, der Rost, Häma oder einem anderen Gott der Verbotenen Lande geweiht ist, kann euch Trost spenden und Besucher von nah und fern anziehen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ❖ ROHSTOFFE: 80 HOLZ oder 80 STEIN
- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer (Vorschlaghammer und Spitzhacke, falls aus Stein gebaut)
- ❖ DAUER: Eine Woche
- ❖ REPUTATION: +1
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Jeder SC erhält einen weiteren Willenskraftpunkt, wenn ihr von einer Reise in eure Festung heimkehrt.

SCHUTZWALL

Solide Steinmauern mit Wehrgängen, Zinnen und Schießscharten sind sehr nützlich, um Feinde in Schach zu halten, falls die Festung angegriffen wird.

- ❖ VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ❖ ROHSTOFFE: 600 STEIN
- ❖ WERKZEUGE: –
- ❖ DAUER: Ein Monat
- ❖ REPUTATION: +1
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Erhöht die Verteidigungsstufe der Festung um +2.

SCHWEINESTALL

Ein Pferch mit Schweinen ist eine gute Nahrungsquelle für die Bewohner der Festung. Eure Festung kann über mehrere Schweineställe verfügen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: Bis zu zwölf Schweine, die gesondert gekauft oder gestohlen werden müssen.
- ❖ ROHSTOFFE: 60 HOLZ
- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Ein Tag
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Ihr könnt die Schweine jederzeit schlachten. Dies ergibt sechs Einheiten FLEISCH pro Schwein. Jedes Jahr werden 2W6 Ferkel im Schweinestall geboren.

STALLUNGEN

Ein Ort, an dem eure Reittiere vor Wind, Wetter und Raubtieren geschützt sind.

- ❖ VORAUSSETZUNG: –
- ❖ ROHSTOFFE: 400 HOLZ
- ❖ WERKZEUGE: Säge, Hammer
- ❖ DAUER: Zwei Tage
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Schützt und ernährt alle Reittiere in der Festung.

STEINBRUCH

Stein wird für den Bau vieler verschiedener Anlagen in der Festung benötigt. Stein abzubauen ist harte Arbeit, aber nicht sehr kompliziert. Eure Festung kann über mehrere Steinbrüche verfügen.

- ❖ VORAUSSETZUNG: –
- ❖ ROHSTOFFE: –
- ❖ WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Spitzhacke, Schaufel
- ❖ DAUER: Ein Tag
- ❖ AUSWIRKUNGEN: Bis zu zwölf Personen können gleichzeitig im Steinbruch arbeiten. Jeder Arbeiter produziert zwei Einheiten STEIN pro Tagesabschnitt.

TAUBENSCHLAG

Brieftauben sind nützlich, um schnell Nachrichten an Festungen in anderen Teilen der



Verbotenen Lande zu schicken.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** Ein erfolgreicher Wurf auf **TIERKUNDE**, um die Tauben einzufangen und zu zähmen.
- ❖ **ROHSTOFFE:** 30 HOLZ
- ❖ **WERKZEUGE:** Säge, Hammer
- ❖ **DAUER:** Ein Tag
- ❖ **REPUTATION:** +1
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Der Taubenschlag enthält etwa ein Dutzend Tauben. Diese können in Käfigen auf Reisen mitgenommen werden. Wenn eine Briefftaube freigelassen wird, fliegt sie zum Taubenschlag in der Festung zurück.

ÜBUNGSPLATZ

Ein offenes Feld, auf dem ihr eure Nahkampf Fähigkeiten verbessern könnt, indem ihr Übungskämpfe gegeneinander oder gegen Holzpuppen durchführt.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** –
- ❖ **ROHSTOFFE:** 40 HOLZ
- ❖ **WERKZEUGE:** Säge, Hammer
- ❖ **DAUER:** Zwei Tage
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Wenn ihr einen Tagesabschnitt damit verbringt, auf dem Übungsplatz zu üben, erhaltet ihr einen Bonus-EP, der nur zur Steigerung der Fertigkeit **NAHKAMPF** verwendet werden kann. Notiert diesen EP auf eurem Charakterbogen neben der Fertigkeit **NAHKAMPF**. Ihr könnt für jeden Anstieg eurer Fertigungsstufe nur einen solchen Bonus-EP erhalten.

WACHTURM

Ein erhöhter Aussichtspunkt ist nützlich, um Feinde zu erspähen, die sich der Festung nähern.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** Das Talent **BAUMEISTER**
- ❖ **ROHSTOFFE:** 200 HOLZ oder 400 STEIN
- ❖ **WERKZEUGE:** Säge, Hammer (Vorschlag-

hammer und Spitzhacke, falls aus Stein gebaut)

- ❖ **DAUER:** Zwei Wochen
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Gewährt +2 auf **AUSKUNDSCHAFTEN** und erhöht die Verteidigungsstufe der Festung um +1 (siehe Seite 178).

WEIDE

Ein Gelände, auf dem Rinder grasen, die euch mit Milch und Fleisch versorgen können. Eure Festung kann über mehrere Weiden verfügen.

- ❖ **VORAUSSETZUNG:** Bis zu zwölf Kühe, die gesondert gekauft oder gestohlen werden müssen.
- ❖ **ROHSTOFFE:** 20 HOLZ
- ❖ **WERKZEUGE:** –
- ❖ **DAUER:** Ein Tag
- ❖ **AUSWIRKUNGEN:** Jemand muss sich täglich um die Kühe kümmern. Einmal pro Tag kann ein SC oder ein Bauer die Kühe melken. Dies erfordert einen Tagesabschnitt und produziert eine Einheit **NAHRUNG** pro Kuh. Ihr könnt die Kühe jederzeit schlachten, was acht Einheiten **FLEISCH** pro Kuh ergibt. Falls ihr einen Bullen habt, werden jedes Jahr W6 Kälber auf der Weide geboren.

MIETLINGE

Im Folgenden sind verschiedene Mietlinge aufgelistet. Lohn gibt an, wie viel dem Mietling für jeden Tag bezahlt werden muss. Verbreitung gibt an, wie schwierig es ist, den jeweiligen Mietling bei Besuch eines **DORFES** zu finden (siehe S. 185).

BÄCKER

Arbeitet in der **BÄCKEREI**.

- ❖ **LOHN:** 6 Kupfer



❖ VERBREITUNG: Häufig

BAUER

Arbeitet im SCHAFSTALL, im GARTEN oder auf ÄCKERN.

❖ LOHN: 5 Kupfer

❖ VERBREITUNG: Häufig

BAUMEISTER

Der BAUMEISTER kann Anlagen in der Festung errichten, sodass ihr es nicht selbst tun müsst. Der Baumeister hat das gleichnamige Talent

(siehe Seite 74) und Zugang zu allen Werkzeugen auf Seite 196. Einem Baumeister gelingt das Errichten einer Anlage automatisch. Es wird nicht gewürfelt.

❖ LOHN: 2 Silber

❖ VERBREITUNG: Unüblich

BERGARBEITER

Arbeitet in der MINE.

❖ LOHN: 4 Kupfer

❖ VERBREITUNG: Häufig

BOGNER

Kann Pfeile, Bögen, Schleudern und Armbrüste für euch herstellen. Ein Wurf auf HANDWERK gelingt dem BOGNER automatisch mit einem ✕.

❖ LOHN: 1 Silber

❖ VERBREITUNG: Unüblich

GEFÄNGNISWÄRTER

Bewacht den KERKER.

❖ LOHN: 8 Kupfer

❖ VERBREITUNG: Häufig

GERBER

Arbeitet in der GERBEREI. Kann außerdem Lederrüstungen und andere Gegenstände aus Leder herstellen. Ein Wurf auf HANDWERK gelingt einem GERBER automatisch mit einem ✕.

❖ LOHN: 6 Kupfer

❖ VERBREITUNG: Unüblich

HAUSWART

Kümmert sich um die allgemeine Instandhaltung der Festung (siehe Seite 167).

❖ LOHN: 3 Kupfer

❖ VERBREITUNG: Häufig

LISTE DER MIETLINGE	
MIETLING	LOHN
Bäcker	6 Kupfer
Bauer	5 Kupfer
Baumeister	2 Silber
Bergarbeiter	4 Kupfer
Bogner	1 Silber
Gefängniswärter	8 Kupfer
Gerber	6 Kupfer
Hauswart	3 Kupfer
Henker	1 Silber
Holzfäller	4 Kupfer
Jäger	6 Kupfer
Müller	8 Kupfer
Schankwirt	12 Kupfer
Schmied	1 Silber
Schneider	8 Kupfer
Steinhauer	3 Kupfer
Wache	1 Silber
Zimmermann	7 Kupfer



HENKER

Richtet Gefangene am GALGEN hin.

- ❖ LOHN: 1 Silber pro Hinrichtung
- ❖ VERBREITUNG: Häufig

HOLZFÄLLER

Produziert zwei Einheiten HOLZ pro Tagesabschnitt Arbeit in den Geländetypen WALD oder TIEFER WALD.

