



EINFÜHRUNGS- UND REGELHEFT

Band-Redaktion: Stefan Urabl

Gesamt-Redaktion: Stefan Urabl

Regeln, Charaktere und Probeszenarios:

Stefan Urabl und Dominik "Jocke" Bogedali

Hintergrund: Thomas Römer

Lektorat: Nora Tretau

Satz und Layout: Ralf Berszuck

Illustrationen:

Alan Lathwell (Cover), Fanalanthir (Abenteuerkarten),
Hannah Möllmann (Myranor-Karte), Iris Aleit (Vignetten),
Karin Wittig (Vignetten, Waffenbilder), Kristin Heldrung (Tharku),
Schiraki (Myrmidonin, Minotaurin, Neristu-Magotechniker,
Shingwa-Schurke, Facetten von Myranor), Sebastian Watzlawek (Vignetten),
Stephanie Mithoff (Mholur, Vignetten),
Theresa Königseder-Haller (Sonstige Charaktere),
Vincent Modler (Chrattac, Fahrzeuge)



Printed in EU 2025

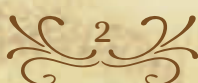


INHALT

Willkommen bei Myranor	3	Das Imperium	30
Was ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel?	3	Ein Kontinent mit langer Geschichte	32
Und was ist jetzt Myranor?	7	Ein Kontinent der Monster	33
Die Spielregeln	8	Ein Kontinent der Magie	34
Offenes Rollenspiel,		Probeszenarien	35
Würfelwürfe und Konflikte	8	Probeszenario #1: Hainuyaneis Flucht	35
Basis-Regeln	9	Probeszenario #2:	
Attributsboni und Übung	9	Orcatos verteidigt sein Revier	36
Vor- und Nachteile	11	Probeszenario #3:	
Aktionen	11	Nobshiwall wird von den Geistern erwählt	38
Heldische Inspiration	12	Probeszenario #4: Mekiodenes Expedition	39
Sichtbarkeit und Licht	12	Probeszenario #5:	
Traglast und Überlastung	13	Fyarks Auftritt und das Attentat	41
Kampf	13	Ausrüstung	45
Schaden und Heilung	15	Münzen	45
Zauberei	17	Waffen	45
Spielleiten	19	Rüstungen	49
Weitere Tipps für die Spielleitung	22	Werkzeuge	50
Myranor – Kontinent der Abenteuer	25	Abenteuerausrüstung	51
Ein großer Kontinent	25	Essen, Getränke und Unterkunft	55
Ein Kontinent vieler Spezies	28	Ausrüstung herstellen	55



Vincent Modler



WILLKOMMEN BEI MYRANOR

Zum Start

Löst die Klammer aus dem Charakterheft, nehmt sie heraus und zerlegt damit das Heft in einzelne Bögen. Schaut euch gerne schon die Charakterbeschreibungen auf den ersten Seiten an, aber wartet noch mit dem Rest der Charakterbögen. Lest dann dieses Heft, erst danach das Abenteuer „Dunkle Wasser“.



Stephanie Hermes

Was ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel?

Was ihr hier in den Händen haltet, ist kein Brettspiel, sondern gehört zu einer ganz eigenen Kategorie von Spielen, die Elemente von Brettspielen, Improvisationstheater, Rätselspielen und Geschichtenerzählen am Lagerfeuer in sich vereint.

Im Kern geht es darum, gemeinsam mit Freunden eine Geschichte zu erfinden, wobei Würfel einen spannenden Zufallsfaktor und die Regeln eine taktische Komponente beisteuern. Habt ihr euch jemals bei einem Film oder Buch gedacht, ihr würdet es ganz anders machen als die Hauptfigur? Das ist eure Gelegenheit!

Aber ihr werdet bald merken, dass Rollenspiele noch viel mehr sind. Sie sind soziale Events, die der Fantasie freien Raum geben und ein Eintauchen in fremde Welten ermöglichen. Manchen haben sie sogar geholfen, ihre sozialen Fähigkeiten zu verbessern und Ängste zu überwinden.

Die große Stärke von Pen-&-Paper-Rollenspielen ist ihre unglaubliche Freiheit. Selbst das umfangreichste Brettspiel hat eine begrenzte Anzahl möglicher Züge und auch beim größten Open-World-Computerspiel stößt man irgendwo an Grenzen – an Dinge, die man einfach nicht tun kann. **Rollenspiele kennen diese Grenzen nicht.** Was auch immer ihr als Gruppe unternehmen wollt, das könnt ihr auch erleben!

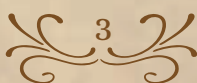
Der Begriff Pen-&-Paper-Rollenspiel, also das Rollenspiel mit Stift und Papier, ist interessanterweise eher im deutschen Sprachraum verbreitet. Im englischsprachigen Raum ist die Bezeichnung Tabletop Role-Playing Game (TTRPG), also Tisch-Rollenspiel, geläufig. Beide Begriffe unterscheiden diese Art von Spielen von anderen Rollenspielen wie LARP (Live Action Role Playing, also tatsächliches Live-Spiel in Verkleidung) und Computer-Rollenspielen.

Wenn folgend verkürzt von Rollenspiel die Rede ist, meinen wir Pen-&-Paper-Rollenspiele.

Das älteste Rollenspiel der Welt ist *Dungeons & Dragons*, mit dem diese Art von Spielen 1974 ihren Anfang nahm und auf dessen neuester Edition die 5e-Rollenspiel-Familie aufbaut, zu der auch *Myranor* gehört. Aber es gibt tausende Rollenspiele, für alle Genres von Fantasy bis Science-Fiction, von Krimi bis Klamauk und von Horror bis Romanze.

Also, wie funktioniert das jetzt?

Eine Rollenspielgruppe besteht üblicherweise aus vier bis sechs Personen. Die **Spielleitung** moderiert das Spiel, übernimmt Beschreibungen und spielt Nebenfiguren und Feinde, sogenannte **Nicht-Spiel-Charaktere** (kurz NSC oder englisch NPC). Sie kennt



die grundlegende Handlung – entweder aus einem vorgefertigten Abenteuer wie in dieser Box oder aber aufgrund ihrer selbst erdachten Ideen. Die eigentliche Geschichte entsteht aber erst im gemeinsamen Spiel.

Die anderen **Spielenden** übernehmen jeweils eine einzelne Hauptfigur der Geschichte, den **Spielcharakter** (kurz SC oder englisch PC). Sie spielen ihre Charaktere – oft aus der ersten Person heraus erzählt – und handeln in der Welt, die die Spielleitung erschafft. Charaktere haben bestimmte Eigenschaften und Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Stärken helfen dabei, besonders schwierige Situationen im Spiel zu meistern, aber auch die Schwächen eines Charakters bieten Gelegenheit für interessante Geschichten.

Ein kurzes Beispiel:

Spielleitung: „Ihr steht vor einer Höhle, die Spuren enden hier. Das Licht der untergehenden Sonne erhellt die Höhle nur einige wenige Meter weit, aber euch steigt ein übelkeitserregender Geruch entgegen.“

Jasmin (als Hainuyanei, die Kundschafterin): „Ich schnappe mir eine Laterne und decke das Licht so weit ab, dass es mich nach Möglichkeit nicht verrät, dann schaue ich einmal etwas tiefer in die Höhle hinein.“

Manuel (als Fyark, der Leonir-Krieger): „Ich ziehe mein Schwert und halte mich bereit, falls Hainu Hilfe braucht.“

Jetzt kommen die Spielregeln und die Würfel ins Spiel. Sie entscheiden, ob Hainuyanei erfolgreich ist. Dieses Mal hat es leider nicht geklappt.

Spielleitung: „Du trittst auf etwas, das mit einem lauten Knacken bricht, und aus der Dunkelheit ertönt ein lautes Brüllen. Du wurdest wohl entdeckt!“

Jasmin: „Ich laufe so schnell ich kann zum Ausgang!“

Manuel: „Als ich das Brüllen höre, mache ich mich kampfbereit! Aber warte mal, wie stabil ist das Gestein oberhalb der Höhle?“

Spielleitung: „Tatsächlich ziemlich brüchig, einige Felsbrocken werden nur von Moos und dünnen Wurzeln gehalten.“

Manuel: „Ich klettere hinauf und versuche die Steine zu lösen. Sobald die Monster hinter ihr herauskommen, lasse ich sie ihnen auf den Kopf fallen.“

Wieder werden die Würfel gerollt. Ob der Plan wohl aufgeht ...?

Hier sieht man den Vorteil gegenüber einem reinen Brettspiel, bei dem nur von Anfang an in den Regeln verankerte Spielzüge möglich sind. Manuel kam eine Idee, die in der Spielwelt schlüssig war, und die Spielleitung ging darauf ein. **Kreativität ist der Schlüssel zum Erfolg und die Möglichkeiten sind unendlich.**

Es ist nur ein Spiel

Pen-&-Paper-Rollenspiele können zeitweise sehr immersiv sein. Wenn man richtig im Fluss ist, den Charakter verkörpert und die Spannung hoch ist, ist das ein mitreißendes Gefühl. Behaltet daher im Hinterkopf: Es ist nur ein Spiel. Wenn die SL oder sogar andere SC gemein zu eurem Charakter sind, weil es zu ihrer Rolle passt, ist das nicht gegen euch als Spielende gerichtet. Wenn eine romantische Szene zwischen einer Figur der SL und dem Charakter eures Freundes oder eurer Freundin ausgespielt wird, ist das kein Grund zur Eifersucht. Wenn euch etwas stört, sprecht es in der Gruppe an, entweder direkt oder nach der aktuellen Sitzung, je nachdem, wie es für euch angenehmer ist. Legt Pausen ein, wenn es nötig ist. Meist ist eine Missstimmung schnell aus der Welt geschafft.

Unterhaltet euch auch vor der ersten Spielsitzung – und bei Bedarf auch später – über persönliche Grenzen. Was wollt ihr auf keinen Fall im Spiel haben, weil ihr euch damit unwohl fühlt? Die Gruppe sollte das auf jeden Fall respektieren.

Und wie gewinnt man jetzt eigentlich?

Das ist tatsächlich etwas schwer zu beantworten. Natürlich ist es das Ziel der Spielenden, das Szenario der Spielleitung zu lösen und die Gefahren zu überwinden. Wenn ihnen das gelingt, haben sie gemeinsam gewonnen.

Aber es ist nicht das Ziel der Spielleitung, gegen die Spielenden zu gewinnen. Die Spielleitung liefert den Spielenden eine interessante und spannende Herausforderung und lässt sich dabei selbst von deren Ideen und Handlungen überraschen. Der Spielspaß für alle ergibt sich am Ende aus der Geschichte, die gemeinsam entsteht.

Kampagnen und Abenteuer

Eine Geschichte, die man mit einem Rollenspiel erlebt, wird meist **Abenteuer** genannt. Ein kleines Abenteuer kann in zwei bis vier Stunden durchgespielt sein, viele sind aber auch deutlich umfangreicher und verlaufen über mehrere Spielsitzungen. Für eine abgeschlossene Geschichte, die in einer einzelnen Spielsitzung durchgespielt wird, ist in der Rollenspielszene auch der Begriff One-Shot verbreitet. Viele Rollenspielgruppen hören aber nicht nach einem Abenteuer auf. Wie bei einer Fernsehserie folgt ein Abenteuer auf das andere und die Charaktere und ihre Welt entwickeln sich dabei stetig weiter. Eine solche Folge von Abenteuern wird **Kampagne** genannt.

Bei vielen Rollenspielgruppen erstrecken sich Kampagnen über 30 oder mehr Spielsitzungen, manchmal sogar über viele Jahre. Das führt zu einer starken Bindung an die Charaktere und vielen tollen Erinnerungen. Viele Rollenspiel-Fans sprechen über ihre Kampagnen wie über andere, fantastische Leben, die sie erlebt haben, und auf eine gewisse Art sind sie das auch.

Abenteuer und Kampagnen können sowohl vorgefertigt im Handel gekauft als auch von der Spielleitung selbst erdacht werden. In beiden Fällen unterstützen sogenannte Hintergrundbände, also Bücher, die weitere Beschreibungen zur Spielwelt liefern. *Myranor* bietet sowohl für Abenteuer als auch für Hintergrundbände eine stetig wachsende Auswahl. In dieser Box findet ihr außerdem mit „Dunkle Wasser“ gleich ein Abenteuer, das euch einige Spielsitzungen beschäftigen sollte.



Iris Aleit

Charakterbau, Charakterentwicklung und Stufenaufstiege

Diese Box enthält sechs spielfertige Charaktere, mit denen ihr sofort losspielen könnt. Das umfangreiche *Myranor-Regelwerk* ermöglicht es euch darüber hinaus, eure ganz eigenen Charaktere zum Leben zu erwecken. Nach dem Ende eines Abenteuers können sich Charaktere weiterentwickeln und neue Fähigkeiten und größere Macht erlangen. In der Starterbox sind dafür für alle Charaktere zusätzliche Varianten der Stufen 2 und 3 enthalten. Ihr erfahrt im Abenteuerheft, wann ihr jeweils auf diese wechseln könnt. Bei einer längeren Kampagne mit den ausführlichen Regeln aus dem *Myranor-Regelwerk* könnt ihr eure Charaktere noch viel weiter ausbauen und dabei – wie beim Charakterbau auch – aus einer Vielzahl an Optionen wählen.

Wie viele sollen mitspielen?

Die meisten Rollenspielrunden bestehen aus fünf bis sechs Personen, einschließlich der SL. Das ist auch die Größe, die wir für den Einstieg empfehlen würden. Es ist möglich, Rollenspiele mit weniger oder mehr Personen zu spielen – die Starterbox umfasst sechs Charaktere – und manche Gruppen sind sogar noch größer oder eben auch kleiner, das hat aber jeweils seine Tücken. Ist die Gruppe kleiner, fehlen möglicherweise wichtige Fähigkeiten in der Gruppe. Achtet darauf, dass diese Bereiche grundsätzlich abgedeckt sind:

- ◀ Heimlichkeit/Schleichen
- ◀ Soziale Fähigkeiten
(wie Überzeugen oder Täuschen)
- ◀ Kampf

Optimalerweise gibt es auch noch jemanden in der Gruppe, der oder die sich auf die Heilung anderer Charaktere versteht. Wenn ihr diese Bereiche abdeckt, genügt es meist, Kampfbegegnungen etwas abzuschwächen. Ein Vorschlag ist es, bei nur drei SC die Trefferpunkte (siehe Abschnitt **Die Spielregeln**) der SC um

20 Prozent zu erhöhen und die der Gegner in allen in Abenteuern beschriebenen Begegnungen, die nicht explizit die Größe der Gruppe mit einbeziehen, um 20 Prozent zu senken.

Je weniger Charaktere in der Gruppe sind, desto schwieriger wird es, alle Bereiche abzudecken. Hier muss die SL die Abenteuer anpassen. Wenn niemand in der Gruppe brauchbare soziale Fähigkeiten hat, sollten die Abenteuer eher in der Wildnis und in alten Ruinen spielen als bei Hofe. Hat die Gruppe keine zähnen Kämpfenden, sollte die Jagd auf große Monster zugunsten subtilerer Abenteuer wie Ermittlungen und Verschwörungen zurückgesteckt werden. Der Extremfall hier ist das Spiel mit einer SL und einem SC. Hier muss man die Abenteuer zwangsläufig völlig auf diesen Charakter zuschneiden.

Bei Gruppen mit mehr als fünf SC treten andere Herausforderungen auf. Zum einen ist die Gruppe schlichtweg mächtiger. Das heißt, auch die Herausforderungen müssen größer sein. Wähle vor allem im Kampf Gegner mit höherem Herausforderungsgrad oder schlichtweg mehr Gegner. Wenn ihr alle sechs Charaktere der Starterbox verwendet, empfiehlt es sich, bei Gegnern in allen in Abenteuern beschriebenen Begegnungen, die nicht explizit die Größe der Gruppe einbeziehen, die Trefferpunkte um 20 Prozent zu erhöhen.

Vor allem aber bedeutet das Spiel mit vielen SC längere Wartezeiten für einzelne Spielende, um an die Reihe zu kommen, und höhere Anforderungen an Sprech- und Spieldisziplin der Gruppe und Koordinationsfähigkeiten und Aufmerksamkeit der SL. Wer schon einmal in großen Meetings gesessen hat, kennt diese Probleme vermutlich. Erfahrungsgemäß haben gerade neue Spielende durch die starke anfängliche Begeisterung ein Problem damit, länger ruhig abzuwarten, bis sie glänzen können. Ausnahmen gibt es aber natürlich.

Anschluss an die Community, Hilfe aus der Community

Rollenspiele sind verbreiteter, als man vielleicht meinen möchte, und haben eine sehr aktive Community. Im Internet, auf Conventions und in Vereinen kann man Gleichgesinnte treffen. Dezidierte Hobby-Läden werden zwar leider durch den Druck des Online-Handels immer seltener, aber wenn ihr das Glück habt, noch einen in eurem Ort zu haben, schaut dort mal

vorbei, lasst euch beraten und lernt andere Rollenspiel-Fans kennen.

Recherchiert doch auch mal, ob es in eurer Umgebung einen Rollenspiel-Verein gibt. Ihr braucht die Community nicht, um das Spiel zu spielen, aber Vereine und auch Online-Plattformen sind eine gute Anlaufstelle, wenn ihr Hilfe braucht oder Mitspielende sucht. Eine gute erste Anlaufstelle ist natürlich auch die Webseite (uhrwerk-verlag.de/myranor) und der Discord-Server des Uhrwerk-Verlags.

Es finden sich auch Unmengen an Rollenspielrunden zum Zusehen auf YouTube, sogenannte Let's Plays oder Actual Plays, ebenso wie Erklärvideos für Neueinsteigende. Zum Beispiel beim Kanal Orkenspalter-TV von Mháire Stritter und Nico Mendrek, die auch das Abenteuer in dieser Box geschrieben haben. Aber ein Tipp: Die meisten, die Rollenspielrunden vor laufender Kamera spielen, spielen schon ziemlich lange. Also macht euch selbst in euren Runden nicht zu viel Druck, indem ihr eure schauspielerischen Leistungen an Let's Plays messt. Es geht darum, dass ihr Spaß habt und nichts anderes.

Rollenspiel ist vielfältig

Es lohnt sich zwar, sich Tipps von anderen Spielenden und Spielleitungen zu holen – sei es im Internet oder vor Ort –, aber was für deren Gruppe funktioniert, muss nicht zwangsläufig für eure Gruppe funktionieren. Wo manche das Geschichtenerzählen über alles stellen, ist es bei anderen die taktische Herausforderung, die Entdeckung einer Welt oder eine der vielen anderen Stärken von Rollenspielen.

Manche bevorzugen es, wenn die Spielleitung vor allem eine spannende Geschichte mit starkem Handlungsbogen erschafft, andere schätzen möglichst viel Freiheit und Überraschung und sehen die Aufgabe der Spielleitung vor allem im Bereiten der Bühne und der Moderation.

Also sei nicht enttäuscht, wenn ein Tipp für dich einfach nicht funktionieren will, und mach dir vor allem nicht zu viel Druck, damit er das tut. Vielleicht ist dein Geschmack oder der deiner Freunde einfach ein anderer. Findet gemeinsam heraus, was euch am Rollenspiel am meisten Spaß macht.

Nicht selten gibt es auch innerhalb einer Gruppe unterschiedliche Prioritäten. Versucht dann am besten, einen guten Kompromiss zu finden.



Also zum Abschluss:

KEINE PANIK! (Zitat Douglas Adams, 1979)

Es ist nur ein Spiel. Alles was zählt, ist, dass ihr Spaß habt. Ihr müsst kein anderes Publikum begeistern

als euch selbst und keine Schauspielpreise gewinnen. Und wenn ihr mal eine Regel falsch verstanden habt oder sogar bewusst als Gruppenentscheid ändert, wird niemand euch deswegen bestrafen.

Und was ist jetzt Myranor?

Jetzt wo ihr wisst, was ein Rollenspiel ist, wird es Zeit, dass ihr das konkrete Rollenspiel in dieser Box kennenlernt.

Myranor ist ein heroisches Fantasy-Rollenspiel in dem ihr als den gleichnamigen Kontinent erforschen, Heldentaten vollbringen und seine Bewohner und die ganze Welt vor finsternen Mächten retten könnt.

Myranor gibt es tatsächlich schon ziemlich lange. Seit dem Jahr 2000 existiert es als eigenständiges Spiel. Und schon davor wurde es im Hintergrund des Rollenspiels *Das Schwarze Auge* erwähnt. Inzwischen umfasst *Myranor* ein umfangreich beschriebenes Fantasy-Setting, das eine antik wirkende Welt mit Sword-&-Sorcery-Gefühl mit High Fantasy um mächtige Magie und arkanen Technik vereint. Die aktuelle Version von *Myranor* verwendet eine Variante des 5e-Regelsystems, um euch das Spielen in diesem Setting zu ermöglichen.

Der Kontinent Myranor ist riesig, so groß wie Nord- und Südamerika zusammen, und erstreckt sich von Pol zu Pol. Er liegt auf der Welt *Dere*. Im Osten, jenseits des Ozeans, befindet sich *Aventurien*, die Hauptregion des Rollenspiels *Das Schwarze Auge*.

Menschen sind die häufigste Spezies, aber *Myranor* wird von insgesamt mehr als 30 verschiedenen Spezies besiedelt. Neben den Menschen nennen vor allem verschiedene katzengehaltige Spezies *Myranor* ihre Heimat, aber auch die vierarmigen *Neristu* und die chameleonartigen *Shingwa* leben auf dem Kontinent. Kultur und Architektur ähneln verschiedenen Kulturen der irdischen Antike, aber *Myranor* kennt auch in einigen Bereichen hochentwickelte magische Technologie.

Der Großteil der Nordhälfte von *Myranor* wird immer noch vom Imperium beherrscht, das einst fast den ganzen Kontinent umfasste. Das Imperium wird



Vincent Modler

von den Optimaten regiert, maskentragenden, (fast) menschlichen Zauberwirkenden, die sich als weit über dem gewöhnlichen Volk stehend sehen. Die Besiedlung konzentriert sich auf gewaltige Metropolen. Im Norden liegen die Lande der *Hjaldinger*, mutige Seefahrer und wilde Barbaren, geführt von Runenzauberern.

Das zentrale Meer der schwimmenden Inseln kennt untermeerische Spezies, sowohl solche, die körperlich an dieses Leben angepasst sind, wie die fischartigen *Risso*, aber auch die menschlichen *Nequaner* in ihren Kuppelstätten. Der Süden ist von ausgedehnten Dschungeln, der großen Wüste *Nakramar* und verschiedenen Insel-Archipelen geprägt und ebenfalls von vielen verschiedenen Völkern besiedelt.

Mehr zum Kontinent *Myranor* erfahrt ihr im Kapitel ***Myranor – Kontinent der Abenteuer*** weiter hinten in diesem Heft. Diese Box liefert euch vor allem einen Einstieg in die Welt und das Regelsystem. Große Abenteuer liegen vor euch! Wenn ihr danach noch Lust auf mehr habt, besorgt euch doch das vollständige *Myranor-Regelwerk* und die Setting-Beschreibung *Unter dem Sternennpfeiler*. Und schaut auf uhrwerk-verlag.de/myranor für Erklärvideos, Let's Plays und Informationen zu weiteren *Myranor*-Produkten wie Hintergrundbänden und Abenteuern vorbei!



DIE SPIELREGELN

Offenes Rollenspiel, Würfelwürfe und Konflikte

Der Standard-Modus bei Rollenspielen ist das **offene Rollenspiel**. Dabei spielt ihr ganz frei eure Charaktere, führt Diskussionen zwischen ihnen und mit der Spielleitung und beschreibt, was ihr tut. Keine Spielregel steht euch hier im Weg, nur eure Vorstellung von euren Charakteren und der Spielwelt bestimmt den Rahmen, indem ihr euch bewegt. Die meisten Rollenspieler verfallen hier in die erste Person (Also „Ich schaue mir das mal genauer an!“ oder „Willst du dich mir wirklich in den Weg stellen!?“), anstatt *über* ihren Charakter zu erzählen. Spielt so, wie es euch am liebsten ist, aber probiert diese Darstellung aus der Charakterperspektive zumindest einmal aus. Erfahrungsgemäß verstärkt sich so die Verbindung mit der Spielfigur und das Eintauchen in die Welt.

Wenn ihr etwas tun wollt, bei dem unsicher ist, ob es gelingt oder nicht, kommen die **Würfel und die Spielwerte der Charaktere** ins Spiel. Die Entscheidung darüber, wann das geschieht, liegt bei der Spielleitung.

Das Ergebnis dieses Würfelwurfs entscheidet über die Ereignisse in der Spielwelt. Beachtet es, wenn ihr wieder ins offene Rollenspiel zurückkehrt.

Myranor und die meisten anderen Rollenspiele kennen noch einen weiteren Spielmodus: den **taktischen Konflikt**.

Wenn es richtig heiß her geht – meistens, wenn es zu einem Kampf kommt –, wechselt die Perspektive von der freien Erzählung in einen rundenbasierten Modus mit klaren Handlungsoptionen, der näher am klassischen Brettspiel ist. Das sorgt dafür, dass auch in hektischen Situationen alle zum Zug kommen, und macht die Auflösung des Konflikts spannender, als wenn er nur mit einem einzelnen Würfelwurf oder erzählerisch abgehandelt wird.

