

# Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



## SUMPFRATTEN

Version 1.0

NUR FÜR SPIELLEITER

Autorin: Lil Gleiß

© 2016 Lil Gleiß  
Version 1.0

Autorin: Lil Gleiß  
Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

Titelbild erstellt von Lil Gleiß mit Bildmaterial von:  
gravitat-OFF, Jennifer C., Ninara, Nelson L. und Philip Tellis (alle flickr unter CC-BY)

Kontakt und weitere Informationen:  
feenlicht.rp@gmail.com  
feenlicht-rollenspiel.de

Feenlicht - Ein Rollenspiel mit Charakter - Sumpfratten von Lil Gleiß steht unter einer  
Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz:  
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Dies ist eine alltagssprachliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.  
Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Nennung der Veränderung — Wird das Werk in einer veränderten Version geteilt, muss angegeben werden, dass es sich um eine geänderte Version handelt. Bereits enthaltene Änderungshinweise müssen (wenn das Werk schon zuvor modifiziert wurde) beibehalten werden.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

# INHALT

## EINLEITUNG

Allgemeines	4
Sumpfratten	5

## SPIELERFIGUREN

Soldaten Elonels	6
Vertreter der Kirche	6
Freund des Waldes	7
Helfer des Händlers	7
Ein Fey	8

## VORGESCHICHTE

Spirituelle Stärkung	9
Ein nasser Weg	9
Ankunft in Sribnek	9

## HAUPTHANDLUNG

Die Umgebung	10
Sribnek	11
Das Rattennest	13
Einstieg	16
Lösungsansätze	17

## ANHANG

Karte von Sribnek	18
Karte des Rattenlagers	19
Prügelzettel	20
Charakterblätter	22

# EINLEITUNG

Zu Feenlicht-Erlebnissen im Allgemeinen und zu Sumpfratten im Speziellen

## ALLGEMEINES

Feenlicht-Erlebnisse heißen bewusst nicht Abenteuer. Natürlich gibt es Platz für wahren Heldenmut und lebensbedrohliche Situationen, aber nicht jede Geschichte erhält ihren Reiz durch einen Kampf auf Leben und Tod.

Ein roter Faden, anhand dessen der Spielleiter die Handlung vorantreibt, ist nicht immer in eindeutiger Form vorhanden. Feenlicht ist eher darauf angelegt, eine Situation darzustellen, die natürlich in irgendeiner Form eine Problemstellung enthält, eine eindeutige Lösung wird aber selten vorgegeben.

### Spielleiter- und Spielerrolle

Dem Spielleiter verlangt dieser Ansatz mehr Flexibilität ab. Er kann nicht nach einem festen Plan vorgehen, sondern muss die NSC (Nicht-Spieler-Charaktere) nach ihrem jeweiligen Charakter reagieren lassen. Trotz mehr Text kann die Beschreibung nicht alle Eventualitäten abdecken.

Zu vermeiden ist ein Zustand, bei dem die Spieler das Gefühl bekommen, alle anderen Figuren hätten nur auf sie gewartet. Natürlich sind die Spielerfiguren eher die, welche Interessantes erleben, aber ihre Umgebung lebt und handelt oft völlig unbeirrt von der Tatsache, dass sie da sind.

Lassen Sie Ihre Spieler dieses Leben spüren durch all die vielen Kleinigkeiten. Dann wird es kniffliger, aber auch interessanter, das, was von Bedeutung ist, herauszufiltern. Sie wissen mehr und verkörpern die ganze Welt, aber wenn Sie die Situation offen halten, wird es sicher auch für Sie überraschende Momente geben.

Machen Sie Ihren Spielern klar, dass sie sich in ihre Rolle einfühlen und weitestgehend frei bewegen dürfen. Erreichen Sie dann eine Grenze, über die Sie noch nicht hinaus gedacht haben, ist es keine Schande, um ein leichtes Umlenken zu bitten, wenn Ihre Phantasie (und sträflicher Weise meine Beschreibungen) einfach nichts Passendes hergeben.

### Zum Kartenmaterial

Karten sind Orientierungshilfen. Sie können und sollen eine detaillierte Darstellung nicht ersetzen.

Viele Karten, die innerhalb der Beschreibungen auftauchen, sind am Ende dieses Werkes noch einmal in groß zu finden, um sie beispielsweise als Anschauungsmaterial für Spieler zu nutzen.

Bei Landkarten ist Vorsicht angesagt. Die Spielfiguren werden nie Überblick erhalten können, wie ihn eine solche Karte bietet, weder was die Genauigkeit noch was die Vollständigkeit betrifft. Lassen Sie sie die Welt aus der Ich-Perspektive entdecken.

### Zur Entstehung von Sumpfratten

Sumpfratten war eine Testumgebung, um Aspekte des jetzigen Regelsystems zu erproben. Die überschaubare Situation wurde erweitert, eignet sich aber hoffentlich immer noch für ein Kennenlernen von Feenlicht. An dieser Stelle vielen Dank für die Anregung durch Tartex im Forum von Tanelorn (und eine Bitte um Entschuldigung, dass es in Feenlicht nicht klappt mit dem One-Sheet-Adventure).

# SUMPFRATTEN

## In Stichpunkten

### Charakter: Einstieg / Einzelerzählung

Gedacht als Einstiegserlebnis zum Kennenlernen von Feenlicht; eignet sich aber auch für die Zusammenführung einer neuen Gruppe.

### Spieleranzahl: 2-4

Für ein erstes Ausprobieren sind fertige Spielfiguren mitgeliefert, die durch eigene Figuren ersetzt werden können. Durch Verstärken der Räuberbande ist eine Anpassung an noch mehr Spieler leicht umzusetzen.

### Erfahrung der Figuren: niedrig

Ausgelegt ist das Erlebnis für Einstiegscharaktere. Aber auch hier ist eine Anpassung für erfahrenere Spielfiguren durch mehr oder bessere Räuber einfach.

### Spielsituation: Problem mit offener Lösung

Die Figuren können sich in einer relativ klar abgegrenzten Umgebung frei bewegen, um die Bedrohung durch eine Räuberbande für ein Dorf zu beenden.

### Anforderung an den Spielleiter: überschaubar

Die Reaktionen der Räuber sollten authentisch sein, aber dabei gibt es viel kreative Freiheit und nur geringe Möglichkeiten für logische Fehler.

### Zeitaufwand: 1 Spieltag (erweiterbar)

Konzentriert man sich auf das Kernproblem, dann sollte das Erlebnis an einem Spieltag abzuschließen sein. Einige Anregungen für ein Ausspielen zusätzlicher Situationen sind enthalten.

## Zusammenfassung

Soarn und Noarn Netzflicker, zwei Fischer aus Sribnek, einem kleinen Dorf am äußersten Südrand des Matriarchats, haben sich auf den Weg nach Melwen gemacht, um Hilfe zu ersuchen. Ihr Dorf wurde in letzter Zeit immer wieder von groben Kerlen heimgesucht, die den einfachen Bewohnern mit Drohungen abpressen, was sie selber dringend zum Leben brauchen. Eine kleine Gruppe wird entsandt, um sich der Sache anzunehmen.

## Struktur

Typisch für Feenlicht gibt es keine vorgeschriebene Lösung für das gestellte Problem. Die Gruppe der Spielerfiguren kann sehr unterschiedlich zusammengesetzt sein, sollte aber mindestens einen offiziellen Vertreter des Matriarchats beinhalten. Im nächsten Abschnitt werden mögliche Rollen vorgestellt, die die Spieler verkörpern könnten.

Wenn Sie etwas mehr Zeit haben, dann liefert der daran anschließende Teil „Vorgeschichte“ einige Möglichkeiten, um mitsamt den Charakteren etwas gemächlicher in die Geschichte hinein zu wachsen.

Um Sumpfratten sinnvoll spielen zu können, kann aber das Studium des Kapitels „Haupthandlung“ genügen, das sich wiederum daran anschließt.

Im Anhang finden Sie die Charakterbögen, Karten und den „Prügelzettel“, der die Handhabung einer eventuellen handgreiflichen Auseinandersetzung erleichtern soll.

# SPIELERFIGUREN

Mögliche Rollen für die Retter von Sribnek

Aus den nachfolgenden Figuren können Sie schnell eine Gruppe zusammenstellen. Nennen Sie den Spielern nur die Beschreibung der entsprechenden Person, nicht gleich die Rolle im Geschehen. Die vorgefertigten Charaktere aus dem Anhang dürfen angepasst werden. Ebenso sind natürlich Eigenkreationen denkbar.

## SOLDATEN ELONELS

### Kurzbeschreibung

Mindestens ein Mitglied des Militärs von Elonel muss mit auf die Reise gehen. Ist es nur einer, dann kann man das damit begründen, dass Elonel nicht immer gleich einen Trupp schicken kann. Ziel ist das Erkunden der Lage und nur nach Möglichkeit deren Beseitigung. Der Soldat muss nicht ein Mensch sein. Zwerge und Kolosse im Militärdienst Elonels sind zwar sehr selten, kommen aber vor.

Fertig ausgearbeitet finden Sie im Anhang Anoram Breittreter, einen Mann mit solider Rundumausbildung, und Maran, die vermutlich einzige Zwergin im militärischen Dienst Elonels.

### Einstieg

Der oder die Soldaten werden von ihrem Truppführer Leron Kantenschleifer mit Soarn und Roarn Netzflicker bekannt gemacht. Truppführer Kantenschleifer unterstreicht, dass die Soldaten wegen ihrer Zuverlässigkeit und ihrer Fähigkeit zu kreativer Lösungsfindung ausgewählt wurden.

Allein mit den Soldaten weist Kantenschleifer darauf hin, dass er die Sorge der Sribneker für echt, aber für übertrieben hält. Die Soldaten haben volle Entscheidungsgewalt, wenn nicht ein Priester (s.u.) als Führungsperson dabei ist. Der Schutz der unschuldigen Bevölkerung hat Vorrang, aber unnötige Risiken sind zu vermeiden.

## VERTRETER DER KIRCHE

### Kurzbeschreibung

Anstatt die Soldaten eigenständig agieren zu lassen, könnte ihnen eine Priesterin als Vorgesetzte oder zumindest als Beraterin in rechtlichen und spirituellen Fragen mitgegeben werden. Sie hat nicht direkte Befehlsgewalt, aber ihrem Urteil zuwider zu handeln wäre nicht anzuraten. Die Geweihte ist noch nicht lang dem Noviziat entwachsen. Sie war bisher als Gerichtshelferin tätig, hat also kaum Erfahrung.

Diese Figur kann bei Bedarf etwas verzögert ins Spiel gebracht werden, indem man die Vorgeschichte ausspielt und sie erst bei Onwelgi abholt.

Der Beispielcharakter heißt Iliana Seidenfalter und ist lang nur am Schreibtisch tätig gewesen und dadurch etwas rundlich.

### Einstieg

Einer ihrer früheren Lehrer informiert die junge Priesterin über ihre Aufgabe und bittet sie dafür zu sorgen, unnötige Gewalt so gut es ihr möglich ist zu verhindern.

## FREUND DES WALDES

### Kurzbeschreibung

Ein Elf oder ein halbfischer Druide, der gelegentlich Freunde in der Nähe von Melwen besucht, soll die Rolle des Ortskundigen zumindest soweit übernehmen können, dass er der Gruppe in Sachen Kenntnis des Großen Waldes einen gewissen Vorteil verschaffen kann.

Konkret zur Wahl stehen bei den Beispielcharakteren im Anhang der Grauelef Silarion Elen, den man vielleicht als Waldläufer ansehen könnte, und die halbfische Druidin Elieth.

### Einstieg

Der Elf besucht ab und an einen inzwischen gealterten Freund in der Nähe von Melwen. Bei einem dieser Besuche bittet ihn dieser, ein ehemaliger Soldat, darum, in dieser Sache auszuhelfen. Er trifft sich mit den Soldaten und den Skribnekern vor der Stadt oder er stößt auch erst später zu ihnen, evtl. aus Alaven kommend.

## HELPER DES HÄNDLERS

### Kurzbeschreibung

Ein einfacher Magier oder Visionist, Angestellter des Händlers Sorman Trask, könnte noch ins Spiel kommen. Die magischen Fähigkeiten dieser Person sind nicht all zu groß, aber vielleicht ja doch nützlich. Außerdem kennt er die Skribneker und ihre Eigenheiten gut.

Die Beispielfigur im Anhang für diese Position ist Katlian Eberscherer, der einige nützliche Sprüche für das Leben im Sumpf kennt, aber sonst ganz und garnicht der typische Bücherwurm und Stubenhocker ist.

### Einstieg

Sorman Trask ist ein Händler, der mehrfach im Jahr Gwenderkraut aus Skribnek kauft. Er wünscht ausdrücklich, dass sein Bediensteter in diesen Belangen die Soldaten begleitet, denn für die nächste Lieferung Gwenderkraut hat er bereits bezahlt und möchte es nicht an die Räuber verlieren. Natürlich steht für diesen Angestellten die Sicherung des Handelsgutes in der Priorität weiter oben auf der Liste, was Interessenskonflikte erzeugen könnte.

# EIN FEY

## Kurzbeschreibung

Die Räuber haben in weitem Umkreis um ihr Lager die meisten größeren Tiere vertrieben und bei allen Beeren und Pilzen, die sie kennen, für Kahlschlag gesorgt. Das treibt eine Gemeinschaft von Fey dazu, umzuziehen und nach neuen Nahrungsquellen zu suchen. Die Fey haben die Räuber nur aus der Ferne beobachtet, wissen aber eine ganze Menge über sie. Auf der Suche nach Nahrung entfernen sie sich ungewöhnlich weit von ihrem Heim und könnten dabei die Gruppe aus Elonel entdecken.

Im Gegensatz zu den anderen Figuren sollte bei diesem Charakter zunächst Geheimhaltung geübt werden. Sie macht auch nur für einen Spieler mit viel Geduld Sinn oder für jemand, der noch später zur Spielrunde stößt als der Spieler eines Elfen.

## Einstieg

Ein Fey kann erst im Wald zum Einsatz kommen und ist nur spielbar, wenn ein Elf oder Druide die Gruppe begleitet. Der oder die Fey könnte die Helfer entdecken und zunächst nur zu dem Elfen vorsichtigen Kontakt aufnehmen.

Ausgearbeitet finden Sie im Anhang für diese Rolle Ciwirlill, einen ungewöhnlich wenig scheuen Fey (allein schon, um das Erlebnis nicht wegen seiner Schreckhaftigkeit zu sehr auszubremsen).

# VORGESCHICHTE

---

Bausteine für eine Hinführung, die beliebig weggelassen werden können

## SPIRITUELLE STÄRKUNG

Der Weg führt an Onwelgi vorbei, warum also nicht einen Zwischenstopp machen, um zu beten und spirituelle Kraft zu sammeln? Die Klärung dieser Frage könnte zu kleinen Unstimmigkeiten führen. Die Dorfbewohner sind in Sorge um ihre Gemeinde, ein Priester sieht den Segen der Götter aber nicht als Zeitvergeudung an.

Eine detaillierte Beschreibung von Onwelgi und der Umgebung des Klosterberges finden Sie im Band zum Matriarchat Elonel.

## EIN NASSER WEG

Der Weg mit dem Boot durch die Randausläufer des Grausumpfes ist langwierig. Hier könnte man einige kleine Vorkommnisse einbauen oder nach Lektüre zu Grausumpf und Sonnenwaldfluss im Band zu Elonel eigene Ideen einbringen.

In dem Boot oder den Booten geht es eng zu. Was macht man auf einer solchen Reise, um die Zeit tot zu schlagen bei wenig Bewegungsspielraum?