- ❖ LOHN: 4 Kupfer
- ❖ VERBREITUNG: Häufig

JÄGER

Produziert eine Einheit FLEISCH und FELL pro Tagesabschnitt Arbeit in der Wildnis. Würfelt jede Woche für jeden Jäger mit einem Basiswürfel. Wenn ihr einen  würfelt, wird der Jäger von einem wilden Tier angegriffen. Würfelt nochmal mit einem Basiswürfel – bei einem  wird der Jäger getötet.

- ❖ LOHN: 6 Kupfer
- ❖ VERBREITUNG: Häufig

MÜLLER

Arbeitet in der MÜHLE.

- ❖ LOHN: 8 Kupfer
- ❖ VERBREITUNG: Häufig

SCHANKWIRT

Arbeitet in der SCHENKE.

- ❖ LOHN: 12 Kupfer
- ❖ VERBREITUNG: Unüblich

SCHMIED

Arbeitet in der SCHMIEDE. Kann außerdem Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände aus Eisen herstellen. Dem Schmied gelingt ein Wurf auf HANDWERK automatisch mit einem .

- ❖ LOHN: 1 Silber
- ❖ VERBREITUNG: Unüblich

SCHNEIDER

Arbeitet in der SCHNEIDEREI. Kann außerdem Kleider und andere Gegenstände aus STOFF nähen. Dem Schneider gelingt ein Wurf auf Handwerk automatisch mit einem .

- ❖ LOHN: 8 Kupfer
- ❖ VERBREITUNG: Häufig

STEINHAUER

Arbeitet im STEINBRUCH.

- ❖ LOHN: 3 Kupfer
- ❖ VERBREITUNG: Häufig

WACHE

Eine bewaffnete Wache, die eure Festung bewacht. Werte wie für einen typischen Soldaten (siehe Seite 181 im *Spielleiter-Handbuch*). Wachen beeinflussen die Verteidigungsstufe eurer Festung (siehe Seite 178). Eure Festung kann über mehrere WACHEN verfügen. Eine WACHE ist stets einsatzbereit, selbst falls sie gerade außer Dienst ist.

- ❖ LOHN: 1 Silber
- ❖ VERBREITUNG: Häufig

ZIMMERMANN

Kann Gegenstände und Anlagen aus HOLZ herstellen. Einem Zimmermann gelingt ein Wurf auf HANDWERK automatisch mit einem .

- ❖ LOHN: 7 Kupfer
- ❖ VERBREITUNG: Unüblich





EREIGNISSE IN DER FESTUNG

Falls ihr lange genug überlebt, um zu erfahren und reichen Abenteurern mit einer eigenen Festung zu werden, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass sich Kunde über eure Taten in sämtliche Ecken der Verbotenen Lande verbreitet. Aber Ruhm hat seinen Preis. Je mehr eure Reputation ansteigt, desto wahrscheinlicher wird es, dass eure Festung ungewollte Besucher anzieht.

Etwa einmal pro Woche, oder wann immer die SL es als passend erachtet, würfelt sie für ein Ereignis in der Festung. Die Tabelle mit Ereignissen befindet sich auf Seite 12 im *Spielleiter-Handbuch*, da die Spieler sie nicht im Voraus lesen sollten.

Die SL sollte nur auf dieser Tabelle würfeln, wenn die Festung bewacht wird, entweder durch euch oder durch angeheuerte Wachen. Was bei einer unbewachten Festung geschieht, findet ihr auf Seite 167.

Beachtet, dass bestimmte Anlagen wie der Galgen den Ereigniswurf beeinflussen können. Dasselbe gilt für einige Ergebnisse aus der Tabelle für Mietlinge, die keinen Lohn erhalten (siehe oben, Seite 165).



SCHLACHTEN UM DIE FESTUNG

Eines Tages könnten Feinde vor euren Toren stehen, um eure Festung zu erobern. Falls das passiert, müsst ihr bereit sein, sie zu verteidigen. Falls eine feindliche Streitmacht eure Festung angreift, würfelt einer der Spieler gegen die SL, um den Ausgang der Schlacht zu bestimmen. Falls eure Abenteurer anwesend sind, können sie den Ausgang beeinflussen.

Die Angriffsstufe der Angreifer steht hierbei der Verteidigungsstufe eurer Festung gegenüber. Verwendet die Tabellen weiter unten, um diese Werte zu berechnen. Falls keine Abenteurer und keine WACHEN anwesend sind, gibt es keine Schlacht – die Angreifer schaffen es automatisch, die Festung zu erobern.

SCHLACHTVERLAUF

Die Schlacht wird in mehreren Zügen abgewickelt. In jedem Zug würfelt ein Spieler für die Verteidigung und die SL für die Angreifer. Würfelt so viele Basiswürfel, wie die Verteidigungs- oder Angriffsstufe beträgt. Jedes **X** bedeutet, dass diese Seite der anderen Seite Verluste zufügt (siehe weiter unten). Alle Spieler und die SL können dazu beitragen, den eigentlichen Verlauf der Schlacht zu beschreiben!

Jedes erwürfelte **X** bedeutet, dass die Verteidigungs- oder Angriffsstufe der anderen Seite um 1 gesenkt wird. Wenn ein Zug vorbei ist, müssen beide Seite entscheiden, ob sie aufgeben oder weiterkämpfen wollen. Um weiterzukämpfen, muss eine Streitmacht eine Verteidigungs- oder Angriffsstufe von mindestens 1 übrig haben. Falls die Schlacht weitergeht, würfelt erneut wie oben angegeben, Zug um Zug, bis eine Seite aufgibt oder komplett besiegt wird (ihre Verteidigungs- oder Angriffsstufe sinkt auf 0).

VERLUSTE

Jedes erwürfelte **X** bedeutet Verluste auf der gegnerischen Seite. Die Seite, die die Verluste erleidet, darf entscheiden, was jeder verlorene Punkt der Verteidigungs- oder Angriffsstufe bedeutet.

Den Verteidigern der Festung stehen folgende Verluste zur Auswahl:

❖ 10 WACHEN in der Festung sind Gebro-



VERTEIDIGUNGSSTUFE

Die SC nehmen an der Verteidigung teil	+1 (unabhängig von der Zahl)
Pro 10 Wachen in der Festung (aufgerundet)	+1 (bis maximal +5)
Die Wachen sind HUNGRIG	-1
Die Festung verfügt über einen SCHUTZWALL	+2
Die Festung verfügt über ein FALLGATTER	+1
Die Festung verfügt über einen WACHTURM	+1
Die Festung verfügt über einen BURGGGRABEN	+1

chen. Würfelt nach Bedarf für kritische Verletzungen.

- ❖ Der SCHUTZWALL der Festung ist beschädigt und gewährt nur noch +1 auf die Verteidigungsstufe.
- ❖ Ein bereits beschädigter SCHUTZWALL wird durchbrochen und gewährt keinen Bonus mehr auf die Verteidigungsstufe. Die Rohstoffe bleiben zurück und können verwendet werden, um den SCHUTZWALL wiederaufzubauen.
- ❖ Das FALLGATTER der Festung wird zerstört. Die Rohstoffe bleiben zurück und können verwendet werden, um es wiederaufzubauen.

Den Angreifern stehen folgende Verluste zur Auswahl:

- ❖ 20 Soldaten sind Gebrochen. Würfelt nach Bedarf für kritische Verletzungen.
- ❖ Der Anführer der Angreifer ist Gebrochen. Würfelt nach Bedarf für eine kritische Verletzung.
- ❖ Der Rammbock der Angreifer zerbricht.
- ❖ Ein Monster wird besiegt.

BELAGERUNG

Falls eure Festung umzingelt und belagert ist, könnt ihr sie nicht verlassen, ohne angegriffen zu werden. In dieser Situation können

ANGRIFFSSTUFE

Pro 20 Angreifer (aufgerundet)	+1 (bis maximal +5)
Die Angreifer werden von einem Anführer kommandiert	+1
Die Angreifer verfügen über Leitern oder Wurfhaken	+1
Die Angreifer verfügen über einen Rammbock	+1
Die Angreifer verfügen über ein Monster in ihrer Streitmacht	+1 pro Monster
Einige der Angreifer können fliegen	+1



eure Mietlinge weder NAHRUNG noch WASSER für sich kaufen – stattdessen müssen alle Anwesenden von dem leben, was ihr in der Festung auf Lager habt. In der Regel verbrauchen fünf Mietlinge eine Einheit NAHRUNG am Tag, sonst werden sie HUNGRIG. Falls ihr einen BRUNNEN habt, habt ihr selbst während einer Belagerung freien Zugang zu WASSER – ansonsten müsst ihr eure Mietlinge auch mit WASSER versorgen.

BELAGERUNG BRECHEN: Um die Belagerung zu brechen, müsst ihr einen Ausfall durchführen und die Belagerer angreifen. Dies ist sehr gefährlich, da eure Verteidigungsstufe niedriger ist – es benötigt 20 statt 10 Wachen, um einen Punkt Verteidigungsstufe zu erhalten, und SCHUTZWALL, FALLGATTER, WACHTURM und BURGRABEN haben keine Wirkung. Die Angreifer können ihrerseits in einem solchen Kampf im offenen Gelände keine Leitern oder Rammböcke verwenden.