Viele Gruppen verwenden für diese Konflikte auch Aufsteller, Marker oder Miniaturen und eine Karte zur Visualisierung. Für die Szenarien der Starterkampagne findest du diese Hilfsmittel direkt in dieser Box.

Wenn der Konflikt auf die eine oder andere Weise zu einem Ende gekommen ist, wechselt ihr wieder in den normalen offenen Erzählmodus.

Die Spielcharaktere

Im *Myranor-Regelwerk* findet ihr Regeln, um eure ganz individuellen SC zu erschaffen, aber für diese Starterbox haben wir euch fertige Einstiegs-Charaktere zusammengestellt.

Schaut euch zuerst einmal nur die Bilder und die Hintergrundbeschreibungen an. Lest euch die Hintergrundgeschichten aller Charaktere durch oder lest sie laut vor. Wenn das Spiel nach dieser Einführung richtig losgeht, werden alle am Tisch, außer der Spielleitung, einen der Charaktere übernehmen. Ihr müsst euch jetzt noch nicht fix entscheiden, aber vielleicht sprechen euch ja schon bestimmte Charaktere besonders an.



Iris Ableit

Basis-Regeln

Der wichtigste Würfel im Spiel ist der W20 – so wird unter Rollenspielenden der 20-seitige Würfel genannt. Wann immer eine kritische Situation im Spiel zu lösen ist, wird ein einzelner W20 gewürfelt, Modifikationen addiert und das Ergebnis mit einem Schwierigkeitsgrad (SG) verglichen. Wenn das Würfelergebnis den geforderten Schwierigkeitsgrad erreicht oder überschreitet, ist der Wurf gelungen.

Dabei kennt *Myranor* drei Arten von Würfeln:

- ◀ **Attributswürfe** umfassen das aktive Handeln von Charakteren abseits von Angriffen, zum Beispiel Klettern, Schleichen, Spurenlesen oder das Überzeugen anderer. Die Schwierigkeit wird von der Spielleitung je nach Situation vorgegeben.
- ◀ **Rettungswürfe** werden gewürfelt, um (meist überraschende) externe Effekte zu vermeiden, wie das Ausweichen vor einem Feuerball, dem Entgehen einer Falle oder dem Widerstand gegen Gift, Angst oder Beherrschungszauberei. Die Schwierigkeit ergibt sich aus der Quelle der Bedrohung.

◀ **Angriffe** werden im Nah- und Fernkampf ausgeführt, um einen Gegner zu treffen und zu verletzen. Die Schwierigkeit entspricht der Rüstungsklasse des Ziels.

Typische Schwierigkeiten von Attributswürfen

Sehr einfach	5
Einfach	10
Mittel	15
Schwer	20
Sehr schwer	25
Fast unmöglich	30

Kreaturen

Ihr werdet bei den Regelbeschreibungen immer wieder auf den Begriff *Kreaturen* stoßen. Kreaturen sind alle lebenden, untoten und übernatürlichen Wesen – also SC, NSC und alle Monster und Tiere – und der Begriff hebt sie von leblosen Objekten ab.

Attributsboni und Übung

Modifikatoren auf Würfe stammen bei *Myranor* in erster Linie aus zwei Quellen: dem Modifikator deines Attributs und dem Übungsbonus.

Attribute

Alle SC, NSC und alle anderen Kreaturen, wie Tiere und Monster, besitzen bei *Myranor* die folgenden sechs Attribute:

- ◀ **Stärke (STÄ)**: Muskelkraft
- ◀ **Konstitution (KON)**: Zähigkeit und Ausdauer
- ◀ **Geschicklichkeit (GES)**: Beweglichkeit, Fingerfertigkeit und Reaktion
- ◀ **Intelligenz (INT)**: Bildung und logisches Denken
- ◀ **Weisheit (WEI)**: Intuition, Empathie und Sinneschärfe
- ◀ **Charisma (CHA)**: Ausstrahlung und Überzeugungskraft

Die Attribute von SC haben einen Wert zwischen 8 und 20. Wird der Attributsname ausgeschrieben, bezeichnet das den vollen Attributswert, wird nur die Abkürzung genannt, so ist der folgend erklärte Attributs-Modifikator gemeint.

Attributs-Modifikatoren

Aus jedem Attribut wird ein Modifikator ermittelt. Im laufenden Spiel wird üblicherweise nur der Modifikator verwendet (bezeichnet im Text mit STÄ, KON, GES, INT, WEI, CHA). Bei den Charakteren in der Starterbox wurden die Modifikatoren schon für euch ermittelt. Ihr findet sie zusätzlich zu den Attributswerten direkt auf dem Charakterbogen. Bei NSC und Monstern werden nur die Modifikatoren angegeben.



Attribut	Modifikator	Attribut	Modifikator
4, 5	-3	12, 13	+1
6, 7	-2	14, 15	+2
8, 9	-1	16, 17	+3
10, 11	+0	18, 19	+4

Wann immer ein Attributs- oder Rettungswurf gewürfelt wird, wird der passende Attributs-Modifikator addiert. So würde zum Widerstehen einer Vergiftung ein KON-Rettungswurf und zum Vorbeischieben an einer Wache ein GES-Attributswurf verwendet werden.

Auf Angriffe mit Nahkampfwaffen und waffenlose Angriffe wird in der Regel STÄ addiert, auf Angriffe mit Fernkampfwaffen GES. Manche Waffen verfügen zusätzlich über Eigenschaften, die eine besondere Verwendung erlauben. Die Eigenschaft *Finesse* erlaubt, Waffen wahlweise auch mit GES zu führen. Die Eigenschaft *Wurfwaffen* erlaubt, Nahkampfwaffen zu werfen – und dabei dennoch das Attribut zu verwenden, das auch sonst im Nahkampf verwendet wird. Mehr dazu findet ihr im Abschnitt **Kampf**.

Übung

Ein Charakter kann aus verschiedenen Quellen **Übung** im Umgang mit Fertigkeiten, Rettungswürfen oder bestimmten Waffen oder Ausrüstung erhalten.

- ◀ Wenn das der Fall ist, kann der **Übungsbonus** auf einen passenden Wurf addiert werden. Bei SC hat dieser auf den Stufen 1 bis 4 einen Wert von +2, er steigt mit höherer Stufe. Auch NSC oder Monster können höhere Übungsboni besitzen.
- ◀ Wenn eine *Fertigkeit* wie Athletik, Heimlichkeit oder Überzeugen – und damit der Übungsbonus – bei einem Attributswurf angewendet werden kann, ist dies üblicherweise in der Form „GES (Heimlichkeit)“ angegeben oder wird von der Spielleitung entschieden.
- ◀ Auf dem Charakterbogen wird eine geübte Fertigkeit mit einem X bei der Fertigkeit markiert. Bei jeder Fertigkeit wird der aufsummierte Wert aus dem Bonus des üblichsten Attributs und dem Übungsbonus (wenn vorhanden) angegeben.
- ◀ Übung im Umgang mit *Rettungswürfen* wird, wenn vorhanden, ebenfalls auf dem Charakterbogen mit einem X markiert. Auch hier wird der aufsummierte Wert aus dem Attributbonus und dem Übungsbonus (wenn vorhanden) angegeben.
- ◀ Übung mit *Waffen* erlaubt es, den Übungsbonus auf den Angriffswurf zu addieren. Bei den Charakteren der Starterbox und Wertekästen in vorgefertigten Abenteuern sind diese Boni bereits eingerechnet.

◀ Übung im Umgang mit *Ausrüstung* erlaubt es, den Übungsbonus auf Attributswürfe zu addieren, bei denen das Werkzeug hilfreich sein kann. Wenn sowohl eine Fertigkeit als auch ein Werkzeug verwendet werden kann, wird der Übungsbonus nur einmal addiert – aber du bist beim Wurf im Vorteil, wenn dein Charakter in beiden Fällen geübt ist.

Fertigkeiten und beispielhafte Anwendungen

Stärke

Athletik Kraftakte, Laufen, Klettern, Schwimmen

Geschicklichkeit

Akrobatik Balancieren, Kunststücke, Gleichgewicht halten

Fingerfertigkeit Taschendiebstahl, Schlösser knacken, Fallen entschärfen

Heimlichkeit Schleichen, Verstecken

Intelligenz

Arkane Kunde Wissen über magische Phänomene

Geschichte Wissen über historische Ereignisse, Reiche und Personen

Nachforschungen Suche nach und Interpretation von Hinweisen

Naturkunde Wissen über Tiere, Pflanzen und Wetter

Religion Wissen über Götter und Kulte

Weisheit

Heilkunde Verletzungen und Krankheiten behandeln

Mit Tieren umgehen Tiere beruhigen oder ihre Absicht erkennen

Motiv erkennen Wahre Absichten und Lügen durchschauen

Überlebenskunst Jagen, Unterschlupf finden, Fährtsuchen

Wahrnehmung Sinnesschärfe, Bemerken von Verborgennem

Charisma

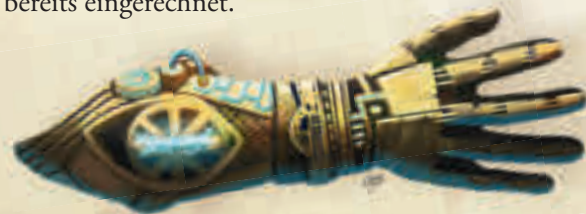
Auftreten Ein Publikum begeistern

Einschüchtern Jemanden durch Drohungen beeinflussen

Täuschen Lügen und Betrügen

Überzeugen Argumentieren und soziale Verbindungen

Das Attribut *Konstitution* hat keine zugeordneten Fertigkeiten, spielt aber dafür in anderen Bereichen eine wichtige Rolle, vor allem bei der Berechnung der *Trefferpunkte*. In der Starterbox sind diese wie üblich bereits eingerechnet.



Iris Ableit

Vergleichende Würfe und passive Werte

Wenn zwei Figuren gegeneinander arbeiten, würfeln beide Seiten einen passenden Wurf und die Figur mit dem höheren Würfelergebnis gewinnt diesen Wettstreit. Bei einem Unentschieden bleibt der Zustand, der vor dem vergleichenden Wurf galt, erhalten.

Optional kann für eine Seite – meist die Gegenseite – ein fester *passiver Wert* von 10 + Modifikatoren

verwendet werden, um den Wurf zu beschleunigen. Besonders häufig gilt das für Wahrnehmung – also ein SC würfelt GES (Heimlichkeit) gegen die passive Wahrnehmung des NSC, um an ihr vorbeizuschleichen – und Heimlichkeit – ein SC versucht, einen anschleichenden Gegner mit einem Wurf auf WEI (Wahrnehmung) gegen die passive Heimlichkeit zu bemerken. Wichtige passive Werte werden bei NSC und Monstern daher immer direkt im Wertekasten angegeben.

Vor- und Nachteile

Wenn die Umstände für einen Wurf günstig sind – jemand reicht deinem Charakter zum Beispiel beim Klettern eine helfende Hand oder der Gegner hat eure Gruppe vor einem Angriff nicht bemerkt –, kannst du bei einem Attributs-, Rettungs- oder Angriffswurf im *Vorteil* sein. Bei ungünstigen Umständen – ein heftiger Sturm während einer Kletterpartie oder ein Angriff gegen einen am Boden liegenden Charakter –, kannst du im *Nachteil* sein.

Bist du im Vorteil, würfelst du einen zweiten W20 bei einem Wurf und verwendest das höhere Ergebnis. Bist du im Nachteil, würfelst du ebenfalls einen zwei-

ten W20, verwendest aber das niedrigere Ergebnis der beiden Würfe.

Mehrere Vorteile oder Nachteile addieren sich nicht auf, der Wurf wird entweder mit Vorteil oder mit Nachteil gewürfelt. Wenn sowohl vorteilhafte als auch nachteilige Effekte wirken, heben sich diese auf und der Wurf wird regulär mit einem W20 gewürfelt.

*Wenn ihr neu im Rollenspiel oder euch noch unsicher über diese Regeln seid, spielt jetzt **Probeszenario #1: Hainuyaneis Flucht** auf Seite 35.*

Aktionen

Wann immer du aktiv etwas anderes mit deinem Charakter tun möchtest, als dich zu bewegen oder zu kommunizieren, führst du üblicherweise eine Aktion aus. Du kannst immer nur eine Aktion gleichzeitig

ausführen. Einige Aktionen sind vor allem für den Kampf relevant und werden deshalb im entsprechenden Abschnitt beschrieben.

Aktion	Erklärung
Beeinflussen	Du führst einen CHA (Auftreten, Einschüchtern, Täuschen oder Überzeugen) - oder WEI (Mit Tieren umgehen)-Wurf aus, um die Einstellung eines Zieles zu verändern.
Benutzen	Du verwendest ein nichtmagisches Objekt.
Helfen	Eine andere Kreatur ist dank Unterstützung bei einem Attributswurf im Vorteil. Mehr zum Helfen in Kampfsituationen findest du im Abschnitt Kampf .
Magie	Du wirkst einen Zauberspruch oder nutzt eine magische Fähigkeit oder einen magischen Gegenstand deines Charakters.
Suchen	Du führst einen WEI (Heilkunde, Motiv erkennen, Überlebenskunst oder Wahrnehmung)-Wurf aus.
Untersuchen	Du führst eine INT (Arkane Kunde, Geschichte, Nachforschen, Natur oder Religion)-Wurf aus.
Verstecken	Du führst einen GES (Heimlichkeit)-Wurf aus.
Vorbereiten	Du definierst eine Handlung und einen Auslöser, bei dem dein Charakter die entsprechende Handlung durchführt.

Bonusaktionen

Bonusaktionen sind besondere Zauber oder Fähigkeiten, die als solche deklariert sind und die du im selben Zug wie eine Aktion ausführen kannst. Mehr dazu findest du im Abschnitt *Kampf*.

Reaktionen

Reaktionen können als Folge einer Handlung oder eines Effekts ausgeführt werden, der jeweils bei der Reaktion beschrieben ist. Du kannst deinen Charakter einen Gelegenheitsangriff durchführen lassen und weitere mögliche Reaktionen durch Zauber oder Fähigkeiten erhalten. Mehr dazu findest du im Abschnitt *Kampf*.

Heldische Inspiration

Die Spielleitung oder eine situationsabhängige Regel kann an Spielende *Heldische Inspiration* verleihen. Die Spielleitung vergibt sie üblicherweise für heldenhafte Taten, gutes Charakterspiel oder dafür, das Spiel für alle unterhaltsamer zu machen. *Heldische Inspiration* kann verbraucht werden, um einen Würfel sofort nach dem Würfeln erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das zweite Ergebnis verwenden.

Du kannst *Heldische Inspiration* nur einmal besitzen. Wenn du *Heldische Inspiration* noch einmal erhalten würdest, verfällt diese, aber du kannst sie an andere Spielende weitergeben, die sie noch nicht besitzen.



Schiraki

Sichtbarkeit und Licht

Ein Gebiet kann hell und gut sichtbar oder *leicht* oder *stark verschleiert* sein. Bei leicht verschleierter Sicht – beispielsweise bei schwachem Licht oder dunstigem Nebel – sind WEI (Wahrnehmung)-Würfe, die die Sicht betreffen, im Nachteil. Bei stark verschleierter Sicht – bei Dunkelheit oder dichtem Nebel – gelten alle Kreaturen als *blind*, wenn sie keine Fähigkeiten haben, um diese Einschränkung zu überwinden. Blinden Kreaturen misslingen automatisch alle Attributswürfe, die Sicht erfordern, sie sind bei ihren

Angriffswürfen im Nachteil und alle Angriffswürfe gegen sie sind im Vorteil – wodurch sich Vorteil und Nachteil aufheben, wenn alle beteiligten Kreaturen von Dunkelheit betroffen sind.

Eine Fackel oder ähnliche Lichtquelle sorgt innerhalb von 6 Metern für helles und innerhalb von weiteren 6 Metern für schwaches Licht. Charaktere und Monster mit Dunkelsicht behandeln innerhalb ihrer angegebenen Reichweite schwaches Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie schwaches Licht.

Traglast und Überlastung

Dein Charakter kann bis zu Stärke x 7,5 Kilogramm tragen und bis zu Stärke x 15 Kilogramm kurzfristig stemmen oder ziehen. Wenn Charaktere ein höheres Gewicht tragen, stemmen oder ziehen müssen, kann ihre Bewegungsrate nicht höher als 1,5 Meter sein.

Wer kann denn so viel tragen?

Die maximale Traglast ist im 5e-Regelsystem bewusst höher angesetzt, als es realistisch wäre. Sie soll nur einen ungefähren Rahmen bieten und nicht dem heroischen Spiel im Weg stehen. Das vollständige *Myranor-Regelwerk* enthält auch Optionalregeln für realistischere Traglast.

Kampf

Wenn es zum Kampf kommt, wechselt das Spiel von der freien Erzählung zu einer festen Abfolge von *Runden*, die jeweils sechs Sekunden in der Spielwelt andauern. Alle am Kampf beteiligten Figuren – also SC, NSC und Monster – haben in jeder Runde einen *Zug*. Die Reihenfolge der Züge ergibt sich aus der **Initiative**, die zu Beginn des Kampfes für jede beteiligte Figur mit 1W20+GES ausgewürfelt wird. Beteiligte, die von ihren Gegnern noch nicht bemerkt wurden, sind im Vorteil. Bei einem Gleichstand zwischen SC entscheiden die Spielenden, bei einem Gleichstand zwischen NSC oder zwischen NSC und SC entscheidet die Spielleitung, üblicherweise durch einen vergleichenden Wurf mit dem W20.

In jedem deiner Züge kannst du:

- ◀ deinen Charakter entsprechend der Bewegungsrate weit **bewegen**. Die Bewegung kann auch unterbrochen werden. Das heißt, du kannst deinen Charakter bewegen, einen Angriff durchführen und wieder bewegen lassen, so lange du insgesamt nicht mehr Distanz zurücklegst, als es die Bewegungsrate erlaubt.
- ◀ eine einzelne **Aktion** ausführen. Eine Aktion kann eine der unten beschriebenen besonderen Kampfaktionen sein, eine Handlung, die einen Attributswurf erfordert, oder ein Zauber, der eine Aktion als Zauberdauer benötigt.
- ◀ eine einzelne **Bonusaktion** ausführen. Du kannst die Bonusaktion zu jeder Zeit im Zug ausführen, beliebig vor oder nach deiner Aktion – es sei denn, es ist bei der Bonusaktion anders angegeben.

- ◀ eine einzelne **Reaktion** ausführen. Reaktionen werden üblicherweise nicht im eigenen Zug ausgeführt, sondern als Folge einer gegnerischen Handlung. SC, NSC und Monster haben die Möglichkeit, als Reaktion einen *Gelegenheitsangriff* durchzuführen. Weitere Reaktionen können besondere Zauber oder Fähigkeiten sein.
- ◀ mit anderen Figuren, die deinen Charakter hören und verstehen können, **kommunizieren**. Beachte dabei, dass jede Runde nur sechs Sekunden Zeit in der Spielwelt umfasst.

Kampfaktionen

Du kannst auch im Kampf jede übliche Handlung durchführen, solange sie in einer Aktion umsetzbar ist. Die folgenden Aktionen sind vor allem für den Kampf relevant.



Iris Allet

Aktion	Erklärung
Angriff	Der Charakter attackiert waffenlos oder mit einer Waffe (siehe Abschnitt Angriffe weiter unten).
Ausweichen	Bis zu deinem nächsten Zug sind Angriffe gegen deinen Charakter im Nachteil und alle GES-Rettungswürfe, die du ablegen musst, sind im Vorteil. Du verlierst diese Boni, wenn dein Charakter festgesetzt wird oder die Bewegungsrate auf 0 sinkt.
Helfen	Wähle eine gegnerische Kreatur, die sich nicht weiter als 1,5 Meter von deinem Charakter entfernt befindet. Der nächste Angriff, den eine verbündete Kreatur vor deinem nächsten Zug gegen das Ziel ausführt, ist im Vorteil. Dein Charakter kann alternativ auch eine sterbende Kreatur stabilisieren (siehe Abschnitt Schaden und Heilung: Sterbend).
Rückzug	Die Bewegung deines Charakters provoziert in diesem Zug keine Gelegenheitsangriffe.
Spurt	Für den Rest deines Zuges erhält dein Charakter zusätzliche Bewegung in Höhe der Bewegungsrate.

Kreaturengröße

Jede Kreatur besitzt eine bestimmte Größe, die den Bereich beschreibt, den sie kontrolliert. Die Tabelle zeigt diesen Bereich in Metern und in Kästchen für den Einsatz von Battlemaps an, wobei vom verbreiteten Maß von 1,5 Meter pro Kästchen ausgegangen wird.

Größe	Bereich (m)	Bereich (Kästchen)
Winzig	0,75 x 0,75	1/4
Klein	1,5 x 1,5	1
Mittel	1,5 x 1,5	1
Groß	3 x 3	4 (2 x 2)
Riesig	4,5 x 4,5	9 (3 x 3)
Gigantisch	6 x 6	16 (4 x 4)

Bewegung

Während der Bewegung kann sich dein Charakter durch den Bereich einer verbündeten oder *kampf-unfähigen* Kreatur bewegen oder durch den Bereich einer Kreatur, die zwei oder mehr Größenkategorien kleiner oder größer ist. Du kannst die Bewegung nicht willentlich im Bereich einer anderen Kreatur beenden. Wenn du deinen Zug aus irgendeinem Grund doch im Bereich einer anderen Kreatur beendest, wird dein Charakter umgeworfen – es sei denn, der Charakter ist winzig oder größer als die andere Kreatur.

Manche Umgebungen, wie lockeres Geröll oder dichtes Unterholz, können *schwieriges Gelände* sein. Wenn dein Charakter keine Möglichkeit hat, dem Gelände auszuweichen, zum Beispiel mit einer *Flugbewegungsrate*,

kostet jeder Meter Bewegung in diesem Gelände einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate. Der Bereich einer anderen Kreatur ist immer schwieriges Gelände, außer sie ist winzig oder mit den Charakteren verbündet.

Das *Erklettern* einer vertikalen Wand kostet für jeden Meter Bewegung in diesem Gelände einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate – also zwei Meter, wenn die Wand außerdem schwieriges Gelände ist –, außer dein Charakter hat eine *Kletterbewegungsrate*.

Schwimmend kostet jeder Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate – zwei Meter bei schwierigem Gelände, wie einer starken Strömung –, außer dein Charakter verfügt über eine *Schwimmbewegungsrate*.

Du kannst während der Bewegung verschiedene Bewegungsarten kombinieren, musst aber die bisher zurückgelegte Distanz von der neuen Bewegungsart abziehen.

Rüstungsklasse

Alle Kreaturen und Objekte haben eine Rüstungsklasse, die angibt, wie schwierig es ist, diesem Ziel Schaden zuzufügen. Die Rüstungsklasse ergibt sich aus einer Kombination aus Rüstungswert und GES, wie bei der jeweiligen Rüstung angegeben.

Angriffe

Dein Charakter kann ein Ziel mit einer Waffe in der Hand angreifen.

Würfle dazu einen Wurf mit der *Rüstungsklasse* des Ziels als Schwierigkeitsgrad. Üblicherweise verwenden Nahkampfwaffen STÄ, Fernkampfwaffen GES. Bei Waffen mit der Eigenschaft *Finesse* verwendest du den höheren der beiden Werte. Bei Waffen mit der Eigenschaft *Wurfwaffen* verwendest du dasselbe Attribut, das du auch im Nahkampf verwenden würdest.

Wenn dein Charakter mit einer Waffe geübt ist oder waffenlos angreift, kannst du zusätzlich den Übungsbonus addieren.

Wenn nicht anders angegeben, hat eine Nahkampfwaffe eine Reichweite von 1,5 Metern. Eine Fernkampfwaffe hat zwei Reichweiten. Auf die kürzere Distanz wird der Angriff wie gewohnt durchgeführt, auf die längere Distanz mit einem Nachteil.

Wenn der Wurf gelingt, erleidet das Ziel Schaden in Höhe des angegebenen Waffenschadens + Modifikator des Attributs, das du auch für den Angriff verwendet hast.

Wenn du deinen Charakter waffenlos angreifen lassen willst, ist die Reichweite 1,5 Meter und der Schaden STÄ+1.

Kritische Treffer

Eine sogenannte **natürliche 20** bei einem Angriffswurf – und dabei ist immer das Resultat des Würfelwurfs vor Anrechnung der Modifikatoren gemeint –, verursacht einen *Kritischen Treffer*. Alle Schadenswürfel des Angriffs, sowohl durch die Waffe als auch durch andere Effekte, werden ein weiteres Mal gewürfelt und zum Schaden addiert.

Gelegenheitsangriffe

Wenn eine Kreatur, die dein Charakter sehen kann, die Reichweite dessen Nahkampfangriffe verlässt, indem sie eine eigene Bewegung oder eine Aktion oder Bonusaktion benutzt, kannst du deine Reaktion verwenden, um deinen Charakter einen einzelnen Nahkampfangriff gegen sie durchführen zu lassen. Dieser Angriff findet statt, bevor die Kreatur die Reichweite deines Charakters verlässt. Hat die Kreatur in diesem Zug die Aktion *Rückzug* ausgeführt, kannst du keinen Gelegenheitsangriff gegen sie durchführen.

Deckung

Wird ein Ziel mindestens zur Hälfte von einem Hindernis verdeckt, erhält es +2 auf seine Rüstungsklasse und GES-Rettungswürfe. Ist es zumindest zu 2/3 verdeckt, steigt der Bonus auf +5. Völlig verdeckte Ziele können nicht als Ziel ausgewählt werden. Es zählt nur der jeweils höchste Bonus.