Der Sumpf versinkt morgens und abends im dichten Nebel und die Reise dauert über einen Tag durch das Wirrwar aus seichten Kanälen. Seltsames Glucksen und andere unheimliche Geräusche könnten Neulinge in dieser Gegend beunruhigen. Und einmal spürt der Elf mit Wasserwahrnehmung ein großes Lebewesen, das unter dem Kiel des Bootes vorbei schwimmt.

Oder das Wetter wird schlecht und man muss sich damit abfinden, vollkommen durchnässt zu werden.

## ANKUNFT IN SRIBNEK

Noch bevor sich die Pfahlbauten als Schemen im Morgennebel abzeichnen, lassen die beiden Netzflickers langgezogene Heullaute über das Wasser schallen. Als sich das Boot den Anlegern unter den hoch gelagerten Stegen nähert, haben sich diverse Leute versammelt, die den Ankömmlingen teils hoffnungsvoll, teils ängstlich entgegen blicken.

### Ereignisfragmente

Die Sribneker sind argwöhnisch gegenüber jeder Art von Magie. So man mit solchen Fertigkeiten nicht sehr vorsichtig umgeht, entsteht schnell eine Wand des Schweigens. Der Wassermagier, Angestellter des Händlers, weiß das natürlich.

Einen Zwerg oder Koloss haben die Bewohner noch nie gesehen. Während die Erwachsenen distanziert reagieren, werden dem fremden Wesen, unter dessen Schritten die Stege ächzen, bald Kinder folgen, die bei einem ersten Blick des Fremden quietschend die Flucht ergreifen. Elfen oder elfisch erscheinende Halbfelfen werden von fast allen Dorfbewohner mit Ehrfurcht behandelt.

So lange nichts anderes passiert, kann man die Umgebung der Spielerfiguren mit Kleinigkeiten des Alltags: Morgens verlassen die Fischer das Dorf, hier und da bessern ältere Männer und Frauen Stege oder Häuser gemeinsam aus, eine Mutter stillt offen ihren Säugling, was den Priester stören könnte. Kinder spielen nach Erfüllung ihrer Pflichten und rennen einen der Spieler um, abends wird der Fang ausgenommen und man serviert frisch gekochte Süßwasserkrebse. Lassen Sie als Spielleiter all das geschehen, ohne immer gleich die Spieler einzubeziehen.

# HAUPTHANDLUNG

Die Beschreibung der Situation und möglicher Ereignisse



## DIE UMGEBUNG

Der Weg der Gruppe wird von Melwen aus nach Süden und dann zum Kloster von Onwelgi führen. Am Zusammenfluss der Zuflüsse zum Sonnenwaldfluss haben die beiden Fischer ihr kleines Boot zurück gelassen. In dem kaum sechs Schritt langen Kahn wird es auf dem Weg den Fluss hinab, am Rand des Grausumpfes entlang und durch den trägen Sonnenwaldfluss an den Südrand des Grausumpfes etwas eng zugehen.

Weiter unten im Kapitel Vorgeschichte finden Sie Anregungen, falls Sie mehr als einen Spieltag Zeit haben und die Reise ein wenig ausschmücken wollen.

# SRIBNEK

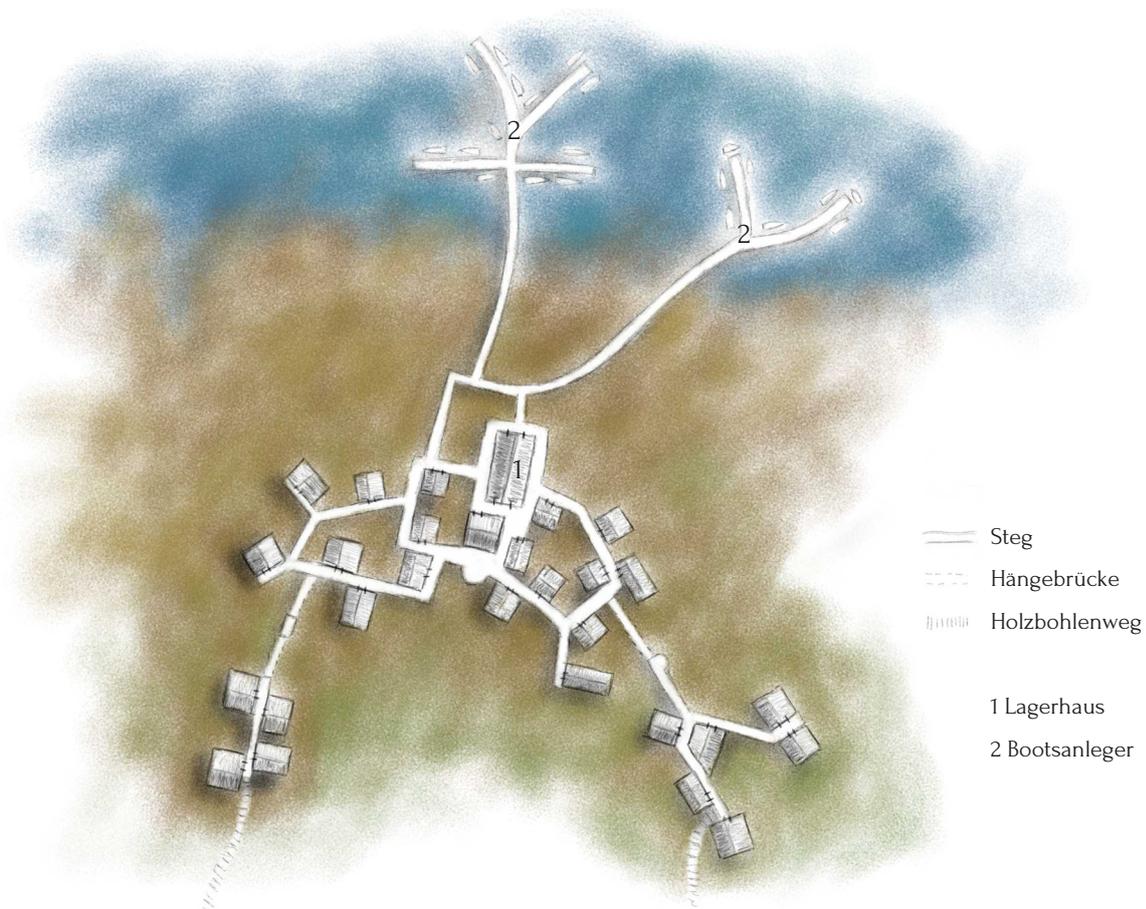
## Das Dorf

Die Häuser stehen auf tief in den Boden gerammten Pfählen über dem morastigen Boden. Verbunden sind sie durch Holzstege und hier und da auch durch eine kurze Hängebrücke.

Bei hoch stehendem Wasser kann das gesamte Dorf umspült sein. Obwohl das Wasser dann nicht mehr als hüfttief ist, sollte man nicht versuchen hindurch zu waten. Jeder Schritt im zähen Schlamm ist ein eigener kleiner Kraftakt (bis Körperkraft 5 steckt man auch mal eine ganze Weile fest).

Steht das Wasser niedrig, wie bei Ankunft der Gruppe, ist das Ufer gut hundert Meter vom Dorf entfernt. Der Boden gibt auch dann leicht nach, aber man bleibt nicht ständig stecken.

Die Häuser bestehen meist nur aus einem einzigen Raum. Etwas Reisig und Feuerholz werden unter einem langen Vordach gelagert. Ein Vorratslager nahe der Bootsstege ist das einzige größere und etwas robuster gebaute Haus. Hier wird unter anderem die Ernte gelagert.



## Bewohner

### Aussehen

Die Menschen besitzen helle Haut und zumeist sandfarbenes Haar. Die Kleidung ist einfach und robust. Röcke und Hosen erscheinen etwas kurz für den Geschmack eines streng Gläubigen, sind aber der vielen Arbeit im und am Wasser geschuldet.

### Lebensweise

Die Einwohner leben nahezu ausschließlich von Fisch und Süßwasserkrebsen. Nur für Bauholz verlassen sie Skribnek bei Bedarf nach Süden zum Großen Wald hin. Sie schlagen aber nur normale Bäume in den lockeren Hainen, die dem Großen Wald vorgelagert sind. Die Elfen und deren Heimat betrachten die Sribneker mit Ehrfurcht. Sie würden es nie wagen, den Schatten unter den Jahrtausendbäumen zu betreten, außer größte Not trieb sie dazu. Ein Angehöriger der Langlebigen könnte sie aber vielleicht anderweitig überzeugen.

Das einzige Handelsgut des Dorfes stammt von einer Seerosenart, die fast nur im Grausumpf wächst. Gwenderkraut bildet unter Wasser eine Verdickung, aus der man mit einigem Aufwand ein intensives blaugrünes Farbpigment gewinnen kann.

Das Leben in der kleinen Gemeinde gleicht dem in einer Kommune. Da man die meiste Zeit dicht an dicht beieinander lebt, wird man entweder Hand in Hand arbeiten müssen oder verlässt über kurz oder lang das Dorf. Der Fang wird selbstverständlich geteilt, wenn es mehr ist als man braucht, und die Knollen des Gwenderkrauts gehören grundsätzlich allen und werden gegen Dinge eingetauscht, die das ganze Dorf benötigt.

Fremden gegenüber sind die Einwohner misstrauisch. Das wird bei den Spielerfiguren trotz Dankbarkeit für deren Kommen nicht anders sein.

### Dorfsprecher Parn Weidenblatt

Wettergegerbte, runzelige Haut, verkniffene Augen, fast immer eine alte zerkaute Pfeife ohne Tabak im Mund, diverse fehlende Zähne

Parn ist nicht sehr geduldig und hält sich für schlauer, als er ist. Er hat einzig die Beseitigung des Problems mit den Räufern im Sinn und wird versuchen, die Fremden zu schnellem Handeln zu drängen, notfalls mit „geschickten“ Tricks wie schon wieder einem kaputten Boot oder einem alten Haus, das zusammenbricht (dank eigens von ihm angesägter Pfähle).

Ist man an einer Konzentration der Geschichte auf das Kernproblem interessiert, kann Parn auch weniger umtriebig dargestellt werden.

### Soarn Netzflicker

Um die 40, schlank und hochgewachsen, Pferdeschwanz, schlecht rasiert

Soarn ist sehr abergläubisch. Er sieht in allen möglichen Kleinigkeiten Hinweise auf den Willen der Götter und könnte damit einen Priester schnell auf die Palme bringen. Ansonsten ist er ein offener und freundlicher Zeitgenosse.

### Roarn Netzflicker

Knapp 20, schlank und groß, ungewöhnlich dunkelhaarig für Sribnek und auch sonst kein Ebenbild seines Vaters

Roarn, Soarn und eigentlich alle Dorfbewohner wissen, dass Roarn nicht wirklich Soarns Sohn ist. Aber den meisten ist das egal. Roarn ist neugierig und fragt den Fremden auf dem gesamten Weg von Melwen bis Sribnek Löcher in den Bauch.

# DAS RATTENNEST

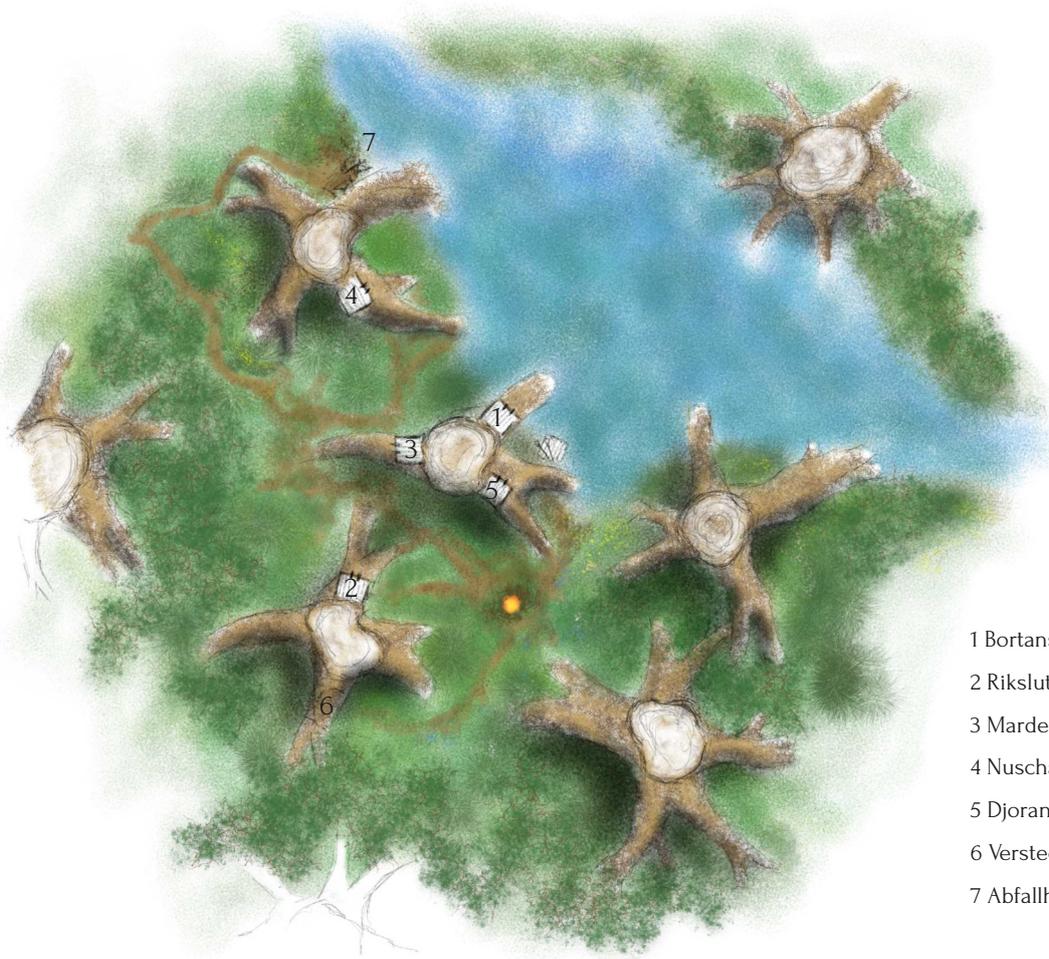
## Lager der Räuber

Das kleine Lager liegt gerade mal zwei Kilometer vom Waldrand entfernt. Hier sind die Bäume nicht so imposant wie tiefer im Wald. Trotzdem bringen Sie es auf Stammdurchmesser von 6-8 m. Die Gauner haben sich an vielen Stellen mit dem Schwert einen Weg durch den dichten Unterwuchs gebahnt. Dennoch gibt es noch reichlich Versteckmöglichkeiten.

Die Behausungen sind einfache, aus geklauten Brettern zusammengezimmerne Verschlüge mit einer Decke als Tür. Sie sind alle auf breiten Wurzeln platziert und damit nur bequem von dort zu erreichen,

wo die Wurzel in den Boden taucht. Die Hütten stehen 2-3 m hoch über dem Waldboden, der zwischen den Behausungen stark niedergetrampelt ist, vor allem um die Feuerstelle herum. Nachts werfen Flammen lange dunkle Schatten hinaus in den Wald.

Sieht man sich genauer um, dann kann man den Weg zum Lager mit der Beute aus früheren Raubzügen entdecken. In einem halbherzig vergrabenen Kästchen liegen 3 G, 15 S und 8 K, sowie einige Teile eines Silberbestecks (Wert ca. 4 G) und ein Goldring mit kleinem Edelstein (ca. 6 G).



