

# Die Chroniken VON ILARIS Band 1



Abenteuer und Spielhilfen für den Einstieg in Ilaris

Hervorgegangen aus dem 1. Ilaris-Abenteuerwettbewerb

**ABENTEUER-AUTOR\*INNEN**

Tilmann Kircher  
Xaver Stiensmeier  
Rothar

**SPIELHILFEN-AUTOR\*INNEN**

Alrik Normalpaktierer  
Gatsu  
Thymian  
Xaver Stiensmeier

**ILLUSTRATIONEN**

Bernhard Eisner  
Norman Obst  
René Dudziak  
Zillie Zeh

**FOTOGRAFIEN**

Lukas Ruhe

**L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-KLASSE**

Lukas Ruhe

**EDITION**

Matthias Ott  
Xaver Stiensmeier

**KORREKTORAT**

Matthias Ott  
Tilmann Kircher

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

# Inhalt

<p><b>AUF EIN WORT ...</b> 4</p> <p>    WORUM ES GEHT . . . . . 4</p> <p>    WAS KÖNNEN WIR MIT DIESEM BAND MACHEN? . . . . . 5</p> <p><b>BEISPIELFIGUREN</b> 8</p> <p>    ANCARA . . . . . 8</p> <p>    ODIR SENSENDEGLER . . . . . 10</p> <p>    THARA VON DONNERBACH . . . . . 12</p> <p>    ULFRIED KRÜCK . . . . . 15</p> <p><b>SPIELLEITUNGSSCHIRM</b> 18</p> <p><b>1. PLATZ:</b></p> <p>    „EIN HERZ FÜR TAIRACH“ 22</p> <p>    VORWORT . . . . . 22</p> <p>    EINLEITUNG . . . . . 23</p> <p>    HINTERGRUND . . . . . 23</p> <p>    AUFTAKT IN THORWAL . . . . . 24</p> <p>    ERMITTLUNGEN IN DER WESTSTADT . . . . . 25</p> <p>    ZURÜCK IM ORKENDORF . . . . . 26</p> <p>    DER WEG ZUR OPFERSTELLE . . . . . 27</p> <p>    DIE KONFRONTATION . . . . . 27</p> <p>    DER MÜHEN LOHN . . . . . 30</p> <p>    DRAMATIS PERSONAE . . . . . 31</p> <p><b>MANÖVERKARTEN</b> 34</p> <p>    PROBEN &amp; PROFANES . . . . . 35</p> <p>    KAMPF . . . . . 35</p> <p>    GESUNDHEIT . . . . . 41</p> <p>    MAGIE . . . . . 42</p> <p>    KARMA . . . . . 44</p> <p><b>2. PLATZ:</b></p> <p>    „FESTTAGSSCHMAUS“ 46</p> <p>    DER SPIELLEITUNG ZUM GELEIT . . . . . 47</p> <p>    EINLEITUNG . . . . . 47</p> <p>        Was bisher geschah . . . . . 47</p> <p>        Was geschehen könnte . . . . . 47</p> <p>        Kurzeinführung Andergast . . . . . 47</p> <p>    KAPITEL 0: DIE ANWERBUNG . . . . . 48</p> <p>    KAPITEL 1: KRÄUTERHEXE LYDIA . . . . . 49</p> <p>    KAPITEL 2: DIE ORTE . . . . . 49</p> <p>        Zeit . . . . . 49</p> <p>        Fluss . . . . . 50</p> <p>        Zerfallene Hütte . . . . . 50</p> <p>        Bergkuppe . . . . . 50</p> <p>    KAPITEL 3: OGER! . . . . . 51</p> <p>        Heldenproben . . . . . 51</p>	<p>    Ansätze . . . . . 52</p> <p>    Gescheiterte Flucht . . . . . 52</p> <p>    <b>KAPITEL 4: FEST?</b> . . . . . 54</p> <p>        Lydia . . . . . 54</p> <p>        Abschluss . . . . . 54</p> <p>        Wichtige letzte Worte . . . . . 54</p> <p>    <b>MEISTER-HANDOUTS</b> . . . . . 55</p> <p>        Drei Jungen . . . . . 55</p> <p>        Drei Oger . . . . . 55</p> <p>        Wolfsbegegnung (<i>Wolfswillen</i>) . . . . . 55</p> <p>        Zeitplan . . . . . 57</p> <p><b>EINEN SPIELABEND VORBEREITEN</b> 58</p> <p><b>3. PLATZ: „EIN ABEND, TEUER FÜR EINSTEIGER“</b> 60</p> <p>    <b>ZUSAMMENFASSUNG</b> . . . . . 61</p> <p>        Zur Handlung . . . . . 61</p> <p>        Für wen ist dieses Abenteuer geeignet? . . . . . 61</p> <p>    <b>FÜR EINSTEIGENDE</b> . . . . . 61</p> <p>        Figuren . . . . . 61</p> <p>        Motivation . . . . . 61</p> <p>    <b>BESTEHENDE ILARIS-GRUPPEN</b> . . . . . 61</p> <p>        Anpassen der Schwierigkeit . . . . . 61</p> <p>        Motivation . . . . . 61</p> <p>        Abkürzungen und Gliederung . . . . . 61</p> <p>    <b>AM MARKT</b> . . . . . 62</p> <p>        Preisverhandlung . . . . . 62</p> <p>        Diebstahl . . . . . 62</p> <p>        Weitere Szenen am Markt . . . . . 63</p> <p>    <b>KARIMS PALAST</b> . . . . . 64</p> <p>        Aufruhr . . . . . 64</p> <p>        Das Lied des Barden . . . . . 65</p> <p>        In der Pause . . . . . 65</p> <p>    <b>IM HAFENVIERTEL</b> . . . . . 66</p> <p>        Das Lagerhaus . . . . . 66</p> <p>        Kampf . . . . . 67</p> <p>        Befreiung . . . . . 69</p> <p>    <b>ENDE</b> . . . . . 69</p> <p>    <b>ANHANG</b> . . . . . 69</p> <p>        Der schwarze Stab . . . . . 69</p> <p>        Die dunkle Auftraggeberin . . . . . 69</p> <p><b>SPIELHILFEN ANDERSWO</b> 70</p> <p><b>ANHANG: VON DSA 4 ODER DSA 5 AUF ILARIS UMSTEIGEN</b> 72</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

# AUF EIN WORT ...



## WORUM ES GEHT

Du hast also von dem vollständigen, kostenlosen Rollenspiel-Regelwerk Ilaris gehört. Aber du weißt nicht, ob du und deine Spielgruppe etwas damit anfangen können?

Du hast etwas im Regelbuch geblättert, aber nicht richtig verstanden, wie du einsteigen und losspielen kannst?

Dann ist diese Veröffentlichung vermutlich genau das Richtige für dich.

## DIE WETTBEWERBSBEITRÄGE

Hier werden die drei Siegbeiträge des ersten Ilaris-Abenteuer-Wettbewerbs präsentiert. Alle drei sind vollständig ausgearbeitete Szenarien, die alles bieten, was eine Gruppe – über die Ilaris-Regeln hinaus<sup>1</sup> – braucht, um einen spannenden Spielabend zu erleben.

Der Wettbewerb wurde im Winter 2021/2022 ausgetragen. Das [Ilaris-Team](#), das [DSA-Forum](#), das [Orkenspalter-Forum](#), [Orkenspalter TV](#) und [PnPnews.de](#) haben ihn gemeinsam ausgerichtet. Erklärtes Ziel war, den Spieleinstieg mit Ilaris weiter zu erleichtern.

Wahrscheinlich hat Tilmann Kircher, der Autor des Siegbeitrags, für alle Beteiligten gesprochen, als er beim Preisverleihungs-Stream am 18. April 2021 auf [Orkenspalter TV](#) seine Motivation zusammengefasst hat: Es ging darum, etwas zurückzugeben: An ein Team von Freiwilligen, die in jahrelanger Arbeit ein gut durchdachtes, niedrigschwelliges Rollenspiel-Regelwerk auf die Beine gestellt haben und an eine freundliche und zugängliche Community, die dabei mithalf, ihm den letzten Schliff zu geben und auf die verschiedensten Weisen daran weiter denkt.

<sup>1</sup>Auf das [Ilaris-Regelbuch](#) in der aktuellen Version 2.1 verweisen wir im vorliegenden Band öfter. „Ilaris, S. 10“ bedeutet, dass auf Seite 10 dieses Regelbuchs mehr Informationen zu finden sind.

## DIE SPIELHILFEN

Insbesondere Gruppen, die mit dieser Veröffentlichung in ihr allererstes Rollenspiel starten, finden auf den folgenden Seiten noch einige einleitende Hinweise, vorgefertigte Beispielfiguren zum unkomplizierten Spielstart und einen Spielleitungsschirm als kompakte Regelübersicht. Weitere Spielhilfen sind zwischen den Abenteuern eingeschoben:

- ◆ Manöverkarten, die den Überblick über die Handlungsoptionen am Spieltisch erleichtern (S. 34).
- ◆ Ein paar Tipps zur Spielvorbereitung für die Spielleitung (S. 58).
- ◆ Schließlich eine Übersicht über weitere, kostenlos verfügbare Spielhilfen (S. 70).

Für viele weitere Ideen und Projekte lohnt sich der Blick ins [DSA-Forum](#).

Oft ist der Einstieg eigentlich ein Umstieg: Für Menschen, die Aventurien bisher mit den Regelwerken „DSA4“, „DSA4.1“ oder „DSA5“ bespielt haben, haben wir weitere Tipps im Anhang ausgearbeitet: Dort geht es um Ilaris-Regelmechaniken, die mit solchem Vorwissen erfahrungsgemäß schwerer zu erfassen sind – beispielsweise, weil sie wegen Namensähnlichkeiten verwechselt werden.

## DANK

Das Wettbewerbs-Projekt wie auch diese Veröffentlichung verdanken sich dem unbezahlten Engagement zahlreicher Mitwirkender. Das sind zuerst die Autoren der Wettbewerbsbeiträge – Tilmann Kircher, Xaver Stiensmeier und Rothar – sowie die Jury: Für Orkenspalter-TV Eevie Demirtel, für das DSA-Forum Herr der Welt, für PnPnews.de Tony, für das Orkenspalter-Forum Yvonne (Schattenkatze) sowie Lena Falkenhagen.

Dank gebührt weiterhin denjenigen, die ihre Kunstwerke als Preise zur Verfügung gestellt haben, die im Wettbewerb gewonnen werden konnten: Michael Masberg, Fenia Winterkalt, Bernhard Eisner, und René Dudziak. Die beiden letztgenannten, unterstützt von Norman Obst, und Zillie Zeh haben diese Veröffentlichung mit Illustrationen ausgeschmückt, von denen viele eigens angefertigt wurden.

## Was können wir mit diesem Band machen?

Der Band bietet vorbereitetes Spielmaterial (sogenannte „Abenteuer“). Jedes der drei Abenteuer dürfte etwa einen Rollenspieltermin von etwa vier Stunden füllen. Zum Spielen benötigt ihr eine Spielgruppe aus vier bis sechs Personen, Papier und Stifte sowie sechs- und zwanzigseitige Würfel.

Eine Person übernimmt die Rolle der Spielleitung (SL). Alle übrigen Mitspielenden führen eine Spielfigur – auch „Charakter“ oder „Rolle“ genannt. Diese sind auf „Charakterblättern“ oder „Charakterbögen“ beschrieben. Während des Spiels wollt ihr euch darauf Notizen machen. Ihr solltet sie also ausdrucken oder digital bereit halten.

Um euch den Einstieg leicht zu machen hat Xaver, einer der Abenteuerautoren, bereits vier Figuren für euch erstellt. Ihr findet die Charakterblätter mit allen Werten ab S.8. Die profanen Figuren – Ancara und Odir – haben je zwei Seiten, die übernatürlich begabten Figuren – Thara und Ulf – je drei.

Aber natürlich könnt ihr euch auch selbst Figuren ausdenken und nach den Ilaris-Regeln erschaffen.

Sprecht in diesem Fall darüber:

- ◆ was für eine Vorstellung ihr von eurer Gruppe habt,
- ◆ was ihr vom Spiel und der Welt erwartet und
- ◆ wie sich das in den Eigenheiten (Ilaris, S. 10) eurer Figuren niederschlägt.

Sinnvoll ist, dieses Gespräch und die anschließende Erschaffung noch vor dem ersten eigentlichen Spieltermin anzugehen („Session 0“). Im Idealfall hat die Spielleitung das Abenteuer bereits zuvor gelesen. Sie weiß ungefähr, was auf die Gruppe zukommt und achtet darauf, dass Setting und Figuren zusammenpassen.

Xaver hat sich auch über sein Abenteuer hinaus um das Layout verdient gemacht und dabei gemeinsam mit Lukas Ruhe dessen LaTeX-Vorlage in unzähligen kleineren und größeren Punkten weiterentwickelt. Tilmann hat einen großen Teil des Korrektorats übernommen.

Nicht zuletzt soll auch noch einmal dem Ilaris-Kernteam gedankt sein, ohne deren jahrelange Entwicklungsarbeit viele von uns ihre Abenteuer schon längst in anderen Spielwelten erleben würden.

Ich hoffe, dass die vorliegenden Seiten eine echte Spielhilfe sind. Rückmeldungen dazu kannst du gerne im Ilaris-Unterforum geben. Ich wünsche dir und deiner Gruppe viel Spaß beim Spiel.

Matthias Ott

Zwischen dem Vorgespräch und dem Spieltermin könnt ihr dann die Figuren mit dem Generierungstool Sefhrasto ausarbeiten. Bei Bedarf gibt euch das Programm auch eine Regelübersicht für eure Figur aus, so dass ihr später nichts im Regelbuch nachschlagen müsst.

Brauchst du noch ein Beispiel, wie so ein Gespräch ablaufen und was dabei festgelegt werden kann? Bitte sehr! Du findest auf den nächsten beiden Seiten einen Gesprächsverlauf, der zu den vier Beispielfiguren ab S. 8 geführt haben könnte.

<i>SL:</i>	„Festtagsschmaus“ spielt in einem kleinen Dorf in Andergast, einem bodenständigen Königreich.
<i>Odir Sensendengler:</i>	Mhm. Ich fänd's auch gut, wenn unsere Gruppe bodenständig ist, weil wir ja noch am Anfang sind.
<i>Thara:</i>	Was heißt bodenständig für dich?
<i>Odir:</i>	Na, dass wir relativ normale junge Leute sind. Keine inkognito reisenden Prinzessinnen oder letzte Überlebende einer untergegangenen Zivilisation. Zu Heldinnen und Helden müssen wir noch werden! Jetzt am Anfang noch abergläubisch, naiv und unwissend ... ich hab's! Ich nehm die Eigenheit „ <b>Wo ist meine Hasenpfote?</b> “. Meine Figur ist abergläubisch, hat aber ab und an auch tatsächlich unerklärliches Glück.
<i>Ancara:</i>	Hast du noch mehr Ideen zu deiner Figur? Ich brauche noch Inspiration.
<i>Odir:</i>	Jawohl! Ich würde gern einen Schurken spielen. Vielleicht einen Pferdiedieb namens Odir Sensendengler. Dafür passt <i>Tierempathie</i> als Vorteil. Ich nehme außerdem Fingerfertigkeit als höchstes Attribut und ein paar Fernkampf-Vorteile dazu.

Ich versuche in dem Dorf unterzutauchen, nachdem ich in der Nähe ein Ding gedreht habe. Das könnte auch eine Eigenheit sein: „**Baliho? Nie da gewesen!**“ Ich bin also tatsächlich schon relativ weit herumgekommen, aber es kann mich auch immer jemand von vergangenen Schurkereien wiedererkennen. Vielleicht kann sich so auch unsere Gruppe kennengelernt haben? In einer Taverne stellt mich ein Nostrier – hat wohl meine langen Finger bemerkt – und ich versuche, die übrigen Anwesenden in den Streit zu verwickeln, um mich aus der Affäre zu ziehen.

**Ancara:** Das klingt interessant. Ich könnte mir dann eine Dorfheilerin vorstellen – auch bodenständig, aber stärker sozial und handwerklich orientiert. Und mit einem elfischen Erbe. Ancara soll sie heißen! Eine solche Heilerin ist bestimmt zufällig in der Taverne, weil sie wegen einer Verletzung gerufen wurde. Aber ich will mich noch nicht ins Zaubern einlesen. Erstmal was profanes auf die Reihe bekommen. Ancara wird keine magische Begabung haben.

**Ulf:** Und wie ist sie so drauf?

**Ancara:** Ich stelle sie mir sehr selbstbewusst vor. So Marke „**Lasst mich durch, ich bin Heilerin!**“ Da hätte ich sicherlich auch versucht, diesen Streit zu verhindern.

**SL:** Vielleicht wollt ihr ändern dann jemand übernatürlich Begabten spielen, damit wir alle Mechanismen ausprobieren können?

**Ulf:** Jup, gute Idee! Dann nehme ich einen Magier und zwar mit ordentlich rumms dahinter, ein richtiger **Kriegszauberer**: Ulfried, Ulf genannt, ausgebildet am Kampfseminar Andergast. Ich werde mich Odir sicher direkt angeschlossen haben, um mitzustreiten, auch wenn ich ihn das erste Mal sehe. Nieder mit Nostria! Denn „**Ich bin Andergaster!**“

**Thara:** Die Andergaster sind doch auch das Volk, bei dem Männer und Frauen nicht gleichberechtigt sind, oder?

**Ulf:** Aber auf so einen richtigen Chauvi hab' ich keine Lust. Vielleicht können wir's in Richtung Befangenheit gegenüber Frauen drehen? „**Zu einer Frau kann man nicht Nein sagen!**“ Ein steifer Kavalier, auf seine Art charmant, aber von Frauen leicht hinters Licht zu führen. Bei den Werten bleibt wegen der magischen Vorteile und Privilegien wenig Spielraum. Ich werde die Attribute eher gleichmäßig verteilen – er ist für einen Magier robust –, *Angepasst (Wald)* nehmen und dafür nur *Traditionsvorteil I* und wenige Sprachen und Schriften – er ist für einen Magier buchstäblich hinterwäldlerisch.

**Thara:** Ich will eine kampfbetonte Figur spielen. Wenn die geweiht sein soll, dann wird's eine Geweihte der Kriegsgöttin Rondra. Damit sie in einer Gruppe funktioniert, betone ich noch die gesellschaftliche Funktion meiner Kirche:

**Verteidigerin der Unschuldigen.** Aber wenn nicht gerade Orks oder Nostrier das Dorf bedrohen: Was habe ich als Rondrageweihte dann dort verloren?

**Ulf:** Wo war denn dein Ausbildungsort?

**Thara:** Donnerbach. Thara von Donnerbach!

**Ancara:** Vielleicht bist du auf einer Pilgerfahrt nach Neetha? Auf dem Weg zum Meer könntest du gut durch das Königreich Andergast unterwegs sein. Und auf der Suche nach Herausforderungen natürlich auch abseits des breitesten Weges.

**Thara:** Sehr gut. Dann betone ich meinen Frischling-Status mit der Eigenheit **Neu geweiht zu Rondra** und dann passt das wunderbar zu meiner Figur. Ich wäre also spontan dazugekommen, würde das beginnende Handgemenge bemerken und mich natürlich einmischen. Immerhin brauchen wir jede Hand gegen die Orks!

**Odir:** Klingt für mich, als würde dein Charakter sich gerade ziemlich gegen Orks einschließen, möchtest du nicht eine Eigenheit in die Richtung nehmen?

**Thara:** Klingt gut!

**SL:** Im Prinzip ja. Aber in „Festtagsschmaus“, das wir zuerst spielen wollen, kommen gar keine Orks vor und in „Ein Herz für Tairach“ könnte uns so eine Eigenheit tatsächlich den Aufhänger zerschneiden. Da müsste ich nochmal drüber nachdenken, wie ich das einbinde.

**Thara:** Ach, kein Problem, dann lass ich das mit den Orks und nehme einen Rondrakirche-Evergreen: **Ehre vor Vernunft**. Ich steigere direkt zwei *Traditionsfertigkeiten* und den *Zwölf-göttlichen Ritus* hoch und halte mich dafür bei den profanen Fertigkeiten zurück. Zur echten Anführerin muss ich mich noch entwickeln. Richtig gut bin ich nur mit meinem Rondrakamm – den motze ich mir noch mit *Besonderer Besitz* mit +2 TP auf. Wegen des Charakterkonzepts kaufe ich das Talent *Götter und Kulte*, obwohl sich das rechnerisch kaum lohnt, weil ich *Mythenkunde* noch nicht sehr hoch gesteigert habe. Dann bin ich also bei dem Streit in der Taverne und versuche auch, Schlimmeres für alle zu verhindern.

**SL:** Schön! Bei den Handgreiflichkeiten rettet ihr den Dorfbewohner Gamsbert, der euch dankbar ist und einlädt, bei ihm zu übernachten und ein Dorffest mitzufeiern. Außerdem habt ihr euch den Nostrianer Elleth zum Feind gemacht, der immer noch Odir stellen will – wer weiß, vielleicht taucht er ja nochmal auf.

**Ulf:** Besser nicht! Das nächste Mal sind Ancara und Thara vielleicht nicht da, um einzuschreiten!



Jedes der drei Abenteuer in diesem Band kann für sich allein gespielt werden.

Wenn ihr euch sicher seid, dass ihr alle drei erleben wollt, empfehlen wir euch, mit „Festtagsschmaus“ einzusteigen, dann „Ein Herz für Tairach“ und schließlich „Ein Abend, teuer für Einsteiger“ zu spielen, da das für eine neue Gruppe den sinnvollsten Reiseweg ergibt.

Wenn ihr lieber mit einem anderen oder einem eigenen Abenteuer starten wollt, haben wir der Spielleitung ab S. 58 noch einige Tipps zusammengestellt.

Außerdem findet ihr ab S. 18 eine Übersicht über alle Ilaris-Regeln und ein paar Stichworte aus der Spielwelt Aven-

turien auf vier Seiten. Damit könnt ihr einen traditionellen Spielleitungsschirm bestücken: Ihr heftet ihn auf die Innenseite eines Aufstellers aus Pappe oder Holz. Dieser stellt zugleich sicher, dass die Mitspielenden die Notizen der SL oder das Ergebnis geheimer Würfelwürfe nicht versehentlich sehen. Auf die Außenseite könntet ihr eine Übersicht der Eigenheiten aller Spielfiguren anbringen. So haben die Mitspielenden auch die Eigenheiten der anderen Figuren vor Augen und können sie im Spiel berücksichtigen.

Diese hilfreichen Kästen geben für den Rest dieses Bandes der SL Beispiele und konkrete Tipps zu ihren Aufgaben oder zur Regelanwendung.

# ILARIS

NAMe	Ancara	RASSE	Halbelf	STATUS	Unterschicht
Kurzbeschreibung	Geschlecht: weiblich, Kultur: Mittelreich, Profession: Dorfheilerin				

## Eigenheiten und Schicksalspunkte

Lasst mich durch, ich bin Heilerin!	
Alle für Einen! Und einer für Alle!	
Benutz' einfach mehr (Verbände...)! 	

schp	5
schp*	5

## Attribute und abgeleitete Werte

	WERT	PCU		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	3	6	Magieresistenz	4
Gewandtheit	3	6	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	1	2	Schadensbonus	0
Intuition	3	6	Initiative	3
Klugheit	3	6		
Charisma	4	8	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	6	12	Karmaenergie	

## Profane Vorteile

Angepasst I (Dunkelheit; 40 EP)
Einkommen I
Glück I
Immunität gegen Krankheiten
Resistenz gegen Krankheiten
Routiniert I,II

## Fertigkeiten und Talente

	FAKTOR	ATTRIBUTE	BASIS	PCU	TALENTE	PCU	PCU(C)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	2	1		3	3
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	2	1		3	3
Klingenwaffen	4/2	MU/GE/KK	2	5		5	7
Stangenwaffen	4/2	MU/GE/KK	2	1		3	3
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	3	0		3	3
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	3	0		3	3
Athletik	3	GE/KK/KO	3	3		5	6
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	3	1		4	4
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	3	5		6	8
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	3	5	Menschenkenntnis	6	8
Autorität	3	CH/KL/MU	3	3		5	6
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	4	1		5	5
Gebräuche	2	CH/IN/KL	3	1	Mittelreich	4	4
Derekunde	2	FF/IN/KL	4	5	Pflanzenkunde	7	9
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	1		4	4
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	3	3		5	6
Überleben	3	GE/FF/KO	4	3		6	7
Alchemie	3	FF/FF/KL	5	5	Profane Alchemika	8	10
Handwerk	3	FF/FF/KK	4	1		5	5
Heilkunde	3	CH/FF/KL	4	8	Gifte und Krankheiten, Wundheilung	8	12
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	4	0		4	4

## Freie Fertigkeiten

Sprache: Garethi III			
Sängerin II			

# ILARIS

KO	8	MU	6	GE	6	KK	2	IN	6	KL	6	Ch	8	FF	12
----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	----

## Gesundheits

WS	5
WS*	5



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	4
dh*	4
INI	3

## Rüstung

NAMME	RS	BE	WS*	1: BEIN	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Kleidung	0	0	5	5	5	5	5	5	5

## Waffen

NAMME	TP	PR	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Hand	1W6+0	0	0	5	Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus a	0	0	1W6+0
Messer	1W6+1	0	-1	6		2	2	1W6+1
Degen	2W6+0	1	1	6	Wendig	6	6	2W6+0

## Kampfvorteile


## Ausrüstung

Einfache Heilkräuter (2 Anwendungen, +2 Heilkunde Wu)
Heilerausrüstung (Verbände, Nadel+Faden, Salben...)
Wanderkleidung
Wasserschlauch


## Erfahrung

GESAMT	2000	EINGESETZT	2000	VERFÜGBAR	0
--------	------	------------	------	-----------	---

# ILARIS

NAMe	Odir Sensendengler	RASSE	Mittelländerin	STATUS	Unterschicht
Kurzbeschreibung	Pferdedieb auf der Flucht vor seiner Vergangenheit				

## Eigenheiten und Schicksalspunkte

Baliho? Nie da gewesen ...	
Ich improvisiere eben!	
Wo ist meine Hasenpfote?	

schp	4
schp*	5

## Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pcu		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	3	6	Magieresistenz	4
Gewandtheit	4	8	Geschwindigkeit	6
Körperkraft	4	8	Schadensbonus	1
Intuition	4	8	Initiative	8
Klugheit	2	4		
Charisma	4	8	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	6	12	Karmaenergie	

## Profane Vorteile

Besonderer Besitz (Kriegspferd: Traloper Riese; 40 EP)
Flink I
Tierempathie (Pferde; 20 EP)

## Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pcu	Talente	pcu	pcu(c)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	4	3		6	7
Hiebaffen	4/2	MU/GE/KK	4	3		6	7
Klingenaffen	4/2	MU/GE/KK	4	0		4	4
Stangenaffen	4/2	MU/GE/KK	4	0		4	4
Schussaffen	3	FF/IN/KK	5	6	Bögen	8	11
Wurfaffen	2	FF/IN/KK	5	0		5	5
Athletik	3	GE/KK/KO	4	3		6	7
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	5	Pirschen	7	9
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	3	1		4	4
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	3	5	Sinnenschärfe	6	8
Autorität	3	CH/KL/MU	3	0		3	3
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	4	3		6	7
Gebräuche	2	CH/IN/KL	3	3	Mittelreich	5	6
Derekunde	2	FF/IN/KL	4	3		6	7
Magiekunde	2	KL/KL/MU	2	0		2	2
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	3	1		4	4
Überleben	3	GE/FF/KO	5	3	Mittelaventurien	7	8
Alchemie	3	FF/FF/KL	5	0		5	5
Handwerk	3	FF/FF/KK	5	0		5	5
Heilkunde	3	CH/FF/KL	4	1		5	5
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	4	3		6	7

## Freie Fertigkeiten

Garethi III	Volkslieder I		
Rosstäuscher I			
Gaunerzinken I			

# ILARIS

KO	8	MU	6	GE	8	KK	8	IN	8	KL	4	Ch	8	FF	12
----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	----

## Gesundheits

WS	5
WS*	6



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	5
dh*	2
INI	8

## Rüstung

NAMME	RS	BE	WS*	1: BEIN	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Gepolstertes Wams und Lederkappe, Sch	1	1	6	6	6	6	6	6	6

## Waffen

NAMME	TP	PR	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Kriegspferd	2W6+2	1	1	15	Niederwerfen, Reittier	7	7	2W6+4
Keule	2W6+0	1	-1	8	Stumpf, Kopflastig	4	4	2W6+2
Kurzbogen	2W6+1	16	0/0	3	Zweihändig	10	-	2W6+1
Hand	1W6+0	0	0	6	Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus a	0	0	1W6+0
Fledermaus	-	8	0/0	3	Umklammern (-2; 12)	4	-	-
Lasso	-	4	0/0	2	Umklammern (-2; 12)	4	-	-

## Kampfvorteile

Kampfreflexe	
Reflexschuss	
Reiterkampf I	
Ruhige Hand	

## Ausrüstung

Sattel mit Satteltaschen, Zaumzeug
Kapuzenmantel
Pferdedecke, Schlafrolle, Brotbeutel
15 Pfeile, 10 Stumpfe Pfeile (Betäubung statt Wunden)
3 Fledermäuse, Lederlasso
10 Silbertaler, Lederbeutel
Striegel, Verbandszeug
Feuerstein, Stahl und Zunder


## Erfahrung

GESAMT	2000	EINGESETZT	1999	VERFÜGBAR	1
--------	------	------------	------	-----------	---

# ILARIS

NAMe	Thara von Donnerbach	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Geschlecht: weiblich, Kultur: Mittelreich, frisch geweihter Rondrageweihter, Profession: Rondrageweihter				

## Eigenheiten und Schicksalspunkte

Neu geweiht zu Ronda	
Verteidigerin der Unschuldigen	
Ehre vor Vernunft!	

schp	4
schp*	2

## Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pcu		
Konstitution	3	6	Wundschwelle	4
Mut	6	12	Magieresistenz	5
Gewandtheit	4	8	Geschwindigkeit	5
Körperkraft	3	6	Schadensbonus	0
Intuition	2	4	Initiative	2
Klugheit	3	6		
Charisma	3	6	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	1	2	Karmaenergie	15

## Profane Vorteile

Besonderer Besitz (Verbesserter Rondrakamm; 40 EP)
Einkommen I
Privilegien (Rondrageweihte; 20 EP)

## Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pcu	Talente	pcu	pcu(c)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	4	3		6	7
Hiebaffen	4/2	MU/GE/KK	4	0		4	4
Klingenaffen	4/2	MU/GE/KK	4	8	Zweihandklingenaffen	8	12
Stangenaffen	4/2	MU/GE/KK	4	2		5	6
Schussaffen	3	FF/IN/KK	2	0		2	2
Wurfaffen	2	FF/IN/KK	2	0		2	2
Athletik	3	GE/KK/KO	3	5		6	8
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	0		4	4
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	5	3		7	8
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	2	0		2	2
Autorität	3	CH/KL/MU	4	5		7	9
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	3	0		3	3
Gebrauche	2	CH/IN/KL	3	3	Mittelreich	5	6
Derekunde	2	FF/IN/KL	2	1		3	3
Magiekunde	2	KL/KL/MU	4	0		4	4
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	3	3	Götter und Kulte	5	6
Überleben	3	GE/FF/KO	3	2		4	5
Alchemie	3	FF/FF/KL	2	0		2	2
Handwerk	3	FF/FF/KK	2	0		2	2
Heilkunde	3	CH/FF/KL	2	0		2	2
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	3	0		3	3

## Freie Fertigkeiten

Sprache: Garethi III			
Sprache: Bosparano I			
Schrift: Kusliker Zeichen I			

# ILARIS

KO	6	MU	12	GE	8	KK	6	IN	4	KL	6	Ch	6	FF	2
----	---	----	----	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---

## Gesundheits

WS	4
WS*	7



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	2
dh*	1
INI	2

## Rüstung

NAMe	RS	BE	WS*	1: BEIN	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Kettenrüstung	3	3	7	7	7	7	7	7	7

## Waffen

NAMe	TP	PR	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Hand	1W6+0	0	0	7	Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus a	0	0	1W6+0
Rondrakamm	2W6+6	2	0	10	Zweihändig	10	9	2W6+6
Kurzschwert	2W6+0	0	0	10	Wendig	6	5	2W6+0

## Kampfvorteile

Ausfall	
Schneller Kampf I	
Standfest	

## Ausrüstung

Wappenrock des Orden der Hohen Wacht
Wetzstein
Waffenbalsam
Wasserschlauch
30D


## Erfahrung

GESAMT	2000	EINGESETZT	2002	VERFÜGBAR	-2
--------	------	------------	------	-----------	----



# ILARIS

NAMEN	Ulf(ried) Krück	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Geschlecht: männlich, Kultur: Mittelreich, Magier aus dem Kampfseminar Andergast, Profession: Ander				

## Eigenheiten und Schicksalspunkte

Ich bin Andergaster!	
Kriegszauberer	
Zu einer Frau kann man nicht Nein sagen.	

schp	4
schp*	2

## Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pcu		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	4	8	Magieresistenz	9
Gewandtheit	2	4	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	2	4	Schadensbonus	0
Intuition	4	8	Initiative	8
Klugheit	4	8		
Charisma	2	4	Astralenergie	25
Fingerfertigkeit	2	4	Karmaenergie	

## Profane Vorteile

Angepasst I (Wald; 40 EP)
Einkommen I,II
Privilegien (Gildenmagier; 20 EP)
Willensstark I

## Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pcu	Talente	pcu	pcu(c)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	3	1		4	4
Hiebaffen	4/2	MU/GE/KK	3	0		3	3
Klingenaffen	4/2	MU/GE/KK	3	3		5	6
Stangenaffen	4/2	MU/GE/KK	3	5	Infanteriewaffen und Speere	6	8
Schussaffen	3	FF/IN/KK	3	0		3	3
Wurfaffen	2	FF/IN/KK	3	0		3	3
Athletik	3	GE/KK/KO	3	5		6	8
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	3	1		4	4
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	4	5		7	9
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	4	3		6	7
Autorität	3	CH/KL/MU	3	3		5	6
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	3	1		4	4
Gebrauche	2	CH/IN/KL	3	1	Mittelreich	4	4
Derekunde	2	FF/IN/KL	3	3		5	6
Magiekunde	2	KL/KL/MU	4	5		7	9
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	4	3		6	7
Überleben	3	GE/FF/KO	3	1		4	4
Alchemie	3	FF/FF/KL	3	3		5	6
Handwerk	3	FF/FF/KK	2	0		2	2
Heilkunde	3	CH/FF/KL	3	0		3	3
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	3	0		3	3

## Freie Fertigkeiten

Sprache: Garethi III	Sprache: Thorwalsch I		
Sprache: Bosparano II	Sprache: Ologhaijan I		
Schrift: Kusliker Zeichen III			

# ILARIS

KO	8	MU	8	GE	4	KK	4	IN	8	KL	8	Ch	4	FF	4
----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---

## Gesundheits

WS	5
WS*	6



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	3
dh*	2
IKI	8

## Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEIN	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Gambeson	1	1	6	6	6	6	6	6	6

## Waffen

NAMEN	TP	PR	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Hand	1W6+0	0	0	6	Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus a	0	0	1W6+0
Hirschfänger	2W6+2	1	0	10		4	4	2W6+2
Dolch	1W6+1	0	0	9		3	3	1W6+1
Magierstab	1W6+1	2	0	1	Stumpf, Unzerstörbar, Zweihändig	7	7	1W6+1

## Kampfvorteile

Kampfreflexe	

## Ausrüstung

Reisemagiergewand	
Encyclopaedia Magica (Garethi)	
Kletterseil	
Wasserschlauch	
Nadel- & Zwirnset	
Zelt	
Heiltrank (2W6+4 HP)	
Zwei Zaubertränke (2W6+4 AsP)	
60D	

## Erfahrung

GESAMT	2000	EINGESETZT	1994	VERFÜGBAR	6
--------	------	------------	------	-----------	---



## Probenschwierigkeiten

		ahnungslos (PW 2)	unerfahren (PW 6)	erprobt (PW 10)	erfahren (PW 14)	berühmt (PW 18)	legendär (PW 22)
alltäglich (99 %)	4	8	12	16	20	24	
gewöhnlich (84 %)	8	12	16	20	24	28	
einfach (72 %)	10	14	18	22	26	30	
anspruchsvoll (57 %)	12	16	20	24	28	32	
schwierig (43 %)	14	18	22	26	30	34	
sehr schwierig (28 %)	16	20	24	28	32	36	
unrealistisch (16 %)	18	22	26	30	34	38	
legendär (1 %)	22	26	30	34	38	42	

## Furcht

- 1 Proben -2
- 2 Proben -4, wenn möglich Rückzug vor Auslöser
- 3 Proben -8, Flucht außer Sichtweite des Auslösers
- 4 Proben nur mehr zur Flucht erlaubt (-8)

## Kommando

Haltet stand!	Furcht -1
Formiert euch!	+1 VT
Keine Gefangenen!	+2 TP
Kennt keinen Schmerz!	+1 WS

## Erschöpfungsquellen

DH\* = KO - 2xBE

Tätigkeit	Verzögerung	Intervall
Marsch	DH* x 2 Std.	2 Std.
Eilmarsch	DH* x 1 Std.	1 Std.
Dauerlauf	DH* x 8 Min.	8 Min.
Schwimmen	DH* x 8 Min	8 Min.

