

## Einleitung

- Exploration & Survival, Hex statt „Abenteuer“-Plot, einfach nur reisen kann töten
- ich würfle offen, wer stirbt stirbt, nimmt neuen Charakter
- keine Hitpoints, Schaden → Attribute, **Attr→0** → handlungsunfähig & Krit, **Krit** töten
- Würfelpool W6, Attribut+Fertigkeit+Waffe, 6er = Erfolg, pushen? 1er ist doof
- Talente = Sonderfertigkeiten = Feats
- Stolz & Dunkles Geheimnis: Rollenspiel, Bonus-XP, Bonus Würfel
- Magie ist **selten**, funktioniert **immer**, aber **gefährlich**, (ohne Verstand)
- **Überleben** und **Kundschaften** sind wichtig zum Reisen, **Verstand** und **Empathie** für Soziales
- Heilung profan (**Heilung, Darbietung**) oder magisch (nicht unbedingt nötig)

Elben: unsterblich, manchmal meditiert ihr für Jahrhunderte, vergesst vieles

Halbelben: das beste von 2 Völkern, magische Affinität, bei Elben oder Menschen aufgewachsen

Goblins: lebt nahe Halbling-Siedlungen, beschützt sie, mögt sie aber nicht

Halblinge: lebt nahe Goblin-Siedlungen, ihr mögt sie nicht, dürft ihnen aber nichts tun

Menschen: Einwanderer aus dem Süden

Orks: einst Kriegssklaven der Elben & Zwerge

Zwerge: ihr baut die Welt bis zum Himmel

Warge: ihr lebt in den Wäldern

## Fragen, Wünsche, Trigger?

### Abenteuereinstieg

Für **300 Jahre** beherrschte der Blutnebel die Rabenlande.

Wer die Nacht außerhalb des Dorfes verbrachte kehrte nie wieder aus dem roten Nebel zurück.

So blieben nur noch kleine Siedlungen mit wenig oder gar keinem Kontakt zur Außenwelt.

Seit ein paar Monaten aber scheint der Blutnebel verschwunden zu sein.

Und so Ihr habt ihr euer langweiliges Dorf verlassen und seid in die Welt hinausgezogen.

### Charaktere vorstellen

## Dunkelheit

**rennen** braucht **Bewegen**-Wurf bei Misserfolg 1 Punkt Schaden

**Fernkampf** immer -2, **Nähe** braucht **Auskundschaften**-Wurf (gleiche Runde)

**Nahkampf** in **Nähe** braucht **Auskundschaften**-Wurf (gleiche Runde)

## Schwimmen/Ertrinken

**Schwimmen**: je Zug (15 Min.) **Ausdauer** (Metall-Rüstung: jede Runde) oder **unter Wasser**

**unter Wasser**: jede Runde **Ausdauer** oder 1 **Stärke**-Schaden, **Gebrochen** → w6 Minuten tot

## Todesstoß

**Empathie**-Wurf muss misslingen, trotzdem -1 Empathie, -1WP

## Fallschaden

**Stärke**-Angriff mit Anzahl **Meter-2** Würfeln, Rüstung schützt nicht

## Gift

bei Einnahme: **Vergleichswurf Ausdauer** gegen **Wirksamkeit**

Gift gewinnt → **volle Wirkung**

Charakter gewinnt → **begrenzte Wirkung**

wirkt nicht bei **Monstern**

bei **Gegengift** endet die Wirkung

**Waffen** stich & scharf, auftragen = langsame Aktion, Treffer→Effekt, hält 1 Treffer oder ¼ Tag

## Tödliches Gift

**Volle Wirkung**: 1 **Stärke**-Schaden/Runde bis **Gebrochen**, **kritische Verletzung** ist **untypisch**

**Begrenzte Wirkung**: 1 **Stärke**-Schaden

## Lähmendes Gift

**Volle Wirkung**: 1 **Geschick**-Schaden/Runde bis **Gebrochen**

**Begrenzte Wirkung**: 1 **Geschick**-Schaden

## Schlafgift

**Volle Wirkung**: 1 **Verstand**-Schaden/Runde bis **Gebrochen**→W6 Std. **bewusstlos**, kein Krit.

**Begrenzte Wirkung**: 1 **Verstand**-Schaden

## Halluzinogenes Gift

**Volle Wirkung**: 1 **Empathie**-Schaden/Runde bis **Gebrochen**

**Begrenzte Wirkung**: 1 **Empathie**-Schaden

## Krankheit

**Vergleichswurf Ausdauer** gegen **Ansteckung**, bei misslingen **krank**:

\* 1 Tag nach Ansteckung 1 Punkt **Stärke** & **Geschick**-Schaden

\* **wenn krank** Heilung von **Stärke** oder **Geschick** nur durch Magie

\* jeden Tag weiterer **Vergleichswurf Ausdauer** gegen **Ansteckung**, bei misslingen -1 ST & GE

\* wenn **Stärke Gebrochen** während **krank**, nach 1 Tag tot, sofern nicht geheilt

\* wenn **Vergleichswurf** gelingt: nicht mehr krank

\* **Heiler** kann stellvertretend **Vergleichswurf** würfeln (Pflege braucht Zeit)

\* **Heiltränke** geben Bonus auf Wurf

\* Zauber „**Medizin der Natur**“

## Reiten

**Traglast** 2x Stärke mit Reiter, 4x Stärke ohne Reiter

**Bewegung im Kampf:** Bewegung = #Abschnitte für Aktion **Rennen** wenn Zone **Offen**, sonst 1

**Bewegen:** beim Reiten statt auf **Bewegen** auf **Tierkunde+Geschick(Tier)**

(z.B. beim Betreten einer **Unwegsamen Zone**)

