

EARTH DAWN



SCHNELLSTARTREGELN



IMPRESSUM

EARTHDAWN SCHNELLSTART—REGELN

LINE DEVELOPER:

Josh Harrison

LEGENDS OF BARSAIVE CONCEPT:

Michael S. Allegro III, Kyle Pritchard, Karol Rybaltowski

MASKS OF FEAR CONCEPT AND WRITING

Kyle Pritchard

EDITORS:

Nicole Conley, Josh Harrison, Tiffany Ragland, Karol Rybaltowski

ART DIRECTOR:

LORM

LAYOUT:

Ian R Liddle

INTERIOR ILLUSTRATIONS:

Jeff Laubenstein, Earl Geier, Travis Hanson

LAYOUT BACKGROUNDS:

Marina Fahrenbach

COVER ILLUSTRATION:

Karl Waller

PLAYTESTERS:

Russell Ahrens, Lisa Bullen, Pat Bullen, Megan Cherry, Max Estrada, Cheryl Pritchard, Dan Pritchard, Bryan Townsend

SPECIAL THANKS:

Todd Bogenrief, Kat Brausch, Nicole Conley, Ashish Patel, Dan Pritchard, Cory Hurst-Thomas

INTERNET:

www.fasagames.com

CONTACT:

LegendsOfBarsaive@fasagames.com

VERSION:

Januar 2016

DEUTSCHE AUSGABE:

REDAKTION:

Michael Mingers

ÜBERSETZUNG:

Benjamin Plaga

LAYOUT:

Nadine Hoffmann

LEKTORAT

Nadja Burkart

ZUSÄTZLICHE ILLUSTRATIONEN:

Maik Schmidt, Melanie Philippi, Janina Robben, Nadine Schäkel, Zoltan Boros und Gabor Szikszai

DANK AN:

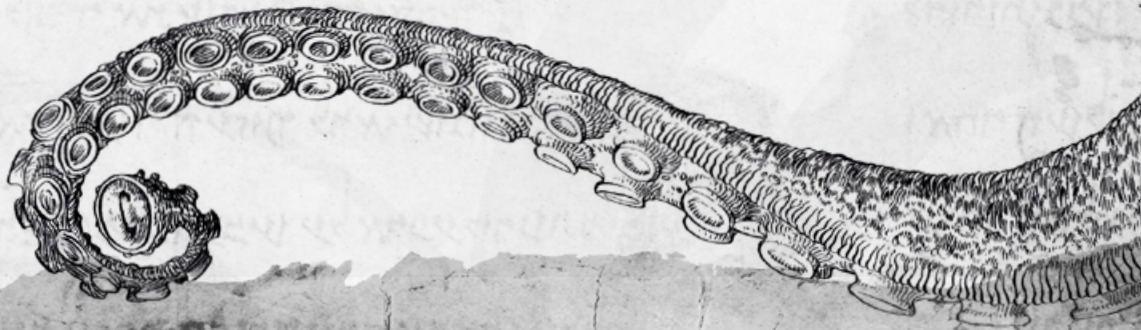
Elite-Runde Aachen, Heinz Müller und Spielrunde, Holger von Rhein, Oliver Elias, Tim Rewitz

WWW.ULISSES-SPIELE.DE

feedback@ulisses-spiele.de

INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN BEI EARTHDAWN.....	5	BEISPIEL—CHARAKTERE.....	13
DIE GRUNDLAGEN DES SPIELS.....	5	TALENTE, FERTIGKEITEN UND ZAUBER.....	16
Stufen, Würfel und Proben.....	5	Talente und Fertigkeiten.....	16
Probenergebnisse.....	6	Aufmerksamkeit.....	16
Adepten und Disziplinen.....	6	Blattschuss.....	16
Attribute, Eigenschaften und Fähigkeiten.....	6	Fadenweben.....	16
Attribute.....	6	Feuerblut.....	16
Verteidigungswerte.....	6	Fremdsprachen.....	16
Rüstung.....	6	Hieb Ausweichen.....	16
Gesundheitswerte.....	7	Holzhaut.....	16
Initiative.....	7	Klettern.....	16
Karma.....	7	Konversation.....	17
Bewegungsrate.....	7	Krallenhand.....	17
Talente.....	7	Kunsth Handwerk.....	17
Fertigkeiten.....	7	Lesen/Schreiben.....	17
KAMPF.....	7	Magische Markierung.....	17
1. Absichten ankündigen.....	8	Manövrieren.....	17
2. Initiative bestimmen.....	8	Nahkampfwaffen.....	17
3. Aktionen abwickeln.....	8	Projektile Rufen.....	17
Aktionen.....	8	Projektilwaffen.....	17
Bewegung.....	8	Schwimmen.....	17
Verzögerte Aktionen.....	8	Spruchzauberei.....	17
Angriffsprobe ablegen.....	8	Spurenlesen.....	18
Erfolg ermitteln.....	8	Struktur Verstehen.....	18
Schadensprobe ablegen.....	9	Tierfreundschaft.....	18
Schaden durch Rüstung modifizieren.....	9	Tigersprung.....	18
Wunden und Niederschlag.....	9	Verspotten.....	18
4. Neue Runde beginnen.....	9	Waffenloser Kampf.....	18
Kampfoptionen.....	9	Wildnisüberleben.....	18
Abwehrhaltung.....	9	Wissen.....	18
Aggressiver Angriff.....	9	Zaubermatrix.....	18
Angriff zum Betäuben.....	9	Elementaristen-Grimoire.....	18
Angriff zum Niederschlag.....	9	Erdpfeile.....	19
Schwanzangriff.....	9	Flammenwaffe.....	19
Situationsmodifikatoren.....	11	Kletterschub.....	19
Angriff aus dem Toten Winkel.....	11	Luftrüstung.....	19
Dunkelheit.....	11	Nahrung Erhitzen.....	19
Entfernung.....	11	EINFÜHRUNGSABENTEUER MASKEN DER FURCHT.....	20
Niedergeschlagen.....	11	Die Verwendung dieses Abenteuers.....	20
Überrascht.....	11	Was bisher geschah.....	20
SPRUCHZAUBEREI.....	12	Zusammenfassung der Handlung.....	21
Strukturen und Fäden.....	12	Szene Eins: Wagenburg.....	21
Fähigkeiten für das Wirken von Zaubern.....	12	Szene Zwei: Der Sturm zieht auf.....	22
Zauber in einer Matrix platzieren.....	12	Szene Drei: Versammelt die Truppen.....	23
Zauberabfolge.....	12	Szene Vier: Die Abgelegene Höhle.....	24
1. Fäden zum Zauber weben.....	12	Szene Fünf: Gerade noch rechtzeitig.....	26
2. Spruchzauberei-Probe ablegen.....	12	Wie es weitergeht.....	26
3. Zauberwirkung ermitteln.....	13	Hauptdarsteller.....	28
4. Wirkungsdauer ermitteln.....	13	Wie geht es weiter?.....	32
		Abenteuerzusammenfassung.....	33





WILLKOMMEN BEI EARTHDAWN

Vor langer Zeit, in einem Zeitalter, an das man sich nur noch in den Echos alter Mythen und Legenden erinnert, war die Welt voller Magie. Menschen, Zwerge und Elfen lebten neben exotischeren Rassen wie den reptilienhaften T'skrang, den geflügelten Windlingen und den steinhäutigen Obsidianern. Üppige Wälder boten Pflanzen und Tieren Obdach, und die Völker der Welt wuchsen und gediehen.

Leider aber hatte diese Fülle ihren Preis. Ein elfischer Gelehrter entdeckte damals uralte Texte, die enthüllten, dass das Magieniveau in einem natürlichen Zyklus steigt und fällt, der Jahrtausende umspannt. Am Höhepunkt dieses Zyklus würden schreckliche Kreaturen in die Welt eindringen und eine Zeit des Leids und der Zerstörung verursachen, die Jahrhunderte andauern würde. Der Gelehrte nannte diese Kreaturen die Dämonen.

Bewaffnet mit diesem Wissen versammelten sich Zauberer und Gelehrte, um mehr über die kommende Katastrophe zu lernen, die sie die Plage nannten. Aus diesen edlen Anfängen erwuchs schließlich das Theranische Imperium. Es hatte am Ende zwar keine Möglichkeit gefunden, um die Plage zu verhindern, aber es fand einen Weg, um seine Untertanen zu schützen. Als die Plage näher rückte, bauten Dörfer und Städte fantastische Untergrundzufluchten, die sie Kaers nannten. Ganze Generationen würden dort leben, am Leben gehalten durch Magie und geborgen durch mächtige Schutzvorrichtungen.

Die Dämonen streiften über vierhundert Jahre lang über die Erde und verzehrten alles, was sie berührten, aber

schließlich zwang sie das Sinken des Magieniveaus wieder zurück auf ihre Heimatebene. Langsam kamen die Leute aus ihren Kaers, halb in der Hoffnung, dass die Plage wirklich vorüber war, halb in der Furcht, dass die Dämonen noch da waren. Sie fanden eine verwüstete und fast bis zur Unkenntlichkeit veränderte Welt vor.

Heute bereisen Helden das Land, entdecken sein verlorenes Wissen wieder und erkunden sein verändertes Antlitz. Viele Leute starben während der Plage. Die Dämonen drangen in viele Kaers ein und töteten all ihre Bewohner, während andere Kaers internen Machtkämpfen, Seuchen oder anderen Katastrophen zum Opfer fielen. Einige Kaers sind immer noch versiegelt, weil ihre Bewohner entweder nicht wissen, dass die Plage vorbei ist, oder weil sie nicht bereit sind, sich der Welt jenseits ihrer Mauern und Schutzvorrichtungen zu stellen. Aber es gibt immer noch die Chance, dass diese von Furcht verdunkelten Seelen überzeugt werden können, wieder ans Licht zu kommen.

In Earthdawn spielst du einen dieser Helden, die darum kämpfen, die geschundene Welt wiederaufzubauen und ihre Bewohner zu schützen. Während du das Land nach verlorenen Schätzen und vergessenen Städten durchsuchst, verwendest du Magie, um die verbliebenen Dämonen zurückzudrängen, und die Geschichten deiner Taten inspirieren und ermutigen die Leute und bringen ein wenig Hoffnung in die Welt zurück. Diese Schnellstart-Regeln geben dir einen Überblick über das Spiel und die Art von Abenteuern, die dich im Zeitalter der Legenden erwarten.

DIE GRUNDLAGEN DES SPIELS

STUFEN, WÜRFEL UND PROBEN

Fast alle Fähigkeiten in Earthdawn werden in *Stufen* gemessen. Die Stufe bestimmt, welche Würfel geworfen werden, wenn ein Charakter eine Aktion im Spiel versucht. Je höher die Stufe, desto höher die Erfolgchancen des Charakters.

Earthdawn verwendet sechs verschiedene Arten von Würfeln: vierseitige (W4), sechsseitige (W6), achtseitige (W8), zehnsseitige (W10), zwölfseitige (W12) und zwanzigseitige (W20). Wenn ein Charakter versucht, etwas zu tun – einen Zauber wirken, mit einem Schwert auf einen Gegner einschlagen oder mit einer Schankmaid flirten –, werden die Würfel geworfen, um das Ergebnis zu bestimmen. Diese Würfelwürfe werden *Proben* genannt. Wenn du eine Probe ablegst, würfelst du mit den Würfeln, die für die entsprechende Stufe angegeben sind, und addierst die Ergebnisse der einzelnen Würfel zu einer Gesamtsumme zusammen.

In diesen Schnellstart-Regeln (und in den meisten publizierten Earthdawn-Produkten) werden die zu einer Stufe gehörenden Würfel als Kombination aus Stufe und Würfel angegeben (zum Beispiel als Stufe 8/2W6).

Wenn du mit einem Würfel die höchste mögliche Zahl würfelst, würfelst du diesen Würfel noch einmal – dies ist ein *Bonuswürfel*. Das neue Würfelergbnis wird zur Gesamt-

summe der bereits gewürfelten Würfel addiert. Wenn du mit dem Bonuswürfel wieder die höchste mögliche Zahl würfelst, würfelst du ihn noch einmal und addierst auch dieses Ergebnis wieder zur Gesamtsumme hinzu. Dies geht so lange so weiter, wie das Maximalergebnis für den Würfel gewürfelt wird.

Kistralla, die T'skrang-Schwertmeisterin, legt eine Probe mit Stufe 9 ab und verwendet dafür einen W8 und einen W6. Sie würfelt eine 8 und eine 6, die jeweils höchstmöglichen Ergebnisse mit diesen Würfeln. Sie erhält also zwei Bonuswürfel, würfelt eine 2 auf dem Bonus-W8 und eine 6 auf dem Bonus-W6, was ihr einen weiteren Bonus-W6 gibt, mit dem sie eine 3 würfelt. Kistralla addiert alle Würfelergbnisse zusammen und erhält das erstaunliche Ergebnis von 25 (8 + 6 + 2 + 6 + 3 = 25).

Manchmal wird eine Probe durch einen *Bonus* oder einen *Malus* modifiziert. Diese Modifikatoren werden auf das Ergebnis angewendet, nachdem alle eventuellen Bonuswürfel gewürfelt und deren Ergebnisse zur Gesamtsumme addiert wurden. Unabhängig von einem eventuellen Malus ist das niedrigstmögliche Ergebnis bei einer Probe immer 1.

PROBENERGEBNISSE

Die Ergebnisse einer Probe können auf verschiedene Art und Weise verwendet werden. Normalerweise wird das Ergebnis mit einem *Mindestwurf* verglichen. Wenn das Ergebnis mindestens so hoch ist wie der Mindestwurf, gelingt die Probe. Wenn nicht, misslingt die Probe. Der Mindestwurf für eine Probe steht für gewöhnlich in der Beschreibung der entsprechenden Fähigkeit, kann aber auch vom Spielleiter festgelegt werden.

Wenn alle Würfel einer Probe als Ergebnis eine 1 zeigen, misslingt die Probe, selbst wenn die Gesamtsumme den Mindestwurf erreicht oder übersteigt. Dies ist die *Regel der Eins*.

Manchmal bestimmt ein Ergebnis nicht einfach nur ein Gelingen oder Misslingen, sondern auch den sogenannten *Erfolgsgrad*. Pro 5 Punkte, um die das Ergebnis den Mindestwurf übersteigt, erzielt der Charakter einen zusätzlichen Erfolg. Zusätzliche Erfolge können dem Charakter eine Extra-Belohnung geben – zusätzliche Informationen oder Hinweise, erhöhten Schaden beim Angriff und so weiter. Der Vorteil von zusätzlichen Erfolgen (sofern vorhanden) wird in

ADEPTEN UND DISZIPLINEN

Die Welt von Earthdawn ist eine Welt der Magie. Die talentiertesten und mächtigsten Charaktere werden in den Gebrauch dieser Magie initiiert. Diese Charaktere werden *Adepten* genannt. Einige Adepten lernen, Zauber zu wirken, andere, Schwerter und andere Waffen zu führen, und wieder andere, sich in der Wildnis zurechtzufinden. Die Art von Magie, die ein Adept praktiziert, ist seine *Disziplin*. Die Disziplin eines Charakters bestimmt, welche magischen Fähigkeiten – die sogenannten *Talente* – er hat.

Talente funktionieren in vielerlei Hinsicht wie normale Fertigkeiten. Kriegeradepten fokussieren ihre Magie zum Beispiel auf die Fähigkeit, mit Waffen anzugreifen und sich im Kampf zu schützen. Zwar lernen auch normale Soldaten

ATTRIBUTE, EIGENSCHAFTEN UND FÄHIGKEITEN

Die Beispielcharaktere in diesen Schnellstart-Regeln enthalten alle Informationen, die du brauchst, um an deinem ersten Earthdawn-Spiel teilzunehmen. Dieser Abschnitt bietet einen Überblick darüber, was die verschiedenen Charakterattribute und -eigenschaften bedeuten und wie sie den Spielverlauf beeinflussen.

Attribute

Jeder Charakter hat sechs Attribute: *Geschicklichkeit* (GES), *Stärke* (STR), *Zähigkeit* (ZÄH), *Wahrnehmung* (WAH), *Willenskraft* (WIL) und *Charisma* (CHA). Die Attribute stehen für die angeborenen körperlichen und geistigen Fähigkeiten eines Charakters. Viele der anderen Eigenschaften eines Charakters leiten sich von diesen Werten ab.

Verteidigungswerte

Alle Charaktere haben drei Verteidigungswerte, die für ihre Fähigkeit stehen, den Auswirkungen verschiedener Angriffe und Fähigkeiten zu entgehen. Die *Körperliche Verteidigung* gibt an, wie schwer es ist, den Charakter mit körperlichen Angriffen – einem Schwert, Pfeilen oder den Krallen eines

der Beschreibung der jeweiligen Fähigkeit angegeben, letztendlich aber vom Spielleiter festgelegt.

Kistralla verwendet ihre Fähigkeit Nahkampfwaffen, um mit ihrem Schwert nach einem Räuber zu schlagen. Der Mindestwurf, um den Räuber zu treffen, beträgt 9. Sie würfelt eine 19 bei ihrer Probe – 10 Punkte über dem Mindestwurf, womit sie 2 zusätzliche Erfolge erzielt! Die Regeln für Nahkampfwaffen besagen, dass jeder zusätzliche Erfolg +2 zum Schaden addiert. Wenn Kistralla den Schaden für ihren Angriff auswürfelt, addiert sie also +4 zum Ergebnis.

Ein Ergebnis kann auch verwendet werden, um einen Wert festzulegen. Nach einem erfolgreichen Angriff wird beispielsweise eine Probe abgelegt, die bestimmt, wie viel Schaden das Ziel des Angriffs erleidet.

diese Fertigkeiten, aber ein Adept kann Taten vollbringen, von denen ein normaler Soldat nur träumen kann. Ein Krieger kann zum Beispiel mit Magie seine Haut härten, wodurch er mehr Schaden aushält. Zusätzlich haben alle Adepten die Fähigkeit, ihre magischen Talente mit *Karma* zu verstärken – rohe magische Energie, die im Spiel durch einen zusätzlichen Würfel für Proben dargestellt wird.

Das Können und die Ausbildung eines Charakters in seiner Disziplin werden durch seinen *Kreis* gemessen. Wenn ein Charakter seinen Kreis steigert, erhält er mehr Talente, zusammen mit weiteren magischen Fähigkeiten. Die berühmtesten und gefeiertsten Helden der Legenden sind häufig Adepten hoher Kreise.

wilden Tieres – zu treffen. Die *Mystische Verteidigung* ist die Fähigkeit des Charakters, Zaubern und anderen mystischen Angriffen zu widerstehen. Die *Soziale Verteidigung* steht für den Durchblick des Charakters und seine Widerstandsfähigkeit dagegen, getäuscht, betrogen oder durch Charme und sozialen Druck beeinflusst zu werden.

Der Verteidigungswert eines Charakters legt den Mindestwurf fest, der bestimmt, ob ein Angriff gegen ihn Erfolg hat oder nicht. Wenn beispielweise ein Charakter mit einer Körperlichen Verteidigung von 9 mit einem Schwert angegriffen wird, muss sein Gegner mindestens eine 9 würfeln, um ihn zu treffen.