EURE ABENTEUERER IN DER SCHLACHT

Falls eure SC anwesend sind und an der Schlacht teilnehmen, könnt ihr den Ausgang beeinflussen. Ihre Anwesenheit erhöht die Verteidigungsstufe der Festung um einen Punkt, unabhängig von der Zahl. Eure Abenteurer können außerdem auf einzelne Ereignisse stoßen, die mit den normalen Kampfregeln ausgespielt werden.

Mindestens einmal pro Zug würfelt die SL auf der Tabelle weiter rechts. Die SL entscheidet, welcher SC betroffen ist. Spielt den persönlichen Kampf – oder die Kämpfe – aus, bevor ihr zum nächsten Zug der größeren Schlacht fortschreitet. Beachtet, dass der Kampf dazu führen kann, dass ein SC oder NSC Gebrochen wird, was wiederum die Angriffs- oder Verteidigungsstufen ändern kann.

Die Ergebnisse in der Tabelle dienen vor allem als Inspirationsquelle und müssen der Situation angepasst werden. Die SL kann die Tabelle auch ignorieren und sich eigene Herausforderungen ausdenken, denen ihre Abenteurer während der Schlacht um die Festung begegnen.

BEISPIEL

Nirmenas und Tyrgars Festung wird von etwa 90 wilden Orks angegriffen, unter dem Kommando des Häuptlings Geldad. Die Festung hat einen SCHUTZWALL und 20 WACHEN, was eine Verteidigungsstufe von insgesamt 5 ergibt (1 für die Abenteurer, +2 für den SCHUTZWALL und +2 für die WACHEN). Die Angreifer haben einen Rammbock und kommen somit auf eine Angriffsstufe von 7 (5 für Anzahl, +1 für den Rammbock und +1 für Geldad selbst).

Im ersten Zug der Schlacht würfeln die Spieler ein X, während die SL zwei würfelt. Die SL entscheidet, dass 20 Orks niedergemäht werden, was die Anzahl der Angreifer auf 70 und die Angriffsstufe auf 6 senkt. Die Spieler entscheiden, dass der SCHUTZWALL erst beschädigt und dann durchbrochen wird, was die Verteidigungsstufe auf 3 senkt.

Der erste Zug ist zu Ende. Zeit, um nach Nirmena und Tyrgar selbst zu sehen. Die SL würfelt eine 5 und wählt Nirmena für das Ereignis aus. Nirmena findet sich auf einmal auf der Mauer wieder, Angesicht zu Angesicht mit Geldad selbst! Falls sie den Orkhäuptling besiegt, könnte sie den Verlauf der Schlacht wenden und die Festung vor Zerstörung bewahren...



UNTERSCHIEDLICHE TRUPPEN

Die Regeln für Schlachten um die Festung sind bewusst schnell und



EREIGNISSE WÄHREND DER SCHLACHT

W6 EREIGNIS

- 1 Ein SC wird gestoßen und stürzt W6+2 Meter tief (siehe Seite 114 für Fallschaden).
- 2 Ein SC wird auf einmal von W3+1 Feinden umzingelt. Sie muss ihre Stellung zwei Runden lang im Nahkampf behaupten, bevor Hilfe eintrifft.
- 3 Ein SC findet sich Angesicht zu Angesicht mit einem Angreifer wieder und muss ihn im Nahkampf bekämpfen.
- 4 Ein SC hat die Gelegenheit, die Leitern der Angreifer wegzustoßen oder Steine auf die Feinde herabzuwerfen. Würfle auf KRAFT. Bei Erfolg sind W3 Angreifer Gebrochen.
- 5 Ein SC trifft auf den Anführer der Angreifer. Spielt einen Nahkampf zwischen ihnen aus, bis nur noch einer von ihnen auf den Beinen ist, am besten an einem dramatischen Ort in der Festung.
- 6 Zwei SC stellen sich gemeinsam einem mächtigen Feind. Es könnte sich um ein Monster oder den Anführer der Angreifer handeln.

einfach gehalten und unterscheiden daher nicht zwischen verschiedenen Arten von Soldaten. Falls ihr eine detailliertere Herangehensweise bevorzugt, könnt ihr folgende Regeln benutzen.

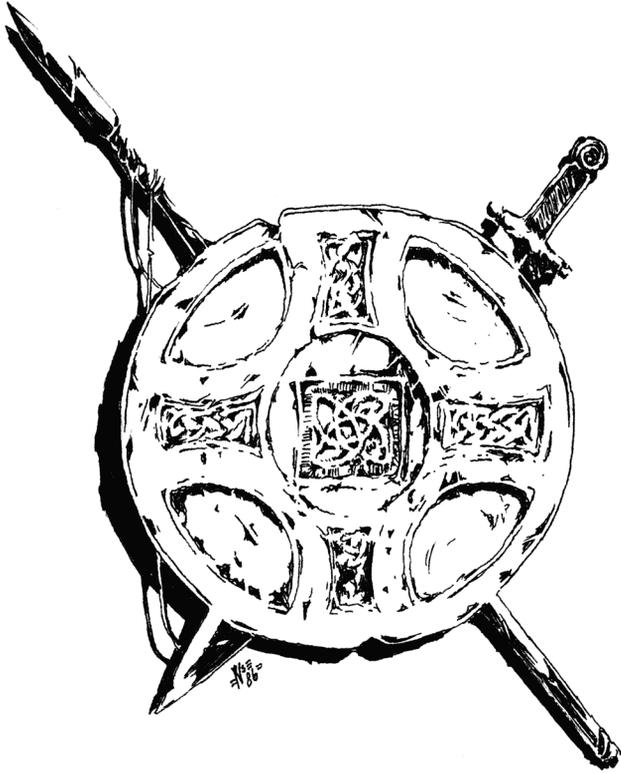
Zählt den Stärke-Wert zur Fertigungsstufe in NAHKAMPF oder FERNKAMPF (was immer höher ist) eines typischen Soldaten in der Streitmacht hinzu. Das Ergebnis ist die Kampfstufe des Soldaten. Teilt 50 durch die Kampfstufe (aufgerundet), um zu bestimmen, wie viele Soldaten eine BASISEINHEIT der Verteidiger enthält. Teilt 100 durch die Kampfstufe (aufgerundet), um zu bestimmen, wie viele Soldaten eine Basiseinheit der Angreifer enthält.

Jede Basiseinheit gewährt +1 auf die Angriffs- oder Verteidigungsstufe der Streitmacht. Der maximale Bonus ist weiterhin +5. Jeder verlorene

Punkt Verteidigungs- oder Angriffsstufe bedeutet, dass so viele Soldaten Gebrochen sind, wie eine Basiseinheit enthält.

Zum Beispiel hat eine angreifende Streitmacht, bestehend aus Soldaten mit Stärke 4 und Fertigungsstufe 3 in NAHKAMPF (Kampfstufe 7) eine Basiseinheit-Größe von 15 (100 geteilt durch 7, aufgerundet). Falls die Streitmacht 2 Punkte ihrer Angriffsstufe verliert, sind 30 Soldaten Gebrochen.







AUSRÜSTUNG

„Öl ist ja schön und gut, aber für einen ordentlichen Griff geht nichts über die Spucke einer Rothhaarigen!“, sinnierte Haggamur, während er den Lappen eintauchte, um seine Axt im Schein des Lagerfeuers einzufetten.

„Als wenn ein Mädchen dich so nahe ranließe!“, spottete Molder von der anderen Seite des Feuers.

„Ja, aber er weiß sicher, was ein fester Griff am Schaft wert ist“, lachte Miria Mott.



Die Tabellen auf den folgenden Seiten decken eine große Anzahl von Waren und Dienstleistungen aus den Verbotenen Landen ab.

SELTEN: Würfle einen W6: Bei einer 6 ist eine Einheit des Gesuchten vorrätig. Der Verbreitungs-Wurf kann jede Woche wiederholt werden.

VERBREITUNG

Einige Waren und Dienstleistungen sind seltener als andere, daher können die Abenteurer nicht erwarten, in jedem kleinen Weiler das Gewünschte zu finden. Bei jedem Punkt der folgenden Liste findest du einen Eintrag, wie groß die Verbreitung üblicherweise ist – die Wahrscheinlichkeit, dass die suchenden Abenteurer den Gegenstand in einem typischen Dorf finden.

HÄUFIG: Üblicherweise in angemessenen Mengen vorrätig.

UNÜBLICH: Würfle einen W6: Bei einer 4 oder mehr sind W6 Einheiten des Gesuchten vorrätig. Der Verbreitungs-Wurf kann jede Woche wiederholt werden.

GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

Die meisten Gegenstände in der folgenden Ausrüstungsliste können mittels der **HANDWERK-Fertigkeit** hergestellt werden (siehe Seite 52).

ROHSTOFFE: In dieser Spalte findest du die für die Herstellung des Gegenstands benötigten Ausgangsmaterialien. In besonderen Fällen können dies auch andere Gegenstände sein. Sind keine Rohstoffe angegeben, kann der entsprechende Gegenstand nicht hergestellt werden.

