

böses kommt auf leisen sohlen Schnutenbach

raabenschwabel-spielcharaktere



Spielbereite raabenschwabel-Charaktere
für spannende Abenteuer in
und um das Dorf Schnutenbach

exklusiv zum cdls 2020

RABENSCHNABEL Charakter-Set 2

Spielbereite Charaktere für die universelle Rollenspiel-Dorfbeschreibung
Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen und das **RABENSCHNABEL-Regelwerk**.

www.schnutenbach.jimdo.com

Exklusive Druckversion zum **CON DER LANGEN SCHATTEN 2020**.

In dieser Rollenspiel-Reihe bereits erschienen:

Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen
Abenteuerband 1: Der Zirkus des Schreckens
Abenteuerband 2: Im Hort des Oger-Magiers
Szenarioband 1: Dunkles Vermächtnis
Szenarioband 2: Das Biest im Waisenwald
Szenarioband 3: Die Tränen der Gorgone
Szenarioband 4: Ich bringe euch Frieden
Szenarioband 5: Der Klang des Untergangs
Schauplatzband 1: Kalte Mauern, kaltes Herz
Kampagnenband 1: Siebenbrücken – Die Toten ruhen nicht

In Vorbereitung:

Szenarioband 6: Eine Handvoll Federn
Abenteuerband 3: Das Dorf der Verdammten
Ergänzungsband: Schnutenbach – Jenseits der Grenzen

Erklärung der verwendeten Abkürzungen: BiW = Das Biest im Waisenwald, DV = Dunkles Vermächtnis, HdO = Im Hort des Oger-Magiers, IbF = Ich bringe euch Frieden, KdG = Der Klang des Untergangs, SB = Schnutenbach, TdG = Die Tränen der Gorgone, ZdS = Der Zirkus des Schreckens (gefolgt von der jeweiligen Seitenzahl).



1. Auflage

Veröffentlicht durch die Fan-Gemeinschaft
NOMM! (Nicht ohne mein Moddermonster!)
Bobingen 2020

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe
NOMM! (Nicht ohne mein Moddermonster!) · Bobingen 2020

Text & Idee: Karl-Heinz Zapf (mit Christoph Walter)

Illustrationen & Titelbild: Renate Logina, Ulrike Kleinert

Moddermonster-Grafik: Melanie Philippi

Bildbearbeitung: Karl-Heinz Zapf

Layout & Satz: Karl-Heinz Zapf

Korrektur & Lektorat: Christoph Walter, Karl-Heinz Zapf

TO'BIN „DJINNI“ BA-YAR

To'bin Ba-Yar, flinker Meuchelmörder aus Abesamin

AUS 40 | GES 42 | KON 39 (3) | PER 38 | REA 45
 STÄ 38 (3) | TAP 43 | VER 36 | WAH 41 | WIL 37
 NAK 44 | FEK 46 | ATT 2 | LEB 14 | ZAU – | HEP 2

Alter 29 Größe 1.82 m Gewicht 67 kg Haar schwarz Augen grau
 Stammt aus Abesamin Glaubte an Sa'ad (Göttin des Schicksals)
 Charakterzüge asketisch, ehrenhaft, glaubensstark, hartnäckig, stolz ...

Ausrüstung:

- Shamshir (Schwert) (1W10+3 SP)
- Saif (Kurzschwert) (1W10+2 SP)
- Handschar (Dolch) (1W10+1 SP)
- Wurfmesser (6) (1W10+1 SP)
- Gehärtete Lederrüstung (RSS 2+1, Arme/Körper)
- Hohe Lederstiefel (RSS 1+1)
- Kaftan
- Kapuzenumhang
- Kletterausrüstung
- Seil (10 m)
- Öllampe
- Wasserschlauch
- Kitab al-Asnam (Al'Abarer Götzenbuch)
- Talisman (kleiner Lederbeutel mit Sand)
- Satteldecke
- Sattel und Packtaschen
- Edles Reitpferd „Shabazz“
- Proviant (Trockenfrüchte, Nüsse: 3 Tage)

Barschaft:

- 37 Goldmark
- 21 Silberheller
- 12 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

IRR

ZAU

- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | STÄ)
- Einschüchtern (+10% auf Proben | PER)
- Erfahrener Krieger (+1 RSS für getragene Rüstung)
- Gassenwissen (+10% auf Proben | VER)
- Gefahrensinn* (+10% auf Proben | WAH)
- Geheime Sprache: Diebe (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Zeichen: Diebe (+10% auf Proben | WAH)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | NAK)
- Katzenpfoten* (+10% auf Proben | GES)
- Klettern (+10% auf Proben | GES)
- Meuchelmord (siehe Fähigkeiten-Beschreibung | NAK)
- Reiten (+10% auf Proben | GES)
- Schleichen (+10% auf Proben | GES)
- Zusätzliche Sprachen: Abari, Alt-Imperial, Gallandin