Rüstung

Während die Verteidigungswerte eines Charakters angeben, wie schwer es ist, ihn mit Fähigkeiten zu beeinflussen, kann er mit Rüstung den schädigenden Auswirkungen von Angriffen widerstehen, die seine Verteidigung überwinden. *Physische Rüstung* senkt den Schaden aus körperlichen Angriffen durch Schwerter, Pfeile und so weiter. *Mystische Rüstung* senkt den Schaden bestimmter schädigender Zauberwirkun-

gen. Wann immer ein Charakter Schaden erleidet, senkt der entsprechende Rüstungswert den Gesamtschaden.

Während Kistrallas Kampf mit dem Räuber schlägt der Räuber mit dem Schwert auf sie ein und trifft! Der Spielleiter würfelt für das Schwert einen Schaden von 12. Kistralla hat eine Physische Rüstung von 5, deshalb wird der Schaden von 12 auf 7 gesenkt.

Gesundheitswerte

Das Leben eines Adepten ist gefährlich, und nur zu häufig wird er verletzt. Die *Gesundheitswerte* eines Charakters geben an, wie viel Schaden er einstecken kann. Falls der Schaden, den er erleidet, seine *Bewusstlosigkeitsschwelle* erreicht oder überschreitet, wird er bewusstlos. Erreicht oder überschreitet der Schaden seine *Todesschwelle*, sind die Abenteuer dieses Charakters leider zu Ende.

Die *Wundschwelle* eines Charakters misst die Schwere einzelner Verletzungen. Falls die Schadensmenge durch einen einzelnen Angriff mindestens so hoch wie die Wundschwelle ist, erleidet der Charakter eine Wunde. Wunden haben eine negative Auswirkung: Jede Wunde führt zu einem Malus von -1 auf alle Proben des Charakters.

Zum Glück können Verletzungen geheilt werden. Jeder Charakter hat eine bestimmte Anzahl an *Erholungsproben*. Erholungsproben können nicht im Kampf eingesetzt werden (auch wenn einige magische Fähigkeiten genau das erlauben), und ein Charakter ist auf einige wenige Proben pro Tag beschränkt. Die Anzahl der Proben erneuert sich nach einer ganzen Nacht Schlaf, aber nicht genutzte Proben verfallen am Ende des Tages und können nicht auf den nächsten Tag übertragen werden. Wenn ein Charakter eine Erholungsprobe einsetzt, würfelt er mit seiner Zähigkeitsstufe und erholt sich von so viel Schaden, wie das Ergebnis der Probe beträgt.

Kistralla leidet unter 18 Schadenspunkten und hat eine Wunde. Sie beschließt, eine Erholungsprobe aufzuwenden, und würfelt mit ihrer Zähigkeitsstufe von 6/W10. Sie würfelt eine 9, was wegen Kistrallas Wunde auf 8 gesenkt wird. Ihr Schaden wird auf 10 gesenkt, aber sie hat immer noch die Wunde.

Wunden können erst geheilt werden, wenn der Charakter sämtlichen anderen Schaden geheilt hat. Nach einer ganzen Nacht Schlaf kann der Charakter eine Erholungsprobe aufwenden, um die Wunde zu heilen. Dies ist automatisch erfolgreich, es ist keine Probe dafür nötig.

Initiative

Die *Initiative* eines Charakters bestimmt, wann er im Kampf dran ist. Am Beginn jeder Kampfrunde würfeln alle Charaktere mit ihrer Initiativestufe. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis handelt zuerst, gefolgt vom Charakter mit dem nächsthöheren Ergebnis und so weiter.

Karma

Karma steht für die Fähigkeit eines Adepten, seine magischen Fähigkeiten mit etwas zusätzlichem Schwung auszustatten. Alle Adepten haben einen Pool von *Karmapunkten*. Sie können einen Punkt Karma ausgeben, um bei einer Probe einen zusätzlichen W6 zu würfeln. Sie können Karma für Proben mit ihren magischen Talenten ausgeben sowie für andere Arten von Proben, die auf ihrem Charakterblatt angegeben sind. Ein Kundschafter kann beispielsweise Karma für Proben ausgeben, um etwas zu finden. Wenn nicht anders angegeben, kann ein Charakter nur einen Karmapunkt pro Probe ausgeben und muss sich dafür entscheiden, *bevor* er die entsprechende Probe ablegt.

Bewegungsrate

Die *Bewegungsrate* gibt die Entfernung an, die ein Charakter in einer einzigen Kampfrunde überwinden kann. Sie basiert auf der Rasse des Charakters.

Talente

Alle Adepten haben mehrere magische *Talente*, die auf ihrer Disziplin basieren. Wenn ein Charakter ein Talent einsetzt, legt er eine Probe mit den angegebenen Würfeln ab. Für einige Talente muss man zusätzliche Anstrengungen auf sich nehmen, was *Überanstrengung* – eine kleine Menge Schaden – verursachen kann. Einige Talente können auch den Einsatz anderer Ressourcen erfordern. Mit dem Talent Holzhaut kann ein Charakter beispielsweise das Ergebnis der Probe zu seiner Bewusstlosigkeits- und Todesschwelle addieren, muss dafür aber eine Erholungsprobe aufwenden.

Ein Charakter kann Karma für jede Probe mit einem Talent ausgeben und dafür dann einen zusätzlichen W6 würfeln.

Fertigkeiten

Charaktere haben außerdem *Fertigkeiten*, die für ihre nicht-magischen Fähigkeiten stehen. In den meisten Fällen funktionieren Fertigkeiten genauso wie Talente. Der Hauptunterschied ist, dass ein Charakter kein Karma ausgeben kann, um das Ergebnis einer Fertigkeitprobe zu verbessern.

KAMPF

Die Welt von Earthdawn ist gefährlich. Banditen und Räuber machen Jagd auf Karawanen und abgelegene Dörfer, wilde Kreaturen lauern in der Wildnis, und Dämonen suchen die finsternen Winkel der Welt heim. Dadurch geraten Helden häufig in Schwierigkeiten. Dieser Abschnitt gibt einen Überblick darüber, wie Kämpfe abgewickelt werden.

Der Kampf erfolgt in einer Abfolge von Zügen, den *Kampfrunden* oder einfach *Runden*. Jede Runde steht für

ungefähr sechs Sekunden Zeit, aber die genaue Länge einer Runde ist weniger wichtig als ihre Rolle bei der Handhabung des Kampfflusses. In jeder Runde kann ein Charakter mehrere Proben ablegen und seine Talente und Fertigkeiten verwenden, um den Konflikt zu lösen – und hoffentlich für sich zu entscheiden.

Die folgende Zusammenfassung beschreibt die allgemeine Abfolge, aus der eine Kampfrunde besteht.

1 ABSICHTEN ANKÜNDIGEN

Am Beginn der Runde kündigen alle Charaktere die allgemeine Art der Aktion an, die sie in dieser Runde ausführen wollen. Spezielle Details müssen nicht im Vorhinein entschieden werden, aber ein allgemeiner Überblick über das,

was passieren wird, sollte skizziert werden. Kampfoptionen müssen jetzt angekündigt werden, da sie eine Wirkung haben können, die die gesamte Kampfrunde lang andauert.

2 INITIATIVE BESTIMMEN

Nach dem Ankündigen der Absichten legen alle Charaktere eine Initiativeprobe ab, um festzulegen, in welcher Reihenfolge sie handeln. Die Initiative basiert auf der Geschicklichkeitsstufe eines Charakters, aber Talente, Fertigkeiten, Rüstungen oder Schilde können die Initiative modifizieren.

Jeder Spieler würfelt die Initiative für seinen Charakter, und der Spielleiter würfelt die Initiative für die anderen Cha-

raktere und Kreaturen. Der Charakter mit dem höchsten Initiativeergebnis handelt zuerst, gefolgt von demjenigen mit dem nächsthöheren Ergebnis und so weiter. Wenn zwei oder mehr Charaktere dasselbe Initiativeergebnis haben, handeln Spielercharaktere vor Spielleitercharakteren, aber ansonsten kann der Zug so abgewickelt werden, wie die Spieler es wünschen.

3 AKTIONEN ABWICKELN

Wenn ein Charakter dran ist, erklärt er die jeweilige Aktion, die er durchführt, zusammen mit den Fähigkeiten, die er einsetzt.

Aktionen

Charaktere können mehrere verschiedene Fähigkeiten haben, die sie einsetzen dürfen, aber es gibt Grenzen für das, was sie zu tun vermögen. Ein Charakter kann nur eine „Aktions“-Fähigkeit pro Runde einsetzen. Zum Beispiel ist sowohl bei Nahkampfwaffen als auch bei Projektilwaffen angegeben, dass sie eine Aktion sind, weswegen ein Charakter nicht in derselben Runde mit einem Schwert und einem Bogen angreifen könnte.

Fähigkeiten, die nicht als Aktion gelten, können immer dann eingesetzt werden, wenn die entsprechenden Bedingungen ins Spiel kommen. Hieb Ausweichen kann zum Beispiel immer dann eingesetzt werden, wenn ein Charakter von einem Angriff getroffen würde und versuchen will, dem Angriff auszuweichen.

Bewegung

Alle Charaktere können sich während einer Kampfrunde bewegen, aber maximal so weit, wie ihre Bewegungsrate beträgt. Sie können sich vor oder nach ihrer Aktion bewegen. Falls ein Charakter das will, kann er seine Aktion auch einsetzen, um sich zu bewegen, wodurch er seine Bewegungsrate verdoppeln kann.

Verzögerte Aktionen

Wenn ein Charakter zu einem späteren Zeitpunkt in der Runde handeln will als zu dem, an dem er eigentlich dran wäre, kann er das tun. Dafür ist keine Probe notwendig; er kündigt einfach an, dass er später in der Runde handeln will, und macht seinen Zug, wann er das für richtig hält. Falls er die Aktion eines anderen Charakters unterbrechen will, kann er auch das tun, muss aber den Mindestwurf aller dafür notwendigen Proben um +2 erhöhen.

Angriffsprobe ablegen

Wenn ein Charakter versucht, ein Ziel anzugreifen, sei es mit einer Waffe, einem Zauber oder einer anderen Fähigkeit, legt er eine Probe mit der entsprechenden Fähigkeit ab. Feuert

ein Charakter zum Beispiel einen Pfeil auf einen Feind ab, legt er eine Projektilwaffen-Probe ab. Diese Proben werden für gewöhnlich als Angriffsproben bezeichnet und können durch andere Fähigkeit verstärkt oder modifiziert werden.

Der Mindestwurf hängt von der verwendeten Fähigkeit ab und wird für gewöhnlich in der Beschreibung der jeweiligen Fähigkeit angegeben. Für körperliche Angriffe mit einem Schwert, einem Bogen oder einer anderen Waffe ist der Mindestwurf normalerweise gleich der Körperlichen Verteidigung des Ziels. Für Angriffe mit Zaubern oder anderen magischen Fähigkeiten ist der Mindestwurf für gewöhnlich gleich der Mystischen Verteidigung des Ziels. Andere Fähigkeiten könnten die Soziale Verteidigung oder einen anderen Wert als Mindestwurf verwenden.

Wenn ein Charakter mit einer Methode angreifen will, die er nicht als Fertigkeit oder Talent hat (wenn er zum Beispiel einen Bogen benutzen will, ohne die Fertigkeit oder das Talent Projektilwaffen zu haben), würfelt er mit Geschicklichkeit.

Erfolg ermitteln

Das Ergebnis der Angriffsprobe wird mit dem Mindestwurf verglichen. Gelingt die Probe, trifft der Angriff, und der Angreifer legt eine Schadensprobe (oder Wirkungsprobe) ab, um zu bestimmen, wie wirksam der Angriff ist. Misslingt die Probe, geht der Angriff daneben.

Einige Fähigkeiten haben eine größere Wirkung, wenn mehr als ein Erfolg erzielt wird. Bei den meisten körperlichen Angriffen gewährt jeder zusätzliche Erfolg einen Bonus von +2 auf die Schadensprobe.

Kistralla schlägt mit ihrem Schwert nach einem angreifenden Räuber und erzielt eine 18. Die Körperliche Verteidigung des Räubers beträgt 7, also erzielt Kistralla 3 Erfolge (den ersten Erfolg bei 7, den zweiten bei 12 und den dritten bei 17). Jeder der zusätzlichen Erfolge addiert +2 zum Schaden. Wenn Kistralla den Schaden auswürfelt, addiert sie also +4 zum Ergebnis.

Zauber funktionieren etwas anders. Der Bonus durch zusätzliche Erfolge bei einem Zauber hängt vom jeweili-

gen Zauber ab und wird in der Beschreibung des Zaubers genannt. Weitere Informationen darüber findest du im Abschnitt *Spruchzauberei* (S. XX).

Schadensprobe ablegen

Nach einem erfolgreichen Angriff legt der Charakter eine Schadensprobe ab, wobei die Stufe durch die Waffe bestimmt wird, die er verwendet. Das Ergebnis ist gleich der Schadensmenge, die dem Ziel zugefügt wird. Für Zauber sind die verwendeten Würfel in der jeweiligen Zauberbeschreibung angegeben.

Schaden durch Rüstung modifizieren

Rüstung schützt den Charakter vor Schaden. Im Allgemeinen schützt Physische Rüstung gegen physische Schadensursachen, während Mystische Rüstung gegen astralen oder übernatürlichen Schaden schützt. Der Rüstungswert wird vom Ergebnis der Schadensprobe abgezogen, um den Schaden zu bestimmen, den das Ziel letztendlich erleidet. Dieses modifizierte Ergebnis wird zum Gesamtschaden des Ziels addiert.

Wenn der Gesamtschaden eines Charakters seine Bewusstlosigkeitsschwelle erreicht oder überschreitet, wird er bewusstlos, fällt zu Boden und kann keine weiteren Aktionen durchführen. Wenn der Gesamtschaden eines Charakters seine Todesschwelle erreicht oder überschreitet, ist er tot.

4. NEUE RUNDE BEGINNEN

Nachdem alle Charaktere ihre Aktionen abgewickelt haben, endet die Runde. Wenn einige der Kämpfenden den Kampf

KAMPFOPTIONEN

Auch wenn die verschiedenen Fähigkeiten, die Charakteren in Earthdawn zur Verfügung stehen, schon viele Wahlmöglichkeiten im Kampf bieten, gibt es noch ein paar zusätzliche Optionen, die dem Kampf etwas mehr taktische Komplexität verleihen können. Einige davon werden hier beschrieben. Zusätzliche Optionen findest du im *Earthdawn Spielerhandbuch* ab Seite 227.

Abwehrhaltung

Manchmal ist es wichtiger, einen Kampf einfach nur zu überleben. Mit dieser Option nimmt ein Charakter eine defensive Haltung ein, die ihn schwerer zu treffen macht. Er erhält in dieser Runde einen Bonus von jeweils +3 auf seine Körperliche und Mystische Verteidigung, erleidet allerdings auch einen Malus von -3 auf alle Proben in dieser Runde, außer auf Niederschlagsproben.

Aggressiver Angriff

Der Charakter wirft alle Vorsicht über Bord und attackiert seinen Gegner mit einem wilden Wirbel von Hieben. Diese Option verbessert seine Fähigkeit, den Gegner zu treffen und Schaden zu verursachen, macht es andererseits aber auch leichter, ihn zu treffen. Der Charakter erleidet 1 Punkt Überanstrengung, erhält einen Bonus von jeweils +3 auf seine Angriffs- und Schadensproben im Nahkampf, erleidet in dieser Runde aber auch einen Malus von jeweils -3 auf seine Körperliche und Mystische Verteidigung.

Mächtige Magie könnte ihn zurück ins Leben bringen, aber solche Magie ist selbst in der Welt von Earthdawn selten.

Wunden und Niederschlag

Wenn der durch einen einzelnen Angriff verursachte Schaden die Wundschwelle des Ziels erreicht oder überschreitet, erleidet es eine Wunde. Wunden stehen für schwere Verletzungen und beeinträchtigen die Fähigkeit des Charakters, sein Bestes zu geben. Jede Wunde verursacht einen Malus von -1 auf alle Proben eines Charakters.

Falls die Schadensprobe zusätzliche Erfolge gegen die Wundschwelle des Ziels erzielt, kann es durch die Wucht des Schlags niedergeschlagen werden. Der Charakter legt eine Stärkeprobe gegen die Differenz zwischen dem verursachten Schaden und seiner Wundschwelle ab. Gelingt die Probe, bleibt er stehen. Misslingt sie, ist er niedergeschlagen und erleidet den entsprechenden Malus.

Kistrallas Angriff fügt dem unglückseligen Räuber 16 Schadenspunkte zu. Seine Wundschwelle beträgt 8, also erleidet er eine Wunde. Da der Schaden mehr als 5 Punkte über seiner Wundschwelle liegt, muss er bei einer Stärkeprobe eine 8 oder besser ($16 - 8 = 8$) würfeln, um nicht niedergeschlagen zu werden.

fortsetzen wollen, beginnt die nächste Kampfunde.

Angriff zum Betäuben

Wenn man jemanden überwältigen statt töten will, kann man seine Schläge abmildern. Wenn ein Angriff zum Betäuben mehr Schaden verursacht, als die Wundschwelle des Ziels beträgt, kann es niedergeschlagen werden, erleidet aber keine Wunde. Schaden aus einem Angriff zum Betäuben kann das Ziel nicht töten, wird aber ansonsten als normaler Schaden behandelt.

Angriff zum Niederschlag

Statt Schaden zu verursachen kann der Charakter auch versuchen, seinen Gegner zu Boden zu schlagen. Er führt wie gewohnt seinen Angriff durch. Trifft der Angriff, würfelt der Charakter den Schaden aus. Das Ziel erleidet allerdings keinen Schaden, sondern legt eine Niederschlagsprobe gegen das Ergebnis der Schadensprobe ab.

Schwanzangriff

Diese Kampfoption kann nur von T'skrang eingesetzt werden. Der Charakter kann im Nahkampf einen zusätzlichen Angriff mit seinem Schwanz ausführen. Er legt dafür eine Probe auf Waffenloser Kampf ab und erleidet einen Malus von -2 auf alle Proben in dieser Runde. Angriffe mit dem Schwanz verwenden die Stärke des Charakters für Schadensproben.



SITUATIONSMODIFIKATOREN

Ein Charakter verlässt sich meistens auf seinen Scharfsinn und seine Fähigkeiten, um seine Abenteuer zu überleben, aber selbst der am besten vorbereitete Held sieht sich manchmal Umständen ausgeliefert, die er nicht kontrollieren kann. Diese Umstände können Probenergebnisse und Verteidigungswerte beeinflussen. Die häufigsten Modifikatoren werden hier beschrieben, weitere findest du im *Earth-dawn Spielerhandbuch* ab Seite 230.

Angriff aus dem Toten Winkel

Wenn ein Charakter seinen Angreifer nicht sehen und deshalb nicht wirksam auf dessen Angriff reagieren kann, führt der Angreifer einen Angriff aus dem Toten Winkel aus. Der Charakter senkt seine Körperliche und Mystische Verteidigung gegen den Angriff um jeweils -2. Einige Beispiele für Angriffe aus dem Toten Winkel sind Angriffe von hinten, Angriffe gegen einen geblendeten Charakter oder Angriffe aus einem Hinterhalt. Der Angreifer muss das Ziel sehen können, um einen Nutzen aus diesem Situationsmodifikator zu ziehen.