ZEIT: In den Ausrüstungslisten ist ebenfalls aufgeführt, wie lange die Herstellung eines Gegenstands dauert, wobei wir davon ausgehen, dass der Handwerker zwei (Tages-)Abschnitte pro Tag dafür aufwendet. Wird mehr Zeit ein-



gesetzt, gewährt dies einen Bonus auf den Herstellungs-Wurf.

TALENTE: Gegenstände, zu deren Herstellung ein bestimmtes Talent nötig ist, werden als

komplex bezeichnet; das erforderliche Talent ist in der entsprechenden Spalte der Tabelle aufgeführt. Gegenstände, die hier keinen Eintrag haben, gelten als einfach und können von allen hergestellt werden.

ALLGEMEINE DIENSTLEISTUNGEN			
Dienstleistung	Preis	Verbreitung	Anmerkung
Bad im Gasthaus	3 Kupfer	Häufig	
Haarschnitt	5 Kupfer	Häufig	
Besuch beim Heiler	5 Silber	Unüblich	Ein typischer Dorfheiler hat Empathie 4 und eine Fertigungsstufe von 2 in Heilen.
Leibwächter	1 Silber pro Tag	Unüblich	
Kleidung reinigen	5 Kupfer	Häufig	
Kurier	1 Silber pro Hexfeld	Häufig	
Wegzoll	2 Kupfer	Häufig	
Übernachtung, Schlafsaal	2 Kupfer	Häufig	
Übernachtung, Einzelzimmer	5 Kupfer	Häufig	
Gute Unterkunft	2 Silber	Unüblich	
Schale Eintopf	3 Kupfer	Häufig	Deckt den Essensbedarf für einen Tag.
Volle Mahlzeit	1 Silber	Häufig	Deckt den Essens- und Wasserbedarf für einen Tag.
Festmahl	1 Gold	Unüblich	Deckt den Essens- und Wasserbedarf für einen Tag.
Krug Bier	2 Kupfer	Häufig	Deckt den Wasserbedarf für einen Tag.
Kelch Wein	4 Kupfer	Unüblich	Deckt den Wasserbedarf für einen Tag.
Lehrer	1 Silber oder mehr pro Tag	Unüblich	Mehr zu Lehrern findest du auf Seite 40.



WERKZEUGE: Viele Gegenstände benötigen für ihre Herstellung besondere Werkzeuge, die in der entsprechenden Spalte zu finden sind. Bei einigen Gegenständen sind sogar spezielle Anlagen wie z. B. eine Schmiede erforderlich. Mehr zu Anlagen findest du in Kapitel 8. Anlagen gibt es aber nicht nur in Festungen: Die Abenteurer können sie sowohl in Dörfern als

auch in anderen Orten der Verbotenen Lande finden.

PREIS: Die Kosten für einen Gegenstand können sich von Ort zu Ort stark unterscheiden.





HANDELSWAREN

GEGENSTAND	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE	ZEIT
Pfeile, Eisen- spitze	12 Kupfer	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	Tagesabschnitt
Pfeile, Holzspitze	6 Kupfer	Häufig	Normal	1 Holz	Tagesabschnitt
Köcher	8 Kupfer	Häufig	–	1/2 Leder	Tagesabschnitt
Wurfhaken	3 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen	Tagesabschnitt
Seil, 10 Meter	2 Silber	Häufig	Normal	1 Tuch	Tagesabschnitt
Talgkerze	6 Kupfer	Häufig	Winzig	1/10 Tuch, 1/4 Talg	Tagesabschnitt
Öllampe	5 Kupfer	Häufig	Leicht	1 Stein	Ein Tag
Laterne	2 Silber	Häufig	Leicht	1 Eisen	Ein Tag
Fackeln	5 Kupfer	Häufig	Normal	1 Holz	Tagesabschnitt
Seesack	8 Kupfer	Häufig	–	1 Tuch	Tagesabschnitt
Rucksack	4 Silber	Häufig	–	2 Tuch	Tagesabschnitt
Wasserschlauch	3 Silber	Häufig	–	1 Leder	Tagesabschnitt
Verbandszeug	6 Kupfer	Häufig	Leicht	1/2 Tuch	Tagesabschnitt
Lampenöl	2 Kupfer	Häufig	Leicht	1/4 Talg	Tagesabschnitt
Tinte/Feder	2 Silber	Unüblich	Winzig	Feder, 1/10 Eisen	Tagesabschnitt
Pergament	6 Kupfer	Unüblich	Winzig	1/4 Leder	Tagesabschnitt
Decke	7 Kupfer	Häufig	Leicht	1/2 Tuch	Tagesabschnitt
Felldecke	3 Silber	Häufig	Normal	2 Fell	Tagesabschnitt
Feuerstein/Stahl	2 Kupfer	Häufig	Winzig	1/10 Eisen, 1/4 Stein	Tagesabschnitt
Dietriche	1 Gold	Unüblich	Winzig	1/4 Eisen	Ein Tag
Eiserne Rationen	1 Silber	Häufig	Normal	1 Fleisch, Fisch oder Gemüse	Tagesabschnitt



TALENT	WERKZEUGE	AUSWIRKUNG
Schmied, Bogner	Schmiede, Messer	Erhöht den Pfeile-Ressourcenwürfel um eine Stufe.
Bogner	Messer	Erhöht den Pfeile-Ressourcenwürfel um eine Stufe. Rüstungsschutz zählt doppelt.
Gerber	Messer	Erhöht nicht die Traglast.
Schmied	Schmiede	Ausrüstungsbonus +1 beim Klettern.
Schneider	Messer	Ausrüstungsbonus +1 beim Klettern.
-	Feuer	Beleuchtet einen Tagesabschnitt lang auf Armeslänge.
-	Feuer	Beleuchtet in naher Reichweite. Nur in geschlossenen Räumen verwendbar. Erfordert Lampenöl.
Schmied	Schmiede	Beleuchtet in naher Reichweite. Erfordert Lampenöl.
-	Messer oder Axt	Erhöht den Fackeln-Ressourcenwürfel um eine Stufe. Beleuchtet in naher Reichweite. Würfle den Ressourcenwürfel jeden Zug (alle 15 Minuten).
Schneider	Messer	Erhöht nicht die Traglast.
Schneider	Messer, Nadel und Faden	Erhöht nicht die Traglast.
Gerber	Nadel und Faden	Erforderlich, um Wasser zu transportieren. Erhöht nicht die Traglast.
Schneider	Messer	Ausrüstungsbonus +1 auf HEILEN.
Gerber	Feuer	Hält einen Tagesabschnitt.
Gerber	Messer, Feuer	Kann benutzt werden, um Zauber niederzuschreiben.
Gerber	Messer	Kann benutzt werden, um Zauber niederzuschreiben.
Schneider	Messer	Ausrüstungsbonus +1 gegen Unterkühlung.
Gerber	Messer	Ausrüstungsbonus +2 gegen Unterkühlung.
-	-	Ausrüstungsbonus +1 beim LAGER AUFSCHLAGEN auf Reisen.
Schmied, Schlossknacker	Schmiede	Ausrüstungsbonus +1 auf FINGERFERTIGKEIT beim Schlösserknacken.
Koch	Feuer	Eine Einheit NAHRUNG. Erhöht den Nahrung-Ressourcenwürfel um eine Stufe.



HANDELSWAREN, FORTSETZUNG

GEGENSTAND	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE	ZEIT
Feldküche	4 Silber	Unüblich	Schwer	2 Eisen	Ein Tag
Kessel	18 Kupfer	Häufig	Normal	1 Eisen	Ein Tag
Kelch, Metall	7 Kupfer	Unüblich	Leicht	1/2 Eisen	Ein Tag
Humpen	2 Kupfer	Häufig	Leicht	1/2 Holz	Tagesabschnitt
Teller, Metall	8 Kupfer	Unüblich	Leicht	1/2 Eisen	Ein Tag
Essmesser	6 Kupfer	Häufig	Winzig	1/4 Eisen	Tagesabschnitt
Löffel	8 Kupfer	Unüblich	Winzig	1/4 Eisen	Ein Tag
Tellereisen	5 Silber	Häufig	Normal	1 Eisen	Ein Tag
Kleintierfallen	1 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Tuch oder Leder	Tagesabschnitt
Fass	8 Kupfer	Häufig	Schwer	2 Holz	Ein Tag
Tonkrug	5 Kupfer	Häufig	Leicht	1 Stein	Ein Tag
Zelt, klein	2 Silber	Häufig	Normal	1 Tuch oder Leder	Abschnitt
Zelt, groß	5 Silber	Unüblich	Schwer	2 Tuch oder Leder	Ein Tag
Angelhaken/ Schnur	4 Kupfer	Häufig	Leicht	1/10 Eisen, 1/10 Tuch	Tagesabschnitt
Fischernetz	1 Silber	Häufig	Normal	1 Tuch	Ein Tag
Lupe	3 Gold	Selten	Winzig	1/4 Eisen, 1/2 Glas	Eine Woche
Heiliges Symbol	1 Silber	Unüblich	Winzig	1/2 Eisen	Ein Tag
Kreide	2 Kupfer	Häufig	Winzig	1/4 Stein	Abschnitt
Landkarte	4 Silber	Unüblich	Winzig	Pergament	Ein Tag
Fernrohr	3 Gold	Selten	Normal	1 Eisen, 1 Glas	Zwei Wochen
Kristallkugel	6 Silber	Unüblich	Leicht	1 Glas	Ein Tag
Stundenglas	12 Silber	Selten	Leicht	1 Stein	Eine Woche
Waage	3 Silber	Unüblich	Normal	1/2 Eisen	Ein Tag
Flöte	15 Kupfer	Häufig	Leicht	1/2 Holz	Ein Tag