- 1 Bortans Hütte
- 2 Riksluts Hütte
- 3 Marders Hütte
- 4 Nuschalls Hütte
- 5 Djorans Hütte
- 6 Versteckte Beute
- 7 Abfallhaufen

## Die Räuber

Hier sind die Personen mit Aussehen und Charakter skizziert, die evtl. notwendigen harten Zahlen stehen auf dem Prügelzettel im Anhang.

### Bortan

Sprecher und Anführer der Truppe, unscheinbar, schlecht rasierter heller Stoppelbart, wirres Haar, ein Auge leicht eingetrübt, gut gepflegte Lederkleidung und Langschwert

Nicht dumm und am ehesten vorsichtig, wenn Gefahr droht, opfert dann notfalls auch seine Kumpane, kann kämpfen, lässt aber lieber Rikslut und Marder die Arbeit machen

### Rikslut

Ungewaschen, verdreckte Kleidung mit gehärtetem Lederwams darunter, verfilzter Bart, verlaust, breites Gesicht, zwei fehlende Schneidezähne, spricht leicht nuschelnd, hantiert viel mit einem angerosteten Morgenstern herum

Schnell aufbrausend und mit Genuss brutal

### Marder

wirkt kleiner als er ist, drahtig und flink, spitze Nase und enge Augen, buschige Brauen, alte Lederkleidung, diverse Wurfmesser im Gürtel und an den Schultern

Spielt gern mit seinen Opfern

### Nuschall

Keine 20, Sommersprossen, krauses rötliches Haar und bronzene Haut, einfache Kleidung, Kurzbogen

Genießt das Gefühl von Stärke, ist aber auch leicht einzuschüchtern

### Djoran

In die Jahre gekommen, kaum noch Zähne, alter Wächterhelm, Langbogen

Ihm ist alles recht, was ihm nützt. Er ist so alt geworden, weil er weiß, wann es Zeit ist, die Beine in die Hand zu nehmen.

### Weitere Räuber

Wenn Sie weitere Gegner integrieren wollen, dann kopieren Sie die Werte von Nuschall und Djoran und stattdessen diese mit anderen Waffen aus. Zu diesem Zweck sind die beiden auch auf dem Prügelzettel mit alternativer Ausrüstung beschrieben.

## Hintergrund und Verhalten

### Fähigkeiten

Die Räuber können passabel jagen und einigermaßen fischen, vermeiden es aber soweit möglich. Rikslut war vor vielen Jahren mal beim Militär, dort aber nicht fürs Denken zuständig. Tiefere taktische Kenntnisse fehlen dem Trupp und auch mit den Besonderheiten des Großen Waldes kennen sie sich nur sehr wenig aus.

Von Elfen wissen die Kerle nicht all zu viel und Zwerge haben sie noch nie getroffen. Vor Magie haben sie dagegen eine gute Portion Respekt.

### Herkunft der Räuber

Die Räuber haben sich zuvor mit Einbrüchen im Großmagierreich durchgeschlagen. Hierher kamen sie nur per Zufall auf der Flucht vor dem Gesetz. Seit Entdeckung Sribneks leben sie stinkfaul in den Tag hinein. Wenn ihnen das Essen ausgeht oder wenn sie Baumaterial brauchen, dann gehen sie „einkaufen“ und erpressen sich in Sribnek alles, was sie brauchen, durch brutale Drohungen.

### Mögliche Reaktionen der Räuber

Auf die Neuankömmlinge reagieren die Räuber vermutlich erst überheblich und siegessicher, sollten sich die Spielerfiguren überhaupt zeigen. Bortan wird aber beim Abzug einen der Bogenschützen versteckt zurücklassen. Der bleibt kaum mehr als eine Hand voll Stunden, bevor er gelangweilt abzieht. Im Lager wird dann unter Gemurre eine Wache aufgestellt, die auf einer der abseits gelegenen Wurzeln mehr schlecht als recht aufpasst.

Dreht man ihnen die Quelle für einfache Beute ab, dann werden die Räuber aggressiv reagieren und schnell auf Dorfbewohner losgehen. Das kann die Stimmung im Dorf je nach Situation schnell kippen lassen. Von Wut auf die Gauner bis zum Rauswurf der Helfer ist alles denkbar.

Spätestens bei ersten Verlusten werden sich die Räuber schnell aus dem Staub machen, allen voran Bortan und der alte Djoran. Aus der Verfolgung der verbliebenen Gauner könnte man dann eine weitere Geschichte spinnen.

# EINSTIEG

Für einen schnellen Einstieg können Sie den folgenden Text vorlesen:

Sribnek ist ein kleines Dorf am Südufer des Grausumpfes weitab vom Zentrum des Matriarchats.

Normalerweise leben die Fischer dort ein einfaches aber friedliches Leben, aber nun hat eine Bande von Räufern das kleine Dorf als billige Nahrungsquelle entdeckt. Roarn und Soarn Kesselflicker, Vater und Sohn, haben sich auf den langen Weg nach Melwen gemacht, um Hilfe zu holen. Auf Grund dieses Gesuchs steht ihr nun in einer Menge von einfach gekleideten Leuten, die euch teils misstrauisch, zumeist aber hoffnungsvoll anblicken.

„Wir spielen gerne mit Feuer! Das ham se gesagt.“ meint einer der Männer. „Ja und der Große hat gemeint er würde zuschlagen bis uns das Gehirn aus'n Ohren spritzt“, ergänzt ein anderer. Einige der Kinder kuscheln sich bei diesen Worten ängstlich an ihre Mütter.

Die Augen von Parn Weidenblatt, dem weitergegerbten Dorfsprecher werden noch enger als sie es ohnehin schon sind: „Diese Halunken haben auch gedroht“, hier wird seine Stimme zu einem Flüstern und er beugt sich ganz nah zu euch heran: „sie haben gedroht, die Frauen zu missbrauchen. Ihr seht: Es muss schleunigst etwas unternommen werden.“

Durch ein wenig Nachfragen kann man noch folgendes erfahren:

Wenn die Räuber zum Dorf kommen, stehen meist Rikslut und Bortan (deren Namen sind den Dörflern bekannt) ganz vorne, keine 10 m von den Häusern im Südosten des Dorfes entfernt, während Marder sich versteckt hält. Nuschall und Djoran (Namen ebenfalls bekannt) stehen ein Stück weiter weg, machen Zielübungen und schießen schon auch mal auf irgendetwas. Ein Junge hat eine entzündete Wunde von einem Streifschuss, seitdem trauen sich die Skribneker kaum aus den Hütten, wenn die Bande kommt.

Die Kerle verschwinden schnurstracks in südlicher Richtung in den Ausläufern des Großen Waldes.

# LÖSUNGSANSÄTZE

Schreiben Sie den Spielern keinen Lösungsansatz vor. Es sollte nur klar werden, dass eine offene Konfrontation ziemlich sicher böse ausgeht. Diese Männer wissen, wie man mit Waffen umgeht. Das kann für die Spieler, mehr aber noch für die zu schützenden Dörfler tödlich enden. Nachfolgend einige Ideen, auf die meine Spieler und ich kamen:

## Einschmuggeln

Wo genug für fünf ist, kann man auch noch einen Halsabschneider mehr versorgen, oder nicht (auch wenn es ein Zwerg ist)? Die Räuber reagieren bei der Variante sehr misstrauisch und nehmen dem Neuen erst mal alle Waffen ab. Aber sie wissen nichts von Ankömmlingen im Dorf und werden unvorsichtig.

Als nachts der erste von ihnen von einem Pfeil getroffen wird, geht es hoch her. Der Zwerg löscht mit Bortan das Feuer und gibt ihm auf dem Weg zum Floß Rückendeckung, spielt aber den Blinden, der sich auch umhertasten muss. Auf dem Floß schaltet er mit der dort von seinem Freund versteckten Ersatzaxt den Anführer der Truppe aus.

Dem Rest der Räuber bereiten er und sein Elfenfreund dann eine Höllennacht, denn die beiden finden sich prima zurecht, wo die Räuber bald nur panisch und blind durch den Wald straucheln. Sie lassen die Kerle entkommen, aber nach diesem Horror mit aus dem Nichts auftauchenden, Axt schwingenden Zwergen will keiner je zurück.

## Dorf zur Gegenwehr anstacheln

Die Sbrineker zu überzeugen wird ein hartes Stück Arbeit, aber wenn das erst mal geschafft ist, könnte man mit gemeinsamen Kräften Gruben graben, Pfähle anspitzen oder andere fiese Fallen aufstellen. Ein ausgebildeter Soldat Elonels kann erahnen, dass die Moral der Räuber nicht all zu hoch liegt und dass man sie mit entschlossener Gegenwehr zur Flucht bringen könnte.

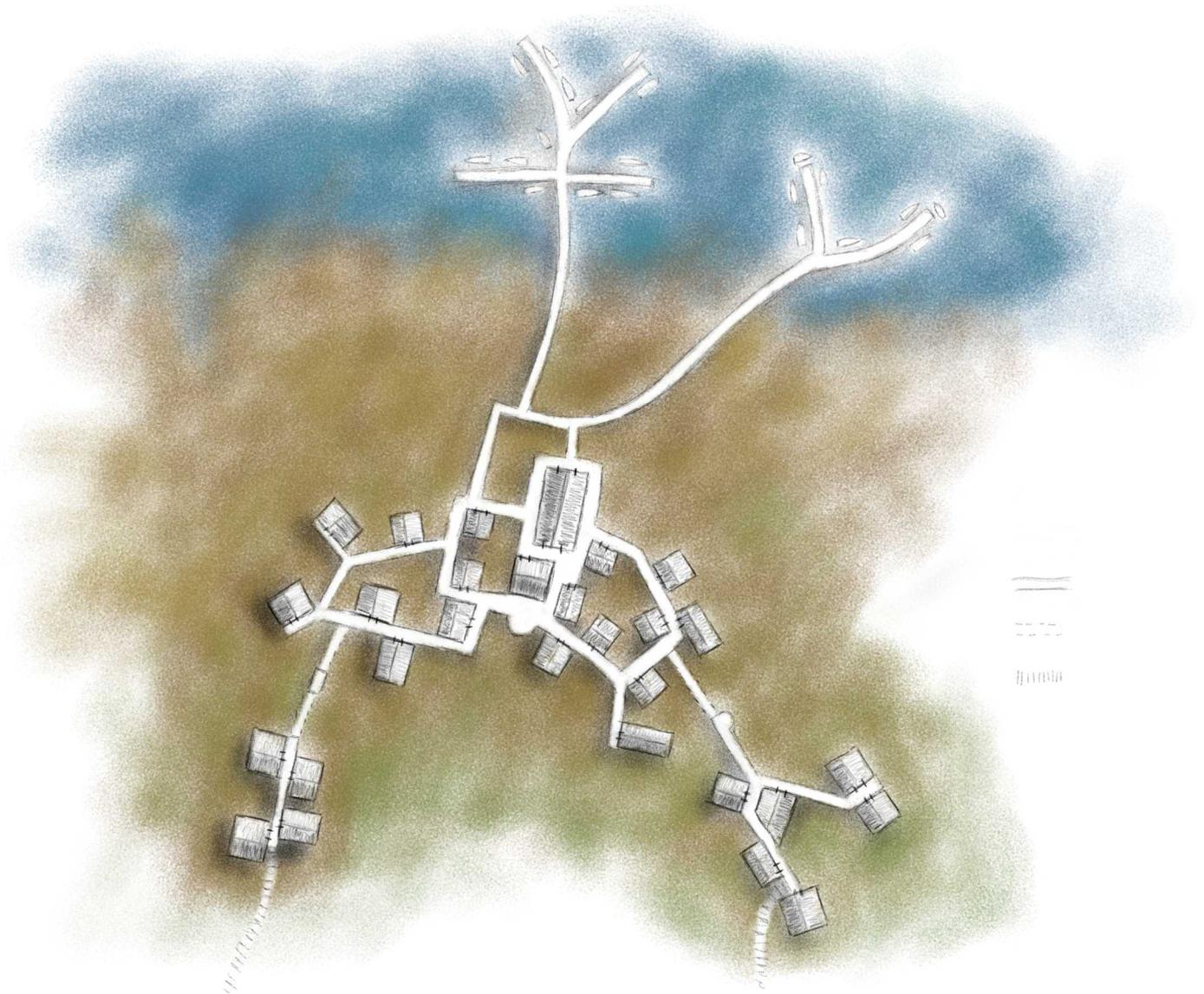
## Den Wald nutzen

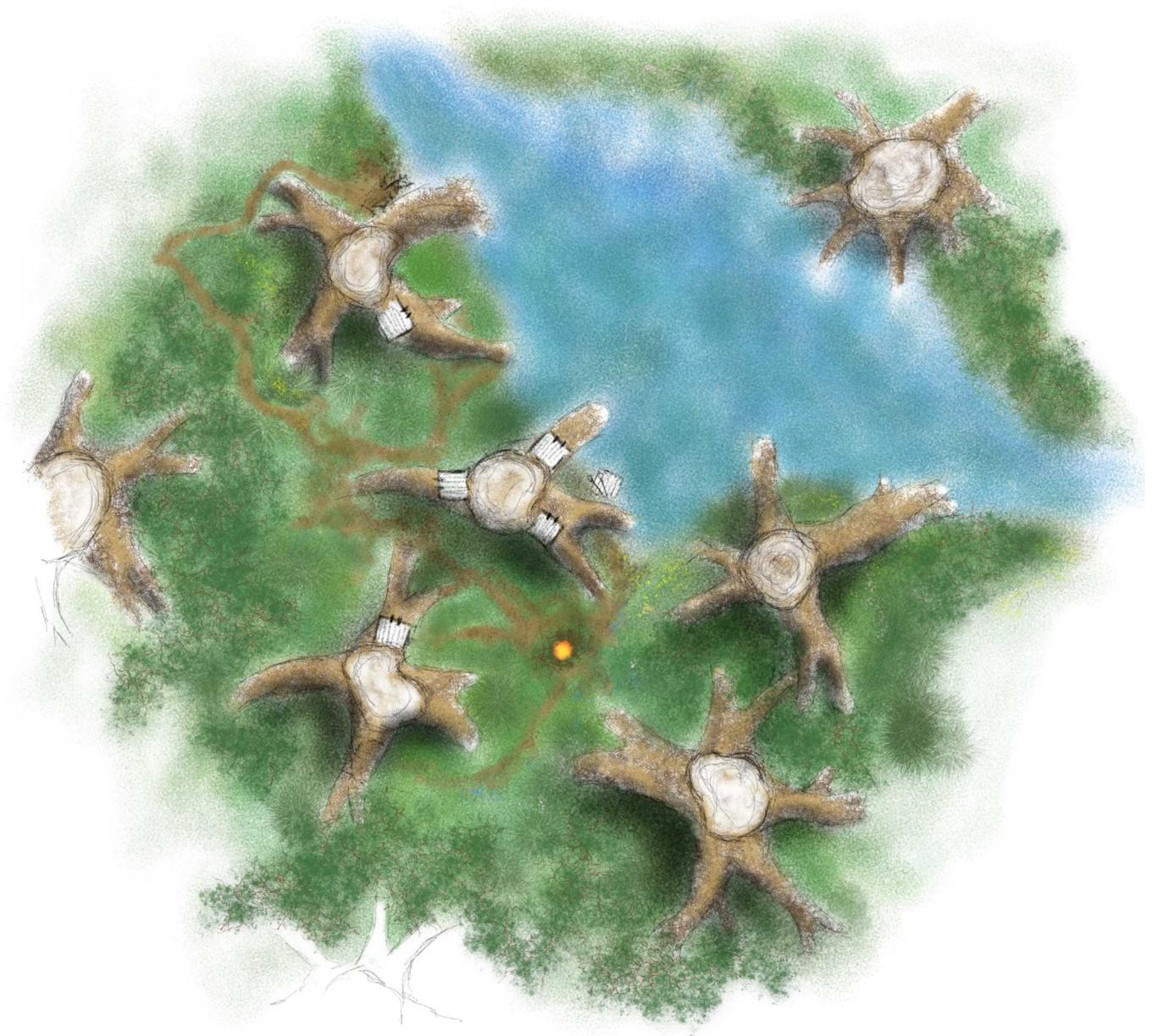
Mit einem Elf, der den Wald kennt, oder mit einem Fey, der aus der Luft auskundschaftet, kann man sich gegenüber den Räubern jede Menge Vorteile verschaffen: Pflanzen, die sich seltsam verhalten, heimliche Sabotage, ein Erklettern der umstehenden Bäume und ein Angriff von hoch oben ohne viel Chancen auf Gegenwehr.