Dunkelheit

Charaktere müssen manchmal im Dunkeln kämpfen. Wenn ein Charakter nicht über Nachtsicht oder Wärmesicht verfügt, erhält er einen Malus für Proben unter diesen Bedingungen. Dieser Malus gilt für gewöhnlich nur für Proben, bei denen der Gesichtssinn beteiligt ist. Wenn der Charakter zum Beispiel eine Wahrnehmungsprobe ablegt, um ein Geräusch zu hören, beeinflusst Dunkelheit das Probenergebnis nicht.

Teilweise Dunkelheit: Bei Teilweiser Dunkelheit ist es etwa so dunkel wie in einer Nacht bei Mondschein im Freien. Es gibt etwas Umgebungslicht, aber auch viel Schatten. Ein Charakter in Teilweiser Dunkelheit erleidet einen Malus von -2 auf alle auf Sicht basierenden Proben. Charaktere mit Nachtsicht oder Wärmesicht erleiden in Teilweiser Dunkelheit keine Modifikatoren.

Volle Dunkelheit: Bei Voller Dunkelheit ist es etwa so dunkel wie in einer wolkenverhangenen oder mondlosen Nacht im Freien. Es gibt fast kein Umgebungslicht, aber eine Menge tiefer Schatten. Ein Charakter in Teilweiser Dunkelheit erleidet einen Malus von -4 auf alle auf Sicht basierenden Proben. Charaktere mit Wärmesicht erleiden in Voller Dunkelheit keine Modifikatoren.

Blindheit: Einige Zauber und Kräfte verursachen – magische oder andere – Blindheit. Die Beschreibung des jeweiligen Zaubers oder der Kraft nennt für gewöhnlich den Malus, der dadurch verursacht wird, und auch Charaktere mit Nachtsicht oder Wärmesicht werden durch diese Zauber oder Kräfte beeinträchtigt.

Entfernung

Charaktere können Gegner mit Fernkampfwaffen wie einem Bogen, einer Armbrust, einem Wurfdolch und so weiter angreifen. Alle Projektil- und Wurfaffen haben eine Eigenschaft *Reichweite*, die die Proben mit der entsprechenden Waffe beeinflusst.

Kurze Entfernung: Wenn sich das Ziel innerhalb der für die Waffe angegebenen Reichweite befindet, gibt es keinen Modifikator für die Probe.

Weite Entfernung: Wenn sich das Ziel außerhalb der für die Waffe angegebenen Reichweite, aber innerhalb des Doppelten der Reichweite befindet, kann der Charakter es angreifen, erleidet aber einen Malus von -2 auf seine Proben.

Der Langbogen von Chrym dem Schützen hat eine Reichweite von 40 Schritt. Wenn Chrym mit dem Bogen schießt, erleidet er keinen Malus, solange das Ziel maximal 40 Schritt entfernt ist, und einen Malus von -2, wenn das Ziel zwischen 41 und 80 Schritt entfernt ist.

Niedergeschlagen

Ein Charakter, der im Kampf niedergeschlagen wird, sei es durch eine Wunde oder einen anderen Umstand, kann zwar immer noch handeln, ist aber entscheidend behindert, während er am Boden liegt. Er erleidet einen Malus von -3 auf seine Proben und zieht jeweils 3 Punkte von seiner Körperlichen und Mystischen Verteidigung ab. Diese Modifikatoren gelten so lange, bis der Charakter wieder aufsteht. Aufstehen erfordert keine Probe, verbraucht aber die Aktion des Charakters in der entsprechenden Runde.

Überrascht

Manchmal erscheinen Charaktere und Kreaturen an unerwarteten Orten. Dies mag absichtlich geschehen – zum Beispiel, wenn eine Gruppe einen Hinterhalt legt – oder eine zufällige Begegnung sein.

Ein Charakter, der überrascht ist, würfelt keine Initiative und kann in der Kampfunde, in der er überrascht wird, keine Aktionen durchführen. Außerdem kann er den Malus für einen Angriff aus dem Toten Winkel auf ihn erleiden und darf keine Verteidigungsfähigkeiten wie Hieb Ausweichen einsetzen.

Um festzustellen, ob ein Charakter überrascht ist, legt er eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf ab, der von der Situation abhängt und für gewöhnlich mit Heimlichkeitsfähigkeiten verbunden ist und durch Umgebungsbedingungen modifiziert wird. Misslingt die Wahrnehmungsprobe, ist der Charakter überrascht. Gelingt sie, kann er normal handeln.

SPRUCHZAUBEREI

In Earthdawn gibt es vier Disziplinen, die Zauber wirken können. Diese Charaktere werden *Zauberer* genannt und können magische Energie formen, um eine größere

Bandbreite an Wirkungen hervorzurufen als andere Adepten.

Dieser Abschnitt bietet einen Überblick über die Grundprinzipien des Wirkens von Zaubern.

STRUKTUREN UND FÄDEN

Alles in der Welt von Earthdawn hat eine *Struktur*, die ein Abbild seines Wesens im Astralraum ist. Strukturen sind Gewebe magischer Energie, die all das repräsentieren, was an einer Person, einem Ort oder einem Gegenstand von magischer Bedeutung ist. Lebewesen spielen eine wichtige Rolle in der Welt und beeinflussen sie, deswegen verfügen sie über komplexe Strukturen. Aber Lebewesen sind nicht die einzigen, die Strukturen haben.

Strukturen bestehen aus Stückchen magischer Energie, den sogenannten *Fäden*. Wer über das richtige Wissen ver-

fügt, kann Fäden weben, um eine Struktur zu erschaffen, die eine bestimmte Wirkung erzeugt – einen *Zauber*.

Magische Gegenstände haben ebenfalls Strukturen, und alle Adepten haben die Fähigkeit, magische Fäden zu erschaffen und zu manipulieren, um Verbindungen zwischen ihrer eigenen Struktur und der Struktur eines magischen Gegenstands zu schaffen. Diese Verwendung von magischen Fäden würde allerdings den Rahmen dieser Schnellstart-Regeln sprengen und wird hier nicht weiter ausgeführt.

FÄHIGKEITEN FÜR DAS WIRKEN VON ZAUBERN

Zauberer verwenden die Talente *Spruchzauberei* und *Fadenweben*, um die Struktur eines Zaubers zu formen und ihn zu wirken, sodass er die gewünschte Wirkung erzeugt. Wenn ein Zauberer einen Zauber wirkt, legt er eine Spruchzauberei-Probe ab, die je nach Zauber variiert. Der Mindestwurf ist für gewöhnlich gleich der Mystischen Verteidigung des Ziels, kann aber auch ein anderer Wert sein. Gelingt die Probe, geschieht die in der Zauberbeschreibung beschriebene Wirkung. Wie bei anderen Proben können auch bei einer Spruchzauberei-Probe zusätzliche Erfolge erzielt werden. Die Beschreibung des jeweiligen Zaubers gibt an, was dabei die zusätzlichen Wirkungen sind. Für mächtigere oder komplexere Zauber muss der Zauberer zusätzliche magische Energie sammeln, indem er Fäden webt, bevor er den Zauber wirken kann.

Unglücklicherweise korrumpierten die Dämonen die

Energie, die Zauberer verwenden, um Zauber zu wirken. Deshalb entwickelten die Zauberer die *Zaubermatrix*, die den Zauberer vor den Auswirkungen des Kanalisierens unreinigter magischer Energie schützt. Die Matrix dämpft außerdem das Aufleuchten von Energie, das passiert, wenn ein Zauber gewirkt wird. Ohne diesen Schutz würde der Zauber die Aufmerksamkeit von in der Nähe befindlichen Dämonen auf sich ziehen.

In Earthdawn gibt es keine Begrenzung dafür, wie oft ein Zauberer einen Zauber wirken kann, den er kennt. Sobald sich ein Zauber in einer Matrix befindet, kann der Zauberer ihn so oft wirken, wie er will. Diese Schnellstart-Regeln befassen sich nicht mit dem Lernen neuer Zauber und mit dem Hinzufügen dieser Zauber zum Grimoire eines Zauberers, aber solche Regeln (zusammen mit einer größeren Vielfalt an Zaubern) findest du im *Earthdawn Spielerhandbuch*.

ZAUBER IN EINER MATRIX PLATZIEREN

Ein Zauberer hat eine oder mehrere Zaubermatrizen als Talente. Falls er sich gerade nicht in einem Kampf oder sonst wie unter Zeitdruck befindet, kann er einen oder alle Zauber in seinen Matrizen mithilfe einer Meditationsübung austauschen, die etwa 10 Minuten dauert. Für diese sogenannte *Neuabstimmung* einer Matrix ist keine Probe erforderlich.

Gelegentlich stellt ein Zauberer fest, dass die Zauber, die er braucht, nicht in seinen Matrizen sind, und er auch nicht die 10 Minuten Zeit für eine ungestörte Meditation hat. In

diesem Fall kann er den Prozess durch *Neuabstimmung auf die Schnelle* beschleunigen. Der Charakter erleidet 1 Punkt Überanstrengung und legt eine Fadenweben-Probe gegen einen Mindestwurf von 10 ab. Gelingt die Probe, platziert er den gewünschten Zauber in einer Matrix, der dort den existierenden Zauber ersetzt. Misslingt die Probe, wird der neue Zauber nicht der Matrix platziert, aber der Zauberer kann es in den folgenden Runden erneut versuchen.

ZAUBERABFOLGE

Die folgende Zusammenfassung beschreibt die für das Wirken eines Zaubers nötigen Schritte.

1. Fäden zum Zauber weben

Einige Zauber erfordern, dass der Zauberer Fäden webt, bevor er den entsprechenden Zauber wirken kann. Die Zauberbeschreibung gibt im Eintrag *Fäden* an, ob dies der Fall ist. Um einen Faden zu einem Zauber zu weben, legt der Zau-

berer eine Fadenweben-Probe gegen einen Mindestwurf von 5 ab. Gelingt die Probe, webt er den Faden. Misslingt sie, wird der Faden nicht gewebt, aber der Zauberer kann es in der nächsten Runde noch einmal versuchen.

2. Spruchzauberei-Probe ablegen

Sobald die nötigen Fäden gewebt worden sind, kann der Zauberer den Zauber wirken. Er legt eine Spruchzauberei-Probe

gegen den Mindestwurf ab, der in der Beschreibung des Zaubers angegeben ist. Dies ist für gewöhnlich die Mystische Verteidigung des Ziels, kann aber auch ein anderer Wert sein. Gelingt die Probe, wird der Zauber gewirkt und verursacht die entsprechende Wirkung. Zusätzliche Erfolge können eine zusätzliche Wirkung haben, die in der Beschreibung des Zaubers angegeben ist.

3. Zauberwirkung ermitteln

Einige Zauber haben eine vorherbestimmte Wirkung, die bei einer erfolgreichen Spruchzauberei-Probe eintritt. Andere Zauber (z. B. solche, die einem Ziel Schaden zufügen) haben eine zufällige Wirkung. Wenn ein solcher Zauber gewirkt wird, legt der Zauberer eine Wirkungsprobe ab und würfelt mit der entsprechenden Stufe, um die Wirkung zu bestimmen.

Wenn ein Zauber Schaden verursacht, steht in seiner Beschreibung, ob der Schaden durch die Physische oder Mystische Rüstung des Ziels gesenkt wird.

4. Wirkungsdauer ermitteln

Nachdem der Zauberer die Zauberwirkung ermittelt hat, bestimmt er noch die Wirkungsdauer des Zaubers. Die meisten schädigenden Zauber dauern nur eine Kampfrunde – lange genug, damit sie ihren Schaden verursachen können. Andere Zauber können eine Wirkungsdauer von Runden, Minuten oder sogar Stunden haben. Einige Zauber haben eine variable Wirkungsdauer. In diesen Fällen würfelt der Zauberer mit der entsprechenden Stufe, um die Wirkungsdauer des Zaubers zu bestimmen.

BEISPIEL—CHARAKTERE

ELFISCHER SCHÜTZE

Geschicklichkeit	7/W12
Stärke	5/W8
Zähigkeit	5/W8
Wahrnehmung	7/W12
Willenskraft	6/W10
Charisma	5/W8
Initiative	7/W12

Bewegungsrate	14 Schritt
Erholungsproben	2
Karmapunkte	4

Talente

Aufmerksamkeit	8/2W6
Blattschuss	1
Hieb Ausweichen	9/W8+W6
Magische Markierung	8/2W6
Projektile Rufen	8/2W6
Projektilwaffen	10/2W8

Ausrüstung

- Langbogen (Schaden 9/W8+W6, Kurze Entfernung 2-40, Weite Entfernung 41-80)
- Köcher mit 20 Langbogen-Pfeilen
- Jagdmesser (Schaden 6/W10, Kurze Entfernung 2-8, Weite Entfernung 9-16)
- Gesteppte Lederrüstung (Physische Rüstung 4)
- Pfeilmacher-Ausrüstung (Ersatz-Pfeilspitzen, Federn, Schnur)
- Trockenproviant (1 Woche)
- Reisekleidung
- Abenteurerpaket (Rucksack, Schlafsack, Feuerstein & Stahl, Fackel, Wasserschlauch, großer Sack)

Anmerkungen

- Schützen dürfen Karma für Wahrnehmungsproben ausgeben, die auf Sicht basieren.
- Elfen haben die Rassenfähigkeit Nachtsicht.

Körperliche Verteidigung	10
Mystische Verteidigung	9
Soziale Verteidigung	6
Physische Rüstung	4
Mystische Rüstung	3
Bewusstlosigkeitsschwelle	27
Todesschwelle	33
Wundschwelle	8

Fertigkeiten

Fremdsprachen	9/W8+W6
Lesen/Schreiben	9/W8+W6
Klettern	9/W8+W6
Kunsthandwerk: k: Pfeile Befiedern	7/W12
Kunsthandwerk: k: Waffe Herstellen	9/W8+W6
Wissen: Elfenkunde	9/W8+W6
Wissen: Kreaturenkunde	9/W8+W6



ZWERGISCHER ELEMENTARIST

Geschicklichkeit	5/W8
Stärke	5/W8
Zähigkeit	7/W12
Wahrnehmung	7/W12
Willenskraft	7/W12
Charisma	5/W8
Initiative	5/W8
Bewegungsrate	10 Schritt

Talente

Aufmerksamkeit	8/2W6
Fadenweben	9/W8+W6
Holzhand	8/2W6
Spruchzauberei	9/W8+W6
Spurenlesen	8/2W6
Struktur Verstehen	8/2W6
Zaubermatrix A	1
Zaubermatrix B	1

Ausrüstung

Kampfstab (Schaden 9/W8+W6)
 Gestepte Lederrüstung (Physische Rüstung 4)
 Stickwerkzeug
 Trockenproviant (1 Woche)
 Reisekleidung
 Grimoire (Zauber: Erdpfeile, Flammenwaffe, Kletterschub,

Körperliche Verteidigung	7
Mystische Verteidigung	10
Soziale Verteidigung	6

Physische Rüstung	3
Mystische Rüstung	3
Bewusstlosigkeitsschwelle	35
Todesschwelle	43
Wundschwelle	10
Erholungsproben	3
Karmapunkte	4

Fertigkeiten

Fremdsprachen	9/W8+W6
Lesen/Schreiben	9/W8+W6
Klettern	7/W12
Wildnisüberleben	9/W8+W6
Kunsth Handwerk: Sticken	7/W12
Wissen: Botanik	9/W8+W6
Wissen: Zwergenkunde	9/W8+W6

Luftrüstung, Nahrung Erhitzen)

Abenteurerpaket (Rucksack, Schlafsack, Feuerstein & Stahl, Fackel, Wasserschlauch, großer Sack)

Anmerkungen

Zwerge haben die Rassenfähigkeit Wärmesicht.

ORKISCHER TIERMEISTER

Geschicklichkeit	6/W10
Stärke	7/W12
Zähigkeit	6/W10
Wahrnehmung	5/W8
Willenskraft	5/W8
Charisma	6/W10
Initiative	5/W8
Bewegungsrate	12 Schritt

Talente

Hieb Ausweichen	7/W12
Krallenhand	12/2W10
Tierfreundschaft	8/2W6
Waffenloser Kampf	8/2W6
Wildnisüberleben	6/W10

Körperliche Verteidigung	9
Mystische Verteidigung	6
Soziale Verteidigung	9

Physische Rüstung	5
Mystische Rüstung	3
Bewusstlosigkeitsschwelle	35
Todesschwelle	41
Wundschwelle	9
Erholungsproben	3
Karmapunkte	5

Fertigkeiten

Fremdsprachen	7/W12
Lesen/Schreiben	7/W12
Klettern	8/2W6
Schwimmen	9/W8+W6
Kunsth Handwerk: Körpermalerei	8/2W6
Wissen: Kreaturenkunde	7/W12
Wissen: Wilde Tiere	7/W12

Ausrüstung

Dolch (Schaden 9/W8+W6, Kurze Entfernung 2-10, Weite Entfernung 11-20)
 Fellrüstung (Physische Rüstung 5, Mystische Rüstung 1, Initiative -1)
 Malwerkzeug
 Trockenproviant (1 Woche)
 Reisekleidung
 Abenteurerpaket (Rucksack, Schlafsack, Feuerstein & Stahl, Fackel, Wasserschlauch, großer Sack)

Anmerkungen

Orks haben die Rassenfähigkeit Nachtsicht.



T'SKRANG—SCHWERTMEISTER

Geschicklichkeit	7/W12	Körperliche Verteidigung	10
Stärke	6/W10	Mystische Verteidigung	8
Zähigkeit	6/W10	Soziale Verteidigung	9
Wahrnehmung	6/W10	Physische Rüstung	5
Willenskraft	5/W8	Mystische Rüstung	2
Charisma	7/W12	Bewusstlosigkeitsschwelle	35
Initiative	6/W10	Todesschwelle	42
Bewegungsrate	12 Schritt	Wundschwelle	9
	Erholungsproben		
	Karmapunkte		
	Fertigkeiten		
Talente		Fremdsprachen	8/2W6
Hieb Ausweichen	9/W8+W6	Lesen/Schreiben	8/2W6
Manövrieren	8/2W6	Konversation	9/W8+W6
Nahkampfwaffen	10/2W8	Schwimmen	8/2W6
Verspotten	8/2W6	Kunsth Handwerk: Tanzen	9/W8+W6
Waffenloser Kampf	8/2W6	Wissen: Altertümliche Waffen	8/2W6
		Wissen: Legenden und Helden	8/2W6

Ausrüstung

Breitschwert (Schaden 11/W10+W8)

Dolch (Schaden 8/2W6)

Gehärtete Lederrüstung (Physische Rüstung 5, Initiative -1)

Trockenproviant (1 Woche)

Reisekleidung

Abenteurerpaket (Rucksack, Schlafsack, Feuerstein & Stahl,

Fackel, Wasserschlauch, großer Sack)

Anmerkungen

T'skrang haben die Rassenfähigkeit Schwanzkampf (kann den Schwanz mit Waffenloser Kampf verwenden, Schaden ist gleich der Stärkestufe).