TALENT	WERKZEUGE	AUSWIRKUNG
Koch, Schmied	Schmiede	Ein Koch kann 2W6 Einheiten NAHRUNG pro Tagesabschnitt kochen.
Koch, Schmied	Schmiede	Ein Koch kann W6+2 Einheiten NAHRUNG/Tagesabschnitt kochen.
Schmied	Schmiede	–
–	–	–
Schmied	Schmiede	Ausrüstungsbonus +2 beim JAGEN auf Reisen.
Jagdmeister	Messer	Ausrüstungsbonus +1 beim JAGEN auf Reisen.
–	Säge, Hammer	Fasst 10 Einheiten Wasser oder andere Flüssigkeit.
–	Feuer	Fasst 1 Einheit Wasser oder andere Flüssigkeit.
Schneider oder Gerber	Messer, Nadel und Faden	Für zwei Personen. Ausrüstungsbonus +2 beim LAGER AUFSCHLAGEN auf Reisen.
Schneider oder Gerber	Messer, Nadel und Faden	Für sechs Personen. Ausrüstungsbonus +2 beim LAGER AUFSCHLAGEN auf Reisen.
Schmied, Schneider	Hammer, Schmiede	Ausrüstungsbonus +1 beim FISCHEN auf Reisen.
Schneider	Messer	Ausrüstungsbonus +1 beim FISCHEN auf Reisen.
Schmied, Baumeister	Schmiede	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
Schmied	Schmiede	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
–	–	Kann von Symbolisten genutzt werden.
Kundschafter	Tinte/Feder	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
Schmied, Baumeister	Schmiede	Ausrüstungsbonus +2 auf AUSKUNDSCHAFTEN in WEITER Reichweite.
Schmied	Schmiede	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
Baumeister	Schmiede	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
Schmied	Schmiede	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
Weg des Liedes	Messer	Ausrüstungsbonus +1 auf DARBIETUNG.



HANDELSWAREN, FORTSETZUNG

GEGENSTAND	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE	ZEIT
Horn	3 Silber	Häufig	Normal	1 Holz oder Tierhorn	Ein Tag
Leier	5 Silber	Unüblich	Normal	1 Holz, 1/4 Tuch	Eine Woche
Harfe	8 Silber	Selten	Schwer	2 Holz, 1/2 Tuch	Zwei Wochen
Trommel	18 Kupfer	Häufig	Normal	1 Holz, 1/2 Leder	Ein Tag
Tödliches Gift	5 Silber	Selten	Winzig	1 Kräuter	Tagesabschnitt
Lähmendes Gift	4 Silber	Selten	Winzig	1 Kräuter	Tagesabschnitt
Schlafgift	3 Silber	Selten	Winzig	1 Kräuter	Tagesabschnitt
Traumgift	4 Silber	Selten	Winzig	1 Kräuter	Tagesabschnitt

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Messer	1 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz
Dolch	2 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Leder
Falchion	4 Silber	Häufig	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder
Kurzschwert	6 Silber	Häufig	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder
Breitschwert	10 Silber	Häufig	Normal	2 Eisen, 1/2 Leder
Langschwert	18 Silber	Unüblich	Schwer	3 Eisen, 1/2 Leder
Bidenhänder	4 Gold	Selten	Schwer	4 Eisen, 1 Leder
Krummsäbel	8 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder
Handaxt	2 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Streitaxt	6 Silber	Unüblich	Schwer	1 Eisen, 1 Holz
Zweihandaxt	18 Silber	Unüblich	Schwer	2 Eisen, 2 Holz
Streitkolben	4 Silber	Häufig	Normal	1 Eisen, 1 Holz



TALENT	WERKZEUGE	AUSWIRKUNG
Weg des Liedes	Messer	Ausrüstungsbonus +1 auf DARBIETUNG.
Weg des Liedes	Messer	Ausrüstungsbonus +1 auf DARBIETUNG.
Weg des Liedes	Messer	Ausrüstungsbonus +2 auf DARBIETUNG.
Weg des Liedes	Messer	Ausrüstungsbonus +1 auf DARBIETUNG.
Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3. Jede Steigerung der Wirksamkeit verdoppelt den Preis.
Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3. Jede Steigerung der Wirksamkeit verdoppelt den Preis.
Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3. Jede Steigerung der Wirksamkeit verdoppelt den Preis.
Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3. Jede Steigerung der Wirksamkeit verdoppelt den Preis.

ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Zwei Wochen	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede



NAHKAMPFWAFFEN, FORTSETZUNG

WAFFE	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Morgenstern	8 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen, 1 Holz
Kriegshammer	12 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen, 1 Holz
Kriegsflegel	16 Silber	Unüblich	Normal	2 Eisen, 1 Holz
Holzkeule	1 Silber	Häufig	Normal	1 Holz
Große Holzkeule	2 Silber	Häufig	Schwer	2 Holz
Schwerer Kriegshammer	22 Silber	Unüblich	Schwer	3 Eisen, 2 Holz
Kampfstab	1 Silber	Häufig	Normal	2 Holz
Speer	2 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Langspeer	4 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 2 Holz
Pike	12 Silber	Unüblich	Schwer	1/2 Eisen, 2 Holz
Hellebarde	3 Gold	Selten	Schwer	1 Eisen, 2 Holz
Dreizack	6 Silber	Selten	Normal	1 Eisen, 1 Holz

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Wurfmesser	1 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz
Wurfaxt	2 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Wurfspeer	2 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Schleuder	1 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Leder
Kurzbogen	6 Silber	Häufig	Leicht	1 Holz, 1/4 Leder
Langbogen	12 Silber	Unüblich	Normal	2 Holz, 1/4 Leder
Leichte Armbrust	24 Silber	Unüblich	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz, 1 Leder
Schwere Armbrust	4 Gold	Selten	Schwer	1 Eisen, 2 Holz, 1 Leder

SCHILDE & RÜSTUNG

GEGENSTAND	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Schild, klein	6 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz, 1 Leder
Schild, groß	15 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen, 1 Holz, 2 Leder
Lederrüstung	4 Silber	Häufig	Leicht	2 Leder



ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt		-
Tagesabschnitt		-
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt		-
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt	Bogner	Messer
Ein Tag	Bogner	Messer
Zwei Tage	Bogner	Messer
Eine Woche	Schmied, Bogner	Schmiede
Zwei Wochen	Schmied, Bogner	Schmiede
ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Tagesabschnitt	Schmied, Gerber	Schmiede
Ein Tag	Schmied, Gerber	Schmiede
Ein Tag	Gerber	Messer, Nadel und Faden



SCHILDE & RÜSTUNG, FORTSETZUNG

GEGENSTAND	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Verstärkte Lederrüstung	6 Silber	Unüblich	Normal	1/2 Eisen, 2 Leder
Kettenrüstung	24 Silber	Unüblich	Schwer	3 Eisen
Plattenrüstung	8 Gold	Selten	Schwer	6 Eisen
Verstärkter Lederhelm	3 Silber	Unüblich	Leicht	1/2 Eisen, 1 Leder
Helm, offen	8 Silber	Unüblich	Leicht	1 Eisen, 1 Leder
Helm, geschlossen	18 Silber	Unüblich	Normal	2 Eisen
Topfhelm	3 Gold	Selten	Normal	3 Eisen

KLEIDUNG

KLEIDUNGSSTÜCK	PREIS	VERBREITUNG	ROHSTOFFE	ZEIT
Lumpen	5 Kupfer	Häufig	1/2 Tuch (Wolle)	Tagesabschnitt
Einfache Kleidung	15 Kupfer	Häufig	1 Tuch (Wolle)	Ein Tag
Edle Kleidung	4 Gold	Selten	2 Tuch (Seide)	Eine Woche
Pelzmantel	3 Silber	Unüblich	2 Felle	Tagesabschnitt
Tunika	1 Silber	Häufig	1 Tuch (Wolle)	Tagesabschnitt
Umhang	2 Silber	Unüblich	2 Tuch (Wolle)	Tagesabschnitt
Stiefel	3 Silber	Unüblich	2 Leder	Ein Tag
Gürtelschnalle, Silber	8 Silber	Unüblich	1/2 Silber	Ein Tag

TRANSPORTMITTEL

FAHRZEUG	PREIS	VERBREITUNG	ROHSTOFFE	ZEIT
Karren	15 Silber	Häufig	30 Holz	Zwei Tage
Wagen	3 Gold	Häufig	90 Holz	Eine Woche
Kanu	6 Silber	Häufig	10 Holz	Ein Tag
Ruderboot	15 Silber	Häufig	20 Holz	Zwei Tage
Segelboot	4 Gold	Unüblich	60 Holz, 10 Tuch	Eine Woche



ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Zwei Tage	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel und Faden
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Zwei Wochen	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel und Faden
Zwei Tage	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel und Faden
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede

TALENT	WERKZEUGE	AUSWIRKUNG
–	–	Malus –2 auf MANIPULATION.
Schneider	Nadel und Faden	
Schneider	Nadel und Faden	Ausrüstungsbonus +2 auf MANIPULATION.
Schneider	Nadel und Faden	Ausrüstungsbonus +2 gegen Unterkühlung.
Schneider	Nadel und Faden	
Schneider	Nadel und Faden	
Gerber	Nadel und Faden	Ausrüstungsbonus +2 beim MARSCHIEREN.
Schmied	Schmiede	Ausrüstungsbonus +1 auf MANIPULATION.