Liegend

Durch bestimmte Effekte kann dein Charakter den Zustand *Liegend* erhalten, üblicherweise, indem du umgeworfen wirst. Wenn dein Charakter liegt, ist nur noch eine krabbelnde Fortbewegung möglich, wobei jeder Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate verbraucht. Du kannst die halbe Bewe-

gungsrate (abgerundet) nutzen, um deinen Charakter aufstehen zu lassen und den Zustand zu beenden, sofern die Bewegungsrate nicht 0 ist. Solange dein Charakter *liegt*, würfelst du deine Angriffe mit Nachteil. Angriffe auf deinen Charakter sind im Vorteil, wenn der Angriff innerhalb von 1,5 Metern erfolgt, ansonsten im Nachteil. Du kannst den Zustand während deines Zuges jederzeit freiwillig herbeiführen, solange deine Bewegungsrate nicht 0 ist.

Waffeneigenschaften

Einige Waffen weisen spezielle Eigenschaften auf:

Finesse. Du kannst wählen, ob du STÄ oder GES für den Angriffs- und Schadenswurf benutzt. Du musst aber für beide Würfe denselben Modifikator verwenden.

Leicht. Wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion mit einer leichten Waffe durchgeführt hast, kannst du als Bonusaktion später im selben Zug einen weiteren Angriff mit einer anderen leichten Waffe durchführen. Für diesen Zusatzangriff kannst du deinen Attributs-Modifikator nicht auf den Schaden addieren, außer er ist negativ.

Schwer. Du bist bei Angriffen mit dieser Waffe im Nachteil, wenn die Stärke (bei Nahkampfwaffen) oder die Geschicklichkeit (bei Fernkampfwaffen) deines Charakters nicht mindestens 13 beträgt.

Vielseitig (Wx). Diese Waffen können mit einer oder zwei Händen geführt werden. Der zweite Schadenswert in Klammern gilt, wenn die Waffe mit zwei Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

*Wenn ihr neu im Rollenspiel oder euch noch unsicher über diese Regeln seid, spielt jetzt **Probeszenario #2: Orcatos verteidigt sein Revier** auf Seite 36.*

Schaden und Heilung

Schaden können die Charaktere aus verschiedenen Quellen erhalten, meist durch einen Angriff oder infolge eines misslungenen Rettungswurfes. Jeder Angriff hat eine bestimmte Schadensart, wie beispielsweise Stich- oder Feuerschaden. Einige Ziele sind gegen bestimmte Schadensarten *resistent*, erleiden in dem Fall also nur halben Schaden (abgerundet). Andere Wesen sind sogar *immun* und erleiden gar keinen Schaden.

Wieder andere hingegen sind *anfällig* für bestimmte Schadensarten – sie erleiden dann doppelten Schaden.

Etwaige Resistenzen, Immunitäten oder Anfälligkeiten sind jeweils immer direkt beim Charakter oder in den Wertekästen vermerkt.



Karin Wittig

Trefferpunkte

Kreaturen und Objekte besitzen eine Anzahl Trefferpunkte, die bei Objekten die Haltbarkeit und den allgemeinen Zustand anzeigt und bei Kreaturen Gesundheit, Ausdauer, Kampfgeist und Überlebenswillen darstellt. Schaden reduziert die Trefferpunkte des Ziels. Sinken die TP auf 0, wird ein Objekt zerstört, eine gegnerische Kreatur stirbt und ein SC wird *bewusstlos* und gilt als *sterbend*.

Wenn ein SC ein Ziel auf 0 TP bringt und die verwendete Waffe es nach Entscheidung der SL zulässt, kann der SC auch entscheiden, das Ziel nur zu bewusstlos zu schlagen. Wenn eine Regel verlangt, dass du Schaden halbiert, runde immer ab.

Die TP können nicht unter 0 sinken. Wenn der Schaden gegen einen SC ausreicht, um ihn auf 0 TP zu bringen und der restliche Schaden das Trefferpunktemaximum des SC übersteigt, stirbt er sofort.

Temporäre Trefferpunkte

Verschiedene Effekte können temporäre Trefferpunkte verleihen. Temporäre Trefferpunkte wirken als Schutzschild, der eure Charaktere und andere Kreaturen vor Schaden bewahrt.

Temporäre Trefferpunkte

- ◀ werden immer zuerst verbraucht, wenn der Charakter Schaden erleidet.
- ◀ bleiben erhalten, bis sie verbraucht sind oder der entsprechende Charakter eine lange Rast beendet.
- ◀ addieren sich nicht auf. Wenn dein Charakter temporäre Trefferpunkte erhält und bereits welche besitzt, gilt der höhere Wert.
- ◀ können nicht durch Heilung wiederhergestellt werden.

Festgesetzt

Wenn du durch irgendeinen Effekt *festgesetzt* wirst, gelten die folgenden Regelungen:

- ◀ Deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden.
- ◀ Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil und deine Angriffswürfe sind im Nachteil.
- ◀ Du bist bei GES-Rettungswürfen im Nachteil.

Kampfunfähig

Wenn du durch irgendeinen Effekt *kampfunfähig* wirst, gelten die folgenden Regelungen:

- ◀ Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen durchführen.
- ◀ Du kannst keine *Konzentration* halten.
- ◀ Du kannst nicht sprechen.
- ◀ Du bist beim Auswürfeln von Initiative im Nachteil.

Bewusstlos

Wenn du *bewusstlos* bist, gelten die folgenden Regelungen:

- ◀ Du hast die Zustände *Liegend* und *Kampfunfähig*.
- ◀ Du nimmst deine Umgebung nicht wahr.
- ◀ Deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden.
- ◀ Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil.
- ◀ Alle GES- und STÄ-Rettungswürfe deines Charakters misslingen automatisch.
- ◀ Jeder Angriffswurf, der dich trifft, ist ein *Kritischer Treffer*, sofern der Angreifer sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befindet.

Sterbend

Wenn dein Charakter zu Beginn deines Zuges über 0 Trefferpunkte verfügt, also als sterbend gilt, musst du 1W20 würfeln. Bei einem Ergebnis von 10 oder mehr erzielst du einen Erfolg, ansonsten einen Misserfolg. Bei deinem dritten Erfolg wird dein Charakter stabil und gilt nicht mehr als sterbend. Bei deinem dritten Misserfolg stirbt dein Charakter. Beide Zähler werden zurückgesetzt, wenn dein Charakter Trefferpunkte zurückerhält.

Eine natürliche 20 auf dem Würfel zählt als zwei Erfolge, eine natürliche 1 auf dem Würfel als zwei Misserfolge. Wenn dein Charakter Schaden erleidet, während dessen Trefferpunkte auf 0 sind, gilt das als ein Misserfolg, ein Kritischer Treffer als zwei Misserfolge.

Verbündete, die sich nicht weiter als 1,5 Meter von deinem Charakter entfernt aufhalten, können eine Helfen-Aktion einsetzen, um deinen Charakter mit WEI (Heilkunde)-Wurf (SG 10) zu stabilisieren. Dein Charakter gilt dann nicht mehr als sterbend, hat aber immer noch 0 Trefferpunkte und ist bewusstlos, bis er oder sie Trefferpunkte zurückerhält. Nach 1W4 Stunden erhält dein Charakter automatisch 1 Trefferpunkt zurück.

Vergiftet

Manche Effekte können den Zustand *Vergiftet* verleihen, zum Beispiel der Biss einer giftigen Kreatur oder ein Stich einer Falle. Ist eine Kreatur *vergiftet*, ist sie bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Kurze Rast

Wenn Charaktere eine Stunde lang ungestört rasten können und zu Beginn der Rast mindestens 1 Trefferpunkt besitzen, darfst du den Trefferwürfel einsetzen. Würfle den Würfel und addiere die KON deines Charakters. Du kannst verlorene Trefferpunkte bis zur Höhe des Ergebnisses zurückerhalten. Die Charaktere aus der Starterbox besitzen dabei auf Stufe 1 nur einen Trefferwürfel, mächtigere Charaktere verfügen über mehr. Eingesetzte Trefferwürfel sind verbraucht. Manche Fähigkeiten erhalten bei einer kurzen Rast außerdem Anwendungen zurück.

Lange Rast

Wenn die Charaktere mindestens acht Stunden lang ungestört ruhen können und zu Beginn mindestens 1 Trefferpunkt besitzen, können sie eine lange Rast einlegen. Während dieser Zeit müssen die Charaktere mindestens sechs Stunden schlafen und die verbleibende Zeit mit leichten Tätigkeiten, wie Lesen oder Wache halten, verbringen.

Wenn ihr Initiative würfeln müsst, dein Charakter Schaden erleidet, einen Zauber wirkt, der kein Zauberberick ist, oder eine Stunde oder mehr anstrengende Tätigkeiten durchführt, unterbrichst du die lange Rast. Du kannst sie anschließend wieder beginnen, die notwendige Dauer für die Ruhephase steigt aber für jede Unterbrechung um eine Stunde. Während Charaktere schlafen, gelten sie als *bewusstlos*.

Am Ende der langen Rast erhält dein Charakter alle verlorenen Trefferpunkte und verbrauchten Zauberberplätze und Trefferwürfel zurück. Einige Fähigkeiten erhalten ihre Anwendung nach einer langen Rast zurück.

Du kannst erst nach 16 Stunden erneut eine lange Rast einlegen.

Heiltränke

Ein Heiltrank kann als Bonusaktion eingeflößt werden und stellt sofort verlorene Trefferpunkte wieder her. Die genaue Anzahl der zurückgewonnenen Trefferpunkte wird dabei erwürfelt, üblicherweise mit 2W4+2.

Zauberei

Zauberei umfasst das Wirken übernatürlicher Effekte, die gemeinhin Zauber genannt werden. Diese unterteilen sich in simple und häufig einsetzbare Zauberticks und mächtigere Zaubersprüche.



Sebastian Watzlawek

Zaubergrade

Zaubersprüche weisen einen Zaubergrad auf. Um einen Zauberspruch zu wirken, musst du einen Zauberberplatz entsprechend des Zaubergrads oder höher verbrauchen. Dein Charakter erhält diese Zauberberplätze nach einer langen Rast zurück. Alle Zaubersprüche in dieser Box besitzen den Zaubergrad 1 oder 2, aber es existieren noch weit mächtigere Sprüche. Die vollständigen Regeln im *Myranor-Regelwerk* enthalten neben weiteren Zaubern außerdem noch ein alternatives Zauberpunkte-System.

Zauberticks

Zauberticks besitzen den Zaubergrad 0 und benötigen keinen Zauberberplatz, um gewirkt zu werden. Sie können daher beliebig oft verwendet werden.

Einen Zauber wirken

Um einen Zauber zu wirken, musst dein Charakter das Ziel innerhalb der Reichweite – Selbst, Berührung oder eine Angabe in Metern – sehen können und je nach Beschreibung beim Zauber

- ◀ eine Aktion, Bonusaktion oder Reaktion verwenden.
- ◀ eine Zaubergeste (G) und/oder eine verbale Spruchformel (V) ausführen.

Die genaue Geste oder verbale Spruchformel variiert in Myranor je nach Kultur und Tradition, zum Teil sogar zwischen einzelnen Zauberwirkern. Dein Charakter muss nur prinzipiell in der Lage sein, sie auszuführen, also beispielsweise nicht bewegungsunfähig oder stumm sein.

Du kannst in jeder Runde nur einen Zauber wirken, der einen Zauberplatz verbraucht.

Wenn ein Zauber dir erlaubt, ein beliebiges Ziel auszuwählen, kann das auch dein Charakter selbst sein, auch wenn die Reichweite des Zaubers nicht Selbst ist. Das gilt jedoch nicht, wenn die Zauberbeschreibung explizit ein gegnerisches oder anderes Ziel als deinen Charakter verlangt.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer von Zaubern kann eine *feste Dauer*, *unmittelbar* oder eine maximale Dauer mit *Konzentration* sein.

Der Effekt eines Zaubers mit *fester Dauer* wirkt genau so lange wie in der Zauberbeschreibung angegeben und endet dann. Du kannst den Zauber jederzeit vorzeitig enden lassen, sofern dein Charakter nicht kampfunfähig, also zum Beispiel bewusstlos, ist.

Ein Zauber mit der Wirkungsdauer *unmittelbar* bewirkt im Moment seines Wirkens einen Effekt, zum Beispiel Schaden am Ziel.

Zauber mit *Konzentration* müssen aktiv aufrechterhalten werden. Dafür benötigst du keine weiteren Aktionen, aber dein Charakter kann sich nur auf einen Zauber gleichzeitig konzentrieren. Wirkt dein Charakter einen zweiten Zauber mit Konzentration, endet ein laufender Konzentrationszauber automatisch.

Erleiden Charaktere Schaden, während sie sich auf einen Zauber konzentrieren, muss ein KON-Rettungswurf abgelegt werden. Der Schwierigkeitsgrad (SG) dafür ist mindestens 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens (abgerundet), wenn dieser Wert höher ist, bis zu einem Maximum von 30. Bei einem Misserfolg endet der Zauber.

Der Zauber endet automatisch, wenn dein Charakter kampfunfähig wird oder stirbt.

Angriffswürfe und Rettungswürfe

Manche Zauber erfordern einen Angriffswurf gegen das Ziel oder das Ziel muss einen bestimmten Rettungswurf ablegen.

Ein *Angriffswurf* wird, je nach Zauber, genauso wie ein normaler Fern- oder Nahkampfangriff mit folgendem Bonus durchgeführt:

Angriffszauber-Modifikator = *dein Zauberwirken-Attributmodifikator (je nach Klasse)* + *dein Übungsbonus*.

Wenn ein Ziel einen *Rettungswurf* gegen einen Zauber deines Charakters ablegen muss, gilt:

Zauberrettungswurf-SG = 8 + *dein Zauberwirken-Attributmodifikator (je nach Klasse)* + *dein Übungsbonus*.

*Wenn ihr neu im Rollenspiel oder euch noch unsicher über diese Regeln seid, spielt jetzt **Probeszenario #3: Nobshiwall wird von den Geistern erwählt** auf Seite 38.*



Schiraki

SPIELLEITEN

Die Spielleitung ist der grundlegende Faktor der Rollenspiele von Brettspielen unterscheidet. Während man bei anderen Spielen an einschränkende Vorgaben und fixe Szenarios gebunden ist, ermöglicht die Spielleitung, kreative Ideen umzusetzen, an die beim Schreiben des Spiels noch gar nicht gedacht wurde.

Die Spielleitung als Basis der Geschichte

Im Gegensatz zu den Spielenden kennst du als Spielleitung die Hintergründe des Abenteuers. Entweder, weil du ein vorgefertigtes Abenteuer zuvor durchgelesen hast, oder, weil du dir dein Abenteuer sogar selbst ausdenkst. Du beschreibst die grundlegende Situation und legst damit die Basis für das, was folgt. Wenn die Spielenden eine Entscheidung treffen, liegt es wiederum an dir, in Kombination mit deinem Hintergrundwissen, die Folgen abzuschätzen und die Veränderung der Situation zu beschreiben.

Würfelschwierigkeiten

Wenn eine Situation einen Würfelwurf verlangt, liegt es an dir, zu entscheiden, welche Attribute und Fertigkeiten gewürfelt werden und gegen welche Schwierigkeit die Charaktere bestehen müssen.

Die erste Entscheidung ist dabei immer, ob es sich um einen **Attributswurf** oder einen **Rettungswurf** handelt. Ein Attributswurf wird durchgeführt, wenn ein Charakter aktiv etwas erreichen will – zum Beispiel eine Mauer überwinden, eine Falle entschärfen oder jemanden überzeugen. Ein Rettungswurf ist es dann, wenn der Charakter etwas vermeiden will – zum Beispiel umgeworfen, von Trümmern getroffen, vergiftet oder verängstigt zu werden.

Als Zweites entscheidest du, welches **Attribut** verwendet wird.

- ◀ **Stärke** (STÄ): für reine Muskelkraft
- ◀ **Geschicklichkeit** (GES): für alles, was mit Beweglichkeit und Präzision zu tun hat

Angst vor dem Spielleiten?

Viele Rollenspiel-Neulinge sind verunsichert bei der Vorstellung, die Rolle der Spielleitung einzunehmen. Das ist nachvollziehbar, aber unnötig. Die Position der Spielleitung ist eine andere als die der Spielenden, aber sie ist nicht weniger spannend oder erfüllend – im Gegenteil.

Ja, gutes Spielleiten kann mit einem gewissen Aufwand verbunden sein, aber es lohnt sich. Die Spielleitung hat den stärksten gestalterischen Einfluss auf die Welt und die Geschichte und die größte kreative Freiheit. Sie ist außerdem nicht auf einen einzelnen SC beschränkt, sondern kann in viele verschiedene Rollen schlüpfen. Das werden sogar Figuren sein, die den Spielenden gar nicht als SC zur Verfügung stehen, wie ein uralter Drache oder die Kaiserin eines Reiches.

Spielleiten macht einen Heidenspaß und ihr solltet es unbedingt einmal ausprobieren!

- ◀ **Konstitution** (KON): für Zähigkeit
- ◀ **Intelligenz** (INT): für Bildung und Kombinationsgabe
- ◀ **Weisheit** (WEI): für Sinneswahrnehmungen und Einfühlungsvermögen
- ◀ **Charisma** (CHA): für Ausstrahlung und Überzeugungs-gabe

Die dritte Entscheidung ist, ob und welche **Übung** angerechnet werden kann. Bei einem Rettungswurf ist die Übung, wenn vorhanden, direkt auf dem Charakterbogen eingerechnet. Für einen Attributswurf ergibt sich die Übung aus einer passenden Fertigkeit – zum Beispiel Fingerfertigkeit für das Überwinden eines Schlosses oder Athletik für einen Sprint. Die vollständige Liste der Fertigkeiten findest du im Abschnitt **Attributsboni und Übung**.

An vierter Stelle ist die **Schwierigkeit** der Situation festzulegen. Eine Richtlinie gibt die folgende Tabelle, wobei aber immer auch alle Zwischenstufen möglich sind.

Sehr einfach	5
Einfach	10
Mittel	15
Schwer	20
Sehr schwer	25
Fast unmöglich	30

Im abschließenden fünften Schritt entscheidest du schließlich, ob in der jeweiligen Situation **Vorteile oder Nachteile** bestehen. Vorteile oder Nachteile sind immer zusätzliche Faktoren über die Grundschwierigkeit hinaus – zum Beispiel, wenn eine Übung in einem passenden Werkzeug zusätzlich zur Fertigkeit besteht (beispielsweise Diebeswerkzeug und Fingerfertigkeit zum Knacken eines Schlosses oder Entschärfen einer Falle), Hilfe durch einen Kameraden oder persönliche Einflussfaktoren. Weitere Beispiele finden sich im **Probeszenario #1: Hainuyaneis Flucht** auf Seite 35.

Das klingt jetzt vielleicht nach viel, aber mit etwas Übung hat man diese Schritte üblicherweise in wenigen Sekunden durchgespielt.

Spotlight

Die zweite wichtige Aufgabe der Spielleitung ist, dafür zu sorgen, dass alle Spielenden zum Zug kommen. Es ist nur natürlich, dass manche mehr Raum einnehmen und andere eher still und vorsichtig sind. Wenn du hier ein zu starkes Ungleichgewicht bemerkst, sprich die ruhigen Spielenden einfach direkt an und frage sie, was ihre Charaktere in der jeweiligen Situation machen wollen.

Aber frag auch deine Gruppe nach ihren Vorlieben. Manche Personen sind durchaus damit zufrieden, sich lange still im Hintergrund zu halten und dafür dann einen einzelnen wirklich epischen Glanzmoment zu haben.

Die Spielleitung als Opposition

Die Spielleitung übernimmt nicht nur die Kontrolle über alle gegnerischen und sonstigen Figuren und Monster, sie entscheidet auch, welche davon überhaupt im Szenario vorkommen. In den Spielbeispielen, dem Abenteuerheft in der Box und weiteren Kauf-Abenteu-

ern sind die Gegner schon ausgearbeitet – auch wenn manchmal noch individuelle Anpassungen an deine spezifische Gruppe sinnvoll sein können. Bei einem eigenen Abenteuer musst du komplett selbst entscheiden, welche Gegner du deiner Gruppe entgegensetzt.

Dabei solltest du immer im Hinterkopf behalten, dass die Aufgabe der Spielleitung ist, die Gruppe herauszufordern, nicht sie zu besiegen. Du könntest jederzeit eine Armee oder ein übermächtiges Monster ins Spiel bringen, welche die Gruppe völlig unaufhaltsam vernichten, aber das würde nur zu einem sehr kurzen und wenig befriedigenden Spiel führen.

Die Gruppe sollte immer eine Chance haben. Das muss nicht unbedingt heißen, dass sie immer in der Lage sein muss, einen Gegner zu bezwingen. Manchmal kann der Gegner auch wirklich übermächtig sein, das kommt in einer lebendigen Welt einfach vor. Aber in diesem Fall sollte es Warnzeichen geben und eine Möglichkeit für Rückzug oder Flucht.

Du wirst bei Wertekästen die Anmerkung des Herausforderungsgrads (HG) sehen. Dieser gibt eine Richtlinie, wie mächtig ein Gegner ist. Durch den großen Freiheitsgrad in Rollenspielen ist das nie so exakt wie in einem Brettspiel. Aber grob lässt sich sagen:

- ◀ Ein Gegner mit einem HG in Höhe der Stufe der Gruppe ist eine unterhaltsame, aber nicht wirklich gefährliche Herausforderung.
- ◀ Ein Gegner mit einem HG zwei Stufen über der Stufe der Gruppe ist eine spannende Herausforderung.
- ◀ Ein Gegner mit einem höheren HG ist sehr gefährlich und sollte nur als Bedrohung auftauchen, der man ausweichen muss.

Manche Gegner haben einen HG von < 1. Diese treten üblicherweise in Gruppen oder als Gegner für einzelne SC auf und summieren ihren HG.

Bedenke auch die folgenden zusätzlichen Faktoren:

- ◀ Hat die Gruppe schon Herausforderungen hinter sich? Haben sie Trefferpunkte und Zauberplätze verbraucht und keine Gelegenheit, sich vor einem erneuten Kampf zu erholen? Das erhöht die Gefährlichkeit des Kampfes.
- ◀ Ist die Umgebung selbst gefährlich oder hilfreich für die Gruppe? Ein Kampf in einer Lava-Landschaft, wo jeder falsche Schritt oder ein Sturz verheerend sein kann und Deckung rar ist, ist etwas anderes als ein Kampf im Wald mit vielen Möglichkeiten, um sich zu verstecken oder in Deckung zu gehen.

Wenn die Bedingungen stark gegen die Gruppe sprechen, könntest du Herausforderungen einfacher machen, indem du etwa weniger Gegner in einer Gruppe einsetzt, die Trefferpunkte eines Gegners senkst oder bestimmte Spezialfähigkeiten nicht einsetzt. Alternativ könntest du den Gegner belassen, wie er ist, aber nochmal sicherstellen, dass es Warnzeichen und die Möglichkeit zum Rückzug gibt.

Orientiere dich, wenn du eigene Geschichten erzählst, anfangs an fertigen Abenteuern. Im Laufe der Zeit lernt man immer besser, Gegner und Situationen einzuschätzen. Eine große Auswahl an vorgefertigten Wertekästen findest du im gesondert erhältlichen *Myranor-Regelwerk* und *Myranor-Monsterhandbuch*.

Die Spielleitung als Entscheidungsinstanz

Wenn es Situationen gibt, in denen nicht klar ist, welche Regeln anzuwenden sind oder was in der Hintergrundwelt Fakt ist, hat im Zweifelsfall die Spielleitung die Entscheidungsgewalt. Das hält das Spiel im Fluss und verhindert lange Diskussionen. Es bietet sich aber an, diskussionswürdige Themen nach dem Abenteuer gemeinsam zu klären.

Frag die Spielenden

Die Spielleitung hat im Zweifelsfall das letzte Wort, aber das heißt nicht, dass du alleine alles wissen und entscheiden musst. Wenn du dir bei einer Regel oder einem Hintergrunddetail nicht sicher bist und die Spielenden fragen kannst, ohne wichtige Abenteuerinformationen zu enthüllen, dann tu das. Du kannst in gewissen Situationen sogar Spielenden ein Erzählrecht einräumen. Wenn die überraschende Frage nach dem Aussehen des Schmiedesohns oder der detaillierten Einrichtung einer Herberge kommt, lass sie doch jemanden von den Spielenden beschreiben, wenn es nicht für die Lösung des Abenteuers relevant ist. Bei sehr guten Ideen kannst du sie sogar im Nachhinein für das Abenteuer relevant machen.

Heldische Inspiration

Als Spielleitung obliegt dir auch die Vergabe der Heldischen Inspiration. Manche Regeln erzeugen diese automatisch – wie Nobshiwalls Fähigkeit Predigen –, aber primär kommt Heldische Inspiration durch die Entscheidung der Spielleitung ins Spiel. Du könntest Heldische Inspiration zum Beispiel vergeben, wenn:

- ◀ jemand eine sehr gute Idee zur Lösung des Abenteuers beisteuert.
- ◀ ein Charakter sich besonders heldenhaft und mutig verhält, um andere zu schützen oder zu retten.
- ◀ jemand seinen Charakter besonders gut und für alle am Tisch begeisternd ausspielt.
- ◀ jemand bereit ist, Schwächen des Charakters ins Spiel zu bringen und damit die Geschichte für alle interessanter zu machen.
- ◀ jemand die ganze Gruppe zum Lachen bringt.