OBSIDIANISCHER KRIEGER

Geschicklichkeit	6/W10	Körperliche Verteidigung	10
Stärke	9/W8+W6	Mystische Verteidigung	7
Zähigkeit	7/W12	Soziale Verteidigung	5
Wahrnehmung	5/W8	Physische Rüstung	3
Willenskraft	5/W8	Mystische Rüstung	2
Charisma	4/W6	Bewusstlosigkeitsschwelle	43
Initiative	4/W6	Todesschwelle	51
Bewegungsrate	10 Schritt	Wundschwelle	14
	Erholungsproben		
	Karmapunkte		
	Fertigkeiten		
Talente		Fremdsprachen	7/W12
Feuerblut	8/2W6	Lesen/Schreiben	7/W12
Hieb Ausweichen	8/2W6	Aufmerksamkeit	7/W12
Holzhand	8/2W6	Klettern	8/2W6
Nahkampfwaffen	9/W8+W6	Kunsth Handwerk: Runenschnitzen	6/W10
Tigersprung	1	Wissen: Altertümliche Waffen	7/W12
		Wissen: Militärgeschichte	7/W12

Ausrüstung

Trollschwert (Schaden 15/W12+2W6)

Turmschild (Körperliche Verteidigung +2, Initiative -2)

Schnitzwerkzeug

Trockenproviant (1 Woche)

Reisekleidung

Abenteurerpaket (Rucksack, Schlafsack, Feuerstein & Stahl,

Fackel, Wasserschlauch, großer Sack)

Anmerkungen

Obsidianer haben die Rassenfähigkeiten Erhöhte Wundschwelle und Natürliche Rüstung (die bereits in die Spielwerte eingerechnet sind).



TALENTE, FERTIGKEITEN UND ZAUBER

Dieser Abschnitt enthält eine alphabetische Liste der Talente und Fertigkeiten, die die Charaktere in diesen Schnellstart-Regeln beherrschen. Wenn ein Talent oder eine Fertigkeit Überanstrengungsschaden verursacht, ist dies am Anfang der entsprechenden Beschreibung angegeben. Die Zahl in Klammern gibt an, wie viel Schaden der Charakter erleidet, wenn er diese Fähigkeit einsetzt.

Bei einigen Fähigkeiten steht auch, dass sie eine „Aktion“ sind. Nur eine solche Fähigkeit kann pro Kampfrunde eingesetzt werden. Weitere Informationen über die Begrenzungen und Interaktionen verschiedener Fähigkeiten findest du in den Abschnitten zum Kampf (S. XX) und zur Spruchzauberei (S. XX).

TALENTE UND FERTIGKEITEN

Aufmerksamkeit

Der Charakter ist sich seiner Umgebung bewusster und kann Dinge bemerken, die ansonsten unbemerkt blieben. Der Charakter kann eine Aufmerksamkeits-Probe ablegen, wann immer er eigentlich eine Wahrnehmungsprobe ablegen würde, um etwas zu bemerken. Dazu gehört das Entdecken von Geheimtüren, das Durchschauen einer Verkleidung oder das Bemerken eines Hinterhalts.

Blattschuss

Überanstrengung (2). Der Charakter kann extrem genaue Fernkampfangriffe durchführen. Für diese Fähigkeit ist keine Probe erforderlich. Wenn sie aktiviert wird, kann der Charakter einen zusätzlichen Karmapunkt für seine Projekttilwaffen-Probe ausgeben (insgesamt also 2 Karmapunkte).

Fadenweben

Aktion. Zauberer verwenden Fadenweben, um magische Energie in Strukturen für ihre Zauber umzuwandeln. Einige Zauber erfordern etwas Vorbereitung, bevor sie gewirkt werden können. Wenn der Charakter einen Zauber vorbereitet, der zusätzliche Fäden erfordert, legt er eine Fadenweben-Probe gegen die Webschwierigkeit des Zaubers ab. Gelingt die Probe, ist der Faden gewebt, und der Charakter kann den Zauber in der nächsten Runde wirken.

Weitere Informationen über das Fadenweben beim Wirken von Zaubern findest du im Abschnitt *Spruchzauberei* (S. XX).

Feuerblut

Aktion. Das Blut, das aus den Kratzern, Schnitten und sonstigen Verletzungen des Charakters fließt, blubbert und zischt, sodass es die Verletzungen säubert und kauterisiert und den Charakter heilt. Der Charakter gibt eine Erholungsprobe aus, legt eine Feuerblut-Probe ab und heilt eine Anzahl von Schadenspunkten gleich dem Probenergebnis. Der Charakter muss sich dafür aktuell im Kampf befinden, ignoriert ansonsten aber die normalen Beschränkungen für Erholungsproben.

Fremdsprachen

Der Charakter kann unterschiedliche Sprachen sprechen. Für normale Kommunikation ist keine Probe erforderlich. Wenn ein Charakter versucht, eine neue Sprache zu lernen, legt er eine Fremdsprachen-Probe gegen einen Mindestwurf

ab, der auf der Sprache basiert, die er zu lernen versucht. Das Erlernen einer neuen Sprache erfordert vom Charakter ein mehrwöchiges Studium.

Wenn die Beschreibung angibt, dass ein Charakter eine Probe ablegen muss, hängen die verwendeten Würfel vom Können des Charakters in dem entsprechenden Talent oder der Fertigkeit ab. Wenn ein Charakter zum Beispiel eine Probe auf Hieb Ausweichen ablegt, würfelt er mit den Würfeln, die auf seinem Charakterblatt für das Talent Hieb Ausweichen angegeben sind.

Die hier vorgestellten Regeln wurden für diese Schnellstart-Regeln vereinfacht. Detailliertere Regeln sowie zusätzliche Talente und Fertigkeiten findest du im *Earthdawn Spielerhandbuch*.

Mit der magischen Version dieser Fähigkeit kann der Charakter eine Sprache sprechen, ohne ein Studium der Sprache zu benötigen. Er legt eine Fremdsprachen-Probe ab, wobei die Anzahl der Erfolge festlegt, wie gut er sich während der Szene verständigen kann. Diese Version der Fähigkeit verursacht 1 Punkt Überanstrengung.

Hieb Ausweichen

Überanstrengung (1). Der Charakter versucht, Verletzungen zu entgehen, indem er Angriffen ausweicht oder sie pariert. Nachdem er mit einer Fähigkeit getroffen wurde, die gegen die Körperliche Verteidigung wirkt – aber bevor der Schaden ermittelt wird –, kann der Charakter eine Probe auf Hieb Ausweichen ablegen. Ist das Ergebnis höher als das Ergebnis des Angriffs, hat der Charakter im letzten Moment pariert oder ist ausgewichen und erleidet keinen Schaden. Misslingt die Probe, wird der Schaden wie gewohnt bestimmt.

Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Angriff eingesetzt werden. Sie kann nicht eingesetzt werden, wenn der Charakter überrascht wird oder den Angriff nicht kommen sieht (zum Beispiel, weil er von hinten angegriffen wird).

Holzhaute

Aktion. Der Charakter härtet seine Haut, um Schaden besser widerstehen zu können. Er gibt eine Erholungsprobe aus und legt eine Holzhaute-Probe ab, deren Ergebnis er zu seiner Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle addiert. Während diese Fähigkeit aktiv ist, werden Muskeln und Sehnen des Charakters zäher, und seine Haut nimmt das Aussehen von Holz oder Rinde an. Das Talent bleibt 1 Stunde lang aktiv, selbst wenn der Charakter in dieser Zeit bewusstlos werden sollte.

Klettern

Aktion. Der Charakter versucht, vertikale Oberflächen zu erklimmen. Er legt eine Klettern-Probe gegen einen Mindestwurf ab, der von dem zu erklimmenden Hindernis abhängt. Gelingt die Probe, kann er hinauf- oder hinunterklettern. Kletternde Charaktere können nichts in ihren Händen tragen und ziehen keinen Vorteil aus Schilden oder anderen gehaltenen Gegenständen.

Konversation

Aktion. Der Charakter kann sich in gesellschaftlichen Situationen behaupten. Er legt eine Probe auf Konversation gegen die Soziale Verteidigung des Ziels ab. Gelingt die Probe, ist das Ziel vom Charakter beeindruckt und nimmt im Verlauf der Szene ihm gegenüber eine positive Haltung ein. Je höher das Probenergebnis ist, desto besser ist der Eindruck, den das Ziel vom Charakter hat, was es für den Charakter leichter macht, Informationen vom Ziel zu erhalten oder es auf andere Art zu beeinflussen.

Das Ziel muss den Charakter verstehen können, damit diese Fähigkeit wirken kann.

Krallenhand

Der Charakter verwandelt seine Hände in furchterregende Krallen und erhöht dadurch den Schaden, den er verursacht, wenn er keine Waffe verwendet. Nach einem erfolgreichen Angriff mit Waffenloser Kampf würfelt der Charakter mit Krallenhand, um den Schaden zu ermitteln.

Kunsthandwerk

Aktion. Die Fähigkeit Kunsthandwerk: k deckt verschiedene handwerkliche, vorführende und künstlerische Fertigkeiten ab. In der Zeit vor der Plage fand man heraus, dass Leute, die der Verderbnis der Dämonen erlegen waren, häufig nicht die Disziplin oder das ästhetische Gefühl hatten, um eine Kunst oder ein Handwerk zu praktizieren. Deswegen wurde es allgemein üblich, dass man ein (Kunst-)Handwerk praktizierte und damit zeigte, dass man nicht korrumpiert war. Diese Tradition wird in einigen Teilen der Welt immer noch hochgehalten.

Ein Charakter legt eine Kunsthandwerk: k-Probe ab, um ein Werk je nach seiner gewählten Profession zu erschaffen. Der Mindestwurf für normale Kunsthandwerk: k-Proben ist 5, aber komplexere oder ausgefeiltere Arbeiten können zusätzliche Erfolge erfordern.

Lesen/Schreiben

Der Charakter kann lesen und schreiben. Für normale Kommunikation ist keine Probe erforderlich. Wenn ein Charakter versucht, eine neue Sprache zu lernen, legt er eine Probe auf Lesen/Schreiben gegen einen Mindestwurf ab, der auf der Sprache basiert, die er zu lernen versucht. Das Erlernen einer neuen Sprache erfordert vom Charakter ein mehrwöchiges Studium.

Mit der magischen Version dieser Fähigkeit kann der Charakter einen Text übersetzen, ohne ein Studium der Sprache zu benötigen. Er legt eine Probe auf Lesen/Schreiben ab, wobei die Anzahl der Erfolge festlegt, wie gut er den Text versteht. Diese Version der Fähigkeit verursacht 1 Punkt Überanstrengung.

Magische Markierung

Überanstrengung (1). Der Charakter zielt unentwegt mit einer Projektil- oder Wurfwaffe auf sein Ziel, um seine Trefferchance zu erhöhen. Er legt eine Probe auf Magische Markierung gegen die Mystische Verteidigung des Ziels ab. Jeder Erfolg addiert für den Rest der Runde +2 zu den Fernkampfangriffen des Charakters gegen das entsprechende Ziel. Das Ziel muss dafür sichtbar und in Reichweite sein.

Manövrieren

Überanstrengung (1). Der Charakter verwendet Beinarbeit, um gegenüber einem Gegner in eine überlegene Position zu kommen. Er legt eine Manövrieren-Probe gegen die Körperliche Verteidigung des Gegners ab. Jeder Erfolg gewährt ihm einen Bonus von +2 auf seine Körperliche Verteidigung gegen Angriffe durch diesen Gegner sowie auf die erste Nahkampfangriffsprobe gegen diesen Gegner in dieser Runde.

Nahkampfwaffen

Aktion. Der Charakter greift einen Gegner im Nahkampf mit einer in der Hand gehaltenen Waffe an, wie zum Beispiel einem Schwert, einer Axt oder einem Dolch. Er legt eine Nahkampfwaffen-Probe gegen die Körperliche Verteidigung des Gegners ab. Gelingt die Probe, trifft der Angriff den Gegner, und der Charakter würfelt den Schaden aus. Jeder zusätzliche Erfolg bei der Nahkampfwaffen-Probe addiert +2 zum Schaden.

Projektil Rufen

Überanstrengung (1). Der Charakter lässt Wurfaffen oder Munition (Pfeile, Steine und so weiter) zu sich zurückkehren, solange sie nicht kaputt und noch verwendbar sind. Er legt eine Probe auf Projektil Rufen ab, und das Probenergebnis gibt an, wie viele Projektile oder Wurfaffen zu ihm zurückfliegen, sich in die richtige Position drehen und dann in ihren Köcher oder ein anderes Behältnis fallen, sodass sie in der nächsten Runde wieder eingesetzt werden können.

Diese Fähigkeit beeinflusst nur Wurfaffen und Munition für Fernkampfwaffen, und auch nur in einem Umkreis von 20 Schritt um den Charakter. Waffen, die in einem Körper stecken, werden entfernt, fügen dem Ziel aber keinen zusätzlichen Schaden zu.

Projektilwaffen

Aktion. Der Charakter führt einen Projektilwaffenangriff gegen einen Gegner im Fernkampf durch, indem er einen Bogen, eine Armbrust oder eine andere Waffe einsetzt, die Projektile verschießt. Er legt eine Projektilwaffen-Probe gegen die Körperliche Verteidigung des Gegners ab. Gelingt die Probe, trifft der Angriff den Gegner, und der Charakter würfelt den Schaden aus. Jeder zusätzliche Erfolg bei der Projektilwaffen-Probe addiert +2 zum Schaden.

Schwimmen

Aktion. Der Charakter kann schwimmen. Er legt eine Schwimmen-Probe gegen einen Mindestwurf ab, der auf den Wasserbedingungen beruht. Ruhiges Wasser oder kleine Wellen haben einen Mindestwurf von 5, während starke Strömungen oder offenes Wasser einen Mindestwurf von 10 oder mehr haben könnten.

Spruchzauberei

Aktion. Der Charakter verwendet arkanes Wissen, um einen Zauber zu wirken. Er legt eine Spruchzauberei-Probe gegen den Mindestwurf ab, der in der Beschreibung des Zaubers angegeben ist. In vielen Fällen ist der Mindestwurf gleich der Mystischen Verteidigung des Ziels, er kann aber auch eine andere Zahl sein. Gelingt die Probe, wird der Zauber erfolgreich gewirkt, und seine Wirkung wird auf Basis der jeweiligen Zauberbeschreibung bestimmt.

Weitere Informationen über das Wirken von Zaubern und das Bestimmen ihrer Wirkung findest du im Abschnitt *Spruchzauberei* (S. XX).

Spurenlesen

Aktion. Der Charakter kann über weite Entfernungen den Spuren folgen, die andere Personen oder Kreaturen hinterlassen. Er berührt eine Spur und legt eine Spurenlesen-Probe ab, deren Mindestwurf vom Alter und Zustand der Spur abhängt. Gelingt die Probe, sieht der Charakter ein geisterhaftes Abbild der Spur des Ziels und kann ihr eine Stunde lang unfehlbar folgen. Am Ende dieser Stunde kann der Charakter eine weitere Spurenlesen-Probe ablegen, um der Spur weiterhin zu folgen.

Struktur Verstehen

Aktion. Der Charakter erhält ein besseres Verständnis von den Geheimnissen und Anwendungen der Magie. Dies schließt die Fähigkeit ein, magische Schriften – wie etwa jene, die man in Grimoires findet – zu lesen und zu schreiben. Der Charakter legt eine Probe auf Struktur Verstehen ab, deren Mindestwurf von der Komplexität des Geschriebenen abhängt. Gelingt die Probe, versteht der Charakter das Geschriebene, wobei die Anzahl der Erfolge festlegt, wie gut er einzelne Nuancen oder Details versteht.

Zauberer verwenden diese Fähigkeit, um neue Zauber zu lernen und sie in ihr Grimoire zu übertragen.

Tierfreundschaft

Aktion. Der Charakter kann eine Bindung zu einem Tier herstellen und dessen Haltung ihm gegenüber verbessern. Er legt eine Probe auf Tierfreundschaft gegen die Soziale Verteidigung des Tiers ab. Gelingt die Probe, verbessert sich die Haltung des Tiers gegenüber dem Charakter, wodurch dieser das Verhalten des Tiers beeinflussen kann.

Tigersprung

Überanstrengung (1). Im Kampf reagiert der Charakter schneller. Für diese Fähigkeit ist keine Probe erforderlich. Der Charakter addiert einfach seinen Rang in Tigersprung als Bonus zu seiner Initiative für die entsprechende Runde.

Verspotten

Überanstrengung (1). Der Charakter lenkt einen Gegner mit Beleidigungen und Demütigungen ab. Er legt eine Verspotten-Probe gegen die Soziale Verteidigung des Ziels ab. Jeder Erfolg führt für den Rest der Runde zu einem Malus von -1 auf die Proben und die Soziale Verteidigung des Ziels.

Waffenloser Kampf

Aktion. Der Charakter greift einen Gegner mit seinen Fäusten, Füßen oder sogar seinem Schwanz an. Er legt eine Probe auf Waffenloser Kampf gegen die Körperliche Verteidigung des

Ziels ab. Gelingt die Probe, verwendet der Charakter seine Stärkestufe, um den Schaden zu ermitteln. Jeder zusätzliche Erfolg bei der Probe auf Waffenloser Kampf addiert +2 zum verursachten Schaden.

Wildnisüberleben

Aktion. Der Charakter weiß, wie er in der Wildnis überleben kann. Er kann einen Unterschlupf finden oder bauen, ein Feuer entfachen, Wasser finden und Nahrung sammeln. Der Charakter legt eine Wildnisüberleben-Probe ab, deren Mindestwurf von der örtlichen Umgebung abhängt. Pro Erfolg kann der Charakter einen Unterschlupf, Nahrung oder Wasser für eine Person für einen Tag finden.

Wissen

Aktion. Die Fähigkeit Wissen deckt alle Informationen ab, die ein Charakter über ein Thema gelernt hat. Die Fähigkeit kann ein breites Wissensgebiet abdecken, wobei der Charakter dann über viele Dinge jeweils ein bisschen weiß, oder sie kann einen sehr engen Fokus haben, wobei der Charakter dann ein tieferes Wissen über ein begrenzteres Themengebiet hat.

Wenn der Charakter versucht, sich an eine bestimmte Information zu erinnern, oder herausfinden will, ob er relevante Informationen kennt, legt er eine Wissensprobe ab, deren Mindestwurf von der gesuchten Information abhängt sowie davon, wie bekannt diese Information ist. Mindestwürfe beginnen bei 5 für allgemeine oder direkt verwandte Informationen, wobei obskure oder kaum verwandte Informationen einen entsprechend höheren Mindestwurf haben.

Zaubermatrix

Eine Zaubermatrix ist ein magisches Konstrukt, mit dessen Hilfe ein Zauberer einen Zauber bereithalten kann, um ihn gefahrlos zu wirken. Vor der Plage erkannten die Zauberer des Theranischen Imperiums, dass die magische Energie, die durch das Wirken von Zaubern hervorgerufen wurde, unerwünschte Aufmerksamkeit von Dämonen in der Nähe auf sich ziehen konnte. Außerdem konnte die Anwesenheit von Dämonen in der Nähe die astrale Energie korrumpieren, wodurch ein Zauber schiefgehen und den Zauberer verletzen konnte. Zaubermatrizen filtern und verbergen astrale Energie, sodass der Zauberer sicher ist.