Aufzeichnungen:



Charaktergeschichte: *Viele Jahre hast du dem blinden Meister der Assassinen in der Bergfestung Mas al-Ayuuf treu gedient. So viel Blut klebt an deinen Händen. Doch eines Tages lautete der Auftrag, deine unschuldige Schwester Alireza zu töten, was du strikt abgelehnt hast. Nur um sie noch am gleichen Abend tot aufzufinden. Das war zuviel! Du hast dem blinden Meister und dem Wüstengötzen Udug wutentbrannt abgeschworen und bist aus Al'Abar geflohen. Denn dieser fatale Schwur bedeutete deinen sicheren Tod durch die Hand deiner ehemaligen Schwestern und Brüder. Nun lebst du unter den barbarischen Wilden in diesem kalten Königreich. Doch du weißt, Sa'ad versteht dich. Und sie hat dein unabwendbares Schicksal ohnehin schon lange vorbestimmt.*



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimperm kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeitswert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und entsprechend agieren kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft. Man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, ob er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei höfischen Empfängen zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge oft unbewusst gar nicht erst bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt durch Wegelagerer) entdecken wird. Es schadet eben nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu halten.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

Ausweichen Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen oftmals zu entgehen (**REA**).

Bewusstlos schlagen In einigen Fällen empfiehlt es sich, einen Kontrahenten erst einmal ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).

Einschüchtern Manchmal reicht es schon, eine bedrohliche Miene zur Schau zu stellen oder mit den Muskeln zu spielen, um sein Gegenüber dazu zu bringen, das zu tun, was man von ihm erwartet (**PER**).

Erfahrener Krieger Durch seinen tagtäglichen Umgang mit der *getragenen* Rüstung hat der Charakter gelernt, diese optimal zu nutzen (+1 auf **RSS**).

Gassenwissen Der Charakter weiß aufgrund seiner Erfahrung, wo er etwas in einer Stadt findet, wo er die richtigen Leute ansprechen kann und welche Gegenden man am besten meidet (**VER**).

Gefahrensinn* Sobald ihm eine unmittelbare Gefahr droht, wird der Charakter instinktiv spüren, dass etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist (**WAH**).

Geheime Sprache: Diebe Diese Sprache verwenden Diebe, um sich untereinander zu verständigen – es handelt sich scheinbar um wirres Kauderwelsch (**VER**).

Geheime Zeichen: Diebe Kleine Zeichen an einer Türe o. ä. – sogenannte Diebeszinken – machen andere Diebe darauf aufmerksam, was und wer sich in dem jeweiligen Gebäude befindet (**WAH**).

Gewaltiger Hieb Der in dieser Fähigkeit geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Gossenkämpfer In den engen Gassen der Städte hat man oft keine Waffe zur Hand, um sich gegen Übergriffe zu verteidigen; mit dieser Fähigkeit weiß ein Charakter, wie er selbst zur Waffe wird (**NAK**).

Katzenpfoten* Der Charakter wurde bei seiner Geburt damit gesegnet, dass er sich ganz selbstverständlich fast lautlos zu bewegen weiß (**GES**).

Klettern Der Charakter weiß, wie man selbst in gefährlichem Gelände Halt findet, und worauf man achten muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen (**GES**).

Meuchelmord In zwielichtigen Kreisen hat der Charakter gelernt, seine Feinde möglichst schnell, unauffällig und ohne Kampf ums Leben zu bringen. Er muss das Opfer hierzu allerdings völlig überraschen und darf lediglich kleinere Stichwaffen wie Dolche o. ä. verwenden. Nach einer erfolgreichen, unmodifizierten **ATTACKE** darf der Meuchelmörder dabei einmalig seinen **STÄRKE**-Wert verdoppeln. Herkömmliche Rüstung schützt nicht vor einem solchen hinterhältigen Angriff, lediglich natürlicher Schutz (wie z. B. Schuppenhaut) sowie der **KON-Bonus** dürfen wie üblich abgezogen werden (**NAK**).

Reiten Zwar können sich die meisten Personen nach einiger Zeit auf einem Pferd halten, der Charakter bleibt auch in Gefahrensituationen fest im Sattel (**GES**).

Schleichen Mit dieser nützlichen Fähigkeit weiß ein Charakter, wie man sich nahezu lautlos bewegt und jedes Geräusch geschickt vermeidet (**GES**).

Zusätzliche Sprachen: Mittels langer Schulung ist es dem Charakter möglich, die erlernten Sprachen verschiedener Länder zu sprechen und diese auch aus Büchern vorzulesen und niederzuschreiben (**VER**).