TALENT	WERKZEUGE	AUSWIRKUNG
Baumeister	Säge, Hammer	Benötigt ein Zugtier. Kann bis zu zwei Personen und 50 Gegenstände befördern.
Baumeister	Säge, Hammer	Benötigt zwei Zugtiere. Kann bis zu vier Personen und 200 Gegenstände befördern.
–	Säge, Hammer	Kann bis zu zwei Personen und 10 Gegenstände befördern.
Baumeister, Seemann	Säge, Hammer	Kann bis zu vier Personen und 50 Gegenstände befördern.
Baumeister, Seemann	Säge, Hammer	Kann bis zu sechs Personen und 200 Gegenstände befördern



WERKZEUGE

WERKZEUG	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Säge	5 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen, 1 Holz
Hammer	1 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Vorschlaghammer	2 Silber	Häufig	Schwer	1 Eisen, 2 Holz
Spitzhacke	15 Kupfer	Häufig	Normal	1 Eisen, 1 Holz
Schaufel	2 Silber	Häufig	Normal	1 Eisen, 1 Holz
Holzfalleraxt	2 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Kneifzange	2 Silber	Unüblich	Leicht	1 Eisen
Nadel und Faden	3 Kupfer	Häufig	Winzig	1/10 Eisen, 1/10 Tuch

ROHSTOFFE

ROHSTOFF	PREIS	HALTBARKEIT	AUSGANGSMATERIALIEN	TALENT
Eisenerz	4 Kupfer	–	–	–
Eisen	1 Silber	–	Eisenerz	Schmied
Silber	1 Gold	–	–	–
Gold	10 Gold	–	–	–
Stein	2 Kupfer	–	–	–
Glas	8 Silber	–	Stein	Schmied
Holz	3 Kupfer	–	–	–
Leder	12 Kupfer	–	Fell	Gerber
Tuch, Wolle	8 Kupfer	–	Wolle	Schneider
Tuch, Seide	1 Gold	–	In den Verbotenen Landen nicht zu finden	Schneider
Wolle	4 Kupfer	Ein Monat	–	–
Korn	3 Kupfer	Ein Monat	–	–
Fleisch	6 Kupfer	Ein Tag	–	–
Fell	8 Kupfer	Eine Woche	–	–



ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt	Schmied	Feuer, 1 Stein
Tagesabschnitt	Schmied	Feuer, Hammer
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt	Schmied, Schneider	Schmiede

WERKZEUGE/ANLAGEN

Mine

Schmiede. Es ist möglich, Eisen ohne eine Schmiede herzustellen, aber nur 1 Einheit pro Tagesabschnitt: erfordert 1 Einheit EISENERZ und einen HANDWERK-Wurf.

-

-

Steinbruch

Schmiede. Pro Tagesabschnitt kann eine Einheit Glas hergestellt werden; erfordert einen schwierigen (-2) HANDWERK-Wurf.

Axt. Pro Tagesabschnitt Arbeit im WALD oder im TIEFEN WALD und bei einem erfolgreichen HANDWERK-Wurf können doppelt so viele Einheiten HOLZ geschlagen werden wie gewürfelt wurden.

Gerberei

Schneiderei

Schneiderei

Schafstall

Acker

Weide, Schweinestall oder Schafstall

Mehr zum Thema Jagd auf Seite 155.

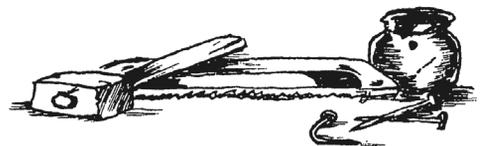


ROHSTOFFE, FORTSETZUNG

ROHSTOFF	PREIS	HALTBARKEIT	AUSGANGSMATERIALIEN	TALENT
Mehl	6 Kupfer	Ein Monat	Korn	–
Gemüse	4 Kupfer	Ein Tag	–	–
Fisch	5 Kupfer	Ein Tag	–	–
Brot	1 Silber	Eine Woche	Mehl	–
Talg	6 Kupfer	–	–	Gerber
Kräuter	2 Silber	Eine Woche	–	–

GEBÄUDE

BAUWERK	PREIS	ROHSTOFFE	ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Kate	10 Gold	200 Holz	Eine Woche	Bau- meister	Säge, Hammer
Turm	20 Gold	400 Stein oder 200 Holz	Zwei Wo- chen	Bau- meister	Vorschlaghammer und Spitzhacke oder Säge und Hammer
Steinhaus	30 Gold	600 Stein	Ein Monat	Bau- meister	Vorschlaghammer, Spitzhacke
Bauernhof	50 Gold	400 Holz	Ein Monat	Bau- meister	Säge, Hammer
Befestigung	250 Gold	1.000 Holz und 200 Stein	Zwei Mo- nate	Bau- meister	Vorschlaghammer, Spitz- hacke, Säge, Hammer
Feste	1000 Gold	1.000 Holz und 5.000 Stein	Ein Jahr	Bau- meister	Vorschlaghammer, Spitz- hacke, Säge, Hammer
Burg	3.000 Gold	1.000 Holz und 20.000 Stein	Fünf Jahre	Bau- meister	Vorschlaghammer, Spitzhacke, Säge, Ham- mer
Palast	10.000 Gold	2.000 Holz und 50.000 Stein	Zehn Jahre	Bau- meister	Vorschlaghammer, Spitz- hacke, Säge, Hammer





WERKZEUGE/ANLAGEN

Mühle

Garten

Fischernetz oder Angelhaken und Schnur. Mehr zum Thema Fischen auf Seite 157.

Bäckerei

Ein geschlachtetes oder anderweitig getötetes Tier ergibt halb so viele Einheiten Talg (abgerundet) wie es Fleisch einbringen würde.

Garten

NUTZTIERE

TIER	PREIS	VERBREITUNG	ANMERKUNGEN
Reitpferd	2 Gold	Unüblich	Die Spielwerte finden sich auf Seite 126 im <i>Spielleiter-Handbuch</i> .
Ausgebildetes Schlachtross	8 Gold	Selten	Die Spielwerte finden sich auf Seite 126 im <i>Spielleiter-Handbuch</i> .
Esel	6 Silber	Häufig	Die Spielwerte finden sich auf Seite 126 im <i>Spielleiter-Handbuch</i> .
Wachhund	4 Silber	Häufig	Die Spielwerte finden sich auf Seite 127 im <i>Spielleiter-Handbuch</i> .
Schwein	2 Silber	Häufig	Ergibt beim Schlachten 6 Einheiten FLEISCH.
Schaf	3 Silber	Häufig	Ergibt beim Scheren 2 Einheiten WOLLE und beim Schlachten 5 Einheiten FLEISCH.
Kuh	1 Gold	Unüblich	Ergibt beim Melken 1 Einheit FLEISCH (als Milch) und beim Schlachten 6 Einheiten FLEISCH.
Huhn	4 Kupfer	Häufig	Ergibt beim Schlachten 1 Einheit FLEISCH.
Brieftaube, im Käfig	2 Silber	Unüblich	Fliegt zum heimischen Taubenschlag, wenn sie freigelassen wird.





