



# Über den Greifenpaß

Original: DSA3 Abenteuer 80, Thomas Finn 1997 (2014)  
3-5 Helden der Stufen 1-3, 21. Travia 1020 BF

## I Einführung

II Szenen & Orte

III NPCs & Hintergrund

IV Handouts separat wegen Fußzeile

## Rollenspiel

DSA 5

Eure Charaktere (Archetypen)

Charaktere vorstellen

## Rollenspiel

- ihr spielt eure Charaktere; ihr könnt (fast) alles machen; sagt es einfach
- wenn ihr etwas Schwieriges tut, müsst ihr würfeln ob es klappt
- euer Charakter kann manche Sachen besser oder schlechter, das wird mit den Zahlen und Beschreibungen auf eurem Charakterblatt festgelegt
- wenn ihr Abenteuer bestanden habt, könnt ihr eure Fähigkeiten zu verbessern
- ihr sucht euch euren Charakter selbst aus den angebotenen Archetypen aus
- eure Charaktere sollten letztlich immer zusammenarbeiten: ihr dürft auch streiten, aber wenn ihr nicht kooperiert werdet ihr scheitern und es macht auch weniger Spaß
- ob ihr erfolgreich seid oder nicht oder sogar sterbt, hängt von euch ab
- **seid mutig und schlau**, dann werdet ihr erfolgreich sein
- Rollenspiel kann man letztlich nicht verlieren
- ich bin der Spielleiter, ich bin einerseits Schiedsrichter, andererseits spiele ich die Welt und alle anderen Personen und Ungeheuer
- wir spielen in einer mittelalterlichen Fantasiewelt: es gibt Gewalt, Magie, Götter die Wunder wirken und jede Menge fiese Ungeheuer
- wenn jemand bestimmte Dinge nicht vertragen kann, z.B. Riesenspinnen, oder zu viel Gewalt, dann sagt es bitte. Entweder jetzt oder auch später während des Spiels

## DSA5

- ihr müsst die Regeln nicht kennen, ich werd euch sagen was ihr würfeln sollt
- das Bild, die Kurzbeschreibung und Vorteil/Nachteile sind als Inspiration gedacht
- euer Charakter hat 8 Grundattribute: Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Geschick, Kondition, Körperkraft
- davon abgeleitet habt ihr 59 Fertigkeiten oder Talente und noch ein paar Spezialfähigkeiten z.B. fürs Kämpfen
- die Fertigkeiten basieren auf euren Grundattributen plus dem was ihr gelernt habt
- immer wenn es um Fertigkeiten oder Zaubern geht werdet ihr 3 farbige w20 würfeln, und zwar so **niedrig** wie möglich – w20 immer niedrig
- immer wenn es ans kämpfen geht und ihr angreift würfelt ihr am besten einen w20 und einen w6 gleichzeitig, der w20 sollte niedrig und der w6 hoch sein
- schließlich habt ihr noch Ausrüstung und Geld, ihr könnt einkaufen und notfalls auch etwas verkaufen

## Eure Charaktere (Archetypen)

- *Manche Charaktere können zaubern, andere nicht. Das heißt aber nicht dass Zauberer mehr können.*
- *ihr solltet möglichst verschiedene Dinge können, damit ihr euch ergänzt*
- **Elfen** können zaubern und viele leben im Wald in Einklang mit der Natur. Sie kennen weder Geld noch Eigentum, es sei denn sie leben bei den Menschen. Sie können sehr gut riechen und brauchen kaum Schlaf, aber sie vertragen keinen Alkohol und sind oft etwas weltfremd.
- **Hexen** können auch zaubern und mit ihrem Besen oder Stab fliegen und sie haben ein Vertrautentier, z.B. Katze oder Kröte. Andererseits werden sie von vielen Menschen gehasst oder gefürchtet und auch wenn Hexenverbrennungen eigentlich verboten sind, kommen sie doch vor. Daher zaubern sie eher heimlich.
- **Magier** sind die mächtigsten Zauberer. Sie haben von klein auf in einer Akademie alles über das Zaubern gelernt und dürfen es auch öffentlich tun, aber müssen immer ihre Robe tragen und die Tätowierung ihrer Gilde tragen. Allerdings sind sie meist ziemliche Stubenhocker. Sie werden „Gelehrter Herr/Dame“ genannt.
- **Streuner** und Schurken finden sich in belebten Orten gut zurecht, und können mit Kunststücken Geld verdienen. Sie kennen sich auch mit zwielichtigen Geschäften aus und kaum eine Tür bleibt vor ihnen verschlossen.
- **Zwerge** sind klein aber sehr stark und können oft sehr gut kämpfen. Sie lieben Bier und hassen Drachen und kennen sich unter der Erde und mit Schmieden und vielen anderen Handwerkskünsten aus. Zum Schwimmen sind sie aber zu schwer.
- **Krieger**, Söldner und Ritter sind ebenfalls starke Kämpfer. Sie folgen oft einem Ehrenkodex und finden sich auch gut in adliger Gesellschaft zurecht. Außerdem haben sie das Recht fast überall ihre Waffe zu tragen.

## Nun sucht euch einen Charakter aus und stellt ihn bitte vor