## Untypische Kampffaktionen

- 1 Proben -4 bis Ende deiner nächsten INI-Phase
- 2 Sturz, Entwaffnet oder 2W6 TP
- 3 Betäubt oder Umklammern (-4)
- 4 Umklammern (-8)

## Probenwert für Freie Fertigkeiten

Unerfahren (I)	6
Erfahren (II)	14
Meisterlich (III)	22

## Magische Analyse

### Intensitätsanalyse

Schwierigkeit	12
Einflüsse	-1/-2/-3 AG für Reststrahlung nach bis zu 1 Minute/Tag/Monat
unter 1	Magie wird nicht erkannt
1	Ist Magie vorhanden oder nicht?
2	Wie viel Astralenergie wurde ungefähr aufgewandt?
3	Woher kommt die Magie? Wird sie durch einen Zauberer, Lebenskraft, dämonisches Wirken oder Kraftlinien gespeist?
4	Wie ist die Magie strukturiert? Welche Wirkung könnte sie ungefähr haben?

### Strukturanalyse

Schwierigkeit	16			
Modifikator	+4/6/8/10/12 für 1 Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr Vorbereitung			
Einflüsse	-1/-2/-3 AG für Reststrahlung nach 1 Minute/Tag/Monat			
	-1/-2/-3 AG für komplexe/sehr komplexe/extrem komplexe Astralstrukturen			
	-1/-2 AG für fremdartige/besonders fremdartige Magie			
unter 1	Artefakt	Elixier	Wesen	Zauber
1	Bindender Spruch	keine Informationen	keine Informationen	keine Informationen
2	Wirkende Sprüche	Klasse des Elixiers	Klasse des Wesens	Klasse des Zaubers
3	Auslöser	Elixier	Wesen	Zauber und Repräsentation
4	Modifikationen	Verbleibende Haltbarkeit	Auftrag	Verbleibende Wirkungsdauer
5		Qualität und Modifikationen	Besondere Vorteile	Modifikationen
		Vollständiges Verständnis des magischen Wirkens, möglicherweise rekonstruierbar.		

## Fertigkeiten

Handgemenge	GE/KK/MU	4/2	Handgemengewaffen, Unbewaffnet, Schilde
Hieb Waffen	GE/KK/MU	4/2	Einhandhieb Waffen, Zweihandhieb Waffen
Klingen Waffen	GE/KK/MU	4/2	Einhandklingen Waffen, Zweihandklingen Waffen
Stangen Waffen	GE/KK/MU	4/2	Infanteriewaffen + Speere, Lanzenreiten
Schuss Waffen	FF/IN/KK	3	Bögen, Armbrüste, Blasrohre
Wurf Waffen	FF/IN/KK	2	Kurze Wurf Waffen, Wurfspeere, Diskusse, Schleudern
Athletik	GE/KK/KO	3	Laufen, Klettern, Schwimmen, Reiten, Akrobatik
Heimlichkeit	GE/IN/MU	2	Pirschen, Untertauchen
Selbstbeherrschung	KO/MU/MU	3	Willenskraft, Zähigkeit
Wahrnehmung	IN/IN/KL	4	Menschenkenntnis, Sinnenschärfe, Wachsamkeit
Autorität	CH/KL/MU	3	Anführen, Einschüchtern, Rhetorik
Beeinflussung	CH/CH/IN	3	Betören, Überreden
Gebräuche	CH/IN/KL	2	Mittelreich, Horasreich, Tulamidenlande, Südaventurien, Bornland, Thorwal, Maraskan, Elfen, Zwerge etc.
Derekunde	FF/IN/KL	2	Geographie, Pflanzenkunde, Tierkunde
Mythenkunde	IN/KL/KL	2	Geschichten und Legenden, Götter und Kulte
Magiekunde	KL/KL/MU	2	Dämonenkunde, Elementarkunde, Magietheorie, Zauberpraxis
Überleben	GE/FF/KO	3	Hoher Norden, Nordaventurien, Mittelaventurien, Südaventurien, Tiefer Süden, Maraskan, Wüste, Gebirge, Meer
Verschlagenheit	FF/IN/MU	2	Falschspielen, Schlösser knacken, Stehlen
Alchemie	FF/FF/KL	3	Analyse, Magische Elixiere, Profane Alchemika
Heilkunde	CH/FF/KL	3	Gifte und Krankheiten, Wundheilung
Handwerk	FF/FF/KK	3	Holzbearbeitung, Mechanik, Schmieden

## Aktionen

kombinieren von Aktionen → -4

Konflikt	Einfach	Angriff, Zaubern, Fertigkeit nutzen, Position ändern
Volle Offensive	Voll	Angriff +4, Verteidigungen -8
Volle Defensive	Voll	Kein Angriff, Verteidigungen +4
Bereit machen	Einfach	Waffe ziehen (1 Akt.), Heiltrank suchen (2-4 Akt.) etc.
Bewegung	Einfach	GS in Schritt zurücklegen (2x in gerader Linie)
Konzentration	Voll	Zauber oder Fernkampf vorbereiten, Probe auf Willenskraft (16, I) bei Störung, -4 bei Verletzung
Verzögern	Voll	Warten mit spez. Aktion (-4) auf spez. Situation
Freie Aktionen	bel.	2 Schritt gehen, Satz sprechen, Umdrehen etc.
Reaktion	spez.	Verteidigen (±0, -4, -8...), Passierschläge (-4) Freie Reaktionen ohne Erschwernis

## Manöver im Kampf

### Basismanöver

Ausweichen	VT -2 -BE	Angriff vollständig entgehen
Binden	VT -X	VT Gegner um X (max. 8) erschwert
Entfernung verändern	AT -BE	Rückzug ohne Passierschläge
Entwaffnen	AT / VT -4	Gegenprobe KK - Entwaffnen
Gezielter Schlag	AT -2	Trefferzone bestimmen
Umreißen	AT	Gegenprobe GE/KO; kein Schaden; Sturz
Wuchtschlag	AT -X	TP um X (max. 8) erhöht

### Eingeschränkte Basismanöver

Auflaufen lassen	VT -4	Waffenschaden+GS
Rüstungsbrecher	AT -4	Ignoriert Rüstung
Schildspalter	AT +2	Waffenschaden gegen Schild
Stumpfer Schlag	AT	Erschöpfung statt Wunden
Umklammern	AT -X	Handlungen um X erschwert Vergleichende GE/KK-Proben

### Aufbauende Manöver

Ausfall	AT -2 -BE	Ziel 2 Schritt zurückdrängen
Befreiungsschlag	AT -4	Schlag gegen alle Ziele auf 180°
Doppelangriff	2x AT -4	Zwei Angriffe
Hammerschlag	AT -8	Doppelter Waffenschaden
Klingentanz	AT -4	Sofort weiterer Angriff
Niederwerfen	AT -4	Gegenprobe KK; Sturz
Riposte	VT -4	Waffenschaden
Schildwall	VT -4	Wehrt Angriff gegen Verbündeten ab
Sturmangriff	AT	TP um GS erhöht
Todesstoß	AT -8	2 Wunden zusätzlich
Überrennen	AT	TP um GS erhöht, alle Gegner in Weg Stop durch 2 erfolgreiche VT
Unterlaufen	VT -4	(Weiterer) Angriff als freie Aktion

### Fernkampfmanöver

Gezielter Schuss	FK -2	Trefferzone bestimmen
Scharfschuss	FK -X	TP um X erhöht (max. 8)
Reichweite erhöhen	FK -4	Doppelte Reichweite
Zielen	FK +2	Vorbereitungszeit +1 Aktion
Meisterschuss	FK -8	2 Wunden zusätzlich
Rüstungsbrecher	FK -4	Ignoriert Rüstung
Schnellschuss	FK -4	Vorbereitungszeit halbiert

## Spontane Modifikationen

### Basismodifikationen

Mächtige Magie/Liturgie	-4	Verstärkt Wirkung, Konterprobe -4
Mehrere Ziele	-4	Zusätzliches Ziel
Reichweite erhöhen	-4	Doppelte Reichweite
Vorbereitung verkürzen	-4	Vorbereitungszeit halbiert
Wirkungsdauer verlängern	-4	Doppelte Wirkungsdauer
Technik ignorieren	-4	Rep. Bedingung ignoriert

### Aufbauende Modifikationen

Erzwingen	+4	Kosten +50%
Kosten sparen	-4	Kosten -25%
Zeit lassen	+2	Doppelte Vorbereitungszeit
Kosten sparen	-4	Kosten -25%
Zeremonie	+X	Vorbereitung +1 Minute/Stunde/Tag/ Woche/Monat/Jahr für +4/6/8/10/12/14
Opferung	+4	Opfer erleichtert Probe

## Heilung

Effekt	Dauer	Schwierigkeit	Wirkung
Blutung	Wunden Akt. (mind 4)	16	Stoppt Blutung
Gift	Wunden Akt. (mind 4)	Giftstufe	Mildert Gift
Krankheit	Wunden Akt. (mind 4)	Krankheitsstufe	Mildert Krankheit
Heilungsförderung	Halbe Stunde	16+Wundmod.	Heilt Wunde

Regeneration	Erschöpfung	1/ Stunde Ruhe
	Wunden	1/ Nacht Schlaf
	Astralenergie	4/ Nacht Schlaf
	Karmaenergie	1/ Nacht Schlaf

## Wundschmerz und Kampfunfähigkeit

2+ Einschränkungen auf einen Schlag	Wundschmerz: KO-Probe (20, I)
5+ Einschränkungen insgesamt	Kampfunfähigkeit: Zähigkeits-Probe (12, I)

### Optional: Trefferzonen

Beine	1	GE	Sturz
Schildarm	2	KK	Entwaffnet
Schwertarm	3	KK	Entwaffnet
Bauch	4	KO	Zusatzwunde
Brust	5	KO	Zusatzwunde
Kopf	6	MU	Betäubt

## Modifikatoren im Fernkampf

### Größenklasse des Ziels

sehr groß (Elefant)	+8
groß (Pferd, Oger)	+4
mittel (Mensch, Zwerg)	0
klein (Wolf, Reh)	-4
sehr klein (Fasan, Hase)	-8
winzig (Maus)	-12

### Bewegung

schnell (laufender Mensch)	-4
sehr schnell (Pferd)	-8
extrem schnell (Vogel)	-12

### Umgebung

Dämmerung	-4
Mondlicht	-8
Sternenlicht	-16
Wind	-4
Sturm	-8

### Sonstiges

halbe Deckung	-4
Dreivierteldeckung	-8
berittener Schütze	-4

## Modifikatoren im Nahkampf

### Position

im gegnerischem Rücken	+4
vorteilhaft	+2
normal	0
unvorteilhaft, kniend	-2
liegend	-4

### Untergrund

unsicher, knietiefes Wasser	-2
eisig, hüfttiefes Wasser	-4
unter Wasser	-8

### Kämpfer

ideale Reichweite	+2
unpassende Reichweite	-2
jede zusätzliche VT	-4
Nebenwaffe	-4

### Licht

Dämmerung	-2
Mondlicht	-4
Sternenlicht	-8

## Hitze und Kälte

Kohleofen	200 bis 400 °C	1/4 Min.	1 Wunde
Backofen	100 bis 200 °C	1 Min.	1 Wunde
Khômglut	60 bis 100 °C	1/4 Std.	1 Erschöpfung
Heiß	40 bis 60 °C	1 Std.	1 Erschöpfung
Normal	0 bis 40 °C	-	-
Kalt	0 bis -20 °C	1 Std.	1 Erschöpfung
Eiskalt	-20 bis -40 °C	1/4 Std.	1 Wunde
Firunfrost	-40 bis -60 °C	1 Min.	1 Wunde
Grimmfrost	-60 bis -100 °C	1/4 Min.	1 Wunde
Namenlos	-100 bis -200 °C	1 Akt.	1 Wunde

## Nahkampfwaffen

Hieb Waffen					
Brabakbengel	2W6+2	1	-1	8	KL, RB
Haumesser	2W6+1	1	-1	9	
Keule	2W6	1	-1	8	St, KL
Knüppel	1W6+2	1	-1	5	St, KL
Lindwurmschläger	2W6+2	1	0	10	
Morgenstern	3W6	1	-1	9	KL, UB
Ochsenherde	4W6+1	1	-3	8	KL, S(4), UB
Ogerschelle	3W6+2	1	-2	9	KL, S(4), UB
Rabenschnabel	2W6+1	1	0	9	RB
Skraja	2W6+1	0	0	10	RB
Sonnenszepter	2W6	1	-1	10	
Streitaxt	2W6+1	1	0	8	KL
Streitkolben	2W6	1	0	8	St, KL, RB
Barbarenstreitaxt	4W6+1	1	-2	7	KL, S(4), 2H
Echsische Axt	2W6+2	2	0	8	RB, Wn, 2H
Felsspalter	3W6+2	1	-1	11	KL, S(4), 2H
Kriegsflügel	3W6	2	-1	6	KL, 2H
Kriegshammer	3W6+1	1	-1	9	KL, S(4), RB, St, 2H
Langaxt	3W6+1	1	-1	9	KL, S(4), RB, 2H
Orknaese	3W6	1	0	8	KL, S(4), 2H
Warunker Hammer	2W6+2	2	0	8	KL, RB, 2H

Klingenwaffen					
Amazonensäbel	2W6+1	1	0	10	Wn
Barbarenschwert	3W6	1	-1	6	KL, S(4)
Breitschwert	2W6+2	1	-1	11	KL
Degen	2W6	1	+1	6	Wn
Entermesser	2W6+1	1	0	10	
Khunchomer	2W6+1	1	0	9	KL
Kurzschwert	2W6	0	0	10	Wn
Nachtwind	2W6+2	1	0	8	S(4), Wn
Panzerstecher	2W6+2	1	-1	11	RB
Rapier	2W6+1	1	+1	7	
Säbel	2W6+2	1	0	10	
Schwert	2W6+2	1	0	10	
Sklaventod	2W6+3	1	-1	8	KL
Turnierschwert	1W6+1	1	0	7	St
Wolfsmesser	2W6+1	1	0	10	Wn
Andergaster	3W6+3	2	-2	9	KL, S(4), 2H
Anderthalbhänder	2W6+2	2	+1	10	2H
Boronssichel	3W6+5	2	-2	8	S(4), 2H
Doppeltkhunchomer	2W6+3	2	0	8	KL, S(4), 2H
Großer Sklaventod	3W6+1	2	-1	8	KL, S(4), 2H
Rondrakamm	2W6+4	2	0	10	2H
Tuzakmesser	2W6+3	2	0	10	Wn, 2H
Zweihänder	3W6+1	2	0	8	S(4), 2H

Pferde					
Reitpferd	2W6	1	-1	WS*	Nw, Rt
Kriegspferd	2W6+2	1	+1	WS*	Nw, Rt

Stangenwaffen					
Dschadra	2W6+3	2	-1	6	
Efferdbart	2W6	2	0	6	
Hellebarde	2W6+2	2	0	7	KL, RB, 2H
Holzspeer	2W6-1	2	-1	4	Wn
Jagdspieß	3W6	2	0	7	Wn, 2H
Kampfstab	1W6+1	2	+1	4	Wn, St, 2H
Korspieß	2W6+3	2	0	8	KL, 2H
Magierstab	1W6+1	2	0	-	St, Uz, 2H
Pailos	3W6+3	2	-2	9	KL, S(4), 2H
Partisane	3W6+1	2	-1	7	KL, S(4), 2H
Pike	2W6+2	2	-3	5	2H
Schnitter	2W6+3	2	0	8	Wn, 2H
Speer	3W6	2	0	6	
Stoßspeer	3W6+3	2	-1	7	2H
Sturmsense	2W6+3	2	-2	6	2H
Wurmspieß	3W6+2	2	-1	8	RB, 2H
Zweillilien	2W6+2	1	+1	5	Wn, 2H

Handgemengewaffen					
Basiliskenzunge	1W6+1	0	0	7	
Bock	1W6+2	0	0	11	PW, St
Borndorn	1W6+2	0	0	10	
Buckler	1W6+1	0	0	11	PW, St
Dolch	1W6+1	0	0	9	
Drachenzahn	1W6+2	0	0	11	
Hakendolch	1W6+1	0	0	12	PW
Kriegsfächer	1W6+2	0	0	7	PW
Langdolch	1W6+2	0	0	10	PW
Linkhand	1W6+1	0	0	10	PW, Wn
Mengbilar	1W6+1	0	-1	5	Zb
Messer	1W6+1	0	-1	6	
Panzerarm	1W6+2	0	-1	12	PW
Scheibendolch	1W6+1	0	0	9	RB
Schlagring	1W6+1	0	0	9	St
Veteranenhand	1W6+2	0	0	7	
Bock	1W6+2	0	0	11	Schild
Buckler	1W6+1	0	0	11	Schild, St
Großschild	1W6-1	0	+2	7	Schild, St
Holzschild	1W6	0	+1	8	Schild, St
Lederschild	1W6-1	0	+1	5	Schild, St
Hand/Fuß	1W6	0	0	WS*	PW, St, Zb, KMaNW

## Fernkampfwaffen

Wurf Waffen					
Borndorn	1W6+2	4	-	10	
Diskus	2W6	16	-	7	
Dolch	1W6	4	-	9	
Dschadra	2W6+2	8	-	6	
Efferdbart	2W6	8	-	8	Nw
Holzspeer	1W6+2	8	-	4	
Jagddiskus	2W6	16	-	7	St
Kampfdiskus	2W6+3	16	-	8	S(4)
Schneidzahn	2W6+1	8	-	8	
Speer	2W6	8	-	6	
Speerschleuder	2W6+1	32	1	5	
Stabschleuder	2W6	16	1	4	
Wurfbeil	2W6	8	-	8	
Wurfdolch, -scheibe	1W6+1	4	-	10	
Wurfkeule	1W6+2	8	-	7	St
Wurfmesser	1W6	4	-	8	
Wurfspeer	2W6+2	8	-	5	
Fledermaus	-	8	-	3	Uk(2)
Kettenkugel	2W6+2	4	-	7	Nw
Lasso	-	4	-	2	Uk(2)
Schleuder	1W6+2	8	-	3	
Wurfnetz	-	2	-	5	Uk(4)
Schweres Wurfnetz	-	2	-	6	Uk(8), 2H

Schusswaffen					
Arballete	3W6+2	32	8	5	Nw(-4), 2H
Arbalone	3W6+7	64	16	6	Nw(-8), Stationär
Balestra	3W6	32	4	4	Nw, 2H
Balestrina	2W6+1	8	1	4	
Balläster	2W6+3	32	2	4	2H
Eisenwalder	2W6+2	8	1/8	4	2H
Leichte Armbrust	3W6+1	32	4	4	2H
Windenarmbrust	3W6+4	64	8	5	2H
Blasrohr	1W6-1	8	1	2	
Elfenbogen	2W6+3	64	1	3	2H
Kompositbogen	2W6+3	32	1	3	2H
Kriegsbogen	2W6+5	32	1	3	S(8), 2H
Kurzbogen	2W6+1	16	0	3	2H
Langbogen	2W6+3	64	1	3	S(4), 2H
Orkischer Reiterbogen	2W6+3	32	1	4	S(4), 2H

Geschosse					
Rüstungsbrecher	-	-	-	1	RB, Preis x2
Kriegspfeile	+1	-	-	1	Preis x2
Rüstungsbr. Kriegspfeile	+1	-	-	1	RB, Preis x4
Stumpfe Pfeile	-2	-	-	1	St, Preis x2

## Aventurische Namen

Garethi					
Adaque, Aldare (Alda), Alena, Alinde, Alruna, Alvide, Arba, Belona, Bernika (Berna), Binya, Dilga, Dimiona, Doride, Dorlen, Drala, Dramina, Duridanya, Dythlind, Edala, Efferdane, Elida, Gundeel, Gwynna, Harika (Harka), Heiltrud, Hela, Hesindiane, Hesine, Hitta, Idra, Irfinia, Kysira, Larona (Lana), Leta, Lidda, Linai, Livia, Losiane, Ludilla, Maline, Maren, Mirya, Mo, Ondwina, Palina, Perdia, Praiosmin, Perainiane, Praiadne, Quenia, Quelina, Quisira, Rahjalieb Sannah, Saria (Sari), Selinde, Sumudai, Susa, Sylvette, Tanit, Thalioemel, Thornia, Thyria Adran, Alrik, Angron, Anjun, Answin, Ardor (Ardo), Baltram, Bardo, Berman, Bernhelm, Connor, Cordovan, Curthan, Cyberian, Dabbert, Darian, Eberhelm, Ebores, Edoorian (Edo), Fingorn, Firunian, Firutin (Firu), Folmian, Fredo, Frumol, Geppert, Gerding, Gernot, Gero, Gerrik, Gerion, Gorm, Goswin, Groben, Grordan, Grorthin, Gumblad, Hagen, Hai, Haldan, Lechdan, Leomar, Linnert, Losan, Malzan, Melcher, Movert, Odilbert (Odil), Odilon, Ogdan, Praiodan, Qunation, Quendan, Quin, Radulf, Rahjadan (Rahjan), Rank, Rauert, Raul, Stordan (Stordian), Sumudan, Thallian, Thimorn, Thisdan, Timshal, Torben, Trautman, Travin, Traviadan (Travidan), Tsafried, Tsadan, Ugdalf (Ugalf), Ugdan, Ugo, Ulfried, Ungolf, Valpo, Wulhelm, Xandros, Xindan, Xebbert, Xerber, Yann, Yantur, Yendan (Yendar, Yendor), Yerodin, Yeto, Zondan, Zolthan, Zordan					

Tulamidya					
Abrizah, Aischa, Aishulibeth, Alhina, Ashaybith, Ayla, Ayrina, Chalibah, Delilah, Demeya, Dilhabeth, Damila, Dunja, Ferushan, Halima, Heyeshan, Hidaybeht, Isha, Izmaban, Laila, Milhibeth, Mirhiban, Mirshan, Nahema, Nassiban, Onchabeth, Palmeya, Perishan, Perizel, Ranchel, Renahban, Sherizeth, Sheydan, Shila, Shuhelja, Shulam, Sulibeth, Zulhamin Abdul, Abu, Achmad, Achtev, Alev, Ali, Alrik, Amir, Assaf, Dilhaban, Dschadir, Dscherid, Dunchaban, Erkhaban, Eslam, Hadjiin, Haimamud, Hairan, Hamar, Hamed, Hamil, Jikhbar, Kasim, Kazan, Kashban, Khalid, Karmal, Khorim, Mhanach, Mhukkadin, Muammar, Mustafa, Nareb, Nasreddin, Perhiman, Rafid, Rashim, Rashman, Rastafan, Rechan, Sanshied, Sedef, Selim, Selo, Seyshaban, Shabob, Shafir, Umran, Yakuban, Yali, Yelmiz, Yussuf, Zachan, Zachaban, Zehimian, Zuhul, Zuhamid					

Isdira					
Adailoe, Allacaya, Ariana, Belimone, Calenleya, Ceriana, Daleone, Dimeloe, Elayoe, Famione, Feyaria, Galoth, Haleone, Himiyana, Lileo, Liasanya, Mayana, Milailee, Milmiria, Oдания, Olimone, Raialamone, Ranari, Rileona, Saliniome, Teleria					
Alirion, Ancoron, Bannion, Calhenheri, Coihin, Dirion, Eberon, Fankoen, Farmion, Ferialan, Golodion, Heleon, Il-coron, Imion, Kalendin, Lorion, Merdarion, Milaidin, Oidin, Rallion, Ranarion (Kurzf. Ranar), Skyvaheri, Tarsinion					

Rogolan					
Agescha, Andra, Artrima, Barine, Bischa, Bolrima, Cadrima, Fenlika, Garescha, Gerhala, Gine, Gudelne, Halrima, Herdra, Jetrascha, Jorma, Kagelne, Krima, Lugra, Murgrima, Se-grima, Thorescha, Tirzula, Ugilne, Xagula, Xebrima					
Andrasch, Armbolosch, Arthag, Atosch, Bandhag, Dabrasch, Dergam, Duglim, Dugobalosch, Ebrasch, Engerim, Grubosch, Gurthag, Hargasch, Hogisch, Hugen, Ibralosch, Kalrugen, Kirgam, Kunhag, Kunthul, Lagorasch, Lugen, Paglim, Pogolosch, Roglom, Seghal, Siglom, Sugusch, Thoram, Xerberim, Xetolosch, Xolgorim, Zinkhal					

## Zeitrechnung

<b>Wochentage</b>	
Windstag	Tronedstag
Erdstag	Ifirnsdag
Markttag	Horastag/Firnsdag
Praiosdag	Rondratag/Swafnirsdag/Borontag
Rohalstag	Schneetag/Traviastag
Feuertag	Jurgasdag
Wassertag	Zinstag/Hjaldisdag

## Monate

Praios	Sommermond
Rondra	Hitzemonnd
Efferd	Regenmond
Travia	Weinmond
Boron	Nebelmond
Hesinde	Dunkelmond
Firun	Frostmond
Tsa	Neugeburt
Phex	Marktmond
Peraine	Saatmond
Ingerimm	Feuermond
Rahja	Brautmond
Namenlose Tage	Drachentage

## Jahreszahlen

1 Hal	994 BF	7 Hal
1 Reto	976 BF	25 Reto
1 Bardo/Cella	949 BF	52 B/C
1 Perval	934 BF	67 Perval
1 Golgaris E.	686 BF	315 GE
1 J. d. U.	854 BF	147 d.U.
1 Horas	1491 v. BF	2491 Horas
1 Jurgas L.	1626 v. BF	2626 JL
1 Rastullah	760 BF	241 NRE
1 Flug d. W.d.	3822 v. BF	4822 FdW
1 J. d. Lichts	335 BF	666 JdL

## Währungen

### Mittelreich / Horasreich

Dukat	10 Silbertaler
Silbertaler	10 Heller
Heller	10 Kreuzer
Kreuzer	1 Kreuzer

### Bornland

Batzen	1 Dukat
Silbergroschen	1 Silbertaler
Deut	1 Heller

### Nostris/Andergast

Nostrische Krone	5 Silbertaler
Andrataler	5 Silbertaler

### Zwerg

Atebrox (Groschen)	2 Heller
Arganbrox (Schilling)	2 Silbertaler
Auromox (Taler)	12 Silbertaler

### Aranien

Dinar	1 Dukat
Schekel	1 Silbertaler
Hallah	1 Heller
Kurush	1 Kreuzer

### Kalifat

Marawedi	2 Dukaten
Zechine	2 Silbertaler
Muwlat	5 Kreuzer

### Al'Anfa

Dublone	2 Dukaten
Oreal/Schilling	1 Silbertaler
Kleiner Oreal	5 Heller
Dirham	1 Kreuzer

## Astrologie

<b>Sternbilder</b>	
Held	Heldentum
Hund	Treue
Kaiserstern	Herrschaft
Gehörn	Willensstärke
Drache	Sieg, Triumph
Ogerkreuz	Naturkatastrophen
Uthar	Ziel, Antwort
Nordstern	Selbsterkenntnis
Elfenstern	Freiheit
Nachen	Reise
Rubine	List, Planung
Kelch	Lebenskraft
Ringe	Verbindung
Harfe	Inspiration
Dolch	Verrat
Hand	Schicksal

## Wandelsterne

Horas	Ausstrahlung
Ucuro	Beweglichkeit
Simia	Geschicklichkeit
Kor	Stärke
Nandus	Intelligenz
Aves	Entschlossenheit
Marbo	Beharrlichkeit
Levthan	Einführung

## Kosten

<b>In der Taverne</b>	
Sauberes Wasser	1 K
Milch	3 K
Kräutertee	5 K
Tulamidentee	2 H
Bier	6 K
Landwein	12 K
Besserer Wein	6 H
Einfacher Schnaps	6 K
Brantwein	7 H
Grütze	1 H
Einfache Brotmahlzeit	2 H
Frischer Gemüse-Eintopf	3 H
Einfaches Fischgericht	5 H
Einfaches Fleischgericht	7 H
Rinderkeule	25 H
Pfannkuchen mit Kompott	4 H
<b>Übernachtungen</b>	
Strohsack im Schlafsaal	2 H
Bett im Gemeinschaftszimmer	6 H
Doppelzimmer	5 S
Einzelzimmer	3 S
Suite	2 D
Pferd im Stall	3 H
Bad im Zuber	1 S

## Dienstleistungen

Bad	8 H
Rasur/Bartschnitt	5 H
Einfache Frisur	1 S
Behandlung (Wunde, Bruch)	3 S
Pferd beschlagen (pro Huf)	1 S
Waffe ausbessern	25 H
Waffe reparieren	8 S
Diagnose einer Krankheit	2 D
Behandlung (pro Besuch)	1 D
Chirurgischer Eingriff	5 D
Brief vorlesen	3 H
Brief verfassen	2 S
Buch kopieren (pro Seite)	3 S
Alchimistische Analyse	5-10 D
Heiltrank brauen	10 D
Elixier brauen	40 D

## Reise (pro 100 Meilen)

Karawane	2 D
Fuhrwerk	2 D
Reisekutsche	3 D
Flusskahn stromab	1 D
Flusskahn stromauf	3 D
Flusskahn, Kabine	x3
Seereise Havena - Kuslik	4 D
Dito (Kabine auf Schnellsegler)	25 D
Seereise Havena - Beilunk	15-50 D

## Briefe (pro 100 Meilen)

Beilunker Reiter	2 D
Anderer Kurierdienst	8 S
Postkutsche	2 S
Handelszug	8 H

## Maßeinheiten

1 Finger	2cm	1 Flux/Hohlfinger	8 ml
1 Spann	20 cm	1 Schank	0,2 l
1 Schritt	1 m	1 Maß	0,8 l
1 Lot	10 m	1 Urn/Hohlspann	8 l
1 Meile	1 km	1 Fass	80 l
1 Tagesreise	ca. 12 km	1 Ox	960 l
1 Baryd	ca. 15 km		
1 Rechts Spann	400 cm <sup>2</sup>	1 Gran	0,04 g
1 Rechtschritt	1 m <sup>2</sup>	1 Karat	0,2 g
1 Platz	625 m <sup>2</sup>	1 Skrupel	1 g
1 Acker	1 ha	1 Unze	25 g
1 Rechtheile	1 km <sup>2</sup>	1 Stein	1 kg
1 Morgen	ca. 3 km <sup>2</sup>	1 Quader	1 t
1 Land	4 km <sup>2</sup>		

## Preisliste

### Handwerkszeug

Alchemiewerkzeug		
- Archaisch	200+	20 D
- Hexenküche	2000+	100+ D
- Alchemistenlabor	viel	500+ D
Tischlerwerkzeug		
- Archaisch	80+	10 D
- Dorftischler	1000+	50+ D
- Großtischler	viel	250+ D
Mechanikerwerkzeug		
- Archaisch	200+	20 D
- Dorfwerkstatt	2000+	100+ D
- Mechanikus	viel	500+ D
Schmiedewerkzeug		
- Archaisch	2000+	20 D
- Dorfschmiede	viel	100+ D
- Waffenschmiede	viel	500+ D

### Werkzeug

Brecheisen	80	10 S
Spaten	80	10 S
Spitzhacke	200	20 S
Beil	70	20 S
Nadel und Garn, sortiert	2	8 S
Tätowierwerkzeug	15	5 D
Gravurwerkzeug	20	3 D
Chirurgenbesteck	60	10 D
Dietriche, sortiert	15	12 D

### Beleuchtung

Kerze	2	1 H
Pechfackel	20	5 H
Öllampe	10	1 S
Sturmlaterne	30	12 S
Lampenöl	10	5 H
Feuerstein und Stahl	5	6 H
Zunderdose	8	2 S
Gwen-Petryl	30	100 D

### Behälter

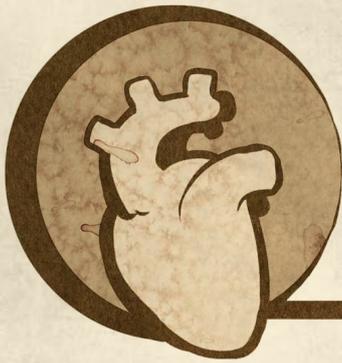
Eisentopf (12 Maß)	120	1 D
Kessel (2 Maß, email)	70	15 S
Kupferkessel (25 Maß)	160	2 D
Lederrucksack	30	4 S
Kiepe	80	7 S
Truhe	200	8+ S
Wasserschlauch	5	1 S
Brotbeutel	8	5 H

### Reisebedarf

Tagebuch, Papier	20	35 S
Tinte/Tusche	4	2 S
Gänsekiel, 10 Stück	1	4 S
Kohlestifte, 5 Stück	2	5 H
Hanfseil, pro Schritt	5	7 H
Seidenseil, pro Schritt	2	12 S
Strickleiter, pro Schritt	15	24 H
Dünne Kette, pro Schritt	25	4 S
Schwere Kette, pro Schritt	80	1 D
Kletterhaken, 10 Stück	50	5 S
Wurfhaken	10	5 S
Angelhaken mit Schnur	1	2 H
Kleines Fischernetz	40	1 D
Zeltplane, 2 Personen	300	2 D
Vierpersonenzelt	900	5 D
Wolldecke	60	2 S
Fellgefütterter Schlafsack	80	1 D
Schneeschuhe	60	12 S
Nivesische Skier	60	18 S

### Proviand

Reiseproviand, einfach	60	4 H
Reiseproviand, besser	60	1 S
Reiseproviand, teuer	80	4+ S
Eiserne Ration	40	5 H



# EIN HERZ FÜR Tairach

VON TILMANN KIRCHER



EIN ABENTEUER FÜR 3 - 6 ANGENEHENDE HELDINNEN UND HELDEN (ETWA 2.500 EP)

## VORWORT

*Vor mehr als 30 Jahren wurden in der ersten Spielhilfe zu Thorwal die orkischen Hafenarbeiter der Stadt Thorwal eingeführt. Seitdem sind sie immer wieder mal erwähnt worden, wir haben ihre genauen Lebensumstände jedoch nie erfahren können. Mich hat jetzt schon eine Weile die Frage umgetrieben, wie die eigentlich patriarchalischen Orks (das Wort für „Frau“ auf Ologhaijan bedeutet übersetzt „Tier das Orks gebiert“) innerhalb der Thorwalschen Gesellschaft mit Orkinnen umgehen. Laufen Orkinnen wie im Orkland unbedeckt herum oder kleiden sie sich wie menschliche Frauen Thorwals, bleiben sie ohne Namen oder haben sie zumindest einen an ihren Vater angelehnten Namen? Was geschieht, wenn ein Schamane, der Kontakt zur thorwalschen Kultur hat, magische Fähigkeiten bei einem Orkmädchen bemerkt? Sollte er darin nicht einen Wink Tairachs sehen? Nachdem ich diese Idee weitergesponnen habe, ist dieses Abenteuer dabei entstanden.*

— Tilmann Kircher, im Januar 2022

### LAYOUT

Daniel Gunzelmann

### LEKTORAT

Stefan Ivenz

Jörg Rüdener

Mit Dank an meine Testspielerinnen und Testspieler  
Daniel Gunzelmann, Stefan Ivenz, Jan Klose, Peter Lichtenwagner, Melanie Lippel,  
Ralf Luger, Marle Müller, Julian Römer und Jörg Rüdener

## EINLEITUNG

Zeitlich ist das Abenteuer in einem beliebigen Travia-Mond zwischen 1030 und 1040 BF angelegt, kann aber leicht in jedem anderen Jahr spielen.