KRITISCHE VERLETZUNGEN – SCHNITTWUNDEN

W66	VERLETZUNG	TÖD- LICH	FRIST	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEI- LUNGS- DAUER
11-12	Blutende Stirn	Nein	-	Keine	-
13-14	Abgetrennte Nase	Nein	-	-1 auf MANIPULATION.	W6
15-16	Abgetrennter Finger	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	W6
21-22	Abgetrennter Zeh	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	2W6
23-24	Blutender Schenkel	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	W6
25-26	Aufgeschlitzter Mund	Nein	-	-2 auf Manipulation.	W6
31-32	Durchgetrennte Sehne	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	2W6
33-34	Verletzte Schulter	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	2W6
35-36	Abgetrenntes Ohr	Nein	-	-1 auf AUSKUNDSCHAFTEN.	W6
41-42	Aufgeschlitztes Auge	Nein	-	-2 auf FERNKAMPF und AUSKUNDSCHAFTEN.	2W6
43-44	Durchbohrte Lunge	Ja	W6 Tage	-2 auf AUSDAUER und BEWEGEN.	W6
45-46	Abgetrennter Fuß	Ja	W6 Tage	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	Permanent
51-52	Innere Blutungen	Ja	W6 Tage	1 Punkt Schaden bei jedem Wurf auf KRAFT, BEWEGEN oder NAHKAMPF.	W6
53-54	Gerissene Eingeweide	Ja	W6 Tage	Krankheit mit Ansteckungskraft 6.	2W6
55-56	Abgetrennter Arm	Ja, -1	W6 Stunden	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	Permanent
61-62	Abgetrenntes Bein	Ja, -1	W6 Stunden	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	Permanent
63-64	Durchschnittene Kehle	Ja, -1	W6 Runden	-2 auf AUSDAUER.	W6
65	Gespaltener Schädel	Ja	-	Du stirbst sofort.	-
66	Enthauptung	Ja	-	Dein Kopf trennt sich von deinem Körper.	-



KRITISCHE VERLETZUNGEN – STUMPFE SCHLÄGE

W66	VERLETZUNG	TÖDLICH	FRIST	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGS-DAUER
11-12	Betäubt	Nein	-	Keine.	-
13-14	Atemlos	Nein	-	Keine.	-
15-16	Gehirnerschütterung	Nein	-	-2 auf AUSKUNDSCHAFTEN.	W6
21-22	Gebrochene Nase	Nein	-	-1 auf MANIPULATION.	W6
23-24	Gebrochene Finger	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	W6
25-26	Gebrochene Zehen	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	W6
31-33	Ausgeschlagene Zähne	Nein	-	-1 auf MANIPULATION.	W6
34-36	Schlag in die Leiste	Nein	-	1 Punkt Schaden bei jedem Wurf auf BEWEGEN oder NAHKAMPF.	W6
41-43	Gebrochene Rippen	Nein	-	-2 auf BEWEGEN und NAHKAMPF.	2W6
44-45	Gebrochener Arm	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	2W6
46-51	Gebrochenes Bein	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	2W6
52-53	Zerquetschtes Auge	Nein	-	-2 auf FERNKAMPF und AUSKUNDSCHAFTEN.	2W6
54-55	Zertrümmerter Fuß	Ja	W6 Tage	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	3W6
56-61	Zertrümmerter Ellbogen	Ja	W6 Tage	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	Permanent
62-63	Zertrümmertes Knie	Ja	W6 Tage	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	Permanent
64	Gebrochenes Genick	Nein	-	Vom Hals abwärts gelähmt. Falls nicht rechtzeitig geheilt, wird die Wirkung permanent.	3W6
65-66	Zertrümmerter Schädel	Ja	-	Dein Abenteuer und dein Leben enden hier.	



KRITISCHE VERLETZUNGEN – STICHWUNDEN

W66	VERLETZUNG	TÖDLICH	FRIST	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGSDAUER
11-13	Durchstochenes Ohr	Nein	-	Keine	-
14-16	Aufgespießter Fuß	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	W6
21-23	Durchbohrte Hand	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	W6
24-26	Durchstochene Wange	Nein	-	-1 auf MANIPULATION.	W6
31-33	Durchbohrter Schenkel	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	2W6
34	Durchtrennte Sehne	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	3W6
35-41	Durchbohrte Schulter	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	2W6
42-43	Durchstochenes Auge	Nein	-	-2 auf FERNKAMPF und AUSKUNDSCHAFTEN.	2W6
44-45	Durchstoßene Leiste	Nein	-	1 Punkt Schaden bei jedem Wurf auf BEWEGEN oder NAHKAMPF.	2W6
46-51	Durchstochene Lunge	Ja	W6 Tage	-2 auf AUSDAUER und BEWEGEN.	W6
52-54	Innere Blutungen	Ja	W6 Stunden	1 Punkt Schaden bei jedem Wurf auf BEWEGEN oder NAHKAMPF.	W6
55-56	Gerissene Eingeweide	Ja	W6 Stunden	Krankheit mit Ansteckungskraft 6.	W6
61	Durchtrennte Armarterie	Ja, -1	W6 Minuten	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	W6
62	Durchtrennte Beinarterie	Ja, -1	W6 Minuten	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	W6
63	Durchbohrter Hals	Ja, -1	W6 Runden	-2 auf AUSDAUER.	2W6
64	Durchbohrter Schädel	Ja	-	Du stirbst sofort.	-
65-66	Durchbohrtes Herz	Ja	-	Dein Herz schlägt zum letzten Mal.	-





KRITISCHE VERLETZUNGEN – ANDERE

W66	VERLETZUNG	TÖDLICH	FRIST	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGS-DAUER
-	Untypischer Schaden	Ja	W6 Tage	Du bleibst bewusstlos, bis du stirbst oder GEHEILT wirst.	-
-	Strapazierter Schaden	Nein	-	Keine.	-

KRITISCHE VERLETZUNGEN – GEISTIGES TRAUMA

W66	TRAUMA	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGS-DAUER
11-16	Zittern	-1 auf alle Würfe auf Geschicklichkeit.	W6
21	Weißes Haar	Keine.	Permanent
22-24	Bekommen	-1 auf alle Würfe auf Verstand.	W6
25-31	Mürrisch	-1 auf alle Würfe auf Empathie.	W6
32-35	Alpträume	Würfel auf MENSCHENKENNTNIS, wenn du einen Tagesabschnitt mit SCHLAFEN verbringst. Misserfolg bedeutet, dass der SCHLAF nicht zählt.	W6
36-41	Nachtaktiv	Du kannst nur bei Tageslicht SCHLAFEN.	2W6
42-43	Verängstigt	Du wirst durch etwas verängstigt, das damit zu tun hat, wie du Gebrochen wurdest. Die SL entscheidet, was. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Verstand für jede Runde, in der du auf NAHER Reichweite zur Ursache deiner Furcht bist.	2W6
44-45	Trunksüchtig	Du musst jeden Tag Wein oder Met trinken, sonst erleidest du 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit.	3W6
46-51	Klaustrophobisch	Für jeden Zug (15 Minuten), den du in beengten Räumen verbringst, erleidest du 1 Punkt Schaden auf Verstand.	2W6
52	Pathologischer Lügner	Du kannst nicht aufhören zu lügen. Über alles. Diese Wirkung sollte durch Rollenspiel ausgespielt werden.	2W6
53-54	Paranoia	Du bist dir sicher, dass jemand hinter dir her ist. Diese Wirkung sollte durch Rollenspiel ausgespielt werden.	2W6



KRITISCHE VERLETZUNGEN – GEISTIGES TRAUMA

W66	TRAUMA	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGS-DAUER
55	Wahnvorstellung	Du bist fest von einer völlig unwahren Sache überzeugt, zum Beispiel, dass ein bestimmtes Volk nicht existiert.	3W6
56	Halluzinationen	Würfle jeden Tagesabschnitt auf MENSCHENKENNTNIS. Wenn der Wurf misslingt, erliegst du einer starken Halluzination. Die SL bestimmt die Details.	3W6
61-62	Veränderte Persönlichkeit	Deine Persönlichkeit wird auf fundamentale Weise geändert. Entscheide gemeinsam mit der SL, was diese Veränderung ist. Die Auswirkung sollte durch Rollenspiel ausgespielt werden.	Permanent
64-65	Katatonisch	Du starrst verständnislos in die Leere und reagierst auf keine äußeren Reize.	W6
66	Herzinfarkt	Dein Herz kommt zum Stillstand und du stirbst vor lauter Angst.	-



DIE VERBOTENEN LANDE

VOLK

BERUF

ATTRIBUTE

Stärke

Progress bar for Strength attribute

Geschicklichkeit

Progress bar for Dexterity attribute

Verstand

Progress bar for Intelligence attribute

Empathie

Progress bar for Empathy attribute

ZUSTÄNDE



Müde



Durstig



Hungrig



Unterkühlt

Kritische Verletzungen:



FERTIGKEITEN

STUFE

Kraft (STÄRKE)

Ausdauer (STÄRKE)

Nahkampf (STÄRKE)

Handwerk (STÄRKE)

Heimlichkeit (GESCHICKL.)

Fingerfertigkeit (GESCHICKL.)

Bewegen (GESCHICKL.)

Fernkampf (GESCHICKL.)