* = **angeboren**

AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
 VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
 LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberesenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2020**

Tamira „Tam“ Treulieb

Tamira Treulieb, gesellige Geweihte aus Schafwaschn

AUS 42 | GES 38 | KON 36 (3) | PER 47 | REA 35
 STÄ 33 (3) | TAP 40 | VER 39 | WAH 45 | WIL 42
 NAK 34 | FEK 46 | ATT 1 | LEB 12 | ZAU 11 | HEP 3

Alter 31 Größe 1.62 m Gewicht 55 kg Haar blond Augen braun
 Stammt aus Schafwaschn Glaubt an Madrada (Muttergöttin der Natur)
 Charakterzüge beherzt, freundlich, neugierig, schrullig, wohlwollend ...



Ausrüstung:

- Beschlagener Wanderstab (1W10+2 SP)
- Schleuder (1W10+2 SP)
- Lederwams (RSS 1, Arme/Körper)
- Brotmesser
- Wetterfeste Reisekleidung
- Geweihten-Gewänder
- Lederschuhe
- Feuerstein und Zunder
- Kochutensilien
- Silbernes Amulett (Madradas Blatt)
- Lederbeutel mit Zauberspruch-Ingredienzen
- Schlaffelle
- Bernstein (Wert 33 Goldmark)
- Satteldecke
- Sattel und Päcktaschen
- Maultier „Kuno“
- Proviant (Brot, Käse, Starkbier: 3 Tage)

Barschaft:

- 7 Goldmark
- 25 Silberheller
- 14 Kupferpfennige



Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

IRR

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ZAU

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Eulenblick* (+10% auf Proben | WAH)
 Götterkunde (+10% auf Proben | VER)
 Kind des Glücks* (1-3 missglückte Proben wiederholen)
 Klettern (+10% auf Proben | GES)
 Menschenkenntnis (+10% auf Proben | VER)
 Pflanzenkunde (+10% auf Proben | VER)
 Saufen (+10% auf Proben | KON)
 Spuren lesen (+10% auf Proben | WAH)
 Tierkunde (+10% auf Proben | VER)
 Wortgewandt (+10% auf Proben | PER)
 Zäh wie Leder* (+10% auf Proben | KON)
 Zauberkunst: Naturmagie (+10% auf Proben | VER)
Zaubersprüche: Hauch der Vergänglichkeit (3 ZAU),
 Madradas Kuss (2 ZAU), Madradas Wacht (5 ZAU),
 Naturgewalt (6 ZAU), Stimmen der Wildnis (2 ZAU),
 Wachsame Wälder (3 ZAU), Wandersegen (1 ZAU).

Aufzeichnungen:



Charaktergeschichte: Ursprünglich stammt deine gesamte Familie aus Albain, der geheimnisvollen Insel in den Nebeln. Doch während eines verheerenden Angriffs der barbarischen Svask-Horden aus dem eisigen Norden des Landes Norna musstet ihr fliehen, um nicht wie Vieh abgeschlachtet zu werden. Das Meer trug euch bis ins dieses Reich, wo du dann von Kindesbeinen an aufgewachsen bist. Rasch bemerkten deine Eltern, dass du ein glückliches Händchen für Pflanzen und Tiere hattest, und eines Tages nahm dich der reisende Madrada-Priester Ermulf unter seine Fittiche. Er erkannte sofort, dass du von der Muttergöttin Madrada gesegnet bist. Seit seinem erst kürzlichen Tod wanderst du über das Land, frohgemut und allem Leben in Freundschaft zugetan.



Erklärung der **raβenschnabel**-Attribute:

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimmern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeitswert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und entsprechend agieren kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft. Man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, ob er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei höfischen Empfängen zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge oft unbewusst gar nicht erst bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt durch Wegelagerer) entdecken wird. Es schadet eben nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu halten.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der **raβenschnabel**-Fähigkeiten:

Eulenblick* Der Charakter ist – so lange er sich erinnern kann – immer schon dazu in der Lage, im Dunkeln wesentlich besser sehen als andere (**WAH**).

Götterkunde In einem Tempel, auf einer Schule oder Akademie hat der Charakter sich das Wissen um den Götterglauben angeeignet; sein Spezialgebiet ist dabei immer der Gott, den er selbst anbetet (**VER**).

Kind des Glücks* Scheinbar hält ein gütiger Gott seine Hand schützend über den Charakter, das Schicksal meint es gut mit ihm oder er hat einfach nur pures Glück (wird heimlich vom Spielleiter mit **1W3** ermittelt, der SC kann entsprechend bis zu drei missglückte Proben während eines Abenteuer wiederholen).

Klettern Der Charakter weiß, wie man selbst in gefährlichem Gelände Halt findet, und worauf man achten muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen (**GES**).