Gedacht ist es für Startcharaktere mit 2.000–2.500 EP. Um das Abenteuer an erfahrene Gruppen anzupassen, empfehle ich, die Zahl der gegnerischen Orks zu erhöhen (nicht ihre Werte, es sind Hafenarbeiter, keine Okwach), Uigar Dunkelhand SchiPs, mehr AsP und höhere Werte für Rededuelle oder gar einen ausgewachsenen Oger (Ilaris, S. 103) zu geben. Sollten die Charaktere das Abenteuer schon mit reduzierter SchiP-Menge angehen, bieten sich sicherlich in der Taverne oder auf der Überlandreise Möglichkeiten, diese wieder aufzufüllen. Denn im Endkampf könnten die SchiPs je nach Kampfstärke der Gruppe auch über Leben und Tod entscheiden.

Mehr zur Stadt und zur Region Thorwal finden sich in der aktuellen Regionalspielhilfe **Die Gestade des Gottwals** (Ulisses, 2021) sowie dem mittlerweile vergriffenen **Unter dem Westwind** (FanPro, 2004). Die Kultur der Orks wird im ebenfalls vergriffenen **Reich des Roten Mondes** (Ulisses, 2009) ausführlich beschrieben.



## HINTERGRUND

Der junge Tairach-Schamane Morak hatte vor einigen Wintern die magische Begabung der jungen Girkushsdottir, Tochter des Hafenarbeiters Girkush Tonnenreißer, einem engen Vertrauten des Hetmanns und Harordaks Jakain Eisenfaust erkannt. Morak selbst hatte kurz zuvor nach einem verlorenen Wettsaufen gegen den Kapermagier Tjalf Askrasson an einer Expedition gegen Piraten der Olportsteine teilgenommen und feststellen müssen, dass bei den Glatthäuten die Frauen den Männern an Tapferkeit und Mut tatsächlich nicht nachstehen. Und so wuchs in ihm die Vermutung, dass Tairach seine Gnade auch auf orkische Frauen werfen könnte. Ohne seinen eigenen ehemaligen Lehrmeister und Hauptschamanen der Orks

Thorwals, Uigar Dunkelhand einzuweihen, wies er Girkushsdottir heimlich in die Mysterien Tairachs ein. Noch hat Morak sich nicht getraut, an der mittlerweile elf Sommer alten Orkin die Weihe zur Schamanin zu vollziehen, aber sowohl Girkush als auch Hetmann Jakain sind über Moraks Vorgehen eingeweiht. Offiziell hat ihm Jakain die Frau für seine Dienste überlassen, da sie geschickt ist bei der Zubereitung der Kräuter, die Morak für seine Zeremonien braucht.

Uigar Dunkelhand war die Änderung im Verhalten seines Schülers durchaus aufgefallen, und so ließ er ihn durch ein paar Getreue ausspionieren und erfuhr von Girkushsdottirs Ausbildung durch Morak.

Erbost und enttäuscht vom empfundenen Verrat seines Schülers an der Tradition beschloss er, an der jungen Orkin ein Exempel zu statuieren. Während der Sommer-Monde begab er sich zusammen mit einigen Getreuen, denen Jakains Politik auch ein Dorn im Auge ist, in die westlichen Ausläufer des Steineichenwaldes, wo er mithilfe des Rituals Oger-Lockruf einen jungen Oger fangen konnte, den er jetzt in einer verborgenen Kultstätte in den Hügeln nordöstlich der Stadt Thorwal festhält.

Am Abend, an dem unser Abenteuer beginnt, begibt sich Girkushsdottir im Auftrag Moraks zum Perainetempel, um Heilkräuter für die in der anschließenden Nacht anstehende Zeremonie der *Turim Tairakhi* – die Nacht des Roten Mondes – zu besorgen.

Kurz nachdem sie den Tempel verlassen hat, tritt Uigar an sie heran und bietet ihr einen Schluck Met an, den er mit grauen Blütenblättern des Grauen Mohns versetzt hat. Dadurch lethargisch geworden folgt ihm die junge Orkin durch das Nordtor aus der Stadt hinaus, wo außer Sichtweite der Stadt schon einige Getreue Uigars mit eisernen Ketten warten. Gefesselt und geknebelt zerren sie Girkushsdottir zu der verborgenen Kultstätte, wo der Schamane sie die Nacht darauf bei einer Zeremonie an Tairach opfern möchte, um den jungen Oger an sich zu binden.

Allerdings waren Uigar und Girkushsdottir vom goblinischen Rattenjäger Traak belauscht worden. Der leicht hinkende Goblin war panisch geflohen, als er hörte, wie Uigar Girkushsdottir zuraunte, sie würde in der nächsten Nacht zu Tairach gehen, nachdem sie den Met getrunken hatte. Vom Geräusch des fliehenden Goblins aufgeschreckt, hatte Uigar die junge Orkin sofort mit sich gezogen, jedoch nicht bemerkt, dass sie den Metbecher hatte fallen lassen.

## Auftakt in Thorwal

Unsere Geschichte beginnt an einem beliebigen Abend im Travia-Mond in der Stadt Thorwal.



Die meisten Ottas sind von ihren sommerlichen Handelsfahrten zurück und die Stadt quillt vor Menschen regelrecht über. Unseren Charakteren wurde die Küche der Herberge *Efferds Trunk* als besonders schmackhaft empfohlen. Olorande Mheneirons Fischgerichte sind stadtwweit bekannt und so sind neben fremden Gästen auch Einheimische anwesend, um den Tag gesellig ausklingen zu lassen und um noch einmal die Geschichten der Sommermonde erzählen zu können, die sie schon in mehreren Langhäusern zum Besten gegeben haben.

Neben der Hetfrau Hjalla Gundridsdottir von der *Sturmmöwe* stehen unter den Einheimischen die orkischen Hafnarbeiter für Fremde besonders hervor, darunter der muskelbepackte Girkush Tonnenreißer mit dem fehlenden rechten Hauer und der beredte Yorrak Flinkzunge, der von seinen Abenteuern auf der *Sturmmöwe* erzählt. Besonders der aufgeschlossene Girkush wird mit vorrückender Stunde immer geselliger und fragt seinerseits die Charaktere nach ihren Taten. Sowohl Orks wie Menschen werden sich über gute Geschichten freuen, der Wahrheitsgehalt ist dabei nachrangig.

Klug ist es nicht, in Thorwal um die Wette zu trinken, zumal wenn man etwas elfisches Blut in den Adern hat. Aber es ist Ancaras Eigenheit, im Zweifelsfall „einfach mehr“ zu benutzen. Dadurch könnte sie sich hier einen Schicksalspunkt verdienen.

Am nächsten Morgen erwartet die Charaktere ein deftiges Frühstück sowie je nach Alkohol-Genuss eine Probe ...

### Zähigkeit (12)

bei ein paar Bier; bis zu 24 bei einem hemmungslosen Gesaufe. (Abgehärtet I und II erleichtern die Probe um jeweils +4) Misslingen zieht einen Abzug von -4 auf alle Proben bis zur Mittagsstunde nach sich.



Das Frühstück ist fast beendet, da stürmt Girkush in den Schankraum und sieht sich Hilfe suchend um. Sein Blick fällt auf die Charaktere und er wendet sich direkt an sie. Die Worte sprudeln nur so aus ihm heraus:

„Meine Tochter ist nicht nach Haus gekommen. Meine große Tochter. Gestern Abend ging sie zum Tempel von Wohlfahrt und Heilkunst, um Heilkräuter zu holen. Bis jetzt ist sie noch nicht zurück. Dort leben viele Südländer, könntet Ihr fragen, wo sie ist?“



Girkush ist zunächst so aufgeregt, dass er etwas wirr klingt. Sobald er sich ein wenig beruhigt hat, können die Charaktere folgendes von ihm erfahren: Seine ältere Tochter Girkushdottir hatte sich gestern nach Einbruch der Dunkelheit (Orks fühlen sich in der *Fremdenstadt* bei hellichtem Tage nicht sehr wohl) zum Perainetempel aufgemacht, um ein paar Heilkräuter zu kaufen. Heute Morgen erst bemerkte er ihre Abwesenheit, nachdem ihn seine jüngere Tochter darauf hingewiesen hatte.

Er selbst traut sich nicht, die Bevölkerung in der Fremdenstadt zu befragen, abgesehen davon, dass er auch für das Beladen einer Karavelle aus Havena eingeplant ist. Zur Mittagsstunde wird er dann im Hafen auf die Gruppe warten. Reichtümer besitzt er nicht, kann aber auf Nachfragen etwas Selbstgebranntes als Belohnung anbieten.

## ERMITTLUNGEN IN DER WESTSTADT

Um Ermittlungen anzustellen, wo die junge Orkin verblieben sein könnte, müssen sich die Charaktere in die nördliche Weststadt begeben.

Dort bietet sich an, zuerst mit der kräftigen Peraine-Geweihten Lingard Shimoinstottir zu sprechen, die aber auch nur berichten kann, dass Girkushstottir am Vorabend einige Kräuter erstanden habe. Sie wirkte auch ganz normal und habe sich wie immer freundlich verabschiedet. Mutter Lingard empfiehlt, die Anwohner der Gegend zu befragen.



### Willenskraft (12)

Auf Nachfragen kann sie einen Kräutersud gegen die Leiden des Wolfes anbieten. Der stinkt und schmeckt jedoch derart graulich, dass er nur nach erfolgreicher Probe eingenommen werden kann.



Hier bietet sich an, die Befragung der Anwohner mithilfe der Regeln zu **Ermittlungen** (Ilaris, S. 69) durchzuführen: Bleibt die Gruppe zusammen, dürfen bis zum Mittag zwei Fertigkeitstests gewürfelt werden, trennt sie sich, stehen jeder Gruppe zwei Proben zu, einzeln ermittelnden Charakteren eine Probe. Möglich sind die Talente *Gebräuche* (Thorwal), *Menschenkenntnis*, *Überreden* oder *Einschüchtern* (wobei letzteres **unangemessen** ist). Ermitteln zwei oder mehr Charaktere gemeinsam, darf jeweils ein anderer Charakter gemäß den Regeln zur **Zusammenarbeit** (Ilaris, S. 8) helfend eingreifen (großer Einfluss). Selbstverständlich können die Szenen auch komplett probenfrei ausgespielt und durch gutes Rollenspiel erarbeitet werden.

Jede bestandene Probe (16) bringt eines der folgenden Ergebnisse (ein Triumph zwei):

- Die sommersprossige Druckergesellin Yassia Darben (leicht gebeugter Rücken, spricht sehr bedächtig) hat zwei Orks zusammen sprechen gesehen. Auf einen trifft die Beschreibung Girkushstottirs zu, der andere hatte Federn und Knöchelchen in seine Haare gewickelt.
- Yassias stark angegrauter Nachbar Alrik (etwas ungepflegt, quäkige Stimme) hat sogar bemerkt, dass der größere Ork dem kleineren etwas zu trinken gegeben hat.
- Quisira Bodiak, schwächliche Kopistin der mittelreichischen Gesandtschaft mit Tintenflecken an Händen und Bluse (aufgeweckter Blick, spricht sehr deutlich), hat die Orks ebenfalls wahrgenommen, aber auch einen goblinischen Rattenfänger, der kurz danach ängstlich gen Süden rannte. Er hinkte auf fallend.
- Die pausbäckige Schankmagd Leta vom Gasthaus *Nordwind* (räumt Bierhumpen in ein Regal, während sie direkt zu den SC blickt und recht laut redet) hat beide Orks zusammen Richtung Nordtor gehen sehen.
- Lares Bachental, schmerzbäuchiger Gehilfe im Kontor Storrebrandt (starke Geheimratsecken, macht immer wieder Pausen zwischen einigen Wörtern), hat den Orks eine Weile zugesehen, da der größere zunächst heftig auf den kleineren einredete, welcher eingeschüchtert wirkte, bis der größere dem kleineren etwas zu trinken gab. Sofort danach zuckte der größere kurz zusammen und riss den kleineren mit sich, der Becher fiel herunter.

Suchen die Charaktere den Ort des Geschehens ab, können sie mit einer Gruppenprobe ...

### Sinnenschärfe (12)

einen ledernen Becher finden, der nach Met riecht.



Nur eine Analyse auf Pflanzenkunde mit entsprechendem Werkzeug (Peraine-Tempel, Schule der Hellsicht, Alchimistenschale) kann den Grauen Mohn nachweisen.



Sollte bei der Ermittlung ein gewerteter Patzer fallen:

- Der bunt herausgeputzte Liebfelder Alricio Fenestra (zu einem Schopf gebundenes schwarzes Haar, näselt leicht) behauptet, bei der Diskussion der Orks die Worte Hafen und Otta verstanden zu haben.

Haben die Charaktere vom hinkenden Goblin erfahren und hören sich im Orkendorf nach ihm um, wird wieder eine Probe fällig – auf Menschenkenntnis, Überreden, Einschüchtern oder ...

### Thorwal (20)

Sie werden an die auf einen Stock gestützte Goblinschamanin verwiesen. Diese erzählt in brüchigem Garethi oder Thorwalsch, dass der Rattenfänger hören konnte, wie Uigar zur Orkin sagte, dass sie nächste Nacht zu Tairach gehen werde.



Odir ist nie ohne seine glückbringende Hasenpfote unterwegs. Deren Anblick könnte – für einen Schicksalspunkt – die Schamanin so wütend machen, dass die Gruppe auf diese Information verzichten muss.

## ZURÜCK IM ORKENDORF

Gegen Mittag kehren die Charaktere zurück ins Orkendorf. Girkush kommt ihnen schon entgegen und wird die – je nach Detailgrad mehr oder weniger beruhigenden – Informationen entgegennehmen. In diesem Moment nähert sich dann auch der Schamane Morak. Er hatte sich zunächst über das Ausbleiben Girkushdottirs gewundert und im Laufe des Vormittags auch versucht, sie zuhause anzutreffen, aber da er erfolglos geblieben ist, möchte er jetzt Girkush direkt fragen, sobald er ihn alleine sprechen kann. Girkush ruft den Schamanen aber noch während des Gesprächs mit den Charakteren hinzu, was diesen zunächst verwundert. Girkush teilt ihm (auf Ologhaijan) das Verschwinden seiner Tochter und die Suche nach ihr durch die Fremden mit.

Moraks Reaktion hängt von der Menge an Informationen ab, die die Charaktere zusammengetragen haben. Allerdings kann er sich schon anhand des einfachen Berichts der Druckergesellin zusammenreimen, dass Uigar Dunkelhand etwas mit der jungen Orkin anzustellen beabsichtigt. Je ausführlicher die Informationen, desto schneller wird er die Absichten des alten Schamanen erahnen, denn er weiß um die in den Hügeln verborgene Opferstätte. Sollten die Charaktere vom hinkenden Goblin berichten, ohne mit der Schamanin gesprochen zu haben, wird Morak diese selbst um Rat fragen. Er erfährt von ihr, dass der Rattenfänger hören konnte, wie Uigar zur Orkin sagte, dass sie in der kommenden Nacht zu Tairach gehen werde, nachdem er ihr den Met eingeflößt hatte.

Sollten die Nachforschungen der Charaktere sich als kompletter Fehlschlag erwiesen haben, wird sich die Schamanin der Goblins von sich aus an Morak wenden. Allerdings wird sie ihn durch einen einfachen Goblin zu sich bitten, wodurch wieder kostbare Zeit verstreicht.

Je nach Erfolg der Ermittlungen der Charaktere wird es daher kürzer oder länger dauern, bis Morak Uigars ganze Absichten erahnen kann.

Sobald er sich in seinen düsteren Vermutungen sicher ist, wird Girkush die Charaktere bitten, ihn zu begleiten, um seine Tochter zu befreien. Er vertraut ihnen allein aufgrund der Tatsache, dass sie bereit gewesen waren, seine Tochter zu suchen und wird ihnen auch mitteilen, dass Uigar sie Tairach opfern möchte, um die Position des orkischen Hetmanns Jakain zu schwächen. Er wird kurz vom Streit unter den thorwalschen Orks über die Anpassung an das städtische Leben unter Menschen und die Wahrung der orkischen Traditionen berichten und ihnen sagen, dass Girkushdottirs Selbstständigkeit sie zum Ziel der Traditionalisten gemacht hat.

Die Ausbildung zur Schamanin durch Morak wird er nicht erwähnen, sondern sich darauf beschränken zu sagen, dass die Assistenz eines Schamanen durch eine Frau in den Augen der Traditionalisten ein Sakrileg sei.

### Menschenkenntnis (20)

Eine verdeckte Probe ergibt für den jeweiligen Charakter jedoch den Verdacht, dass Girkush noch mehr zu verbergen hat.



Nachdem er die Hilfe der Charaktere gewonnen hat, versucht Girkush, weitere Gefolgsleute des Harordaks um Hilfe zu bitten. Zwei seiner besten Freunde werden ihm auf jeden Fall beistehen. Sollte aufgrund der erfolgreichen Ermittlungen der Charaktere Morak die Absichten Uigar Dunkelhands früher erahnt haben, wird Girkush mehr Zeit bleiben, weitere Mitglieder des Stammes zu überzeugen: Pro bestandener Probe bei den Ermittlungen erhöht sich die Anzahl der begleitenden Orks um 1, ein Patzer senkt sie um 2 (zusätzlich zu den namentlich erwähnten beiden). Die Gruppe besteht dann also aus den Charakteren, Girkush, Morak und 2–7 weiteren Orks.



## Der Weg zur Opferstelle

Spätestens zwei Stunden vor Sonnenuntergang brechen die Orks auf, um Girkushdottir zu befreien. Girkush selbst wird vor Sorge um seine Tochter nicht viel reden. Morak dagegen spricht gut Thorwalsch und Garethi. Er vertritt die Ansicht, dass die orkische Tradition des Rechts des Stärkeren sich in den Dienst der Gemeinschaft stellen sollte, denn die Thorwaler zeigen ja, dass man in der Gemeinschaft am stärksten ist.

Der Marsch durch das Hügelland wird etwa vier Stunden benötigen. Morak kennt die ungefähre Richtung, die Gruppe aus Orks und Charakteren muss aber den Spuren der Entführer folgen, um zur Opferstätte zu gelangen.

Eine bestandene Gruppenprobe

**Mittelaventurien (DG 3, 16)**  
bringt sie auf direktem Weg an ihr Ziel. Misslingt sie, ist Uigars Ritual zum Zeitpunkt der Konfrontation schon weit vorgeschritten, alle Rededuelle und Einschüchterungsversuche gegen seine Anhänger sind dann um -2 erschwert.



Einer kampfduerigen Spielrunde könnte ein hungriger Bär auf der Suche nach Nahrung für den Winterschlaf durchaus den Spielspaß erhöhen.

## Die Konfrontation

Etwa zwei Stunden nach Sonnenuntergang erreicht die kleine Gruppe das abgelegene Tal, auf dessen Grund in etwa einer Meile Entfernung einige Gestalten um ein größeres Feuer zu erkennen sind. Das Madamal ist lediglich als schmale, rötliche Sichel wahrzunehmen, regeltechnisch *Sternenlicht*. Details zu erkennen erfordert eine Probe:

**Sinnenschärfe (24)**  
Die junge Orkin befindet sich festgebunden an einem hölzernen Pfahl, etwa ein halbes Dutzend Schritt vom Feuer entfernt, etwa drei Schritt neben ihr an einem weiteren Pfahl eine massige, mehr als zwei Schritt große Gestalt.



Dazwischen ein hüfthoher Findling, an dem Uigar Dunkelhand etwas mit einem großen, gekrümmten Messer zurechtschneidet. Auf der anderen Seite des Feuers hocken Anzahl der Charaktere +2 Orks, deren Bewegungen vor dem Feuer gut auszumachen sind.



Im Umkreis von etwa 20 Schritt um den Findling findet sich keinerlei Vegetation vor, erst dann gibt es einige Büsche, die Deckung bieten könnten.



Die Sinnenschärfe-Probe wird durch die Vorteile Angepasst (Dunkelheit) I und II jeweils um 4 Punkte erleichtert, ebenfalls durch arkane oder karmale Verbesserung der Wahrnehmung.



**Sinnenschärfe (20)**  
Die Gruppe kann außerdem mit einer Gruppenprobe den schwachen Geruch ranzigen Fetts erahnen.



Morak und Girkush möchten sich so schnell wie möglich dem Lager nähern und Uigar von seinem Vorhaben abbringen. Gegenvorschläge der Charaktere sollten gut begründet sein. Anderenfalls werden die Orks direkt zum Ritualplatz marschieren.

**Rhetorik (I, vergleichend gegen die KL Moraks)**  
Sollten die Charaktere vorschlagen, die gefesselte Orkin heimlich befreien zu wollen, finden sie nach erfolgreicher Probe Gehör.



Die Orks werden jedoch nur einer Befreiungsaktion zustimmen, bei der sie gleichzeitig selbst versuchen, auf Uigar einzureden. Sollte es den Charakteren gelingen, Girkushdottir zu befreien, wird Uigar Dunkelhand dagegen versuchen, dem jungen Oger die Fesseln durchzuschneiden, um im folgenden Chaos zu entkommen. Allerdings weiß der tumbe Menschenfresser durchaus, wer ihn gefangen genommen hat, sodass er ihn auf der Stelle töten wird. Anschließend wendet er sich den Charakteren zu, während die Orks zunächst noch mit sich selbst beschäftigt sind. Droht der Oger zu obsiegen, sollten die Orks natürlich zu Hilfe eilen!

Wenn sich die Gruppe der Opferstelle nähert, werden ihr Uigar Dunkelhand und seine Gefolgsleute entschlossen entgetreten. Uigar wird schon aus der Ferne Girkush und Morak des Verrats am eigenen Volk bezichtigen und die Einweihung einer orkischen Frau in die Mysterien Tairachs als großen Frevel schmähen. Einer von Girkushs Freunden wird alles für die Charaktere übersetzen. Auch er wird zunächst von den Vorwürfen überrascht sein. Girkush und Morak dagegen werden Uigar und seinen Anhängern Aufwiegelung gegen den eigenen Harordak, vor allem aber den Verstoß gegen das thorwalsche Gastrecht vorwerfen, aufgrund dessen die Orks sich einst in der Stadt niederlassen durften. Uigar muss so viele seiner Gegner wie möglich überzeugen, da er die Charaktere nicht lebend entkommen lassen darf, denn selbst wenn die Opferung Girkushdottir von den thorwalschen Orks akzeptiert werden könnte, aus Sicht der Menschen Thorwals wäre es Mord. Dabei wird er versuchen, sich immer in der Nähe des Ogers aufzuhalten.

Die Charaktere können in diesem Moment selbst versuchen, argumentativ einzugreifen. Möglich ist es sowohl, Uigars Argumenten zu widersprechen, wie auch, direkt auf seine Anhänger einzuwirken. Diesem Rededuell sollte auf jeden Fall Detailgrad 4 zugrunde liegen. Während der Versuch, Uigars Anhänger **einzuschüchtern**, zwar angemessen ist, so ist deren MU-Probe aufgrund des *Muts der Ahnen* um 2 Punkte erleichtert. Auch **Rhetorik** ist eine angemessene Fertigkeit, durch Uigars unterstützende Argumentation jedoch für die Charaktere um -4 erschwert. **Überreden** ist in dieser Situation eine unpassende Fertigkeit, **Betören** eine unsinnige. Aufgrund der ungewohnten Umgebung liegt die Patzerchance immer bei 3, im Falle auch nur eines Patzers greifen Uigars Anhänger sofort an und haben auf jeden Fall zunächst die Initiative.

Auch ohne die Orks sind Uigar und der Oger ernstzunehmende Gegner. Es zuerst mit Worten wenigstens zu probieren, ist vernünftig. Für Thara gilt jedoch „Ehre vor Vernunft“. Stürzt sie mit blanker Klinge vor, sollte das einen Schicksalspunkt einbringen.

Ulfried wiederum findet, „Zu einer Frau kann man nicht Nein sagen!“ Nimmt er taktische Nachteile in Kauf, um Girkushdottir zu befreien oder sich beispielsweise zwischen sie und den Oger zu stellen, sollte das ebenfalls einen Schicksalspunkt wert sein.

Verlieren die Charaktere das Rededuell ohne Patzer, greifen Uigars Anhänger zu den Waffen und der Kampf wird nach den üblichen Regeln geführt. Gewinnen die Charaktere das Rededuell, werden Uigars Anhänger die Waffen strecken und Uigar Dunkelhand versuchen, dem jungen Oger die Fesseln durchzuschneiden – mit dem gleichen Ergebnis wie bei der erfolgreichen Befreiung der jungen Orkin.



Uigar Dunkelhand hatte in der vergangenen Nacht mit dem Ritual *Reitender Geist* begonnen, mit dem er den jungen Oger an sich binden möchte. Er hofft, erfolgreich zu sein, bevor seine Absichten von seinen Widersachern aus dem thorwalschen Orkendorf entdeckt werden. Nichtsdestotrotz hat er seine Anhänger vorsichtshalber mit dem *Mut der Ahnen* für 16 Stunden gestärkt. Dadurch erhalten sie alle +2 auf mögliche MU-Proben und können eine Stufe Furcht ignorieren.

Das Bindungsritual des Ogers möchte er daher mit Blutmagie durchführen. Er hat Girkushdottir einige Schnitte an den Armen zu gefügt, durch die sie schon geschwächt ist, wenn die Gruppe um ihren Vater und die Charaktere eintrifft.

Gegen Mitternacht wird sich das Dererund vor das Madamal schieben, von dem dann nur noch eine blutrot schimmernde Sichel zu sehen sein wird: *Turim Tairakhi*, die Nacht des Roten Mondes. Genau dann beabsichtigt Uigar Dunkelhand der jungen Orkin das Herz herauszuschneiden, um mit der damit gewonnenen astralen Kraft den Oger an sich zu binden.



Sollte es zum Kampf kommen, werden die orkischen Hafnarbeiter sich gegeneinander bekämpfen (es empfiehlt sich, in diesem Fall auf die Massenkampfregeln, Ilaris, S. 60 zurückzugreifen, wie weiter unten näher ausgeführt wird). Unterdessen hat Uigar Dunkelhand den jungen Oger befreit (in diesem Fall hat er das gegen Ende des Reduells schon vorbereiten können), der sich umgehend den Charakteren zuwendet, während Uigar „seine“ Orks anführen wird.

Der Kampf der Orks untereinander lässt sich gut mit den Massenkampfregeln (Ilaris, S. 60) abhandeln, vor allem, falls unter den Charakteren jemand gute Werte in Autorität hat, selbst aber nicht besonders kampfstark ist.

### Anführen (I)

Sie oder er kann dann gegen Uigar Dunkelhand die vergleichenden Proben ablegen. Sollte niemand unter den Charakteren das wollen, wird Morak die Rolle des Anführers übernehmen.



Dabei gilt: Ist eine der Gruppen um einen Ork stärker, gilt sie nach den Regeln als **leicht überlegenes Heer**, ist sie um zwei oder mehr Orks stärker sogar als **deutlich überlegenes Heer**. Der Sieg einer der Seiten bedeutet, dass die unterlegenen Orks die Waffen gestreckt haben, da sie bis zur Kampfunfähigkeit, nicht aber bis zum Tod kämpfen werden.

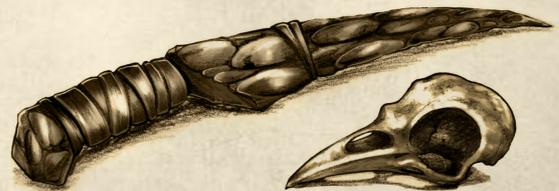
Gewinnen die Orks um Girkush, so werden sie auch Uigar überwältigen können und den Charakteren beim Kampf gegen den Oger zu Hilfe eilen, sofern das noch nötig ist.

Gewinnen Uigars Anhänger, so müssen die Charaktere nach dem Kampf gegen den Oger (sofern sie ihn denn gewinnen) noch gegen so viele Orks kämpfen, wie Charaktere noch kampffähig sind. Uigar Dunkelhand wird unterdessen Girkush und Morak beschimpfen.

Sobald Uigar Dunkelhand besiegt und Girkushsdottir befreit ist, wendet sich diese selbstbewusst an die Orks. Anschließend richtet sie sich an die Charaktere auf Garethi: *„Brazoragh ehrt nur den stärksten Ork, den stärksten Mann mit Kraft und Gewandheit. Denn eine Ork-Frau ist immer schwächer als ein Ork-Mann. Ein schwacher Ork-Mann ist nur ein Sklave. Aber in Tairachs Geisterreich dringt nur das weiseste Herz vor. Und so hat Tairach mich ausgewählt, ihm zu dienen. Und ich weiß auch, dass die Stämme von Menschen, Orks und Goblins in Thorwal zusammen stärker sind als jeder Ork. Das hat Uigar Dunkelhand nie verstanden. Daher wird jetzt sein Blut Tairach gegeben, und ich werde sein Wissen an mich nehmen!“*

Morak wird die Charaktere bitten, sich zu entfernen, da Girkushsdottir Uigars Keule an sich binden werde. Eine solche Zeremonie könnte für Nicht-Orks etwas schockierend sein. Allerdings wird niemand die Charaktere am Bleiben hindern. Tatsächlich wird Girkushsdottir Uigars Herz herauschneiden und es auf dem Opferstein im Rahmen der Bindungszeremonie ihrer Keule Tairach opfern.

Sollten die Charaktere im Kampf unterliegen und sich ergeben, so hängt der Ausgang der Geschichte ein wenig vom gemeinsamen Spielstil ab. Realistischerweise würden die Charaktere sofort getötet, sofern sie in den Augen der Orks nicht gut gekämpft hätten. Anderenfalls fesselten die Orks sie an den Pfahl zusammen mit Girkushsdottir und ließen sie dort zu Ehren Tairachs verbluten. Sie könnten noch miterleben, wie Uigar Dunkelhand der jungen Orkin das Herz herauschneidet und es Tairach opfert, während er dabei den Oger an sich bindet.



Ist ein derartiges Ende aller Spielercharaktere unvereinbar mit dem gemeinsamen Spielspaß, hat die Bevölkerung einer einige Meilen entfernt gelegenen Siedlung den Feuerschein am nächtlichen Himmel gesehen und fällt jetzt nach Thorwaler-Art über die Orks her.

## Der Mühen Lohn

Neben 30 EP können die Charaktere mit Gefälligkeiten von Seiten Girkushs und Moraks rechnen. Gerade Girkush kennt so manchen Menschen oder auch Angroscho in der Stadt, die den Charakteren stark verbilligte Waren oder Dienstleistungen anbieten können.

# DRAMATIS PERSONAE

## GIRKUSH TONNENREIßER

besorgter Vater



Der kräftige Hafenarbeiter fällt durch seinen fehlenden rechten Hauer und seine volltönende Lache auf. Er redet auch meist sehr laut und mit starkem, kehligen orkischen Akzent. Dafür beherrscht er neben seiner Muttersprache und Thorwalsch auch genug Garethi und ein paar Brocken Tulamidya um sich ausreichend verständigen zu können. Wie die meisten Lastenträger hat er sich einen leicht gebückten, breitbeinigen Gang angewöhnt. Girkush ist ein guter Freund des orkischen Hetmanns Jakain Eisenfaust und fühlt sich in menschlicher Gesellschaft wohl. Seine beiden Töchter liegen ihm mehr am Herzen, als er es anderen (vor allem Orks) zugeben würde.

## GIRKUSHSDOTTIR

angehende Schamanin



Die elf Sommer zählende ältere Tochter Girkushs ist mit anderthalb Schritt kleiner und vor allem deutlich schlanker geraten als ihr Vater. Sie spricht recht leise, aber immer sehr deutlich. Garethi spricht sie fließend, interessanterweise mit thorwalschem Akzent. Auch wenn sie es als Orkfrau gewohnt ist, von den Männern nicht wahrgenommen zu werden, geht sie stets aufrecht und hält ihren Kopf hoch. Von Morak ausgebildet hat die jungen Orkin zwar noch keine Knochenkeule gebunden, das Wissen darum aber schon erlernt. Sie trägt ein ärmelloses Wams und eine typisch thorwalsche rot-weiß gestreifte Hose, darüber gegen die Kälte einen einfachen Wollmantel.

**Wundschwelle:** 5/6

**Magieresistenz:** 5

**Geschwindigkeit:** 4

**Initiative:** 4

**Vorteile:** Angepasst (Dunkelheit) I, Resistenz gegen Kälte I

<b>Fuß/Hand</b>	RW 0	VT 3	AT 3	TP 1W6
	Zerbrechlich			

**Kampfvorteile:** Natürliche Rüstung

**Attribute:** CH 6 FF 4 GE 4 IN 8 KK 6 KL 10 KO 8 MU 10

**Fertigkeiten:** Selbstbeherrschung 7, Wahrnehmung 7

16 AsP

**Übernatürliche Fertigkeiten:** Geister der Stärkung 8, Geister rufen 8, Keulenrituale 8

**Ausgewählte Rituale:** Mut der Ahnen 8, Schützende Rotte 8

## MORAK

ein junger Schamane



Der junge Schamane und Schüler von Uigar Dunkelhand war lange hin- und hergerissen zwischen den orkischen Traditionen und der offenen thorwalschen Kultur. Als er Girkushdottirs magische Begabung bemerkte, sah er darin Tairachs Blick auf dem orkischen Mädchen und begann, sie mit Erlaubnis des Hetmanns in die Mysterien Tairachs einzuweihen. Morak fällt durch seine überdurchschnittliche Größe und eher schlanke Figur auf, außerdem ist sein Pelz für einen thorwalschen Ork relativ hell. Er hat eine tiefe, für einen Ork auffällig angenehme Stimme und spricht akzentfrei Thorwalsch und Garethi. Dabei blickt er seinem Gegenüber stets in die Augen.