Die Entscheidung darüber, welche Umstände eine Heldische Inspiration rechtfertigen, liegt aber letztendlich bei dir und dem Spielstil deiner Gruppe. Wenn ihr beispielsweise lieber ernsthafte und gruselige Abenteuer spielen wollt, sind Scherze vielleicht eher störend als gewünscht.

*Wenn ihr neu im Rollenspiel oder euch noch unsicher über diese Regeln seid, spielt jetzt **Probeszenario #4: Mekiodenes Expedition** auf Seite 39 und **#5: Fyarks Auftritt und das Attentat** auf Seite 41.*

Seid ihr bereit für neue Abenteuer? Dann sollte sich die Spielleitung als nächstes das Abenteuerheft *Donnerstag* anschauen!



Karin Wittig

Weitere Tipps für die Spielleitung

Charakterdarstellung

Wenn du eine neue Nebenfigur darstellst, konzentriere dich auf einige wenige wichtige Eigenheiten, die in Erinnerung bleiben – zum Beispiel feuerrotes Haar, ein Lispeln, der ständige Versuch, größer zu wirken, oder eine sehr prägnante Narbe. Du musst nicht für jede Figur einen eigenen Akzent entwickeln (Respekt, wenn du dazu in der Lage bist, das können nicht viele!) und du solltest es nicht übertreiben, sonst werden Figuren zu Karikaturen. Der Dorfvorsteher ist ein großgewachsener, älterer Mann mit einer auffälligen Tätowierung im Gesicht. Er sollte aber eher nicht gleichzeitig einbeinig, laut und ständig von Fliegen umschwirrt sein. Alles davon wäre für sich eine interessante Eigenheit, aber in Summe wäre es zu viel des Guten.

Auszeit

Jede Spielleitung kommt irgendwann in eine Situation, in der die Spielenden Ideen nachgehen, auf die man nicht im Geringsten vorbereitet ist und die die Geschichte völlig auf den Kopf stellen würden. Es ist dann keine Schande, einfach um eine Auszeit zu bitten. Nimm dir ein paar Minuten, geh vor die Tür, in einen anderen Raum oder wo du dich sonst wohlfühlst und denke über die Situation nach. Oft fällt einem so schon schnell ein guter Weg ein, wie es weitergehen kann. Solltest du nach einer Viertelstunde auf keine gute Lösung kommen, rede mit deiner Gruppe. Vielleicht haben die Spielenden ja die passende Lösung parat. Falls nicht, kommuniziere klar, was genau das Problem ist, und spreche über Lösungsmöglichkeiten. Freiheit ist zwar immer gut, aber sie darf nie den Spielspaß gefährden. So kann man als Kompromiss nach der Aussprache zum Beispiel erst einmal dem geplanten Weg der Spielleitung für eine Weile folgen und sich dann an späterer Stelle wieder frei austoben.

Das Problem mit sozialen Herausforderungen

Viele Rollenspielgruppen tendieren dazu, Szenen, in denen verhandelt oder jemand bezirzt, getäuscht oder anders überzeugt werden soll, zuerst im offenen Rollenspiel auszuspielen und dann, basierend auf der schauspielerischen Leistung, Boni oder Mali auf den darauffolgenden Würfelwurf zu vergeben. Oder sie verzichten überhaupt ganz auf das Würfeln. Das ist nachvollziehbar – eine wichtige Verhandlung auszuspielen, macht Spaß und führt zu starker Identifikation mit dem SC. Diese Herangehensweise hat allerdings ein paar Schwierigkeiten.

Zum einen ist sie unfair. Spielende wählen einen SC mit starken sozialen Fertigkeiten, weil sie diese im Spiel einsetzen wollen. Wenn jetzt anstatt dieser Fertigkeiten des Charakters die rhetorischen Fähigkeiten der Spielenden ausschlaggebend sind, kann es leicht passieren, dass die wilde Barbarin auf dem Hofparkett ständig mehr glänzt als der geschulte Diplomat. Das führt zu Frustration und schlimmstenfalls zu Eifersucht.

Schlussendlich sollte man bedenken: Niemand verlangt von anderen Spielenden, selbst mit dem Schwert zu agieren, ein Schloss zu knacken oder gar einen Feuerball über den Tisch zu werfen. Also warum sollte es bei sozialen Herausforderungen anders sein?

Zum anderen kann es zu seltsamen Situationen führen, wenn nach einer epischen und überzeugenden Rede die Würfel einen Misserfolg ergeben.

Für beides gibt es eine recht einfache Lösung: Würfelt zuerst den Wurf und ermittelt, in welche Richtung sich die Szene weiter entwickeln wird. Danach könnt ihr, wenn ihr – und vor allem der oder die Spielende des betroffenen Charakters – es willt, die Szene offen ausspielen. Behaltet dabei dann das Ergebnis im Hinterkopf.

Charaktertod

Wenn ein Gegner oder eine Nebenfigur früher stirbt, als von dir erwartet, kann das manchmal das Szenario durcheinanderbringen und fordernd für dich sein. Hier solltest du aber nicht zwanghaft den Tod der Figur verhindern, das würde die Handlungen und Erfolge der Spielenden entwerten. Überlege stattdessen, wie sich die Situation dadurch verändert. Kann vielleicht die rechte Hand des Schurken seinen Platz einnehmen? Nutzt jemand anderes das entstehende Machtvakuum? Wenn sich das Szenario zu stark verändert, sprich mit deiner Gruppe und überlegt gemeinsam, was die Ergebnisse sein könnten.

Wie mit dem Tod von SC umgegangen wird, ist in der Rollenspiel-Szene sehr vielfältig – und oft heiß diskutiert.

Für manche Gruppen ist die Sterblichkeit der Charaktere und das damit verbundene Risiko ein wichtiger Spannungsfaktor und Teil des Spiels. Ein möglicher Charaktertod wird in solchen Gruppen praktisch immer akzeptiert, wenn er eintritt, und führt dann üblicherweise dazu, dass ein neuer SC gebaut und ins Spiel eingeführt wird.

In der Starterbox sind keine Regeln für die Erschaffung neuer SC enthalten. Wenn ihr aber noch nicht alle der sechs Charaktere gespielt habt, könnt ihr natürlich einen ungenutzten Charakter als Ersatz ins Spiel bringen.

Andere Gruppen ziehen ihren Reiz vor allem aus der langen gemeinsamen Geschichte der Charaktere und ein Charaktertod ist höchstens als heroischer Abschluss erwünscht. Hier wird dann oft bei einem Tod durch eher weniger epische Umstände ein Auge zuge drückt. Der Charakter überlebt dann doch knapp, trägt aber vielleicht Narben oder dauerhafte Verletzungen davon, die man zum Beispiel durch das Senken eines Attributs darstellen kann.

Viele Gruppen unterscheiden auch, ob der Charaktertod durch eine bewusste Entscheidung („Ja, ich gehe in die Höhle des Drachen, obwohl ich Spuren gesehen habe, dass er zu Hause ist“) oder reines Würfelpech stirbt, und sind in letzterem Fall etwas gnädiger.

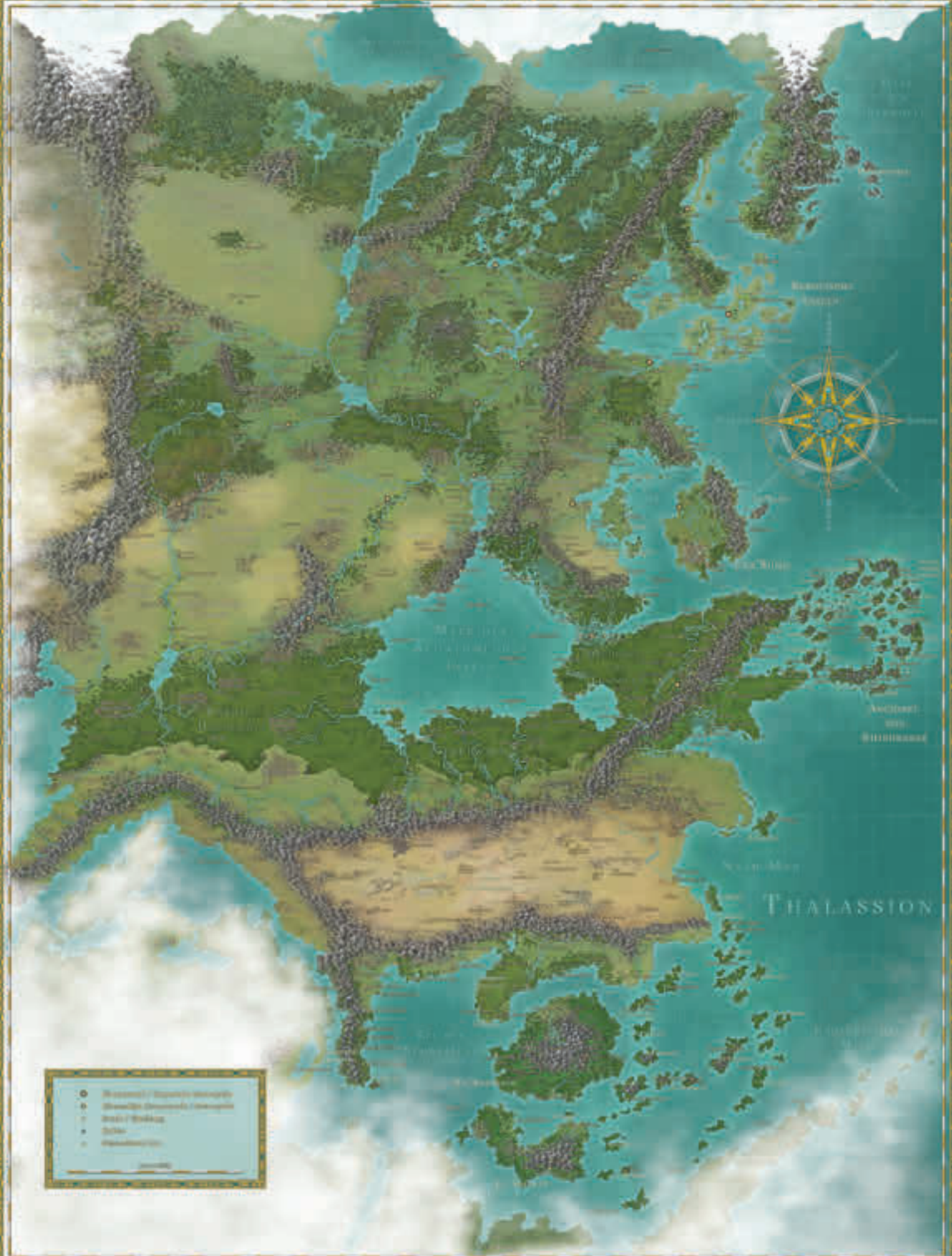
In jedem Fall empfiehlt es sich, zu Beginn einer Kampagne mit der Gruppe zu sprechen, welcher Umgang mit einem Charaktertod gewünscht ist, da er stark das Spielverhalten beeinflusst. Bei der ersten Varianten werden die Spielenden vermutlich eher vorsichtiger agieren und auch Möglichkeiten suchen, Kämpfe zu umgehen, bei der zweiten Variante vermutlich eher tollkühn und heroisch vorgehen.



Theresa Königseder-Haller



MYRANOR



MYRANOR – KONTINENT DER ABENTEUER

Mit einer Ausdehnung vom nördlichen Poleis zu einer tief auf der Südhalbkugel gelegenen Meeresstraße, mit all den dazugehörigen Klima- und Vegetationszonen, brodelnden Millionenstädten und verfluchten Öden, mit mehreren Dutzend kulturschaffender Völker und ihren Reichen sowie einer Geschichte, die sich über mindestens 5.000 Jahre erstreckt, ist Myranor wie geschaffen für abenteuerliche Questen.

Erforscht die ausgedehnten Ruinen der lange verlassenen Metropole Darshuria, bezwingt widernatürliche Monstren in den Wäldern Lorthalions und enträtselt untermeerische Geheimnisse im Bleichwasser. Begleitet Handelskarawanen durch die glühende Wüste Narkramar, nehmt Beziehungen zu den insektoiden Chrattac auf oder führt euer Gladiatorenteam zum Sieg in der Arena. All dies und noch viel mehr bietet euch Rollenspiel in Myranor!

Ein großer Kontinent

Wenn wir von Myranor reden, meinen wir meist den nordöstlichen Teil der riesigen Landmasse, die den größten Kontinent auf der Welt Dere bildet. Der Heimatkontinent des *Schwarzen Auges*, Aventurien, findet sich weit im Osten Myranors, jenseits des **Thalassion**, des „Großen Ostmeers“ oder „Verfluchten Ozeans“, das allgemein nicht als befahrbar gilt. Im Osten ist das Thalassion die Grenze Myranors, im Norden die nördliche Polkappe, eine gewaltige Eismauer nördlich der Gletschermeere, hinter der die dämonischen Nachtalben hausen. Im Westen erstreckt sich das **Rückgrat der Welt**, eine Kette von Gebirgen, die mit **Chrysirs Pfeiler** den höchsten Berg des Kontinents beherbergt. Hinter dem Gebirge liegen nur verfluchte Lande: die Steppen der nomadischen Ban Bargui auf ihren titanischen Hundertfüßern, die **Tränenwüste** der insektoiden Chrattac und das fast aller Lebensessenz beraubte **Drayadalân**. Im Süden endet Myranor an der **See des Schweigens**, einem Seegebiet voller Vulkaninseln, und der **Nacennia-Straße**, einem langen, gewundenen Meeresarm gen Westen. Von den Landen jenseits dieser Berge und Meere haben selbst Gelehrte des Imperiums oder der Kerrishiter kaum Kenntnis.

In diesen weiten Grenzen liegt eine bunte Vielfalt verschiedenster Geländearten, Vegetations- und

Klimazonen, angefangen mit den borealen Urwäldern, Mooren und Seenplatten in der eher flachen Landschaft des Nordens. Hier entspringt auch der **Große Orismani** in einem gigantischen Wasserfall, der sich aus dem Gletschermeer speist.

Der Orismani

Das Herz der nördlichen Hälfte des Kontinents sind die **Lande des Orismani**, ein weitverzweigtes Flusssystem, das Wasser von den Gletschermeeren und der **Ochobischen Seenplatte** im Norden, den **Türmen des Morgens** im Osten und den **Chrattaczähnen** im Westen bis südlich ins **Meer der Schwimmenden Inseln** verteilt. Die Orismanis sind nicht nur Lebensader für die Bewohner und Tiere an ihren Ufern, sondern auch der wichtigste Transportweg für Handelsgüter und Truppen – mal reisend, mal träge dahinströmend, stückweise durch Kanäle verbunden und von kunstvollen Brücken überspannt.

Westlich des Großen Orismani liegen ausgedehnte Steppenlande, in denen, neben Mammuts und anderen gewaltigen Tieren, auch Wolfalben und Zentauren umherziehen. Den Großteil der nomadischen Bevölkerung stellen inzwischen die Stämme der Ban Bargui, die vor längerer Zeit auf ihren riesigen Hundertfüßern in dieses Gebiet vorgestoßen sind.

Östlich des Großen Orismani und südlich der Ochobischen Seenplatte liegen nicht nur die reichen, zentralen Horasiats, die Großprovinzen des Imperiums, und die Hauptstadt **Dorinthapolis**, sondern auch die Heimat der feliden Amaunir und der mysteriösen Berg **Baan-Bashur**.

Der Baan-Bashur

Von Mythen umrankt und heutzutage mit allerlei Tabus belegt ist der **Baan-Bashur**, ein zehn Meilen hohes Gebirgsmassiv inmitten der Orismani-Lande. Von hier brachten vor mehr als 5.000 Jahren die Bashuriden oder auch Archäer, die Ältesten, den jungen Völkern die Zivilisation und die Magie und das zur Zeit des Ersten Imperiums den Sitz des Thearchen beherbergte. Seit dem Untergang der Archäer gilt der Berg jedoch als verflucht, und nur hartgesottene Schatzsucher wagen sich hierher.

Dorinthapolis

Herz des Imperiums und Sitz des Thearchen ist heutzutage die Millionenstadt **Dorinthapolis**, die „Centropole“ des Reiches und Metropole des **Horasiats Centralis**, die „Stadt, die niemals schläft“. Am Zusammenfluss mehrerer Orismanis und dem daraus entstandenen **Goldenen See** gelegen, beherbergt sie Bewohner aus allen Ecken des Imperiums und aus allen im Reich vertretenen Spezies und Kulturen. Der **Sternenpfeiler**, ein steiler Berg am Ostrand der Stadt, trägt an seiner Spitze den Palast des Thearchen und die fliegende Zitadelle Selech-Myralaar, darunter die palastähnlichen Residenzen der höchsten Vertreter der Hohen Häuser. Ebenso findet sich dort das Gebäude des imperialen Senats.

Die myranische Ostküste ist im Norden zunächst gebirgig und fjordreich, geht aber in den gemäßigten Zonen bald in ein fruchtbares Hügelland über, das schon seit alter Zeit einige der reichsten Horasiats des Imperiums, wie **Mayenios**, das Herz der imperialen Flotte, beherbergt. Von hier aus übt das Reich die Herrschaft über die große Insel **Era'Sumu**, den vorgelagerten **Serovischen Archipel** und die Halbinsel **Hjaldingard** aus. Abgegrenzt zum Binnenland werden die Küstenprovinzen von den Türmen des Morgens, der langen östlichen Gebirgskette.

Hochstraßen

Zu seinen besten Zeiten war das Imperium von einer großen Zahl fortschrittlicher Verkehrswege durchzogen: Mehrspurige Hochstraßen verbanden die wichtigsten Metropolen und Kanäle. Auf mächtigen Stelzen führten sie vom **Goldenen Orismani** zur Ochobischen Seenplatte oder sogar von **Sidor Corabis** zum Meer. Heute sind nur noch wenige dieser Viadukte über ihre gesamte Strecke nutzbar, aber wo sie noch existieren, ermöglichen sie schnelles und ungestörtes Reisen. In ehemals imperialen Gebieten bilden die Reste der stabilen Konstruktionen den Kern von Fluchtburgen, in die sich die Anwohner vor durchziehenden Barbarenhorden zurückziehen können.

Südlich dieser Berge schließt sich das **Meer der Schwimmenden Inseln** an. Auf diesem Binnenmeer haben sich Abishai-Piraten dem dauerhaften Leben auf Booten, Tanginseln und schwimmenden Siedlungen angepasst, während die submarine Menschenkultur der Nequaner in ihren Unterseeschiffen die Tiefen durchkreuzt. Dort finden sich auch vereinzelte Siedlungen der aquatischen, fischartigen Risso und, so heißt es, Ruinen der gefürchteten, molchartigen Mholuren.

An den Ufern des Meeres der Schwimmenden Inseln haben sich im Norden die amphibischen, menschenähnlichen Loualil in kleinen Siedlungen niedergelassen. An der Südküste erstrecken sich mit dem **Nebelwald** und dem **Pardir-Dschungel** ausgedehnte dampfende Regenwälder, in denen Humanoide mit den Köpfen von Tintenfischen oder Hammerhaien hausen sollen. Auch



Ein Mholur

das Imperium besitzt mit dem **Horasiat Cantera** noch einen Teil der Küste des Binnenmeers. Die gewaltige Metropole **Balan Cantara** kontrolliert die Brackwasserzone und die ausgedehnten Sumpfgebiete, die den Übergang zum Thalassion bilden. Der südlichste Punkt imperialer Macht ist das von Menschen und einer Oberschicht der katzenartigen Amaunir bewohnte **Horasiat Tharpura**, Dschungellande am Fuß des Gebirgsmassivs von **Tharamans Rippen**.

Im Osten des Binnenmeers liegt das verlorene **Horasiat Koromanthia**, eine abenteuerträchtige, von verfeindeten Kriegsfürsten kontrollierte Region voller alter Ruinen. Hier liegt die **Wüste Zhirric**, die eine große Kolonie der Chrattac, intelligenter übermenschengroßer Insekten, beherbergt, und der Freihafen **Daranel**, eine Heimat für Schmuggler und Abenteuerer. Jenseits des **Grünen Orismani**, der Westgrenze Koromanthias, erstrecken sich die südöstlichen Savannenlande. Auch sie waren einst imperiale Provinzen, sind nun aber entweder unabhängige Territorien, wie das Leonir-Königreich **Rhacornos**, oder wildes Land mit vereinzelt Sprenkeln von Zivilisation, wie die **Anthalischen Steppen**. Letztes imperiales Bollwerk ist das **Horasiat Xarxaron**, in dem die strikte Magierherrschaft des Reiches erbittert gegen den Wandel der Zeiten verteidigt wird.

Südlich von Nebelwald und Pardir-Dschungel erhebt sich meilenhoch die **Große Klippe**. Diese Bruchkante zieht sich quer durch den gesamten Kontinent, wobei sie ihre größte Höhe zwischen den genannten Dschungelgebieten erreicht, während sie sich im Osten und Westen in den angrenzenden Gebirgen verliert. Während die Klippe selbst mit ihren Wasserfällen und vorgelagerten, ruinengekrönten Felsnadeln schon spektakulär ist, sind das wahre Wunder die mächtigen fliegenden Bäume, die vor der Klippe im warmen Aufwind aus den darunterliegenden Dschungeln treiben.

Im **Tharpagiri-Gebirge** und südöstlich davon finden sich die teils unerträglich feuchten Regenwälder und die trockenen Savannen **Makshapurams**, eines unabhängigen Amaunir-Reichs. Im Thalassion erstreckt sich das äquatoriale Archipel von **Shindrabar**, auf dessen dicht bewaldeten Vulkaninseln mysteriöse Schlangenanbeter, amaunische Piraten und kerrishitische Handelskapitäne ein und aus gehen.

Die Narkramar

Eingeschlossen von hohen Gebirgszügen im Norden, Westen und Süden und der Bucht von **Nash Mar** am Thalassion im Osten, liegt die riesige Wüste **Narkramar**. Sie gilt als einer der lebensfeindlichsten Orte ganz Deres. Es heißt, die Temperaturen in einigen Senken wären in der Lage, selbst Zinn zu schmelzen, grellrosa Seen voller Natronlauge würden organisches Material binnen Augenblicken auflösen und heiße Fallwinde könnten Lebewesen auf einen Schlag verdorren lassen. Und doch gibt es Pflanzen, Tiere und selbst kulturschaffende Wesen, die hier ihre Nischen gefunden haben: unter dem Sand, mit ausgeklügelten Methoden, minimalste Wassermengen aus der Luft zu ziehen, oder als Bewohner der Eshbati, der „Neuen Städte“, die sich auf etwas kühleren Tafelbergen und um unterirdische Wasserreservoirs herum gebildet haben.

Südlich der Narkramar läuft der Kontinent in einem schmalen, eher flachen Küstenstreifen aus, der sich zur See des Schweigens öffnet, einem Meer, das neben den größten Inseln **Yil' Araphaar** und **Yil' Shikaar** noch unzählige Archipele und Einzelinseln beherbergt, darunter **Yil' Thalamé** mit der Stadt **Kerrish-Thalam**,

der Hauptstadt des Talamenischen Seebundes. Dies sind die **Lande der Kerrishiter**, der größten Seefahrtsnation Myranors. Oder besser: der zwei rivalisierenden Fraktionen der Kerrishiter – dem Talamenischen Seebund um Kerrish-Thalam und die Festlandsallianz um die Stadt **Kerrish-Yih**, der größten Stadt der Kerrishiter.

Ein Kontinent vieler Spezies

Myranor beherbergt eine große Zahl kulturschaffender Spezies, die sich in vielerlei Kulturen und kleineren Gemeinschaften organisiert haben, die häufig miteinander im Austausch stehen.

In Myranor sind **Menschen** die vorherrschende Spezies, die sich wiederum grob in die großen Gruppen der Dorinther, der Bansumiter, der Vesai und der Ban Bargui unterteilen lässt.

Die **Dorinther** haben ihren Ursprung auf der Insel Era'Sumu, von wo aus sie sich schon vor langer Zeit über den zentralen und nördlichen Kontinent ausgebreitet haben. Von ihnen stammen die **Hjaldinger** und der Großteil der imperialen Bevölkerung ab.

Die **Bansumiter** bewohnten einst die Inseln und Küsten des Meeres, das heute zur Wüste Narkramar ausgetrocknet ist. Legenden zufolge kamen ihre Vorfahren von jenseits des Thalassion. Aus den verschiedenen Ausbreitungswellen der Bansumiter stammen nicht nur die an das Leben in der Narkramar angepassten **Dralquabar**, sondern auch die **Makshapuresen**, **Tharpuresen** und **Shindrabaresen**, die die äquatorialen Dschungel und Inseln bewohnen, sowie die seefahrenden **Kerrishiter**.

Die sehr hellhäutigen, rothaarigen **Vesai** wiederum stammen vom unerforschten Südkontinent Meralis und sind daher vor allem in Hafenstädten entlang der Ostküste in geschlossenen Gemeinschaften zu finden.

Die **Ban Bargui** haben dunkle Haut und metallisch schimmernde Haare. Sie bewohnen die Steppen im fernen Westen, in denen sie auf riesigen Hundertfüßern umherziehen. Von hier aus haben sie im Laufe der letzten Jahrhunderte immer wieder Raubzüge in die westlichen Provinzen des zerfallenden Imperiums unternommen.

Die zweitgrößte Gruppe der kulturschaffenden Spezies sind die verschiedenen Arten von **Feliden** oder Katzenartigen. Die verbreitetsten sind die **Amaunir**, die sich sowohl in den großen Städten des Imperiums als auch in abgelegenen Wäldern oder auf den tro-

pischen Meeren heimisch fühlen. In Makshapuram stellen sie sogar die herrschende Schicht.