Menschenkenntnis Durch diese Fähigkeit ist es möglich, andere Personen und ihre Verhaltensweisen besser einzuschätzen und vorherzusagen (**VER**).

Pflanzenkunde Der Charakter kennt die meisten Pflanzen seiner Heimat und weiß sie zu seinem Nutzen zu verwenden (**VER**).

Saufen Es ist sehr schwer, den Charakter unter den Tisch zu trinken – er verfügt über eine hohe Toleranz gegenüber alkoholischen Getränken (**KON**).

Spuren lesen Der Charakter kann selbst kleinste Hinweise entdecken und dazu nutzen, seiner Beute sowohl in der Wildnis, wie auch in den Gassen der Städte zu folgen (**WAH**).

Tierkunde Der Charakter weiß um die Verhaltensweisen verschiedener Tierarten und wie er sich am besten in ihrer Gegenwart zu verhalten hat oder wie er eine Begegnung vermeiden kann bzw. wie er sie herbeiführt (**VER**).

Wortgewandt Der Charakter ist ein ausgezeichneter Redner; er weiß mit seinen Worten zu beeindrucken und zu überzeugen (**PER**).

Zäh wie Leder* Krankheiten, Verletzungen und sogar Gifte machen dem Charakter weit weniger aus als anderen Personen (**KON**).

Zauberkunst: Naturmagie Unter anderem die geheimnisvollen Druiden des wilden Wälders, aber ebenso die wandernden Gemeinten der Zeugnemutter Madrada greifen auf die uralten Mächte der Elemente und des Lebenskreislaufes zurück (**VER**).

* = **angeboren**

Zaubersprüche: Hauch der Vergänglichkeit (3 ZAU), Madradas Kuss (2 ZAU), Madradas Wacht (5 ZAU), Naturgewalt (6 ZAU), Stimmen der Wildnis (2 ZAU), Wachsame Wälder (4 ZAU), Wandersegen (1 ZAU).

AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberesenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **raβenschnabel** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2020**

Kristan Hohenstolz

Kristan Hohenstolz, treuer Ordenskrieger aus Ysengrube

AUS 37 | GES 41 | KON 36 (3) | PER 43 | REA 40
 STÄ 43 (4) | TAP 46 | VER 39 | WAH 35 | WIL 47
 NAK 42 | FEK 30 | ATT 2 | LEB 13 | ZAU - | HEP 3

Alter 34 Größe 1.76 m Gewicht 68 kg Haar braun Augen grau
 Stammt aus Ysengrube Glaubt an Siegmunda (Göttin des Reiches)
 Charakterzüge *aufrechtig, friedliebend, hochmütig, rechthaberisch ...*

Ausrüstung:

- Breitschwert (1W10+5 SP)
- Rabenschnabel (1W10+4 SP)
- Langdolch (1W10+3 SP)
- Kettenmantel (RSS 3+1, Arme/Beine/Körper)
- Kettenhaube (RSS 3+1, Kopf)
- Ritterschild (RSS 2)
- Edle Kleidung
- Schwerer Reiterumhang
- Hohe Reiterstiefel
- Siegelring
- Wasserschlauch
- Schlafdecken
- Feuerstein und Zunder
- Laterne
- Streitross „Liano“
- Sattel, Zaumzeug und Satteltaschen
- Rossharnisch (RSS 2)
- Kette mit Medaillon (Abbild Siegmundas)
- Proviant (Brot, Käse, Pökelfleisch: 4 Tage)

Barschaft:

- 20 Goldmark
- 36 Silberheller
- 9 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

IRR

ZAU

Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
 Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | STÄ)
 Charmant (+10% auf Proben | PER)
 Eherner Wille* (+10% auf Proben | WIL)
 Erfahrener Krieger (+1 RSS für getragene Rüstung)
 Etikette (+10% auf Proben | PER)
 Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
 Götterkunde (+10% auf Proben | STÄ)
 Heraldik (+10% auf Proben | VER)
 Kampftaktik (+10% auf Proben | VER)
 Lesen und Schreiben (+10% auf Proben | VER)
 Reiten (+10% auf Proben | GES)
 Schwertmeister (+10% auf Proben | NAK)
 Tanzen (+10% auf Proben | GES)
 Treffsicher (+/-10% auf dem Schadensschema | FEK)
 Zusätzliche Sprachen: *Alt-Imperial, Gallandin*

Aufzeichnungen:



Charaktergeschichte: Du bist ein getreuer, frommer Diener der Göttin Siegmunda, der Gründerin dieses Königreiches. Im Namen deines Ordens – dem sogenannten „Herz der Herrin“ – reist du durch die Fürstentümer, um den dort lebenden Menschen Trost und Schutz zu spenden. Denn dies ist deine Aufgabe. Manchmal muss man die Leute aber auch zu ihrem Glück zwingen: Mit sanftem Zwang, versteht sich. Denn nicht alle sehen deine göttliche Herrin Siegmunda als das, was sie ist. Vor allem die dickköpfigen Anhänger der alten Mächte und Naturgeister sind anscheinend unbelehrbar. Aber selbst sie werden am Ende das Heil der Herrin erblicken. Deine Gebete bringen das Licht selbst in die dunkelste Kammer und in das verbohrteste, verkümmertste Herz.