Ein Zauberer hat für gewöhnlich mehrere Zaubermatrizen, von denen jede auf einen Zauber abgestimmt ist, den der Zauberer beherrscht. Sobald sich ein Zauber in einer Matrix befindet, kann er so oft gewirkt werden, wie der Zauberer es will. Der Zauber in einer bestimmten Matrix kann gegen einen anderen ausgetauscht werden, allerdings ist dies ein heikler und zeitraubender Vorgang.

Weitere Informationen über Zaubermatrizen und ihren Gebrauch findest du im Abschnitt *Spruchzauberei* (S. XX).

ELEMENTARISTEN—GRIMOIRE

Die folgenden Zauber sind diejenigen, die der Elementaristencharakter in diesen Schnellstart-Regeln beherrscht. *Fäden* gibt die Anzahl an erfolgreichen Fadenweben-Proben an, die der Zauberer ablegen muss, bevor er den Zauber wir-

ken kann. Wenn bei einem Zauber „Fäden: 0“ vermerkt ist, kann der Zauberer diesen Zauber wirken, ohne irgendwelche Fäden weben zu müssen. *Wirkung* gibt die regeltechnische Wirkung des Zaubers an.

Erdpfeile

Fäden: 0

Wirkung: Stufe 10/2W8 Physischer Schaden und -2 Physische Rüstung

Dieser Zauber verwandelt Erde in Kristallpfeile, die auf einen Feind innerhalb von 20 Schritt Entfernung zufliegen und dabei zeitweise seine Rüstung zerfetzen. Der Zauberer schleudert eine Handvoll Dreck in die Luft und legt eine Spruchzauberei-Probe gegen die Mystische Verteidigung des Ziels ab. Gelingt die Probe, bestimmt die Wirkungsprobe, wie viel Schaden verursacht wird.

Nachdem der Schaden verursacht worden ist, erhält das Ziel zusätzlich 2 Runden lang einen Malus von -2 auf seine Physische Rüstung. Jeder zusätzliche Erfolg bei der Spruchzauberei-Probe addiert 2 Runden zu dieser Wirkungsdauer.

Flammenwaffe

Fäden: 0

Wirkung: Feuerschaden der Stufe 4/W6 wird zur Waffe hinzugefügt

Dieser Zauber fügt einer Waffe Feuerschaden hinzu. Der Zauberer schnippt mit den Fingern und legt eine Spruchzauberei-Probe gegen die Mystische Verteidigung des Trägers der Waffe ab. Der Träger muss sich innerhalb der Reichweite des Zauberers befinden. Gelingt die Probe, springt eine Flamme von den Fingern des Zauberers und umgibt die ganze Waffe mit Feuer, abgesehen von dem Teil, an dem sie gehalten wird. Der Träger würfelt zusammen mit dem Schaden der Waffe einen zusätzlichen W6. Der Zauber kann auf Waffen aus jedem Material gewirkt werden. Die Flamme richtet an der Waffe keinen Schaden an, kann aber verwendet werden, um mit der Waffe entzündliche Gegenstände in Brand zu setzen.

Der Zauber wirkt für 7 Runden. Jeder zusätzliche Erfolg bei der Spruchzauberei-Probe addiert 2 Runden zur Wirkungsdauer.

Kletterschub

Fäden: 1

Wirkung: +3 Bonus auf Klettern-Probe

Dieser Zauber verbessert die Kletterfähigkeiten des Ziels. Der Zauberer lässt sich auf alle Viere nieder, berührt das Ziel, während es zu klettern beginnt, und legt eine Spruchzauberei-Probe gegen die Mystische Verteidigung des Ziels ab. Gelingt die Probe, erhält das Ziel einen Bonus von +3 auf seine Klettern-Probe.

Der Zauber wirkt für 7 Minuten. Jeder zusätzliche Erfolg bei der Spruchzauberei-Probe addiert 2 Minuten zur Wirkungsdauer.

Luftrüstung

Fäden: 0

Wirkung: +3 Physische Rüstung

Dieser Zauber schützt ein Ziel mit einem Polster aus Luft. Der Zauberer atmet langsam aus und legt eine Spruchzauberei-Probe gegen die Mystische Verteidigung des Ziels ab, das sich innerhalb der Reichweite des Zauberers befinden muss. Gelingt die Probe, strömt Luft unter die Kleidung des Ziels und drückt nach außen, wodurch sie sowohl eine Polsterung erzeugt als auch für Belüftung sorgt. Das Ziel addiert +3 zu seiner Physischen Rüstung.

Der Zauber wirkt für 7 Runden. Jeder zusätzliche Erfolg bei der Spruchzauberei-Probe addiert 2 Runden zur Wirkungsdauer.

Nahrung Erhitzen

Fäden: 1

Wirkung: Erhitzt und verjüngt eine Mahlzeit

Dieser Zauber erhitzt Nahrung und tränkt sie mit vorteilhafter Magie. Der Zauberer atmet in seine Hände, als ob er sie wärmen wollte, wodurch sie in einem sanften Rot leuchten. Dann berührt er die Mahlzeit und legt eine Spruchzauberei-(6)-Probe ab. Gelingt die Probe, wird das Leuchten auf die Mahlzeit übertragen, die daraufhin dampfend heiß wird. Das Essen der Nahrung erhöht die Effektivität von Erholungsproben. Das Essen einer erhitzten Mahlzeit addiert einen Bonus von +4 auf die nächste Erholungsprobe des Charakters.

Jeder zusätzliche Erfolg bei der Spruchzauberei-Probe erhitzt eine zusätzliche Mahlzeit.





EINFÜHRUNGSABENTEUER: MASKEN DER FURCHT

DIE VERWENDUNG DIESES ABENTEUERS

Dieses Abenteuer dient als Einführung in *Earthdawn* und die Kampagne *Legenden von Barsaive*. In ihm geht es darum, dass die Spielercharaktere zusammenfinden und eine Bedrohung für die Karawane besiegen, mit der sie auf dem Weg in ihre neue Heimat sind.

Für Spieler

Wenn du dieses Abenteuer spielen willst, dann beginne damit, dir einen der bereits erstellten Charaktere auszusuchen, die in diesen Schnellstart-Regeln enthalten sind, und nimm dir ein paar Minuten Zeit, um dir die Informationen auf dem jeweiligen Charakterblatt anzuschauen.

Du solltest dir auch die Abschnitte *Die Grundlagen des Spiels* (S. XX) und *Kampf* (S. XX) anschauen, außerdem die Beschreibungen der Talente und Fähigkeiten deines Charakters. Wenn du einen Zauberer spielst, solltest du dir auch noch mal den Abschnitt *Spruchzauberei* (S. XX) durchlesen.

Gib deinem Charakter einen Namen und stell dir vor, wie er aussieht, was er trägt und wie er sich verhält. Wenn du das *Earthdawn Spielerhandbuch* hast und der Spielleiter zustimmt, kannst du dir auch einen eigenen Charakter erstellen.

Der Rest dieser Schnellstart-Regeln beschreibt das Abenteuer, also solltest du am besten ab hier nicht mehr weiterlesen. Ein Teil des Spaßes am Rollenspiel besteht schließlich darin, dass man nicht vorher weiß, was passieren wird.

Für Spielleiter

Zuerst einmal willkommen in der Riege der Spielleiter! Manchmal ist das Spielleiten sehr herausfordernd, aber es ist auch eine zentrale und häufig bereichernde Rolle. Wir haben getan, was wir konnten, um dir die Sache hier leicht zu machen, und die Schnellstart-Regeln enthalten alles, was du brauchst, um deine Mitspieler durch ihr erstes Abenteuer zu leiten.

Du solltest dir die Schnellstart-Regeln durchlesen, um dich mit den Grundlagen des Spielsystems vertraut zu machen, besonders die Abschnitte *Kampf* (S. XX) und *Spruchzauberei* (S. XX). Du brauchst dir nicht alles zu merken, aber es ist gut, wenn man Dinge im Eifer des Gefechts schnell findet.

Lies dir danach das Abenteuer durch, das aus mehreren Teilen besteht. Es beginnt mit *Was bisher geschah* – Hin-

WAS BISHER GESCHAH

Während der Plage taten sich zahllose Dämonen am Schmerz und der Verzweiflung der Einwohner Barsaives göttlich. Einer dieser Dämonen war eine üble Kreatur, die nur als Täuscher bekannt war. Seit dem Ende der Plage ist dieser Dämon von der physischen Ebene verbannt. Leider aber strebt *Violo Haghan*, ein elfischer Geisterbeschwörer, nach Täuschers Rückkehr.

Der betagte Elf war eine von Täuschers Marionetten, als dieser noch durch das Land streifte. Das Mal, mit dem Täuscher den Geisterbeschwörer gezeichnet hatte, hat diesen in den Wahnsinn getrieben. *Violo* hat einen Weg gefunden, um mit Täuscher in den Anderwelten zu kommunizieren. Durch diese Verbindung hat ihm der Dämon einige seiner

tergrundinformationen, durch die du den Kontext für die Ereignisse erfährst, die sich im Abenteuer ereignen werden. Danach folgt eine Zusammenfassung der Handlung, die dir einen umfassenden Überblick über das Abenteuer gibt.

Nach diesen Zusammenfassungen kommen die einzelnen Szenen, aus denen die Geschichte besteht. Jede Szene enthält mehrere Abschnitte. Der *Auftakt* enthält einen beschreibenden Text, den du den Spielern vorlesen oder als Ansatzpunkt für deine eigene Beschreibung nehmen kannst. Der Abschnitt *Atmosphäre und Stimmung* beschreibt – wie der Name schon sagt – die Atmosphäre der Szene und gibt Hinweise darauf, welche Stimmung du vermitteln solltest.

Der Abschnitt *Hinter den Kulissen* beschreibt Ereignisse, die während der Szene stattfinden können, zusammen mit entsprechenden Spielwerten. Schließlich enthält jede Szene noch den Abschnitt *Keine Panik*, der dir eine Vorstellung davon geben soll, wie du Probleme löst, die sich im Laufe der Szene ergeben könnten.

Zwei weitere Abschnitte schließen das Abenteuer ab. *Wie es weitergeht* beschreibt mögliche Konsequenzen, die Reaktion verschiedener Charaktere und die Belohnungen, die die Spielercharaktere erhalten können. *Hauptdarsteller* enthält Hintergrundinformationen über wichtige Spielleitercharaktere.

Sobald du dich mit den Grundlagen des Systems und dem Abenteuer vertraut gemacht hast, versammle deine Spieler um dich, lass sie jeweils einen der bereits erstellten Adepten auswählen (oder lass sie einen eigenen Adepten erstellen, sofern du das *Earthdawn Spielerhandbuch* hast), und legt los! Beginne jede Szene damit, dass du die Situation beschreibst, frag die Spieler, was sie tun wollen, und mache von da aus weiter. Konzentriere dich mehr darauf, die Geschichte voranzubringen, als darauf, jedes Detail der Regeln „richtig“ hinzubekommen. Wenn ein Spieler etwas versuchen will, das nicht von den Regeln abgedeckt ist, wähle ein passendes Talent, eine Fertigkeit oder ein Attribut und lass ihn eine Probe ablegen.

Für das Durchspielen des Abenteuers solltet ihr etwa zwei bis drei Stunden brauchen, also nehmt euch genügend Zeit.

grundlegendsten Fähigkeiten gewährt. Der Geisterbeschwörer hat die Fähigkeit, Luftgeister rasend zu machen, wodurch er plötzliche und mächtige Stürme heraufbeschwören kann. Er kann außerdem Masken aus dem Holz einer bestimmten Art von Schwarzeiche fertigen. Diese Masken beruhigen und kontrollieren jeden, der sie trägt, und wer von Täuscher mit einem Mal gezeichnet wird, während er eine Maske trägt, wird in einem lebenden Tod gefangen gesetzt und kann seine eigenen Handlungen nicht mehr kontrollieren.

Jede Reise durch Barsaive hat ihre Gefahren, und die Reise von Märkteburg nach Haven ist da keine Ausnahme. Alle drei Monate finanziert die Kompanie der Karawane des Letzten Grundes eine solche Reise, um unabhängige Reisende vor die-

sen Gefahren zu schützen. Elora Sundarmar führt diese besondere Reise an. Ein paar weitere relevante Personen haben sich als Wachen für die Karawane verdingt. Diese Veteranen sind J.T. Ferian, Xaolete Jregh, Boselyn Eichenbock und Nivek Jamar. Jeder dieser Adepten arbeitet für eine andere Abenteuergesellschaft in Haven. Sie mögen einander vielleicht nicht blind vertrauen, aber sie sehen dies als ihre beste Möglichkeit für eine sichere Reise durch Barsaive.

Haven ist ein wildes Grenzdorf am Rande der legendären Ruinen von Parlainth, aber es gibt immer noch recht viele Leute, die dort ihr Glück versuchen wollen. Ein zwergischer Waffenschmied namens *Vettis* aus einer der Inneren Städte

ZUSAMMENFASSUNG DER HANDLUNG

Das Abenteuer beginnt für die Spielercharaktere mit der ersten Szene, *Wagenburg*. Ein Sandsturm zieht von Osten heran, und sie müssen mit den verschiedenen Persönlichkeiten in der Karawane fertigwerden und alle in Position bringen, bevor der Sturm über sie hereinbricht.

In *Der Sturm zieht auf* ist Violo am Zug und sorgt für eine Ablenkung draußen im heulenden Wind. Diese Ablenkung lockt die Veteranen weg und zwingt die Spielercharaktere, vorzutreten und die Zivilisten gegen ein Rudel verzweifelter Wölfe zu verteidigen.

Am folgenden Tag in *Versammelt die Truppen* informiert Elora die Spielercharaktere, dass es für jedermanns Ruf schlecht wäre, wenn die Veteranen auf ihrer Wache einfach verschwinden würden. Elora bittet die Spielercharaktere, das Schicksal der Veteranen zu ergründen und sie – wenn

SZENE EINS: WAGENBURG

Auftakt

Ihr könnt den Unterschied schon riechen, bevor ihr noch irgendetwas seht. Der Wind hat sich gedreht. Statt blühender Frühjahrsblumen fühlt ihr die raue und trockene Luft der Felsdünen östlich von euch. Nach kurzer Zeit seht ihr Ferian, den Kundschafter der Karawane, schnell zurück zu eurem Lager reiten. Er brüllt, wie nur ein Ork es kann: „Ein Sandsturm zieht von Osten herauf, und zwar schnell. Wir haben vielleicht eine Stunde, bevor wir mitten drin sind!“

Ihr und die anderen Wachen blickt zu Elora Sundarmar, der Anführerin der Karawane. „Wir sind zu weit von irgendeiner Art Unterschlupf entfernt“, sagt die Elfe. Sie ruft Ferian und den anderen Veteranen zu: „Helft mir, die Pavillons aufzurichten!“

Dann wendet sie sich an euch, die neuen Rekruten: „Ihr da! Stellt die Wagen im Kreis auf. Wir können es uns nicht leisten, vor – oder nach – dem Sturm verwundbar zu sein.“ Sie steigt anmutig von ihrem Wagen herab und beginnt damit, Ferian Zeichen zu geben, sich die Pavillon-Teile zu schnappen, und dreht sich dann noch einmal zu euch um. „Wir haben vier Wagen. Stellt die anderen drei in Formation um meinen auf, wie die Himmelsrichtungen auf einem Kompass. Macht schon!“

Atmosphäre und Stimmung

Diese Szene soll die Spieler mit den Regeln vertraut machen, die nichts mit dem Kampf zu tun haben. Sie dient auch dazu, die Nichtkämpfer zu verkörpern, die mit der Karawane rei-

Throals versucht zusammen mit seiner Frau *Zara* und seiner Tochter *Rhia*, der Vergangenheit zu entfliehen. Ein weiterer Zwerg namens *Timon* hat sich für einen Neuanfang nach Haven aufgemacht. Ein Mensch namens *Belaron* ist ausgesandt worden, um die Leitung von *Garlens Almosen*, einem Siechenhaus, zu übernehmen. *Guhran* und *Tisha Indis*, zwei zankende Ork-Geschwister, wollen sich an der Erforschung der Ruinen versuchen. Und schließlich sind da noch die Menschenfrau *Ascha* und ihre Drillingssöhne *Heuben*, *Deuben* und *Leuben*, die auf dem Weg sind, um ihren Vater zu treffen, der in den Ruinen von Parlainth angeblich sein Glück gemacht hat.

möglich – lebend zurückzubringen.

Nach einigem Suchen finden sich die Spielercharaktere an der *Abgelegenen Höhle* wieder und werden von Violos geheimnisvollen Dienern angegriffen. Ein Veteran ist unter den Einfluss einer Maske geraten, ein weiterer wird kampfunfähig entdeckt. Das Schicksal der Hälfte der Veteranen ist jetzt bekannt, und die Spielercharaktere müssen die Höhle betreten und das Schicksal der restlichen Veteranen ergründen.

Das Abenteuer gipfelt in *Gerade noch rechtzeitig* in einen Kampf. Als die Gruppe in den Höhlen auf weitere maskierte Wahnsinnige trifft, werden sie mit Violo selbst konfrontiert, während dieser versucht, Täuscher aus seinem Exil in den Anderwelten zu beschwören. Während Veteran gegen Veteran kämpft, müssen die Spielercharaktere die Beschwörung aufhalten und den verderbten Geisterbeschwörer töten.

sen. Hier steht nicht viel auf dem Spiel, und die Gruppe sollte wenig Probleme damit haben, die belanglosen Zankereien zu regeln, die es zwischen den Mitgliedern der Karawane gibt.

Das Gebiet, durch das die Karawane reist, ist hügelig, mit Felsdünen in nordöstlicher Richtung. Dies ist wahrscheinlich der einsamste Ort, an dem die Spielercharaktere je gewesen sind. Zusätzlich scheint der Sturm die Wachen und Pferde verängstigt zu haben. Es sollte ein Gefühl der ungunstigen Vorahnung bezüglich dessen herrschen, was auf die Karawane zukommt.

Hinter den Kulissen

Ein Wagen gehört zu *Vettis* und seiner Familie, einer zu *Ascha* und ihrer Familie, und der dritte gehört zu den *Indis-Geschwistern*, aber hier fahren auch *Belaron* und *Timon* mit. Jeder Wagen hat seine eigene kleine Krise, während der Sturm ausbricht. Die Spielercharaktere müssen diese Krisen beilegen, um den jeweiligen Wagen in Position zu bringen.

Vettis' Wagen

Die Pferde vor *Vettis' Wagen* weigern sich zu kooperieren. Irgendetwas an dem Sturm hat sie scheu gemacht. *Vettis* ist ein mürrischer zwergischer Waffenschmied, der die Vorstellung, dass sich unbekannte Adepten in seine Angelegenheiten einmischen, nicht mag. Deswegen ist es schwer, sich bei ihm beliebt zu machen. Seine Frau, seine Tochter und einer von *Aschas Söhnen* sind in dem Wagen und überlassen die schwierigen Aufgaben ihrem zupackenden Patriarchen.

Vom Boden aus können Vettis' Pferde mit einer erfolgreichen Tierfreundschaft- oder Charisma-Probe gegen einen Mindestwurf von 6 gefügig gemacht werden. Ein Charakter, der dies vom Fahrersitz aus probiert, erhält einen Bonus von +2, aber Vettis will nicht, dass irgendjemand auf seinen Sitz klettert. Eine erfolgreiche Charisma- oder Konversations-Probe gegen seine Soziale Verteidigung von 7 führt dazu, dass Vettis den entsprechenden Charakter auf den Wagen lässt, um zu helfen. Der Spielleiter kann für diese Probe einen Bonus von +2 vergeben, wenn das Rollenspiel des Charakters gegenüber dem gereizten Zwerg hinreichend ehrerbietig ist.