**Nahkampf:** nur **einhandige** Waffen, Gegner entscheiden Tier oder Reiter (-1 Malus)

**Fernkampf:** benötigt Talent **Berittener Kämpfer**, Gegner entscheiden Tier oder Reiter

**Schaden:** Tier Schaden durch Angriffe oder Pushen der Attribute des Tiers

**Stärke** → 0 keine kritische Verletzung, stattdessen 1 Stunde **sterbend**, **Tierkunde** oder **tot**

## Gewaltmarsch

wenn 3. ¼ Tag **Marschieren:** alle **Ausdauer**, bei Fehlschlag: -1 Geschick, kein Fortschritt

→ ausruhen oder schlafen oder zurücklassen

wenn 4. ¼ Tag **Marschieren:** alle **Ausdauer-2** (wahrscheinlich auch müde)

beritten: **Stärke** (Tier) + **Tierkunde** statt **Ausdauer**, sonst lahmend,

wenn lahmend **Tierkunde** oder Gnadentod

## Reputation

wenn SC in neuer Siedlung: Reputationsprobe (Reputation \* W6)

wenn NSC treffen: NSC-Reputationsprobe

wenn Erfolg: haben von dir gehört (positiv oder negativ)

wenn Manipulationsprobe: evtl. Reputationswürfel

### Reputation steigern

\* berühmten NSC getötet oder gerettet

\* gefürchtetes Monster beseitigt

\* legendären Schatz gefunden

\* Abenteuerschauplatz permanent verändert

\* Fraktion beeinflusst

\* Festung ausgebaut (S. 163):

Bibliothek, Burggraben, Galgen, Kerker, Marktplatz, Mine, Schenke, Schießstand, Schreibstube, Schrein, Schutzwall, Taubenschlag

## Zustand

Hungrig	ein Tag ohne Nahrung	keine Stärke-Heilung	1 Stärke-Schaden/Woche 1 Woche Gebrochen → tot	essen
Durstig	ein Tag ohne Wasser	nur magische Heilung	1 Stärke & Geschick-Schaden/Tag 1 Tag Gebrochen → tot	trinken
Müde	ein Tag ohne Schlaf	keine Verstand Heilung außer Magie	1 Verstand-Schaden/Tag Gebrochen → Zusammenbruch	schlafen
Verkühlt	AUSDAUER missglückt bei Kälte	Stärke & Verstand sofort 1 Schaden, Hallu?	Halluzinationen? Gebrochen → tot	warm

## Alchimie

### Kräuterkundler

Du kannst statt **Gemüse** auch **Kräuter** zur Herstellung von **Tränken sammeln**.

**Stufe 1:** Dein **Überleben**-Wurf beim **sammeln** erhält einen Bonus von +1.

**Stufe 2:** Es entspannt dich, durch das Land zu streifen. Ein Tagesabschnitt, den du mit **sammeln** verbringst, zählt für dich als **ausruhen**.

**Stufe 3:** Du findest immer die doppelte Menge **Gemüse**.

### Alchemist

Mit Hilfe eines **Kessels**, **Feuer**, **Kräutern** und einer spezifischen **Zutat** kannst du **Tränke** herstellen. Mit einem **Heilung** Wurf kannst du Erfolge Einheiten der **Zutat** von einem Ungeheuer gewinnen. Du kannst bis zu 10 Einheiten Trank in einer Flasche o.ä. aufbewahren, die als gewöhnlicher Gegenstand zählt, 5 Tränke in einer kleinen Flasche als leichter Gegenstand. Tränke sind sehr lange haltbar.

**Stufe 1:** Mit einem **Heilung** Wurf kannst du Erfolge Einheiten eines **Tranks** brauen.

**Stufe 2:** Du erhältst +1 auf Würfe zum **Tränke** brauen.

**Stufe 3:** Du erhältst zusätzlich zum +1 einen **W8-Artefaktwürfel** für **Tränke** brauen.

### Wechselwirkung von Tränken

Werden mehrere Tränke die am gleichen ¼Tag eingenommen wird auf diese Tabelle gewürfelt.

#### **Alchemische Wechselwirkung**

##### W6 Wechselwirkung

---

1–2 Die Tränke wirken normal.

3 Die Tränke wirken normal aber eine Zusatzwirkung tritt ein W6:

1: glühende Augen    2: purpurfarbenes Haar    3: grüne Flecken auf der Haut

4: schwarze Lippen    5: honigsüßer Geruch    6: krächzende Stimme

4 Einer der Tränke wirkt nicht. Würfle W2 welcher.

5 Die Tränke wirken nicht.

6 Giftige Wechselwirkung, die Tränke wirken nicht. Die Wirksamkeit ist Anzahl der Tränke mal W6.

### **Geländearten**

Art	Gelände	Bewegung Gehen/Reiten	Sammeln	Jagen
Ebene	Offen	2/3	-1	+1
Wald	Offen	2/3	+1	+1
Tiefer Wald	Schwierig	1/1	-1	0
Hügel	Offen	2/3	0	0
Gebirge	Schwierig	1/1	-2	-1
Hochgebirge	Unpassierbar	-	-	-
See/Fluss	nur mit Boot oder Floß	1	-	0
Marschland	nur mit Floß	1	+1	-1
Sumpf	Schwierig	1/1	+1	0
Ruinen	Schwierig	1/1	-2	-1