Die Räuber werden ohne Kenntnis über die Neuankömmlinge auch weiterhin sehr selbstsicher auftreten und im Lager keine Vorsichtsmaßnahmen ergreifen. Einen von ihnen einzeln zu erwischen ist nicht so schwer und man muss ihn ja nicht gleich töten. Aber man könnte seinen Tod vortäuschen, wenn klar ist, dass die Typen sich im Wald nicht auskennen. Spätestens wenn das vorgegaukelte Monstrum den zweiten von ihnen geholt hat, wird die Lust am weiteren Verbleib sicher sinken.

# ANHANG

Bildmaterial, Prügelzettel und Charakterbögen





# Prügelzettel

## Bortan

Eigenschaft Schutz Abzug durch Wunden

KöK 13 (6)

Ausd 12 (6)

Beh 10

Bew 10-2 (5)

Auff 13 (2)

Psy 11

220 AP (9 AP / Runde)

Langschwert (Stufe 15)

Geschwindigkeit: 25

Angriff: +20 9 AP Schaden: W6+W8+10 Parade: +20 Blocken: +16 10 AP

Vorhechten: Gegen Ausweichen Angriff +5, Schaden +2, eigene nächste Parade -5, kostet insgesamt 14 AP

Kraftschlag: Angriff bis -5 dafür bis +5 Schaden, kostet +2 AP pro zus. Punkt Schaden

## Rikslut

Eigenschaft Schutz Abzug durch Wunden

KöK 16 (5)

Ausd 10 (4)

Beh 12

Bew 9-2 (4)

Auff 8

Psy 7

200 AP (6 AP / Runde)

angerosteter Morgenstern (Stufe 13) Geschwindigkeit: 21

Angriff: +19 9 AP Schaden: W10+11 gg. Metallrüstung +2, Leder oder Stoff -2 Ausweichen dagegen +2, Blocken -2

Parade: +16 Blocken: +19 9 AP

Demolierschlag: Schaden an Objekten +4, +2 AP

Kraftschlag: bis -5 Angriff dafür bis +5 Schaden, +2 AP pro Punkt

Rundumschlag I: Gegen bis zu 3 Gegner, Angriff -12, Schaden -12, eigene nächste Parade -15, +20 AP

Geworfene Steine (Stufe 9)

Geschwindigkeit: 9 Weiten: 6 / 12 / 22 Angriff: +19 6 AP Schaden: W4+1

## Marder

Eigenschaft Schutz Abzug durch Wunden

KöK 10 (5)

Ausd 10 (5)

Beh 15

Bew 15 (3)

Auff 9 (1)

Psy 5

200 AP (7 AP / Runde)

Schleichen W10 + 25

Messer (Stufe 16; 16 Stück) Geschwindigkeit: -2 Weiten: 9 / 18 / 27

Angriff: +25 (gg. Ausd Verst Ersch +23) 5 AP Schaden: W6+3

Parade: +23 Blocken: +1 5 AP

## Nuschall

Eigenschaft Schutz Abzug durch Wunden

KöK 12

---

Ausd 9

---

Beh 12

---

Bew 12

---

Auff 9

---

Psy 8

190 AP (9 AP / Runde)

---

---

Kurzbogen (Stufe 9)	Geschwindigkeit: 20	Weiten: 18 / 39 / 76			
Angriff: +17 8 AP	Schaden: W6+2	Parade: +6	Blocken: +3	9 AP	
Knüppel (Stufe 5)	Geschwindigkeit: 18				
Angriff: +12 9 AP	Schaden: W6+1	Parade: +10	Blocken: +2	8 AP	
Oder nur Holzstab (Stufe 11) ohne Bogen	Geschwindigkeit: 30				
Angriff: +15 7 AP	Schaden: W8+6	Parade: +15	Blocken: +15	7 AP	
Reines Parieren:	kein Angriff aber +3 auf alle Paraden				

## Djoran

Eigenschaft Schutz Abzug durch Wunden

KöK 10

---

Ausd 7

---

Beh 16

---

Bew 10

---

Auff 11 (12)

---

Psy 10

170 AP (5 AP / Runde)

---

---

Langbogen (Stufe 17)	Geschwindigkeit: 18				
Angriff: +29 8 AP	Schaden: W8+6	Parade: +12	Blocken: +7	9 AP	
Dolch (Stufe 12), nie geworfen	Geschwindigkeit: 4				
Angriff: +21(+2) 5 AP	Schaden: W6+2	Parade: +20(+2)	Blocken: +3	6 AP	

Oder nur Dolch (Stufe 14 - Werte in Klammern zählen zusätzlich)

# ANORAM BREITRETER

Volk	Mensch	Größe	1,74 m
Glaube	Eslen	Gewicht	78 kg
Ethische Einstellung	Neutral (0)	Hautfarbe	leicht gebräunt
Geburtsstag	12.3.844 21 Jahre	Haarfarbe	dunkelblond
Heimat	Melwen	Augenfarbe	grau
Titel	Soldat		

## ERSCHEINUNG 10

10

### Schaden

Fällt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft

Ursprungswert 10

Licht-Dunkel

## KÖRPERKRAFT 14

14

Ursprungswert 14

Erde

### Durchschlagskraft

Prozentsatz KöK wird zum Schaden addiert (bei den Waffen notiert)

### Blocken

W20 + Prozentsatz KöK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren

### Tragkraft 44

Tragwert des Volkes + KöK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit

### Kraftakt

Liegt KöK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar

## AUSDAUER 11

11

Ursprungswert 11

Wasser

### Maximale AP 210

AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd

### Verlust durch Rüstung 3 AP

Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP

### Verlust durch Belastung 2 AP

Pro volle Tragkraft (bei KöK) Gewicht 1 AP pro Runde

### Heilung

Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften

## BEHÄNDIGKEIT 12

12

Ursprungswert 12

Luft

### Angriff

W20 + Prozentsatz der Beh ergibt den Angriffswert (bei den Waffen vermerkt)

### Parieren

W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe

### Feinmotorik und Körpergefühl

W20 + Bonus (oft abh. von Beh) muss einen bestimmten Wert (die Schwierigkeit) für einen Erfolg übertreffen

## BEWEGLICHKEIT 12

12

Ursprungswert 12

Feuer

### Abzug durch Rüstung -2

Prozentsatz der vollen Bew

### Abzug durch Belastung -1

Pro Tragkraft (siehe KöK) 5% der vollen Bew als festen Wert eintragen

### Laufgeschwindigkeit 23

5 + effektive Bew x2

### Reaktionsgeschwindigkeit

W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, (bei Waffen vermerkt)

### Ausweichen

Mit W20 + aktuelle Bew. Angriff überbieten: Schaden, Kosten: 50% des Angriffs

## AUFFASSUNGSGABE 11

11

Ursprungswert 11

Verstand

### Lernvermögen

Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)

### Logik und Konzentration

W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht

## PSYCHE 9

9

Ursprungswert 9

Seele

### Beeinflussbarkeit

Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl magischem als auch nichtmagisch

### Überzeugungskraft

Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not Überredungsversuche entscheiden

### Seelenpunkte 16

Wert des Volkes + halbe Psyche  
Bei Körperkraft und/oder Ausdauer evtl. auch bei Auffassungsgabe unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt; 0 Seelenpunkte: Tod, Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe

# Feenlicht

## BESONDERHEITEN DES VOLKES & BEGABUNGEN

### KLETTERN + 2

pro 3 m W20 + Beh + obigen Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Punkte Bonus  
Vorsprünge 15 Baumkronen 18 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30  
nahezu glatt 35-40 nass +5 glitschig +10 geneigt -10 bis +15

### MECHANISMUS KNACKEN + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus; Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

### REITEN + 5 PFERD + \_\_\_\_ TIER \_\_\_\_\_

W20 + KöK + Bonus, für Reiterkampf mind. +15

### RENNEN UND SPRINTEN + 4

Rennen: doppelte Strecke + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP) pro Runde  
Sprinten: dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP pro gespr. Runde - Bonus (mind. 30 AP)

### SCHWIMMEN UND TAUCHEN - 1 AP

10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP, bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

### SCHLEICHEN + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5  
Krach 10-12 belebt 15-20 tags draußen 25 nachts draußen 30  
Stille 35 weit weg -10 weicher Boden -5 Kies o.ä. +10  
nahe dran +10 Tuchfühlung +15  
nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2

### SPRINGEN + 2

W10 + KöK + obiger Bonus; Schwierigkeit = Weite x 5 (bei Menschengröße)  
Bei Kolossen, Riesen, Zentauren x 4; Gnome, Halblinge x 10, Kobolde x 20, Fey x 100

### STEHLEN U. Ä. + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus, Beidhändige oft +2  
Loser Gegenst. 20 lose am Körper 25 eng am Körper 35 wachsames Opfer +10  
Elfen, Chitoren +10

### VERSTECKEN + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus; für Riesen unmöglich, Koloss und Zentaur bis -5  
viel Deckung 20 mittlere Deckung 25 geringe Deckung 35 in Bewegung +10

### WERFEN + 2

W20 + KöK + obiger Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

## ANORAM BREITRETER

### HINTERGRUND

Du bist Soldat im Dienste des Matriarchats Elonel, wenn auch noch nicht sehr lange. Schon bald hat sich gezeigt, dass du lieber deinen Kopf benutzt, um Probleme zu lösen, anstatt mit ihm durch Wände oder Gegner zu rennen. Darum hat man dir schon in den letzten zwei Jahren immer wieder kleine Aufträge gegeben, bei denen du in gewissem Maße eigenverantwortlich entscheiden musstest, obwohl du nur einfacher Soldat bist. Elonel schätzt Soldaten, die eigenständig im Rahmen der Gesetze handeln können.

Dein direkter Vorgesetzter ist Truppführer Leron Kantenschleifer, ein Mann, der zunächst raubeinig und unfreundlich wirkt, den seine Leute aber schätzen, weil er jeden mit seinen besonderen Fähigkeiten schätzt und für sie einsteht, auch wenn das Ärger mit seinen Vorgesetzten bedeutet.

### LANGSCHWERT

Stufe 10 Titel 2

Angriff +16 9 AP

Parade +16 11 AP

Blocken +16 11 AP + abgefangener Schaden

Geschwindigkeit 27

Schaden 2W6 + 9

Mindestanforderungen: KöK 6

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:

Angriff 12 AP Parade/Block 13 AP

Geschwindigkeit 40

Schaden W6 + 5

### Techniken

#### Taktieren

Pro Runde in Folge, in der auf den eigenen Angriff verzichtet wird ergibt sich ein Bonus von +1 für den danach folgenden Angriff (maximal +10)

### RUNDSCHILD

Stufe 6 Titel 2

Angriff +2 11 AP

Parade +5 9 AP

Blocken +17 9 AP + abs. Schaden - 2 AP

Geschwindigkeit Haupthand + 23

Schaden W3+1

Mindestanforderungen: Beh 4 KöK 6

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:

Angriff 12 AP Parade/Block 11 AP

Geschwindigkeit Haupthand +24

Schaden W2

### DOLCH

Stufe 6 Titel 2

Angriff +13 6 AP

Parade +12 6 AP

Blocken +4 6 AP + abs. Schaden

Geschwindigkeit 10

Schaden W6+2

Reichweiten 6 / 12 / 18

Mindestanforderungen: Beh 3 Bew 3

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:

Angriff 7 AP Parade/Block 8 AP

Geschwindigkeit 18

Schaden W3

### SPRACHEN

Sprache

Verständnis

Melwengil

Muttersprache

### WISSEN

1-10 rudimentär 11-20 grundlegend 21-30 vertieft 31-40 umfassend 41-50 präzise 51-100 legendar

Gesetze Elonels

Stufe 15

Militärische Taktik

Stufe 10

1-10 je 20 EP 11-20 je 50 EP 21-30 je 100 EP 31-40 je 200 EP 41-50 je 500 EP 51-60 je 800 EP 61-70 je 1000 EP 71-80 je 1200 EP  
zählt ab 51 % als legendar (1 % Abzug) pro zehn weitere Punkte zus. 1 % Abzug; maximale Stufe ist fünffache Auffassungsgabe

### LEDERBEARBEITUNG

Stufe 3 Titel Gehilfe

Kann kleinere Schäden an seiner Lederrüstung notdürftig reparieren, sonst nichts

## Feenlicht

### KAMPFABLAUF

#### Initiative

W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew je niedriger, desto schneller

#### Angriff

W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft  
KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5  
Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

#### Parieren

W20 + Bonus + % Beh  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

#### Ausweichen

W20 + eff. Bew  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

#### Blocken

W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

#### Mehrfache Verteidigung

Pro bereits erfolgte Verteidigung in gleicher Runde: -1 auf den Abwehrwurf

#### Schaden

Würfel + % KöK  
Rüstschutz des Ziels wird abgezogen  
Ergebnis: 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

#### Fernkampf

mittlere Reichw. - 3 Angr. und Schaden  
große Reichw. - 6 Angr. und Schaden

### Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung

Mindestens zu würfeln sind:  
regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15  
im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15  
Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

### Titel für Waffenfertigkeiten

0-untrainiert (Stufe 0) 3-Experte (11-15)  
1-trainiert (1-5) 4-Meister (16-20)  
2-Spezialist (6-10) 5-Großmeister (ab 21)

### UMGANG MIT RÜSTUNGEN

Kettenhemd

geh. Lederrüstung

Topfhelm

### WAFFEN IM BESITZ

Langschwert

2 Messer

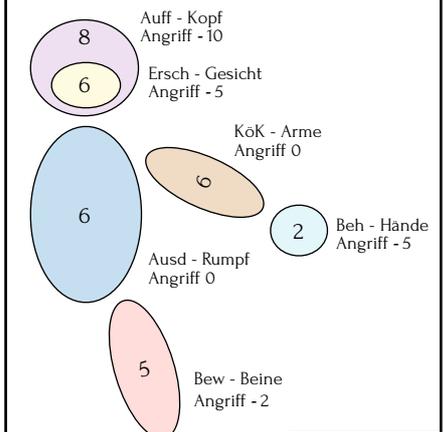
Rundschild

### GETRAGENE RÜSTUNG

geh. Lederrüstung (Gew. 70 Beh. 20 %)

Topfhelm (Gew. 30)

Lederhandschuhe (Gew.- 1)



# MARAN

Volk	Zwergin	Größe	1,25 m
Glaube	Eslen (Dolana)	Gewicht	101 kg
Ethische Einstellung	Hilfsbereit (+1)	Hautfarbe	leicht gebräunt
Geburtstag	27.8.831 33 Jahre	Haarfarbe	Grau
Heimat	Melwen	Augenfarbe	blau (Saphirzwerg)
Titel	Soldat		