In den Dschungeln zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und der Großen Klippe liegt die Heimat der gefleckten oder schwarzfelligen, kämpferischen **Pardir**, die oft von denen, die es sich leisten können, als Kämpfende angeworben werden.

Die mächtigen **Leonir** dagegen haben ihr eigenes Reich in der Steppe von Rhacornos, werden aber auch im Imperium gern in der Arena oder als Leibwache gesehen.

Andere Spezies der Katzenartigen sind die mächtigen und wilden **Tighrir**, die in den äquatorialen Dschungeln leben, und die im hohen Norden beheimateten luchsartigen **Lyncil**, die es als Händler und Handwerker zu Bekanntheit gebracht haben.

Die bocksbeinigen und gehörnten **Satyare** leben schon seit Urzeiten vor allem in den Wäldern des nördlichen Myranor. Sie versuchen, sich aus den Fehden der Menschen und Feliden herauszuhalten, aber hin und wieder sind sie auch in den Städten des Imperiums oder der verlorenen Horasiate anzutreffen.

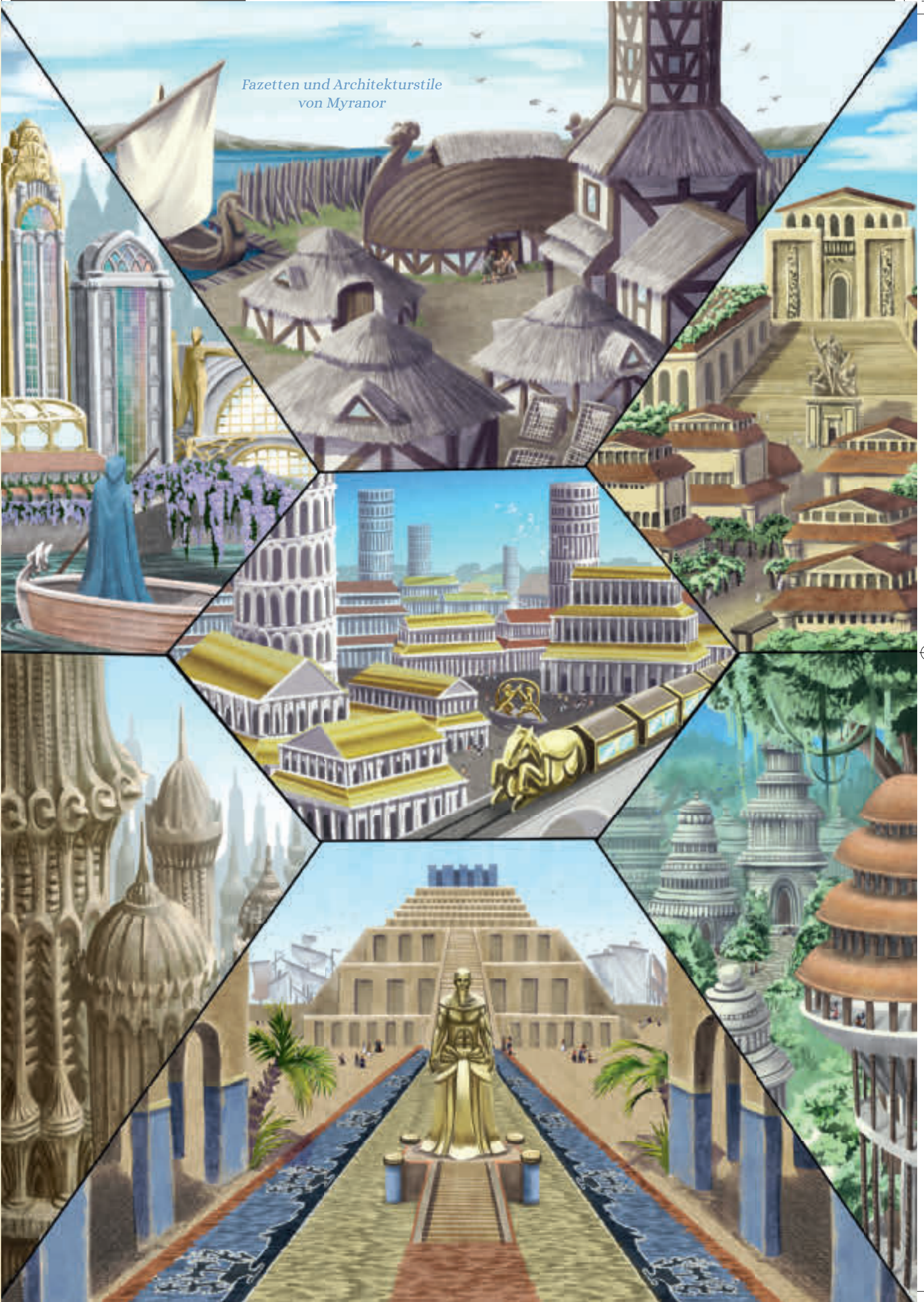
Die großen und kräftigen **Minotauren** gelten ebenfalls als eines der ursprünglichen Völker des Kontinents, und aus der Heroenzeit sind viele Sagen überliefert, die von Kämpfen zwischen den Stierköpfigen und den Menschen berichten. Heutzutage nicht mehr wirklich zahlreich, finden sich aber immer noch Minotauren in den Wäldern und Gebirgen des nördlichen Myranor.

Die bleich-blauen, vierarmigen **Neristu** sind vermutlich ebenfalls eines der alten Völker des Kontinents, jedoch ist aus ihrer eigenständigen Geschichte nur wenig überliefert, da sie vor fast 3.000 Jahren vom Imperium unterworfen wurden und lange versklavt waren. Heute findet man sie vor allem als Handwerker, Alchimisten und Verwalter in imperialen Siedlungen.

Die an aufrechtgehende Chamäleons erinnernden **Shingwa** gehören zu den wenigen Echsenwesen, die in Myranor ihre Kultur aus dem Zeitalter der Ge-



*Fazetten und Architekturstile
von Myranor*



schuppten in die Jetztzeit hinüberretten konnten – wohl, weil sie schon immer überaus anpassungsfähig und neugierig waren. Eigentlich in den Dschungeln um das Meer der Schwimmenden Inseln heimisch, finden sie sich heute zahlreich in vielen feuchtwarmen Regionen, dort aber durchaus auch in den Städten der Menschen oder Amaunir.

Die **Loualil** schließlich sind amphibische, blau- oder grünhäutige Menschenähnliche, die an den Meeresküsten und den Flussufern ganz Myranors beheimatet sind, vor allem in den imperialen Horasiaten Cantera und Valantia. Laut ihren Mythen stammen sie von einem verlorenen Land in den Tiefen des Meeres.

Weitere Spezies sind die **Wolfalben** der nördlichen Wälder, die **Zentauren** der nördlichen Steppen, die geflügelten **As-hariel** aus den Hochlanden oberhalb der Großen Klippe, bärenartige **Baramunen**, hunds-köpfige **Yachjin**, otterartige **Lutraa**, in den Tiefen der Meere lebende **Risso** und die geschuppten **Shinoqi** der Steppen.

Als Erschaffende meisterlicher, aber auch verfluchter Arcanomechanik gelten die kleinwüchsigen, zauberkundigen **G'Rolmur** mit ihren greisenhaften Gesichtern. Die **Zwerge**, oder **Rhogolanen**, wurden einst von ihnen versklavt, leben nun aber ebenfalls in freien, unterirdischen Siedlungen.

Zu guter Letzt seien auf jeden Fall auch die mysteriösen **Chrattac** genannt: mehr als menschengroße, ameisen-

Der Feind am Ghulenwall

Weit westlich des zentralen Imperiums, jenseits der anthalischen Städte, liegt der verfluchte Ghulenwall und dahinter das Land der **Draydal**. Die Draydal sehen sich als Auserwählte des Guldernen Gottes und haben ihm die Lebenskraft ihres heute völlig toten und verwüsteten Landes geopfert. Nun schicken sie ihre Armeen aus Untoten und Monstrositäten aus, um dessen Verehrung über den gesamten Kontinent zu verbreiten. Ihre hautlos oder als Skelette erscheinenden Priester haben ein Netz von Agenten und Kulte quer über Myranor gespannt.

ähnliche Insekten, die aus der Tränenwüste im Westen stammen und die verschiedenen kleineren Wüsten im südlichen Imperium kolonisiert, wenn nicht gar durch ihre Präsenz geschaffen haben. Mittlerweile herrscht ein unruhiger Friede zwischen den Vielbeinern und den Menschen und Feliden ihrer Umgebung. Dadurch sind inzwischen nicht nur die Handels- und Handwerksgüter der Chrattac sehr begehrt, sondern bisweilen auch ihre Dienste im Kampf.



Ein Chrattac

Vincent Modler

Das Imperium

Das größte Staatsgebilde in Myranor ist immer noch das Zweite Imperium. Auch wenn es in den letzten Jahrhunderten einen Großteil seiner Besitzungen eingebüßt hat, prägt die imperiale Kultur immer noch Millionen von Menschen, Amaunir, Leonir, Shingwa und anderen in den Landen zwischen Gletschermeer und Meer der Schwimmenden Inseln, zwischen dem Rückgrat der Welt und dem Thalassion.

Zentrum des Imperiums ist der **Sternenpfeiler**, der Sitz des Thearchen, in der Millionenstadt **Dorinthapolis** am Goldenen See. Aktuell gehören zum Imperium noch 16 **Horasiat**, historisch und kulturell zusammengehörige Gebiete, nominell beherrscht von einem oder einer Horas. Die eigentliche Einheit des Imperiums ist aber die Provinz, von denen jedes Horasiat etwa 20 aufweist. Jedes Horasiat hat eine

Die Hohen Häuser des Imperiums

Aphirdanos: Das aktuelle Thearchen-Haus ist vornehmlich in den Metropolen anzutreffen und innerlich eher zerstritten. Auf magischem Gebiet sind sie der Erkenntnis- und Bannzauberei kundig.

Eupherban: Dieses pragmatisch gesonnene Haus hat die Übermittlung von Nachrichten und das Gewinnen von Informationen zum Schwerpunkt und ist daher imperiumsweit (und darüber hinaus) präsent.

Kouramnion: Ein traditionelles, eher auf dem Land vertretenes Haus, das auch in der einfachen Bevölkerung wegen seiner Volksnähe und praktischen Themensetzung – Urbarmachung und Verteidigung – angesehen ist.

Partholon: Ein heißblütiges und kämpferisches Haus, bewaffnet mit Klinge und Magie, und immer eine Stimme für militärische Formen der Problemlösung.

Phraisopos: Weltliche wie magische Heilkunst bilden das Fundament der Macht dieses Hauses – aber auch die Erschaffung neuer Pflanzen, Tiere (und einst auch intelligenter Spezies) durch gezielte Zuchtwahl und Chimärologie.

Quoran: Was den Phraisopos alle Lebewesen sind, ist den Quoran die unbelebte Materie: Sie sind Meister der Magotechnik, egal ob beim Bau von Fluggeräten oder bei der Erschaffung „unmöglicher“ Materialien, und sie verdienen auch nicht schlecht daran.

Rhidaman: In Sachen des Wohlstandes schlägt allerdings kein Haus die Rhidaman, die den Handel und das Münzwesen kontrollieren und in magischen Belangen alle Forschungen unterstützen, die ihr Monopol verstärken: von der Beeinflussung von Handelspartnern bis zum Bau transdimensionaler Tresore.

Tharamnos: Die Mitglieder dieses im Horasiat Xarxaron ansässigen Hauses sehen sich als die wahren Hüter des magischen Erbes. Sie beschäftigen sich mit magischer Analyse und teilweise abstrakter Grundlagenforschung und sind diejenigen, die die magische Wissenschaft heute noch voranbringen.

Kleinere Häuser sind die **Alantinos** (Diplomatie, Gesellschaft), **Aldangara** (Überleben, Individualismus), **Icemna** (Naturmystik, Heilmagie, Era'Sumu), **Illacrion** (Künste, Illusionszauberei), **Onachos** (Nekromantie, Seelenkunde, Historie) und das aufgrund seiner früheren Allianz mit den Serobern heute geschwächte Haus **Ennandu** (Volksbildung).



Myrmidonin

Schiraki

Die Staatsreligion der Oktade

Da das Imperium sich einst über den ganzen Kontinent ausdehnte, erstaunt es nicht, dass die **Oktade**, eine göttliche Familie von acht Jenseitsmächten, auch heute noch in vielen Teilen Myranors verehrt wird. Im Imperium ist sie die einzige offizielle Glaubensrichtung.

Zur Oktade gehören der älteste Gott **Nereton**, der über den Einzug ins Totenreich wacht, dessen Kinder **Brajan** (Herr von Licht, Herrschaft und Magie), **Gyldara** (Heim, Familie, wirtschaftlicher Erfolg), der launische **Chrysir** (Wind und Regen) und **Zatura** (Fruchtbarkeit,

Heilkunst) sowie die Kinder Brajans und Gyldaras: der Kriegsgott **Shinxir** und die Herrin des Handwerks **Siminia**. Als Jüngste im Pantheon gilt **Raia**, die Göttin aller Vergnügungen.

Außerhalb des offiziellen Pantheons finden sich noch Dutzende, wenn nicht Hunderte verehrte Wesen – teilweise spezifisch bei bestimmten Völkern, wie die shingwanische **Tscha** als Göttin von Farbe, Wandel und Zukunft, teilweise auch als eine Verschmelzung imperialer und fremder Vorstellungen, wie der amaungestaltige Glücks- und Diebesgott **Pheronos**.

Metropole, und die Provinz dieser Hauptstadt ist meist auch die kulturell tonangebende.

Das Imperium ist eine **Magokratie**: Zum höchsten, zur Ausübung der Herrschaft berechtigten, Stand, den **Optimaten**, gehören nur die durch Geburt prädestinierten Angehörigen der **Hohen Häuser**, die sich – und damit ihre Magiebegabung – auf die dreiäugigen Archäer zurückführen. Deswegen sind ihre Erkennungszeichen die dreiäugige Maske, die **Triopta**, und ein Zauberstab. Die Hohen Häuser haben sich auf unterschiedliche Bereiche der Zauberei spezialisiert.

Die zweite Säule der Herrschaft im Imperium sind die 22 **Myriaden** zu jeweils etwa 10.000 gepanzerten Kämpfern. Sie stellen das organisierte stehende Heer unter imperialem Kommando, das nicht nur äußere Gefahren abwehren, sondern auch den inneren Frieden wahren soll. Ihnen zur Seite, bisweilen aber auch ihnen gegenüber, stehen die Legionen der Horasiate und die Garden der Provinzen. Den Myriaden sind neben magischen Spezialisten meist auch arcanomechanische Fahr- und Fluggeräte zugeordnet.

Ein Kontinent mit langer Geschichte

Die in Legenden und Mythen überlieferte Geschichte Myranors reicht mehr als 10.000 Jahre zurück. Nach Meeresbewohnern, Geschuppten und Katzenartigen treten dabei erst recht spät die Menschen auf den Plan, deren Völker zum Teil über das östliche Meer einreisen, zum Teil dort das Licht der Geschichte erblicken, wo heute die Insel Era'Sumu liegt.

Die ersten schriftlich niedergelegten Ereignisse betreffen die sogenannten **Mholuren-Kriege**: Unter der Führung der mythischen, dreiäugigen und überaus magiebegabten Archäer vom Baan-Bashur sammelt sich eine Koalition von Landbewohnern, um die dämonischen Bestrebungen der im Meer der Schwimmenden Inseln beheimateten Mholuren zu beenden. Das gelingt schließlich im **Jahr der Kochenden Flüsse**. Das **Erste Imperium** wird begründet und die Basis der noch heute

gültigen Zeitrechnung gelegt. Aktuell schreiben wir das Jahr 4782 Imperialer Zeitrechnung (IZ).

Die Geschichte zwischen diesem Gründungsdatum und der Neuzeit ist letztlich die Geschichte der Expansion und Schrumpfung des Imperiums, der Überwindung und Assimilation unabhängiger menschlicher und nichtmenschlicher Kulturen, der Invasionen von jenseits des Rückgrats der Welt und der Fehden und Bürgerkriege der Hohen Häuser.

Im Jahr 1460 IZ sterben die „reinblütigen“ Archäer durch eine unbekannte magische Katastrophe aus. Das führt zum Chaos der **Chimärenkriege**, dessen gezielt dafür gezüchteten Kriegsbestien bis heute den Kontinent heimsuchen. Die Kriege enden schließlich 1798 mit der Etablierung des **Zweiten Imperiums**. Mehrere imperiale Häuser steigen zu Macht auf und versinken

wieder in der Bedeutungslosigkeit oder werden sogar verbannt. Das lange Zeit einflussreichste davon ist das Haus Charybalis, das die imperiale Marine beherrscht. Ein Krieg der Meeresgötter im Thalassion führt jedoch schließlich zu seinem Untergang und beendet die imperiale Seemacht dauerhaft.

Heftige politische Unruhen führen schließlich dazu, dass die Macht des Thearchen-Throns auf eine großteils zeremonielle und repräsentative Rolle zurückgedrängt wird. Die wahre, wenn auch inoffizielle Macht, übernimmt das neu geschaffene Dorokraten-Amt, mit dem Oberkommando über Heer und Flotte.

Die Hauptgegner des Imperiums bleiben die Ban Bargui im Nordwesten und die Draydal im Südwesten. Während es den insektenreitenden Ban Bargui gelingt, mehrere Horasiats aus dem Imperium zu lösen, verwüsten die Draydal die Grenzlande. Die letzte große Auseinandersetzung, die das Imperium ausficht, ist der **Hundertjährige Seekrieg** (4669-4766 IZ), der mit der Unabhängigkeit Serovias endet. Ob der neue, sehr junge Thearch das Imperium zu neuer Größe führen kann, bleibt fürs Erste offen.

Städte

Myranor ist von alters her eher eine Kultur der Stadtstaaten. Besonders deutlich wird dies bei den Eshbathi der Narkramar oder den Städtebünden der Kerrishiter, aber auch im Imperium kann man diese Konzentration auf Metropolen immer noch sehen. Die bedeutendsten Städte des Imperiums neben der Hauptstadt Dorint-hapolis sind die beiden Gründungsstädte des Zweiten Imperiums: das in den Türmen des Morgens gelegene architektonische Wunder Sidor Corabis und Balan Cantara, die düstere Metropole im Sumpf, die den Übergang vom Thalassion zum Meer der Schwimmenden Inseln bewacht. Beide Städte haben mehrere 100.000 Einwohner, während die Metropolen anderer Horasiats – von wenigen Ausnahmen abgesehen – zwischen 20.000 und 100.000 Einwohner haben. Auch die größten Eshbathi und die wichtigsten Städte der Kerrishiter haben Einwohnerzahlen in diesem Rahmen.

Ein Kontinent der Monster

Myranor ist nicht nur ein Kontinent der Imperien und Stadtstaaten mit ihren Intrigen und ihrem Schmelztiegel der Völker. Es ist auch – ja sogar überwiegend – ein wilder Kontinent, auf dem in den Steppen und Sümpfen, Dschungeln und Wüsten zwischen den Stadtstaaten und Metropolen gefährliche Tiere und widernatürliche Monstrositäten hausen. Die myranische Fauna weist dabei einige Besonderheiten auf:

Es gibt recht viele **sechsbeinige Lebewesen**, und zwar nicht nur Drachenartige oder Rieseninsekten. Die riesigen, haarigen **Danthreki** der nördlichen Steppen oder ihre kleineren Verwandten, die **Hurda**, zeugen ebenso davon wie das **Mahali-Krokodil**,

das Flussläufe im Nebelwald und in Makshapuram unsicher macht, oder die eigentlich als Ungezieferjäger von Chimärologen geschaffenen **Lamucken**, die mittlerweile in der Unterwelt der Städte das Ungeziefer ersetzt haben, das sie vertilgen sollten.



Kristallwurm von Janine Modler

Ebenfalls recht verbreitet in allen Steppen- und Savannenregionen sind große **Laufvögel** wie die riesigen **Moranthen** und die kleineren, aber hochaggressiven **Strigas**. Diese Gebiete sind auch die Heimat verschiedener Arten von **Einhörnern**, von denen einige auch als Reittiere abgerichtet werden. In Steppen und in Wäldern der gemäßigten und subtropischen Zonen finden sich ebenfalls etliche Arten gefährlicher – da überaus schlauer – **Raubaffen**, die häufig in Rudeln unterwegs sind. Eine weitere myranische Besonderheit sind **Riesenformen von Insekten**, wie die bis zu acht Meter lange **Amethyst-Raubwespe** und der narkramarische **Riesenhornkäfer**.

Wie viele dieser tierischen Besonderheiten auf eifrige Chimärenkreationen der Vergangenheit zu-

rückzuführen sind, ob es die starken Strömungen der Magie sind, die den Kontinent durchdringen, oder die Paarung natürlicher und außerweltlicher Wesen, lässt sich heute nicht mehr sagen. Aber neben den recht häufigen Drachen sind Wesen wie der **Sadur**, eine teleportierende Großkatze aus dem Nebelwald und Tharpura, die in Gebirgen beheimateten elementaren **Vulkaniden** oder der als chimärologische Waffe geschaffene und mit Magiegespür ausgestattete **Uralor** ganz eindeutig **magische Wesen**.

Und ehe man sich zu sicher fühlt, weil gerade keine Tiere in der Nähe sind: Die myranische Flora kann mit Ranken, Dornen und Giften ebenfalls recht rabiat sein ...

Ein Kontinent der Magie

Von den Erzadern wundersamer Metalle bis zu den elementaren Strömungen der Luft, von der Vielfalt der magischen Wesen bis hin zu den breit gefächerten arkanen Künsten: Myranor ist ein Kontinent der Magie, weit stärker als der Nachbarkontinent im fernen Osten.

Die myranische Zauberkunst unterscheidet sich zwischen verschiedenen Quellen der Magie: den **elementaren Quellen** Feuer, Wasser, Luft, Eis, Erz und Humus, den zehn sogenannten **stellaren Quellen**, die für Aspekte des Strebens aller Kulturvölker stehen (Aggression, Begierde, Harmonie, Endgültigkeit, Erfolg, Erkenntnis, Freiheit, Kreativität, Wahnsinn und Zauberei), sowie den **äußeren** oder **dämonischen Quellen**, die für von Grund auf chaotische, lebensfeindliche Prinzipien und Kräfte stehen.

Die **Magie der optimistischen Tradition** bindet die Kraft aus diesen Quellen – üblicherweise in festgefügte Formeln und Rituale, seltener einmal in die direkte Beschwörung der entsprechenden Wesenheiten. Das Prinzip der **animistischen Magie** ist dagegen das der Inspiration, der Beseelung durch die gewünschte Quelle – entweder die Beseelung des Zaubernenden selbst oder die eines lebenden oder unbelebten Ziels.

Über eine solche Inspiration oder durch komplexe magisch-handwerkliche Rituale, dabei meist unterstützt durch die Eigenschaften von Haus aus

magischer Materialien, werden in Myranor auch **Artefakte**, **Alchimika** und **arcanomechanisches Zauberkwerk** geschaffen. Diese erstrecken sich vom einfachen Schutzamulett und Heiltrank bis hin zu komplexen Flugmaschinen, Automaten, Maschinen für die Manufaktur profaner Gegenstände und natürlich Waffen und Rüstungen. Zwar sind die meisten Artefakte eher den wohlhabenden Schichten vorbehalten, aber selbst einfache Personen des Bürgerstands nennen häufig einen Satz verbessertes Werkzeug ihr Eigen.



Vincent Modler

PROBESZENARIEN

Probeszenario #1: Hainuyaneis Flucht

In diesem Szenario aus Hainuyaneis Vergangenheit lernt ihr, die Basis-Regeln anzuwenden. Ihr braucht hier noch keine Spielleitung und keinen Charakterbogen. Lest einfach gemeinsam weiter und entscheidet, wie die Geschichte weitergeht.

Der Klang der Lobgesänge zur vollen Stunde hallt durch die ausgedehnten Tempelanlagen. Hainus Blick fällt durch das Fenster ihrer geschmackvoll, aber spartanisch eingerichteten Kammer. Am Fuß des Tafelbergs, auf dem sich die Tempelanlage erhebt, breiten sich die Lichter des nächtlichen Eshbathmar aus. Die große Stadt ruht niemals wirklich. Der Wind trägt die Stimmen hinauf und ebenso den Geruch nach Meer und den Sand der Wüste. Beide definieren Eshbathmar und ziehen Hainu hinaus in die Ferne.

Für den Moment ist die Stimme, die immer wieder in ihrem Kopf erklingt, verstummt. Wenn sie jetzt nicht handelt, werden sie Hainu in die Priesterschaft aufnehmen – auch gegen ihren Willen – und hier am Tempelberg in einen goldenen Käfig einsperren. Es heißt jetzt oder nie. Soll sie versuchen, an den Tempelwachen vorbeizuschleichen oder durch das Fenster die steile Mauer runterklettern? Entscheidet euch und wählt den entsprechenden Abschnitt.