**Wundschwelle:** 5/6

**Magieresistenz:** 9

**Geschwindigkeit:** 4

**Initiative:** 6

**Vorteile:** Abgehärtet I, Angepasst (Dunkelheit) I, Resistenz gegen Kälte I, Willensstark I

<b>Knochenkeule</b>	RW 1	VT 5	AT 5	TP 1W6+3
	Stumpf, Unzerbrechlich			

**Kampfvorteile:** Natürliche Rüstung

**Attribute:** CH 8 FF 6 GE 6 IN 12 KK 8 KL 8 KO 8 MU 12

**Fertigkeiten:** Anführen 8, Rhetorik 8, Sinnenschärfe 10, Selbstbeherrschung 8

24 AsP, davon 4 gAsP (alle Zauber sind um +2 erleichtert)

**Übernatürliche Fertigkeiten:** Geister der Stärkung 11, Geister rufen 10, Keulenrituale 10

**Ausgewählte Rituale:** Mut der Ahnen 11, Kraft der Keule 10, Schützende Rotte 11

## ORKISCHER HAFENARBEITER



**Wundschwelle:** 5/6

**Magieresistenz:** 5

**Geschwindigkeit:** 5

**Initiative:** 4

**Vorteile:** Angepasst (Dunkelheit) I, Resistenz gegen Kälte I

<b>Skraja</b>	RW 0	VT 8	AT 8	TP 2W6+2
	Rüstungsbrechend			

<b>Keule</b>	RW 1	VT 7	AT 7	TP 2W6+2
	Kopflastig, Stumpf			

**Kampfvorteile:** Natürliche Rüstung

**Attribute:** CH 2, FF 12, GE 8, IN 8, KK 10, KL 2, KO 12, MU 10

**Fertigkeiten:** Klettern 10, Laufen 10, Pirschen 8, Sinnenschärfe 8, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 8

## UIGAR DUNKELHAND

erfahrener Schamane des Tairach



Der erfahrene Tairach-Priester mit dem schon ergrauenden Pelz und Federn und Knöchelchen in seinen Haaren versucht, die orkischen Traditionen aufrecht zu erhalten. Die Einweisung einer Orkin in die Mysterien Tairachs empfindet er als Verrat. Einen Oger wollte der Schamane schon lange an sich binden, jetzt möchte er das dafür benötigte Ritual mit der Opferung Girkushs-dottirs als Bestrafung Jakains nutzen. Er geht immer leicht nach vorne gebeugt und schwingt dabei seine langen Arme gerne in ausladenden Bewegungen hin und her. Er spricht sehr hartes Thorwalsch und Garethi mit sehr aggressivem Tonfall.

**Wundschwelle:** 5/6

**Magieresistenz:** 14

**Geschwindigkeit:** 4

**Initiative:** 8

**Vorteile:** Abgehärtet I, Angepasst (Dunkelheit) I, Eindrucksvoll I, Resistenz gegen Kälte I, Willensstark I, II

**Knochenkeule** RW 1 VT 6 AT 6 TP 1W6+3  
Stumpf, Unzerbrechlich

**Kampfvorteile:** Natürliche Rüstung

**Attribute:** CH 8 FF 4 GE 6 IN 16 KK 8 KL 8 KO 8 MU 16

**Fertigkeiten:** Anführen 10, Einschüchtern 10, Rhetorik 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 10, Willenskraft 12

30 AsP, davon 8 gAsP (alle Zauber sind um +3 erleichtert)

**Übernatürliche Fertigkeiten:** Geister der Stärkung 12, Geister rufen 12, Keulenrituale 12

**Ausgewählte Rituale:** Kraft der Keule 12, Schützende Rotte 12, Tairachs Krieger 12

Uigar Dunkelhand hat schon 16 AsP für das Ritual *Mut der Ahnen* ausgegeben, daher stehen ihm bei der Konfrontation nur noch 6 AsP zur Verfügung. Die Bindung des Ogers mithilfe des Rituals *Reitender Geist* möchte er mit Blutmagie durchführen.

## JUNGER OGER

großer Gegner



**Wundschwelle:** 10/12

**Magieresistenz:** 7

**Geschwindigkeit:** 5

**Initiative:** 3

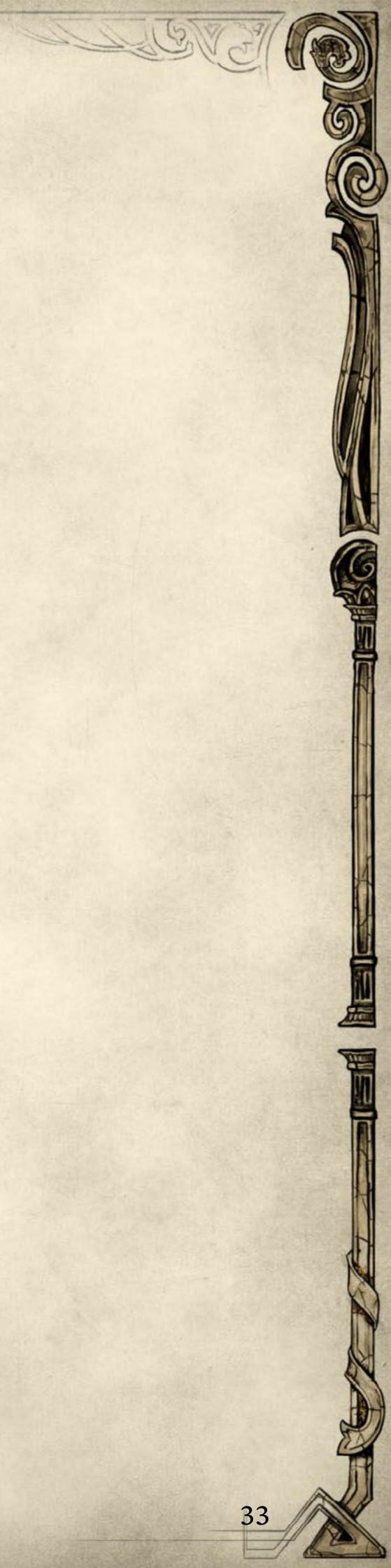
Anfällig gegen Einflusszauber (gegen Zauber der Fertigkeit Einfluss gilt eine MR von 0)

**Faust** RW 1 VT 6 AT 12 TP 2W6+2  
Stumpf

**Kampfvorteile:** Niederwerfen, Sturmangriff

**Attribute:** GE 4, KK 18, KL -2, KO 18, MU 16

**Fertigkeiten:** Laufen 12, Wachsamkeit 4, Pirschen 6, Zähigkeit 14



# MANÖVERKARTEN

VON GATSU

Für die Spielleitung, die oft eine größere Bandbreite von Regeln im Blick haben muss und in Zweifelsfällen über die Auslegung entscheidet, haben wir den Spielleitungsschirm (ab S. 18) eingebunden.

Für die übrigen Gruppenmitglieder bieten wir hier einen Satz Manöverkarten<sup>2</sup> an.

## INHALT

Auch die Manöverkarten enthalten die wichtigsten Regeln – keineswegs nur Manöver – ausdrückbar im Format klassischer Spielkarten.

Die Karten sind auf verschiedenfarbige Decks aufgeteilt:

- ◆ **Proben und Profanes** (schwarz),
- ◆ **Kampf** (orange),
- ◆ **Gesundheit** (rot),
- ◆ **Magie** (violett) und
- ◆ **Karma** (gelb).

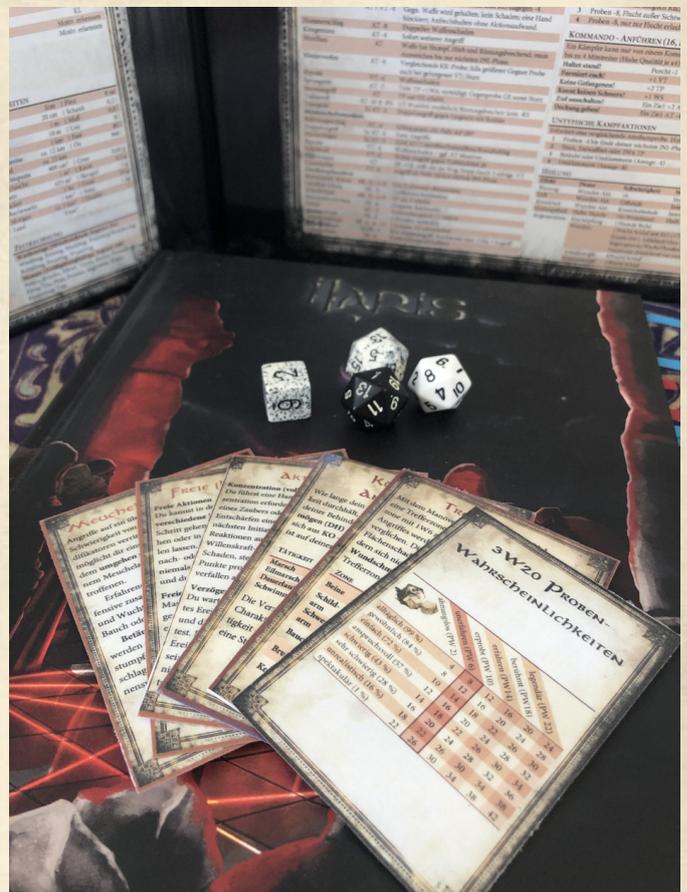
## VORBEREITUNG

Druckt zunächst die relevanten Karten für jedes Gruppenmitglied aus. Verwendet dazu möglichst dickes, seidenmatt beschichtetes Papier („*coated silk*“). Die meisten Drucker unterstützen bis zu 180 g/m<sup>2</sup> Papiergewicht. Auf höhere Herstellerangaben ist leider kein Verlass.

Schließlich müsst ihr die einzelnen Karten ausschneiden. Wenn euer Drucker nicht merkwürdig eingestellt ist, müssten sie 63,5 mm auf 88 mm messen. Das bedeutet, ihr könnt *Card Sleeves* für Sammelkarten und Sammelmappenfolien verwenden, die es im Spielehandel zu kaufen gibt. Sleeves bieten Schutz gegen Abnutzung und können mit einem Folienstift beschrieben und rückstandslos wieder abgewischt werden.

Einige Produkte – beispielsweise *Docsmagic Premium Sleeves* – haben bereits eine farbige Rückseite passend zu den Decks, so dass ihr die Karten nur einseitig bedrucken müsstet.

Sortiert bestenfalls schon im Vorfeld irrelevante Karten aus, zum Beispiel **Reiterkampf**, wenn der Held kein Pferd hat oder das Manöver **Doppelangriff**, wenn der Charakter nicht den Vorteil **Beidhändiger Kampf III** besitzt. Die Magie- und Karma-Decks können für profane Figuren komplett weggelassen werden.



## EINSATZ IM SPIEL

Im Spiel legst du je nach Situation die passenden Karten vor dir ab, um immer einen guten Überblick zu bewahren. Als Nahkämpfer könntest das z. B. die Karten **Aktion 1 & 2**, **Nahkampfmodifikatoren** und **Modifikator** sein. Manöver hältst du auf der Hand, spielst sie aus, wenn du sie ansagen möchtest und nimmst sie wieder auf die Hand, wenn die Wirkung beendet ist.

## WEITERE KARTEN

Besonders für magiebegabte und geweihte Figuren interessant ist das **Manöverkarten-Plugin für Sephrasto**, welches unter anderem alle erlernten Zauber und Liturgien in Manöverkarten ausgibt.

Wenn ihr darüber hinaus noch eigene Karten erstellen wollt, könnt ihr sie komfortabel mit der **Ilaris-LaTeX-Klasse** über den Befehl `\karte{ }` texten und erzeugen.

<sup>2</sup>Unter diesem Namen wurde die Idee von kompakten Regelzusammenfassungen auf Spielkarten ursprünglich von Windfeder auf [wolkenurm.de](http://wolkenurm.de) für DSA 4 veröffentlicht. Seither haben sie sich für viele Spieler als nützliches Hilfsmittel erwiesen.

# ILARIS PROBEN & PROFANES



## LÄNGERFRISTIGE AKTION

Trage hier Aktionen wie Konzentration ein, um die verbleibenden Initiativephasen zu zählen. Streiche entsprechend Gesamtdauer und dann in jeder Initiativephase von links nach rechts die Zahlen durch.

AKTION	VERBLEIBENDE DAUER
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1

## MODIFIKATOR

Trage hier längerfristige Modifikatoren ein, um die verbleibenden Initiativephasen zu zählen. Streiche entsprechend Gesamtdauer und dann in jeder Initiativephase von links nach rechts die Zahlen durch.

URSACHE & MODIFIKATOR	VERBLEIBENDE DAUER
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1

GESAMT 1:  
GESAMT 2:

## ZUSAMMENARBEIT

Bei manchen Aufgaben ist es sinnvoll, wenn mehrere Charaktere **zusammenarbeiten**. Der Spielleiter entscheidet, wie viele Charaktere helfend eingreifen können und wie groß ihr Einfluss ist.

Helfer können eine um 4 Punkte leichtere Probe ablegen, um die entscheidende Probe um +2 (kleiner Einfluss), +4 (großer Einfluss) oder selten sogar +8 (enormer Einfluss) pro Helfer zu erleichtern. Misslingt der Helfer die Probe, ist die entscheidende Probe aber um -2 erschwert.

## 3W20 PROBEN- WAHRSCHEINLICHKEITEN

	abhängiges (PW 2)	unerfahren (PW 6)	erprobt (PW 10)	berühmt (PW 18)	legendär (PW 22)	
alltäglich (99 %)	4	8	12	16	20	24
gewöhnlich (84 %)	8	12	16	20	24	28
einfach (72 %)	10	14	18	22	26	30
anspruchsvoll (57 %)	12	16	20	24	28	32
schwierig (43 %)	14	18	22	26	30	34
sehr schwierig (28 %)	16	20	24	28	32	36
unrealistisch (16 %)	18	22	26	30	34	38
spektakulär (1 %)	22	26	30	34	38	42

## SCHICKSALSPUNKTE

Einsatzmöglichkeiten für Schicksalspunkte (SchiP):

- **Glückliche Fügung:** Du kannst 1 SchiP einsetzen, der dir 1 weiteren Würfel für die nächste Probe verleiht. Statt mit 3 Würfeln würfelst du mit 4 und der zweithöchste Wert zählt. Statt mit 1 Würfel würfelst du mit 2 und der höchste zählt.
- **Nur ein Kratzer:** Unmittelbar nachdem du Wunden erlitten hast, kannst du 1 SchiP einsetzen. Dadurch werden die gerade erlittenen Wunden halbiert (abgerundet).
- **Von der Schippe springen:** Du kannst 2 SchiP aufwenden, um den Tod deines Charakters abzuwenden. Dazu musst du deinem Spielleiter einen plausiblen Vorschlag machen.

Passt eine deiner Eigenheiten zu deinem Vorhaben, kannst du Schicksalspunkte effektiver nutzen:

- **Glückliche Fügung:** 2 statt 1 zusätzliche Würfel.
- **Probe wiederholen:** Du kannst für 1 SchiP eine Probe wiederholen.

## Rededuelle

Talente Aktiv	Abwartend
Betören	Willenskraft
Einschüchtern	MU
Rhetorik	KL
Überreden	Menschenkenntnis
<b>Talent (Gegner Erleichterung)</b>	
Unpassend	+8
Unsinnig	+16
<b>Ziel (Gegner Erleichterung)</b>	
Gefährlich	+8
Lebensgefährlich	+16
<b>Ungewohnte Umgebung (Patzer +1-2 auf W20)</b>	
Statusunterschiede	
Sprachstufe unter II, für diplomatische Zwecke unter III	
Fremde Umgangsformen, ggf. Gebräuche-Probe	
<b>Spielereinfluss</b>	
Besonderer Einsatz	+4
Schwäche ausnutzen	-8 (Gegner)

## ILARIS Kampf



## Nahkampf

1. **Auswahl:** Wähle ein Ziel in Nahkampf-Reichweite, das du angreifen möchtest.
2. **Aktion:** Wähle die Aktion Konflikt oder volle Offensive. Optional kannst du noch Manöver ansagen, die deine Proben häufig erschweren. Diese werden zuerst vom Angreifer, dann vom Verteidiger angesagt.
3. **Probe:** Du und dein Ziel legen eine vergleichende Probe (I) ab. Als PW dient der AT\*-Wert deiner Waffe. Dein Ziel nutzt hingegen den VT\*-Wert seiner Waffe. Kann es sich nicht verteidigen (z.B. kampfunfähig, überrascht oder konzentriert), ist der Angriff Routine (12, I). Gewinnst du den Vergleich, kannst du ihm den Schaden deiner Waffe zufügen. Manövereffekte treten nur für die siegreiche Seite ein. Manche Manöver erlauben eine **Gegenprobe (I)** auf das angegebene Attribut gegen den EW des Manövers, um die Wirkung abzuwenden.

## NK-MODIFIKATOREN

Position	Kämpfer	
überlegen	+4	ideale Reichweite +2
vorteilhaft	+2	unpassende Reichweite -2
normal	0	je zusätzliche Reaktion -4
kniend	-2	Nebenwaffe -4
liegend	-4	

Untergrund	Dunkelheit	
unsicher, kniet, Wasser	-2	Dämmerung -2
eisig, hüftiefes Wasser	-4	Mondlicht -4
schultertiefes Wasser	-8	Sternenlicht -8

- Die Modifikatoren gelten auch für Gegenproben und Verteidigungen gegen Routine-Angriffe.
- Zu Kampfbeginn wählst du eine **Hauptwaffe**, andere zählen als **Nebenwaffen**. AT und VT mit diesen sind um -4 erschwert. Du kannst die Hauptwaffe mit 1 Aktion Bereit machen ändern.
- Reichweite (RW)**: Auf **offenem Feld** bringt eine Waffe mit RW 2 einen +2 Bonus, eine mit RW 0 einen -2 Malus. Auf **engem Raum** ist es umgekehrt. Führt du mehrere Waffen, zählt deine Hauptwaffe.

10

## KONTROLLBEREICH & PASSIERSCHLÄGE

Der **Kontrollbereich** ist die Umgebung deines Charakters bis zur Reichweite seiner längsten Waffe. Wann immer sich ein Gegner in diesem Bereich bewegt, ohne dich zu beachten, darfst du sofort einen Passierschlag mit einer ausreichend langen Waffe ausführen.

Ein **Passierschlag** ist eine Attacke, die in einer Reaktion ausgeführt wird und gegen die wie gewöhnlich verteidigt werden kann. Typische Situationen für Passierschläge sind, wenn sich ein Gegner rückwärts bewegt oder aus dem Nahkampf flüchtet, ohne das Manöver Entfernung verändern zu nutzen.

11

## TRIUMPH UND PATZER

Mit einem **Triumph** bei einem Kampfwurf darfst du entweder ein bereits eingesetztes Manöver (S. 39) mit variabler Schwierigkeit um bis zu 4 Punkte verbessern, oder du darfst ein zusätzliches Kampfmanöver wählen, solange du dieses auch vorher ansagen hättest können (bei variabler Erschwerung bis -4). Dein Erfolgswert sinkt dadurch nicht.

Ein **Patzer** gilt als Triumph für den Gegner. Sein EW wird berechnet, als ob er eine 20 geworfen hätte.

Nach Spielleiterentscheid können Triumph und Patzer auch andere Effekte haben. Werden Attacke und Verteidigung aktiv gewürfelt, dann treten Triumphe und Patzer nur bei Attacken auf.

In absoluter Dunkelheit oder unter ähnlich schwierigen Bedingungen wird ein Kampf zu einem **chaotischen Kampf**. Dabei kann der Spielleiter die Patzerchance auf 2 oder 3 auf dem W20 erhöhen; diese Würfe lassen die Probe misslingen und bedeuten, dass ein zufälliger Kämpfer in Reichweite getroffen wurde – dich selbst eingeschlossen.

12

## UNTYPISCHE AKTIONEN

Um eine untypische Kampfaktion auszuführen, muss dir in einer Aktion Konflikt eine vergleichende Attributprobe gelingen. Die verwendeten Attribute hängen dabei von der Art der Aktion ab und sind Spielleiterentscheid. Mit einer gelungenen Probe kannst du nur einen Effekt der Stufe 1 wählen, aber jeder Einsatz von Hoher Qualität (S. 7) erweitert die Auswahl um Effekte der nächsthöheren Stufe.

EFFEKT	WIRKUNG
Stufe 1	Proben -4 bis zum Ende deiner nächsten INI-Phase
Stufe 2	Sturz, Entwaffnen oder 2W6 TP
Stufe 3	Betäubt oder Umklammern (Ansage -4)
Stufe 4	Umklammern (Ansage -8)

BEISPIEL	STUFE	PROBE	WIRKUNG
„Hinter dir!“	1	CH (-4) vs. IN	Proben -4
Sand in die Augen	1	FF vs. IN	Proben -4
Teppich wegziehen	2	KK (-4) vs. GE	Sturz
Vorhang überwerfen	3	KK (-8) vs. GE	Umklammern (-4)

13

## MEUCHELN & BETÄUBEN

Angriffe auf ein überraschtes Opfer haben nur eine Schwierigkeit von 12, die noch durch Positionsmodifikatoren verringert werden kann (s.u.). Das ermöglicht dir einen vernichtenden Ersts Schlag. Außerdem **umgehen** geeignete Waffen wie Dolche bei einem Meuchelangriff **den Rüstungsschutz** des Getroffenen.

Erfahrene **Meuchler** nutzen die Aktion volle Offensive zusammen mit den Manövern Todesstoß und Wuchtschlag (oder gezielter Schlag auf Brust, Bauch oder Kopf im Zonensystem).

**Betäubungsangriffe** mit einer stumpfen Waffe werden mit einer Kombination aus voller Offensive, stumpfer Schlag und Hammerschlag oder Wuchtschlag (oder gezielter Schlag auf den Kopf im Zonensystem) durchgeführt.

14

## EINSCHÜCHTERN & FURCHT

Du kannst eine Aktion Konflikt aufwenden und eine **Einschüchtern**-Probe gegen den **MU** deines Gegners ablegen. Eine misslungene Probe kann nicht wiederholt werden. Gelingt die Probe, erleidet dein Gegner einen Furcht-Effekt Stufe 1 (Hohe Qualität: +1 Stufe oder 2x Zahl der Ziele – dann eine MU-Gruppenprobe, wenn die Mutigste flieht, fliehen alle). Der Effekt endet am Ende des Kampfes, bei Kampfunfähigkeit des Einschüchternden oder wenn der eingeschüchterte Gegner weit genug geflohen ist.

FURCHT	WIRKUNG
Stufe 1	Proben -2
Stufe 2	Proben -4 und wenn möglich Rückzug vor dem Auslöser
Stufe 3	Proben -8 und Flucht, bis Auslöser außer Sicht
Stufe 4	Proben -8 und nur noch zur Flucht erlaubt

Lege diese Karte vor dir ab und markiere die entsprechende Zeile, wenn du Furcht erleidest.

15

## KOMMANDOS

Erfahrene Anführer befehlen ihre Kampfgefährten nicht nur, sie inspirieren sie. Mit den entsprechenden Vorteilen (S. 42) kannst du in einer Aktion Konflikt eine **Anführen-Probe (16, I)** ablegen, um bis zu 4 **Mitstreitern** in Hörweite einen **Bonus** für diesen Kampf zu verleihen. Hohe Qualität (S. 7) vervierfacht die Zahl der Mitstreiter. Jeder Kämpfer kann nur von einem Anführen-Effekt gleichzeitig profitieren.

Der Effekt endet am Ende des Kampfes, bei Kampfunfähigkeit des Anführers oder wenn dieser neue Befehle ruft. Der Anführer selbst profitiert nicht von Kommandos.

KOMMANDO	WIRKUNG
Haltet stand!	Furcht-Effekte 1 Stufe gesenkt
Formiert euch!	+1 VT
Keine Gefangenen!	+2 TP
Kennt keinen Schmerz!	+1 WS

Lege diese Karte vor dir ab und markiere die entsprechende Zeile, wenn du einen Kommandoeffekt erhältst.

16

## FERNKAMPF

- Auswahl:** Wähle ein Ziel in Sicht- und Reichweite (RW) und eventuelle Manöver.
- Vorbereiten:** Wende so viele Aktionen Konzentration auf, wie bei deiner Fernkampfwaffe unter Ladezeit (LZ) angegeben.
- Probe:** In einer Aktion Konflikt würfelst du eine Probe (12, I) mit dem AT\* deiner Waffe als PW. Bei **Schüssen ins Kampfgetümmel** steigt dabei die Patzerchance auf 2/4 auf dem W20, wenn in offenem Feld/auf beengtem Raum gekämpft wird. Diese Würfe lassen die Probe misslingen und bedeuten, dass du ein verbündetes Ziel vor dir triffst. **Gelingt** deine Probe, kann das Ziel noch (wenn es dich beobachtet) eine Reaktion aufwenden und eine Schild-VT oder eine Körperbeherrschungs-Probe (28, I) ablegen, um sich zu verteidigen. Bist du im Kontrollbereich des Ziels, kann es deine Waffe einfach beiseite schlagen. Ansonsten fügst du dem Ziel den Schaden deiner Waffe zu.

17

## FK-MODIFIKATOREN

Größenklasse des Ziels	Umgebung	
sehr groß (Elefant)	+8	Dämmerung -4
groß (Pferd, Oger)	+4	Mondlicht -8
mittel (Mensch, Zwerg)	0	Sternenlicht -16
klein (Wolf, Reh)	-4	
sehr klein (Fasan, Hase)	-8	Wind -4
winzig (Maus)	-12	Sturm -8

Bewegung	Sonstiges	
schnell (laufender Mensch)	-4	halbe Deckung -4
sehr schnell (Pferd)	-8	Dreiviertel Deckung -8
extrem schnell (Vogel)	-12	berittener Schütze -4

- Der Vorteil **Reflexschuss** senkt die Abzüge durch Bewegung oder Wind um 1 Stufe.
- Der Vorteil **Angepasst (Dunkelheit) I/II** senkt die Abzüge durch Dunkelheit um 1/2 Stufen.

18

## REITERKAMPF

- Du bewegst dich mit der **GS** des Reittiers.
- Du verwendest **Reiten** als **Gegenprobe** gegen Niederwerfen und Umreißen-Attacken, bei deren Misslingen du aus dem Sattel geworfen wirst und 2W6 SP erleidest.
- Du kannst dich bei jeder AT und jeder VT entscheiden, ob du das Pferd oder eine andere Waffe nutzt.
- Reiten-Attacken sind um +4 erleichtert, wenn das Reittier in einer höheren Größenklasse als das Ziel ist.
- **Lanzenreiten**-Attacken sind nur für berittene Kämpfer aus der Bewegung heraus möglich. Sie verursachen Niederwerfen und sind gegen Infanteristen um +4 erleichtert. Allerdings kannst du dich mit dem Talent Lanzenreiten nicht verteidigen.

19

## AKTIONEN 1

Du kannst **eine volle** oder **bis zu zwei verschiedene einfache Aktionen** ausführen – wenn du zwei einfache Aktionen nutzt, sind alle Proben in diesen Aktionen um -4 erschwert. Proben außerhalb dieser Aktionen sind von dem Malus nicht betroffen.

### Konflikt (einfach)

Du kannst deinen Gegner angreifen, vorbereitete Zauber ausführen oder dein Gegenüber einschüchtern. Fast jede vergleichende Probe ist ein Konflikt.

Auch das **Aufstehen** kostet eine Aktion Konflikt. Allerdings kann ein Kontrahent versuchen, das mit einer Reaktion zu verhindern, dann muss dir zusätzlich eine vergleichende GE-Probe (I) gelingen. Um nur von der liegenden in eine kniende oder von der knienden in eine stehende Position zu kommen, ist keine Probe nötig – wohl aber die Aktion.

### Volle Defensive (voll)

Alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativephase sind um +4 erleichtert. Mit Defensiver Kampfstil wird dies zu einer einfachen Aktion.

20

## AKTIONEN 2

### Volle Offensive (voll)

Alle Nahkampfangriffe in deiner Initiativephase sind um +4 erleichtert, alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativephase um -8 erschwert.

### Bereit machen (einfach)

Du ziehst eine Waffe (1 Aktion), kramst einen Heiltrank hervor (je nach Aufbewahrungsort 2-4 Aktionen) oder führst andere Handlungen aus, die nicht deine volle Aufmerksamkeit benötigen.

### Bewegung (einfach)

Du läufst, reitest oder schwingst an einem Seil.

AKTION	REICHWEITE IN SCHRITT
Laufen	GS
Laufen, unsicherer Untergrund	GS / 2
Kriechen	GS / 4
Sprinten, geradeaus	GS x 2
Sprinten, geradeaus, ohne Ausrüstung	GS x 4

21

## AKTIONEN 3

### Konzentration (voll)

Du führst eine Handlung aus, die deine volle Konzentration erfordert. Dazu gehört das Vorbereiten eines Zaubers oder Fernkampfangriffes sowie das Entschärfen einer Falle. Du kannst bis zu deiner nächsten Initiativephase keine Freien Aktionen oder Reaktionen ausführen und musst bei Störungen eine Willenskraft-Probe (16, I) ablegen. Erleidest du Schaden, steigt die Schwierigkeit der Probe um +4 Punkte pro soeben erlittener Wunde. Bei Misslingen verfallen alle bereits aufgewendeten Aktionen.

### Verzögern (voll)

Du wartest ab und handelst erst, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt. Dazu bestimmst du das Ereignis und die genaue Handlung, die du ausführen möchtest. Diese Handlung kann direkt vor oder nach dem Ereignis stattfinden, muss aber eine einfache Aktion sein; Proben sind um -4 erschwert. Sollte das Ereignis bis zu deiner nächsten Initiativephase nicht eintreten, verfällt die Aktion.

22

## FREIE (Re-)AKTIONEN

### Freie Aktionen

Du kannst in deiner Initiativephase **beliebig viele verschiedene** Freie Aktionen ausführen: bis zu 2 Schritte gehen, einen kurzen Satz rufen, dich umdrehen oder in den Händen gehaltene Gegenstände fallen lassen. Es ist egal, ob du Freie Aktionen vor-, nach- oder zwischen zwei Aktionen nutzt. Es darf niemals eine andere Aktion unterbrochen werden und du darfst dieselbe nicht zweimal ausführen.

### Freie Reaktionen

Manchmal möchtest du vor einem Lichtblitz die Augen schließen, einem Zauber deine Magieresistenz entgegenstellen oder dich fallen lassen, um einem Westwinddrachen im Sturzflug zu entgehen – solche Handlungen können „nebenbei“ ausgeführt werden und gelten als Freie Reaktionen.

Freie Reaktionen können beliebig oft durchgeführt werden; sie sind niemals durch vorherige Reaktionen erschwert (wenn sie eine Probe erfordern) und erschweren auch keine Folgereaktionen.

23

## REAKTIONEN

Reaktionen kannst du aufwenden, um auf Ereignisse außerhalb deiner Initiativephase zu reagieren. Typische Reaktionen sind **Passierschläge** (S. 39), vor allem aber **Verteidigungen (VT)** als Antwort auf einen Nahkampfangriff.

Du kannst so viele Reaktionen ausführen wie nötig, doch das wird mit jeder Reaktion schwieriger.

Jede Reaktion nach der ersten erleidet einen **kumulativen Malus** von -4. Ausgenommen von diesem Malus sind Verteidigungen gegen Gegner in einer kleineren Größenklasse; sie gelten als Freie Reaktionen.

Die Reihenfolge, in der du deine Reaktionen ausführt, kann eine Rolle spielen. Deswegen kannst du auch freiwillig Reaktionen mit einer höheren Erschwernis ausführen, um dir die nicht erschwerte Reaktion freizuhalten.

**Lege diese Karte vor dir ab, wenn du eine Reaktion aufparst.**

24

## BODENPLÄNE

Diese Regeln **ersetzen** die Basis-Reichweiteregeln. Die **Bewegung** in ein benachbartes Feld entspricht einem Schritt. Normalerweise darfst du dich auch auf das Feld eines Gegners oder Verbündeten bewegen, aber nicht durch ein solches Feld. Die **Reichweite** gibt die Entfernung von dir in Hexfeldern an, in der deine Waffe am effektivsten ist. Sind deine Gegner ein Feld näher oder weiter entfernt, erleidest du einen Malus von -2, bei zwei Feldern einen Malus von -4. Du kannst keinen Gegner angreifen, der mehr als zwei Felder entfernt ist.

Der **Kontrollbereich** ist auch hier die Umgebung eines Kämpfers bis zur Reichweite seiner längsten Waffe. Wenn ein Gegner ein Feld deines Kontrollbereichs verlässt, und dabei die Entfernung zu dir verändert, darfst du einen Passierschlag ausführen. Du entscheidest, wann du den Passierschlag ausführst (bevor oder nachdem dein Gegner das Feld verlässt) – aber du erhältst durch Entfernung maximal einen Passierschlag pro Bewegungsaktion des Gegners.

25

## AUSWEICHEN

### VT -2 -BE

**Wirkung:** Der Verteidiger entgeht dem Angriff und seinen Auswirkungen vollständig. Ausweichen ist die sinnvollste waffenlose Verteidigung gegen Bewaffnete (siehe Waffeneigenschaft Zerbrechlich auf S. 47).

BASISMANÖVER (NK)

26

## BINDEN

### VT -X

**Wirkung:** Bis zum Ende der nächsten eigenen Initiativephase sind alle Verteidigungen des Gegners um -X (maximal 8) erschwert.

BASISMANÖVER (NK)

27

## ENTFERNUNG VERÄNDERN

AT -BE

*Wirkung:* Du kannst dich aus dem Nahkampf lösen, ohne Passierschläge zu riskieren.

*Besonderheiten:* Beim Spiel mit Bodenplänen erhält das Ziel in dieser Runde keine Passierschläge durch deine Bewegung.

BASISMANÖVER (NK)

28

## ENTWAFFNEN

AT -4 oder VT -4

**Gegenprobe: KK**

*Wirkung:* Dem Ziel wird eine Waffe deiner Wahl entrisen, die danach zwischen den Kämpfern am Boden liegt. Das Aufheben der Waffe benötigt eine Aktion Konflikt; falls ein anderer Kämpfer das in einer Reaktion verhindern möchte, ist zusätzlich eine vergleichende GE-Probe (I) notwendig. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten – etwa durch andere Manöver – ist das Manöver nicht möglich.

BASISMANÖVER (NK)

29

## Gezielter Schlag

AT -2

*Wirkung:* Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 33) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen.

BASISMANÖVER (NK)

30

## UMREISSEN

AT

**Gegenprobe: GE oder KO**

(letzteres für große und sehr große Gegner)

*Wirkung:* Dein Ziel stürzt und liegt am Boden. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten, ist das Manöver nicht möglich.

BASISMANÖVER (NK)

31

## Wuchtschlag

AT -X

*Wirkung:* Der Angriff richtet X (maximal 8) TP mehr an.

BASISMANÖVER (NK)

32

## AUFLAUFEN LASSEN

VT -4

*Wirkung:* Der Verteidiger fügt dem Angreifer seinen Waffenschaden plus die GS des Angreifers zu.

*Voraussetzungen:* Größere Reichweite; Gegner kombiniert die Aktionen Bewegung und Konflikt, die Bewegung muss dabei vor dem Angriff ausgeführt werden.