## ERSCHEINUNG

9

### Schaden

Fällt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft

Ursprungswert 9

Licht-Dunkel

## KÖRPERKRAFT

15

Ursprungswert 15

Erde

### Durchschlagskraft

Prozentsatz KöK wird zum Schaden addiert (bei den Waffen notiert)

### Blocken

W20 + Prozentsatz KöK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren

### Tragkraft 50

Tragwert des Volkes + KöK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit

### Kraftakt

Liegt KöK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar

## AUSDAUER

16

Ursprungswert 16

Wasser

### Maximale AP 310

AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd

### Verlust durch Rüstung 3 AP

Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP

### Verlust durch Belastung 3 AP

Pro volle Tragkraft (bei KöK) Gewicht 1 AP pro Runde

### Heilung

Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften

## BEHÄNDIGKEIT

12

Ursprungswert 12

Luft

### Angriff

W20 + Prozentsatz der Beh ergibt den Angriffswert (bei den Waffen vermerkt)

### Parieren

W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe

### Feinmotorik und Körpergefühl

W20 + Bonus (oft abh. von Beh) muss einen bestimmten Wert (die Schwierigkeit) für einen Erfolg übertreffen

## BEWEGLICHKEIT

9

Ursprungswert 9

Feuer

### Abzug durch Rüstung -1

Prozentsatz der vollen Bew

### Abzug durch Belastung -1

Pro Tragkraft (siehe KöK) 5% der vollen Bew als festen Wert eintragen

### Laufgeschwindigkeit 17

3 + effektive Bew x2

### Reaktionsgeschwindigkeit

W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, (bei Waffen vermerkt)

### Ausweichen

Mit W20 + aktuelle Bew. Angriff überbieten: Schaden, Kosten: 50% des Angriffs

## AUFFASSUNGSGABE

8

Ursprungswert 8

Verstand

### Lernvermögen

Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)

### Logik und Konzentration

W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht

## PSYCHE

9

Ursprungswert 9

Seele

### Beeinflussbarkeit

Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl magischem als auch nichtmagisch

### Überzeugungskraft

Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not Überredungsversuche entscheiden

### Seelenpunkte 22

Wert des Volkes + halbe Psyche  
Bei Körperkraft und/oder Ausdauer evtl. auch bei Auffassungsgabe unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt; 0 Seelenpunkte: Tod, Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe

# Feenlicht

## BESONDERHEITEN DES VOLKES & BEGABUNGEN

### Dunkelsicht

Zwerge können alle Schattierungen des Lichts und damit auch die Dunkelheit sehen. Nachts sieht ein Zwerg genau so gut wie am Tag, nur starke Helligkeitsunterschiede können beim Verstecken vor ihnen helfen.

### Verteidigung gegen große Gegner

+2 auf Ausweichen oder Parade gegen Gegner ab 3 m Größe

### Schwer zu überraschen

+3 auf entsprechende Würfe

### Hohes Gewicht

Bessere Standfestigkeit als Menschen aber auch deutlich schlechtere Schwimmer

### Elementare Stabilität

Gifte, Verbrennungen und andere elementare Einflüsse wirken zeitverzögert. Sprüche gegen einen Zwerg haben um 10 erhöhte Schwierigkeit und kosten 1 AP mehr.

### Waffen

Hellebarde, Zweihandschwert, Langbogen und andere große Waffen können nicht genutzt werden.

## KLETTERN + \_\_\_\_\_

pro 3 m W20 + Beh + obigen Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Punkte Bonus  
Vorsprünge 15 Baumkronen 18 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30  
nahezu glatt 35-40 nass +5 glitschig +10 geneigt -10 bis +15

## MECHANISMUS KNACKEN + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus; Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

## REITEN + \_\_\_ TIER \_\_\_\_\_ + \_\_\_ TIER \_\_\_\_\_

W20 + KöK + Bonus, für Reiterkampf mind. +15

## RENNEN UND SPRINTEN + 2

Rennen: doppelte Strecke + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP) pro Runde  
Sprinten: dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP pro gespr. Runde - Bonus (mind. 30 AP)

## SCHWIMMEN UND TAUCHEN - \_\_\_\_\_ AP

10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP, bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

## SCHLEICHEN + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5  
Krach 10-12 belebt 15-20 tags draußen 25 nachts draußen 30  
Stille 35 weit weg -10 weicher Boden -5 Kies o.ä. +10  
nahe dran +10 Tuchfühlung +15  
nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2

## SPRINGEN + \_\_\_\_\_

W10 + KöK + obiger Bonus; Schwierigkeit = Weite x 5 (bei Menschengröße)  
Bei Kolossen, Riesen, Zentauren x 4; Gnome, Halbblinde x 10, Kobolde x 20, Fey x 100

## STEHLEN U. Ä. + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus, Beidhändige oft +2  
Loser Gegenst. 20 lose am Körper 25 eng am Körper 35 wachsames Opfer +10  
Elfen, Chitoren +10

## VERSTECKEN + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus; für Riesen unmöglich, Koloss und Zentaur bis -5  
viel Deckung 20 mittlere Deckung 25 geringe Deckung 35 in Bewegung +10

## WERFEN + \_\_\_\_\_

W20 + KöK + obiger Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

## MARAN

### HINTERGRUND

Zwerge gibt es im Matriarchat Elonel nur ganz vereinzelt und im Militär des kleinen Landes sind keines Wissens nach genau drei tätig. Und du bist froh, an ganz anderer Stelle eingesetzt zu sein als die anderen beiden, denn die betrachten eine Zwergenfrau (von denen es sowieso nur wenige gibt), die keinerlei Ambitionen hat, Kinder in die Welt zu setzen, als fehlgeleitet.

Du bist tief esengläubig und verehrst vor allem Dolana, die Göttin der Nacht. In deinem kleinen Trupp unter der Leitung von Truppführer Leron Kantenschleifer bist du auch meist für Nachtwachen zuständig, wenn ihr im südlichen und östlichen Elonel unterwegs seid.

### KAMPFHAMMER

Stufe 14 Titel 3

Angriff +20 10 AP

Parade +17 10 AP

Blocken +18 10 AP + abgefangener Schaden

Geschwindigkeit 27

Schaden W10 + 12

Mindestanforderungen: KöK 5

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:

Angriff 11 AP Parade/Block 10 AP

Geschwindigkeit 40

Schaden W6+3

Ausweichen gegen diese Waffe mit +2, Blocken mit -2

Schaden bei Metallrüstung +2

bei Leder und Stoffrüstung: -2

Techniken

Taktieren

Verzicht auf eigenen Angriff und dafür pro solche Runde +2 auf den nächsten folgenden Angriff (max. +10)

Brachialschwung

Trifft nie, parierender Gegner verliert zus. 4 AP, +15 für dessen nächste Initiative, bei Ausweichen +10 für nächste eigene Initiative, +5 AP

Kraftschlag

Angriff mit bis zu -5, dafür Schadensbonus in gleicher Höhe, pro solchen Punkt +2 AP

### SPRACHEN

Sprache

Verständnis

Zwergisch

Muttersprache

Melwengil

fließend

### WISSEN

1-10 rudimentär 11-20 grundlegend 21-30 vertieft 31-40 umfassend 41-50 präzise 51-100 legendär

Gesetze Elonels

Stufe 15

Militärische Taktik

Stufe 10

Weine Elonels

Stufe 5

### HEILKUNST

Stufe 6 Titel Lehrling

Kann folgende Verletzungen behandeln: Brandwunden, Brüche, offene Wunden, Prellungen

W20 + 6 beim Kampf ums Überleben eines Schwerverletzten ( zu Überbieten ist 20 +1 pro vollen negativen Punkt in Körperkraft bzw. Ausdauer). Pro Erfolg wird das Absinken durch Wunden um 0,1 verringert (bei Überbieten des Wertes um mehr als 5 pro solche Menge nochmal 0,1)

## Feenlicht

### KAMPFABLAUF

Initiative

W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew je niedriger, desto schneller

Angriff

W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft  
KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5  
Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

Parieren

W20 + Bonus + % Beh  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Ausweichen

W20 + eff. Bew  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Blocken

W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

Mehrfache Verteidigung

Pro bereits erfolgte Verteidigung in gleicher Runde: -1 auf den Abwehrwurf

Schaden

Würfel + % KöK  
Rüstschutz des Ziels wird abgezogen  
Ergebnis : 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

Fernkampf

mittlere Reichw. - 3 Angr. und Schaden  
große Reichw. - 6 Angr. und Schaden

Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung

Mindestens zu würfeln sind:  
regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15  
im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15  
Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

Titel für Waffenfertigkeiten

0-untrainiert (Stufe 0) 3-Experte (11-15)  
1-trainiert (1-5) 4-Meister (16-20)  
2-Spezialist (6-10) 5-Großmeister (ab 21)

### UMGANG MIT RÜSTUNGEN

Kettenhemd

Wächterhelm

Kettenhandschuhe

### WAFFEN IM BESITZ

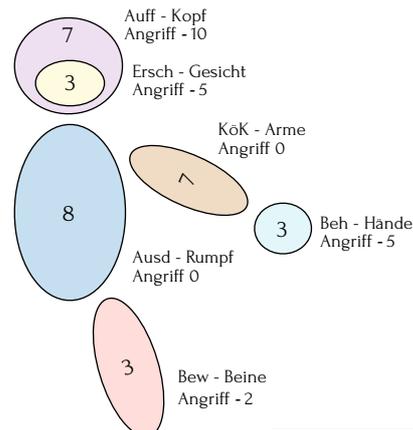
Kampfhammer

### GETRAGENE RÜSTUNG

Kettenhemd (Gew. 140)

Wächterhelm (Gew. 25)

Kettenhandschuhe (Gew. 3)



<b>ILIANA SEIDENFALTER</b>			
Volk	Mensch		
Glaube	Eslen - Elkon		
Ethische Einstellung	Hilfsbereit (+1)		
Geburtsstag	2.2.845 20 Jahre	Größe	1,63 m
Heimat	Elonel - Onwelgi	Gewicht	56 kg
Titel	Geweihete Elkons	Hautfarbe	blass
		Haarfarbe	rotblond
		Augenfarbe	blau

<b>ERSCHEINUNG</b>	<b>15</b>	<b>Schaden</b>
Ursprungswert 15	Licht-Dunkel	Fällt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft

<b>KÖRPERKRAFT</b>	<b>8</b>
Ursprungswert 8	Erde
<b>Durchschlagskraft</b> Prozentsatz KöK wird zum Schaden addiert (bei den Waffen notiert)	
<b>Blocken</b> W20 + Prozentsatz KöK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren	
<b>Tragkraft 38</b> Tragwert des Volkes + KöK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit	
<b>Kraftakt</b> Liegt KöK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar	

<b>AUSDAUER</b>	<b>8</b>
Ursprungswert 8	Wasser
<b>Maximale AP 180</b> AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd	
<b>Verlust durch Rüstung 0</b> Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP	
<b>Verlust durch Belastung 1 AP</b> Pro volle Tragkraft (bei KöK) Gewicht 1 AP pro Runde	
<b>Heilung</b> Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften	

<b>BEHÄNDIGKEIT</b>	<b>9</b>
Ursprungswert 9	Luft
<b>Angriff</b> W20 + Prozentsatz der Beh ergibt den Angriffswert (bei den Waffen vermerkt)	
<b>Parieren</b> W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe	
<b>Feinmotorik und Körpergefühl</b> W20 + Bonus (oft abh. von Beh) muss einen bestimmten Wert (die Schwierigkeit) für einen Erfolg übertreffen	

<b>BEWEGLICHKEIT</b>	<b>9</b>
Ursprungswert 9	Feuer
<b>Abzug durch Rüstung 0</b> Prozentsatz der vollen Bew	
<b>Abzug durch Belastung 0</b> Pro Tragkraft (siehe KöK) 5% der vollen Bew als festen Wert eintragen	
<b>Laufgeschwindigkeit 23</b> 5 + effektive Bew x2	
<b>Reaktionsgeschwindigkeit</b> W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, (bei Waffen vermerkt)	
<b>Ausweichen</b> Mit W20 + aktuelle Bew. Angriff überbieten: Schaden, Kosten: 50% des Angriffs	

<b>AUFFASSUNGSGABE</b>	<b>15</b>
Ursprungswert 15	Verstand
<b>Lernvermögen</b> Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)	
<b>Logik und Konzentration</b> W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht	

<b>PSYCHE</b>	<b>13</b>
Ursprungswert 13	Seele
<b>Beeinflussbarkeit</b> Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl magischem als auch nichtmagisch	
<b>Überzeugungskraft</b> Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not Überredungsversuche entscheiden	
<b>Seelenpunkte 18</b> Wert des Volkes + halbe Psyche Bei Körperkraft und/oder Ausdauer evtl. auch bei Auffassungsgabe unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt; 0 Seelenpunkte: Tod, Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe	

## Feenlicht

### BESONDERHEITEN DES VOLKES & BEGABUNGEN

#### Berufung (legendär: +2 % EP)

Die Begabung für klerikale Magie

#### Segen

Beherrscht Segnungen, die vor Einfluss auf Verstand und Psyche schützen und dadurch emotional stabilisieren. Diese Segen verleihen (so notwendig) +3 auf entsprechende Prüfwürfe.

Kann mit Segen vor leichten Auswirkungen der Elemente Unleben (Gift, Krankheiten) und Chaos in Höhe von 10 Elementarpunkten schützen.

#### Bildhaftes Gedächtnis

Ein kurzer Blick genügt, um sich auch an Details z.B. eines Planes oder an das Aussehen einer Person genau zu erinnern.

<b>KLETTERN + _____</b>
pro 3 m W20 + Beh + obigen Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Punkte Bonus
Vorsprünge 15    Baumkronen 18    grob gemauert 25    wenig Ritzen 30
nahezu glatt 35-40    nass +5    glitschig +10    geneigt -10 bis +15

<b>MECHANISMUS KNACKEN + _____</b>
W20 + Beh + obiger Bonus; Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

<b>REITEN + ___ TIER _____ + ___ TIER _____</b>
W20 + KöK + Bonus, für Reiterkampf mind. +15

<b>RENNEN UND SPRINTEN + _____</b>
Rennen: doppelte Strecke + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP) pro Runde
Sprinten: dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP pro gespr. Runde - Bonus (mind. 30 AP)

<b>SCHWIMMEN UND TAUCHEN -1 AP</b>
10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP, bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

<b>SCHLEICHEN + _____</b>
W20 + Beh + obiger Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5
Krach 10-12    belebt 15-20    tags draußen 25    nachts draußen 30
Stille 35    weit weg -10    weicher Boden -5    Kies o.ä. +10
nahe dran +10    Tuchfühlung +15
nah an Chitoren +10    Elfen +5    Halbelf, Kobold +2

<b>SPRINGEN + _____</b>
W10 + KöK + obiger Bonus; Schwierigkeit = Weite x 5 (bei Menschengröße)
Bei Kolossen, Riesen, Zentauren x 4; Gnome, Halblinge x 10, Kobolde x 20, Fey x 100

<b>STEHLEN U. Ä. + _____</b>
W20 + Beh + obiger Bonus, Beidhändige oft +2
Losser Gegenst. 20    lose am Körper 25    eng am Körper 35    wachsames Opfer +10
Elfen, Chitoren +10

<b>VERSTECKEN + _____</b>
W20 + Beh + obiger Bonus; für Riesen unmöglich, Koloss und Zentaur bis -5
viel Deckung 20    mittlere Deckung 25    geringe Deckung 35    in Bewegung +10

<b>WERFEN + _____</b>
W20 + KöK + obiger Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

HINTERGRUND

Du bist Priesterin seit gut einem Jahr. Nach Anfänglicher Ausbildung im Kloster Onwelgi hast du im Noviziat Melwens neben der kirchlichen Ausbildung vor allem Recht und Rechtsprechung studiert, wie man es von den Priestern Elkons, dem Gott des Handels, erwartet.