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimpern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeitswert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und entsprechend agieren kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft. Man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, ob er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei höfischen Empfängen zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge oft unbewusst gar nicht erst bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt durch Wegelagerer) entdecken wird. Es schadet eben nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu halten.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

Ausweichen Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen oftmals zu entgehen (**REA**).

Bewusstlos schlagen In einigen Fällen empfiehlt es sich, einen Kontrahenten ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).

Charmant Aufgrund von Veranlagung, Übung und Erfahrung gelingt es dem Charakter, andere Personen mit seiner Art unmerklich zu beeinflussen und um den Finger zu wickeln (**PER**).

Eherner Wille* Es ist nicht leicht, einen Charakter mit dieser angeborenen Fähigkeit einzuschüchtern, zu verängstigen oder zu manipulieren (**WIL**).

Erfahrener Krieger Durch seinen tagtäglichen Umgang mit der *getragenen* Rüstung hat der Charakter gelernt, diese optimal zu nutzen (+1 auf **RSS**).

Etikette Die höfischen Umgangsformen sind dem Charakter geläufig und er weiß sich in höheren Kreisen entsprechend zu benehmen (**PER**).

Gewaltiger Hieb Der in dieser Fähigkeit geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Götterkunde In einem Tempel, auf einer Schule oder Akademie hat der Charakter sich das Wissen um den Götterglauben angeeignet; sein Spezialgebiet ist dabei immer der Gott, den er selbst anbetet (**VER**).

Heraldik Mit dieser in staubigen Kammern erlernten Fähigkeit kennt ein Charakter sich mit den Wappen, Bannern und Symbolen der vielen verschiedenen Adelshäuser des Alten Königreiches aus (**VER**).

Kampftaktik Der Charakter besitzt ein gutes Verständnis für strategische Vorgehensweisen in Schlachten und Scharmützeln (**VER**).

Lesen und schreiben Der Charakter hat gelernt, alle von ihm beherrschten Sprachen zu lesen und diese niederzuschreiben (**VER**).

Reiten Zwar können sich die meisten Personen nach einiger Zeit auf einem Pferd halten, der Charakter bleibt auch in Gefahrensituationen fest im Sattel (**GES**).

Schwertmeister Der Charakter ist durch hartes und langes Training dazu in der Lage, im Nahkampf mehr Schaden mit seiner bevorzugten Waffe anzurichten (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Tanzen Je nach seinem Hintergrund und der Umgebung, in der er aufgewachsen ist, beherrscht der Charakter entweder z. B. einfache Volkstänze oder den stilvollen höfischen Tanz (**GES**).

Treffsicher (FEK/NAK) Diese Fähigkeit kann sowohl für den Fernkampf wie auch den Nahkampf erlernt werden und bietet dem Charakter die Möglichkeit, gezieltere Treffer zu platzieren. Regeltechnisch können hierdurch die festgestellten Trefferzonen auf dem **Schadensschema** um bis zu **10 Prozentpunkte** nach oben oder unten geändert werden. Es ist also möglich, von einem (eventuell durch eine Rüstung geschützten) Körperteil zu einem ungeschützten Bereich zu wechseln (**FEK/NAK**).

Zusätzliche Sprachen: Mittels langer Schulung ist es dem Charakter möglich, die erlernten Sprachen verschiedener Länder zu sprechen und diese auch aus Büchern vorzulesen und niederzuschreiben (**VER**).

* = **angeboren**

AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberesenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2020**

Katlin Hjorrdotjir

Katlin Hjorrdotjir, wilde Stammeskriegerin aus Norghaak

AUS 41 | **GES** 32 | **KON** 45 (4) | **PER** 35 | **REA** 36
STÄ 44 (4) | **TAP** 43 | **VER** 29 | **WAH** 31 | **WIL** 40
NAK 45 | **FEK** 27 | **ATT** 2 | **LEB** 15 | **ZAU** – | **HEP** 2

Alter 24 **Größe** 1.82 m **Gewicht** 76 kg **Haar** rot **Augen** grün
Stammt aus Norghaak **Glaubt an** Frikkis (Göttin der kalten Winde)
Charakterzüge aufbrausend, derb, grimmig, verschlossen, waghalsig ...