EINGESCHRÄNKTES BASISMANÖVER (NK)

33

## RÜSTUNGSBRECHER

AT -4

*Wirkung:* Der Angriff richtet SP statt TP an.

*Voraussetzung:* Waffeneigenschaft Rüstungsbrechend

*Anmerkung:* Das Manöver lohnt sich, wenn der Gegner schwere Rüstung trägt oder du mehrere Wunden anrichten kannst.

EINGESCHRÄNKTES BASISMANÖVER (NK)

34

## SCHILDSPALTER

AT +2

*Wirkung:* Du fügst dem Schild deines Gegners deinen Waffenschaden zu.

*Voraussetzung:* Gegner führt Schild

EINGESCHRÄNKTES BASISMANÖVER (NK)

35

## STUMPFER SCHLAG

AT

*Wirkung:* Der Angriff verursacht Erschöpfung statt Wunden. Wird das Ziel kampfunfähig, erleidet es keine Blutung.

*Voraussetzung:* Waffeneigenschaft Stumpf

EINGESCHRÄNKTES BASISMANÖVER (NK)

36

## UMKLAMMERN

AT -X

*Wirkung:* Handlungen des Umklammerns sind um -X erschwert und seine GS sinkt auf 0, solange die Umklammerung anhält. Bei mehrfachen Umklammerungen summieren sich die Malusse. Du kannst dein Ziel in einer Freien Aktion loslassen. Der Umklammerte kann eine Aktion Konflikt aufwenden und eine vergleichenden GE- oder KK-Probe (I) gegen die GE oder KK des Umklammernden ablegen. Gelingt die Probe, lässt der Umklammernde sofort los. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten, ist das Manöver nicht möglich.

*Voraussetzungen:* Angriff mit beiden Händen im waffenlosen Kampf; Ziel darf nicht einer höheren Größenklasse angehören

EINGESCHRÄNKTES BASISMANÖVER (NK)

37

## AUSFALL

AT -2-BE

*Wirkung:* Das Ziel muss in einer Freien Reaktion bis zu 2 Schritt zurückweichen, du folgst in einer Freien Aktion. Möchte es in seiner nächsten Initiativephase einen anderen Gegner als dich angreifen, darfst du einen Passierschlag ausführen.

*Voraussetzung:* Vorteil Ausfall

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

38

## BEFREIUNGSSCHLAG

AT -4

*Wirkung:* Du führst eine Attacke aus, die sich (samt anderen Manövern) gegen alle Ziele in einem Winkel von 180° vor dir richtet. Jedem Ziel steht eine eigene Verteidigung zu.

*Voraussetzungen:* Vorteil Kraftvoller Kampf III und Kampf in diesem Stil; kein Befreiungsschlag seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

39

## DOPPELANGRIFF

zwei AT -4

*Wirkung:* Du führst mit beiden Händen je eine Attacke -4 aus. Beide Angriffe sind unabhängig voneinander; sie werden separat ausgewürfelt, können sich gegen verschiedene Ziele richten und mit unterschiedlichen Manövern versehen werden.

*Voraussetzungen:* Vorteil Beidhändiger Kampf III und Kampf in diesem Stil; kein Doppelangriff seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

40

## HAMMERSCHLAG

AT -8

*Wirkung:* Der Angriff richtet doppelten Waffenschaden an. Zusätzliche Trefferpunkte aus Kommandos, anderen Manövern usw. werden nicht verdoppelt.

*Voraussetzung:* Vorteil Hammerschlag

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

41

## KLINGENTANZ

AT -4

*Wirkung:* Wenn der Angriff gelingt, darfst du sofort noch einmal angreifen. Dieser Folgeangriff ist nicht erschwert.

*Besonderheit:* Bei einer Kombination von Klingentanz und Befreiungsschlag muss jedes Ziel getroffen werden, damit der Klingentanz gelingt.

*Voraussetzung:* Vorteil Klingentanz; kein Klingentanz seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

42

## NIEDERWERFEN

AT -4

Gegenprobe: KK

*Wirkung:* Dein Ziel stürzt und liegt am Boden.

*Voraussetzung:* Vorteil Niederwerfen

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

43

## RIPOSTE

VT -4

*Wirkung:* Du fügst dem Angreifer den Waffenschaden deiner Waffe zu. Die Riposte ist kombinierbar mit Attackemanövern, die in diesem Fall die Verteidigung zusätzlich erschweren. Zum Beispiel wäre eine Kombination aus Riposte und Hammerschlag um -12 erschwert, würde aber doppelten Schaden anrichten.

*Voraussetzung:* Vorteil Parierwaffenkampf III und Kampf in diesem Stil; keine Riposte seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

44

## SCHILDWALL

VT -4

*Wirkung:* Du kannst einen Angriff auf einen benachbarten Verbündeten abwehren. Das Manöver erfolgt vor der Verteidigung des Verbündeten.

*Voraussetzungen:* Vorteil Schildkampf III und Kampf in diesem Stil; kein Schildwall seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

45

## STURMANGRIFF

### Bewegung und AT

*Wirkung:* Die Kombination der Aktionen Bewegung und Konflikt ist nicht erschwert. Außerdem richtet die nächste Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an.

*Voraussetzungen:* Vorteil Sturmangriff oder Reiterkampf I und Kampf in diesem Stil; die Bewegung muss vor dem Angriff ausgeführt werden.

*Anmerkung:* Sturzflugangriffe von fliegenden Gegnern folgen denselben Regeln. Bei besonders kleinen Gegnern oder kurzem Anlauf sollte der Spielleiter den Schaden verringern.

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

46

## TODESSTOSS

### AT -8

*Wirkung:* Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an, auch wenn der Schaden zu gering ist, um Wunden anzurichten.

*Voraussetzung:* Vorteil Todesstoß

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

47

## ÜBERRENNEN

### Bewegung und AT

*Wirkung:* Das Reittier stürmt in die gegnerische Formation. Seine Attacke trifft (samt anderen Manövern) alle Gegner in seiner Bahn, bis es durch mindestens 2 erfolgreiche Verteidigungen gestoppt wird. Außerdem richtet die Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an. Die Kombination der Aktionen Bewegung und Konflikt ist nicht erschwert.

*Voraussetzungen:* Vorteil Reiterkampf III und Kampf in diesem Stil; GS Schritt Anlauf; Ziele sind in einer kleineren Größenklasse als das Reittier

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

48

## UNTERLAUFEN

### VT -4

*Wirkung:* Wenn die Verteidigung gelingt, darfst du in der nächsten eigenen Initiativephase eine Freie Aktion nutzen, um deinen Gegner (ein weiteres Mal) anzugreifen.

*Voraussetzungen:* Vorteil Schneller Kampf III und Kampf in diesem Stil; kein Unterlaufen seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

AUFBAUENDES MANÖVER (NK)

49

## GEZIELTER SCHUSS

### FK -2

*Wirkung:* Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 33) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen.

BASISMANÖVER (FK)

50

## REICHWEITE ERHÖHEN

### FK -4

*Wirkung:* Die Reichweite deines Fernkampfangriffes verdoppelt sich. Kann bis zu zweimal pro FK eingesetzt werden.

BASISMANÖVER (FK)

51

## SCHARFSCHUSS

### FK -X

*Wirkung:* Der Angriff richtet X (maximal 8) Trefferpunkte mehr an.

BASISMANÖVER (FK)

52

## ZIELEN

### FK +2

*Wirkung:* Erhöht die Vorbereitungszeit um 1 Aktion. Der Vorteil **Ruhige Hand** verdoppelt den Bonus.

BASISMANÖVER (FK)

53

## MEISTERSCHUSS

### FK -8

*Wirkung:* Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an – auch wenn der Schaden zu gering ist, um eine Wunde anzurichten.

*Voraussetzung:* Vorteil Meisterschuss

AUFBAUENDES MANÖVER (FK)

54

## Rüstungsbrecher

FK -4

**Wirkung:** Der Angriff ignoriert die gegnerische Rüstung und richtet SP statt TP an.

**Voraussetzung:** Pfeile mit Waffeneigenschaft Rüstungsbrechend

EINGESCHRÄNKTES BASISMANÖVER (FK)

55

## Schnellschuss

FK -4

**Wirkung:** Verkürzt die Vorbereitungszeit um die Hälfte. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen. Kann bis zu zweimal pro FK eingesetzt werden.

**Voraussetzung:** Vorteil Schnellziehen

AUFBAUENDES MANÖVER (FK)

56

## Waffeneigenschaften 1

- **Kopflastig:** Der Schadensbonus durch hohe KK zählt für diese Waffe doppelt.
- **Parierwaffe:** Das Führen einer solchen Waffe ist Voraussetzung für den Parierwaffenstil.
- **Reittier:** Ein Reittier ist Voraussetzung für den Reiterkampfstil. Angriffe mit dem Reittier sind um +4 erleichtert, wenn das Reittier in einer höheren Größenklasse als das Ziel ist.
- **Rüstungsbrechend:** Ermöglicht das Manöver Rüstungsbrecher (S. 40).
- **Schild:** Ermöglicht den Kampf im Schildkampfstil. Verteidigungen mit einem Schild sind um +4 erleichtert, wenn der Angreifer einer höheren Größenklasse angehört.
- **Schwer:** Du brauchst mindestens die angegebene Körperkraft, um die Waffe ohne Einschränkungen führen zu können. Darunter erleidest du einen Malus von -2.
- **Stumpf:** Ermöglicht das Manöver stumpfer Schlag (S. 40).

57

## Waffeneigenschaften 2

- **Unberechenbar:** Die Waffe verursacht auch bei einer 2 einen Patzer. Dafür sind Angriffe gegen Schildträger um +4 erleichtert.
- **Wendig:** Du kannst den 1. Passierschlag zwischen 2 INI-Phasen als freie Reaktion ausführen.
- **Zerbrechlich:** Die Waffe erleidet den vollen Waffenschaden, wenn sie eine nicht-zerbrechliche Waffe erfolgreich verteidigt oder von einer solchen erfolgreich verteidigt wird. Ausweichen vermeidet diesen Schaden
- **Zweihändig:** Die Waffe wird zweihändig geführt. Bei einhändiger Führung erleidest du einen Probenmalus von -2 und die Waffe richtet -4 TP weniger an. Zweihändige Fernkampfaffen können nicht einhändig benutzt werden.
- **Automatische Manövereffekte:** Bei manchen Waffen haben schon gewöhnliche Angriffe den Effekt eines Manövers. In Klammern befinden sich – falls relevant – die Ansage, der Modifikator der Gegenprobe und deren Schwierigkeit.

58

## ILARIS

### Gesundheit



59

## Wundschmerz

Wenn du auf einen Schlag zwei Einschränkungen erleidest, musst du sofort eine **KO-Probe** (20, I) ablegen. Für jede weitere Wunde steigt die Schwierigkeit um +4. Misslingt die Probe, bist du **betäubt**. Du kannst erst in deiner übernächsten Initiativephase wieder (Re-)Aktionen ausführen.

Wenn ihr mit **Trefferzonen** spielt, unterscheiden sich Probe und Effekt, je nach getroffener Zone:

ZONE	W6	PROBE	WUNDSCHMERZ
Beine	1	GE	Sturz: Das Opfer stürzt und liegt am Boden.
Schildarm	2	KK	Entwaffnet: Die mit dieser Hand geführte Waffe fällt zu Boden.
Schwertarm	3	KK	Entwaffnet: Die mit dieser Hand geführte Waffe fällt zu Boden.
Bauch	4	KO	Organtreffer: Das Opfer erleidet eine Zusatzwunde.
Brust	5	KO	Organtreffer: Das Opfer erleidet eine Zusatzwunde.
Kopf	6	MU	Betäubt: entspricht dem Wundschmerz in Basisregeln

Lege diese Karte vor dir ab, wenn du betäubt bist.

60

## Kampfunfähigkeit

Ab 4 Einschränkungen wirst du durch jede weitere **kampfunfähig**. Du stürzt, kannst nicht mehr aufstehen und keine (Re)Aktionen ausführen. Der Spielleiter entscheidet, ob du bei Bewusstsein bist.

Mit einer **Zähigkeits-Probe** (12, I) kannst du handlungsfähig bleiben, der Wundabzug gilt auch hier. Misslingt sie, erleidest du 1 Erschöpfung und wirst dennoch kampfunfähig. NSC gehen dieses Risiko in der Regel nicht ein. Die **Kampfunfähigkeit** endet nach 1 Stunde oder nach Heilung einer Einschränkung – aber nur, wenn keine Schadensquellen auf dich wirken.

Lege diese Karte vor dir ab, wenn du kampfunfähig bist.

61

## Blutungen und Tod

Blutungen drohen dir, wenn du durch Waffengewalt oder ähnliche akute Verletzungen kampfunfähig wirst, oder wenn du bereits kampfunfähig bist und eine weitere solche Verletzung erleidest. Dann muss dir eine **KO-Probe** (12, I) gelingen.

Misslingt die Probe, beginnt dein Charakter zu bluten: Du musst nach jeweils WS Initiativephasen eine **KO-Probe** (12, I) ablegen, bei deren Misslingen du eine weitere Wunde erleidest. Eine **Blutung** endet bei erfolgreicher erster Hilfe (S. 33).

Bei acht Einschränkungen ist auch für den zähesten Charakter die Grenze erreicht. Eine weitere Einschränkung bedeutet den **Tod**.

Lege diese Karte vor dir ab, wenn du blutest.

62

## Heilkunde

Mit **erster Hilfe** kann eine Blutung gestoppt oder die Auswirkung von Giften und Krankheiten gemildert werden (siehe S. 35). Dafür benötigst du so viele Aktionen Konzentration (S. 37), wie die Patientin am Beginn der Heilung Wunden erlitten hat, mindestens aber 4 Initiativephasen. Außerdem musst du über Verbandsmaterial (Wunden) oder passende Heilkräuter (Gifte und Krankheiten) verfügen.

EFFEKT	SCHWIERIGKEIT	WIRKUNG
Blutung	16	stoppt Blutung
Gift	Giftstufe	mildert Gift
Krankheit	Krankheitsstufe	mildert Krankheit

Darauf folgen **heilungsfördernde Maßnahmen**, wodurch der Patient sofort eine Wunde regeneriert. Pro Patient und Tag darf nur eine Probe angelegt werden, dieser dauert eine ½ Stunde. Außerdem benötigst du heilende Salben oder ähnliche Hilfsmittel, Verbandsmaterial und sauberes Wasser.

EFFEKT	SCHWIERIGKEIT	WIRKUNG
alle	16 + Wundmod.	heilt Wunde

63

## HITZE UND KÄLTE

Die Verzögerung entspricht immer dem Intervall. **Schutz gegen Hitze** bietet nur eine Rast im Schatten, kühler Wind, oder, nach Spielleiterentscheid, ein mindestens doppelter Wasserverbrauch. All diese Maßnahmen senken die Temperaturstufe um je -1. Warme, trockene Kleidung schützt gegen **Kälte** und erhöht die Temperaturstufe um +1 (dicke Winterkleidung) bis +2 (fellgefüllte Kleidung). Die Behinderung solcher Kleidung ist genauso hoch wie ihr Kälteschutz. Außerdem erhöht ein Lagerfeuer die Temperatur um +1 Stufe, während sie durch Wind um -1 oder sogar -2 Stufen gesenkt wird.

STUFE	TEMPERATUR	INTERVALL	SCHADEN
<b>Khönglut</b>	60 bis 100 °C	1/4 Std.	1 Erschöpf.
<b>Heiß</b>	40 bis 60 °C	1 Std.	1 Erschöpf.
<b>Normal</b>	0 bis 40 °C	-	-
<b>Kalt</b>	0 bis -20 °C	1 Std.	1 Erschöpf.
<b>Eiskalt</b>	-20 bis -40 °C	1/4 Std.	1 Wunde
<b>Firunfrost</b>	-40 bis -60 °C	1 Min.	1 Wunde
<b>Grimmfrost</b>	-60 bis -100 °C	1/4 Min.	1 Wunde

64

## KÖRPERLICHE ANSTRENGUNG

Wie lange dein Charakter eine anstrengende Tätigkeit durchhält, hängt von deiner Konstitution und deiner Behinderung – kurz deinem **Durchhaltevermögen (DH)** – ab. Das Durchhaltevermögen ergibt sich aus **KO - 2xBE**, aber beträgt wenigstens 1. Es ist auf deinem Charakterbogen vermerkt.

TÄTIGKEIT	VERZÖGERUNG	INTERVALL	SCHADEN
<b>Marsch</b>	DH x 2 Std.	2 Std.	1 Erschöpf.
<b>Eilmarsch</b>	DH x 1 Std.	1 Std.	1 Erschöpf.
<b>Dauerlauf</b>	DH x 8 Min.	8 Min.	1 Erschöpf.
<b>Schwimmen</b>	DH x 8 Min.	8 Min.	1 Erschöpf.

Die Verzögerungszeit beginnt von vorne, wenn dein Charakter so lange rastet, wie die anstrengende Tätigkeit dauerte. Eine solche Rast dauert mindestens eine Stunde und maximal eine Nacht.

65

## HUNGER UND DURST

Nahrungs- oder Wassermangel können innerhalb einiger Tage zum Tod führen.

TÄTIGKEIT	VERZÖGERUNG	INTERVALL	SCHADEN
<b>Hunger</b>	2 Tage	1 Tag	1 Wunde
<b>Durst</b>	1 Tag	1/2 Tag	1 Wunde

Diese Zeitspannen gelten, wenn dein Charakter überhaupt kein Wasser oder keine Nahrung zur Verfügung hat. Muss er mit der halben benötigten Menge auskommen, verdreifachen sich Verzögerung und Intervall. Die Verzögerung beginnt von vorne, wenn dein Charakter mindestens eine Woche ausreichend Nahrung bzw. Wasser zu sich nimmt.

66

## ILARIS MAGIE



67

## ZAUBER WIRKEN

- Auswahl:** Wähle den Zauber, ein Ziel in Reichweite und eventuelle Modifikationen.
  - Vorbereiten:** Wende die beim Zauber angegebenen Aktionen Konzentration auf. Deine Traditionsbedingungen müssen erfüllt sein:
- 
- Probe:** Aktion Konflikt und Probe auf die übernatürliche Fertigkeit, zu der der Zauber gehört. Die Schwierigkeit der Probe liegt meist bei 12 oder MR. Bei letzterer wird noch der Würfelwurf des Ziels addiert.

Der Zauber **scheitert**, wenn die Probe misslingt, du während der Vorbereitung nicht alle Bedingungen erfüllst, das Vorbereiten unterbrichst (auch unfreiwillig) oder nicht ausreichend ASP besitzt. Misslungene Zauber kosten die Hälfte der Basiskosten.

68

## ELEMENTARE EFFEKTE

Einige Zauber und Kreaturen bewirken solche Effekte, sobald ein Angriff min. 2 Wunden verursacht. Dann muss das Ziel eine Attributprobe (20, I) ablegen. Für jede weitere Wunde steigt deren Schwierigkeit um +4. Entstehen diese Effekte, ohne dass Schaden angerichtet wird, dann wird statt der Attributprobe eine **Konterprobe** abgelegt.

- **Erfrieren**, KO-Probe (20, I): 1 Erschöpfung.
- **Ertränken**, GE-Probe (20, I): Handlungsunfähig bis zur übernächsten Initiativephase.
- **Fesseln**, GE-Probe (20, I): Bewegungsunfähig für 4 Initiativephasen.
- **Nachbrennen**, KO-Probe (20, I): Das Ziel geht in Flammen auf und erleidet nach 4 Initiativephasen einmalig eine Wunde, wenn es nicht gelöscht wird.
- **Niederschmettern**, KK-Probe (20, I): Sturz.
- **Zurückstoßen**, KK-Probe (20, I): 4 Schritt zurückgeworfen.

69

## AUFRECHTERHALTEN

Bevor die Wirkung eines Zaubers endet, kannst du sie um die Basiswirkungsdauer verlängern. Dazu musst du nur die Hälfte der Basiskosten bezahlen.

ZAUBEREIGENSCHAFT

70

## BALLISTISCH

Genau wie ein Fernkampfangriff benötigen ballistische Zauber eine direkte Sichtlinie zu ihrem Ziel und sie können wie ein Fernkampfangriff abgewehrt werden (S. 47).

ZAUBEREIGENSCHAFT

71

## KONZENTRATION

Der Zauber fordert deine volle Aufmerksamkeit. Du musst während der gesamten Wirkungsdauer die Aktion Konzentration (S. 37) wählen. Kannst oder willst du das nicht, endet der Zauber.

ZAUBEREIGENSCHAFT

72

## ILLUSION (SINN)

Der Zauber erzeugt ein Trugbild, das die angebenen Sinne täuscht. Die Illusion kann nicht mit stofflicher Materie interagieren. Ein illusorisches Goldstück kann nicht berührt werden, die Illusion einer Wand lässt keine Gegenstände abprallen und der Hieb eines illusionären Schwertes verursacht keinen Schaden. Illusionen wechselwirken aber mit Licht. Sie werfen Schatten und können selbst als Lichtquelle dienen. Fast alle Illusionen haben Fehler. Diese Fehler können mit einer Konterprobe (Wachsamkeit, 16) entdeckt werden, womit die Illusion durchschaut wird und keine Wirkung mehr hat.

ZAUBEREIGENSCHAFT

73

## KONTERPROBE

Manchen Zaubern kannst du auch mit profanen Fertigkeiten widerstehen, zum Beispiel wenn du dich mit deiner Willenskraft gegen die Wirkung des Friedenslieds stemmst. In diesem Fall kannst du eine Konterprobe ablegen. Die Auswirkungen und die Schwierigkeit einer Konterprobe findest du beim jeweiligen Zauber, die Schwierigkeit einer Konterprobe steigt aber in jedem Fall um +4 pro Mächtige Magie. Das gilt auch, wenn Mächtige Magie keine anderen Auswirkungen hat und deswegen beim Zauber gar nicht angeführt ist.

ZAUBEREIGENSCHAFT

74

## OBJEKTRITUAL

Dies sind Talente, die sich immer auf ein bestimmtes Objekt – oder das Vertrauentier – beziehen, das mit einem Bindungsritual an dich gebunden wird. Danach kannst du (und nur du) die besonderen Fähigkeiten des Ritualobjekts nutzen. Manche Objektrituale erlauben auch passive Wirkungen, wobei du das Objekt meist berühren musst.

Die Bindung erlischt, wenn du sie in einer zeitraubenden Zeremonie freiwillig löst oder wenn das Objekt entzaubert wird, was aber nur durch mächtigste Antimagie oder liturgisches Wirken möglich ist. Zuletzt gilt, dass du niemals zwei Objekte der gleichen Kategorie (zwei Zauberstäbe, Vertrauentiere) an dich binden kannst.

ZAUBEREIGENSCHAFT

75

## MÄCHTIGE MAGIE

Zauber -4

*Wirkung:* Verstärkt die Wirkung des Zaubers (zu den genauen Auswirkungen siehe die Beschreibung des jeweiligen Zaubers). Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 124) gegen den Zauber um +4 Punkte.

SPONTANE MODIFIKATION

76

## MEHRERE ZIELE

Zauber -4

*Wirkung:* Der Zauber wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt, Modifikationen wie Kosten Sparen für jedes Ziel einzeln abgerechnet. Richtet sich der Zauber gegen die MR, steht jedem unfreiwilligen Ziel eine eigene MR-Probe zu, um dem Zauber zu widerstehen.

SPONTANE MODIFIKATION

77

## REICHWEITE ERHÖHEN

Zauber -4

*Wirkung:* Die Reichweite des Zaubers verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt.

SPONTANE MODIFIKATION

78

## VORBEREITUNG VERKÜRZEN

Zauber -4

*Wirkung:* Die Vorbereitungszeit des Zaubers halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen.

SPONTANE MODIFIKATION

79

## WIRKUNGSDAUER VERLÄNGERN

Zauber -4

*Wirkung:* Die Wirkungsdauer des Zaubers verdoppelt sich.

SPONTANE MODIFIKATION

80

## TECHNIK IGNORIEREN

Zauber -4

*Wirkung:* Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen.

SPONTANE MODIFIKATION

81

## ERZWINGEN

Zauber +4

*Wirkung:* Die Kosten des Zaubers steigen um die Hälfte der Basiskosten, dafür ist der Zauber um 4 Punkte erleichtert. Kann nur einmal pro Zauber eingesetzt werden.

*Voraussetzungen:* Tradition der Anach-nûrim, Borbaradianer, Druiden, Hexen oder Schelme (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

SPONTANE MODIFIKATION

82

## KOSTEN SPAREN

Zauber -4

*Wirkung:* Die AsP-Kosten des Zaubers sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken.

*Voraussetzung:* Effizientes Zaubern

SPONTANE MODIFIKATION

83

## ZEIT LASSEN

Zauber +2

*Wirkung:* Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit.

*Voraussetzung:* Tradition der Alchemisten, Elfen, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten, Scharlatane oder Zauberbarden (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

SPONTANE MODIFIKATION

84

## ZEREMONIE

Zauber +X

*Wirkung:* Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch der Zauber um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden.

*Voraussetzung:* Tradition der Schamanen III und Verwendung dieser Tradition

SPONTANE MODIFIKATION

85

## OPFERUNG

Zauber +4

*Wirkung:* Ein Opfer erleichtert den Zauber um +4.

**Derwische, Zaubertänzer:** Die Zauberer legen ihre ganze Kraft in den Zauber und erleiden danach 2 Punkte Erschöpfung.

**Durro-dûn:** Die Tierkrieger opfern den Geistern ihr Blut und fügen sich dabei eine Wunde zu, deren Auswirkungen bei der Probe für den Zauber ignoriert werden.

*Voraussetzung:* Tradition der Derwische, Durro-dûn oder Zaubertänzer (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

SPONTANE MODIFIKATION

86

## ILARIS

## KARMA



87

## LITURGIEN WIRKEN

1. **Auswahl:** Wähle die Liturgie, ein Ziel in Reichweite und eventuelle Modifikationen.
2. **Vorbereiten:** Wende die bei der Liturgie angegebenen Aktionen Konzentration auf. Deine Traditionsbedingungen müssen erfüllt sein:

3. **Probe:** Aktion Konflikt und Probe auf die übernatürliche Fertigkeit, zu der die Liturgie gehört. Die Schwierigkeit der Probe liegt meist bei 12.

Die Liturgie **scheitert**, wenn die Probe misslingt, du bei der Vorbereitung nicht alle Bedingungen erfüllst, die Vorbereitung unterbrichst (auch unfreiwillig) oder nicht über ausreichend KaP verfügst. Misslungene Liturgien kosten die Hälfte der Basiskosten. Du kannst die Wirkung deiner Liturgien **jederzeit beenden**. Dabei kommt es nur sehr selten zu plötzlichen Veränderungen in der Umgebung.

88

## LITURGIEEIGENSCHAFTEN

### Aufrechterhalten

Bevor die Wirkung einer Liturgie endet, kannst du sie um die Basiswirkungsdauer verlängern. Dazu musst du nur die Hälfte der Basiskosten bezahlen.

### Konzentration

Die Liturgie fordert deine volle Aufmerksamkeit. Du musst während der gesamten Wirkungsdauer die Aktion Konzentration (S. 37) wählen. Kannst oder willst du das nicht, endet die Liturgie.

### Konterprobe

Manchen Liturgien kannst du auch mit profanen Fertigkeiten durch eine Konterprobe widerstehen. Die Auswirkungen und die Schwierigkeit einer Konterprobe findest du bei der jeweiligen Liturgie, die Schwierigkeit einer Konterprobe steigt aber in jedem Fall um +4 pro Mächtige Liturgie. Das gilt auch, wenn Mächtige Liturgie keine anderen Auswirkungen hat und deswegen bei der Liturgie gar nicht angeführt ist.

89

## MÄCHTIGE LITURGIE

Liturgie -4

*Wirkung:* Verstärkt die Wirkung der Liturgie (siehe Liturgie). Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 124) gegen die Liturgie um +4 Punkte.

SPONTANE MODIFIKATION

90

## Mehrere Ziele

### Liturgie -4

*Wirkung:* Die Liturgie wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt, Modifikationen wie Kosten Sparen für jedes Ziel einzeln abgerechnet.

SPONTANE MODIFIKATION

91

## Reichweite erhöhen

### Liturgie -4

*Wirkung:* Die Reichweite der Liturgie verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt.

SPONTANE MODIFIKATION

92

## Vorbereitung verkürzen

### Liturgie -4

*Wirkung:* Die Vorbereitungszeit der Liturgie halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen.

SPONTANE MODIFIKATION

93

## Wirkungsdauer verlängern

### Liturgie -4

*Wirkung:* Die Wirkungsdauer der Liturgie verdoppelt sich.

SPONTANE MODIFIKATION

94

## Technik ignorieren

### Liturgie -4

*Wirkung:* Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen.

SPONTANE MODIFIKATION

95

## Kosten sparen

### Liturgie -4

*Wirkung:* Die Kosten der Liturgie sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken.  
*Voraussetzung:* Liturgische Disziplin

SPONTANE MODIFIKATION

96

## ZEREMONIE

### Liturgie +X

*Wirkung:* Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden.

*Voraussetzung:* Tradition der Boron-, Hesinde-, Ifirn-, Peraine-, Praios-, Travia- oder Tsageweiheten (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

SPONTANE MODIFIKATION

97

## OPFERUNG

### Liturgie +4

*Wirkung:* Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Nur einmal pro Liturgie möglich. Du opferst deiner Gottheit (S. 84):

*Voraussetzung:* Tradition der Aves-, Efferd-, Firun-, Ingerimm-, Kor-, Nandus-, Phex-, Rhaja-, Rondra- oder Swafnirgeweiheten (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

*Anmerkung:* Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende.

SPONTANE MODIFIKATION

98

## MIRAKEL

Dein nächster Wurf auf [Fertigkeit oder Attribut] ist um +4 Punkte erleichtert. Diese Probe muss sich auf eine kurze Handlung von maximal einigen Minuten beziehen.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die Erleichterung um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Zielobjekt:** selbst

**Reichweite:** Berührung

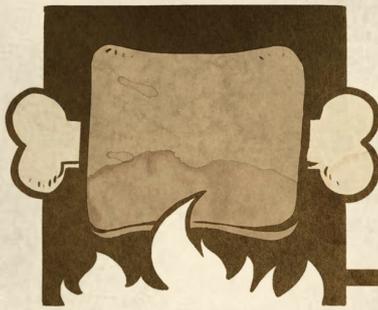
**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 4 KaP

**Erlernen:** 20 EP

- Der Vorteil **Unterstützung der Gläubigen** erlaubt das Wirken auf andere Gläubige mit halber Wirkung.
- Mit dem Vorteil **Zuverlässiges Wunder** bleibt ein Mirakel aufrecht nach einem Proben-Fehl-schlag (1x) und Patzer sind gewöhnl. misslungen.
- Mit dem Vorteil **Beeindruckendes Wunder** gibt Mächtige Liturgie einen Bonus von +4 statt +2.

99



# FESTTAGSSCHMAUS

VON XAVER STIENSMEIER



*Durch schlechte Köche – durch den vollkommenen Mangel an Vernunft in der Küche ist die Entwicklung des Menschen am längsten aufgehalten, am schlimmsten beeinträchtigt worden: es steht heute selbst noch wenig besser. Ein Bissen guter Nahrung entscheidet oft, ob wir mit hohlem Auge oder hoffnungsreich in die Zukunft schauen.*

— aus den Chroniken von Ilaris

## DANKSAGUNG

Danke an Ilaris, Lukas (Curthan) Schafzahl, Gurgak, Das Schwarze Auge und natürlich meiner Spiellerschaft. Besonderer Dank gebührt der Weihnachtsschließung der Universität, ohne die ich keine Zeit für den Wettbewerb gefunden hätte.



# Der Spielleitung zum Geleit

„Ogeron zum Gruß!“ oder „Galag-Marug golag!“

Dieses Abenteuer wird dich und deine Heldengruppe ins traute Andergast entführen. Dabei werden vor allem Naturburschen, gerissene Strategen und Leisetreter auf ihre Kosten kommen!

Die Helden werden auf Spurensuche gehen und hoffentlich drei von Ogern gefangene Burschen befreien und vor weiteren Gefahren retten. Dafür müssen die Helden wachsam und geduldig vorgehen. Ob das Dorffest gelingt und keine Mutter den Tod eines Sohnes beweinen muss, liegt in Heldenhand.

Das Abenteuer eignet sich perfekt für neue Gruppen und bietet Anregungen für weitere Abenteuer.

Im Anhang findet ihr einige Helden, die das Abenteuer gut bewerkstelligen können. Ihr könnt selbstverständlich aber auch eigene Helden ins Spiel bringen – solange sie keine Nostrianer sind: Pfui!

Wenn du bestimmte Szenen ...

- ⊕ weiter ausspielen
- ♥ abschwächen
- ☠ erschweren

... möchtest, dann kannst du die Vorschläge des jeweils markierten Abschnitts übernehmen.

Im Abenteuer werden Kurzschreibweisen verwendet: **Probe+** sind Gruppenproben (Ilaris, S. 8), wo ein einziger Erfolg ausreicht. Der Beste legt die Probe für alle ab. **Probe-** sind Gruppenproben, wo ein einziger Misserfolg ausreicht. Der Schlechteste legt die Probe für alle ab. **Sinnenschärfe+** ist eine Gruppenprobe auf Sinnenschärfe, wo der Beste die Probe für alle ablegt.

Erinnere deine Spieler ruhig daran, dass **Zusammenarbeit** (Ilaris, S. 8) bei vielen Proben möglich ist. Zusammenarbeit wird schnell vergessen! Bei einigen Proben sind Vorschläge zur Zusammenarbeit angegeben, aber gerissene Spieler werden noch deutlich öfter zusammenarbeiten.

## Einleitung

### Was bisher geschah

Die alte **Kräuterhexe Lydia** hat drei heranwachsende Jungen (**Arikanderl**, **Erdl**, **Oldrich**) losgeschickt, um die letzten Zutaten für ihre Festtagssuppe zu holen. Beim **Fluss** haben die Burschen bereits die richtigen Pflanzen gefunden. An der **Zerfallenen Hütte** sammelten sie Pilze – darunter befinden sich aber auch ein paar **giftige Doppelgänger**. Außerdem wurden die Burschen dort von hungrigen Wölfen attackiert. **Arikanderl** wurde dabei leicht am Bein verletzt und **humpelt** daher. Bevor sie die **Bergkuppe** errei-

chen konnten, wurden sie jedoch von den drei **Ogern** (**Zurrugbulsch** (wachsamer Anführer), **Uhm** (hohler Kraftkoloss), **Grrag** (halbblinder Menschenjäger)) gefangen. Die Oger haben die drei Burschen mit in ihr Lager genommen, dass sich in einer halboffenen **Höhle** an der Nordseite der Bergkuppe befindet. Dort versuchen die Oger eine Menschensuppe zu kochen, für die sie noch bis zum Mittag des nächsten Tages brauchen. Bevor die Knaben gekocht werden, werfen wir lieber schnell einen Blick auf unsere Helden!

### Was geschehen könnte

Die Helden werden von der aufgelösten Witwe **Hidelind** (Mutter **Erdls**; Imkerin und Näherin) angesprochen. **Erdl** sei von der Kräuterhexe Lydia gerufen worden und ist seitdem nicht zurückgekehrt. Lydia schickt die Helden auf die richtige Fährte. Den Spuren der Jungen folgend, finden die Helden zunächst die gepflückten Pflanzen, dann die gesammelten Pilze – erkennen, dass auch giftige gepflückt wurden – und finden schließlich die Jungen in misslicher Lage. Die Oger werden ausspioniert und ihre Schwächen erkannt. In der Nacht, wenn der halbblinde **Grrag** Wache hält, befreien die Helden die Jungs und türmen. Sie treffen dabei auf eine Gruppe Wölfe, die sie aber in die Flucht schlagen können. Auf dem Weg zurück verhindern wachsame oder kluge Helden, dass **Erdl** von den giftigen Pilzen nascht oder bringen ihn schnell genug zu Lydia, so dass er gerettet werden kann.