Nach der Ausbildung warst du ausschließlich als Gerichtsberaterin tätig, nicht unbedingt die spannendste Aufgabe. Das viele Arbeiten im Sitzen hat auch deiner ohnehin leicht pummeligen Statur nicht unbedingt gut getan. Du hoffst, endlich einmal wieder raus zu kommen aus dem Einheitstrott der Gerichtsbarkeit.

KAMPFABLAUF

Initiative

W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew  
je niedriger, desto schneller

Angriff

W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft  
KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5  
Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

Parieren

W20 + Bonus + % Beh  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Ausweichen

W20 + eff. Bew  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Blocken

W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP  
Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

Mehrfache Verteidigung

Pro bereits erfolgte Verteidigung in gleicher Runde: -1  
auf den Abwehrwurf

Schaden

Würfel + % KöK  
Rüstschutz des Ziels wird abgezogen  
Ergebnis : 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

Fernkampf

mittlere Reichw. - 3 Angr. und Schaden  
große Reichw. - 6 Angr. und Schaden

MESSER

Stufe 3 Titel 1

Angriff +8 6 AP

Parade +7 7 AP

Blocken 0 7 AP + abgefangener Schaden

Geschwindigkeit 11

Schaden W4

Reichweiten 9 / 18 / 27

Mindestanforderungen: Beh 3 Bew 3

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:

Angriff 7 AP Parade/Block 8 AP

Geschwindigkeit 19

Schaden W3

Techniken

SPRACHEN

Sprache	Verständnis
Melwengil	Muttersprache
Elfisch	rudimentär

WISSEN

1-10 rudimentär 11-20 grundlegend 21-30 vertieft 31-40 umfassend 41-50 präzise 51-100 legendär

Gesetze Elonels	Stufe 25
Rechtsprechung	Stufe 15
Landeskunde Elonel	Stufe 10
Handelswaren Elonels	Stufe 10
Geografie Elonels	Stufe 10
Bräuche und Sitten Elonels	Stufe 10

FERTIGKEIT

Stufe \_\_\_\_\_ Titel \_\_\_\_\_

Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung

Mindestens zu würfeln sind:  
regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15  
im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15  
Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

Titel für Waffenfertigkeiten

0-untrainiert (Stufe 0)	3-Experte (11-15)
1-trainiert (1-5)	4-Meister (16-20)
2-Spezialist (6-10)	5-Großmeister (ab 21)

UMGANG MIT RÜSTUNGEN

-

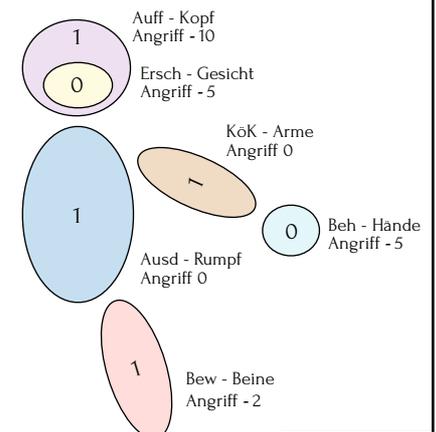
WAFFEN IM BESITZ

Messer

GETRAGENE RÜSTUNG

Reisekleidung

Hut



<b>SILARION ELEN</b>			
Volk	Grauelf		
Glaube	Leben		
Ethische Einstellung	Hilfsbereit (+1)		
Geburtsstag	irgendwann 790 ca. 75 Jahre	Größe	1,75 m
Heimat	Nördl. Gr. Wald	Hautfarbe	hell
Titel	-	Haarfarbe	messing
		Augenfarbe	haselnussbraun

<b>ERSCHEINUNG</b>	13	<b>Schaden</b>
Ursprungswert 13	Licht-Dunkel	Fällt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft

<b>KÖRPERKRAFT</b>	10
Ursprungswert 10	Erde
<b>Durchschlagskraft</b> Prozentsatz KöK wird zum Schaden addiert (bei den Waffen notiert)	
<b>Blocken</b> W20 + Prozentsatz KöK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren	
<b>Tragkraft 39</b> Tragwert des Volkes + KöK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit	
<b>Kraftakt</b> Liegt KöK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar	

<b>AUSDAUER</b>	12
Ursprungswert 12	Wasser
<b>Maximale AP 210</b> AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd	
<b>Verlust durch Rüstung 1 AP</b> Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP	
<b>Verlust durch Belastung 1 AP</b> Pro volle Tragkraft (bei KöK) Gewicht 1 AP pro Runde	
<b>Heilung</b> Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften	

<b>BEHÄNDIGKEIT</b>	19
Ursprungswert 19	Luft
<b>Angriff</b> W20 + Prozentsatz der Beh ergibt den Angriffswert (bei den Waffen vermerkt)	
<b>Parieren</b> W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe	
<b>Feinmotorik und Körpergefühl</b> W20 + Bonus (oft abh. von Beh) muss einen bestimmten Wert (die Schwierigkeit) für einen Erfolg übertreffen	

<b>BEWEGLICHKEIT</b>	12
Ursprungswert 12	Feuer
<b>Abzug durch Rüstung 0</b> Prozentsatz der vollen Bew	
<b>Abzug durch Belastung -1</b> Pro Tragkraft (siehe KöK) 5% der vollen Bew als festen Wert eintragen	
<b>Laufgeschwindigkeit 27</b> 5 + effektive Bew x2	
<b>Reaktionsgeschwindigkeit</b> W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, (bei Waffen vermerkt)	
<b>Ausweichen</b> Mit W20 + aktuelle Bew. Angriff überbieten: Schaden, Kosten: 50% des Angriffs	

<b>AUFFASSUNGSGABE</b>	9
Ursprungswert 9	Verstand
<b>Lernvermögen</b> Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)	
<b>Logik und Konzentration</b> W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht	

<b>PSYCHE</b>	10
Ursprungswert 10	Seele
<b>Beeinflussbarkeit</b> Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl magischem als auch nichtmagisch	
<b>Überzeugungskraft</b> Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not Überredungsversuche entscheiden	
<b>Seelenpunkte 35</b> Wert des Volkes + halbe Psyche Bei Körperkraft und/oder Ausdauer evtl. auch bei Auffassungsgabe unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt; 0 Seelenpunkte: Tod, Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe	

## Feenlicht

### BESONDERHEITEN DES VOLKES & BEGABUNGEN

#### Feine Sinne

Sehen fast wie ein Greifvogel auch im Zwielflicht noch recht gutes Sehen; nimmt leisere und auch höhere Töne wahr als Menschen; feinerer Geruchssinn; Anschleichen an Grauelfen mit Schwierigkeit bis zu +5; empfindlicher gegenüber lauten Geräuschen

#### Gefühl für Leben

Wahrnehmung diffus Reichweite 3 m  
1 Elementarpunkt pro 10 min

#### Gefühl für Feuer

Wahrnehmung diffus Reichweite 3 m  
2 Elementarpunkte pro 10 min

#### Gefühl für Wasser

Wahrnehmung diffus Reichweite 3 m  
2 Elementarpunkte pro 10 min

#### Gefühl für Erde

Wahrnehmung diffus Reichweite 3 m  
2 Elementarpunkte pro 10 min

#### Gefühl für Luft

Wahrnehmung diffus Reichweite 3 m  
2 Elementarpunkte pro 10 min

#### Gefühl für Licht

Wahrnehmung diffus Reichweite 3 m  
3 Elementarpunkte pro 10 min

In 10 min Verbesserung der Wahrnehmung auf Grobe Details  
Veränderungen sind erst nach 10 min Einstimmung möglich.  
Beispiele und Details siehe Regelbuch

### KLETTERN + 2

pro 3 m W20 + Beh + obigen Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Punkte Bonus  
Vorsprünge 15 Baumkronen 18 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30  
nahezu glatt 35-40 nass +5 glitschig +10 geneigt -10 bis +15

### MECHANISMUS KNACKEN + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus; Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

### REITEN + \_\_\_ TIER \_\_\_\_\_ + \_\_\_ TIER \_\_\_\_\_

W20 + KöK + Bonus, für Reiterkampf mind. +15

### RENNEN UND SPRINTEN + \_\_\_\_\_

Rennen: doppelte Strecke + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP) pro Runde  
Sprinten: dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP pro gespr. Runde - Bonus (mind. 30 AP)

### SCHWIMMEN UND TAUCHEN - \_\_\_\_\_ AP

10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP, bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

### SCHLEICHEN + 4

W20 + Beh + obiger Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5  
Krach 10-12 belebt 15-20 tags draußen 25 nachts draußen 30  
Stille 35 weit weg -10 weicher Boden -5 Kies o.ä. +10  
nahe dran +10 Tuchfühlung +15  
nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2

### SPRINGEN + \_\_\_\_\_

W10 + KöK + obiger Bonus; Schwierigkeit = Weite x 5 (bei Menschengröße)  
Bei Kolossen, Riesen, Zentauren x 4; Gnome, Halbblinde x 10, Kobolde x 20, Fey x 100

### STEHLEN U. Ä. + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus, Beidhändige oft +2  
Loser Gegenst. 20 lose am Körper 25 eng am Körper 35 wachsames Opfer +10  
Elfen, Chitoren +10

### VERSTECKEN + 4

W20 + Beh + obiger Bonus; für Riesen unmöglich, Koloss und Zentaur bis -5  
viel Deckung 20 mittlere Deckung 25 geringe Deckung 35 in Bewegung +10

### WERFEN + \_\_\_\_\_

W20 + KöK + obiger Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

# SILARION ELEN

# Feenlicht

## HINTERGRUND

Du bist ein Wanderer zwischen zwei Welten. Deine Seele ist fest mit dem Großen Wald verbunden, in dem du die meiste Zeit deines Lebens verbracht hast. Aber seit du in Alaven, der Siedlung am Rand des Menschenreiches Elonel, wahre Freunde unter den Menschen gefunden hast, zieht es dich immer wieder dort hin. Und immer wieder warst du behilflich, einfach nur, weil es dir Freude bereitet, wenn die Menschen dich ihre Dankbarkeit spüren lassen.

Jetzt hat Nourat Bleisenker, ein guter Freund bei den Soldaten Alavens, dich gebeten, du mögest bitte nach Onwelgi reisen, wo du eine kleine Gruppe treffen sollst, die unterwegs sind, um einer noch viel kleineren Siedlung der Menschen Hilfe zu bringen. Genaueres konnte auch er dir noch nicht sagen, also machst du dich neugierig auf den Weg.

## ELFENBOGEN

Stufe 8 Titel 2

Angriff +25 9 AP

Parade +7 10 AP

Blocken +5 10 AP + abgefangener Schaden

Geschwindigkeit 19

Schaden W6+3

Reichweiten 29 / 56 / 110

Mindestanforderungen: KöK 5 Beh 10

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:

Angriff 11 AP Parade/Block 12 AP

Geschwindigkeit 35

Schaden W6+1

### Techniken

### Schussbereit

Bei bereits aufgelegtem Pfeil -15 Geschwindigkeit

### Zielen

Pro Runde Zielen +2 auf den nachfolgenden Angriff (max. +6); Kosten pro Runde: 4 AP

## WAFFE

Stufe \_\_\_\_\_ Titel \_\_\_\_\_

Angriff \_\_\_\_\_ AP

Parade \_\_\_\_\_ AP

Blocken \_\_\_\_\_ AP

Geschwindigkeit \_\_\_\_\_

Schaden \_\_\_\_\_

Reichweiten \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Mindestanforderungen: \_\_\_\_\_

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:

Angriff \_\_\_\_ AP Parade/Block \_\_\_\_ AP

Geschwindigkeit \_\_\_\_\_

Schaden \_\_\_\_\_

### Techniken

## WISSEN

1-10 rudimentär 11-20 grundlegend 21-30 vertieft 31-40 umfassend 41-50 präzise 51-100 legendär

Tiere des Großen Waldes Stufe 15

Kräuterkunde Stufe 10

Spuren Lesen Stufe 15

## BOGENBAU

Stufe 4 Titel Gehilfe

Kann ausschließlich normale Pfeile herstellen und Bögen auch nicht reparieren

## SPRACHEN

Sprache	Verständnis
Elfish	Muttersprache
Melwengil	perfekt
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Einige Begriffe 50 EP Rudimentär (Auf 5) + 150 EP  
 Fließend (Auf 8) + 150 EP Perfekt (Auf 11) + 250 EP  
 Lesen und Schreiben + 150 EP z.B. Elfish ist teurer

## WAFFEN IM BESITZ

Elfenbogen

10 Pfeile im Köcher

10 Pfeile in einem festen Bündel

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## KAMPFABLAUF

### Initiative

W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew je niedriger, desto schneller

### Angriff

W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft  
 KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5  
 Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

### Parieren

W20 + Bonus + % Beh  
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

### Ausweichen

W20 + eff. Bew  
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

### Blocken

W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

### Mehrfache Verteidigung

Pro bereits erfolgte Verteidigung in gleicher Runde: -1 auf den Abwehrwurf

### Schaden

Würfel + % KöK  
 Rüstschutz des Ziels wird abgezogen  
 Ergebnis: 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

### Fernkampf

mittlere Reichw. - 3 Angr. und Schaden  
 große Reichw. - 6 Angr. und Schaden

## Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung

Mindestens zu würfeln sind:  
 regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15  
 im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15  
 Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

## Titel für Waffenfertigkeiten

0-untrainiert (Stufe 0)	3-Experte (11-15)
1-trainiert (1-5)	4-Meister (16-20)
2-Spezialist (6-10)	5-Großmeister (ab 21)

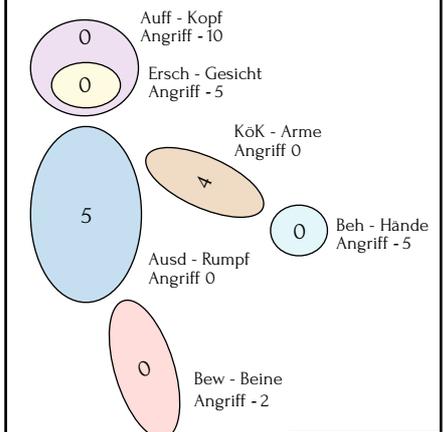
## UMGANG MIT RÜSTUNGEN

### Lederwams

Schleichen -2

## GETRAGENE RÜSTUNG

Lederwams (Gew. 40)





# ELIETH

# Feenlicht

**HINTERGRUND**

Du bist das Ergebnis einer romantischen Affäre zwischen einem Waldelfen, von dem du nicht mal den Namen kennst, und einer einfachen Bauerntochter aus einem Dorf im Süden Elonels. Du bist wahrlich nicht hässlich, aber eben auch nicht die Schönheit, die sich deine Mutter wohl erhofft hat. Ein wenig dürr wie ein Stock und kaum mit weiblichen Kurven gesegnet, zugleich aber ungewöhnlich groß für eine junge Frau mit klar elfischen Zügen. In deinem Heimatdorf hast du dich immer beengt und gefangen gefühlt und als dir die ständige Erwartungshaltung deiner Mutter zu viel wurde, bist du einfach davon gerannt.