Ausrüstung:

- Zweihandaxt (1W10+6 SP)
- Wurfäxte (3) (1W10+2 SP)
- Ochsenzunge (1W10+3 SP)
- Fellrüstung (RSS +1, Arme/Beine/Körper)
- Rundschild (RSS +1)
- Derbe, wetterfeste Kleidung
- Eisbär- und Wolfsfelle
- Grober Umhang
- Schwere Stiefel
- Große Felltasche
- Dicke Wolldecke
- Pechfackeln (2)
- Feuerstein und Zunder
- Tonkrug mit Beerenschnaps
- Halskette aus Bärenzähnen
- Kleine Frikkis-Statuette
- Proviant (Räucherfisch, Pökelfleisch, 6 Tage)

Barschaft:

- 2 Goldmark
- 1 Silberheller
- 22 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

IRR

ZAU

Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
 Einschüchtern (+10% auf Proben | PER)
 Erfahrener Krieger (+1 RSS für getragene Rüstung)
 Furchtlos* (+10% auf Proben | WIL)
 Gefahrensinn* (+10% auf Proben | WAH)
 Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
 Kahnfahren (+10% auf Proben | GES)
 Kampfrausch* (2W10 auf Schadenswurf | WIL)
 Raufen (+10% auf Proben | NAK)
 Saufen (+10% auf Proben | KON)
 Stark wie ein Ochse* (+10% auf Proben | STÄ)
 Überleben (+10% auf Proben | KON)
 Wachsamkeit* (+10% auf Proben | WAH)
 Waffenspezialist: **Zweihandwaffen**
 Zäh wie Leder* (+10% auf Proben | KON)
 Zusätzliche Sprachen: *Albae, Norne, Svarska*

Aufzeichnungen:



Kopf (01-15)

Rechter Arm (16-35)

Linker Arm (36-55)

Körper (56-80)

Schild

Rechtes Bein (81-90)

Schadens-Schema

Linkes Bein (91-100)



Charaktergeschichte: *Schwach! Weinerlich! Verweicht! So sind die Menschen, denen du hier so tief im Süden bisher begegnet bist. Bei Frikkis, welche Dämonen haben dich nur geritten, dein Glück in der Ferne zu suchen? Doch der Schamane deines Stammes – der verdammenswerte Haludan, mögen seine Eingeweide sich in Eis verwandeln – hat dich verbannt, als du es gewagt hast, ihm vor allen Stammesangehörigen der „Bärenhäuter“ zu widersprechen. Vielleicht hättest du bei dem Fest doch nicht so viel saufen sollen. Doch jetzt bist du nun einmal hier. Und du wirst diesen verzogenen Königreich-Blagen zeigen, wie die Kriegerinnen des Nordens kämpfen können. Und wer weiß? Vielleicht sind ja doch welche unter ihnen, die deiner Gesellschaft würdig sind?*



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimperf kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeitswert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und entsprechend agieren kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft. Man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, ob er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei höfischen Empfängen zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge oft unbewusst gar nicht erst bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt durch Wegelagerer) entdecken wird. Es schadet eben nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu halten.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

Ausweichen Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen oftmals zu entgehen (**REA**).

Einschüchtern Manchmal reicht es schon, eine bedrohliche Miene zur Schau zu stellen oder mit den Muskeln zu spielen, um sein Gegenüber dazu zu bringen, das zu tun, was man von ihm erwartet (**PER**).

Erfahrener Krieger Durch seinen tagtäglichen Umgang mit der *getragenen* Rüstung hat der Charakter gelernt, diese optimal zu nutzen (+1 auf **RSS**).

Furchtlos* Durch ein Geschenk des Schicksals ist der Charakter besonders mutig und selbst durch abscheuliche Anblicke nicht leicht zu erschüttern (**WIL**).

Gefahrensinn* Sobald ihm eine unmittelbare Gefahr droht, wird der Charakter instinktiv spüren, dass etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist (**WAH**).

Gewaltiger Hieb Der in dieser Fähigkeit geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Kahnfahren Der Charakter hat gelernt, kleinere Boote effizient zu rudern und zu steuern (**GES**).

Kampfrausch* Hierbei handelt es sich um eine angeborene Fähigkeit, die nicht erlernt werden kann. Während eines Kampfes kann der Charakter dadurch in eine wilde, ungehemmte Raserei verfallen, bei der er weder Freund noch Feind kennt und auf sein eigenes Leben keinerlei Rücksicht nimmt (**WIL-Probe**). Regeltechnisch bedeutet dies, der SC wirft für die Ermittlung des Schadens **2W10** (anstelle von einem) und darf den **höheren Wert** dieses Würfels auswählen. Allerdings kann er bis zum Ende des aktuellen Kampfeschehens weder ausweichen noch parieren. Sobald alle Gegner besiegt sind, muss dem SC eine Probe auf **WILLENSKRAFT** gelingen, ansonsten greift er ungestüm seine Gefährten an (**NAK**).