Lydias Suppe wird gekocht und das Fest wird ein voller Erfolg! Die Helden tanzen und besonders der Ruf weiblicher Helden verbessert sich ungemein, so dass ihnen mehr Respekt entgegengebracht wird. Da das Fest auch gern zum Anbändeln benutzt wird, kann jeder Held – der dem nicht aktiv entgeht – auch mit entsprechenden Avancen rechnen.

### Kurzeinführung Andergast

Andergast ist in ganz Aventurien – abgesehen von Andergast selbst – ein Synonym für Rückständigkeit: Frauen sind hier nicht gleichberechtigt, gepflasterte Straßen? Fehlzanzeige! und Wandel ist ein Schimpfwort.

Doch gerade dadurch kann ein weiblicher oder fortschrittlicher Charakter deutlich heller glänzen, sobald er sich einmal durchgesetzt hat. Doch wer das Spiel in Andergast nicht mag, kann ihm selbstverständlich entfliehen und sich kräftig über die rückschrittlichen Bewohner beschweren.

Andergaster sind abergläubisch und glauben an viele Götter, Tierwesen und natürlich daran, dass Andergast das beste Land Deres ist – selbstverständlich. Andergaster lieben Druiden, aber hassen Hexen und Nostrianer – aus gutem Grund, den keiner so richtig erklären kann. Andergaster sind stur wie Steineichen, eine äußerst stabile, nicht-brennbare Eichenart, für die Andergast bekannt ist. Andergast ist in vielen Fällen „typisch Mittelalter“.

Andergast besteht fast nur aus Schwarzfichten-Wald. Falls du deine Spieler detailliertere Natur bieten möchtest, kannst du diese **Pflanzen** und **Tiere** zusätzlich einbauen:

Jorugawurzel (Suchschwierigkeit 16, Bestimmungsschwierigkeit 12 (Pflanzenkunde); +2 **Gifte und Krankheiten** (nur Krankheiten)), Sanguinaria (20,16; +2 **Wundheilung**), Hollbeere (16,14; 12 Stunden Übelkeit), Messergas (24,16; 1W6 SP bei Schnitt), Tarnele (16,14; +2 **Wundheilung**) Krammet- und Schlafthuja-Büsche.

Mufflons (Wildschafart), Winhaller Wolfsjäger (Jagdhunde speziell gegen Wölfe), Wolf (Ilaris, S. 108), Bär (Ilaris, S. 100), Riesenhirschkäfer, Schädeleule, Smaragdnatter und Waldspinne.



Optimal wäre, wenn du hier und da ein bisschen Natur einstreust, so dass die Helden sich ihrer Existenz stets bewusst sind. So können sie die Natur in ihre Pläne einbinden und vielleicht die passende Gift- oder Heilpflanze im Notfall parat haben.

Für weitere Informationen über Andergast wirf bitte einen Blick in das Wiki Aventurica oder die entsprechende Spielhilfe (aktuell: Streitende Königreiche).

#### EIN ANDERER HANDLUNGORT

Deine Gruppe befindet sich aktuell gar nicht in Andergast? Kein Problem! Lass das Abenteuer einfach woanders stattfinden! Eventuell möchtest du die Pflanzen anpassen.

## KAPITEL 0: DIE ANWERBUNG

Die Dorfbewohner sind im Feststress. Fässer werden gerollt, Tiere geschlachtet, Tauschgeschäfte geschlossen, Baumstämme als Sitzgelegenheit vorbereitet – einfach all das, was man für ein stattliches Fest braucht. Die Helden werden sicher auch schnell eingespannt, wenn sie sich nicht schnell genug in den Wald oder in ihre Schlafstätte flüchten – Gamsbert (von den Helden Geretteter; siehe S. 6) bringt seine Freunde natürlich bei sich gut unter – er selbst schläft im Stall.

In diesem Mittagmoment werden die Helden von Hildelind (Mutter Erdls) angesprochen. Ihr Sohn ist verschwunden, nachdem er von der Hexe Lydia gerufen wurde.

Über **Menschenkenntnis** (16) können die Helden erkennen, dass Hildelind nicht glücklich ist, die Helden zu fragen. Bohren die Helden nach, erfahren sie, dass Hildelind schon andere Dorfbewohner um Hilfe gebeten hat, doch keiner möchte sich mit der Hexe anlegen. Die Helden sind ihre letzte Chance.

Ulfried Krücks Eigenheit *Zu einer Frau kann man nicht Nein sagen!* wird von Hildelind **ausgenutzt**. Er erhält dafür einen Schicksalspunkt (Schip).

**Recherche** Stellen die Helden noch ein paar Fragen im Dorf, bevor sie die Hütte am nördlichen Waldrand aufsuchen, so erfahren sie **IG+1** (Recherche, DG 1, 12; Ilaris, Ilaris, S. 69) der folgenden wahren Schnipsel (✓ wahr, ✗ unwahr) und eine beliebige Anzahl der Falschen:

- ✓ Wenn das Dorf Feste feiert, kocht sie immer eine widerliche Suppe, die nur gegessen wird, um die Hexe nicht zu erzürnen (manchen schmeckt sie sogar, aber wer die Suppe einer Hexe lobt, wenn diese nicht in der Nähe ist, um den nötigen „Druck“ auszuüben, ist kein Andergaster).
- ✓ Ein weiterer Junge ist nicht zu finden: Arikanderl; er muss auch von der Hexe verschleppt worden sein!
- ✓ Ein weiterer Junge ist nicht zu finden: Oldrich; er muss auch von der Hexe verschleppt worden sein!
- ✓ Die Hexe ist schon ziemlich verwirrt und man muss vorsichtig sein, was man in ihrer Nähe sagt.
- ✓ Der Druide des Dorfes (lebt auf der anderen Seite) ist seit einigen Tagen fort; ansonsten regelt er meistens alle Gespräche mit der Hexe (er untersucht ein Phänomen, das in diesem Abenteuer keine Rolle spielt).
- ✓ Die Hexe lebt dort schon über 50 Jahre und scheint in den letzten zwanzig Jahren nicht gealtert zu sein (sie altert nur langsam, aber Andergaster sind zusätzlich abergläubisch).
- ✗ Sie soll einst eine mächtige Zirkelvorsteherin gewesen sein, die ihre Zauberkraft aber im Borbaradkrieg verloren hat. Auf welcher Seite sie stand, weiß man nicht mehr.
- ✗ Der Besen der Hexe ist sprachbegabt und verhaut Buben, die um ihre Hütte herumschleichen.
- ✗ Wo ist Zoltan? Er muss von der Hexe verschleppt worden sein! (Zoltan drückt sich vor der Arbeit und versteckt sich im Schweinestall vom *Freudlosen Alrik* (Arbeitgeber von Oldrich)).
- ✗ Die Hexe verschleppt junge Männer und Frauen, wenn der Vollmond naht und braut aus ihrem Blut das Elixier der ewigen Jugend.
- ✗ Das Hinken der Hexe stammt von der Bisswunde eines Riesenwolfes, der vor ungefähr zwanzig Jahren das Dorf tyrannisierte. Danach wurde das Wesen nie wieder gesehen. (das Hinken stammt von ihrem hohen Alter).

# KAPITEL 1: KRÄUTERHEXE Lydia

Am Dorfrand seht ihr schließlich die Hütte, von der euch Hilde- lind erzählt hat. Die Fenster sind mit schäbigen Vorhängen ab- gehangen. An der Firunseite entdeckt ihr eine löchrige Holztür, drinnen scheint kein Licht zu brennen ...

Vorsichtig öffnet ihr die Tür, die protestierend knatschend nachgibt – so viel Bewegung ist sie auf ihre alten Tage nicht ge- wohnt. [Heute scheint euch kein widerspenstiger Besen aufzu- lauern] Euer Blick schweift durch den einen Raum: Ein Schau- kelstuhl mit einer braunen Decke, ein Kessel auf noch glühen- den Kohlen in der Feuerstelle, ein paar getrocknete Kräuter, die von der Decke hängen und dann eine Stimme [brüchig alt], die die Stille bricht: „Wer da?!“

Eine hagere Gestalt – in die braune Decke gehüllt – erhebt sich vom Schaukelstuhl.



Lydia wird den Helden von der Suppe, den Kräutern und Pilzen und auch von den Orten erzählen, wo sie die Jun- gen hingeschickt hat. Die Hexe ist aber vergesslich und so müssen die Helden ihr schon ein wenig helfen. („Ah ja, die drei Jungen.. jetzt erinnere ich mich, es waren auch drei Orte“, „Was wolltet ihr nochmal wissen?“).

## Die Zutaten

In Klammern ist der irdische Gegenpart genannt. Alle Zutaten sind selbstverständlich essbar und ungefährlich. Lydia möchte niemanden vergiften:



Fluss: Korsweide (Blutweiderich), Efferdrettich (Meer- rettich)

Zerfallene Hütte: Paranja-Shamahampion (Wiesen- Champignon)

Bergkuppe: Ingrimms-Wegerich (Alpen-Wegerich), Gravasher-Rondrapreis (Gamander-Ehrenpreis)

♥ Lydia gibt der Gruppe noch einen Heilsaft mit, der 2W6+8 Heilpunkte gibt, aber verdammt bitter schmeckt.

☠ Lydia will der Gruppe noch einen Heilsaft mit- geben, greift aber in ihrer Tüddeligkeit zur fal- schen Flasche und gibt den Helden einen Lie- bestrunk (Ilaris, S. 66) mit – Ups.

# KAPITEL 2: DIE ORTE

Die Helden geben im Folgenden die Reihenfolge an. Dabei können Orte auch vollständig ausgelassen werden; dies hat keine katastrophalen Folgen, ändert die Geschichte aber ein wenig.

Für den zeitlichen Verlauf benutze ab jetzt die folgen- de Skala. Jeder aufgesuchte Ort addiert automatisch einen Punkt. **Zeitraubende Aktionen** addieren auch einen Punkt; dies wird explizit erwähnt. Deine Helden könn- ten aber auf andere zeitraubende Aktionen kommen, dort musst du selbst einschätzen, ob diese einen Punkt rech- fertigen oder nicht. In den Meister-Handouts findest du einen Zeitplan, der dich unterstützt.

Du kannst als Spielleitung die Zeitpunkte auch vollstän- dig ignorieren und selbst entscheiden, wann die Helden wo ankommen. Wichtig ist nur, dass das Abenteuer euch Spaß macht!

## ZEIT

0. Mittag | Die Gruppe bricht von Lydia aus auf
1. Nachmittag
2. Später Nachmittag
3. Früher Abend | Hungrige Wölfe streifen umher, die Helden können sie sehen, aber sie greifen nicht an
4. Später Abend | Wolfsbegegnung (14) (siehe Meister- Handouts), Zurrugbulsch hält Wache | Dämmerung
5. Nacht | Wolfsbegegnung (18), Uhm hält Wache | Mondlicht
6. Früher Morgen, Der halbblinde Grrag hält Wache | Dämmerung
7. Morgen | Die Oger beginnen die letzten Zutaten in den Kessel zu werfen. Grrag erzählt den Gefange- nen, dass sie bald im Topf landen
8. Mittag
9. Nachmittag | Die Oger kochen die Knaben, wenn die Helden sie noch nicht befreit haben
10. Später Nachmittag
11. Früher Abend
12. Später Abend | Das Fest beginnt! | Dämmerung

☠ Den Helden muss jeweils eine Probe auf Überleben (Mittelaventurien) (Fluss: 18, Zerfallene Hütte: 16, Bergkuppe: 12) gelingen, ansonsten kostet das Aufsuchen eines Ortes einen Punkt mehr – Beschreibe ihnen ihr Missgeschick (z.B. falsche Richtung oder der Weg endet abrupt vor einer Felswand)! Du kannst selbstverständlich dafür auch weitere **Wolfsbegegnungen** (siehe Anhang) einbauen oder sie vor einem Wildschwein fliehen lassen.

## FLUSS

*Ihr verlasst den allgegenwärtigen Wald und trefft auf die Flusslichtung. Das langsam fließende und seichte Gewässer funkelt im Praioslicht. Bunte Blumen wachsen am Ufer, gespickt von struppigen Büschen und akzentuiert durch einen großen Findling.*

### Sinnesschärfe+ (16)

Die Knaben waren hier! Abgerissene Pflanzen sind der eindeutige Beweis! Misslingt die Probe, ist die Suche eine zeitraubende Aktion (Zusammenarbeit möglich, +2; siehe Ilaris, S. 8).



Ist der Erfolgswert 20 oder höher, findet die Gruppe zusätzlich einen Lederbeutel, der sich wohl vom Gürtel eines Jungen gelöst haben muss. Im Inneren findet sich eine einfache Tonpfeife mit getrockneten Kräutern, die wohl zum Rauchen gedacht sind (der Beutel gehört Oldrich).

### Pflanzenkunde+ (14)

Die richtigen Kräuter wurden gepflückt (Korsweide (Blutweiderich) & Efferdretich (Meerrettich)) 1W6+6 Einbeeren (+4 Heilkunde Wunden, ab 2 pro Tag Sucht).



## ZERFALLENE HÜTTE

*Die Hütte steht inmitten der sumpfbartigen Landschaft. Mücken schwirren in der Luft, Blasen steigen aus den vielen kleinen Wasserlöchern auf. Doch Firun [nördlich] von der Hütte erstreckt sich eine kleine, aber bemerkenswert grüne, von Pilzen überwucherte Wiese.*

Auf den ersten Blick sehen die Helden niedergetrampelte Pilze. Die Burschen waren hier. Der zweite Blick fällt vermutlich auf den toten Wolf. Die Suche nach größeren Kampfspuren ist vergeblich – nur ein wenig Blut befindet sich an einem Stein.

☠ Wasserlöcher und noch mehr Mücken machen die Gegend unsicher, die Heldenstiefel verschlingen und Heldenblut genießen wollen.

### Pflanzenkunde+ (20)

Unter den gepflückten Pilzen sind nicht nur Paranja-Shamahampion (Wiesen-Champignon), sondern auch giftige Khuralthu-Shamahampion (Karbol-Champignon) (Übelkeit, Sehstörungen, Erbrechen) zu finden!



## BERGKUPPE

*Mehr oder minder schwer atmend erreicht ihr die Bergkuppe. Vor euch liegt ein Meer aus unberührten bunten Blüten, das sich über die gesamte Fläche verteilt und nur die felsigen Ausformungen meidet.*

Der Ingrimms-Wegerich wächst überall, ist leicht zu finden und ungepflückt! Die Helden können keinen Gravasher-Rondrapreis ausmachen. Eine genauere Suche bestätigt, dass der Ingrimms-Wegerich nicht gepflückt wurde und kostet einen Zeitpunkt. Vom Gravasher-Rondrapreis weiter keine Spur. Sie sind sicher nicht hier gewesen.

### Intuition+ (16)

Die Kinder müssen einen anderen Aufstieg genommen haben und dabei verschollen sein. Bei Misslingen kostet die Suche nach den Jungen und das Finden des anderen Aufstiegs einen Zeitpunkt.



Sie finden auf der Firunsseite (Nordseite) einen Pfad hinter Büschen, dem sie folgen können.

*Gerade habt ihr eine Engstelle passiert und schon wirft euch der Berg das nächste Hindernis in den Weg. Der eben noch angenehm zu belaufende Pfad nimmt plötzlich stark an Steigung zu. Das lockere Geröll verspricht keinen sicheren Tritt ...*

Beim Abstieg dieses Pfades muss geklettert werden. Jeder legt eine Probe auf **Klettern** (16) ab. Bei Misslingen erleidet der Charakter eine Wunde und hat sich leicht den Fuß verknackst, das Knie geschürft oder ähnliches. Ausgezeichnetes Schuhwerk kann helfen. Auch mit Seilen kann gearbeitet werden, was aber ob der Strecke zeitraubend ist und einen Zeitpunkt kostet: +4!

## KAPITEL 3: OGER!

Ihr folgt dem engen Pfad, der sich die Firunseite [Nordseite] hinabschlängelt. Plötzlich hört ihr ein tiefes Geräusch. Stimmen? Ihr haltet inne, schaut euch an und dann vorsichtig um. Das Geräusch scheint vom Efferd [Westen] zu kommen. Ihr schleicht euch vorsichtig an die Kante eines Vorsprunges heran und blickt herab. Dort seht und riecht ihr drei stinkende Oger, die gerade genüsslich an unterschiedlichen Knochenteilen nagen. [Heilkunde Wunden+ oder Tierkunde+ (16): Es sind Wolfsteile] Etwas weiter haben sie offensichtlich eine Feuerstelle aufgebaut, auf der ein großer Kessel vor sich hin kocht. Noch etwas weiter – und damit gut 20 Schritt vom Lager entfernt – läuft ein kleiner Bach den Fels entlang. Dort wächst Gravasher-Rondrapreis.

Gut zehn Schritt Aves [Osten] fällt euer Blick schließlich auf einen hölzernen Käfig, der von dicken Seilen zusammengehalten wird. Darin sitzen drei Jungen – das müssen wohl: Arikander, Erdl und Oldrich sein!

Ob die Helden den Gravasher-Rondrapreis noch einsammeln, wird im Folgenden nicht mehr aufgegriffen. Improvisiere!



**Abweichend zum Regelwerk-Oger (Ilaris, S. 103)**

**Zurrugbulsch** Wachsamkeit 10; Initiative 6; KL 2; Kommando: Formiert euch!

**Grrag** Wachsamkeit 2 (auf einem Auge Blind); AT 10, VT 4; KL 0; Neuer Fernkampfangriff Steinwurf: RW 8, LZ 1, FK 2, TP 2W6+6

Die Oger warten darauf, dass die Suppe lange genug kocht, um die jeweils nächste Zutat hinzuzufügen. Die Zutaten (z.B. Krötenschemel, Riesenspinne, Hasen, Orangen, Zwiebeln, Schafskopf, ...) sind bereits gesammelt und liegen bereit. Die letzte Zutat sind die Jungen. Beschreibe deinen Helden ausdrücklich, wie die Oger eine Zutat zu jedem Schritt in der Skala in den Topf werfen und wie der Berg der Zutaten immer weiter schrumpft, während die Helden abwarten. Beschreibe auch eine passende Konversation zwischen den Ogern, die hervorhebt, dass die Jungen die letzte Zutat sind. Dadurch sollten die Helden wissen, wie viel Zeit ihnen zum Handeln bleibt. Siehe in der Zeit-Skala nach, um zu wissen, was im Oger-Lager vor sich geht.



Die Spieler werden auf viele verschiedene Ideen kommen, um diesen letzten großen Abschnitt zu bewerkstelligen. Dabei können sie vorab Informationen sammeln, um danach effektive Pläne umzusetzen. Im Folgenden werden relevante Proben und zwei mögliche Spieler-Ansätze beschrieben und wie die Welt auf sie reagieren wird.

### HELDENPROBEN

Die folgenden Proben kannst du bei längerer Beobachtung (voreilige Helden gehen leer aus) verteilen, wobei nur Charaktere für die Proben in Frage kommen, die auch beobachten. Wollen die Helden an die Oger heran, werden **Pirschen-** gegen **Wachsamkeit+** der wachen Oger abgelegt.

#### Menschenkenntnis+ (16)

Einer der Oger scheint der Anführer zu sein. Wenn er redet, schauen die Oger in seine Richtung und sie verhalten sich vorsichtig ihm gegenüber (lassen ihm das größte Stück vom Wolf, halten Abstand ...)



## Geschichten und Legenden+ (16)

Diese sprechenden Oger sind sehr intelligent – für Oger. Nur der muskulöse Oger (Uhm) ist mit seinen Grunzlauten ein klassischer Vertreter seiner Art.



## Sinnenschärfe+ (18)

Der zweite sprechende Oger sieht sehr schlecht. Er stößt gegen Felsen oder greift ins Leere, wenn er versucht, seine Keule für einen Rundgang mitzunehmen. Er ist wohl auf einem Auge blind.



## Sinnenschärfe+ (14)

Ein Junge (Arikanderl) ist am Bein verletzt und wurde nur notdürftig verarztet.



Sollte bei einem Plan etwas schief gehen, ist dies sicherlich der richtige Zeitpunkt um Odirs *Ich improvisiere eben!* einzusetzen!

Lass diese Proben keine Würfelorgie werden, sondern reihe sie neben Heldenhandlungen (Vorbereitungen, Positionswechsel, ...) und Lagerbeschreibung ein. Beispielsweise könnten kluge Helden bereits die Flucht mit den Burschen planen. Aus Ästen oder Metallresten könnten improvisierte Krähfüße, mit Seilen Stolperfallen und durch Erkundung der Gegend der Fluchtweg geplant werden.

## ANSÄTZE

Wird eine **Ablenkung** vorbereitet, ist **Verbergen** zur Annäherung um 2/4/8/16 erleichtert. Ein geworfener Stein würde also **Verbergen** um 2 erleichtern. Ein Angriff von Mehreren aus der anderen Richtung um 16.

### Verdeckt:

Die Helden wollen sich an den Käfig heranpirschen, die Seile aufschneiden oder das Holz des Käfigs zerschlagen und mit den Jungs davonschleichen? Dann wird eine vergleichende Probe **Pirschen-** gegen **Wachsamkeit+ +8** fällig. Der Käfig ist gut sichtbar. Ohne eine sehr gute Ablenkung schwierig.

### Gespräch/Kampf:

Die Oger werden nicht lange mit den Helden plaudern, sondern direkt angreifen. Die Oger werden die Helden

nicht verfolgen (Ilaris, S. 57) – außer Uhm, der aber vom Anführer sofort zurückgerufen wird. Falls die Helden erneut erwischt werden, wird der Anführer aber kein Risiko eingehen und die Gruppe verfolgen lassen. Er selbst bleibt im Lager zurück. Vielleicht genau die Ablenkung, die nötig war? Doch vorsichtig! Oger sind deutlich schneller als mancher Held denkt (Regeln für die Verfolgungsjagd findest du in Ilaris:57)!

♥ Die Helden haben einen Gegenstand dabei, den der Anführer interessant findet, womit sich die Gruppe einmal aus dem Kampf ziehen kann. Den Gegenstand legst du – liebe Spielleitung – frei fest (z. B. rote Haare oder das Lieblingsschwert als Zahnstocher). Der Gegenstand kann auch als Ablenkung (s. o.) verwendet werden, sollten die Oger ihn nicht zuvor erhalten.

Die befreiten – und sehr dankbaren – Jungen wollen schnellstmöglich zurück ins Dorf. Angesprochen auf die Zutaten geben sie an, schon fast alle gesammelt zu haben, aber nun wirklich ins Dorf zurückzuwollen. Für weitere Eskapaden sind sie nicht zu begeistern, schließen sich aber am Ende immer den Helden an.

## GESCHEITERTE FLUCHT

Sollten die Helden vor den Ogern mit den Jungen fliehen müssen, wird die Verfolgungsjagd sehr schwer. Verfolgungsproben werden auf das schwächste Glied ausgeführt, was in diesem Fall der verletzte Arikanderl sein sollte. Wirf für ihn auf **PW 2**, für Oldrich und Erdl **PW 6** – letzteres wird wegen der Gruppenprobe nur relevant, falls die Gruppe sich (von Arikanderl) trennt.

Für diese Flucht haben sich die Helden hoffentlich etwas überlegt z.B. Fallen oder weitere Ablenkungsmanöver. Ansonsten werden die Oger die Helden vermutlich einholen und du musst als Spielleitung überlegen, wie das Abenteuer ausgehen soll ...

☠ Die Oger holen die Helden ein. Zurrugbulsch wird Arikanderl mit der Keule erschlagen. Fliehen die Helden daraufhin mit den restlichen Jungen, werden die Oger von einer weiteren Verfolgung vielleicht absehen. Vor dem Essen soll man nicht laufen ...

♥ Der halbblinde Grag wirft Steine und trifft Oldrich! Gerade als Zurrugbulsch die Gruppe einholt, wirft Grag einen besonders fetten Brocken und trifft – Zurrugbulsch. Der rennt noch ein paar Schritte, taumelt und fällt dann vorne über. Die Oger sind unkoordiniert und lassen von einer weiteren Verfolgung ab.



## KAPITEL 4: FEST?

Bevor die Helden zum Fest zurückkehren und sich feiern lassen können, wird Erdl die giftigen Pilze essen, falls die Helden ihm diese nicht abgenommen haben. Die Helden können das Essen der Pilze – sofern sie vom Pflücken Bescheid wissen – auch jetzt noch mit einer **Wachsamkeit+** (24) bemerken und die Einnahme stoppen. Ansonsten ist Erdl schwer vergiftet. Kurz vor Verlassen des Waldes übergibt Erdl sich und sein Gesicht ist fahl. Er erleidet zudem Schwindel und Sehstörungen.

### Gifte und Krankheiten+ (20)

Du weißt, dass er vom Khuralthu-Shamahampion vergiftet wurde. Ein Gegenmittel ist auf die Schnelle nicht aufzutreiben, aber Lydias Hütte ist nah ...



Doch die Helden treffen ein letztes Mal auf die Wölfe! Diesmal kämpfen die Heldenanzahl+2 Wölfe (Ilaris, S. 108) verbissen bis zur letzten stehenden Pfote, oder dem Tod des Rudelführers (Ilaris, S. 108).

Gib jedem Helden einen +2 Bonus auf AT/VT für die Jungs, die du selbst nicht auswürfelst. Die Jungen werfen Steine, schreien, werden bedroht, ... Werden sie angegriffen, erhalten sie ohne Probe eine Wunde.

Dauert der Kampf länger als 10 Initiativephasen oder wird maßlos Zeit vergeudet, sieht Erdl sehr schlecht aus. Sein Überleben ist nun **ungewiss**.

Tharas Eigenheit *Verteidigerin der Unschuldigen* könnte sie dazu verleiten, Treffer für die Jungen einzustecken.

### LYDIA

Lydia hat schnell das Antidot parat. Ist Erdls Überleben ungewiss, so ist er jedoch nicht mehr stark genug, um ins Dorf zu gehen und muss vorerst bei Lydia auf dem Stroh liegen bleiben. In einer Woche kann er wieder laufen, verpasst aber das Fest.

☠ Wenn Erdls Überleben ungewiss ist stirbt er stattdessen nach der Woche. Es sah erst so aus als würde sich seine Lage bessern, aber schlussendlich war sein Körper zu schwach. Die Dorfbewohner rebellieren gegen Lydia.

### ABSCHLUSS

Für das Abenteuer erhält die Gruppe 5 EP. Für jeden überlebenden Jungen erhält die Gruppe weitere 5 EP. Wenn sie die Jungen über eine Ablenkung befreit haben, erhält die Gruppe 5 EP extra. Für das Ausspielen jeder Eigenheit, erhält die Gruppe zusätzlich 1 EP. Sollte die Gruppe mindestens einen Oger erschlagen haben, erhält sie 5 EP.

### WICHTIGE LETZTE WORTE

Für deine Gruppe sollte der Abschluss dieses Abenteuers sich keineswegs auf die Vergabe der EP beschränken! Wenn sie vorher noch die letzte Zutat gefunden haben, dürfen sie selbst in den Genuss der Hexensuppe kommen, ob sie gut oder schlecht schmeckt, darf jeder Spieler selbst für seinen Held entscheiden. Lasse Hildelind sie umarmen, die Leute auf dem Fest sie feiern, trinkend einschlafen und morgen mit leichtem Kater, aber im seligen Wissen etwas Großes geschafft zu haben aufwachen! Sie sind wahre Helden geworden!

Außerdem fängt eure Geschichte gerade erst an! Was passiert mit Lydia? Wird sie nun als Heilerin verstanden, weil sie Erdl gerettet hat? Wird sie als mörderische Hexe auf dem Scheiterhaufen verbrannt? Wird sich Oldrich an die Helden wenden, ob sie seine Pfeife – das letzte Andenken an seinen Vater – gefunden haben oder sie vielleicht darum bitten, die Pfeife zu holen? Werden die intelligenten Oger auf Rache sinnen oder erneut auf Zutatensuche gehen? Und was geschieht mit der Wolfspopulation im Wald? Der Elf Elodin Sommersonne, die Gruppe kennt ihn noch nicht, ist deswegen schon seit einiger Zeit besorgt und möchte dem endlich auf den Grund gehen, aber einfach in das Menschenreich eindringen, wo er die Wurzel des Übels vermutet und die Gefahr in Kauf nehmen *Badoc* zu werden? Schwierig ...vielleicht sind einige Helden – die sich für Menschen außergewöhnlich gut in der Natur zurecht finden – in der Lage diesen Auftrag für ihn zu übernehmen.



# MEISTER-HANDOUTS

## DREI JUNGEN

### ERDL

Erdl (15) ist ein unvorsichtiger, aber lieber Bursche, der leicht naiv durch die Welt schreitet. Als Sohn der Witwe Hildelind (Imker- und Näherin) hat er ein leichtes Leben. Seit dem Tod ihres Mannes, versucht sie ihm alles recht zu machen und verweichlicht ihn deshalb ein wenig – zumindest sehen das die Männer des Dorfes so.

Tatsächlich trägt der Schein ein wenig. Zwar geht Erdl öfters mal anderen auf den Leim oder bringt sich selbst in missliche Lagen, doch ist er gleichzeitig auch sehr wachsam. Er erkennt Gefahren nur nicht, selbst wenn er sie sieht.

### ARIKANDERL

Arikanderl (16) ist der Sohn des Feinschmiedes Henny Arnbild – zumindest denken das alle. Tatsächlich hatte seine Mutter Rusena (Heilerin) aber eine kurze Eskapade mit einem durchreisenden Druiden, deren Ergebnis Arikanderl ist. Rusena folgt dem Aberglauben, dass Druiden keine Kinder in die Welt setzen können. Daher ist selbst ihr die Verwechslung nicht bewusst. Ein jeder sieht hier ein Wunder der Peraine, da ihr Mann zur fraglichen Zeit in der Andergaster Armee zur Verteidigung der Grenze diente.

Arikanderl selbst hat mit Peraine eher wenig am Hut, Aves hat ihn schon immer mehr angesprochen. Einen sicheren Weg durch die Wildnis zu finden, schafft er problemlos – meistens.

### OLDRICH

Oldrichs (16) Eltern verstarben als er gerade einmal fünf Jahre alt war an der Blauen Keuche. Er arbeitet und schläft auf dem Hof des *Freudlosen Alriks*. Echte Pflegeeltern hat er keine. Das einzige was er noch von seinen Eltern besitzt, ist die **Tonpfeife** seines Vaters. Sie ist nicht von großem materiellen Wert.

Oldrich ist ein erfahrener und vorsichtiger Dieb. Da die Welt ihm nichts gegeben hat, lernte er sich Dinge zu nehmen. Das weiß aber keiner aus dem Dorf. Die Dörfler kennen ihn zwar für seine Streiche, aber nicht für tatsächliche Diebeleien – die er aber begeht.

## DREI OGER

### ZURRUGBULSCH

Abweichend zum Regelwerk-Oger (Ilaris, S.103): Wachsamkeit 10; Initiative 6; KL 2; Kommando: Formiert euch!

Der wachsamer und kluge Anführer Zurugbulsch stammt aus dem Ogerbusch, wo er einst im Stamm Garrgs gelebt hat. Jedoch wurde er aus dessen Stamm verstoßen, da er versuchte die Waffe des Anführers – das magische Ogerkreuz (magische Waffe, macht Oger klüger) – zu stehlen. Grrag hat er bei seiner Flucht mitgenommen und Uhm wurde auf der Reise eingesammelt.

Zurrugbulsch beobachtet die Menschen gerne und sah dabei, wie sie aufwendige Gerichte zubereiteten. Da muss et-

was dran sein, dachte er sich ... Also schrieb er selbst ein Rezept und machte sich mit seiner Gruppe auf Zutatensuche ...

### UHM

Uhm ist ein stinknormaler Oger – wobei er vermutlich im direkten Vergleich zu Zurrugbulsch und Grrag noch dümmer aussieht als ein gewöhnlicher Oger ohnehin schon aussehen würde. Er kann nicht sprechen und seine Fresucht wird immer wieder mal anschlagen. Zurrugbulsch hat ihn aber unter Kontrolle – zumindest solange er selbst wach ist.

### GRRAG

Abweichend zum Regelwerk-Oger (Ilaris, S.103): Wachsamkeit 2 (auf einem Auge Blind); AT 10 VT 4; KL 0. Neuer Fernkampfgriff Steinwurf: RW 8, LZ 1, FK 2, TP 2W6+6

Grrag folgt Zurrugbulsch blind und erledigt all seine Aufgaben gehorsam. Er hat zusammen mit Zurrugbulsch den Ogerbusch verlassen und ist etwas klüger als der Durchschnitts-Oger. Allerdings wurde nahe Gareth sein linkes Auge durch einen Armbrustbolzen zerstört. Vor Kämpfen scheut er sich nicht. Er kann sein schlechtes Augenlicht durch Kraft gut ausgleichen. Möchte Grrag Wesen nur vertreiben, wirft er gerne Dinge nach ihnen. Zwar trifft er selten, doch die wenigen Treffer sind umso härter.

### ZIEL DER OGER

Die Suppe lange genug kochen lassen, dass die letzte Zutat hinein kann: Die Jungen!

### TIPPS ZUM AUSSPIELEN

Ogrisch ist nahe dem Orkischen, lass einfach ein paar Wörter weg und tausche Ks gegen Gs aus und nuschle. Außerdem kannst du dir natürlich einfach irgendwas ausdenken oder gebrochenes Garethi nutzen, das Zurrugbulsch und Grrag tatsächlich ein wenig sprechen. Ein paar Beispielsätze: Zu den Jungen „Bald wir fertig kochen, euch machen leckere Suppe! Öh, euch machen zu leckere Suppe!“ oder zu Arikanderl „Du nicht bluten so schnell, bleiben mehr für uns. Buosg!“, zu den Helden „Was machen Menschsgai?! Sgring bagschggad!“, „Kommen wieder? Jetzt geben Keule für kommen wieder! Garrg euch geben mächtig Keule auf Köpfe klein! Dann Köpfe noch kleiner sein! HöHö!“ oder „Gib [Gegenstand]! Keule dann nicht ich geben euch!“ Oger sind eher langsam im denken – auch diese Exemplare. Daher sprich langsam und reagiere wie die Oger langsam auf Spielerhandlungen. Der Spieler hat eine Armbrust in der Hand und will sie gleich abfeuern? Uhm hat noch gar nicht erkannt, dass das Ding eine Waffe ist!

## WOLFSBEGEGNUNG (WOLFSWILLEN)

Die Wölfe in den Wäldern sind unruhig und bedroht. Drei Oger haben angefangen, in ihrem Revier die Beute wegzujagen und manchmal schnappen sie sich sogar direkt einen Wolf. Da muss Wolf jedem mit großer Vorsicht begegnen. Außerdem liegt vielleicht noch ein ganz anderer Grund verborgen bei den Menschen, der die Wölfe aufge-

bracht hat? Der Elf Elodin Sommersonne (den die Helden erst nach dem Abenteuer treffen, wenn du als Spielleitung das möchtest) vermutet es zumindest.