Mit deinen ersten Schritten im Großen Wald wurde dir klar, was all die Jahre gefehlt hatte: Das Leben um dich herum gab dir von Beginn an das Gefühl, endlich daheim zu sein. Als Falathrion dich schließlich fand und in die Wege des Elements Leben einführte, hattest du schon manches selbst herausgefunden.

Heute grollst du deiner Mutter nicht mehr und besuchst sie immer wieder einmal. Bei einem dieser Besuche fragt dich Granan Kesselschläger, der alte Wächter des Dorfes, ob du bereit wärst, einer kleinen Gruppe aus Melwen zu helfen, die einem sehr abgelegenen Dorf Hilfestellung leisten soll. Obwohl der Weg nach Onwelgi bedeutet, dass du diese innere Leere deiner Jugend wieder ertragen musst, willst du dem alten Granan seine Bitte nicht abschlagen und zumindest einmal sehen, um was es denn geht.

**KAMPFABLAUF**

**Initiative**  
W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew je niedriger, desto schneller

**Angriff**  
W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft  
KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5  
Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

**Parieren**  
W20 + Bonus + % Beh  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

**Ausweichen**  
W20 + eff. Bew  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

**Blocken**  
W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

**Mehrfache Verteidigung**  
Pro bereits erfolgte Verteidigung in gleicher Runde: -1 auf den Abwehrwurf

**Schaden**  
Würfel + % KöK  
Rüstschutz des Ziels wird abgezogen  
Ergebnis: 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

**Fernkampf**  
mittlere Reichw. - 3 Angr. und Schaden  
große Reichw. - 6 Angr. und Schaden

**HOLZSTAB**  
Stufe 2 Titel 1  
Angriff +5 9 AP  
Parade +5 8 AP  
Blocken +10 8 AP + abgefangenen Schaden  
Geschwindigkeit 36  
Schaden W8+3

Mindestanforderungen: KöK 4 Beh 5  
Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:  
Angriff 9 AP Parade/Block 9 AP  
Geschwindigkeit 44  
Schaden W6+1

**WAFFE**  
Stufe \_\_\_\_\_ Titel \_\_\_\_\_  
Angriff \_\_\_\_\_ AP  
Parade \_\_\_\_\_ AP  
Blocken \_\_\_\_\_ AP  
Geschwindigkeit \_\_\_\_\_  
Schaden \_\_\_\_\_  
Reichweiten \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Mindestanforderungen: \_\_\_\_\_  
Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:  
Angriff \_\_\_\_ AP Parade/Block \_\_\_\_ AP  
Geschwindigkeit \_\_\_\_\_  
Schaden \_\_\_\_\_

Techniken

Techniken

**Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung**  
Mindestens zu würfeln sind:  
regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15  
im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15  
Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

**Titel für Waffenfertigkeiten**  
0-untrainiert (Stufe 0) 3-Experte (11-15)  
1-trainiert (1-5) 4-Meister (16-20)  
2-Spezialist (6-10) 5-Großmeister (ab 21)

**WAFFEN IM BESITZ**  
Holzstab

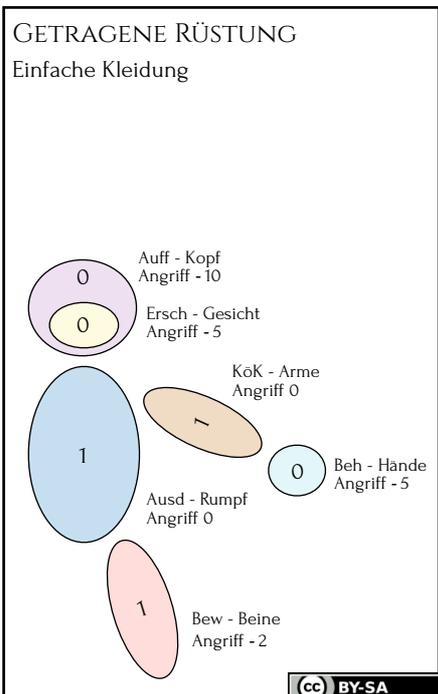
**UMGANG MIT RÜSTUNGEN**

**WISSEN**  
1-10 rudimentär 11-20 grundlegend 21-30 vertieft 31-40 umfassend 41-50 präzise 51-100 legendar

Großer Wald Stufe 20  
Kräuterkunde Stufe 10  
Tiere des Großen Waldes Stufe 10

**SPRACHEN**

Sprache	Verständnis
Elfisch	Muttersprache
Melwengil	fließend
_____	_____
_____	_____



# KATLIAN EBERSCHERER

Volk	Mensch	Größe	1,82 m
Glaube	Eslen	Gewicht	81 kg
Ethische Einstellung	Neutral (0)	Hautfarbe	sonnengebräunt
Geburtsstag	2.5.839 26 Jahre	Haarfarbe	hellbraun
Heimat	Elonel (Alaven)	Augenfarbe	grau
Titel	-		

## ERSCHEINUNG 10

10

### Schaden

Fällt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft

Ursprungswert 10

Licht-Dunkel

## KÖRPERKRAFT 11

11

Ursprungswert 11

Erde

### Durchschlagskraft

Prozentsatz KöK wird zum Schaden addiert (bei den Waffen notiert)

### Blocken

W20 + Prozentsatz KöK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren

### Tragkraft 41

Tragwert des Volkes + KöK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit

### Kraftakt

Liegt KöK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar

## AUSDAUER 11

11

Ursprungswert 11

Wasser

### Maximale AP 210

AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd

### Verlust durch Rüstung 0

Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP

### Verlust durch Belastung 1 AP

Pro volle Tragkraft (bei KöK) Gewicht 1 AP pro Runde

### Heilung

Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften

## BEHÄNDIGKEIT 11

11

Ursprungswert 11

Luft

### Angriff

W20 + Prozentsatz der Beh ergibt den Angriffswert (bei den Waffen vermerkt)

### Parieren

W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe

### Feinmotorik und Körpergefühl

W20 + Bonus (oft abh. von Beh) muss einen bestimmten Wert (die Schwierigkeit) für einen Erfolg übertreffen

## BEWEGLICHKEIT 11

11

Ursprungswert 11

Feuer

### Abzug durch Rüstung 0

Prozentsatz der vollen Bew

### Abzug durch Belastung -1

Pro Tragkraft (siehe KöK) 5% der vollen Bew als festen Wert eintragen

### Laufgeschwindigkeit 25

5 + effektive Bew x2

### Reaktionsgeschwindigkeit

W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, (bei Waffen vermerkt)

### Ausweichen

Mit W20 + aktuelle Bew. Angriff überbieten: Schaden, Kosten: 50% des Angriffs

## AUFFASSUNGSGABE 16

16

Ursprungswert 16

Verstand

### Lernvermögen

Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)

### Logik und Konzentration

W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht

## PSYCHE 7

7

Ursprungswert 7

Seele

### Beeinflussbarkeit

Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl magischem als auch nichtmagisch

### Überzeugungskraft

Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not Überredungsversuche entscheiden

### Seelenpunkte 15

Wert des Volkes + halbe Psyche  
Bei Körperkraft und/oder Ausdauer evtl. auch bei Auffassungsgabe unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt; 0 Seelenpunkte: Tod, Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe

# Feenlicht

## BESONDERHEITEN DES VOLKES & BEGABUNGEN

### KLETTERN + 2

pro 3 m W20 + Beh + obigen Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Punkte Bonus  
Vorsprünge 15 Baumkronen 18 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30  
nahezu glatt 35-40 nass +5 glitschig +10 geneigt -10 bis +15

### MECHANISMUS KNACKEN + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus; Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

### REITEN + \_\_\_ TIER \_\_\_\_\_ + \_\_\_ TIER \_\_\_\_\_

W20 + KöK + Bonus, für Reiterkampf mind. +15

### RENNEN UND SPRINTEN + \_\_\_\_\_

Rennen: doppelte Strecke + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP) pro Runde  
Sprinten: dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP pro gespr. Runde - Bonus (mind. 30 AP)

### SCHWIMMEN UND TAUCHEN - 2 AP

10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP, bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

### SCHLEICHEN + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5  
Krach 10-12 belebt 15-20 tags draußen 25 nachts draußen 30  
Stille 35 weit weg -10 weicher Boden -5 Kies o.ä. +10  
nahe dran +10 Tuchfühlung +15  
nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2

### SPRINGEN + 2

W10 + KöK + obiger Bonus; Schwierigkeit = Weite x 5 (bei Menschengröße)  
Bei Kolossen, Riesen, Zentauren x 4; Gnome, Halblinge x 10, Kobolde x 20, Fey x 100

### STEHLEN U. Ä. + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus, Beidhändige oft +2  
Loser Gegenst. 20 lose am Körper 25 eng am Körper 35 wachsames Opfer +10  
Elfen, Chitoren +10

### VERSTECKEN + \_\_\_\_\_

W20 + Beh + obiger Bonus; für Riesen unmöglich, Koloss und Zentaur bis -5  
viel Deckung 20 mittlere Deckung 25 geringe Deckung 35 in Bewegung +10

### WERFEN + \_\_\_\_\_

W20 + KöK + obiger Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

HINTERGRUND

Schon seit einigen Jahren bist du Angestellter des Händlers Sorman Trask aus dem Großmagierreich. Sorman hat sich auf den Handel mit diversen regionalen Kräutern und Nutzpflanzen spezialisiert, darunter auch solche Seltenheiten wie das Gwenderkraut aus Sribnek, einem kleinen Dorf ganz am Rande des Matriarchats Elonel. Nachdem Sorman immer mehr Probleme mit der stickigen feuchten Luft dort bekam, suchte er nach einem intelligenten Mitarbeiter, der dort die Verhandlungen für ihn übernehmen könnte.

Da kamst du mit deiner Ausbildung in Wassermagie und der offenen Einstellung gegenüber allem Neuen gerade recht. Neben anderen Tätigkeiten bist du inzwischen allein für Sribnek zuständig und kennst dort die Leute ziemlich gut.

Sorman zahlt seit Jahren im voraus bei den Sribnekern, damit ihm niemand seine Ware wegschnappt. Ihr seid darum beide besorgt, als er, wieder einmal in Elonel, davon erfährt, dass es Ärger da unten geben soll, weil irgendwer das Dorf bedroht. Sorman besteht darauf, dass du die ausgesandte kleine Gruppe begleitest, die darum in den Süden Elonels geschickt wird. Absoluten Vorrang hat für den gealterten Händler dabei die Sicherung seiner Ware, es liegt aber auch sehr in seinem Interesse, dass diese Quelle eines intensiven Färbemittels nicht versiegt.

Und die Helfer aus Melwen werden einen Mann, der die eigenbrötlerischen Skribneker kennt sicherlich brauchen können, ganz zu schweigen von deiner Fähigkeit dank Wassermagie das Leben in und am Sumpf ein wenig zu erleichtern.

KAMPFABLAUF

Initiative

W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew  
je niedriger, desto schneller

Angriff

W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft  
KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5  
Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

Parieren

W20 + Bonus + % Beh  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Ausweichen

W20 + eff. Bew  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Blocken

W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP  
Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

Mehrfache Verteidigung

Pro bereits erfolgte Verteidigung in gleicher Runde: -1  
auf den Abwehrwurf

Schaden

Würfel + % KöK  
Rüstschutz des Ziels wird abgezogen  
Ergebnis: 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

Fernkampf

mittlere Reichw. - 3 Angr. und Schaden  
große Reichw. - 6 Angr. und Schaden

Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung

Mindestens zu würfeln sind:  
regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15  
im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15  
Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

Titel für Waffenfertigkeiten

0-untrainiert (Stufe 0) 3-Experte (11-15)  
1-trainiert (1-5) 4-Meister (16-20)  
2-Spezialist (6-10) 5-Großmeister (ab 21)

DOLCH

Stufe 5 Titel 1

Angriff +11 6 AP

Parade +10 7 AP

Blocken +3 7 AP + abgefangenen Schaden

Geschwindigkeit 10

Schaden W6 + 1

Reichweiten 6 / 12 / 18

Mindestanforderungen: Beh 3 Bew 3

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:

Angriff 7 AP Parade/Block 8 AP

Geschwindigkeit 18

Schaden W3

WAFFE

Stufe \_\_\_\_\_ Titel \_\_\_\_\_

Angriff \_\_\_\_\_ AP

Parade \_\_\_\_\_ AP

Blocken \_\_\_\_\_ AP

Geschwindigkeit \_\_\_\_\_

Schaden \_\_\_\_\_

Reichweiten \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Mindestanforderungen: \_\_\_\_\_

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:

Angriff \_\_\_\_ AP Parade/Block \_\_\_\_ AP

Geschwindigkeit \_\_\_\_\_

Schaden \_\_\_\_\_

Techniken

Techniken

Techniken

Techniken

SPRACHEN

Sprache	Verständnis
Melwengil	Muttersprache
Elfish	einige Begriffe
_____	_____
_____	_____

WISSEN

1-10 rudimentär 11-20 grundlegend 21-30 vertieft 31-40 umfassend 41-50 präzise 51-100 legendär

Nutzpflanzen	Stufe 10
Landwirtschaft	Stufe 10

WAFFEN IM BESITZ

2 Dolche

UMGANG MIT RÜSTUNGEN

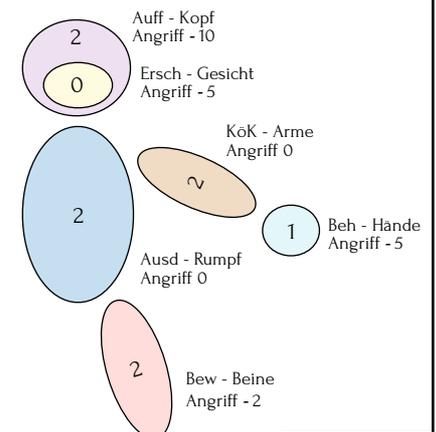
Bandagen (Spezialist)

Lederkappe (einfacher Lederhelm)

GETRAGENE RÜSTUNG

Bandagen (Gewicht 8)

Lederkappe (Gew. 3)



## ELEMENTARFERTIGKEITEN O.Ä.

Wasserfertigkeit +60 +16 (Auff) +11 (Ausd) = +87

Nutzbare Quellen und extrahierbare Elementarpunkte pro Runde:

Dampf/Nebel	2	Schlamm	5
Dreckwasser	10	Trübes Wasser	20
Klares Wasser	25		

In angespannten Situationen: Schwierigkeit +20, wenn angegriffen +30 zur Schwierigkeit;  
Verletzungsabzüge werden verzehnfacht; halbe Schwierigkeit der Vorrunde kommt als „Erschöpfung“ hinzu

## NEBELTEILER

Wirkung 20 Reichweite 4 m  
Gebiet 4 m Komponenten Hand, Stimme  
Schwierigkeit 120 Geschwindigkeit 12 6 AP  
Lässt in etwa 4 m Umkreis Nebel zu Wasser kondensieren (ca. 0,2 Liter), so dass sich die Sicht selbst bei dichtem Nebel deutlich verbessert bis neuer Nebel langsam nachzieht.

## WURZEL TROCKNEN

Wirkung 5-20 Reichweite Berührung  
Gebiet 1 dm Details 1 cm Komponenten Körper, Stimme  
Lebendes Ziel  
Schwierigkeit 63 Geschwindigkeit 13 4 AP  
Gedacht zum Trocknen der Gwenderkrautknollen, aber auch geeignet, um andere Wurzeln schnell zu konservieren, ohne sie zu zerstören.