Der Wagen der Indis-Geschwister

Tisha fährt den Wagen, während hinten ein Kartenspiel zugange ist. Tisha ist normalerweise die Ruhige und Vernünftige der beiden Geschwister. Als sich die Spielercharaktere dem Wagen nähern, um mit ihr das Positionieren des Wagens zu besprechen, bricht allerdings gerade ein Kampf hinten im Wagen aus. Guhran ist zornig, weil er denkt, dass Belaron betrügt, und sie fangen gerade an zu raufen. Belaron will nichts mehr, als etwas Abstand zwischen sich und die Orks zu bringen. Timon findet die ganze Angelegenheit recht unterhaltsam und hält sich an der Seite, während er die beiden Kämpfenden anstachelt.

Guhran zu beruhigen ist schwierig und erfordert eine erfolgreiche Probe auf Charisma oder eine andere soziale Fähigkeit gegen einen Mindestwurf von 12. Nach einem misslungenen Versuch kommt es zum Streit. Guhran hat sich seinem Zorn vollständig ergeben, und ein erzürnter Ork macht so leicht keinen Rückzieher. Er kann mit Angriffen zum Betäuben überwältigt werden, oder die Spielercharaktere können ihn mit einer erfolgreichen Probe auf Waffenloser Kampf oder Stärke gegen einen Mindestwurf von 10 niederringen.

Wenn die beiden sich selbst überlassen werden, wird Belaron vor Guhran fliehen, was den Wagen weit weg von seiner geplanten Position bringt und den Spielercharakteren eine ordentliche Standpauke von Elora einbringen wird.

Aschas Wagen

Am Ende der Karawane fährt Aschas Wagen. Der acht Jahre alte Heuben hält die Zügel der Pferde und macht seine Sache ganz ordentlich, sie an Ort und Stelle zu halten. Man kann sehen, wie seine Mutter das Strauchwerk westlich der Karawane durchsucht. Wenn die Charaktere ihn bitten, den Wagen in Position zu bringen, sagt er mit einem Grinsen: „Kann ich nicht machen! Mama sagt, wir bewegen uns kein Stück weiter, bis sie Leuben gefunden und ihm eine ordentli-

che Tracht Prügel verabreicht hat.“

Leuben hat sich weggeschlichen. Ascha ist eine Mutter, die mit den Nerven am Ende ist, und sie ist davon überzeugt, dass Leuben ins Strauchwerk gerannt ist. Sie hält nach einem Pfad ein paar Schritte weit weg vom Wagen Ausschau. Sie wird dankbar Hilfe annehmen, schätzt es aber nicht, wenn jemand ihre Fähigkeiten als Mutter schlechtredet. Die Drillinge sind einander sehr ähnlich, alle acht Jahre alt mit sandblondem Haar. Es ist schwierig, aber nicht unmöglich, sie auseinanderzuhalten.

Eine erfolgreiche Probe auf Aufmerksamkeit oder Wahrnehmung gegen einen Mindestwurf von 8 ergibt, dass es keine Spuren gibt, die in das Strauchwerk führen. Wenn die Charaktere hinten in Aschas Wagen nachschauen und ihnen eine Wahrnehmungs-Probe gegen einen Mindestwurf von 4 gelingt, bemerken sie, dass Deuben die ganze Situation offensichtlich sehr amüsant findet. Er liebt es, dass Leuben so viele Schwierigkeiten verursacht, und will ihn nicht verpfeifen. Zum Glück ist es aber relativ leicht, das Kind mit einer erfolgreichen Probe auf Charisma oder eine andere soziale Fähigkeit gegen seine Soziale Verteidigung von 5 zu überreden, über seinen Bruder zu tratschen und so zu enthüllen, dass Leuben sich weggeschlichen hat, um mit Rhia in Vettis' Wagen zu spielen. „Sie sind VERLIEHIEBT!“

Die Charaktere werden Vettis' Familie bitten müssen, den Wagen des Waffenschmieds gründlich zu durchsuchen, um das Kind zu finden, das sich versteckt, weil es Angst vor der Tracht Prügel hat, die seine Mutter ihm angedroht hat. Einmal im Wagen, wird Vettis' Frau bereitwillig das Versteck des Kindes verraten. Sie ist sich nicht bewusst, dass der Junge so viele Schwierigkeiten verursacht hat.

Keine Panik

Dies soll eine spaßige und unterhaltsame Szene sein, in der sich die Spieler mit den Würfeln vertraut machen und verschiedene Fähigkeiten ausprobieren können. Keine der Herausforderungen in dieser Szene sollte besonders entmutigend sein. Falls die Charaktere Schwierigkeiten haben, solltest du jeden plausiblen Versuch, das Problem zu lösen, gelingen lassen. Falls sich die Charaktere weigern, auszuhelfen, erinnere sie daran, dass sie damit für ihre Passage nach Haven bezahlen. Wenn sie dazu gezwungen wird, wird Elora verlangen, dass sie ihre Passage bezahlen oder die Karawane verlassen. Da die Charaktere wenig Geld haben und ein schwerer Sturm heraufzieht, sollten sie erkennen, dass es besser ist, mitzuspielen.

SZENE ZWEI: DER STURM ZIEHT AUF

Auftakt

Außerhalb des Pavillons, in dem sich die Namensgeber und Tiere zusammenkauern, heult der Sturm. Die Wildheit des Sturms ist einschüchternd, und jeder wartet stumm ab, ob das Zelt genug sein wird, um die Winde fernzuhalten.

Dann hört ihr den Schrei. Irgendwo da draußen im Sturm wehklagt eine Frau, und ein Baby schreit. Der Kundschafter, Ferian, ist als erster auf den Beinen. Die anderen Veteranen schauen sich nervös um. Alle Mitreisenden sind hier. Einer der Veteranen, ein Troubadour namens Nivek, verschafft

sich Gehör: „Es könnte eine Falle sein. Viele meiner Lieder beginnen mit einem Dämon, der Leute aus ihren sicheren Behausungen lockt.“

Ferian bespannt bereits seinen Bogen. „Können wir das riskieren? Was ist, wenn sie wirklich unsere Hilfe brauchen? Alle Wachen sollten gehen. Wir finden diese armen Seelen und retten sie.“ „Nicht alle Wachen“, schneidet Eloras Stimme durch das Grummeln der Gruppe. „Was immer es ist, vielleicht will es das Lager angreifen, und dieser Sturm ist so schon tödlich genug. Wir können nicht so viele Leute riskie-



Kränkliche Wölfe

GES:	6/W10	Initiative:	7/W12	Bewusstlosigkeitsschwelle:	22
STR:	4/W6	Körperliche Verteidigung:	9	Todesschwelle:	27
ZÄH:	4/W6	Mystische Verteidigung:	7	Wundschwelle:	7
WAH:	5/W8	Soziale Verteidigung:	8	Niederschlag:	8/2W6
WIL:	4/W6	Physische Rüstung:	3	Erholungsproben:	2
CHA:	4/W6	Mystische Rüstung:	2	Bewegungsrate:	14 Schritt
Angriff:	8/2W6	Schaden:	10/2W8 (Biss)		

ren. Ihr vier“, sie deutet in Richtung der Veteranen, „geht und schaut nach, während der Rest von uns das Lager sichert.“ Ihr Tonfall lässt keine Diskussion zu.

Die Veteranen gehen hinaus in den Sturm. Bald darauf hört das Schreien auf. Alles, was zurückbleibt, ist der heulende Wind.

Atmosphäre und Stimmung

Der Sturm drängt heran, und die Charaktere sind auf einmal für den Schutz der Karawane zuständig. Elora ist immer noch als Sicherheitsnetz da, aber die anderen Wachen haben sich in eine unbekannte Gefahr hinausbegeben. Die beengten Verhältnisse im Zelt und das Abgeschnittensein von jeder Hilfe sollten an diesem Punkt greifbar sein.

Elora wird sich darauf konzentrieren, die anderen zu beruhigen und die Kinder mit Illusionsmagie zu unterhalten, und erinnert die Charaktere daran, ein Auge auf die Umgrenzung zu haben, besonders auf den Zelteingang.

Hinter den Kulissen

Ungefähr eine Stunde, nachdem die Veteranen gegangen sind, schleichen sich einige kränkliche Wölfe durch den Sturm ins Lager. Die Anzahl an Wölfen sollte der Anzahl der Spielercharaktere entsprechen. Diese Kreaturen sind angeschlagen, hungrig und verzweifelt genug, um das Zelt anzugreifen. Mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 5 können die Spielercharaktere die Wölfe bemerken, gerade als diese zum Angriff ansetzen. Spielercharaktere, denen diese Probe gelingt, sind nicht überrascht und können in der ersten Runde handeln. Die Wölfe greifen am Anfang die Kinder oder Tiere an, werden sich aber gegen angreifende Charaktere verteidigen.

Die Szene endet, wenn die Wölfe getötet oder zurück

in den Sturm verjagt wurden. Ein Wolf flieht, wenn er eine zweite Wunde erleidet, und das ganze Rudel rennt weg, wenn mehr als die Hälfte der Wölfe aus dem Kampf entfernt wurden. Der Sturm lässt kurz nach Mitternacht nach, aber Elora rät zur Vorsicht. Die Nacht vergeht langsam, und keiner der vier Veteranen kehrt zurück. Bei Tagesanbruch wird Elora den Reisenden befehlen, ihre Sachen zusammenzupacken.

Keine Panik

Den Spielercharakteren mag es nicht gefallen, nicht selbst an der Action teilhaben zu können. Elora wird sie daran erinnern, dass sie für sie arbeiten und in einer solchen Situation jeder seine Pflicht tun muss. Falls sich einer der Spielercharaktere tatsächlich hinaus in den Sandsturm aufmacht, erleidet er in jeder Runde, in der er den scheuernden Winden ausgesetzt ist, Schaden der Stufe 8 (Physische Rüstung schützt gegen diesen Schaden). Das sollte alle Spielercharaktere zurück in den Pavillon treiben, bevor sie getötet werden.

Andererseits kann es auch sein, dass die Charaktere nichts mit dem Kampf gegen die Wölfe zu tun haben wollen. Wenn möglich, werden die Tiere versuchen, eines der Kinder zu schnappen und damit zu entkommen, aber dann treten die Spielercharaktere hoffentlich in Aktion. Nötigenfalls wird Elora ihnen befehlen, zu kämpfen, und sie kann sich ebenfalls beteiligen, wenn es die Spielercharaktere nicht selbst schaffen.

Falls die Charaktere ihr Bestes tun, aber die Würfel nicht so fallen wie gewünscht, können Elora und die Orkgeschwister einspringen und ihnen helfen. Die Orks sind Adepten und können als nützliche Ablenkung dienen oder das Blatt in einem kritischen Moment zugunsten der Spielercharaktere wenden. Verwende für die Orks nötigenfalls die Spielwerte für den Beispiel-Schwertmeister (S. XX; ohne die Fähigkeit Schwanzangriff).

SZENE DREI: VERSAMMELT DIE TRUPPEN

Auftakt

Der Tagesanbruch bringt nicht viel Trost. Der Sturm ist vorüber, aber die anderen Wachen sind nicht zurückgekehrt. Elora lässt die anderen Reisenden die Wagen packen und scharft euch um sich.

„Mir gefällt das nicht. Dieser Sturm kam viel zu plötzlich, und Ferian und die anderen sollten schon längst zurück sein. Wir müssen herausfinden, was ihnen zugestoßen ist, aber wir können unsere Karawane nicht zu lange ungeschützt las-

sen. Ihr habt einen halben Tag. Findet heraus, was passiert ist, und bringt jeden, den ihr findet, zurück – tot oder lebendig. Die Gesellschaften in Haven werden uns nicht vergeben, wenn wir nicht nach ihren fehlenden Mitgliedern suchen.“

Atmosphäre und Stimmung

Das Wetter hat sich beruhigt, und alles ist ruhig – so ruhig, dass es fast schon verstörend ist. Die Nichtkämpfer fühlen sich unbehaglich bei dem Gedanken daran, hier auch nur einen



Moment länger als notwendig zu bleiben. Wenn es da draußen eine Bedrohung gibt, die in der Lage ist, die Veteranen zu besiegen, könnte sie auch leicht mit den verbliebenen Truppen fertigwerden. Die meisten schämen sich ihres Wunsches zu fliehen, aber es gibt wenig anderes, was sie tun können.

Nur Elora bleibt nach außen hin zuversichtlich. Sie versucht, die Laune zu heben, und bietet den Charakteren jeden Rat, den sie ihnen geben kann, falls sie ihre Hilfe benötigen.

Hinter den Kulissen

Die vier Veteranen werden vermisst. Die Charaktere können verschiedene Pläne entwickeln. Der Sturm hat Spuren von Magie in dem Gebiet hinterlassen, und falls dem Elementaristen eine Probe auf Struktur Verstehen gegen einen Mindestwurf von 10 gelingt, kann er herausfinden, dass Luftgeister für den Sturm verantwortlich waren. Mit zusätzlichen Erfolgen findet er heraus, dass Spuren anderer Magie dafür verantwortlich waren, die Geister zu stören.

Mehrere Talente oder Fertigkeiten könnten sich beim Aufspüren der Veteranen als nützlich erweisen. Mit erfolgreichen Wahrnehmungs-, Aufmerksamkeits- oder Spurenlesen-Proben gegen einen Mindestwurf von 6 können die

Charaktere Hinweise auf eine Spur finden, die nach Osten verläuft. Der Sturm hat die offensichtlichsten Zeichen verwischt, aber es scheint, dass Nivek, der elfische Troubadour, darauf geachtet hat, mit heller Farbe Markierungen auf verschiedenen Felsvorsprüngen zu hinterlassen.

Andere Methoden des Spurenlesens können ebenfalls erlaubt werden, was aber einen zusätzlichen Erfolg erfordert, um eine Spur zu finden. Am Ende dieser Szene kann die Gruppe eines von Niveks Zeichen, abgerissene Kleidungsstücke oder niedergetrampelte Pflanzen finden, die sie zu dem Schluss führen, dass die Veteranen hinaus in den Sturm gingen und getrennt wurden. Dann gingen sie alle ungefähr in östliche Richtung. Am Ende sollten die Spielercharaktere die *Abgelegene Höhle* finden.

Keine Panik

Wahrlich hoffnungslose Spielercharaktere (oder solche, die einfach Pech haben) können eventuell keinen Erfolg dabei haben, die vermissten Wachen aufzuspüren. Wenn sie sich wirklich bemühen, dann stoßen sie auf Boselyns Huttawa, Schnäbler. Das Tier erscheint sehr angeschlagen, aber wenn es die Charaktere findet, führt es sie zurück zur *Abgelegenen Höhle*.

SZENE VIER: DIE ABGELEGENE HÖHLE

Auftakt

Seit zwei Stunden stapft ihr jetzt schon durch diese öden und felsigen Hügel. Als ihr gerade einen weiteren dieser Dreckhaufen erklimmt, seht ihr vor euch einen Felsvorsprung. Es sieht aus, als ob eine Höhle in dieses winzige Tal eingebettet ist. Während ihr das Gebiet betrachtet, kommt eine Gruppe von Gestalten aus dem Höhleneingang.

Eine der Gestalten scheint der vermisste Troubadour Nivek zu sein, auch wenn er eine garstige Maske aus schwarzem Holz trägt. Die anderen sind ausgezehrtc Menschen und Orks, die grobes Leder, Tierhäute und ganz ähnliche schwarze Masken tragen. Die maskierten Gestalten greifen alle nach ihren Waffen – Nivek nach seinem glänzenden Breitschwert, der Rest nach Dolchen.

Atmosphäre und Stimmung

In diesen Ödgebieten gibt es nur wenig Flora und Fauna. Es wird mit jeder Minute schwieriger, hier voranzukommen, und die brennende Sonne macht das Ganze nur noch unangenehmer. An diesem Punkt ist die Gruppe kurz davor, umkehren zu müssen, wenn sie noch vor Mittag zur Karawane zurückkehren und damit Eloras Befehlen folgen will. Die Charaktere sind auf sich gestellt und müssen die Informationen sammeln, die sie können. Für sie, die unerfahrenen Wachen, ist das ein entscheidender Zeitpunkt.

Die maskierten Männer sind unheimlich still. Ihre Masken aus tiefschwarzem Holz zeigen ein boshaft grinsendes Gesicht. Jede Maske sieht etwas anders aus. Die Maske vor Niveks Gesicht ist am kunstvollsten und mit den gekrümmten Hörnern eines Widders verziert. Die Männer werden selbst dann keinen Ton von sich geben, wenn der Kampf beginnt.

Maskierte Wahnsinnige

GES:	5/W8	Initiative:	5/W8	Bewusstlosigkeitsschwelle:	22
STR:	5/W8	Körperliche Verteidigung:	6	Todesschwelle:	27
ZÄH:	5/W8	Mystische Verteidigung:	6	Wundschwelle:	8
WAH:	5/W8	Soziale Verteidigung:	6	Niederschlag:	5/W8
WIL:	5/W8	Physische Rüstung:	2	Erholungsproben:	2
CHA:	5/W8	Mystische Rüstung:	2	Bewegungsrate:	12 Schritt
Angriff:	7/W12	Schaden:	7/W12 (Dolch)		

Anmerkungen: Die Wahnsinnigen tragen gesteppte Tuchrüstungen und führen Dolche.



Täuscher

GES:	8/2W6	Initiative:	7/W12	Bewusstlosigkeitsschwelle:	46
STR:	9/W8+W6	Körperliche Verteidigung:	12	Todesschwelle:	53
ZÄH:	7/W12	Mystische Verteidigung:	11	Wundschwelle:	11
WAH:	8/2W6	Soziale Verteidigung:	9	Niederschlag:	9/W8+W6
WIL:	7/W12	Physische Rüstung:	6	Erholungsproben:	4
CHA:	6/W10	Mystische Rüstung:	6	Bewegungsrate:	16 Schritt
Angriff:	14/2W12	Schaden:	14/2W12 (Klauen)		

Anmerkungen: Spruchzauberei 13/W12+W10, Zauber: Mentaler Dolch (9/W8+W6, +2 Schaden pro zusätzlichem Erfolg bei der Spruchzauberei-Probe). Der Dämon ist durch seinen Wechsel auf die physische Ebene geschwächt und benötigt mehrere Stunden, bis er wieder voll bei Kräften ist.

Hinter den Kulissen

Es gibt eine Anzahl von Wahnsinnigen gleich der Anzahl der Spielercharaktere. Sie sind unter den Einfluss des Dämons geraten und werden kämpfen, bis sie bewusstlos geschlagen werden.

Wenn einer der Gegner niedergeschlagen (einschließlich bewusstlos geschlagen oder getötet) wird, fällt ihm die Maske vom Gesicht und ruft laut nach jeder Person in Nahkampfreichweite, die keine Maske trägt. Eine erfolgreiche Willenskraft-Probe gegen einen Mindestwurf von 4 reicht aus, um dem Ruf der Maske zu widerstehen, aber den Wahnsinnigen wird die Probe immer misslingen.