Schleichen. Die Tür ist abgesperrt. Zum Glück konnte Hainu eine Nadel in ihre Kammer schmuggeln und kann mit versuchen, das Schloss zu knacken. Das ist ein Wurf auf ihre Geschicklichkeit (GES) von +2. Das Schloss ist nicht kompliziert und der Schwierigkeitsgrad (SG) ist nur 10. Allerdings ist eine Nadel kein wirklich ausgefeiltes Diebeswerkzeug. Daher seid ihr bei dem Wurf im Nachteil. Würfelt 2W20 und verwendet

das niedrigere Ergebnis. Dann addiert den Bonus von +2. Wenn das Ergebnis 10 oder mehr ist, lässt sich die Tür öffnen. Wenn nicht, muss Hainu wohl doch klettern. Lest in diesem Fall weiter bei **Klettern**.

Hainu versucht, kein Geräusch zu machen, als sie die Tür öffnet und die Treppe hinunterschleicht. Das ist erneut ein Wurf auf ihre Geschicklichkeit (GES) von +2. Hainu ist in der notwendigen Fertigkeit Heimlichkeit geübt. Damit könnt ihr den Übungsbonus von +2 addieren, den Wurf also insgesamt also mit einem Bonus von +4 würfeln. Da die Wachen hier nicht regelmäßig unterwegs sind, ist das ein mittelschwerer Wurf (SG 15). Wenn das Endergebnis eine 15 oder höher ist, schafft Hainuyaneis es in den Innenhof. Lest weiter bei **Am Tor**. Falls nicht, wird jemand auf sie aufmerksam. Lest weiter bei **Ertappt**.



Hainuyaneis,
die Kundschafterin

Theresa Königseder-Haller

Klettern. Das ist ein Wurf auf Hainus Stärke (STÄ). Die ist zwar mit +1 nicht sonderlich hoch, aber als Kundschafterin ist sie in der für das Klettern notwendigen Fertigkeit Athletik geübt, weshalb ihr ihren Übungsbonus von +2 addieren könnt. Insgesamt würfelt ihr also mit einem Bonus von +3.

Die Wand ohne Hilfsmittel hinunterzuklettern, um in den Tempelinnenhof zu kommen, ist ein mittelschwerer Wurf mit Schwierigkeitsgrad (SG) 15. Würfelt 1W20 und addiert den Bonus von +3. Wenn das Endergebnis eine 15 oder höher ist, schafft Hainuyanei es in den Innenhof. Lest weiter bei **Am Tor**. Falls nicht, stürzt sie. Zum Glück bremst eines der Wasserbecken des Tempels ihren Fall, aber der Aufprall verursacht Lärm. Lest weiter bei **Ertappt**.

Ertappt. Zum Glück ist es keine Wache, die Hainu ertappt, sondern der alte Priester Shobaneru. Hainu weiß, dass er Sympathien für sie hat. Vielleicht kann sie ihn überzeugen, dass sie nicht für den Tempel bestimmt ist. Der SG dieses Wurfs ist 15 und der soziale Umgang nicht Hainus Stärke. Ihr CHA ist +1 und sie ist im Überzeugen nicht geübt. Allerdings mag Shobaneru sie. Er begreift, dass ihr Fluchtversuch nicht grundlos

ist. Jemand wie sie könnte niemals ruhig in der Tempelanlage meditieren und beten. Welche Gottheit auch immer sie erwählt hat, treibt sie hinaus. Daher gibt es einen Vorteil auf den Wurf. Würfelt also 2W20 und wählt das höhere Ergebnis. Dann addiert Hainus CHA von +1. Wenn das Gesamtergebnis 15 oder höher ist, wird Shobaneru Hainu helfen. Lest weiter bei **Am Tor**. Falls nicht, wird er die Wachen rufen, und zumindest dieser Fluchtversuch ist gescheitert. Hainu wird es aber sicherlich in den folgenden Nächten erneut versuchen.

Am Tor. Nun muss Hainu noch bei den Wachen am Tor vorbei. Dafür ist ein Wurf auf GES (Heimlichkeit) gegen SG 15 notwendig. Hainus GES ist +2 und sie ist in Heimlichkeit geübt (+2), der Gesamtbonus des Wurfs ist also +4. Falls Shobaneru sich bereiterklärt hat, ihr zu helfen, wird er die Wache ablenken und damit einen Vorteil verschaffen. Würfelt in diesem Fall 2W20 und wählt das höhere Ergebnis. Ansonsten würfelt nur 1W20. Addiert anschließend den Bonus von +4. Wenn das Gesamtergebnis 15 oder höher ist, hat es Hainu in die Freiheit geschafft. Falls nicht, ist zumindest dieser Fluchtversuch gescheitert. Hainu wird es aber sicherlich in den folgenden Nächten erneut versuchen.

Probeszenario #2: Orcatos verteidigt sein Revier

In diesem Szenario aus Orcatos' Jugend lernt ihr, die grundlegenden Kampf-Regeln anzuwenden. Ihr braucht hier noch keine Spielleitung und keinen Charakterbogen. Lest einfach weiter und entscheidet im Zweifelsfall gemeinsam.

Orcatos' Jugend war hart. In den Gassen des Armenviertels von Sidor Koralan aufgewachsen, musste er ständig um Nahrung kämpfen und darum, nicht ein Opfer der Bandenkriminalität zu werden. Wie die meisten anderen Jugendlichen in seinem Umfeld schloss er sich zum Selbstschutz ebenfalls einer Bande an. Als Minotaurus war er selbst als Heranwachsender schnell einer der Stärksten und Größten seines Alters.

Am Tag dieser Szene ist der Streit mit einer anderen Gassenbande eskaliert. Jugendliche verschiedener Völker stehen sich im Hinterhof eines Wohnblocks gegenüber. Sie schwingen primitive Waffen, wie Knüppel, oder sind einfach bereit, mit bloßen Händen aufeinander loszugehen.

Orcatos' Gegner ist Severian, ein kräftig gebauter menschlicher Jugendlicher, ein paar Jahre älter als Orcatos. Severian hat eine Stärke von 12 (+1), Geschicklichkeit 12 (+1) und trägt einen Knüppel (1W4+STÄ Wuchtschaden), mit dem er im Umgang geübt ist. Dadurch ergibt sich ein Angriffsbonus von STÄ (+1) + Übung (+2) = +3. Da er keine Rüstung trägt, ist seine Rüstungsklasse (RK) 10 + GES (+1) = 11. Er hat 6 Trefferpunkte.

Orcatos hat zu dieser Zeit Stärke 14 (+2), Geschicklichkeit 10 (+0) und trägt zwei metallene Schlagringe (1W4+STÄ Wuchtschaden), mit denen er ebenfalls geübt ist. Sein Angriffsbonus ist STÄ (+2) + Übung (+2) = +4. Er trägt ebenfalls keine Rüstung, seine Rüstungsklasse ist also 10 + GES (+0) = 10. Er hat 7 Trefferpunkte.

Als Erstes wird in jedem Kampf bestimmt, wer zuerst an der Reihe ist. Dazu wird ein Wurf auf die Initiative abgelegt, die in der Regel der GES entspricht.

Bei Kämpfen unterbricht die übliche Erzählung und es kommt zu einer Abfolge von Kampfunden. In jeder Kampfunde haben alle Beteiligten jeweils einen Zug. Jeder Zug repräsentiert sechs Sekunden in der Spielwelt.

Für Orcatos würfelt ihr also $1W20+0$, für Severian $1W20+1$. Derjenige mit dem höheren Ergebnis beginnt und ist auch in jeder folgenden Kampfunde zuerst dran.

In einem Zug kann jeder beteiligte Charakter sich einmal bis zu seiner Bewegungsrate weit bewegen, eine Aktion, eine Bonusaktion und eine Reaktion durchführen. Die wichtigste Handlung ist meistens



Orcatos,
der Barbar

Theresa Königseder-Haller

die Aktion. Das kann – und wird oft – ein Angriff sein, kann aber auch jede andere Handlung sein, die nicht länger als eine Aktion dauert.

Während deines Zuges kannst du deinen Charakter auch beliebig kommunizieren und zum Beispiel dessen Freunden Hinweise zurufen lassen. Aber denke daran, dass ein Zug nur sechs Sekunden umfasst! Lange Gespräche sind also nicht drin.

Sobald Severian am Zug ist, wird er direkt versuchen, Orcatos den Knüppel über den Schädel zu ziehen. Dafür würfelt ihr $1W20+\text{Angriffsbonus}$ ($1W20+3$) gegen Orcatos' Rüstungsklasse (10). Wenn ihr die Rüstungsklasse erreicht oder übertrefft, wird Orcatos getroffen und verliert entsprechend des Waffenschadens $1W4+2$ Trefferpunkte.

Wenn Orcatos zurückschlägt – wovon wir mal ausgehen –, würfelt ihr ebenfalls $1W20+\text{Angriffsbonus}$ ($1W20+4$) gegen Severians Rüstungsklasse (11). Wenn ihr die Rüstungsklasse erreicht oder übertrefft, verliert Severian entsprechend des Waffenschadens $1W4+2$ Trefferpunkte.

Da Orcatos mit beiden Händen Schlagringe trägt, könnt ihr die Bonusaktion verwenden, um ihn auch mit dem zweiten Schlagring zuschlagen zu lassen. Ein solcher zweiter Angriff richtet aber bei einem Treffer nur den Grundschaten der Waffe an ($1W4$), seine STÄ wird nicht addiert.

Wenn beide ihren Zug durchgeführt haben, beginnt die nächste Runde.

Sollte Orcatos als Erster auf 0 Trefferpunkte fallen, wird ihm schwarz vor den Augen. Seinem Gegner ist es nicht in gelegen, ihn umzubringen. Es geht um ein zugegeben recht brutale – Schlägerei zwischen Jugendlichen, keinen Kampf auf Leben und Tod. Orcatos er einige Zeit später mit brummendem Schädel. Seine Bande hat verloren und muss mit der Schande leben und wichtiges Territorium aufgeben. Zumindest bis zum nächsten Konflikt ...

Wenn Severian zu Beginn seines Zuges 3 oder weniger, aber noch mehr als 0 Trefferpunkte hat, wird er versuchen zu fliehen. Dabei wendet er sich panisch um, anstatt einen richtigen Rückzug durchzuführen. Orcatos kann ihn ehrenhaft ziehen lassen, oder ihm als Reaktion einen Gelegenheitsangriff verpassen. Dafür führt er einen normalen Angriff mit seinem Schlagring aus.

Wenn Severian vor Orcatos auf 0 Trefferpunkte fällt oder flieht, hat Orcatos den Kampf gewonnen. Die Erzählung wechselt weg von Kampfunden wieder zurück auf die normale Erzählperspektive. Angesporn von seinem Sieg wird sich der Kampf schnell zu Gunsten seiner Bande wenden.

Orcatos kann seinen Triumph hinausbrüllen. Würfelt dazu einen CHA (Einschüchtern)-Wurf. Orcatos' Charisma ist zu dieser Zeit 10 (+1), er ist aber schon in

der Fertigkeit Einschüchtern geübt. Dadurch erfolgt der Wurf auf CHA (+1) + Übung (+2) = +3. Der Schwierigkeitsgrad ist 10.

Wenn Severian geflohen ist, wird er zum Rückzug rufen. Dadurch erhält der Wurf einen Vorteil. Ihr könnt mit 2W20 würfeln und das höhere Ergebnis nutzen.

Gelingt Orcatos der Wurf, beschreibt, wie Severians Bande bis ins Mark erschüttert ist. Sie wird diese Gassen für lange Zeit nicht mehr betreten.

Probeszenario #3: Nobshiwall wird von den Geistern erwählt

In diesem Szenario aus Nobshiwalls Kindheit erhaltet ihr die Gelegenheit zum gemeinsamen freien Rollenspiel und erlebt die Regeln für Zauberei und animistische Beseeltheit. Ihr benötigt noch keine Spielleitung, aber falls jemand schon eine klare Präferenz für den Charakter Nobshiwall hat, bietet sich jetzt die Gelegenheit, Nobshiwall zu übernehmen. Lest einfach gemeinsam weiter.

Es ist ein schöner, warmer Sommertag. Und auch wenn Nobshiwalls Shingwa-Sippe nicht viel Geld und immer wieder Probleme mit den örtlichen Banden hat, ist die Stimmung gerade gut und ausgelassen. Die Erwachsenen bereiten ein Fest vor und die Kinder, darunter Nobshiwall, spielen im Innenhof des Wohnblocks rund um den großen Feigenbaum. Die anderen Kinder in Nobshiwalls Alter heißen Lasha, Moshugi, Wushinu, Bolshu und Ashuwa.

Die Kinder spielen gerade „Buntest“. Auch wenn sie ihren Farbwandel noch nicht voll beherrschen, versuchen sie sich gegenseitig mit spektakulären Farben zu übertreffen.

Das ist eine gute Gelegenheit für offenes Rollenspiel. Schlüpft alle in die Rolle eines Shingwa-Kindes – Nobshiwall sollte auf jeden Fall dabei sein – und beschreibt, was euer jeweiliges Kind versucht, an Farben und Mustern zu erzeugen. Wenn ihr Lust darauf habt, plaudert ein wenig in der Rolle eures Shingwa-Kindes und erzählt, was ihr für kindlichen Unsinn macht.

Schließlich ist es Zeit für den großen Wettbewerb. Alle würfeln einen vergleichenden CHA-Attributswurf. Da keines der Kinder mit solchen Farbspielen

geübt ist – das wäre die Fertigkeit *Auftreten* – würfelt jeweils nur mit CHA. Dieses ist bei Nobshiwall zu dieser Zeit +1, bei allen anderen Kindern +0. Wer

Nobshiwall spielt würfelt also 1W20+1, alle anderen Spielenden 1W20+0. Wer den höchsten Wert erreicht, gewinnt und kann beschreiben, wie das Farbenspiel des jeweiligen Kindes das aller anderen übertrifft. Lest dann weiter.



Nobshiwall,
Animist

Theresa Königseder-Haller

Plötzlich erklingt ein lauter Schrei! Bashiwi, das kleinste Kind der Sippe, hat versucht, den großen Feigenbaum zu erklettern und ist abgestürzt. Er liegt am Boden unterhalb des Baums und rührt sich nicht mehr.

Beredet kurz in eurer Rolle als Kinder, was ihr tun wollt. Vermutlich werden einige zu Bashiwi laufen, während andere die Erwachsenen holen wollen. Lest dann weiter.

Nobshiwall – und nur Nobshiwall! – hört eine sanfte, freundliche Stimme: „Lass mich dir helfen, gemeinsam können wir ihn heilen.“ Nobshiwall hat instinktiv das Gefühl, dass diese Stimme nichts Böses will.

Die Stimme gehört dem guten Geist Wortweber. Wenn Nobshiwall zustimmt – was hier im Sinne des Kennenlernens der Regeln passieren sollte –, versucht der Geist, einzufahren. Eine animistische Beseelung! Da Nobshiwall nicht das Wissen für die ordnungsgemäßen Rituale hat und außerdem die Zeit drängt, handelt es sich hier um eine Schnellbeschwörung. Das ist gefährlich, selbst wenn der Geist Nobshiwall nicht aktiv schaden will. Nobshiwall muss einen CHA-Rettungswurf gegen einen Schwierigkeitsgrad (SG) von 11 ablegen. Sie ist in diesem Rettungswurf nicht geübt. Würfelt also wiederum 1W20 und addiert ihr CHA (+1). Bei einem Gesamtergebnis von 11 oder höher gelingt der Rettungswurf.

Nobshiwall wird auf jeden Fall vom Geist beseelt, verliert bei einem Misserfolg aber den doppelten Grad

des Geistes (in diesem Fall $2 \times 1 = 2$) an Trefferpunkten. Nobshiwalls kindliches Ich hat nur 4 Trefferpunkte, womit dieser Verlust schon schmerzt und entsprechend beschrieben werden sollte.

In Nobshiwall stecken jetzt zwei Seelen – das Shingwa-Kind und der Geist Wortweber. Wortweber ist ein Geist der Kreativität und der Shingwa-Sippe schon seit vielen Generationen verbunden. Er ist freundlich und gelassen, neigt zu Tagträumen und Poesie und mag Kinder. Wer auch immer Nobshiwall spielt, kann ausführlich beschreiben, was im Geist des Shingwa-Kindes vorgeht. Es ist auch eine gute Gelegenheit für offenes Rollenspiel mit den anderen Kindern, wenn sich mal Nobshiwall, mal der Geist zu Wort meldet.

Nobshiwall kann jetzt den Zauber *Wunden heilen* wirken, den der Geist Wortweber zur Verfügung stellt. Da *Wunden heilen* ein Zauber des 1. Grades ist, muss bei jeder Anwendung auch ein Zauberplatz mindestens des 1. Grades dafür verwendet werden. Nobshiwalls junge und unausgebildete Version hat genau einen Zauberplatz des 1. Grades, der damit verbraucht wird. Der Zauber heilt $2W8 + \text{Zauberwirken-Attributsmodifikator}$, in Nobshiwalls Fall also CHA (+1). Sobald Bashiwi berührt wird, erhält er also insgesamt sofort $2W8+1$ Trefferpunkte zurück. Das reicht auf jeden Fall, damit Bashiwi wieder bei bester Gesundheit ist, als die Erwachsenen eintreffen.

Probeszenario #4: Mekiodenes Expedition

Entscheidet jetzt, wer die Spielleitung übernimmt. Alle anderen nehmen sich einen der beigelegten Charaktere. Die Charaktere starten auf Stufe 1. Ignoriert alle Seiten und Teile, die sich auf höhere Stufen beziehen. Optimalerweise sollte Mekiodene als ein SC gewählt werden, das Probeszenario funktioniert aber auch ohne sie. Nur die Spielleitung sollte den folgenden Text lesen.

Lies dir die folgende Situationsbeschreibung durch. Dann versuche, sie mit eigenen Worten deiner Gruppe zu vermitteln.

Dieses Szenario spielt kurz nachdem die Abenteuer-Gruppe zusammengefunden hat. Die Gruppe ist verschiedenen Hinweisen zu einem verschollenen Forschungslabor aus der Frühzeit des Imperiums gefolgt und nun endlich fündig geworden.

Die Anlage liegt heute tief in einem dichten Mischwald und wurde in einen Felshang gegraben wie eine Mine. Das Tor war gut versteckt. Es wirkt massiv und ist mit Schriftzeichen beschrieben.

Die Schriftzeichen bilden den folgenden Text in der alten Sprache Hiero-Imperial: *Anlage des Hauses Quoran. Warnung: Betreten nur für Befugte.* Mekiodene besitzt Übung im Umgang mit dieser Sprache und kann die Schriftzeichen lesen. Da das Hiero-Imperial ein Vorgänger des aktuellen Gemein-Imperial ist, das alle in der Gruppe beherrschen, könnten andere SC versuchen, zumindest den ungefähren Sinn der Worte zu entschlüsseln. Dies wäre ein mittelschwerer INT (Geschichte)-Wurf (SG 15). Bei einem Erfolg erkennen sie die Worte *Quoran* und *Warnung*. Bei einem Ergebnis von 20 oder mehr wird sogar eine vollständige Entschlüsselung möglich.

Der Name Quoran ist allen Untertanen des Imperiums bekannt: Es ist ein Haus der Optimaten, des magischen Adels, spezialisiert auf magische Technologie. Hinter dieser Tür könnten sich also große Schätze befinden, aber auch gefährliche Fallen.

Die Gruppe wird sich jetzt wahrscheinlich beraten, wie sie vorgehen soll. Wenn die Gruppe zu lange diskutiert, erwähne einfach, dass die Nacht bald hereinbricht und es hier dann ungemütlich werden könnte.

Eine übliche Frage ist oft: „Ist die Tür verzaubert?“ Eine Untersuchung der Tür mit einem INT (Arkane Kunde)-Wurf (SG 10) lässt tatsächlich Schutzzeichen erkennen. Wenn der Wurf zumindest eine 15 ergibt oder die Tür mit dem Zauber *Magie entdecken* untersucht wird, zeigt sich aber, dass sie schon lange nicht mehr aktiv sind.

Es gibt ein Schlüsselloch, das allerdings ausgesprochen ungewöhnlich geformt ist. Dennoch wäre es möglich – wenn auch schwierig – es zu knacken. Hierfür braucht es einen GES (Fingerfertigkeit)-Wurf (SG 20). Orcatos und Tharku besitzen das notwendige Diebeswerkzeug und sind in der Fertigkeit Fingerfertigkeit geübt. Da sie zusätzlich auch mit dem Diebeswerkzeug geübt sind, zählt zwar der Übungsbonus nur einmal, sie sind beim Wurf aber im Vorteil. Andere Charaktere könnten versuchen, das Schloss anderweitig zu knacken, beispielsweise mit einer Haarnadel. Da sie aber nicht in Fingerfertigkeit geübt sind, würfeln sie nur auf GES. Und da sie auch kein brauchbares Werkzeug besitzen, sind sie beim Wurf auch noch im Nachteil. Wenn der Wurf gelingt, springt die Tür auf. Bei einem Misserfolg bleibt wohl nur die Tür aufzubrechen.

Die Tür aufzubrechen ist ein schwieriger STÄ (Athletik)-Wurf (SG 20). Wenn mehrere SC zusammenarbeiten, würfelt nur für den Charakter mit

dem höchsten Bonus, dank der Hilfe der anderen SC dafür aber mit Vorteil. Wenn Orcatos seine Brechstange einsetzt, ist er ebenfalls im Vorteil. Mehrere Vorteile addieren sich nicht.

Bei einem Erfolg wird die Tür sauber aus den Angeln gehoben. Bei einem Misserfolg sollte das Abenteuer natürlich nicht hier enden. Die Tür gibt zwar nicht nach, der umliegende, durch jahrhundertlange Witterung geschwächte Felsen aber schon. Die Tür bricht aus dem Rahmen und alle SC innerhalb von 1,5 Metern um die Tür erleiden 1W6 Wuchtschaden. Vielleicht kommt die Gruppe auch noch auf ganz andere Ideen. Wenn dir diese sinnvoll erscheinen, lass sie ruhig zu. Würfe sollten dabei meist mittelschwer (SG 15) bis schwer (SG 20) sein.

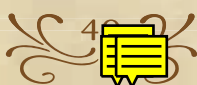
Die Spielenden könnten nun überlegen, eine kurze oder sogar lange Rast einzulegen, vor allem falls die Charaktere Schaden erlitten oder Zauber eingesetzt haben. Du solltest wieder auf die hereinbrechende Nacht verweisen und zusätzlich auf den Umstand, dass das Öffnen der Tür möglicherweise nicht unbemerkt geblieben ist. Die Entscheidung liegt am Ende bei den Spielenden. Tatsächlich besteht keine Gefahr, die Gruppe könnte die Rast ohne Probleme durchführen. Das können die Spielenden aber nicht wissen und in solchen Fällen erhalten kleine Anspielungen die Spannung.

Steht die Tür schließlich offen, liegt vor der Gruppe ein Gang, der mit Metallplatten ausgekleidet ist. Bei den meisten sollten jetzt die Alarmglocken läuten. Falls die Spielenden dennoch einfach losstürmen wollen, weise sie darauf hin, dass ihre Charaktere erfahrene Abenteurer sind und ein solcher Gang stark nach Fallen aussieht.

Um den Raum zu untersuchen, würfelt für den Charakter mit dem höchsten Bonus einen INT (Nachforschen)-Wurf (SG 12). Würfelt mit



Mekiodene,
die Optimatikerin



Meine Gruppe traut mir nicht!

Es ist nur natürlich, dass Spielende bei einem misslungenen Wurf und der Aussage „Da ist keine Falle!“ trotzdem von einer Falle ausgehen.

Weise sie auf folgende Punkte hin:

- ◀ Die SC wissen nicht, dass der Wurf misslungen ist. Es gehört zum Spiel, auch schlechte Entwicklungen zu akzeptieren und mit der Geschichte fortzufahren, nur so kann Spannung entstehen.
- ◀ Die Information muss nicht zwingend falsch sein. Die Spielenden wissen ja nicht, was du gesagt hättest, wenn der Wurf gelungen wäre.

Vorteil, wenn mehrere Charaktere an der Untersuchung beteiligt sind. Bei einem Erfolg finden die Charaktere tatsächlich druckempfindliche Platten. Vielleicht kommen die Spielenden auch auf eigene

kreative Ideen, um Fallen zu erkennen. Lass sie ruhig dennoch würfeln, aber belohne sie bei guten Ideen mit einem Vorteil. Die Platten zu überqueren ist dann mit einem GES (Akrobatik)-Wurf (SG 12) möglich.

Sollten die SC die versteckten Platten nicht entdecken, kommt ihnen der Gang sicher vor. Wenn hier einmal Fallen waren, dann sind sie schon lange inaktiv.

Wenn der Wurf auf GES (Akrobatik) misslingt oder die Platten erst gar nicht entdeckt werden, aktiviert sich die Falle beim Überqueren und Flammen schießen aus versteckten Löchern in den Wänden! Alle betroffenen Charaktere müssen einen GES-Rettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg erleiden sie 1W8 Feuerschaden, halb so viel bei einem Erfolg.

Hat die Gruppe den Gang erfolgreich durchquert, erreicht sie das eigentliche Labor. Die Schätze der alten Quoran liegen vor ihnen! Das Probeszenario endet hier, aber vielleicht willst du es ja ausschmücken und ein eigenes Abenteuer daraus machen? Vielleicht finden die Charaktere ja eine Bauanleitung für ein mächtiges Gerät, dessen Teile über den ganzen Kontinent verstreut sind? Bestimmt hast du schon eine Menge Ideen.