Auskundschaften (VERSTAND)

Wissen (VERSTAND)

Überleben (VERSTAND)

Menschenkenntnis (VERSTAND)

Manipulation (EMPATHIE)

Darbietung (EMPATHIE)

Heilen (EMPATHIE)

Tierkunde (EMPATHIE)

NAME

Stolz:

Dunkles Geheimnis:

Alter:

Reputation:

ERSCHEINUNG

Gesicht:

Körper:

Kleidung:

TALENTE

STUFE

HELM

SCHUTZ



SCHILD

BONUS

RÜSTUNG

SCHUTZ



WAFFEN

BONUS

SCHADEN

REICHWEITE

ANMERKUNG

ERFAHRUNG

WILLENSKRAFT



BEZIEHUNGEN

SC 1:

SC 2:

SC 3:

SC 4:

AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNGS-
BONUS

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Traglast

REITTIER

Name

ST GE



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

VERBRAUCHSGÜTER

Nahrung



Wasser



Pfeile



Fackeln



ANMERKUNGEN

MÜNZEN

SILBER



KUPFER

GOLD

DIE VERBOTENEN LANDE

FESTUNG

NAME

LAGE

BESCHREIBUNG

VERTEIDIGUNGSSTUFE

ANLAGEN

ANZAHL PRODUKTION

MIETLINGE

ANZAHL LOHN

VORRAT

EINHEITEN

EINHEITEN

EINHEITEN

Eisenerz

Fell

Mehl

Eisen

Leder

Getreide

Silber

Tuch

Fleisch

Gold

Wolle

Fisch

Stein

Nahrung

Gemüse

Glas

Brot

Talg

Holz

Wasser

Gewürze



INDEX

A

Abenteurer 14
Ablenkung 134
Abwarten 97
Acker 168
Allgemeine Talente 73
Allgemeine Zauber 122
Alter 31
Angst einflößen 133
Animalische Emotion 129
Anlagen 163, 168
Anlocken 132
Anpassungsfähig 63
Artefaktwürfel 50
Attribute 31
Aufkleber 9
Aufstacheln 138
Aufstehen 93
Aura des Grauens 142
Ausdauer 51
Ausholen 94
Auskundschaften 55
Ausruhen 159
Ausrüstung 36, 50, 182
Ausrüstungswürfel 45
Ausschau halten 151
Ausweichen 93, 99
Axtkämpfer 73

B

Bäcker 173
Bäckerei 169
Barde 26
Bärentatze 128
Bauer 176
Baumeister (Mietling) 166,
176
Baumeister (Talent) 74

Bedrohlich 74
Beidhändig 74
Beißen 93
Belagerung 179
Bergarbeiter 176
Berittener Kämpfer 74
Berserker 75
Beruf 22
Bestienmeister 128
Betäuben 135
Bewegen 54
Bewegung 89
Beziehungen 36
Bibliothek 170
Blenden 133
Blitzschnell 75
Blutband 139
Blutfluch 139
Blutmagie 138
Bogner 75, 176
Bonus 105
Boxen 93
Brunnen 170
Burggraben 170

C

Charakterbogen 9

D

Dämon bannen 123
Dämon binden 138
Darbietung 58
Deckung 107
Die Initiative ändern 85
Die Macht des Geistes 63
Die Spielleiterin 5
Dienstleistungen 183

Drachentöter 75
Drittes Auge 130
Druide 23
Dunkelheit 114, 149
Dunkles Geheimnis 36
Durstig 112

E

Einen Zauber wirken 119
Einfache Gegenstände 52
Eingebung 131
Eisenlied 137
Elf 16
Elfensteine 6
Entflammen 139
Entwaffnen 94
EP 39
Erdbeben 137
Erdkeller 170
Erfahrung 39
Erfolg 42
Erfolgswahrscheinlichkeit 46
Erholung 109
Erscheinung 39
Ertrinken 114
Erweiterte Nahkampfgeln
95

F

Falkenauge 128
Fallgatter 170
Fallschaden 114
Felsbeißer 63
Felsensturm 137
Fernkampf (Fertigkeit) 54
Fernkampf 98
Fernkampfwaffen 104, 192



L

Lager aufschlagen 158
Lähmen 133
Lähmendes Gift 115
Langsame Aktionen 86, 87
Last der Jahre 144
Leben stehlen 143
Leichte Gegenstände 37
Lichtbringer 130

M

Machtstufe 119
Magie 118
Magie bannen 123
Magie binden 124
Magie entdecken 123
Magie verschleiern 124
Magisches Missgeschick 121
Magisches Siegel 122
Manipulation 56
Marktplatz 171
Marschieren 147
Medizin der Natur 125
Mensch 16
Menschenkenntnis 56
Messerkämpfer 78
Mietlinge 163, 175
Mine 172
Missgeschicke bei Seereisen 158
Missgeschicke beim Fischen 155
Missgeschicke beim Jagen 154
Missgeschicke beim Lager aufschlagen 156
Missgeschicke beim Sammeln 152

Missgeschicke beim Vorangehen 150
Mit den Toten sprechen 143
Modifikator 47
Müde 113
Mühle 172
Müller 177
Münzen 36, 37

N

Nachtaktiv 64
Nahkampf 52, 91
Nahkampfwaffen 102, 190
Name 39
Nutztiere 199

O

Ork 20

P

Packesel 78
Parieren 94
Portal 134
Puppenspieler 134

Q

Quartiermeister 78

R

Rabenland 8
Raubbold 79
Reaktionen 92
Reichweite 89, 98
Reisen 145

Reiter 28
Reittiere 148
Reputation 41
Ressourcenwürfel 38
Rituale 120
Rohstoffe 52, 182, 196
Rückzug 95
Rune der Macht 134
Rüstung 106, 107, 191

S

Sammeln 153
Schafstall 172
Schankwirt 177
Scharfe Zunge 79
Scharfrichter 79
Scharfschütze 79
Schatzkammer 172
Scheitern 43
Schenke 173
Schießen 99
Schießstand 173
Schilde 107, 192
Schildkämpfer 80
Schlachten 178
Schlafen 159
Schlafgift 115
Schlag 93
Schlossknacker 80
Schmerzresistent 80
Schmied (Talent) 80
Schmied (Mietling) 177
Schmiede 173
Schneider (Talent) 80
Schneider (Mietling) 177
Schneiderei 173
Schnell wie ein Hirsch 129
Schnelle Aktion 86, 88



Schneller Schütze 81
Schnellziehen 81
Schreibstube 173
Schrein 174
Schurke 29
Schutzwall 174
Schweinestall 174
Schwer zu fassen 64
Schwere Gegenstände 37
Schwertkämpfer 81
Schwierigkeit 48
Sechster Sinn 81
Seele binden 140
Seelenheilung 125
Seelenqual 144
Seemann 82
Seereisen 160
Selten 182
Sicheres Zaubern 120
Silber 37
Sozialer Konflikt 100
Speerkämpfer 82
Spieler 5
Spielkarten 12
Sprache der Tiere 127
Stallungen 174
Standfest 82
Staub aus der Tiefe 133
Steinbruch 174
Steingesang 135
Steinhauer 177
Steinschmied 137
Stich 93
Stimme des Berges 135
Stolz 34, 51
Stoßen 94
Strapazieren 44
Strapazierter Schaden 112
Sturmangriff 83

T
Tagesabschnitte 146
Talente 33, 60
Talente des Bardens, die 68
Talente des Druiden, die 64
Talente des Händlers, die 69
Talente des Jägers, die 67
Talente des Kämpfers, die 65
Talente des Reiters, die 70
Talente des Schurken, die 71
Talente des Zauberers, die
72
Talentstufen 62
Taubenschlag 174
Telepathie 132
Tiere reiten 116
Tiergestalt 129
Tierkunde 58
Tod 110
Todesmagie 141
Todesstoß 109
Tödliches Gift 115
Tote auferstehen lassen 142
Traglast 37
Transportmittel 194
Treten 93

U
Überladen (Traglast) 37
Überladen (Zauber) 120
Überleben 55
Überraschung 84
Übertragung 124
Übungsplatz 175
Unbestechlich 83
Unbezwingbar 64
Unheil 43
Unterkühlt 113

Untote bannen 126
Untypischer Schaden 112
Unüblich 183

V
Verbrauchsgüter 38
Verbreitung 182
Verderben 141
Vergleichende Würfe 49
Verhandlungsposition 101
Verseuchen 142
Verspotten 58
Verteidiger 83
Verwegenes Zaubern 119
Verwittern 137
Visionen der Vergangenheit
131
Volk 14
Volkstalente 63
Vorangehen 149

W
Wache 177
Wachturm 175
Waffe vorbereiten 99
Waffe ziehen 94
Waffen 101
Waffenwerte 102
Wahrer Weg 131
Wanderer 83
Weg der Ebenen 71
Weg der Gestaltwandlung
65
Weg der Heilung 65
Weg der Hellsicht 65
Weg der Klinge 65
Weg der Lügen 69



Weg der Maske 71
Weg der Steine 73
Weg der Vielen Dinge 70
Weg der Zeichen 73
Weg des Bluts 72
Weg des Feindes 66
Weg des Gefährten 70
Weg des Gifts 72
Weg des Goldes 69
Weg des Kriegsschreis 69
Weg des Liedes 68
Weg des Lobgesangs 68
Weg des Meuchlers 72
Weg des Pfeils 66
Weg des Ritters 71
Weg des Schildes 66

Weg des Tieres 67
Weg des Todes 73
Weg des Waldes 67
Weide 175
Weissagung 131
Weitsicht 130
Werkzeuge 196
Wiederbelebung 126
Wilde Tiere zähmen 59
Willenskraftpunkte 46
Winzige Gegenstände 37
Wissen 55
Wolfsmenschen 19
Wunden heilen 126
Wurfarm 83
Würfel 10, 42

Z
Zauber 118
Zauberbücher 122
Zauberer 30
Zauberrang 118
Zeichenmagie 132
Zielen 99
Zimmermann 177
Zonen 87
Zustände 112
Zwei Schritte 97
Zwerg 18