Raufen Oft kommt es zu schmutzigen Schlägereien und dann ist es gut, wenn man alle die Tricks kennt, die dafür sorgen, dass man sie gewinnt (**STÄ**).

Saufen Es ist sehr schwer, den Charakter unter den Tisch zu trinken – er verfügt über eine hohe Toleranz gegenüber alkoholischen Getränken (**KON**).

Stark wie ein Ochse* Seit seiner Geburt ist er ungewöhnlich stark, so dass der Charakter besondere Kraftakte vollführen kann (**STÄ**).

Überleben Es gibt viele Tricks und Schliche, wie man in der unbewohnten, ungezähmten Natur (aber auch in den dunklen Gassen der Städte) überleben kann – und der Charakter kennt sie alle (**KON**).

Wachsamskeit* Der Charakter ist seit seiner Geburt irgendwie stets auf dem Sprung und nicht leicht zu überrumpeln oder zu überraschen (**WAH**).

Waffenspezialist Manche Waffengattungen (z. B. Zweihänder) können nur dann effektiv genutzt werden, wenn man sie gezielt trainiert hat (**NAK**).

Zäh wie Leder* Krankheiten, Verletzungen und sogar Gifte machen dem Charakter weit weniger aus als anderen Personen (**KON**).

Zusätzliche Sprachen: Mittels langer Schulung ist es dem Charakter möglich, die erlernten Sprachen verschiedener Länder zu sprechen und diese auch aus Büchern vorzulesen und niederzuschreiben (**VER**).

* = **angeboren**

AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberesenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2020**

Dagobert vom Stege

Dagobert vom Stege, kecker Scharlatan aus Ulmendahl

AUS 38 | GES 40 | KON 37 (3) | PER 48 | REA 36
 STÄ 31 (3) | TAP 33 | VER 46 | WAH 42 | WIL 38
 NAK 33 | FEK 36 | ATT 1 | LEB 13 | ZAU 10 | HEP 3

Alter 37 Größe 1.69 m Gewicht 68 kg Haar braun Augen braun
 Stammt aus Ulmendahl Glaubte an Dubenbur (Gott der Diebe)
 Charakterzüge dreist, energisch, großspurig, kreativ, redgewandt ...



Ausrüstung:

- Kurzsword (1W10+2 SP)
- Wattiertes Wams (RSS 1, Arme/Körper)
- Protziges Gewand
- Gugel
- Schnabelschuhe
- Reisekleidung
- Kapuzenmantel
- Lederhandschuhe
- „Amtskette“
- Schreibzeug und Pergament
- Blendlaterne
- Fälschermaterialien
- Diebeswerkzeug (Dietriche, Brecheisen, Fingerklinge usw.)
- Seil (10 m)
- Diverse Fläschchen (mit Onkel Dagoberts Wunder-Wässerchen)
- Gezinkte Karten
- Glücksbringer (Hasenpfote)
- Schaustellerwagen
- Zugpferd „Lilotte“
- Proviant (Schwarzbrot, Käse, Hartwurst: 7 Tage)

Barschaft:

- 20 Goldmark
- 12 Silberheller
- 52 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

IRR

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ZAU

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Beutelschneiderei (+10% auf Proben | GES)
- Feldscher (+10% auf Proben | VER)
- Flinke Finger* (+10% auf Proben | GES)
- Gassenwissen (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Zeichen: Diebe (+10% auf Proben | WAH)
- Glücksspiel (+10% auf Proben | GES)
- Lesen und Schreiben (+10% auf Proben | VER)
- Plappermaul (+10% auf Proben | PER)
- Verborgenes finden (+10% auf Proben | WAH)
- Verbergen (+10% auf Proben | VER)
- Verkleiden (+10% auf Proben | INT)
- Zauberkunst: Trugbilder (+10% auf Proben | VER)
- Zaubersprüche:** Doppelgänger (3 ZAU), Falsche Freundschaft (2 ZAU), Feenschimmer (3 ZAU), Illus. Stimmen (2 ZAU), Mind. Verwirrung (5 ZAU), Narrengold (1 ZAU), Schein oder Sein (2 ZAU).

Aufzeichnungen:



Charaktergeschichte: *Hach, so viele Menschen in so vielen Städten des Reiches, denen du noch dein „wundertätiges“ Elixier verkaufen und ihnen somit eine lange Nase drehen kannst.*

Denn natürlich handelt es sich dabei nur um gefärbtes Wasser. Brackwasser noch dazu. Aber egal! Klingeln die Münzen in deinem Beutel, dann vergisst du schnell alle Skrupel. Denn die Welt will nun einmal belogen sein. Die treue Lilotte zieht deinen klappernden Wagen getreulich über die Straßen und hat mit dir auch schon so manche abenteuerliche Flucht überstanden. So ein braves Mädchen! Doch dir ist bewusst, dass du einen Tanz auf Messers Schneide tanzt. Denn nicht alle von dir betrogenen tumben Tölpel vergeben und vergessen. Stets hältst du Ausschau nach ihren gedungenen Häschern ...