Probeszenario #5: Fyarks Auftritt und das Attentat

Dieses Probeszenario aus der gemeinsamen Vergangenheit der SC lässt euch jetzt zum Abschluss des Tutorials einen vollständigen Kampfdurchspielen. Ihr benötigt dafür eine Spielleitung. Alle Spielenden verwenden ihre ausgewählten Charakterbögen. Falls niemand Fyark spielt, ist das auch in Ordnung, er wird dann für dieses Szenario zu einem NSC der Spielleitung. Nur die Spielleitung sollte den folgenden Text lesen.

Für die Gegner der SC werden jetzt Werte angegeben. Die Werte sind ähnlich aufgebaut wie bei SC, aber etwas vereinfacht, um die Übersichtlichkeit für dich zu verbessern:

- ◀ Bei den Attributen werden nur die Modifikatoren aufgeführt.
- ◀ Fertigkeiten werden nur angeführt, wenn der Charakter Übung oder Expertise damit besitzt. Die dargestellten Boni sind bereits aus Attributs-Modifikator + Übung/Expertise summiert.

- ◀ Bei den Trefferpunkten werden zwei Varianten angeboten, von denen du dir eine aussuchen kannst. Du kannst den Wert entweder auswürfeln, wenn du den aktuellen Gesundheitszustand etwas zufälliger haben willst, oder du kannst den Durchschnittswert benutzen, wenn du einfach schnell einen Wert haben willst.
- ◀ Bei Wahrnehmung und Heimlichkeit sind die passiven Werte angegeben, die als Schwierigkeit für die SC dienen können.
- ◀ Bei Angriffen ist der Schaden ebenfalls in zwei Varianten angegeben. Einmal in der Form eines Durchschnittswerts und dann dahinter in Klammern als genaue Würfelangabe zum Auswürfeln. Es bietet sich an, den Durchschnittswert zu verwenden, wenn viele Gegner im Spiel sind, sodass du nicht für jede Figur einzeln Schaden auswürfeln musst. Das beschleunigt das Spiel. In diesem Fall könnte man zum Beispiel für die Attentäter die Durchschnittswerte verwenden und für FoShua den Schaden auswürfeln. Die Wahl liegt aber immer bei dir.

Lies noch einmal Fyarks Hintergrund. Dieses Szenario stellt den Höhepunkt des Putschversuchs beim Erntefest dar. Beschreibe dann als Erstes die Situation und die Szenerie. Orientiere dich an den folgenden Informationen. Du kannst die folgende Wortwahl direkt verwenden oder besser noch, du versuchst es mit eigenen Worten zu beschreiben, um Übung zu bekommen.

Der Ort des Konflikts ist die Arena in Manossos und die Tribüne von Khular Aylesh. Die Sonne brennt heiß herunter, die Luft ist erfüllt von Staub und Sand und dem ohrenbetäubenden Brüllen der Menge. Fyark tritt gerade in die Arena, wo der amaunische Stiertänzer FoShua auf ihn wartet. Fyark will seinen ermordeten Mentor rächen.

Fyark, der Kämpfer

Der Rest der Gruppe stößt direkt zur Loge vor. Khular Aylesh, der größte Kriegsherr von Koromanthia, steht den Arenakämpfen als Ehrengast und Patron vor und ist das Ziel des Anschlags. Khular ist ein Ban Bargui, ein Mitglied eines exotischen Menschevolkes aus dem Nordwesten. Die tiefschwarzhäutigen Ban Bargui leben in engem Verband mit riesigen Insekten und kennen angeblich viele Geheimnisse. Khular scheint das zu bestätigen, ist er doch schon seit über 100 Jahren an der Macht und wirkt zwar alt, aber immer noch rüstig.

Gerade als die Gruppe die Loge erreicht, ziehen seine eigenen Leibwachen die Waffen und gehen auf den alten Kriegsherrn los!

Dieser Kampf findet an zwei angrenzenden Orten statt: Während Fyark sich FoShua stellt, kämpft der Rest der Gruppe gegen die Attentäter. Würfelt ganz normal für alle SC und Gegner Initiative und wechselt einfach hin und her.

Die Battlemap

Für diesen Kampf liegen in der Box auch eine Karte, eine sogenannte Battlemap, und Marker bei, um die Beteiligten und ihre Bewegungen darzustellen. Die Karte ist in Kästchen von jeweils 1 Zoll unterteilt. 1 Zoll auf der Karte entspricht dabei 1,5 Metern in der Spielwirklichkeit. Das heißt, ein SC mit einer Bewegungsrate von 9 Metern kann sich mit einer Bewegung bis zu 6 Felder weit bewegen, geradlinig oder auch diagonal. Da viele Rollenspiele üblicherweise aus dem US-amerikanischen Raum stammen, sind diese Maße ein internationaler Standard geworden (1,5 Meter = 5 Fuß). Um mit anderen 5e-Systemen kompatibel zu bleiben, wird euch auch die Möglichkeit gegeben, Battlemaps von anderen Herstellern für eure Gruppe zu nutzen, haben wir diesen Standard beibehalten, auch wenn er im deutschen Sprachraum nicht ganz intuitiv ist. Ihr müsst bei euren Kämpfen keine Battlemaps verwenden, aber viele Gruppen schätzen sie als Orientierungshilfe und optisches Element.

Sollte niemand der Spielenden Fyark übernommen haben, ignoriere die folgenden Kampfbeschreibungen für FoShua und beschreibe einfach einen brutalen Kampf zwischen Fyark und seinem Kontrahenten, falls jemand der anderen Charaktere Gelegenheit hat, in die Arena zu blicken.

Für den Fall, dass ein Kampf früher beendet ist als der andere, könnten die Spielenden auf die Idee kommen, in den jeweils anderen Kampf einzugreifen. So könnte Hainuyanei auf FoShua schießen wollen oder Fyark aus der Arena klettern – ohne Hilfsmittel ein STÄ (Athletik)-Wurf (SG 15). Lass das ruhig zu, es ist ein Rollenspiel und Freiheit in den Handlungsoptionen ist ein wichtiger Teil davon.

Der Kampf in der Arena

Fyark stellt sich in der Arena dem amaunischen Stiertänzer FoShua. Fyark hat seine Kentema und seinen Kettenpanzer in dieser Szene noch nicht, beide Gegenstände hat er

FoShua

Mittelgroßer Humanoider

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Bewegungsrate 9 m

Trefferpunkte 26 (4W8+8)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+3	+2	+0	+0	+2

Übungsbonus +2

Wahrnehmung 10

Heimlichkeit 13

Sinne Dunkelsicht 18 m

Sprachen Gemein-Imperial, Amaunal, Myranisch, Leonisch

Fertigkeiten: Akrobatik +6 (Expertise), Auftreten +6 (Expertise), Überzeugen +4

Aktionen

Kurzsword: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Krallen. *Nahkampfangriffswurf:* +3, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 3 (1W4+1) Hiebschaden.



Theresa Königseder-Haller

erst nach den hier beschriebenen Ereignissen erhalten. Er trägt eine Lederrüstung aus dickem grauem Büffelleder, die als verstärkte Lederrüstung gilt. Dadurch hat er eine Rüstungsklasse (RK) von 12 + GES (+2) = 14. Wer Fyark kontrolliert, kann sich entscheiden, ob er mit Kurzsword und Schild kämpft oder in jeder Hand ein Beil führt.

In ersterem Fall steigt Fyarks Rüstungsklasse dadurch auf 16, in letzterem Fall darf er als Bonusaktion einen weiteren Angriff pro Runde durchführen.

Der Kampf in der Loge

Die Charaktere in der Loge haben es mit einer ebenbürtigen Anzahl Angreifender zu tun. Die Verschwörer haben es geschafft, die Leibwache von Khular Aylesh auszutauschen. Sie wurden mit magischen Illusionen verkleidet, sodass Khular Aylesh noch keinen Verdacht geschöpft hat – vor allem, da er auf den Kampf in der Arena konzentriert ist. Die Kontrahenten stehen also aktuell zwischen Khular Aylesh und den SC. Jeder angegriffene Attentäter wird sich aber auf die SC konzentrieren. Die Kämpfenden wollen Khular ausschalten, sind dabei aber keine Selbstmörder. Wenn die Trefferpunkte eines Attentäters auf 0 fallen, endet die magische Illusion und das eigentliche Aussehen der Angreifenden wird wieder sichtbar.



Khular Aylesh war zwar einmal ein gefürchteter Kämpfer und trägt eine Prunestung und ein Kurzsword, aber er ist auch alt und von der Situation überrascht. Er nutzt in jeder Runde die Ausweichen-Aktion, womit Angriffe gegen ihn im Nachteil sind, greift aber selbst nicht an. Seine Rüstungsklasse (RK) ist 15 und er besitzt aktuell als erfahrener, aber gealterter und etwas aus der Übung gekommener Veteran 50 Trefferpunkte. Wenn die Angreifenden Gelegenheit erhalten, Khular Aylesh zu attackieren, kannst du den Angriff entweder auswürfeln oder einfach nur beschreiben, wie Khular sich wehrt.

Wenn Khular auf 0 Trefferpunkte fällt, kannst du ihn als bedeutende Person Rettungswürfe würfeln lassen, wie im Abschnitt **Schaden und Heilung: Sterbend** in den Regeln angegeben. Das verschafft der Gruppe noch etwas Zeit, ihn zu retten.

Charaktertod

Falls Khular Aylesh oder ein SC in diesem Szenario sterben, solltet ihr es einfach als alternative Variante der Ereignisse betrachten. Der Hauptsinn dieses Szenarios ist ja das Kennenlernen der Regeln. Weitere Hinweise für den Umgang mit solchen Situationen in längeren Abenteuern und Kampagnen findest du im Abschnitt **Charaktertod auf Seite 23**

Attentäter

Mittelgroßer Humanoider

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)

Bewegungsrate 9 m

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+1	+1	+0	+0	+0

Übungsbonus +2

Wahrnehmung 10

Heimlichkeit 13

Sinne –

Sprachen Gemein-Imperial, Leonisch

Aktionen

Kurzsword: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 4 (1W6+1) Hiebsschaden.

Abschluss

Wenn FoShua und die Attentäter besiegt sind und Khular Aylesh gerettet ist, ist das Szenario gewonnen. Der einflussreiche Kriegsherr wird die Gruppe vor der ganzen im Stadion versammelten Menge ehren. Gratulation zum Abschluss dieser Einführung!

AUSRÜSTUNG



Die richtige Ausrüstung kann auf einem Abenteuer den Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg ausmachen. In diesem Kapitel finden sich Regeln und Preise von Waffen,

Rüstungen und anderen Ausrüstungsgegenständen, die Charaktere kaufen oder finden können. Die SL entscheidet, ob ein Laden einen Gegenstand anbietet und ob dieser zum aufgeführten Preis verfügbar ist.

Münzen

Charaktere finden bei ihren Abenteuern oft Münzen, die sie in Läden, Gasthäusern und anderen Geschäften ausgeben können. Münzen gibt es in unterschiedlichen Nennwerten, die auf dem Wert ihres Materials beruhen. In der folgenden Tabelle finden sich die üblichen Münzen im Imperium. Andere Regionen haben meist vergleichbare Münzen, die sich nur in Namen und Prägung unterscheiden. In der folgenden Tabelle sind die Münzen und ihr jeweiliger Wert im Verhältnis zur Silbermünze, dem Argental, aufgeführt,

der wichtigsten Münze des Spiels. Das angegebene Gewicht der Münzen wird meist belanglos sein, kann aber problematisch werden, wenn die SC viele davon mit sich tragen.

Münze	Wert in Ag	Gewicht
Obulos (Ob, Eisen)	1/100	3 g
Pekunos (Pk, Kupfer)	1/10	12 g
Argental (Ag, Silber)	1	15 g
Aureal (Au, Leuchtgold)	10	30 g

Waffen

In der Waffen-Tabelle in diesem Abschnitt sind die wichtigsten Waffen des Spiels aufgeführt. Außerdem sind Kosten und Gewicht der Waffen sowie folgende Details angegeben:

Kategorie. Jede Waffe gehört zu einer von zwei Kategorien: Einfache Waffe oder Kriegswaffe. Übung mit Waffen ist üblicherweise mit einer dieser Kategorien verknüpft. So kannst du beispielsweise Übung im Umgang mit einfachen Waffen haben.

Nahkampf oder Fernkampf. Eine Waffe wird entweder als Nahkampf- oder Fernkampfwaffe eingestuft. Mit Nahkampfwaffen werden Gegner angegriffen, die höchstens 1,5 Meter entfernt sind. Fernkampfwaffen dienen zum Angreifen von weiter entfernten Zielen.

Schaden. In der Tabelle wird die Schadensmenge, die eine Waffe bei einem Treffer bewirkt, sowie die Schadensart genannt. Wird mehr als eine Schadensart genannt, kannst du bei einem Angriff wählen, welche davon du verwenden willst.

Eigenschaften. Alle Eigenschaften einer Waffe sind in der Spalte „Eigenschaften“ aufgeführt. Die Eigenschaften werden im Abschnitt *Waffeneigenschaften* beschrieben.

Meisterung. Jede Waffe hat eine Meisterschaftseigenschaft, die im Abschnitt *Meisterschaftseigenschaft* weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben ist. Um diese Eigenschaft zu verwenden, musst du über ein Merkmal verfügen, das die Verwendung zulässt.

Ausrüstung verkaufen

Ausrüstung kann für die Hälfte ihrer Kosten verkauft werden. Handelsgüter und Wertgegenstände, wie Edelsteine und Kunstgegenstände, können auf Marktplätzen hingegen für ihren vollen Wert verkauft werden.

Übung mit Waffen

Jeder kann eine Waffe führen, doch du musst Übung im Umgang mit ihr haben, um Angriffswürfen mit dieser Waffe deinen Übungsbonus hinzufügen zu können.

Die Merkmale eines SC können Übung mit Waffen umfassen. Monster haben Übung im Umgang mit allen Waffen, die in ihrem Wertekasten aufgeführt sind.

Waffeneigenschaften

Finesse. Du kannst wählen, ob du STÄ oder GES für den Angriffs- und Schadenswurf benutzt, du musst aber für beides denselben verwenden.

Geschosse. Jeder Angriff mit dieser Waffe benutzt Geschosse, die du mit dir führen musst und die als Teil des Angriffs aus einem Köcher oder einem anderen Behälter gezogen werden.

Laden. Du kannst mit dieser Waffe nur einen Angriff pro Aktion, Reaktion oder Bonusaktion durchführen, egal wie viele Angriffe dir ansonsten zur Verfügung stehen.

Leicht. Wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug mit einer leichten Waffe durchgeführt hast, kannst du als Bonusaktion später im selben Zug einen weiteren Angriff mit einer anderen leichten Waffe durchführen. Du kannst deinen Attributsmodifikator für diesen Zusatzangriff nicht auf den Schaden addieren, außer er ist negativ. Du kannst also mit einem Kurzsword in der einen und einem Dolch in der zweiten Hand angreifen, aber du addierst für den Bonusaktionen-Angriff mit dem Dolch nicht deine GES auf den Schaden, außer er ist negativ.

Reichweite. Bei einer Waffe, die für einen Fernkampfangriff genutzt werden kann, steht hinter der Eigenschaft Geschosse oder Wurfaffe eine Reichweite in Klammern. Reichweite umfasst zwei Werte: der erste ist die Grundreichweite der Waffe in Metern, der zweite die Maximalreichweite. Wenn du ein Ziel außerhalb der Grundreichweite angreifst, bist du beim Angriffswurf im Nachteil. Du kannst keine Ziele außerhalb der Maximalreichweite der Waffe angreifen.

Schwer. Du bist bei Angriffen mit dieser Waffe im Nachteil, wenn es eine Nahkampfwaffe ist und deine Stärke nicht mindestens 13 beträgt oder wenn es eine Fernkampfwaffe ist und deine Geschicklichkeit nicht mindestens 13 beträgt.

Bela und Klingenstab

In Myranor gibt es eine Reihe von sehr besonderen Waffen. Schwerter sind in Myranor im Vergleich zu anderen Fantasy-Settings eher selten und vor allem im Süden, in der Kultur der Kerrishiter, in Gebrauch. Stattdessen sind in Myranor *Klingenstäbe*, auch Schwertlanzen genannt, weit verbreitet und in vielen Varianten - wie der imperialen *Kentema* oder der riesigen und brachialen *Barbaren-Schwertlanze* - verfügbar. Diese Waffen sind eine Zwischenstufe zwischen Speer und Schwert und weisen einen gleich langen Griff wie die Klinge auf.

Eine weitere besondere, aber in Myranor weit verbreitete Waffe sind *Belas* oder auch Torsionswaffen. Diese gewehrähnlichen Waffen sind in ihrer Wirkung Armbrüsten vergleichbar, arbeiten aber mit um den Lauf angebrachten Spiralfedern aus dem flexiblen Material Karetan. Im Allgemeinen gelten Belas als fortschrittlicher und zivilisierter als Armbrüste, tatsächlich ist es aber vor allem eine Frage des persönlichen Geschmacks. Belas gibt es sowohl in Varianten, die Armbrustbolzen verwenden, als auch solche, die Metallkugeln verschießen.

Vielseitig (Wx). Diese Waffe kann mit einer oder beiden Händen genutzt werden. Der Schaden in Klammern wird verwendet, wenn die Waffe beidhändig geführt wird.

Weitreichend. Die Reichweite dieser Waffe erhöht sich um 1,5 Meter.

Wurfaffe. Mit dieser Waffe kann ein Fernkampfangriff durchgeführt werden, üblicherweise ist die Waffe danach erst einmal verloren und muss wieder eingesammelt werden. Falls die Waffe eine Nahkampfwaffe ist, verwendest du denselben Attributsmodifikator wie für einen Nahkampfangriff.

Zweihändig. Diese Waffe muss mit zwei Händen geführt werden.

Meisterschaftseigenschaften

Jede Waffe hat eine Meisterschaftseigenschaft. Diese ist nur für Charaktere mit einem Merkmal wie Waffenmeisterung verfügbar, das den Zugriff auf die Meisterschaftseigenschaft erlaubt. Die Meisterschaftseigenschaften sind nachfolgend beschrieben.

Auslaugen. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, ist diese Kreatur bei ihrem nächsten Angriffswurf vor Beginn deines nächsten Zugs im Nachteil.

Einkerben. Wenn du den zusätzlichen Angriff der Eigenschaft *Leicht* ausführst, kannst du dies als Teil der Angriffsaktion statt als Bonusaktion tun. Du kannst diesen zusätzlichen Angriff nur einmal pro Zug ausführen.

Plagen. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und ihr Schaden zufügst, bist du beim nächsten Angriffswurf gegen diese Kreatur vor Ende deines nächsten Zugs im Vorteil.

Spalten. Wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampfangriffswurf triffst, den du mit dieser Waffe ausführst, kannst du mit der Waffe einen weiteren Nahkampfangriff auf eine zweite Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der ersten ausführen, sofern die zweite sich ebenfalls in Reichweite befindet. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur den

Waffenschaden. Du fügst dem Schaden jedoch nicht deinen Attributsmodifikator hinzu, sofern dieser Modifikator nicht negativ ist. Du kannst diesen zusätzlichen Angriff nur einmal pro Zug ausführen.

Stoßen. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, kannst du sie bis zu drei Meter weit in gerader Linie von dir wegstoßen, sofern sie von höchstens großer Größe ist.

Streifen. Wenn dein Angriffswurf mit dieser Waffe eine Kreatur verfehlt, kannst du der Kreatur Schaden in Höhe des Attributsmodifikators zufügen, den du für den Angriffswurf verwendet hast. Die Schadensart entspricht der Waffe. Der Schaden kann nur durch Erhöhen des Attributsmodifikators erhöht werden.

Umstoßen. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, kannst du sie zu einem KON-Rettungswurf (SG 8 plus Attributsmodifikator für den Angriffswurf plus dein Übungsbonus) zwingen. Scheitert der Wurf, so wird die Kreatur umgestoßen.

Verlangsamen. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und ihr Schaden zufügst, kannst du ihre Bewegungsrate bis zum Beginn deines nächsten Zugs um drei Meter verringern. Wird die Kreatur mehrfach von Waffen mit dieser Eigenschaft getroffen, so wird ihre Bewegungsrate dennoch nur um drei Meter verringert.

Name	Schaden	Eigenschaften	Meisterung	Gewicht	Kosten
<i>Einfache Nahkampfwaffen</i>					
Beil	1W6 Hieb	Leicht, Wurfwaffe (6/18)	Plagen	1 kg	5 Ag
Hammer, leicht	1W4 Wucht	Leicht, Wurfwaffe (6/18)	Einkerben	1 kg	2 Ag
Haumesser	1W6 Hieb	Leicht	Plagen	1 kg	3 Ag
Kampfstab	1W6 Wucht	Vielseitig (1W8)	Umstoßen	2 kg	2 Pk
Knüppel	1W4 Wucht	Leicht	Verlangsamen	1 kg	1 Pk
Schlagring	1W4 Wucht	Leicht	Stoßen	–	1 Pk
Sichel	1W4 Hieb	Leicht	Einkerben	1 kg	1 Ag
Spitzhacke	1W8 Stich	Schwer, Zweihändig	Auslaugen	3 kg	5 Ag
Stabkeule	1W8 Wucht	Zweihändig	Stoßen	5 kg	2 Pk
Stoßdolch	1W4 Stich	Finesse, Leicht	Plagen	0,5 kg	1 Ag
Streitkolben	1W6 Wucht	–	Auslaugen	2 kg	5 Ag
Stoßspeer	1W6 Stich	Vielseitig (1W8), Wurfwaffe (6/18)	Auslaugen	1,5 kg	1 Ag
Wurfspeer	1W6 Stich	Wurfwaffe (9/36)	Verlangsamen	1 kg	5 Pk



Schwere Bela

Ausrüstung

Name	Schaden	Eigenschaften	Meisterung	Gewicht	Kosten
<i>Einfache Fernkampfwaffen</i>					
Leichte Armbrust/Bela	1W8 Stich	Geschosse (24/96, Bolzen oder Kugeln), Nachladen, Zweihändig	Verlangsamen	2,5 kg	25 Ag
Kurzbogen	1W6 Stich	Geschosse (24/96, Pfeil), Zweihändig	Plagen	1 kg	25 Ag
Schleuder	1W4 Wucht	Geschosse (9/36, Kugel)	Verlangsamen	–	1 Pk
Wurfkeule	1W4 Wucht	Leicht, Wurfwaffe (6/18)	Einkerben	–	1 Ag
Wurfmesser/Wurfstern	1W4 Stich	Finesse, leicht, Wurfwaffe (6/18)	Einkerben	–	1 Ag
<i>Nahkampf-Kriegswaffen</i>					
Dreschflegel	1W8 Wucht	Auslaugen	1 kg	10 Ag	1 Ag
Hellebarde	1W10 Hieb	Schwer, Reichweite, Zweihändig	Spalten	3 kg	20 Ag
Kentema	1W8 Hieb/Stich	Vielseitig (1W10)	Auslaugen	1,5 kg	15 Ag
Kurzsword	1W6 Hieb/Stich	Finesse, Leicht	Plagen	1 kg	10 Ag
Kriegshacke	1W8 Stich	Vielseitig (1W10)	Auslaugen	1 kg	5 Ag
Kriegshammer	1W8 Wucht	Vielseitig (1W10)	Stoßen	2,5 kg	15 Ag
Peitsche	1W4 Hieb	Finesse, Reichweite	Verlangsamen	1,5 kg	2 Ag
Phasganon	1W8 Stich	Finesse	Plagen	1 kg	25 Ag
Säbel	1W6 Hieb	Finesse, Leicht	Einkerben	1,5 kg	25 Ag
Sword	1W8 Hieb/Stich	Finesse	Auslaugen	1 kg	15 Ag
Streitaxt	1W8 Hieb	Vielseitig (1W10)	Umstoßen	2 kg	10 Ag
Zweihandaxt	1W12 Hieb	Schwer, Zweihändig	Spalten	3,5 kg	30 Ag
Zweihandhammer	2W6 Wucht	Schwer, Zweihändig	Umstoßen	5 kg	10 Ag
<i>Fernkampf-Kriegswaffen</i>					
Faust-Armbrust/Bela	1W6 Stich	Geschosse (9/36, Bolzen oder Kugeln), Leicht, Nachladen	Plagen	1,5 kg	40 Ag
Langbogen	1W8 Stich	Geschosse (45/180, Pfeil), Zweihändig	Verlangsamen	1 kg	50 Ag
Schwere Armbrust/Bela	1W10 Stich	Geschosse (30/120, Bolzen oder Kugeln), Nachladen, Schwer, Zweihändig	Stoßen	9 kg	50 Ag



Katrin Wittig

Rüstungen

In der Rüstungs-Tabelle sind die wichtigsten Rüstungen des Spiels aufgeführt. Dazu sind Kosten und Gewicht der Rüstungen sowie folgende Details enthalten:

Kategorie. Jede Rüstung gehört zu einer von drei Kategorien: leicht, mittelschwer oder schwer. Die Kategorie bestimmt, wie lange es dauert, die Rüstung an- oder abzulegen (wie in der Tabelle gezeigt).

Rüstungsklasse (RK). Die Spalte „Rüstungsklasse“ der Tabelle verrät dir deine Basis-RK, wenn du einen bestimmten Rüstungstyp trägst. Trägst du beispielsweise eine Lederrüstung, so ist deine Basis-RK 11+GES. Trägst du hingegen einen Kettenpanzer, so ist deine Basis-RK 16.

Stärke. Wenn in der Tabelle in der Spalte „Stärke“ ein Stärkewert für eine Rüstung angegeben ist, verringert die Rüstung deine Bewegungsrate um 3 Meter, es sei denn, dein vollständiger Stärkewert entspricht mindestens dem aufgeführten.