Nutze als Spielleitung die Wölfe, um das stetige Gefühl der Bedrohung bei Nacht aufrechtzuerhalten. Wolfsheulen, rascheln im Gebüsch und zwei aufblitzende Augen – dann Stille. Die Wölfe werden bedrohlich, dadurch dass sie **nicht** angreifen. Nutze diese Spannung statt aus ihnen einen Gegner zu machen, der einfach mit Waffen besiegt werden kann.

Anzahl: Heldenanzahl Wölfe (Ilaris, S. 108) und ein Rudelführer (Ilaris, S. 108) streifen einige Meter entfernt durch den Wald. Sie werden sich langsam nähern. Den Helden muss eine Gruppenprobe+ Wachsamkeit (18) gelingen um sie zu bemerken, sonst sind die Helden **überrascht** (Ilaris, S. 37).

Vertreiben: Bemerkte Wölfe lassen sich vor dem Kampf durch Einschüchtern+ (*Wolfswillen*) oder Tierkunde+ (*Wolfswillen-4*) vertreiben, solange der Kampf noch nicht begonnen hat. Wenn die Helden Tierkunde benutzen möchten, benötigen sie Fleisch oder eine andere plausible Komponente. Wenn die Helden Einschüchtern benutzen wollen, können sie durch Zusammenarbeit jeweils +2 (bis insgesamt +4) erhalten.

Angriffsverhalten: Die Wölfe greifen mal den Stärksten, mal den Schwächsten an und fokussieren sich immer wieder erbarmungslos auf einzelne Gruppenmitglieder.

Fluchtverhalten: Die Wölfe werden sehr schnell fliehen (4 Wunden oder 2 auf einmal). Flieht ein Wolf, fliehen unter Umständen alle Wölfe (1-10 auf 1W20). Wird der Rudelführer getötet, fliehen alle Wölfe sofort.

Heldenflucht: Möchten die Helden vor den Wölfen fliehen, benutze die Regeln für Verfolgungsjagden (Ilaris, S. 57). Biete Felsen, dichtes Gestrüpp, kleine Bachläufe, Hasenlöcher, Geröll, Gruben, hohe Steigung, Brennesseln, Dornen und dergleichen an. Sie

haben in jedem Fall schlechte Chancen, wenn ihnen nichts gutes einfällt – Wölfe sind schnell. Bedenke: Wölfe umlaufen mit ihrer Geschwindigkeit gerne auch mal ein Hindernis und nehmen dafür einfach die Erschwernis in Kauf.

Wolfsbegegnungen geschehen **niemals** in der Nähe des Ogerverstecks.

Sollten die Wölfe einen Kampf verloren haben, werden sie bis zum Endkampf zwar erneut erscheinen, aber keinen weiteren Angriff riskieren.

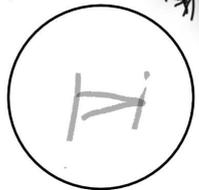
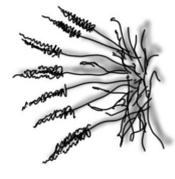
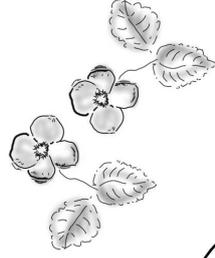
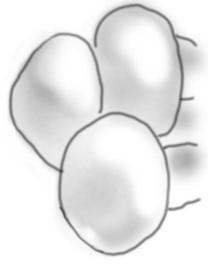
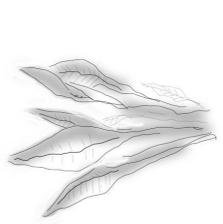
☠ Das Wiederfinden des richtigen Weges nach einem Wolfsangriff ist eine **Gruppenprobe+ Orientierung**(16), wobei eine zersprengte Gruppe als mehrere einzelne Gruppen betrachtet wird. Bei Misslingen kostet die Orientierung einen Zeitpunkt.

⊕ Kämpfen die Helden mehrmals gegen Wölfe, so könnten sie Wölfe mit Verletzungen aus der ersten Runde wiedererkennen. Die Wölfe werden 1W3: ängstlich (AT/VT-2), vorsichtig (AT/VT+2) oder aggressiv (**Volle Offensive** (Ilaris, S. 36)) sein.

Odirs Eigenheit *Wo ist meine Hasenpfote?* Kann ausgenutzt werden, so dass er bei den Wolfsbegegnungen einen Furchteffekt Stufe 1 erleidet. Immerhin scheinen diese Wölfe sich ganz und gar sonderbar zu verhalten – viel zu aggressiv – und sind bestimmt verflucht!

Ancaras Eigenheit *Benutz einfach mehr (Verbände ...)*! kannst du ausnutzen, um ihr nach einer Wundversorgung mitzuteilen, dass sie keine Verbände mehr besitzt, weil sie einfach zu viele benutzt hat. Danach muss sie kreativ werden und vielleicht ihre Klamotten zerreißen, um Verbände zu improvisieren.





# EINEN SPIELABEND VORBEREITEN

Du hast die Rolle als Spielleitung übernommen? Sehr gut! Sie hat ihren eigenen Reiz. Stärker als die übrigen Mitspielenden bist du damit gefragt, dich auf euren Spielabend vorzubereiten. Falls du das noch nie getan hast, hier einige Einblicke, wie du dabei vorgehen könntest. Es gibt wohl kaum *das eine* Patentrezept zu einer gelungenen Spielvorbereitung – dieses hier finde ich hilfreich.

Voraussetzung ist ein ausgearbeitetes Abenteuer – drei davon findest du in diesem Band. (Mit eigenen Ideen wirst du ähnlich verfahren. Sie sind jedoch hier nicht Thema.)

Der wichtigste Rat vorweg:

Sei ein Fan eurer Spielfiguren!

Sie sind die Hauptfiguren der Geschichte, die ihr gemeinsam erzählt. Auch das beste ausgearbeitete Abenteuer garantiert kein cooles Spielerlebnis. So etwas wird sich nur ergeben, wenn ihr das Abenteuer zum Drama eurer Figuren macht: *Sie* bringen die Handlung voran, *sie* geraten in Schwierigkeiten, *sie* sind emotional betroffen und *sie* gehen verändert aus ihren Erlebnissen hervor.

Nimm dir darum jede Freiheit, in deiner Vorbereitung – und später am Spieltisch – alles ausgearbeitete Material so abzuändern, dass du glaubst: „Wenn *diese* Figuren *diese* Geschichte erleben, dann wird das ordentlich krachen.“

Hier kommen die Eigenheiten ins Spiel: Sie sind der „Wunschzettel“ deiner Mitspielenden, was sie – als ihre Figuren – gern erleben möchten.

## IN SZENEN AUFTEILEN

Teile vor jedem Spielabend die Handlung auf, die bewältigt werden soll. Die kleinere Einheit nennen wir „Szene“. Für jede Szene solltest du eine bis anderthalb Stunden Spielzeit einplanen. Die Zahl der Szenen richtet sich also nach der geplanten Dauer des Spielabends. Eine Szene verbringen die Charaktere üblicherweise am selben Ort – einer Stadt, einem Dungeon, einem Schiff – mit einem bestimmten Problem – Hinweise zusammentragen, ein Artefakt finden, ein Kampf. Diese Struktur hilft auch, im Bedarfsfall zu improvisieren: Wenn eine Szene ganz anders endet, als bei der Vorbereitung gedacht, kann das beispielsweise für die Ausgangslage für die nächste Szene ändern – unter Beibehaltung des Schauplatzes. Oder umgekehrt: Die nächste Szene findet woanders statt als gedacht, dreht sich aber dennoch um das geplante Thema.

Andere Leitfäden zum Spielleiten geben jeweils Tipps zur Dramaturgie eines Spielabends (beispielsweise: schneller Einstieg, Spannungsbogen, Twists, Höhepunkte, Cliffhanger, ...). Tatsächlich ist ausgefeilte Dramaturgie für den Spielspaß nicht so wichtig.

Auf Abwechslungsreichtum kommt es an!



Achte daher darauf, dass sich jede Szene von der vorherigen deutlich unterscheidet – sie spielt an einem anderen (oder stark veränderten) Ort, es folgen nicht zwei Kämpfe aufeinander und auch die Atmosphäre ist eine andere. Sieht das Abenteuer solche Vielfalt nicht vor, kürze es oder ändere es deutlich ab.

## DRAMATISCHES POTENTIAL

In jeder Szene muss es für die Gruppe ein erkennbares Ziel geben und etwas (oder jemand), das diesem Ziel im Weg steht. Mit anderen Worten:

Die Figuren müssen etwas zu tun haben!

Drama entsteht dabei vor allem durch Rollenspiel. Die Mitspielenden entwickeln Ideen, wie ihre Figuren das Hindernis abräumt. Aber auch diese selbst können in diesem Sinn zum Hindernis werden: Richte es so ein, dass das Szenen-Ziel am besten auf Wegen erreicht wird, die eure Spielfiguren zunächst nicht gehen wollen oder können.

## MECHANISMEN NUTZEN

Darüber hinaus bieten die Ilaris-Regeln einige „Subsysteme“, die dich dabei unterstützen, abwechslungsreiche Aufgaben auszugestalten: Redueduelle (Ilaris, S. 55), Ermittlungen und Recherchen (Ilaris, S. 69), Verfolgungsjagden (Ilaris, S. 57) und das Kampfsystem (Ilaris, S. 36–54).

Bei den drei erstgenannten musst du vorab Detailgrade (Ilaris, S. 8) ansetzen und dir möglichst einige Inhalte überlegen. Ich habe gute Erfahrung damit gemacht, die Schwierigkeit relativ hoch anzusetzen. Die Spielrunde entwickelt dann Ideen, wie gute Vorbereitung und Zusammenarbeit (Ilaris, S. 8) mit anderen Talenten zu Erleichterungen führen. Für Kämpfe siehe unten. Aber auch außerhalb dieser Mechanismen kannst du Drama erzeugen, indem du Proben (Ilaris, S. 7–9) darüber entscheiden lässt, wie die Geschichte weitergeht.

### PROBEN SIND ENTSCHEIDEND

Das heißt auch:

Setze Proben nur ein, wenn es alternative Handlungswege gibt!

Auch ein Fehlschlag soll die Geschichte in interessanter Weise voranbringen. Er darf sie weder zurück in die Ausgangssituation noch in eine Sackgasse führen. Wenn der Fortgang der Geschichte erfordert, dass eine bestimmte Sache geschieht – beispielsweise dass die Gruppe eine Information erhält – verlange keine Probe dafür.

### PROBEN SIND RISKANT

Dramatisches Potential entsteht, wenn Proben riskant sind. Ein Fehlschlag ist immer schlecht für die Figuren und ihre Pläne. (Für die Figuren! Für die Mitspielenden kann es Hauptspaß bedeuten, bei einer Probe zu scheitern.) Ein Grundprinzip von Ilaris ist, dass die Mitspielenden in vielen Situationen ihr Risiko selbst wählen können (üblicherweise über Hohe Qualität (Ilaris, S. 7)). Du kannst also noch mehr dramatisches Potential schaffen, indem du jeweils Ideen vorbereitest, wie mehrere Stufen Hohe Qualität – also ein größeres Risiko – den Probenausgang bei Erfolg noch viel attraktiver machen.

### PROBEN SIND FAIR

Sinnvoll ist, sich in der Gruppe schon vor dem Wurf grob über die Probenausgänge zu einigen. („Wenn du scheiterst, passiert X. Wenn es gelingt, erreichst du Y. Hohe Qualität bewirkt zusätzlich Z.“) Die Details spielt ihr dann nach dem Probenwurf aus. Erfahrungsgemäß ist herausfordernd, sich all diese möglichen Probenausgänge allein auszudenken oder gar zu improvisieren. Sieh es darum als Aufgabe der Gruppe, gemeinsam gute Ideen zu entwickeln!

## NICHTSPIELFIGUREN

Überlege dir für deine Nichtspielfiguren (NSC) charakteristische Stimmen, Angewohnheiten (beispielsweise nervöses Räuspern, Fingerspitzen zusammenlegen, ...) oder eine häufige Redewendung. Dazu kommen noch drei wahrnehmbare Details, die du immer wieder benennen kannst. Sinnvoll ist, allen Figuren, die wiederholt vorkommen können, ein Porträt zuzuordnen. Es wird deinen Mitspielenden leichter fallen, Bilder auseinanderzuhalten als Namen. Wichtige NSCs kannst du mit Spielwerten in *Sephrasto* generieren. Bei magisch oder karmal begabten Charakte-

ren reicht es, die zwei oder drei Zauberfertigkeiten beziehungsweise die eine oder zwei Traditionsfertigkeiten zu steigern, die sie für ihre wichtigsten Zauber beziehungsweise Liturgien brauchen. Für ihre übrigen übernatürlichen Talente kommen sie mit den Basiswerten aus. Auch weniger wichtigen NSCs kannst du eine bis drei Eigenheiten spendieren, die ihre Rolle in der Geschichte erklären.

## FIGUREN-SZENEN-TABELLE

Lege eine einfache Tabelle an – in den Zeilen die Figuren, in den Spalten die geplanten Szenen. Für jede Figur und jede Szene halte vorab eine Möglichkeit fest, wie eine Eigenheit ihr das Leben schwermachen und ausgenutzt werden könnte (Ilaris, S. 15f.). Natürlich sollst du später im Spiel spontanen Entwicklungen den Vorzug geben. Aber wenn du eine Weile vergessen hast, auf die Eigenheiten zu achten oder wenn du ein bisher stilles Gruppenmitglied stärker einbinden willst, hast du damit eine Gedächtnisstütze zurück. So kann es gut gelingen, dass jede Figur pro Abend einen Schicksalspunkt gewinnen kann.

## KÄMPFE VORBEREITEN

Alle kämpfenden NSCs bekommen eine Statusleiste. Schreibe dir außerdem auf, was im Kampf ihre ersten Manöver, Zauber oder Liturgien sein werden. Nutze dafür die Möglichkeit, von einer geworfenen 10 auszugehen (vgl. Ilaris, S. 9) und notiere direkt den Erfolgswert. Im Spiel musst du dann nur ansagen, was als Gegenprobe gewürfelt werden muss und welche Wirkung eintritt. Kein Blättern, kein Würfeln: Das Spiel wird dynamischer. Wenn gewünscht, kannst du für das Spiel mit Bodenplänen (Ilaris, S. 39) einige Seiten mit Hexfeldern ausdrucken und laminieren. Aneinandergelegt lassen sich darauf mit Folienstiften schnell große Schauplätze entwerfen.

## HANDOUTS

Wenn alles andere getan ist, du noch Zeit übrig hast und entsprechende Fertigkeiten mitbringst, kannst du noch Handouts basteln. Eine schöne Schatzkarte, ein Orden oder ein Rätsel zum Anfassen vertiefen das Spielerlebnis.





# EIN ABEND, TEUER FÜR EINSTEIGER

VON ROTHAR



JÄNNER 2022

## DANKSAGUNG

Mein Dank gebührt Chris, Christian, Daniel, Gregor, Kathi, Kurt, Martina, Nadine, Renate, Wolf und Wolfgang mit denen ich nun schon seit drei Jahrzehnten in Aventurien, auf Entaria oder so mancher anderer phantastischer Welt um die Häuser ziehe. Und meiner Frau Maria, die viel Verständnis für diese Leidenschaft zeigt.

# ZUSAMMENFASSUNG

## ZUR HANDLUNG

Die Charaktere treffen einander bewusst oder zufällig in Kuslik, der großen weltoffenen Stadt an der Yaquirmündung. Den Besuch am Wochenmarkt wird sich kaum jemand entgehen lassen und durch die Hand des Schicksals landen alle in der Schenke Karims Palast, wo sie auf das Schicksal des entführten Händlers Lucan di Cascamas stoßen. Für Ehre und/oder Bezahlung wird die Suche aufgenommen. Man steigt mit List oder Gewalt bei den Entführern ein und deckt die Hintergründe auf. Wie die Mitspielenden auf die Taten des Händlers reagieren, liegt nun in ihren Händen.

## FÜR WEN IST DIESES ABENTEUER GEEIGNET?

Ein Abend, teuer für Einsteiger ist zum Kennenlernen von Ilaris für eine Handvoll „unerfahrene Neulinge“ ausgearbeitet. Einzelne Szenen wurden bewusst für das angeleitete Ausprobieren von Ilaris-Regeln gestaltet. Das Abenteuer ist aber auch für erfahrene Gruppen spielbar.

Erfahrene Gruppen werden eine Idee mitbringen, warum sie in Kuslik sind. Das Abenteuer lässt sich aber auch in andere Städte übertragen. Man trifft sich nach dem Anpassen der Probenschwierigkeit am Markt.

## FÜR EINSTEIGENDE

### FIGUREN

Für einen raschen Einstieg mit möglichst wenig Vorbereitungszeit wird die Verwendung der Figuren ab S. 8 oder der Archetypen aus dem DSA-Forum empfohlen. Wenn selber Figuren generiert werden, so sollten diese auch 2.500 EP haben.

### MOTIVATION

Kennen sich die Figuren noch nicht, stellt sich die Frage, was sie nach Kuslik geführt hat. Dazu ein paar Anregungen:

- ✦ Eine Botschaft/einen Gegenstand persönlich überbringen. Als Sender eignen sich Personen von Rang aus dem Herkunftsort der Figuren. Empfänger kann ein Tempel eine Magierakademie, der Palast oder auch die Bibliothek sein.
- ✦ Die Figur hat von einer interessanten Anstellung bei Hof/im Tempel/in der Akademie gehört.
- ✦ Arthag Angbarscher hat den Geist seines Bruders im Traum an der Yaquirmündung gesehen.
- ✦ Interesse/Teilnahme an den Liebfelder Theaterfestspielen und dem Umzug der Gaukler
- ✦ „Bin von Tag zu Tag dem Yaquir bis zur Mündung gefolgt.“

## BESTEHENDE ILARIS-GRUPPEN

### ANPASSEN DER SCHWIERIGKEIT

Das Abenteuer ist für Figuren mit 2.500 EP ausgearbeitet. Die offenen Proben sind gemäß den Regeln (Ilaris, S. 8, Tabelle) für das Niveau unerfahren ausgelegt. Um das Abenteuer zu skalieren, wird empfohlen, die Probenschwierigkeit und die Kampfwerte der Gegner (AT, VT) für je 500 zusätzliche EP um 1 Punkt zu erhöhen. Beispiel: Probenschwierigkeit 16 wird für eine Gruppe mit durchschnittlich 3.500 EP zu Probenschwierigkeit 18.

### MOTIVATION

Wenn die Gruppe nicht gerade zufällig in Kuslik ist, dann können Motivationsanleihen bei den Einsteigern genommen werden. Das Abenteuer lässt sich aber auch in anderen Städten Aventuriens spielen.

### ABKÜRZUNGEN UND GLIEDERUNG

*Texte zum Erzählen*

**SLI** ... Spielleitungsinformation

**Offene Probe** ... Regelerklärung ... alle Seitenangaben beziehen sich auf das Ilaris-Regelbuch (2te Ausgabe)

**EP** ... Erfahrungspunkte

## AM MARKT

Kuslik liegt an der Mündung des Yaquir in das Meer der Sieben Winde. Es ist eine der ältesten Städte Aventuriens und mit seinen mehreren zehntausenden Einwohnern ein Zentrum des Handels.

Am großen Markt nordwestlich des Efferdplatzes bieten Fernhändler aus aller Herren Länder ihre Waren feil. Wer die alte Handelsstadt besucht, muss unbedingt auch dem Markt einen Besuch abstatten. So eine Vielfalt sieht man sonst nirgends. Elfenbein von Narwalen, Seide aus den Tulamidenlanden oder erlesene Gewürze aus den Dschungeln des Südens. Was es sonst nirgends gibt, kann hier ab und an gefunden werden. Immer sind auch Dinge dabei, die man sich in seinen kühnsten Träumen nicht ausdenken hätte können. Auch wenn sich nur die Wenigsten die erlesenen Prunkstücke leisten können, so ist es doch aufregend zu sehen, was Aventurien alles zu bieten hat. Neben den außergewöhnlichen Hinguckern haben die Händler auch allerlei Nützliches von weit her im Gepäck und verkaufen seltene Steine, Kräuter, Häute, Federn, Schnitzereien, Dolche usw. usw. für die Bürger und einfachen Leute.

**SLI:** Die Figuren sind durch die Hand der Vorsehung alle an diesem Nachmittag am großen Markt und staunen über die besonderen Waren. Die folgenden Szenen sollen ihre Schritte in die Taverne „Karims Palast“ lenken und an Hand von Beispielen in den Szenen 1 und 2 ein paar Regelmechaniken vorstellen. Wählen sie für jede Figur die passende Szene aus.

### PREISVERHANDLUNG

**SLI:** Allen Mitspielenden fehlt am Anfang irgendeine Ausrüstung für ihre Figur. Fragen sie die Mitspielenden und wählen sie jemanden aus. Beim Durstöbern der Waren wurde genau die passende Kleinigkeit entdeckt und so wird die junge Händlerin nach dem Preis gefragt.

**SLI:** Nennen sie beim ersten Angebot das Doppelte vom Listenpreis.

#### Klugheit (8)

Zum Erkennen des übersteuerten Angebots.



Nun geht es ans Feilschen. Wortreich preist die attraktive Händlerin Gylvana Thion ihre Ware an und nennt die Figur „einen geizigen Schuft“ und vieles mehr, dessen Ausgestaltung im Ermessen der Spielleitung liegt.

Wenn sich die Figur ebenso wortreich wehrt, wird mit einer vergleichenden Probe auf Beeinflussung/Überreden gefeilscht.

Die ausgefeilten Regeln zum Rededuell (Ilaris, S. 55ff.) lassen wir an dieser Stelle noch außen vor.

#### Überreden

Gylvana hat als junge, charismatische Markthändlerin einen Probewert mit Talent (PW(T)) von 10.



Wer – wie Ulf – zu einer Frau nicht nein sagen kann, könnte diese Eigenheit auch ausnutzen, ohne Probe den übersteuerten Preis zahlen und dafür einen Schicksalspunkt einstreichen.

Auf dem Charakterbogen findet man rechts hinter Beeinflussung zwei Spalten für PW und PW(T). Hat der Charakter das Talent Überreden bei den Talenten stehen, darf der PW(T) verwendet werden. Ohne das Talent wird der PW zur vergleichenden Probe gegen Gylvana herangezogen.

Gewinnt die Figur, so lässt Gylvana 40 Prozent nach und liegt damit noch immer 20 Prozent über dem Listenpreis. Gewinnt die Händlerin, schlägt sie nochmals 10 Prozent auf.

Wenn die Figur zurückzieht, weil das Angebot noch immer übersteuert ist, flüstert Gylvana ihr zu, dass sie am Abend in „Karims Palast“ ohne die Augen ihrer Mutter ein besseres Angebot unterbreiten wird.

Wird der Kauf getätigt, so lädt sie die Kundschaft mit einem freudigen Lächeln auf ein Gläschen Wein nach der Arbeit in „Karims Palast“ ein.



### DIEBSTAHL

Eine andere Figur ist an einem anderen Stand in die Verhandlung um ein besonders interessantes Stück vertieft und hat sich tief in den Laden gebeugt.

**SLI:** Der Streuner Nanduriel Cusimo schleicht sich von hinten heran und versucht, den Geldbeutel zu stehlen.

#### Wachsamkeit (18)

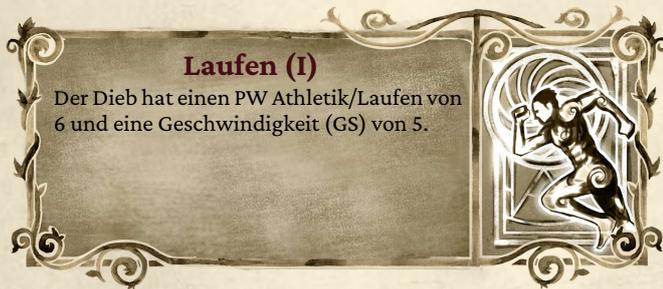
Die Probe entscheidet, ob die Figur den Diebstahl bemerkt.



Gewinnt der Dieb, so bemerkt die Figur beim Bezahlen der Ware das Fehlen ihres Geldbeutels. Der Händler meint dann, dass er eine verdächtige Person bemerkt hat und beschreibt einen 30-jährigen Mann mit schwarzem Haar, grünen Augen und zwei goldenen Ohrringen. Er meint, dass er den Strolch kenne und dieser abends manchmal in „Karims Palast“ anzutreffen ist.

Gewinnt die Figur, so wird sie ihres Geldbeutels in der Hand des Diebes gewahr. Der Dieb nimmt sofort die Beine in die Hand und flieht. Folgt die Figur, so beginnt eine Verfolgungsjagd, deren Ausgang durch eine Vergleichende ausgedehnte Probe mit Detailgrad 2 ermittelt wird.

Nanduriel und die Figur sind zu Fuß unterwegs. Daher ist die Fortbewegungsart Laufen.



### Laufen (I)

Der Dieb hat einen PW Athletik/Laufen von 6 und eine Geschwindigkeit (GS) von 5.

Die Proben werden mit jeweils einem zwanzigseitigen Würfel gewürfelt und Nanduriel addiert jedes Mal seinen PW und seine GS zu seinem Wurf. Das Gruppenmitglied addiert ebenso seinen PW Athletik/Laufen und seine GS zu seinem Wurf.

**SLI:** Beschreiben sie die ganze Szene im Stil einer Sportreportage.

Eine detaillierte Beschreibung, wie der Versuch über Dächer zu klettern, Fässer umzustürzen usw. zu handhaben ist, findet sich in Ilaris, S. 55. Wer zuerst zwei vergleichende Proben gewonnen hat, gewinnt die Verfolgungsjagd.

Gewinnt die Figur, so verstreut Nanduriel den Geldbeutel im letzten Moment bevor er gefasst wird in der Gasse.

*Mit hellem Klang springen die Münzen über die gepflasterte Straße. Die Augen mancher Zuschauer beginnen zu Glänzen und eifrige Hände bücken sich nach dem unverhofften Schatz.*

**SLI:** Die Figur kann den Großteil ihres Geldes retten.

Gewinnt der Dieb, so steht die Figur suchend und unschlüssig, völlig außer Atem in der dicht gedrängten Gasse.

In beiden Fällen ist eine leise Stimme zu vernehmen: „Diesem Nanduriel muss endlich das Handwerk gelegt werden. Ich würde ja selber in Karims Palast gehen und ihn ordentlich vermöbeln, aber die Gilde hält ihre Hand über ihn. Bei Fremden wäre das schon was anderes.“

**SLI:** Nanduriel hat in der Diebesgilde nicht nur Freunde. Die sprechende Person ist nicht auffindbar.

## WEITERE SZENEN AM MARKT

**SLI:** Die anderen Mitspielenden werden nach diesen beiden Szenen bereits ahnen, dass sie ihr Schicksal in Karims Palast leidet. Insofern spannen wir sie nicht lange auf die Folter.

### SCHLECHTE WARE

*Die Ware, die Du bei dem schleimigen Händler erworben hast, ist doch tatsächlich nach einer halben Stunde in Deinen Händen zerfallen. Ob da nicht böse Magie im Spiel ist? Wütend gehst Du zurück, nur um festzustellen, dass der Stand schon geschlossen hat. Der Standnachbar lächelt wissend und raunt dir zu: „Das macht er mit allen gutgläubigen Seelen so. Und nachher geht er in Karims Palast feiern.“*

### EIN FREUND

*„Dieses Gesicht würde ich überall wiedererkennen!“ So unwahrscheinlich es auch scheint, Du hast am Markt von Kuslik einen alten Bekannten aus Deiner Heimat getroffen. Nach einem freudigen Wiedersehen lädt Alrik Zandor Dich zu einem Gläschen Wein am Abend in Karims Palast ein.*

### DURST

*Du schlenderst nach dem Einkaufsbummel durch die Gassen und Dein Mund ist von dem heißen Tag schon ganz ausgedörrt. Wie gut, dass Dich Dein Weg direkt vor die Taverne „Karims Palast“ geführt hat. Der Duft des Essens steigt Dir in die Nase und Du wirst gewahr, dass Du noch kein Mittagessen hattest. Die Preise für Wein und Bier sind in Ordnung. Die Bedienung sieht freundlich aus und eine fröhliche Musik lädt zum Tanz.*

### KULTURGENUSS

*Am Markt ist Dir ein Ausrufer aufgefallen, der in den höchsten Tönen von „Bo, dem Barden“ geschwärmt hat. Und tatsächlich ist Dir aufgefallen, dass das neue Waldläuferlied, das jeder hier summt, dem Herren Bo zugeschrieben wird. Du magst Text und Melodie und hast beschlossen, Dir die Vorstellung dieses Bardens anzusehen. Der Marktschreier hat natürlich gesagt wo Du Bo triffst: „Nur heute in Karims Palast.“*

# KARIMS PALAST



**SLI:** Im Lauf des Nachmittags sollten sich alle Figuren in der Taverne Karims Palast, nahe der Burg einfinden.

Es ist Abend. Du hast Dich ein wenig durchfragen müssen, aber fast alle Leute in Kuslik kennen die Taverne Karims Palast. Als Du die doppelflügelige Tür durchschritten hast, bist Du in eine andere Welt eingetaucht. Ein Stimmengewirr liegt in der Luft und es duftet nach gebratenem Fleisch und einem Hauch von Weihrauch. Eine Leier gibt tulamidische Weisen wieder und es fällt auf, dass viele Tulamiden unter den Gästen sind. An die 30 Personen sind in dem fast schon zu kleinen Raum, für den anscheinend auch die Einrichtung aus Fasar herangeschafft worden ist.

Im großen quadratischen Gasträum stehen einige kleine Tische mit je vier bunten Sesseln. Entlang von drei Wänden sind je zwei große, etwas erhöhte Logen angeordnet, die über kurze Stiegen in den Ecken des Raumes erreichbar sind. Am Ende der Stiegen befinden sie je zwei tapezierte Türen als Zugang zu den Logen. Die Logen sind zum zentralen Bereich hin offen und bieten doch etwas Privatsphäre. Alle Logen sind besetzt.

Du findest Deinen Platz im Zentrum und ein junger Tulamide mit schwarzem Haar bietet Dir Rotwein an. Gegenüber dem Eingang an der vierten Wand befindet sich statt einer Loge ein offenes Podium auf dem sich ein fescher Barde mit Schnurrbart und breitkrepigem Hut in einer kunstvoll bestickten schwarzgrünen Livree seine Instrumente zurechtlegt. Auffallend sind der kunstvoll verzierte Degen und die insgesamt fünf Dolche an den Gürteln des Spielmanns. Du lässt Deinen Blick weiter über die Gäste schweifen und Dir fallen ein paar ungewöhnliche Gestalten auf.

**SLI:** Lassen sie an dieser Stelle die Spieler ihren Charakter beschreiben.

## AUFRUHR

Du wartest auf Dein Treffen, genießt Dein Essen oder versuchst zu entspannen, als Du eines kleinen Aufruhrs in der Nähe des Podiums gewahr wirst.

Ein hagerer Mann mit kurzem grauem Haar liegt offenbar zu Füßen des Barden ausgestreckt. Das dunkelgrüne Wams und die beigen Hosen zeugen von bürgerlichem Stand, doch in den ausgestreckten Händen hält er einen goldenen Ring mit einem großen Rubin. Er muss durch eine Tür hinter der Bühne eingetreten sein, denn niemand kann sich an die Ankunft des Alten erinnern.

### Sinnenschärfe (22)

Den folgenden Text hören nur Figuren, deren Probe gelungen ist, oder die sich in die Nähe des Barden begeben.



Geben sie den Figuren die Gelegenheit, näher zu treten.

Mit weinerlicher Stimme fleht der Alte: „... so helf mir doch, Ihr seid doch sein Freund. Seid doch auch einmal der Held aus Euren Balladen, Herr Bo. Seht ich habe auch den Ring des Herren Cascamas mitgebracht. Als Belohnung muss das doch genug sein, wenn Ihr es nicht schon aus Freundschaft wagt. Habt ein Herz. Ich weiß doch sonst nicht, an wen ich mich wenden soll.“

### Wachsamkeit (8)

Aus dem Augenwinkel entdeckst Du, dass sich einer der Gäste möglichst ungesehen dem Barden von hinten nähert. Der gierige Blick aus stechenden Augen des gebückten Mannes fixiert den Rubin in den Händen des Flehenden zu den Füßen von Bo.



Schon steht der Dieb zwei Schritt hinter dem Barden, der ihn anscheinend noch nicht bemerkt hat.

Du schaust kurz auf und erkennst, ob auch schon jemand anderes auf den sich Anschleichenden aufmerksam geworden ist.

**SLI:** Das ist der Moment in dem die Figuren – oder auch nur ein Teil von ihnen – das erste Mal gemeinsam agieren.

### Klugheit (12)

Da der Anschleichende noch unbemerkt bleiben will, bietet es sich an, ihn anzuspüren.



Wollen mehrere Figuren das Wort ergreifen, erhält die mit dem höchsten MU-Wert den Vortritt.

Lassen sie die Mitspielenden erzählen, wie sie die Aufmerksamkeit auf den Anschleichenden lenken wollen.

Wenn auch andere Figuren eingreifen, beginnt die **Zusammenarbeit** (Ilaris, S. 8). In diesem Fall können bis zu drei weitere Figuren helfen und haben einen **großen Einfluss**.

### Einschüchtern

Der Charakter mit dem höchsten Wert auf Autorität/Einschüchtern würfelt eine **vergleichende Probe** gegen den Mut des Diebes (8).



Gewinnen die Charaktere, so zieht sich der Dieb unter hämischen Bemerkungen des Bardens zurück.

Gewinnt der Dieb oder unternehmen die Figuren nichts, so versucht er, schnell zuzugreifen. Allerdings ist Bo der Barde blitzschnell zur Stelle und steigt schwungvoll mit einem Schlangenlederstiefel auf die vorschnellende Hand. Mit einem Aufschrei springt der Mann auf und flüchtet unter hämischen Bemerkungen des Bardens durch die Hintertür.

### DAS LIED DES BARDEN

**SLI:** Bo der Barde ist dafür bekannt in seinen Versen die Heldentaten von Charakteren zu besingen, die immer sehr an ihn selbst erinnern. Dass nun der Diener eines Gönners und persönlichen Freundes vor ihm liegt und um eine dieser Heldentaten bittet, ist ihm sehr peinlich, da natürlich alles frei erfunden ist. Bo ist kein Kämpfer. Den Stammgästen ist das bekannt. Sie würden ihm niemals folgen, obwohl sie die Lieder lieben. Es ist auch allgemein bekannt, dass die Stadtwache Entführungen meist zu spät aufklärt. Die einzige Chance des Bardens besteht darin Fremde – also die Charaktere – in die Angelegenheit hineinzuziehen. Genau das versucht er mit seinem Lied.