Wenn einem Spielercharakter die Probe misslingt, muss er die nächste verfügbare Aktion damit verbringen, die Maske aufzuheben und aufzusetzen. In der folgenden Runde darf er eine weitere Willenskraft-Probe ablegen. Misslingt diese Probe, greift der Charakter einen seiner früheren Verbündeten an.

Nivek ist ein Troubadour des Vierten Kreises und sollte für eine Gruppe von Spielercharakteren des Ersten Kreises eine ziemliche Herausforderung sein, während er ihren Hieben ausweicht und eigene Angriffe vorbereitet. Seine Spielwerte findest du im Abschnitt *Hauptdarsteller* (S. XX).

Die Wahnsinnigen stehen schon zu lange unter dem Einfluss des Dämons und können nicht mehr gerettet werden. Sie tun nichts als zu jammern und zu strampeln, wenn sie ihre Masken nicht tragen, und nichts als zu kämpfen, wenn sie ihre Masken tragen. Nivek selbst muss bewusstlos geschlagen werden, um dem Einfluss seiner Maske zu entkommen.

Gerade innerhalb des Höhleneingangs entdecken die

Spielercharaktere Xaolete, einen der Veteranen. Xaolete erklärt, dass er und die anderen fast sofort, nachdem sie das Zelt verlassen hatten, durch den Sturm getrennt wurden. Er schlug sich bis hierhin durch, wurde aber von mehreren maskierten Männern und seinen Gefährten niedergeworfen. Er erwachte, als die Sonne aufging, und sah einen Elfen in dunklen Gewändern, der seine Truppen aufteilte. Der Elf hinterließ diese Vorhut und sagte dann, er müsse weitere Masken für die Gäste anfertigen, die er erwartete.

Sobald Nivek wieder bei Bewusstsein ist, kann er den Spielercharakteren ein paar Erholungstränke anbieten, falls diese angeschlagen sind. Einer dieser Tränke gewährt einem Charakter bei seiner nächsten Erholungsprobe einen Bonus von +8. Xaolete trinkt bereitwillig einen der Tränke, bevor er vorschlägt, dass die Spielercharaktere weiter in die Höhle vordringen.

Falls einer der Wahnsinnigen irgendwie vom Einfluss der Masken befreit werden kann, wird er erzählen, dass er ein friedliches Leben in einem kleinen Dorf südlich von hier lebte. Das Letzte, an das er sich erinnert, war ein schwerer Sandsturm, der von Osten hereinbrach.

Keine Panik

Je nachdem, wie die Spieler würfeln, kann dieser Kampf entweder schnell enden oder sich eine Weile hinziehen. Du kannst die Willenskraft-Probe ruhig ignorieren, wenn du denkst, dass sie den Kampf verkompliziert. Wenn die Gruppe Schwierigkeiten mit Nivek hat, kann Xaolete seinen Fesseln entkommen und aus der Höhle kommen, um den Troubadour anzugreifen.

SZENE FÜNF: GERADE NOCH RECHTZEITIG

Auftakt

Ihr arbeitet euch vorsichtig in die dunkle Höhle vor und folgt einem gewundenen Tunnel. Bald erblickt ihr vor euch Fackellicht und hört die unheilvollen Geräusche arkanen Gesangs.

Atmosphäre und Stimmung

Diese Höhlen sind alt, aber nicht komplex. Der Gang windet sich in den Hügel hinein, bis er in die letzte Kammer mündet. Die Spieler sollten das Gefühl haben, dass sie der Situation nicht gewachsen sind, aber auch das Gefühl bekommen, dass gerade etwas Wichtiges passiert. Wenn sie nicht schnell handeln, werden sie nicht verhindern können, dass ein schreckliches Wesen in diese Welt eindringt. Dies werden die ersten Schritte der Adepten auf dem Weg zu wahren Helden sein.

Hinter den Kulissen

Die Gruppe könnte es schaffen, sich an die Leute in dieser Höhle anzuschleichen. Links gibt es eine unebene Rampe, an deren Fuß sich eine Gruppe maskierter Personen befindet. Die Maskierten sind den Spielercharakteren zahlenmäßig um zwei Personen überlegen. Am Ende der Höhle steht auf einem hoch gelegenen Vorsprung, der über unebene Bretter erreicht werden kann, die zu einer Rampe verbunden sind, ein verhuldet aussehender Elf, dessen Hände in die Luft erhoben sind, während er singt: „Täuscher, dein Sturm hat Früchte getragen. Deine Verlorenen sind zu dir gekommen. Kehre jetzt zu uns zurück und bring dein Fleisch über dieses undankbare Land.“

Falls die Charaktere die Maskierten an der Rampe umgehen und versuchen wollen, direkt auf den Vorsprung zu klettern, auf dem der Elf steht, muss ihnen eine Klettern-Probe gegen einen Mindestwurf von 9 gelingen, wodurch sie ihre Aktion in der entsprechenden Runde aufbrauchen.

Die rechte Seite der Höhle enthält verschiedene Vorräte, die aus Kisten und Fässern bestehen, die von zuvor überfallenen Karawanen stammen. Ferian und Boselyn stehen zwischen den Vorräten und tragen ebenfalls die verzierten Masken. Xaolete wird erwähnen, dass Boselyn ohne ihr Reittier keine große Gefahr ist. Ferian könnte mit seinem Können mit dem Bogen zu einem Problem werden. Xaolete (und Nivek, falls er anwesend ist) wird anbieten, sich um seine Gefährten zu kümmern, während die Spielercharaktere die Maskierten und den Elf ausschalten.

Falls die Spieler zu viel Zeit damit verbringen, einen Plan zu entwickeln, steigert sich das Singen des Beschwörers zu

WIE ES WEITERGEHT

Die Rückkehr zur Karawane nach dem Kampf ist eine relativ einfache Angelegenheit. Nivek, Ferian und Boselyn können sich nicht besonders gut an die Details der letzten 24 Stunden erinnern. Sie stimmen alle darin überein, dass sie im Sturm getrennt wurden und von den maskierten Briganten und deren Meister niedergedrungen wurden, nachdem sie die Geräusche im Osten verfolgt hatten.

Elora ist erleichtert darüber, dass die Gruppe lebend zurückkehrt. Bei Erwähnung der Höhle und der darin gelagerten Waren wird sich Elora wieder dem Geschäft zuwen-

einem Crescendo, und ein kleines weißes Portal erscheint zwischen seinen Armen, was das Ritual seiner Vollendung einen Schritt näherbringt. Das sollte die Charaktere zum Handeln bringen. Verwende für die Maskierten die Spielwerte der maskierten Wahnsinnigen aus Szene Vier (S. XX). Violos Spielwerte finden sich im Abschnitt *Hauptdarsteller* (S. XX).

Das schlussendliche Ziel der Charaktere ist, den Beschwörer auszuschalten, aber seine maskierten Lakaien blockieren den Weg. Wie im vorherigen Ereignis können auch hier herrenlose Masken Leute zu sich locken. Wenn der Beschwörer nach sechs Runden noch nicht ausgeschaltet ist, bahnt sich langsam eine schreckliche Bestie ihren Weg durch das Portal: der Dämon Täuscher. Zwei Runden später ist die Bestie leibhaftig da. Sie ist mehr daran interessiert, aus der Höhle zu entkommen, als Chaos anzurichten, aber jeder Charakter, der ihr im Weg steht, wird ihren Zorn auf sich ziehen.

Falls Violo unterbrochen oder niedergeschlagen wird, bricht das Portal zusammen und verschwindet nach drei Runden, sofern Violo es in dieser Zeit nicht schafft, das Ritual fortzuführen. Jede Runde, die er nicht für das Ritual aufwendet (weil er zum Beispiel die Charaktere angreift), verzögert dessen Vollendung. Gegenstände, die in das Portal gestoßen werden, verzögern das Ritual, bis der entsprechende Gegenstand entfernt wird. Alles, was sich auf der anderen Seite befindet, wenn sich das Portal schließt, ist dort permanent gefangen, und alles, was sich auf der Schwelle befindet, wenn es sich schließt, wird sauber in zwei Hälften geschnitten.

Dies sollte ein schwieriger, aber nicht unmöglicher Kampf sein. Spiel die Spannung und die hohen Einsätze in dieser Situation hoch. Kümmere dich nicht darum, den Kampf zwischen den Veteranen in dem anderen Teil der Höhle auszuspielen. Verwende sie nur, um die Lage für die Spielercharaktere zu verkomplizieren oder alternativ den Charakteren zur Hilfe zu eilen, wie unten unter *Keine Panik* beschrieben.

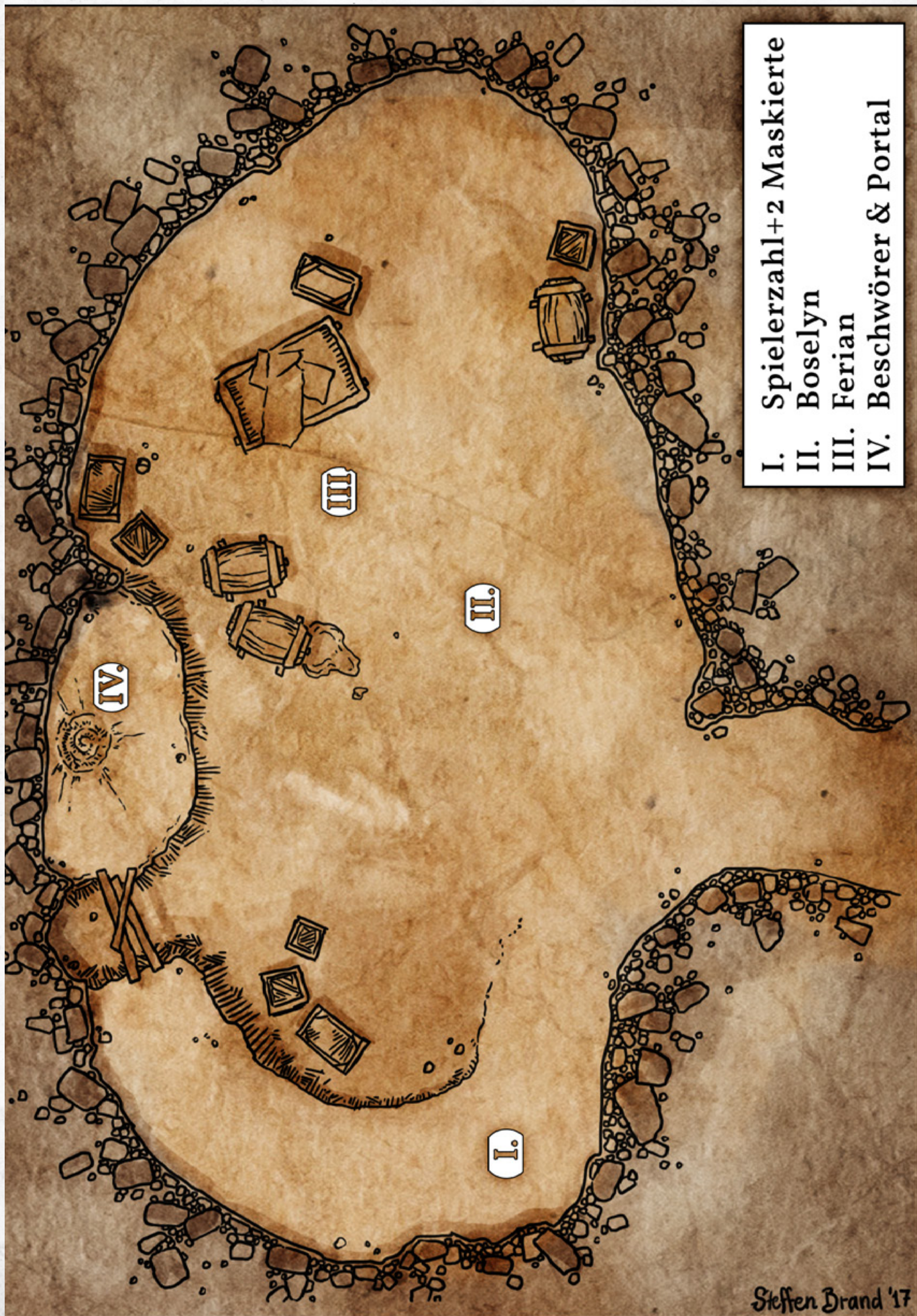
Keine Panik

Wenn die Spieler trödeln und zu viel Zeit mit der Planung verbringen, kann Xaolete in die Höhle stürmen und Boselyn angreifen, damit endlich Bewegung in die Sache kommt.

Falls die Spielercharaktere Probleme mit den Maskierten haben, können Xaolete oder Nivek ein paar davon weglocken. Falls die Spieler die Begegnung besonders gut handhaben, könnte Ferian ein paar Pfeile in ihre Richtung abfeuern, um die Sache zu verkomplizieren.

den und den Charakteren eine Bezahlung für das anbieten, was diese geborgen haben. Wenn die Charaktere sie wegen der Masken fragen, empfiehlt sie, diese Artefakte zu zerstören, bevor sie ihre Verderbnis weiterverbreiten können.

Falls einige der Wahnsinnigen lebend gefangen werden, wird sich erweisen, dass sie nicht mehr geheilt werden können, zumindest nicht mit irgendeiner Methode, die vor Ort verfügbar ist. Ohne die Masken stöhnen sie nur und haben Schaum vor dem Mund, während sie eine Verbindung zu ihrem Meister – Täuscher – suchen. Falls sie eine Maske



- I. Spielerzahl+2 Maskierte
- II. Boselyn
- III. Ferian
- IV. Beschwörer & Portal

Steffen Brand '17



zurück erhalten, sitzen sie ruhig und schweigend, bis sie befreit werden – dann allerdings greifen sie ihre Häscher an.

Viele der Waren in der Höhle sind schon verdorben oder verschimmelt, aber einige sind noch verwendbar. Die Gruppe kann diese ausgewählten Stücke mitnehmen, und Elora bietet jedem Charakter 50 Silberstücke für die zurückgebrachten Waren. Zusätzlich können die Charaktere unter den Waren noch eine Anzahl von Erholungstränken gleich der Anzahl der Charaktere finden. Sollte die Gruppe diese Tränke verkaufen

wollen, bietet Elora ihnen 25 Silberstücke pro Trank.

Charaktere, die dieses Abenteuer bestehen, erhalten 25 Legendenpunkte für jeden geretteten Veteranen, 25 Legendenpunkte, wenn sie Violos Ritual unterbrechen, und 25 Legendenpunkte, wenn sie alle Masken einsammeln und zerstören. Außerdem erhalten sie 1 Alternativen Kompaniepunkt bei jeder der wichtigen Fraktionen in Haven (siehe das Buch über Haven für weitere Informationen über Alternativen Kompaniepunkte und Loyalitätspunkte).

HAUPTDARSTELLER

Boselyn Eichenbock

Zwergische Steppenreiterin, Namhaftes Mitglied von Losters Gesetzesbringern

Diese Zwergin zieht die Gesellschaft ihres Huttawas Schnäbler der Gesellschaft der meisten anderen Leute vor. Sie ist eigensinnig und in jeder Situation schnell dabei zu handeln. Sobald sie sich einmal für ein bestimmtes Vorgehen entschieden hat, wird sie es weiterverfolgen, bis zu dem Ergebnis, zu dem es führt. Sie kann nur schwer einen Fehler eingestehen, tadelt andere aber schnell für deren Fehler.

Es ist klar, dass irgendetwas in ihrer Vergangenheit sie in ihrem Bemühen um ein sicheres und gesetzmäßiges Haven antreibt, aber wer versucht, diese Geschichte aus ihr herauszubekommen, kann am Ende nur eine blutige Nase für seine Bemühungen vorweisen. Sie wird bei jedem von ihr wahr-

genommenen Verbrechen einschreiten und gehört zu den ersten, die auf den Ruf zu den Waffen gegen die furchterregenden Bewohner von Parlainth reagiert.

Motivation

Boselyn wird auf ihrem Huttawa Schnäbler bleiben, und zwar auch dann, wenn die ganze Gruppe ins Zelt gebracht worden ist. Sie ärgert sich darüber, diese Befehle befolgen zu müssen, weiß aber, dass sie damit ein gutes Werk tut. Wenn sie am Ende des Abenteuers wiederentdeckt wird, ist sie ohne ihr Reittier, steht unter Violos Einfluss und kämpft, bis sie bewusstlos geschlagen wird. Wenn Schnäbler nicht verwendet wird, um die Spielercharaktere zur Höhle zu führen, kehrt er im Abschnitt *Wie es weitergeht* zurück – angeschlagen, aber am Leben.

Boselyn Eichenbock

GES:	6/W10	Initiative:	5/W8	Bewusstlosigkeitsschwelle:	58
STR:	6/W10	Körperliche Verteidigung:	10	Todesschwelle:	68
ZÄH:	6/W10	Mystische Verteidigung:	9	Wundschwelle:	10
WAH:	6/W10	Soziale Verteidigung:	10	Niederschlag:	6/W10
WIL:	6/W10	Physische Rüstung:	5	Erholungsproben:	3
CHA:	6/W10	Mystische Rüstung:	3	Bewegungsrate:	10 Schritt
Angriff:	10/2W8	Schaden:	11/W10+W8 (Breitschwert)	Karmapunkte:	16

Anmerkungen: Hieb Ausweichen 9/W8+W6; Boselyn trägt eine gehärtete Lederrüstung und führt ein Breitschwert. Sie kann kein Karma ausgeben, solange sie die Maske trägt.

Schnäbler

GES:	6/W10	Initiative:	8/2W6	Bewusstlosigkeitsschwelle:	31
STR:	8/2W6	Körperliche Verteidigung:	10	Todesschwelle:	38
ZÄH:	7/W12	Mystische Verteidigung:	9	Wundschwelle:	10
WAH:	4/W6	Soziale Verteidigung:	7	Niederschlag:	12/2W10
WIL:	6/W10	Physische Rüstung:	5	Erholungsproben:	2
CHA:	4/W6	Mystische Rüstung:	4	Bewegungsrate:	16 Schritt
Angriff:	10/2W8	Schaden:	13/W12+W10 (Schnabel)		

Anmerkungen: Ein Huttawa ähnelt einer großen Katze mit einem adlerähnlichen Kopf. Huttawas sind durchschnittlich sechs Fuß lang und haben eine Schulterhöhe von vier Fuß. Schnäbler ist aufgrund von Boselyns Steppenreitermagie etwas zäher als ein durchschnittliches Huttawa.



Elora Sundarmar

GES:	5/W8	Initiative:	5/W8	Bewusstlosigkeitsschwelle:	36
STR:	4/W6	Körperliche Verteidigung:	7	Todesschwelle:	45
ZÄH:	5/W8	Mystische Verteidigung:	11	Wundschwelle:	8
WAH:	7/W12	Soziale Verteidigung:	11	Niederschlag:	4/W6
WIL:	7/W12	Physische Rüstung:	4	Erholungsproben:	2
CHA:	7/W12	Mystische Rüstung:	3	Bewegungsrate:	14 Schritt
Angriff:	8/2W6	Schaden:	8/2W6 (Stab)		

Anmerkungen: Konversation 11/W10+W8, Spruchzauberei 12/2W10, Zauber: Illusionärer Blitz (11/W10+W8 Mystisch), Zauber: Falsches Gesicht (+3 auf Proben, die auf Charisma basieren). Elora trägt eine gesteppte Lederrüstung und führt einen Kampfstab.