Heimlichkeit. Wenn in der Tabelle in der Spalte „Heimlichkeit“ der Begriff *Nachteil* aufgeführt ist, so bist du bei GES (Heimlichkeit)-Würfen im Nachteil, wenn du sie trägst.

Rüstungsvertrautheit

Jeder kann eine Rüstung tragen oder einen Schild halten. Es bedarf jedoch Vertrautheit, um diese Ausrüstungsgegenstände effektiv zu verwenden. Die Klasse und andere Merkmale eines Charakters bestimmen seine Rüstungsvertrautheit. Monster sind mit allen Rüstungen vertraut, die in ihrem Wertekasten aufgeführt sind.

Leichte, mittelschwere und schwere Rüstung. Wenn du leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung trägst, mit der du nicht vertraut bist, so bist du bei jedem W20-Wurf im Nachteil, der STÄ oder GES einbezieht, und du kannst keine Zauber wirken.

Schild. Du erhältst den Vorzug *Rüstungsklasse* eines Schildes nur dann, wenn du mit dem Schild vertraut bist.

Jeweils nur eine Rüstung. Eine Kreatur kann jeweils nur eine Rüstung und nur einen Schild tragen.

Rüstung	Rüstungsklasse	Stärke	Heimlichkeit	Gewicht	Kosten
<i>Leichte Rüstung (1 Minute zum An- und Ablegen)</i>					
Verstärkte Kleidung	11+GES	–	Nachteil	4 kg	5 Ag
Lederrüstung	11+GES	–	–	5 kg	10 Ag
Beschlagene Lederrüstung	12+GES	–	–	6,5 kg	45 Ag
<i>Mittelschwere Rüstung (5 Minuten zum An- und 1 Minute zum Ablegen)</i>					
Fellrüstung	12+GES (max. +2)	–	–	6 kg	10 Ag
Kettenweste	13+GES (max. +2)	–	–	5 kg	50 Ag
Kettenhemd	14+GES (max.+2)	–	Nachteil	22,5 kg	50 Ag
Brustharnisch	14+GES (max. +2)	–	–	10 kg	400 Ag
Myrmidonenrüstung	15+GES (max.+2)	–	Nachteil	20 kg	750 Ag
<i>Schwere Rüstung (10 Minuten zum An- und 5 Minuten zum Ablegen)</i>					
Ringpanzer	14	–	Nachteil	20 kg	30 Ag
Kettenpanzer*	16	13	Nachteil	27,5 kg	75 Ag
Schuppenpanzer	17	15	Nachteil	30 kg	200 Ag
Meisterlich angepasste Rüstung	18	15 kg	Nachteil	32,5 kg	1.500 Ag
<i>Schilde</i>					
Schild	+2	–	–	3 kg	10 Ag

* Ein Kettenpanzer besteht aus einem Kettenhemd und zusätzlichen metallischen Arm- und Beinschienen.

Werkzeuge

Werkzeug hilft dir, besondere Attributswürfe auszuführen, bestimmte Gegenstände herzustellen oder beides. Wenn du Übung im Umgang mit einem Werkzeug hast, fügst du jedem Attributswurf, der dieses Werkzeug verwendet, deinen Übungsbonus hinzu. Wenn du in einer Fertigkeit geübt bist, die bei diesem Wurf verwendet wird, ist der Wurf außerdem noch im Vorteil. In der Beschreibung des Werkzeugs sind Kosten, Gewicht sowie folgende Einträge enthalten:

Attribut. Dieser Eintrag führt die Attribute auf, die verwendet werden, wenn mit diesem Werkzeug ein Attributswurf ausgeführt wird.

Verwenden. Dieser Eintrag führt auf, was du mit dem Werkzeug tun kannst, wenn du die Verwenden-Aktion ausführst. Mit jeder Verwenden-Aktion kannst du eine der genannten Möglichkeiten umsetzen. Außerdem ist hier der SG für die Aktion angegeben.

Herstellen. Dieser Eintrag führt gegebenenfalls auf, was du mit dem Werkzeug herstellen kannst. Die Regeln zum Herstellen findest du unter *Ausrüstung herstellen* weiter hinten im Kapitel.

Beschreibung der Werkzeuge

Diebeswerkzeug (25 Ag)

Attribut: GES

Gewicht: 0,5 kg

Verwenden: Ein Schloss knacken (SG 15 oder höher) oder eine Falle entschärfen (SG 15 oder höher)

Giftmischerausrüstung (50 Ag)

Attribut: INT

Gewicht: 1 kg

Verwenden: Einen vergifteten Gegenstand erkennen (SG 10)

Herstellen: Gifte

Holzschnitzerwerkzeug (1 Ag)

Attribut: GES

Gewicht: 2,5 kg

Verwenden: Muster in Holz schnitzen (SG 10)

Herstellen: Fernkampfaffen (außer Schleuder), Kampfstock, Knüppel, Zweihandknüppel, Blasrohrpfeile, Bolzen, Pfeile, Schreibfeder

Kräuterkundeausrüstung (5 Ag)

Attribut: INT

Gewicht: 1,5 kg

Verwenden: Eine Pflanze identifizieren (SG 10)

Herstellen: Gegengift, Heiltrank, Kerze

Ledererwerkzeug (5 Ag)

Attribut: GES

Gewicht: 2,5 kg

Verwenden: Einem Ledergegenstand Verzierungen hinzufügen (SG 10)

Herstellen: Peitsche, Schleuder, Fellrüstung, beschlagene Lederrüstung, Lederrüstung, Armbrustbolzen-Beutel, Behälter für Karten oder Schriftrollen, Beutel, Köcher, Pergament, Rucksack, Trinkschlauch

Schiraki



Abenteurerausrüstung

Die folgende Tabelle enthält Ausrüstung, die auf Abenteuern nützlich sein kann. Die Gegenstände werden danach in alphabetischer Reihenfolge beschrieben.

Gegenstand	Gewicht	Kosten
Abdeckbare Laterne	1 kg	5 Ag
Alchimistenfeuer	0,5 kg	20 Ag
Behälter (Armbrustbolzen)	0,5 kg	1 Ag
Behälter (Karte oder Schriftrolle)	0,5 kg	1 Ag
Beutel	0,5 kg	5 Pk
Blendlaterne	1 kg	10 Ag
Brechstange	2,5 kg	2 Ag
Decke	1,5 kg	5 Pk
Eimer	1 kg	5 Ob
Enterhaken	2 kg	2 Ag
Fackel	0,5 kg	1 Ob
Fass	35 kg	2 Ag
Fernrohr	0,5 kg	100 Au
Flasche	0,5 kg	2 Ob
Flaschenzug	2,5 kg	1 Ag
Gegengift	–	50 Ag
Gift (Waffengift, einfach)	–	10 Ag
Gift (Waffengift, stärker)	–	25 Ag
Glocke	–	1 Ag
Heiltrank	0,25 kg	50 Ag
Kerze	–	1 Ob
Kette	5 kg	5 Ag
Kleidung, fein	3 kg	15 Ag
Kleidung, Reise	2 kg	2 Ag
Köcher	0,5 kg	1 Ag
Kostüm	2 kg	5 Ag

Gegenstand	Gewicht	Kosten
Krähenfüße	1 kg	1 Ag
Lampe	0,5 kg	5 Pk
Leiter	12,5 kg	1 Pk
Metallkügelchen	1 kg	1 Ag
Netz	1,5 kg	1 Ag
Öl	0,5 kg	1 Pk
Parfüm	–	5 Ag
Pergament	–	1 Pk
Phiole	–	1 Ag
Rationen	1 kg	5 Pk
Robe	2 kg	1 Ag
Rucksack	2,5 kg	2 Ag
Sack	0,25 kg	1 Ob
Schaufel	2,5 kg	2 Ag
Schlafsack	3,5 kg	1 Ag
Schloss	0,5 kg	10 Ag
Schreibfeder	–	2 Ob
Seil	2,5 kg	1 Ag
Spiegel	0,25 kg	5 Ag
Stange	3,5 kg	5 Ob
Tinte	–	10 Ag
Topf, Eisen	5 kg	2 Ag
Trinkschlauch	2,5 kg voll	2 Pk
Truhe	12,5 kg	5 Ag
Zelt	10 kg	2 Ag
Zunderkästchen	0,5 kg	5 Pk

Behälter, Armbrustbolzen (1 Ag)

Ein Behälter für Armbrustbolzen fasst bis zu 20 Bolzen.

Behälter, Karten oder Schriftrollen (1 Ag)

Ein Behälter für Karten oder Schriftrollen fasst bis zu fünf Pergamentbögen.

Beutel (5 Pk)

Ein Beutel fasst bis zu 3 Kilogramm in einem Volumen von 5 Litern.

Blendlaterne (10 Ag)

Eine Blendlaterne spendet in einem Kegel von 18 Metern helles Licht und in weiteren 18 Metern dämmriges Licht.

Brechstange (2 Ag)

Wenn du eine Brechstange verwendest, bist du bei STÄ-Attributswürfen im Vorteil, bei denen sich die Hebelwirkung der Brechstange anwenden lässt.

Decke (5 Pk)

In eine Decke gewickelt bist du bei Rettungswürfen gegen extreme Kälte im Vorteil.

Eimer (5 Ob)

Ein Eimer fasst bis zu 15 Liter.

Enterhaken (2 Ag)

Als Verwenden-Aktion kannst du den Enterhaken nach einer Reling, einem Sims oder einem anderen geeigneten Gegenstand im Abstand von bis zu 15 Metern von dir werfen. Er greift, wenn du einen GES (Akrobatik)-Wurf (SG 13) bestehst. Wenn du ein Seil am Haken befestigt hast, kannst du daran hochklettern.

Fackel (1 Ob)

Eine Fackel brennt eine Stunde lang. Sie spendet in einem Radius von 6 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 6 Metern dämmriges Licht. Mithilfe der Angriffsaktion kannst du mit der Fackel angreifen, wobei du sie als einfache Nahkampfwaffe verwendest. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1 Feuerschaden.

Fass (2 Ag)

Ein Fass bietet ein Volumen von 110 Litern und kann Flüssigkeiten oder trockene Güter fassen.

Fernrohr (100 Au)

Durch ein Fernrohr erscheint alles doppelt so groß.

Flasche (2 Ob)

Eine Tonflasche fasst bis zu 0,5 Liter.

Flaschenzug (1 Ag)

Mit einem Flaschenzug kannst du das Vierfache des Gewichts anheben, das du auf normale Weise heben könntest.

Gegengift (50 Ag)

Als Bonusaktion kannst du eine Phiole mit Gegengift zu dir nehmen. Deine Rettungswürfe zum Vermeiden oder Beenden des Zustands *Vergiftet* sind damit eine Stunde lang im Vorteil.

Gifte (Preis variiert)

Gifte sind in fast allen zivilisierten Gegenden illegal und du kannst in Schwierigkeiten kommen, wenn es bei dir gefunden wird.

Als Bonusaktion kannst du mit einer Phiole Waffengift eine Waffe oder bis zu drei Geschosse behandeln. Eine Kreatur, die durch die vergiftete Waffe oder ein vergiftetes Geschoss Hieb- oder Stichschaden erleidet, erleidet zusätzlich die Wirkung des Giftes. Wenn das Gift aufgetragen wurde, bleibt es wirksam, bis eine Minute vergangen ist oder sein Schaden bewirkt wurde, je nachdem, was zuerst eintritt.

Waffengift, einfach: 1W4 Giftschaden, 10 Ag.

Waffengift, stärker: KON-Rettungswurf (SG 12) oder 2W4 Giftschaden und Zustand *Vergiftet* bis zum Ende deines nächsten Zuges, 1W4 Giftschaden bei Erfolg, 25 Ag.

Glocke (1 Ag)

Wenn eine Glocke mit der Verwenden-Aktion geläutet wird, ist ihr Läuten bis zu 18 Meter weit zu hören.

Heiltrank (50 Ag)

Dieser Trank ist ein magischer Gegenstand. Als Bonusaktion kannst du ihn zu dir nehmen oder einer anderen Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir verabreichen.

Eine Kreatur, welche die magische Flüssigkeit in dieser Phiole trinkt, erhält 2W4+2 Trefferpunkte zurück.

Kerze (1 Ob)

Eine brennende Kerze spendet eine Stunde lang in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 1,5 Metern dämmriges Licht.

Kette (5 Ag)

Als Verwenden-Aktion kannst du eine Kette um eine nicht bereitwillige Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir schlingen, die *kampfunfähig* oder *festgesetzt* ist, sofern du einen STÄ (Athletik)-Wurf (SG 13) bestehst. Werden die Beine der Kreatur gefesselt, so ist die Kreatur *festgesetzt*, bis sie entkommt. Um die Kette abzustreifen, muss die Kreatur als Aktion einen GES (Akrobatik)-Wurf (SG 18) bestehen. Die Kette zu sprengen erfordert einen erfolgreichen STÄ (Athletik)-Wurf (SG 20) als Aktion.

Kleidung, fein (15 Ag)

Feine Kleidung besteht aus teuren Stoffen und ist mit kunstvollen Details verziert. Manche Veranstaltungen und Orte können nur in feiner Kleidung besucht werden.

Kleidung, Reise (2 Ag)

Reisekleidung besteht aus belastbarem Material und eignet sich zum Reisen durch verschiedene Umgebungen.

Köcher (1 Ag)

Ein Köcher fasst bis zu 20 Pfeile.

Kostüm (5 Ag)

Wenn du ein Kostüm trägst, bist du bei allen Attributswürfen im Vorteil, die du ausführst, um dich als die entsprechende Person oder Art von Person zu tarnen.

Krähenfüße (1 Ag)

Als Verwenden-Aktion kannst du Krähenfüße aus ihrem Beutel nehmen und in einem Bereich von bis zu 1,5 x 1,5 Metern im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir auslegen. Eine Kreatur, die diesen Bereich erstmals in einem Zug betritt, muss einen GES-Rettungswurf (SG 15) bestehen, oder sie erleidet 1 Stichschaden und ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs auf 0 verringert. Es dauert zehn Minuten, die Krähenfüße wieder einzusammeln.

Lampe (5 Pk)

Eine Lampe brennt mit Öl und spendet in einem Radius von 4,5 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 9 Metern dämmriges Licht.

Laterne, abdeckbar (5 Ag)

Eine abdeckbare Laterne spendet in einem Radius von 9 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 9 Metern dämmriges Licht. Als Bonusaktion kannst du die Haube entweder absenken, und so das Licht auf dämmriges Licht in einem Radius von 1,5 Metern verringern, oder du kannst die Haube wieder anheben.

Leiter (1 Pk)

Eine Leiter ist 3 Meter lang. Du musst klettern, um dich an ihr hinauf- oder hinabzubewegen.

Metallkügelchen (1 Ag)

Als Verwenden-Aktion kannst du Metallkügelchen aus ihrem Beutel schütten. Sie verteilen sich und bedecken einen 1 Quadratmeter großen ebenen Bereich im Abstand von bis zu 3 Metern von dir. Eine Kreatur, die diesen Bereich erstmals in einem Zug betritt, muss einen GES-Rettungswurf (SG 10) bestehen, oder sie stürzt und erleidet den Zustand *Liegend*. Es dauert zehn Minuten, die Metallkügelchen wieder einzusammeln.

Netz (1 Ag)

Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe dadurch ersetzen, dass du ein Netz wirfst. Ziele auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen GES-Rettungswurf (SG 8 + deine GES + dein

Übungsbonus) bestehen, oder es ist *festgesetzt*, bis es entkommt. Es besteht den Rettungswurf automatisch, wenn es von mindestens riesiger Größe ist.

Zum Entkommen muss das Ziel eine Aktion ausführen und einen STÄ (Athletik)-Wurf (SG 10) bestehen. Alternativ kann eine andere Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Ziel auf die gleiche Weise versuchen, das *festgesetzte* Ziel zu befreien. Durch Zerstören des Netzes (RK 10, 5 TP, Immunität gegen Gift-, Wucht- und psychischen Schaden) wird das Ziel ebenfalls befreit und der Effekt endet.

Öl (1 Pk)

Du kannst eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Bereich mit Öl bedecken oder das Öl als Brennstoff verwenden wie unten beschrieben.

Eine Kreatur oder einen Gegenstand bedecken: Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe dadurch ersetzen, dass du eine Flasche Öl wirfst. Wähle ein Ziel (Kreatur oder Gegenstand) im Abstand von bis zu 6 Metern von dir aus. Das Ziel muss einen GES-Rettungswurf (SG 8 + deine GES + dein Übungsbonus) bestehen, oder es wird mit Öl bedeckt. Wenn das Ziel Feuerschaden erleidet, bevor das Öl (nach einer Minute) getrocknet ist, bewirkt das brennende Öl zusätzlich 5 Feuerschaden.

Einen Bereich bedecken: Als Verwenden-Aktion kannst du eine Ölflasche auf ebenem Boden ausgießen. Das Öl bedeckt einen Bereich von 1,5 x 1,5 Metern im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir. Wenn das Öl angezündet wird, brennt es bis zum Ende des Zugs zwei Runden nach dem Entzünden (oder zwölf Sekunden lang) und fügt jeder Kreatur, die den Bereich betritt oder ihren Zug darin beendet, 5 Feuerschaden zu. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Brennstoff: Öl dient als Brennstoff für Lampen und Laternen. Eine Flasche Öl brennt sechs Stunden lang in einer Lampe oder Laterne. Diese Brenndauer muss nicht am Stück erfolgen. Das brennende Öl kann als Verwenden-Aktion gelöscht und später erneut entzündet werden, bis es insgesamt sechs Stunden lang gebrannt hat.

Parfüm (5 Ag)

Parfüm gibt es in Phiolen zu je 120 Milliliter. Wenn du dich parfümierst, bist du eine Stunde lang bei CHA (Überzeugen)-Würfen zum Beeinflussen von Humanoiden im Vorteil, die sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befinden und dir neutral gesinnt sind.

Pergament (1 Pk)

Ein Bogen Pergament bietet Platz für etwa 250 handgeschriebene Wörter.

Phiole (1 Ag)

Eine Phiole fasst bis zu 120 Milliliter.

Rationen (5 Pk)

Rationen enthalten reisetaugliche Nahrung, wie Trockenfleisch, Trockenfrüchte, Zwieback und Nüsse.

Rucksack (2 Ag)

Ein Rucksack fasst bis zu 15 Kilogramm in einem Volumen von 30 Litern. Er kann auch als Satteltasche dienen.

Sack (1 Ob)

Ein Sack fasst bis zu 15 Kilogramm in einem Volumen von 30 Litern.

Schaufel (2 Ag)

Mit der Schaufel kannst du in einer Stunde Arbeit ein Loch von 1,5 Metern Kantenlänge in die Erde (oder vergleichbares Material) graben.

Schlafsack (1 Ag)

In einem Schlafsack kann eine kleine oder mittelgroße Kreatur schlafen. Im Schlafsack gelingen Rettungswürfe gegen extreme Kälte automatisch.

Schloss (10 Ag)

Zu einem Schloss gehört ein Schlüssel. Ohne den Schlüssel kann eine Kreatur versuchen, das Schloss mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen GES (Fingerfertigkeit)-Wurf (SG 15) zu knacken. Manche ausgefeilte Schlösser können auch einen höheren SG aufweisen.

Schreibfeder (2 Ob)

Um mit Tinte zu schreiben oder zu zeichnen, ist eine Schreibfeder erforderlich.

Seil (1 Ag)

Als Verwenden-Aktion kannst du mit einem erfolgreichen GES (Fingerfertigkeit)-Wurf (SG 10) einen Knoten in ein Seil knüpfen. Das Seil kann mit einem erfolgrei-

chen STÄ (Athletik)-Wurf (SG 20) zerrissen werden. Du kannst eine Kreatur, die nicht bereitwillig ist, nur dann mit dem Seil fesseln, wenn die Kreatur *kampfunfähig* oder *festgesetzt* ist. Werden die Beine der Kreatur gefesselt, so ist die Kreatur *festgesetzt*, bis sie entkommt. Um das Seil abzustreifen, muss die Kreatur als Aktion einen GES (Akrobatik)-Wurf (SG 15) bestehen.

Spiegel (5 Ag)

Ein stählerner Handspiegel ist nicht nur zu kosmetischen Zwecken nützlich, sondern auch zum Spähen um Ecken und zum Übermitteln von Lichtsignalen.

Stange (5 Ob)

Eine Stange ist 3 Meter lang. Du kannst sie verwenden, um etwas zu berühren, das bis zu 3 Meter weit entfernt ist. Wenn du im Rahmen eines Hoch- oder Weitsprungs einen STÄ (Athletik)-Wurf ausführen musst und beim Springen die Stange verwenden kannst, bist du beim Wurf im Vorteil.

Tinte (10 Ag)

Tinte gibt es in Flaschen zu je 30 Milliliter (ausreichend für etwa 500 Seiten).

Topf, Eisen (2 Ag)

Ein Eisentopf fasst bis zu 4 Liter.

Trinkschlauch (2 Pk)

Ein Trinkschlauch fasst bis zu 2 Liter.

Truhe (5 Ag)

Eine Truhe bietet ein Volumen von 350 Litern.

Zelt (2 Ag)

In einem Zelt können bis zu zwei kleine oder mittelgroße Kreaturen schlafen.

Zunderkästchen (5 Pk)

Ein Zunderkästchen enthält Feuerstahl, Feuerstein und Zunder (meist ein ölgetränktes Stoffstück), um ein Feuer zu entfachen. Soll damit eine Fackel, eine Kerze, eine Lampe, eine Laterne oder ein anderer Gegenstand mit freiliegendem Brennstoff entzündet werden, so ist dafür eine Bonusaktion erforderlich. Das Entfachen jedes anderen Feuers dauert eine Minute.

Essen, Getränke und Unterkunft

In der folgenden Tabelle sind die Preise von Unterkünften pro Nacht sowie von Nahrungsmitteln aufgeführt.

Übernachtung (pro Nacht)	Kosten
Ärmlich	7 Ob
Schlecht	1 Pk
Einfach	5 Pk
Komfortabel	8 Pk
Wohlhabend	2 Ag
Edel	4 Ag
Mahlzeit	Kosten
Ärmlich	1 Ob
Schlecht	2 Ob
Einfach	1 Pk
Komfortabel	2 Pk
Wohlhabend	3 Pk
Edel	6 Pk

Getränke	Kosten
Einfach	1 Pk
Gewöhnlich	2 Pk
Fein	10 Pk



Sebastian Watzlawek

Ausrüstung herstellen

Charaktere können gemäß der unten stehenden Regeln Gegenstände und Heiltränke herstellen.

Zum Herstellen von nichtmagischen Gegenständen brauchst du Werkzeuge, Rohmaterial und Zeit wie jeweils unten beschrieben. Wenn du die Voraussetzungen erfüllst, stellst du den Gegenstand her und kannst ihn verwenden oder zum normalen Preis verkaufen.

Werkzeug

Im Abschnitt **Werkzeuge** dieses Kapitels ist aufgeführt, welches Werkzeug zum Herstellen bestimmter Gegenstände erforderlich ist. Die SL legt fest, welches Werkzeug für nicht aufgeführte Gegenstände erforderlich ist.

Du musst beim Herstellen eines Gegenstands das erforderliche Werkzeug verwenden und Übung im Umgang damit haben. Wer dir hilft, muss ebenfalls Übung damit haben.

Rohmaterial

Um einen Gegenstand herzustellen, brauchst du Rohmaterial im Wert seines halben Kaufpreises (abgerundet). Beispiel: Du brauchst Rohmaterial im Wert von 5 Ag, um ein Kurzsword herzustellen, da es einen Kaufpreis von 10 Ag hat. Die SL bestimmt, ob passendes Rohmaterial verfügbar ist.

Zeit

Um zu bestimmen, wie viele Tage (bei einer täglichen Arbeitszeit von acht Stunden) das Herstellen eines Gegenstands dauert, teilst du seinen Kaufpreis in Ag durch zehn (runde angebrochene Tage auf). Beispiel: Du brauchst fünf Tage, um eine schwere Armbrust herzustellen, da sie einen Kaufpreis von 50 Ag hat.

Wenn es mehrere Tage dauert, einen Gegenstand herzustellen, muss es sich nicht um aufeinanderfolgende Tage handeln.

Charaktere können zusammenarbeiten, um die Herstellungszeit zu verkürzen. Teile die zum Herstellen erforderliche Zeit durch die Anzahl von Charakteren, die am Gegenstand arbeiten. Normalerweise kann dir nur ein anderer Charakter helfen, doch die SL gestattet möglicherweise weitere Unterstützung.

Heiltränke brauen

Ein Charakter, der Übung im Umgang mit der Kräuterkundeausrüstung hat, kann einen Heiltrank herstellen. Dazu braucht er die Ausrüstung, Rohmaterial im Wert von 25 Ag und einen Tag (acht Stunden Arbeit) Zeit.

LIZENZEN

This work includes material taken from the System Reference Document 5.2 („SRD 5.2“) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.2 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

© 2025 Uhrwerk Verlag / Patric Götz erstellt als inoffizielle, nicht-kanonische Erweiterung für die Spielewelt „Das Schwarze Auge“ unter der Extended License For Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks („Das Schwarze Auge“) Das Werk „Das Schwarze Auge“ steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH; zudem ist „Das Schwarze Auge“ eine eingetragene Marke der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA, THE DARK EYE, HEXXEN 1733, DIE SCHWARZE KATZE und TORG sind eingetragene Warenzeichen der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2025 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