*Bo der Barde seufzt und wendet seinen Blick wieder auf den Alten, der nun den Stiefel umfasst hat. Leicht angewidert und peinlich berührt blickt der Barde kurz gegen Himmel und greift sich dann die Laute, die hinter ihm steht. Ein kurzes Räuspern und schon verstummt das Stimmengewirr der Wirtsstube. Die Gäste begeben sich an ihre Plätze und euch werden von Umstehenden rasch Sessel gebracht und in der Nähe des Bardens aufgestellt.*

*Die Ballade hebt an und handelt davon, dass ein schöner Barde und seine Helfer aufbrechen und Lucan die Cascamas aus den Händen seiner Entführer befreien. Jeder Charakter bemerkt schnell, dass der Barde eine Rolle für ihn in das Lied eingebaut hat. Bo beschwört euch in schönen Versen, ihn zu unterstützen und verspricht Ruhm, Ehre und auch den Ring des Händlers als Belohnung. Auch die anderen Zuhörer halten euch offenbar für die Richtigen für das Abenteuer und nicken euch ermunternd zu. Der Wirt bringt Wein und zwischen den Refrains wird auf den Erfolg angestoßen. Ein Hut macht die Runde und für die erfolgreiche Rettung und als Gage für Bo werden rund fünf Dukaten gesammelt. Der Alte hat sich erhoben und klopf manchem freudig strahlend auf die Schulter.*

Regeltechnisch handelt es sich um ein Rededuell mit Detailgrad 1.



### Willenskraft

Sollte ein Charakter widerstehen wollen, so wird eine vergleichende Probe fällig. Bo wendet das Talent Beeinflussung/Betören an. Sein PW(T) eingerechnet der Unterstützung durch andere Gäste beträgt 20.



Eine „Verteidigerin der Unschuldigen“ wie Thara von Donnerbach könnte – für einen Schicksalspunkt – eilig versichern, dass sie und ihre Gruppe selbstverständlich auf jede materielle Belohnung verzichtet.

### IN DER PAUSE

Irgendwann muss auch Bo der Barde eine Pause machen. Die Charaktere können dies für ein Gespräch mit ihm und dem Alten nutzen. Folgende Informationen sind ihnen zu entlocken.

- ◆ Der Diener heißt Alrigo di Messager.
- ◆ Der Ring ist etwa 15 Dukaten wert.
- ◆ Bo will nach seinem Auftritt bei der Suche und Befreiung helfen. Die Zeit drängt.
- ◆ Lucan die Cascamas ist ein Handelsherr mit eigenem Kontor in Kuslik. Er wurde von einer Bande von

Räubern (Dartans Gesellen) in der Nacht aus seinem Kontor entführt. Spuren von Gewalt sind zu sehen. Es wurde keine Forderung gestellt.

- ◆ Keiner der beiden weiß, wo Dartans Gesellen zu finden sind. In den Schenken des Hafenviertels sollte die Information zu bekommen sein.
- ◆ Durch ein Rededuell mit dem Diener Alrigo – offene, ausgedehnten Probe – kann dieser zum Reden gebracht werden. Dann erzählt er, dass sein Herr Geschäfte mit dieser Bande gemacht hat und sie aus ihm unbekanntem Gründen nach seiner Rückkehr von einer Reise nach Brabak betrogen hat.

**12, Detailgrad 2**  
Angemessene Talente sind Einschüchtern und Überreden.  
Unpassende Talente sind in diesem Zusammenhang Betören und Rhetorik.



## IM HAFENVIERTEL

Die Suche nach Informationen zu Dartans Gesellen gestaltet sich aufwendig. In verschiedenen heruntergekommenen Tavernen fragt ihr euch vorsichtig durch. Ihr wollt die Bande nicht aufscheuchen. Es wird schon Mitternacht und ihr bekommt Angst, dass ihr zu spät kommen werdet.

Regeltechnisch handelt es sich um eine Ermittlung.

**Südaventurien (16)**  
Diese Ermittlung wird als offene ausgedehnte Probe mit Detailgrad 3 und Schwierigkeit 16 (unerfahren/anspruchsvoll) durchgeführt; die zweite Teilprobe auf Betören und die dritte auf Menschenkenntnis.



**Erfolg:** Eine leicht betrunkene Dockarbeiterin plaudert aus, dass die Bande schon öfter in einem verfallenen Lagerhaus auf der kleinen Insel vor Midoreth gesehen worden ist.

**Misserfolg:** Trotz aller Überredungsversuche kann oder will niemand Auskunft geben. Es ist euch aber aufgefallen, dass euch ein Mann in schwarzer Kleidung seit der letzten Taverne folgt und immer die gleichen Leute anspricht, die ihr gerade befragt habt. Es ist einfach dem Mann zu folgen oder ihm eine Falle zu stellen und aus ihm den Aufenthalt der Bande herauszubekommen.

## DAS LAGERHAUS

Am Kai findet ihr einen Fischer, der mitten in der Nacht bei Mondschein gerade fluchend seine Netze repariert. Er scheint sich sehr zu ärgern und hat offenbar seine eigenen Probleme.

**Überreden (18)**  
Bei Erfolg kann der Fischer zur Mithilfe überredet werden. Für jeden eingesetzten Silbertaler wird die Probe um 1 erleichtert.



Den Figuren muss klar werden, dass sie zur Insel schwimmen müssen, wenn es ihnen nicht gelingt, den Fischer zu überreden. Es gibt nur einen Versuch für die Probe.

Falls die Mitspielenden nicht auf die Idee kommen: Bei Verbindung mit einer geeigneten Eigenheit kann ein Schicksalspunkt für eine Glückliche Fügung eingesetzt und die Probe wiederholt werden.

Nach einer kurzen Bootsfahrt legt ihr am sandigen Westufer der circa 500 Schritt langen Flussinsel an. Das Eiland ist dicht mit Sträuchern und Bäumen bewachsen.

Die Insel kann mit einer Probe ausgekundschaftet werden:

**Pirschen (14)**  
Die Insel ist nur 50 Schritt breit. Das alte Lagerhaus liegt am Nordende.  
Dartans Gesellen haben am Eingang des Schuppens nur eine Wache aufgestellt.



Für das zusätzliche Risiko, auf jegliches Kundschaften zu verzichten, könnte Odir („Ich improvisiere eben“) einen Schicksalspunkt erhalten.

Im Schuppen befinden sich so viele Räuber wie Gruppenmitglieder und zusätzlich der Anführer Dartan Limetti.

Die Gesellen sitzen um ein Feuer. In der Lagerhalle sind nur wenige Fackeln entzündet.

Modifikator wie bei „Dämmerung“: Alle Angriffe und Verteidigungen -2.

Die Werte für Räuber sind in Ilaris, S.105 zu finden. Dartan Limetti kämpft als Söldner mit Säbel (Ilaris, S.107).



- ✦ Besonders in diesem Kampf bieten sich auch Überraschungsangriffe an. Diese werden nach gelungenem Anschleichen als Angriff gewürfelt, der den Wert 12 übersteigen muss (ähnlich dem Fernkampf). Gerade für diese Überraschungsangriffe sind starke Ansagen zu empfehlen, um beim ersten Treffer mehrere Wunden zu erzielen.
- ✦ Aufbauende Manöver (vgl. Ilaris, S. 40f.): Müssen erlernt werden. Sie sind gegebenenfalls am Charakterbogen notiert und haben teilweise entscheidenden Einfluss auf den Kampf.
- ✦ Verteidigung: Man kann sich mehrfach verteidigen, allerdings ist jede weitere Verteidigung kumulativ um -4 erschwert. Das hilft gegen starke Gegner.

**SLI:** Eine Stärke von Ilaris sind die Kampfstile und -manöver. Versuche, mit den Spielern vor dem Kampf eine Strategie zu erarbeiten, damit der Kampf auch szenisch etwas hergibt und nicht zur reinen Würfelorgie verkommt.

Bo unterstützt die Charaktere mit der Zaubermelodie *Aufpeitschender Klang*, die alle AT-Werte um 1 anhebt, sofern die Kämpfenden die Melodie hören können.

## KAMPF

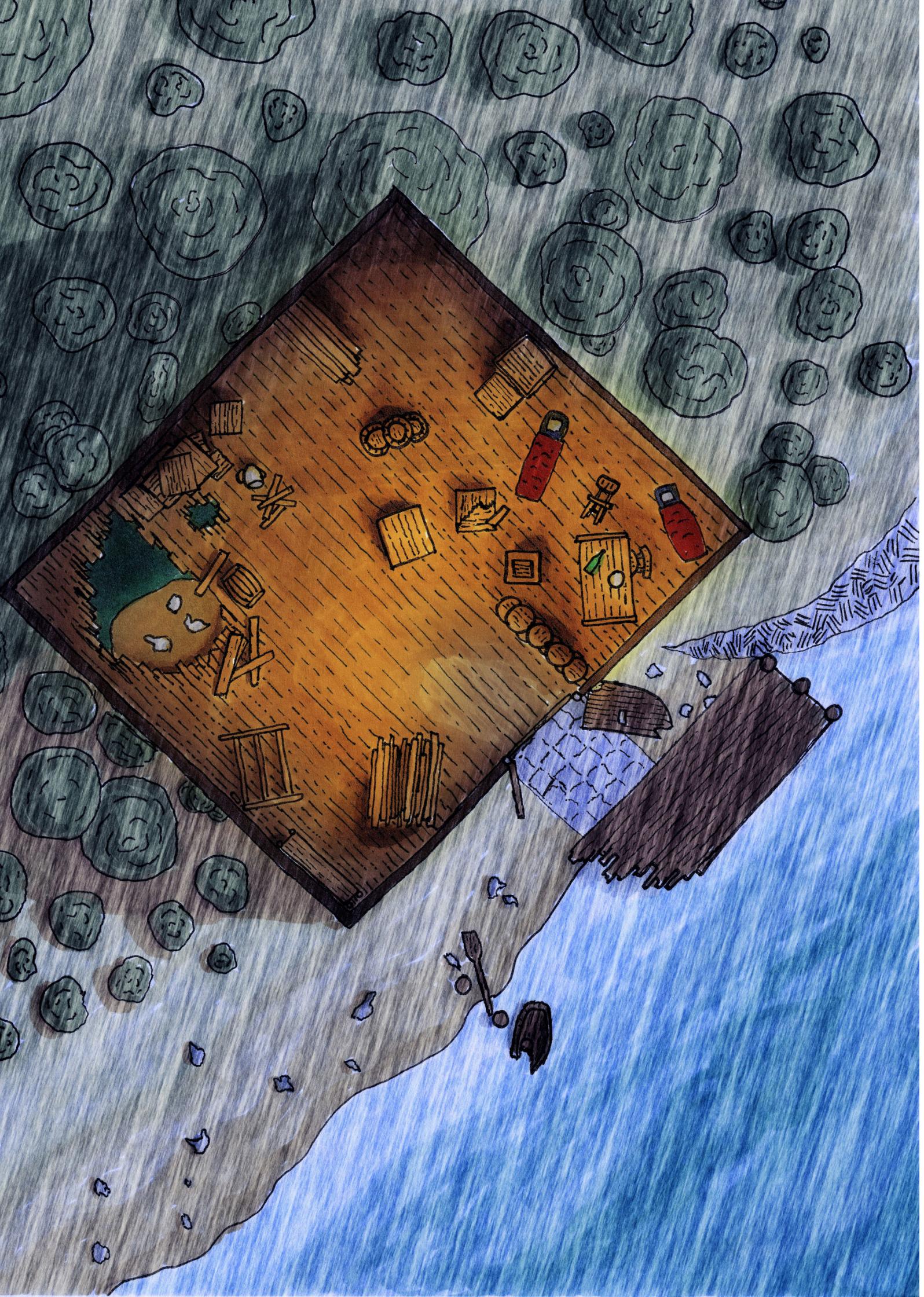
Mit der folgenden sehr knapp gehaltenen Kurzbeschreibung könnten sie nun rasch ihren ersten Kampf bestreiten ohne lange im Regelwerk nachzulesen. Die Feinheiten, die sich bei Ilaris gut entwickeln lassen, sind im Regelwerk ab S. 36 zu finden. Die Lektüre vor dem ersten Kampf wird empfohlen.

- ✦ Der Initiative-Wert entscheidet über die Reihenfolge in einer Kampfrunde.
- ✦ Regeln Nahkampf: Angriff ist eine vergleichende Probe AT\* gegen VT\*.
- ✦ Regeln Fernkampf: Angriff ist eine vergleichende Probe des AT\* gegen den festen Wert von 12.
- ✦ Schaden: Gelingt der Angriff, so wird Schaden ausgewürfelt. Ist der Schaden größer als die Wundschwelle+RS (=WS\*), so wird eine Wunde geschlagen. Ist der Schaden > 2 x WS\*, so werden 2 Wunden geschlagen usw.

Es gibt keine Lebenspunkte – nur Wunden! Die Rüstung wird der Wundschwelle zugeschlagen. Ihre Wirkung wird auf diese Weise bei schweren Schäden vervielfacht.

- ✦ Basismanöver: Jeder Angreifer darf immer seine AT um 1 bis 8 Punkte erschweren (Nahkampf und Fernkampf). Sollte der Angriff gelingen, wird der Schaden um die Ansage erhöht.





## BEFREIUNG

Lucan di Cascamas liegt gefesselt in einer Ecke. Er bedankt sich wortreich für seine Rettung. Dass Alrigo seinen Rubinring dafür ausgelobt hat, ist ihm allerdings nicht recht. Er wird gern die 15 Dukaten statt des Ringes ausbezahlen.

Auf die Frage nach dem Grund für die Entführung antwortet er so:

*Der Grund für meine Entführung? Nun, das ist nicht schwierig. Ich habe einen lukrativen Kontrakt mit dem Herrn Dartan Limetti geschlossen. Leichtgläubig war ich und gierig. Alles war zu einfach. „Geh bei Deinen Geschäften in Brabak in jenes Haus – übernimm ein Kästchen, bring es zu uns und Du bekommst 50 Dukaten.“ Die Übernahme war für meinen Geschmack zu verstoßen, aber was soll's. Alles war gut.*

*Dann habe ich schlecht geträumt und wurde neugierig. Ich habe das Kästchen geöffnet. Darin lag ein schwarzer Stab, dessen Anblick mir alle Haare zu Berge stehen ließ. Der kalte Schweiß brach mir aus und ich wusste, dass der Gegenstand vom Bösen beseelt ist.*

*Zurück in Kuslik habe ich Dartan gestern getroffen und ihm gesagt, dass der Kontrakt nichtig ist und dass ich das Kästchen in den Tempel bringen werde. Ich habe ihn beschworen mir zu sagen, wer sein Auftraggeber ist, doch er hat nichts verraten.*

*Heute Morgen wollte ich in zu den Praioten gehen, doch sie sind mir zuvorgekommen.*

## ENDE

Dartan Limetti hat schwer verletzt überlebt. Er wird der Stadtwache zum Verhör übergeben und wer weiß – vielleicht erzählt er doch etwas über seine geheimnisvollen Auftraggeber.

In Karims Palast wird gefeiert und Bo besingt wortreich das Abenteuer. Lucan di Cascamas lädt die Charaktere und Bo den Barden zu sich in das Kontor ein. Alrigo wirkt glücklich und sorgt für die Bedienung der Gesellschaft.

Lucan bedankt sich und überreicht allen die versprochene Belohnung und das Angebot, für ihn zu arbeiten: „Starke Arme, leise Sohlen, wissende Köpfe und seidene Zungen werden auf den Handelsreisen stets gebraucht. Ich würde mich freuen, wenn ihr bei mir einsteigt.“

Wer annimmt, kann ein sauberes, eingerichtetes Quartier im Kontor beziehen und wird regelmäßig für die Erledigung der Aufträge des Handelsherren bezahlt.

Jeder Charakter darf sich 30 EP für jeden Abend gutschreiben und diese auch gleich in die Verbesserungen investieren.

## ANHANG

### DER SCHWARZE STAB

Mit dem Stab ist ein finstere borbaradianisches Ritual möglich. Bei diesem Ritual ist ein Menschenopfer erforderlich.

### DIE DUNKLE AUFTRAGGEBERIN

Auftraggeberin ist eine Magierin und Anhängerin Borbarads, die in einem Haus in der Oberstadt wohnt und noch in dieser Nacht mit dem Stab ein Opferritual beginnt. Dieses wird beim nächsten Sonnenuntergang vollendet. Dartan Limetti ist der Auftraggeberin nach der Übergabe des Stabes gefolgt und weiß, wo sie wohnt.

# SPIELHILFEN ANDERSWO

## FÜR DEN EINSTIEG IN DAS SPIEL MIT ILARIS

Auf diesen Seiten haben wir eine kleine Auswahl von kostenfreien Spielhilfen zusammengestellt, die nach unserer Erfahrung den Einstieg in Ilaris vereinfachen.

Stand der Beschreibungen sowie der Links ist Sommer 2022. Da die Entwicklung vieler dieser Projekte weiter läuft – teilweise sehr schnell – wird die Übersicht nicht lange aktuell bleiben. Wenn du diese Zeilen erst in ferner Zukunft liest, empfehlen wir zusätzlich einen Blick ins [Ilaris-Forum](#) sowie den [Downloadbereich](#).

Viele weitere Inhalte, die die Ilaris-Community im Laufe der letzten Jahre rausgehauen hat, bleiben hier völlig unerwähnt – dazu gehören mehrere Hausregel-Projekte von hoher Qualität und teilweise enormem Umfang. Die vorliegende Publikation soll vor allem erleichtern, Ilaris kennenzulernen. Ob weitere oder detailliertere Regeln dem eigenen Spielstil entsprechen, können vor allem Gruppen beurteilen, die sich mit dem Regelwerk schon vertraut gemacht haben.

### AVENTURIEN

Ilaris wurde ursprünglich entwickelt, um Aventurien zu bespielen, die Welt von „Das Schwarze Auge“.

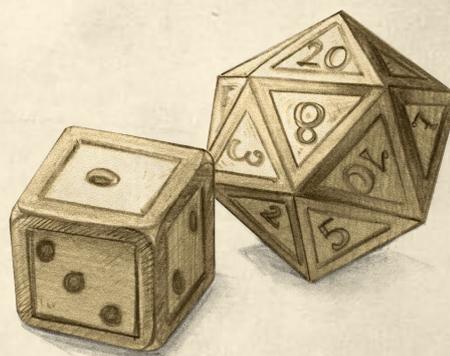
Das Ilaris-Regelwerk selbst bietet keine Beschreibung dieser Welt. Wir empfehlen – alternativ zu den kommerziell vertriebenen und teilweise nicht mehr erhältlichen Weltbeschreibungen „Aventurien – Völker, Mythen, Kreaturen“ (Schmidt Spiele, 1985),

„Das Land des Schwarzen Auges“ (Schmidt Spiele, 1990),

„Die Welt des Schwarzen Auges“ (Fanpro, 1999),

„Geographia Aventurica“ (Fanpro, 2003) und

„Aventurischer Almanach“ (Ulisses, 2016):



SPIELHILFE	VON	WAS IST DAS?	WOBEI HILFT ES?	FÜR WEN?
<a href="#">Willkommen in Aventurien</a>	Josch G. Kenert, Lena Richter, Vibarts Voice	Erster Einblick in die Spielwelt auf rund 30 Seiten.	Die Welt und einige ihrer Begriffe kennen zu lernen.	Alle Mitspielenden (erste 20 Seiten), Spielleitung (letzte zehn Seiten).
<a href="#">Aventurien-Karte</a>	Thorsten Most	Detaillierte und hochauflösende Karte des Kontinents Aventurien.	Die Welt und ihre Landschaften kennen zu lernen.	Alle, die sich gern von Karten inspirieren lassen.
<a href="#">Avespfade</a>	Oliver Hackstein, Florian Mazur	Routenplaner für Aventurien	Mögliche Reisedistanzen und -dauer abschätzen.	Gruppen, die die Reise von einem Abenteuer-schauplatz zum nächsten ausspielen wollen.
<a href="#">Wiki Aventurica</a>	DSA-Community	Nachschlagewerk und Index über alle Details der aventurischen Spielwelt	Den Überblick zu behalten und das richtige Nachschlagewerk zu finden.	Vor allem die Spielleitung – Spoiler bei der Nutzung praktisch unvermeidbar.

### BEI DER VORBEREITUNG

SPIELHILFE	VON	WAS IST DAS?	WOBEI HILFT ES?
<a href="#">Kreaturen-datenbank</a>	Lukas Ruhe	Eine Datenbank mit allen Spielwerten aus dem Bestiarium und vielen Hausregeln.	Schnell Spielwerte nachzuschlagen und zu kopieren.

# Das Generierungsprogramm Sephrasto

Die Regeln zur Erschaffung einer Spielfigur finden sich im Ilaris-Regelbuch (S. 10–30). Deutlich komfortabler ist jedoch das Programm Sephrasto. Damit lassen sich Figuren flexibel generieren und steigern. Selbsttätig berechnet es alle resultierenden Werte, beachtet die regeltechnischen Voraussetzungen ermöglicht den Export in ein ausgefülltes Charakterblatt.

SPIELHILFE	VON	WAS IST DAS?	WOBEI HILFT ES?
Sephrasto (Windows, Linux/Mac)	Aeolitus, Gatsu u. a.	Programm, mit dem sich Figuren nach den Ilaris-Regeln erschaffen und steigern lassen.	Regelkonform Figuren erstellen und zuge-wonnene EP ausgeben.
<u>CharakterTo</u> <u>Text</u>	Gatsu	Sephrasto-Plugin, das Charaktere in schlichten Text exportiert.	Charakterwerte kompakt und schmucklos ausgeben.

## VIRTUAL TABLETOP (VTT)

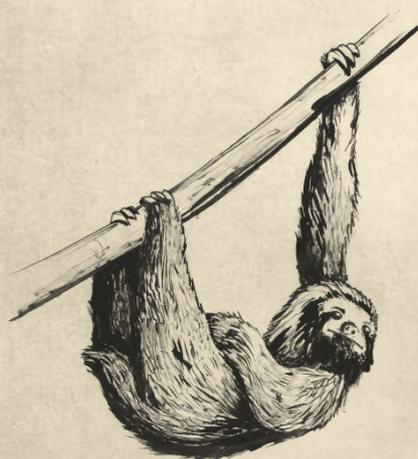
Falls ihr euch nicht gemeinsam um einen Tisch (und einen Haufen Snacks) versammelt, sondern über das Internet spielen wollt, stehen euch ebenfalls ausgearbeitete Spielhilfen zur Verfügung.

SPIELHILFE	VON	WAS IST DAS?	WOBEI HILFT ES?
<u>Ilaris-</u> <u>FoundryVTT</u>	KleinerIrrer, Harbard u. a.	FoundryVTT-Modul, das die Ilaris-Regeln umsetzt.	Spiel auf der Rollenspiel-Plattform Foundry Virtual Tabletop.
<u>Roll20</u> <u>Character</u> <u>Sheet</u>	Thymian	Charakterbogen in Roll20, der viele Ilaris-Regeln umsetzt.	Spiel auf der Rollenspiel-Plattform Roll20.
<u>Discord</u> <u>Würfel-Bot</u>	GlowingOrb	Würfel-Bot zum Starten mit dem eigenen Bot-Account.	Spiel über den VoIP-Dienst Discord.
<u>Kampf-</u> <u>protokoll</u>	Anyamir	Excel-Tabelle, die die Angriffe vieler Kampfbeteiligter mit einem Mausklick auswürfelt.	Verwaltung von Kämpfen mit vielen Beteiligten.
<u>Höchster</u> <u>PW-Finder</u>	Xaver Stiens- meier	Kommandozeilen-Programm, das den höchsten PW bzw. PW(T) in einer Gruppe ausgibt.	Entscheiden, wer bei einer Gruppenprobe die besten Chancen hat.

## GESTALTUNG

Publikationen, die wie diese das Design des Ilaris-Regelbuchs wieder aufnehmen, lassen sich mit minimalen  $\text{\LaTeX}$ -Kenntnissen und geringem Aufwand selbst erstellen. Hilfreich für eigene Spielhilfen, Gruppenprotokolle – und den nächsten Abenteuerwettbewerb.

SPIELHILFE	VON	WAS IST DAS?
<u>IlarisTex</u>	Lukas Ruhe	$\text{\LaTeX}$ -Klasse, die zahlreiche Gestaltungselemente zur Verfügung stellt.
<u>Ilaris-Artwork</u>	Bernhard Eisner	Symbole und Illustrationen aus dem Ilaris-Regelbuch.
<u>Schriftarten-Paket</u>	Salaza	Digitale Fonts für verschiedene aventurische Schriften.



# ANHANG

## FAQ: VON DSA 4 ODER DSA 5 AUF ILARIS UMSTEIGEN VON MADW

Ilaris strebt danach, Aventurien mit einfachen Regeln spielbar zu machen und die Entscheidungen der Mitspielenden in den Mittelpunkt zu stellen. Ilaris besticht durch einheitliche Mechaniken, einem Fokus aufs Erzählen und ein schnelles, aktionsreiches Kampfsystem. Es kann damit das richtige Regelwerk sein, wenn du dich von der Regelfülle neuerer DSA-Editionen ausgebremst fühlst, dir weniger Buchhaltungsaufwand am Spieltisch und ein insgesamt flüssigeres Spiel wünschst.

Um dir den Übergang von den verbreiteten DSA-Editionen – DSA4(.1) und DSA5 – nach Ilaris zu erleichtern, bieten wir ergänzend zu Curthans Konvertierungshilfe einen „Übergangs-Leitfaden“ an. Der Fokus liegt dabei auf Fragen, die nach unserer Erfahrung (nur) dann auftauchen, wenn man sich Ilaris mit DSA-Regeln im Kopf annähert.

### SIND EIGENHEITEN DASSELBE WIE NACHTEILE?

Am ehesten kann man sagen: Eigenheiten ersetzen sowohl Vor- als auch Nachteile („Vorteile“ in Ilaris entsprechen eher den gewohnten Sonderfertigkeiten). Bei einer direkten Konvertierung können diese eine erste Orientierungshilfe bieten. Die für den Spielfluss besten Eigenheiten können sich sowohl vorteilhaft wie nachteilig auswirken.

Der erste Unterschied ist klar: Eigenheiten wählst du nicht aus einem Katalog. Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Sie sind jeweils einzigartig. Du kannst in ihnen ausdrücken, was dir an deiner Figur wichtig ist, aber nicht in Werte allein passt: Persönlichkeitsmerkmale, ihre Vergangenheit, ihre Beziehungen und Verpflichtungen, Probleme und Ziele – in heroischer Fantasy natürlich auch Ruf und Titel oder besondere Ausrüstung.

Mehr zu Eigenheiten und Beispiele findest du im Ilaris-Regelwerk (S. 15–17), weitere Beispiele im DSA-Forum.



### KANN ICH NICHT MEHR „GUT WÜRFELN“?

Jein. TaP\* oder ZfP\* gibt es bei Ilaris nicht. Stattdessen muss die angezielte Erfolgsqualität bei Ilaris *vor* dem Probenwurf angesagt werden, anstatt nach der Probe durch übriggehaltene Punkte bestimmt zu werden. Diese Ansage nennt sich Hohe Qualität. Je mehr Stufen dieser Ansage (je -4) du wählst, desto spektakulärer ist dein Erfolg, wenn er eintritt. Fehlschlag bleibt dagegen Fehlschlag.

Das heißt: Du bist immer noch vom Würfelglück abhängig – aber du kannst Risiko und seinen Nutzen selbst wählen. Genaueres zu Erleichterungen und Hoher Qualität findest du in Ilaris, S. 7. Auf S. 9–10 werden auch die unterschiedlichen Proben-Arten erläutert.

Eventuell musst du dich mit Notation von Erschwernissen/Erleichterungen umgewöhnen: +X bedeutet in Ilaris „erleichtert um X“ (X wird zum Wurf addiert); -X bedeutet „erschwert um X“ (X wird vom Wurf abgezogen).

### IMMER NOCH DIE 3W20-PROBE?

Auch bei Ilaris werfen wir in der Regel drei Würfel für eine Probe. Jedoch wird immer nur ein Würfel gewertet: In der Regel zählt der Median der drei Würfelergebnisse. Du nimmst also den höchsten und den niedrigsten Würfel weg und wertest den übrig gebliebenen.

Die Medianprobe wird auch auf Ilaris, S. 7 vorgestellt.

### WAS SOLL ICH STEIGERN?

Ilaris bietet für viele Situationen, die sonst oft stiefmütterlich behandelt werden, einfache Regelgerüste: Rededuelle, Recherchen und Ermittlungen, Verfolgungsjagden und Gefechte. Entsprechende Stärken kommen eher zum Tragen. Die entsprechenden Regeln dazu finden sich in Ilaris, S. 55–69 im Kapitel „Profanes“.

Im Kampf sind mehr Charakterkonzepte nützlich: Durch die CH-basierten Kommandos (Ilaris, S. 42 und 46), die von Fall zu Fall erzählerisch auszugestalteten „Untypischen Kampffaktionen“ (S. 47) und die bei allen Zaubern und Liturgien beliebig oft wählbaren „Spontanen Modifikationen“ wie „Vorbereitung verkürzen“ (S. 71 und 84). Weniger Grund, Kampffertigkeiten zu steigern – auch wenn es gar nicht zur Figur passt – nur um in Kämpfen etwas zu tun zu haben. (Kämpfe sind ohnehin kürzer.)

Alle Attribute schalten Vorteile frei, die für viele Charakterkonzepte irgendwann attraktiv werden. Daher werden Attribute öfter gesteigert. Du wirst früher oder später wahrscheinlich auch weniger wichtige Attribute auf mittleren Werten wollen. Eine Sammlung aller Vorteile findest du in Ilaris, S. 205–207.

## UNTERSCHIEDEN SICH MAGIEBEGABTE UND GEWEIHTE?

In Ilaris funktionieren Magie und karmale Wirken nach sehr ähnlichen Regelmechaniken (Magie: Ilaris, S. 70–73; Karma: S. 83–84). Die Hauptunterschiede liegen in der unterschiedlichen Regeneration – karmale Wirkungen sind oft sehr mächtig, dafür regenerieren KaP langsamer –, sowie in den unterschiedlichen Traditionen und Vorteilen.

## MEINE ZAUBER GELINGEN JETZT IMMER?

Die Schwierigkeit der meisten Zauber und Liturgien ist mit 12 recht niedrig angesetzt. Unmodifiziert gelingen sie oft. Um aber eine mit DSA4 vergleichbare Wirkung zu erzielen, muss jedoch oft noch eine oder sogar mehrere Stufen Mächtige Magie/Liturgie hinzugenommen werden. Magieresistenz wird – ebenso wie Konterproben – stets aktiv gewürfelt. Die Schwierigkeit der Zauber-Probe gegen Magieresistenz ist also nicht der im Bestiarium oder Charakterblatt angegebene Magieresistenz-Wert, sondern dieser *plus* das Ergebnis eines 3W20-Wurfs.

## MEINE MAGA KONNTE VORHER MEHR?

Wenn du effizient steigern willst, ist vor allem zu Spielbeginn sinnvoll, etwas weniger Sprüche als gewohnt zu wählen – und zwar alle aus einer oder zwei Fertigkeiten. Die gelingen dann zuverlässig, siehe oben. Die Alternative wären mehr Zauber, die wegen niedrigen Fertigkeitwerten eher Glückssache bleiben.

Ansonsten treten die Traditionsvorteile an die Stelle der Repräsentationen. Zaubern in Fremdrepräsentation fällt weg. Breit gebildete Magiebegabte erwerben die erste Stufe des Traditionsvorteils einer zweiten magischen Tradition – das ist nun recht verbreitet. Beispielsweise gehört mit Blick auf den Sprüchekanon vieler Akademien ein weiterer Traditionsvorteil dort zur Standardausbildung: In Zorgan *Tradition der Scharlatane I*, Gerasim, Olport und Donnerbach *Tradition der Elfen I* und so weiter. Um die Tradition in einem Kampf zu wechseln, ist eine Aktion *Bereit machen* nötig.

Grundregeln zur Magie findest du auf Ilaris, S. 70–73.

## WO FINDE ICH MEINE LEBENSPUNKTE AUF DEM CHARAKTERBLATT?

Ilaris bedient sich keines Lebenspunkte-, sondern eines Einschränkungs-Systems. Dieses funktioniert ähnlich wie Wunden bei DSA4 funktionieren. Das heißt: Manchmal bleiben Ereignisse wie Treffer im Kampf regeltechnisch folgenlos – Kratzer, die keinen nennenswerten Unterschied machen. Erst wenn der Schadenswert die Wundschwelle (WS) überschreitet, werden eine oder mehrere Wunden zugefügt. Mit mehreren Einschränkungen sammeln sich schnell Mali auf alle Würfe an.

Auf Ilaris, S. 31–32 werden diese Regeln genauer erklärt.

## WIE HOCH IST DIE SCHWIERIGKEIT FÜR MEINE ANGRIFFE/PARADE?

Anders als bei DSA4 ist die Abfolge von Angriff (AT) und Parade (bei Ilaris: Verteidigung, VT) als vergleichende Pro-

be geregelt: Beide Kämpfenden würfeln, die Schwierigkeit für eine AT bestimmt sich aus dem VT-Wurf des Gegners/der Gegnerin und umgekehrt.

Genauer zu Kämpfen findest du in Ilaris, S. 36–38.

## HÄ - HAMMERSCHLAG MIT DEM FLORETT?

Bei Ilaris können viele Manöver ausgeführt werden, auch ohne, dass dafür spezielle Vorteile gelernt werden müssen – sogenannte Basismanöver – wie zum Beispiel das Entwaffnen. Andere wiederum – die Aufbaumanöver – müssen erst durch Vorteile freigeschaltet werden. Dabei beschränken die Namen der Manöver nicht, was dein Charakter ausführt. Du entscheidest und beschreibst, wie sich dein Manöver äußert.

Eine Übersicht, über die in Ilaris möglichen Manöver findest du auf Seiten 40–41 des Regelbuchs.

## KANN ICH NOCH „PATZEN“?

Auch Patzer und Triumphe sind bei Ilaris-Kämpfen anders verregelt: Es gibt keine Bestätigungswürfe. Wenn eine 1 oder eine 20 bei AT oder VT geworfen wird – und der Erfolgswert auch entsprechend (Miss)erfolg bedeutet – gilt dies als Patzer bzw. Triumph. Letzterer erlaubt dabei die „nachträgliche“ Ansage eines Manövers. Ein Patzer wird einfach als Triumph des Gegners gewertet.

Triumphe/Patzer sind auf Ilaris, S. 38 erklärt.

## WAS BEDEUTET INI BEI DER ANGABE DER DAUER?

In Ilaris werden keine Kampfunden gezählt. Stattdessen wird die Zeit in einem Kampf in Initiativephasen gemessen. 4 INI-Phasen bedeutet also: Bis du vier mal in der Initiative-Reihenfolge an der Reihe warst. Effekte wirken also in der Regel so lange, bis der Charakter, der diese verursacht hat, wieder an der Reihe ist. Für das Nachverfolgen der Reihenfolge, wirkender Effekte und Malusse hat sich der *Ini-Kreis* bewährt.

Der Kampfverlauf wird auf Ilaris, S. 36 beschrieben.

## WO SIND ALL DIE KLEINEN SONDERFERTIGKEITEN HIN?

Sonderfertigkeiten und Talente, die nur sehr selten im Mittelpunkt des Abenteuerlebens stehen werden – beispielsweise Winzerei, Imkerei und Ackerbau, Bierbrauerei, Orchesterleitung, aber auch Sprachen und Schriften – können als „Freie Fertigkeit“ abgebildet werden (Ilaris, S. 27).

## WIE VERTEIDIGE ICH MICH BEIM ZAUBERN?

Anders als bei DSA ist die Aktion Konzentration, die zur Zaubervorbereitung benötigt wird, eine volle Aktion (Ilaris, S. 36–37). Das heißt sie erlaubt keine weiteren Aktionen oder Reaktionen in derselben Initiativphase; auch keine Verteidigung. Sieh dir dazu den Vorteil *Flexible Magie* an (Ilaris, S. 72).