Elora Sundarmar

Elfische Illusionistin, Namhaftes Mitglied der Kompanie der Karawane des Letzten Grundes

Elora ist eine nüchterne Elfe. Mit ihrer mürrischen Haltung unterscheidet sie sich von den meisten anderen Angehörigen ihrer Disziplin. Sie kennt sich mit Geschäften aus, weshalb sie in der letzten Zeit viele Handelsabschlüsse für die Kompanie der Karawane des Letzten Grundes abgeschlossen hat, die fast alle vorteilhaft für die Kompanie gewesen sind.

Gerüchten zufolge arbeitet Elora regelmäßig Klauseln in Verträge ein, die hilfreich für sie selbst sind. Sie ist zwar nie dabei erwischt worden, dass sie ihre Magie direkt einsetzte, um jemanden zu übervorteilen, aber ihre Kollegen fragen sich schon, wie sie es schafft, fast immer das perfekte Druckmittel mit an den Verhandlungstisch zu bringen.

Motivation

Elora muss diese Karawane sicher, pünktlich und mit Gewinn nach Haven bringen. Ihr Ruf und der Ruf der Kompanie der Karawane des Letzten Grundes stehen auf dem Spiel. Der Sturm ist eine echte Gefahr für ihre Leute und Waren, und sie wird alles in ihrer Macht stehende tun, um sie zu schützen. Nachdem die anderen Veteranen vermisst werden, ist es schwierig für Elora, bei den Zivilisten zu bleiben, aber da sie die einzige ist, die über das erforderliche Wissen über Karawanen verfügt, schickt sie widerwillig die Novizen auf die Rettungsmission aus. Sie wird tun, was sie kann, um den Spielercharakteren zu helfen, aber die am Morgen nach dem Sturm zu erledigenden Dinge beanspruchen einen Großteil ihrer Zeit.

J.T. Ferian

GES:	7/W12	Initiative:	7/W12	Bewusstlosigkeitsschwelle:	48
STR:	6/W10	Körperliche Verteidigung:	11	Todesschwelle:	58
ZÄH:	6/W10	Mystische Verteidigung:	9	Wundschwelle:	9
WAH:	6/W10	Soziale Verteidigung:	7	Niederschlag:	6/W10
WIL:	4/W6	Physische Rüstung:	4	Erholungsproben:	3
CHA:	5/W8	Mystische Rüstung:	1	Bewegungsrate:	12 Schritt
Angriff:	11/W10+W8	Schaden:	10/2W8 (Langbogen)	Karmapunkte:	20

Anmerkungen: Hieb Ausweichen 11/W10+W8. J.T. trägt eine gesteppte Lederrüstung und führt einen Langbogen. Er kann kein Karma abgeben, solange er die Maske trägt.

J.T. Ferian

Orkischer Kundschafter, Namhaftes Mitglied des Angesehenen Ordens der Gärtner

J.T. war immer schon mehr in der Wildnis als in den Ruinen zu Hause. Als Gärtner bekommt er von beidem seinen fairen Anteil. Er hat eine scharfe Zunge und keine Angst davor, jeden zu tadeln, der in seiner Gegenwart einen Fehler macht. Das Alter hat nichts dazu beigetragen, J.T.s Temperament abzumildern. Der Ork ist immer schneller dabei, zu urteilen, zornig zu werden und zu handeln.

Wer J.T. am besten kennt, sagt, dass er selbst nach Jahren des gegenseitigen Respekts ein Gefährte ist, der nur schwer zufriedenzustellen ist. Der Kundschafter strebt danach, der Beste zu sein, und erwartet dasselbe auch von jedem anderen, den er trifft. Er nennt sich nur J.T., und wer ihn fragt, wofür diese Initialen stehen, erhält nur eine Antwort: „Frag' nicht!“

Motivation

J.T. ist der nützlichste der Veteranen auf dieser Mission und weiß das auch. Er kundschaftet regelmäßig abseits der Karawane und tritt das Abenteuer los, indem er den Sturm bemerkt. Er ist der Erste, der sich freiwillig meldet, hinaus in den Sturm zu gehen, als jemand in Gefahr sein könnte. Er nimmt es als seine Bürde auf sich, alle lebend nach Hause zu bringen. Wenn er während des Endkampfes entdeckt wird, befindet er sich unglücklicherweise unter Violos Einfluss und kämpft gegen die Helden, bis er bewusstlos geschlagen wird.



Nivek Jamar

GES:	6/W10	Initiative:	5/W8	Bewusstlosigkeitsschwelle:	42
STR:	5/W8	Körperliche Verteidigung:	8	Todesschwelle:	51
ZÄH:	5/W8	Mystische Verteidigung:	10	Wundschwelle:	8
WAH:	6/W10	Soziale Verteidigung:	11	Niederschlag:	5/W8
WIL:	6/W10	Physische Rüstung:	5	Erholungsproben:	2
CHA:	7/W12	Mystische Rüstung:	2	Bewegungsrate:	12 Schritt
Angriff:	10/2W8	Schaden:	11/W10+W8 (Breitschwert)	Karmapunkte:	20

Anmerkungen: Hieb Ausweichen 10/2W8. Nivek trägt eine gehärtete Lederrüstung und führt ein Breitschwert. Er kann kein Karma ausgeben, solange er die Maske trägt.

Nivek Jamar

Menschlicher Troubadour, Namhaftes Mitglied der Kuratoren

Nivek ist ein positiver und optimistischer Mensch und will nichts mehr, als gut Freund mit jedem zu sein, den er trifft. Er hat immer ein paar Geschichten parat und teilt sie gerne mit jedem, der bereit ist, zuzuhören.

Nivek hat eine Faszination für alle elfischen Dinge. Seit Kurzem ist sein Ziel, den Blutwald zu besuchen und die verschiedenen Relikte zu untersuchen, die er in Parlainth gefunden hat. Er hofft, dass dies zu einem Gönner führt, der zusätzliche Expeditionen der Kuratoren in die Ruinen finanziert. Nivek glaubt, dass eine Hand die andere wäscht, und hilft, wo er nur kann.

Motivation

Nivek weiß, dass er den Leuten hier helfen kann, und versucht vor seinem Verschwinden, dies bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu tun. Wenn die Spielercharaktere ihn vor der Maske retten, ist er tief beschämt ob seiner Taten und eifrig darauf aus, den Schaden wiedergutzumachen, den er angerichtet hat. Trotz der Verletzungen, die er eventuell erlitten hat, wird er bereitwillig an der Seite der Spielercharaktere kämpfen.

Violo Haghan

Elfischer Geisterbeschwörer, Letzter Diener von Täuscher

Violo ist ein betagter Elf, der seit fast einem Jahrhundert den Einflüsterungen eines Dämons ausgesetzt ist. Im Bestre-

ben danach, den Einfluss seines Gebieters auszudehnen, hat er Masken angefertigt, um andere Leute in Versuchung zu führen und zu korrumpieren. In den letzten paar Jahren hat er Einheimische gefangen und ihnen diese magischen Masken aufgezwungen, wodurch er ihre magischen Strukturen korrumpieren und sie in seinen Dienst zwingen konnte.

Motivation

Durch die Gefangennahme der Veteranen glaubt Violo, dass er endlich genügend Macht hat, um Täuscher auf diese Ebene zu bringen. Er konzentriert sich darauf, die Kreatur hierher zu bringen, und wird mit der Beschwörung fortfahren, solange er nicht zu einem Kampf gezwungen wird.

Xaolete Jregh

T'skrang-Schwertmeister, Namhaftes Mitglied des Stärksten Arms

Die meisten Mitglieder des Stärksten Arms sind stolz und prahlerisch, immer eifrig dabei, Geschichten über ihre Kämpfe und Heldentaten auszutauschen. Xaolete steht mit seiner Bescheidenheit in deutlichem Gegensatz zu dieser Norm. Gerüchten zufolge ist er einer der berühmtesten Schwanztänzer der Gegend am Schlangenfluss, aber seit er in Haven angekommen ist, hat er jede Chance verstreichen lassen, seine Kunst öffentlich vorzuführen.

Xaolete zieht es vor, sich aus einem Kampf herauszureden, und sein Charme hat mehr als nur ein paar Schwerter in ihren Scheiden verschwinden lassen. Sollte er damit nicht durchkommen, ist er allerdings auch kein Neuling, was den

Violo Haghan

GES:	6/W10	Initiative:	5/W8	Bewusstlosigkeitsschwelle:	34
STR:	5/W8	Körperliche Verteidigung:	8	Todesschwelle:	43
ZÄH:	5/W8	Mystische Verteidigung:	11	Wundschwelle:	8
WAH:	7/W12	Soziale Verteidigung:	7	Niederschlag:	5/W8
WIL:	6/W10	Physische Rüstung:	5	Erholungsproben:	2
CHA:	4/W6	Mystische Rüstung:	3	Bewegungsrate:	12 Schritt
Angriff:	8/2W6	Schaden:	9/W8+W6 (Stab)	Karmapunkte:	16

Anmerkungen: Hieb Ausweichen 8/2W6, Spruchzauberei 10/2W8, Zauber: Geisterpfeil 8/2W6 (Mystisch; pro Erfolg bei der Spruchzauberei-Probe wird die Mystische Rüstung des Ziels für 2 Runden um 2 gesenkt). Violo trägt eine gehärtete Lederrüstung und führt einen Kampfstab.



Xaolete Jregh

GES:	7/W12	Initiative:	6/W10	Bewusstlosigkeitsschwelle:	54
STR:	6/W10	Körperliche Verteidigung:	14	Todesschwelle:	64
ZÄH:	6/W10	Mystische Verteidigung:	7	Wundschwelle:	10
WAH:	5/W8	Soziale Verteidigung:	10	Niederschlag:	6/W10
WIL:	5/W8	Physische Rüstung:	5	Erholungsproben:	3
CHA:	7/W12	Mystische Rüstung:	5	Bewegungsrate:	12 Schritt
Angriff:	12/2W10	Schaden:	11/W10+W8 (Breitschwert)		

Anmerkungen: Manövrieren 11/W10+W8, Verspotten 11/W10+W8. Xaolete trägt eine Blutkieselrüstung (magische Steine, die in die Haut des Trägers eingepflanzt werden), einen Rundschild und führt ein Breitschwert.

Kampf angeht. Seine fließenden Bewegungen und entschlossenen Handlungen machen klar, dass ihm tödliche Gewalt nicht fremd ist. Wenn seine Schüler ihn nach dieser Dualität fragen, antwortet er einfach: „Das Wasser passt sich dem Fluss je nach Bedarf an. Genauso müssen auch wir auf Veränderung vorbereitet sein.“

Motivation

Vor seinem Verschwinden ist Xaolete ruhig, bedächtig und gefasst. Er tut, was von ihm verlangt wird, sobald es von ihm verlangt wird, ohne ein Wort der Klage. Als die Charaktere ihm später im Abenteuer begegnen, ist er bis an den äußersten Rand seiner Ruhe getrieben worden. Er hat die ganze Nacht lang um sein Überleben gekämpft und ist begierig darauf, die Monster zu bekämpfen, die unschuldigen Leuten so etwas antun. Er wird nötigenfalls die Führung übernehmen, aber da er mit den Nerven am Ende ist, ist er genauso bereit, den Anweisungen der Spielercharaktere zu folgen.

Nebendarsteller

Aschas Familie

Ascha und ihre Drillingssöhne *Heuben*, *Deuben* und *Leuben* sind auf dem Weg nach Parlainth, um dort Aschas Ehemann Elroy zu treffen. Elroy hat in den Ruinen von Parlainth angeblich sein Glück gemacht und hat nach seiner Familie geschickt, damit sie endlich wieder vereint sind. Ascha freut sich darauf, ihren Mann wiederzusehen, aber ihre Söhne haben sie so weit getrieben, dass sie mit ihrer Weisheit am Ende ist. Ascha ist leicht zu erzürnen und denkt, dass jeder über ihre Fähigkeiten als Mutter richtet.

Belaron

Belaron arbeitet seit vielen Jahren mit den Questoren von Garlen zusammen. Er ist ausgesandt worden, um *Garlens Almosen* in Haven zu übernehmen, damit sich der aktuelle Leiter dieses Siechenhauses in den Ruhestand zurückziehen kann. Belaron ist allerdings nicht ohne Fehler, denn trotz seiner mangelnden Fähigkeiten ist er immer erpicht darauf, an einem Glücksspiel teilzunehmen. Noch dazu hat er keinerlei Kampffähigkeiten und flieht bereitwillig vor jeder kriegerischen Bedrohung.

Guhran und Tisha Indis

Guhran und Tisha sind Adepten, die noch am Beginn ihrer Karriere stehen (Tisha ist eine Schwertmeisterin, Guhran ein Krieger). Ihr Vater hinterließ ihnen diesen Wagen, und sie konnten sich das Futter für ihre Zugtiere nur leisten, indem sie mit einer existierenden Karawane zusammenarbeiteten. Sie hoffen, das Startkapital aus dieser Reise verwenden zu können, um in den Ruinen ihr Glück zu machen. Tisha ist die Geschäftstüchtige der beiden, Guhran der Eindrucksvollere im Kampf. Sie sind so unterschiedlich wie Tag und Nacht, stehen aber treu zueinander und vertrauen einander blind.

Wie in Szene Zwei (S. XX) beschrieben, können sie nötigenfalls helfen, den Kampf zugunsten der Spielercharaktere zu wenden. Sie werden sich nicht an der Suche nach den Veteranen beteiligen und bleiben stattdessen bei der Karawane. Sie wurden nicht als Wachen angeheuert, und sich dem entgegenzustellen, was die Veteranen von ihrer Rückkehr abhält, ist ein Selbstmordkommando, an dem sie keinen Anteil haben wollen.

Timon

Timon ist ein ruhiger Zwerg, der für sich bleibt. Er stammt aus Throal, hat aber wenig Lust, ausführlicher über dieses Thema zu sprechen. Wenn man ihn fragt, warum er nach Haven unterwegs ist, sagt er, dass er einen Neuanfang wagen will, führt dies aber nicht näher aus. Timon wird sich von Kämpfen fernhalten und sicherlich nicht Leib und Leben riskieren, um anderen zu helfen.

Vettis' Familie

Vettis, seine Frau Zara und seine Tochter Rhia stammen aus Oshane, einer der Inneren Städte von Throal. Sie wurden dort in die Ränke von Dämonen und Abenteurern verwickelt und wollen diese finsternen Zeiten so weit wie möglich hinter sich lassen. Man könnte die Idee, nach Haven überzusiedeln, wenn man diesen Gefahren entkommen will, infrage stellen, aber Vettis scheint seine Entscheidung getroffen zu haben. Er hat nur sehr ungern mit anderen Adepten zu tun, bevor sie nicht auf irgendeine Weise ihren Wert bewiesen haben. Seine Frau und seine Tochter sind still und bleiben meist für sich, auch wenn sie sich gut mit Aschas Familie zu verstehen scheinen.

WIE GEHT ES WEITER

Nach eurem ersten bestandenen Abenteuer fragt ihr euch vielleicht, wie es weitergeht. Wie könnt ihr weitere Abenteuer in der Welt von Earthdawn erleben? Dafür gibt es einige Möglichkeiten.

Erstens solltet ihr vielleicht in die Regelbücher investieren.

Das *Earthdawn Spielerhandbuch* enthält Beschreibungen von fünfzehn verschiedenen Disziplinen, zusammen mit den Talenten und Zaubern, die ihnen zur Verfügung stehen. Außerdem findet ihr in diesem Buch die vollständigen Regeln für den Kampf und das Wirken von Zaubern sowie Waffen, Rüstungen und Abenteuererausrüstung. Dazu kommen Regeln, wie ihr euch magische Gegenstände zunutze macht und ein Überblick über Barsaive, das Standardsetting für Earthdawn.

Das *Earthdawn Spielleiterhandbuch* enthält weitere Informationen über Barsaive, zum Beispiel eine Geschichte dieses Landes und eine detailliertere Beschreibung der Region und ihrer Bewohner. Es bietet außerdem Regeln und Ratschläge für die Erschaffung eigener Abenteuer und Kampagnen und enthält zahlreiche Feinde und Kreaturen, die deine Spieler bekämpfen, sowie Schätze, die diese finden können.

Diese beiden Bücher geben euch eine Menge Material, das ihr in eurem Spiel verwenden könnt, aber es gibt noch mehr. Das *Earthdawn Kompendium* (das 2017 erscheinen wird) ist das dritte Regelbuch, das sich mit den Themen befasst, die wichtig werden, wenn eure Charaktere an Macht gewinnen.

Das Abenteuer in diesen Schnellstart-Regeln ist eine Einführung in die *Legenden von Barsaive*, eine „Lebendige Kampagne“, die die Spielercharaktere in die Angelegenheiten von Haven verwickelt, einer Grenzstadt am Rande der Ruinen von Parlainth. Was die Charaktere in diesem und den folgenden Abenteuern tun, wird einen Einfluss auf das Machtgleichgewicht in Haven haben, deswegen würden wir gerne von euch wissen, wie die Abenteuer an eurem Spieltisch abliefen. Dafür haben wir am Ende dieser Regeln ein Handout angehängt.

Wenn Spieler an der laufenden Lebendigen Kampagne interessiert sind, sollten sie dieses Blatt verwenden, um ihre Handlungen während des Abenteuers zu dokumentieren, den Einfluss festzuhalten, den sie vielleicht auf Spielleitercharaktere gewonnen haben, und alle erhaltenen Belohnungen vermerken. Die entsprechenden Berichte könnt ihr (auf Englisch) an LegendsofBarsaive@fasagames.com schicken.

Die Veteranen, die die Karawane begleiten, sind – genauso wie Elora Sundarmar selbst – Mitglieder verschiedener Abenteurergesellschaften in Haven. Weitere Informationen über diese Personen und die Organisationen, denen sie angehören, findet ihr im Heft zu Haven in diesen Schnellstart-Regeln.

Zukünftige Abenteuer im Rahmen der Legenden von Barsaive werden bald erhältlich sein und werden auch als Spiele bei Conventions angeboten. Ihr könntet sie auch selbst bei einer Convention vor Ort bei euch anbieten und neue Spieler mit dem Spiel bekanntmachen.

Eine weitere Möglichkeit, die Welt von Earthdawn zu erforschen, sind unsere Quellenbücher. Das erste Quellenbuch für die Vierte Edition von Earthdawn ist *Travar: Die Kaufmannsstadt* und wird bald erhältlich sein; weitere Quellenbücher sind in Vorbereitung. Diese Bücher beschäftigen sich ausführlich mit einem Gebiet oder Thema und bieten zahlreiche Schauplätze, Spielleitercharaktere und Abenteuerideen, die ihr für euer Spiel verwenden könnt.

Earthdawn ist ein Spiel mit einer 25-jährigen Geschichte, und im Laufe der Jahre ist Barsaive in vielen Quellenbüchern ausführlich und in vielen Details beschrieben worden. Es braucht vielleicht ein wenig Basterei und Geduld, um die Regelmechanismen älterer Editionen an die aktuelle anzupassen, aber es gibt einen Haufen Material, das ihr als Inspiration oder Informationsquelle nutzen könnt.

Wie auch immer ihr weitermacht, danke, dass ihr Earthdawn spielt. Lasst euer Spiel legendär werden!