## ERFRISCHUNG

Wirkung 30 Reichweite 0-1 m  
Gebiet 1 m Details 1 cm Komponenten Körper, Stimme  
Lebendes, bewegtes Ziel  
Schwierigkeit 98 Geschwindigkeit 20 5 AP  
Spendiert dem Magier selbst oder einem nahestehenden Freund 15 AP

## FRISCHWASSER

Wirkung 50 Reichweite 0  
Gebiet 1 dm Komponenten Körper, Stimme  
Schwierigkeit 60 Geschwindigkeit 12 3 AP  
Elner Quelle wird 0,5 l Wasser entzogen, das in einer unförmigen Blase kondensiert. Bei bereitstehendem Gefäß gibt das zwar eine kleine Sauerei aber auch einige Schluck trinkbares Wasser.

## KÜHLENDER DUNST

Wirkung 1-10 Reichweite 0-1 m  
Gebiet 2 m Details 1 mm Komponenten min. Bew,  
Lebendes Ziel  
Schwierigkeit 118 Geschwindigkeit 6 6 AP  
Freie Hautpartien werden mit einem dünnen Wasserfilm überzogen und dadurch (ohne Schweißgeruch) angenehm gekühlt.

## ERTRÄNKTER MOSKITO

Wirkung 1 Reichweite 0-3 m  
Gebiet 1 mm-1 cm Details < 1mm Komponenten Hand, Stimme  
Lebendes, bewegtes Ziel  
Schwierigkeit 17 Geschwindigkeit 2 1 AP  
Umgibt ein lästiges Insekt mit einem Tropfen Wasser, wenn ein Behändigkeitswurf 20 erreicht.

## REGENSCHUTZ

Wirkung 1-8 Reichweite 0,5 m  
Gebiet 2 m Details 1 mm Komponenten Hand, Stimme  
Bewegtes Ziel  
Schwierigkeit 61 Geschwindigkeit 6 4 AP  
Wie im Regelbuch: Regentropfen werden auf der Kleidung schnell zerstäubt, so dass diese schlimmstenfalls klamm wird.

## SCHLEICHENDE ERSCHÖPFUNG

Wirkung 15 Reichweite 0-3 m  
Gebiet 1 m Details 1 cm Komponenten min.Bew.  
Lebendes, bewegtes Ziel  
Schwierigkeit 162 Geschwindigkeit 9 9 AP  
Entzieht einem Ziel heimlich 3 AP, was ein Gähnen oder tiefes Durchatmen zur Folge haben kann.

## TRÄNENDE AUGEN

Wirkung 2 Reichweite 0-9 m  
Gebiet 1 dm Details 1 mm Komponenten min. Gestik  
Lebendes, bewegtes Ziel  
Schwierigkeit 144 Geschwindigkeit 8 8 AP  
Feuchte Augen stören sichtabhängige Aktionen (-2 auf Würfe), aber auch einfach nur als Tränen kann das lästig bis peinlich sein.

## SPRUCH

Wirkung \_\_\_\_\_ Reichweite \_\_\_\_\_  
Gebiet \_\_\_\_\_ Komponenten \_\_\_\_\_  
Schwierigkeit \_\_\_\_\_ Geschwindigkeit \_\_\_\_\_ AP \_\_\_\_\_

<b>CWIRILILL</b>			
Volk	Fey		
Glaube	Leben		
Ethische Einstellung	Hilfsbereit (+1)		
Geburtsstag	etwa 830 ca. 35 Jahre	Größe	16 cm
Heimat	Großer Wald	Gewicht	ca. 50 g
Titel	-	Hautfarbe	hell
		Haarfarbe	kupferfarben
		Augenfarbe	kräftig grün

<b>ERSCHEINUNG</b>	<b>18</b>	<b>Schaden</b>
Ursprungswert 18	Licht-Dunkel	Fällt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft

<b>KÖRPERKRAFT</b>	<b>2</b>
Ursprungswert 2	Erde
<b>Durchschlagskraft</b> Prozentsatz KöK wird zum Schaden addiert (bei den Waffen notiert)	
<b>Blocken</b> W20 + Prozentsatz KöK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren	
<b>Tragkraft 2 (20 g)</b> Tragwert des Volkes + KöK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit	
<b>Kraftakt</b> Liegt KöK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar	

<b>AUSDAUER</b>	<b>8</b>
Ursprungswert 8	Wasser
<b>Maximale AP 140</b> AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd	
<b>Verlust durch Rüstung 0</b> Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP	
<b>Verlust durch Belastung 0</b> Pro volle Tragkraft (bei KöK) Gewicht 1 AP pro Runde	
<b>Heilung</b> Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften +0,2 da Fey	

<b>BEHÄNDIGKEIT</b>	<b>12</b>
Ursprungswert 12	Luft
<b>Angriff</b> W20 + Prozentsatz der Beh ergibt den Angriffswert (bei den Waffen vermerkt)	
<b>Parieren</b> W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe	
<b>Feinmotorik und Körpergefühl</b> W20 + Bonus (oft abh. von Beh) muss einen bestimmten Wert (die Schwierigkeit) für einen Erfolg übertreffen	

<b>BEWEGLICHKEIT</b>	<b>16</b>
Ursprungswert 16	Feuer
<b>Abzug durch Rüstung 0</b> Prozentsatz der vollen Bew	
<b>Abzug durch Belastung 0</b> Pro Tragkraft (siehe KöK) 5% der Bew	
<b>Laufgeschwindigkeit 16</b> effektive Bew	
<b>Fluggeschwindigkeit 44</b> effektive Bew	
<b>Reaktionsgeschwindigkeit</b> W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew,	
<b>Ausweichen</b> Mit W20 + aktuelle Bew. Angriff überbieten: Schaden. Kosten: 50% des Aneriffs	

<b>AUFFASSUNGSGABE</b>	<b>11</b>
Ursprungswert 11	Verstand
<b>Lernvermögen</b> Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)	
<b>Logik und Konzentration</b> W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht	

<b>PSYCHE</b>	<b>14</b>
Ursprungswert 14	Seele
<b>Beeinflussbarkeit</b> Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl magischem als auch nichtmagisch	
<b>Überzeugungskraft</b> Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not Überredungsversuche entscheiden	
<b>Seelenpunkte 32</b> Wert des Volkes + halbe Psyche Bei Körperkraft und/oder Ausdauer evtl. auch bei Auffassungsgabe unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt; 0 Seelenpunkte: Tod, Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe	

## Feenlicht

### BESONDERHEITEN DES VOLKES & BEGABUNGEN

#### Wahrnehmung der Elemente

Wahrnehmung funktioniert nur bei Körperkontakt zum entsprechenden Objekt, erfassen verbundene Teile eines Elements dann aber meist ganz.

Details hierzu stehen auf Seite 2 dieses Charakterblatts, genaue Details gibt es im Regelbuch.

#### Beeinflussung der Elemente

Fey tragen ein Element körperlich von einem Ort zum anderen, was sie erst erlernen müssen. Ein weiterer Transfer als über die Flugstrecke einer Runde ist ihnen nicht möglich.

#### Empfindlichkeiten und Resistenzen

Extreme Hitze und Kälte schadet um 50 % mehr.

In üppiger Vegetation fast immun gegen Krankheiten und Gifte wirken verlangsamt; außerhalb dichter Vegetation anfällig für Krankheiten und Gift wirkt normal

Chaos: Nebenwirkungen durch z.B. Koboldsmagie werden auf die Hälfte reduziert

<b>KLETTERN</b> + _____
pro 3 m W20 + Beh + obigen Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Punkte Bonus
Vorsprünge 15 Baumkronen 18 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30
nahezu glatt 35-40 nass +5 glitschig +10 geneigt -10 bis +15

<b>MECHANISMUS KNACKEN</b> + _____
W20 + Beh + obiger Bonus; Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

<b>REITEN</b> + ___ <b>TIER</b> _____ + ___ <b>TIER</b> _____
W20 + KöK + Bonus, für Reiterkampf mind. +15

<b>RENNEN UND SPRINTEN</b> + _____
Rennen: doppelte Strecke + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP) pro Runde
Sprinten: dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP pro gespr. Runde - Bonus (mind. 30 AP)

<b>SCHWIMMEN UND TAUCHEN</b> - _____ <b>AP</b>
10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP, bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

<b>SCHLEICHEN +4 FLIEGEND (LUFTWAHRN.)</b>
W20 + Beh + obiger Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5
Krach 10-12 belebt 15-20 tags draußen 25 nachts draußen 30
Stille 35 weit weg -10 weicher Boden -5 Kies o.ä. +10
nahe dran +10 Tuchfühlung +15
nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2

<b>SPRINGEN</b> + _____
W10 + KöK + obiger Bonus; Schwierigkeit = Weite x 5 (bei Menschengröße)
Bei Kolossen, Riesen, Zentauren x 4; Gnome, Halblinge x 10, Kobolde x 20, Fey x 100

<b>STEHLEN U. Ä.</b> + _____
W20 + Beh + obiger Bonus, Beidhändige oft +2
Looser Gegenst. 20 lose am Körper 25 eng am Körper 35 wachsames Opfer +10
Elfen, Chitoren +10

<b>VERSTECKEN</b> + 4 (LICHTWAHRN. 1 AP/RD)
W20 + Beh + obiger Bonus; für Riesen unmöglich, Koloss und Zentaur bis -5
viel Deckung 20 mittlere Deckung 25 geringe Deckung 35 in Bewegung +10

<b>WERFEN</b> + _____
W20 + KöK + obiger Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

**HINTERGRUND**

Auf einmal waren sie da, jene Großen. Dass es sich nicht um Elfen handeln konnte, war euch sofort klar, denn sie trampelten nieder und nahmen sich von allem alles, anstatt genug zurück zu lassen, so dass nachwachsen konnte, was sie nahmen. Überhaupt scheinen diese Kreaturen nur „Nehmen“ im Sinn zu haben.

Ob sie aus jenen hölzernen Quadern stammen, die im Norden über dem Wasser stehen? Aber was spielt es für eine Rolle, woher sie kommen. Sie haben fast alle Beeren und Pilze aufgegessen, Eichhörnchen und Vögel verjagt und sogar der alte Bär, der hinter den Felsen am Bach gewohnt hat, hat sich vor ihnen zurück gezogen. Sie verbrennen trockenes Holz und verbreiten den Gestank ihres Feuers im Wald.

Du bist wütend, nicht ängstlich wie die anderen Fey deiner kleinen Gemeinschaft. Aber was willst du schon ausrichten gegen solche Wesen? So sucht ihr alle in großem Umkreis nach neuer Nahrung. Auf einem deiner Erkundungsflüge siehst du tief unter dir andere Große, die sich vorsichtiger bewegen als die Waldverbrenner. Könnten Sie Hilfe bringen oder sind sie nur mehr von diesem Übel?

**WAHRNEHMUNG DER ELEMENTE**

Immer nur bei Berührung

Feuer

Erwärmung eines Felsen durch darauf Sitzen; Fieber etc. ist spürbar; Gefühlte Temperatur kann um bis zu 5° angepasst werden

Wasser

Einfühlen in berührtes Gewässer und spüren z.B. von Durchwatn

Erde

Stabilität bis zu Bruchstellen ist erspürbar; Berührung reiner Materialien wie Metall ist sehr unangenehm

Luft

Lufttraum ist genau genug erspürbar um im Dunkeln zu Fliegen. Details:

bis 20 cm	1 mm	bis 1 m	1 cm
bis 3 m	1 dm	bis 15 m	5 dm
bis 30 m	1 m	bis 90 m	3 m
bis 300 m	9 m		

Licht-Dunkel

Sieht mehr Farben und kann in Dunkelheit klar sehen; leichte Tarnung durch Anpassung des Lichtes um sie herum

Leben-Unleben

Sehr feine Wahrnehmung des Lebens; genaues erspüren von Verletzungen und Krankheiten (wird als eigener Schmerz empfunden)

Gut-Böse

Bei Berührung sind Fey nur extrem schwer über Absichten zu täuschen; Gut-Böse ist auch in Objeten fühlbar

Verstand

Nach 10 min ist errahnen von Gedanken eines Freundes möglich (muss für 200 EP pro Freund gelernt werden)

Seele

Nur spürbar, ob Seele vorhanden

Ordnung-Chaos

nur oberflächlich aber genug um zu reagieren

**Beeinflussung der Elemente**

Elementarpunkte werden körperlich transferiert. Die Tragfähigkeit muss erlernt werden.

Der Transport ist anstrengend und kostet AP pro Runde und Elementarpunkt.

Dieser Fey kann das bei folgenden Elementen:

Wasser

Maximal 3 Elementarpunkte transportierbar

9 AP pro Elementarpunkt und Runde

Effekte:

1 AP regenerieren: 2 Elementarpunkte

1 m<sup>3</sup> Nebelschwaden: 5 Elementarpunkte

Luft

Maximal 2 Elementarpunkte

10 AP pro Punkt und Runde

Geräusche können leicht verstärkt und transportiert werden, ebenso wie Gerüche, der Fey kann auch leichte Dinge wie durch einen leisen Luftstoß bewegen.

Licht-Dunkel

Maximal 3 Elementarpunkte

7 AP pro Punkt und Runde

Kann in die Luft filigrane Illusionen weben. Pro 4 Elementarpunkte eine Stufe weiter in der folgenden Liste:

keine Illusion - filigrane Linien - verschwommenes Bild - klares Bild - nahezu real

Ein erreichter Zustand bleibt während der Arbeit erhalten, zerfließt und verschwimmt danach aber schnell wieder. Das betroffene Gebiet ist ca. 10 cm groß.

**KAMPFABLAUF**

**Initiative**

W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew je niedriger, desto schneller

**Angriff**

W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft  
KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5  
Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

**Parieren**

W20 + Bonus + % Beh  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

**Ausweichen**

W20 + eff. Bew  
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

**Blocken**

W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

**Mehrfache Verteidigung**

Pro bereits erfolgte Verteidigung in gleicher Runde: -1 auf den Abwehrwurf

**Schaden**

Würfel + % KöK  
Rüstschutz des Ziels wird abgezogen  
Ergebnis: 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

**Fernkampf**

mittlere Reichw. - 3 Angr. und Schaden  
große Reichw. - 6 Angr. und Schaden

**Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung**

Mindestens zu würfeln sind:  
regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15  
im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15  
Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

**Titel für Waffenfertigkeiten**

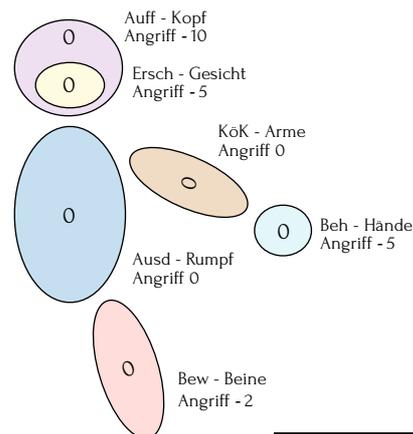
0-untrainiert (Stufe 0)	3-Experte (11-15)
1-trainiert (1-5)	4-Meister (16-20)
2-Spezialist (6-10)	5-Großmeister (ab 21)

**WAFFEN IM BESITZ**

**UMGANG MIT RÜSTUNGEN**

-

**GETRAGENE RÜSTUNG**



**WISSEN**

1-10 rudimentär 11-20 grundlegend 21-30 vertieft  
31-40 umfassend 41-50 präzise 51-100 legendär

Beeren des Großen Waldes	Stufe 12
Tiere des nördl. Großen Waldes	Stufe 15
Wetterkunde Gr. Wald	Stufe 15

**SPRACHEN**

Sprache	Verständnis
Fey	Muttersprache
Elfisch	perfekt