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimpern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeitswert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und entsprechend agieren kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft. Man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, ob er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürzt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei höfischen Empfängen zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge oft unbewusst gar nicht erst bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt durch Wegelagerer) entdecken wird. Es schadet eben nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu halten.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

Beutelschneiderei Der Charakter ist dazu in der Lage, unbemerkt die Geldkassen und -beutel anderer Personen zu stehlen oder aufzuschneiden (**GES**).

Feldscher Manche Charaktere erlernen im Laufe ihres Dienstes die nützliche Fähigkeit, Verletzungen zu behandeln und dafür zu sorgen, dass auf dem Schlachtfeld niemand verblutet oder an Wundbrand stirbt (**VER**).

Flinke Finger* Eine ganz besondere Fingerfertigkeit zeichnet diesen Charakter aus, der damit z. B. rasch kleine Gegenstände verschwinden lassen kann, aber ebenfalls diverse Geschicklichkeitsspiele hervorragend beherrscht (**GES**).

Gassenwissen Der Charakter weiß aufgrund seiner Erfahrung, wo er etwas in einer Stadt findet, wo er die richtigen Leute ansprechen kann und welche Gegenden man am besten meidet (**VER**).

Geheime Zeichen: Diebe Kleine Zeichen an einer Türe o. ä. – sogenannte Diebeszinken – machen andere Diebe darauf aufmerksam, was und wer sich in dem jeweiligen Gebäude befindet, ob Gefahr droht oder dort Wertgegenstände zu finden sind (**WAH**).

Glücksspiel Der Charakter verwendet kleine und unauffällige Tricks (und manchmal auch gezinkte Karten und manipulierte Würfel), um seinem „Glück“ beim Spiel auf die Sprünge zu helfen (**GES**).

Lesen und schreiben Der Charakter hat gelernt, alle von ihm beherrschten Sprachen zu lesen und diese niederzuschreiben (**VER**).

Plappermaul Es ist fast unmöglich, sich dem ununterbrochenen Redeschwall dieses Charakters zu widersetzen. Und solange er spricht, ergibt auch alles irgendwie Sinn. Allerdings darf die betroffene Person nicht zu lange darüber nachdenken, denn dann kommt heraus, dass alles nur leeres Geschwätz gewesen ist (**PER**).

Verborgenes finden Durch sein geschultes Auge fallen dem Charakter unauffällige Dinge eher auf und er findet leichter versteckte Gegenstände (**WAH**).

Verbergen Es ist nicht ganz einfach, sich in Wäldern oder Gassen so zu verbergen, dass man von kundigen Augen nicht entdeckt wird; doch der Charakter hat die hierzu notwendigen Kniffe erlernt und weiß die jeweilige Umgebung stets perfekt zu nutzen (**VER**).

Verkleiden Unter Zuhilfenahme von Schminke, eventuell falschen Haarteilen und Bärten, entsprechender Bekleidung und sonstigen Hilfsmitteln ist der Charakter dazu in der Lage, sein Aussehen auf verblüffende Weise zu verändern (**INT**).

Zauberkunst: Trugbilder Die Magie der Illusionen und Schemen ist sicherlich eine hohe Kunst, die allerdings im Alten Königreich nicht allzu gern gelitten ist. Nur zu oft wird sie von Scharlatanen oder eher zwielichtigen Zauberkundigen dazu ausgenutzt, sich selbst zu bereichern und arglose Opfer gar böse zu neppen (**VER**).

* = **angeboren**

Zaubersprüche: *Doppelgänger (3 ZAU), Falsche Freundschaft (2 ZAU), Feenschimmer (3 ZAU), Illusionäre Stimmen (2 ZAU), Mindere Verwirrung (5 ZAU), Narrengold (1 ZAU), Schein oder Sein (2 ZAU).*

AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberesenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2020**

jūlchen scharwächter

Julchen Scharwächter, loyale Soldatin aus Folkesfelt



AUS 41 | GES 35 | KON 44 (4) | PER 40 | REA 37
 STÄ 38 (3) | TAP 39 | VER 36 | WAH 33 | WIL 45
 NAK 43 | FEK 40 | ATT 2 | LEB 14 | ZAU – | HEP 3

Alter 32 Größe 1.71 m Gewicht 66 kg Haar blond Augen blau
 Stammt aus Folkesfelt Glaubt an Sindhilt (Göttin des Krieges)
 Charakterzüge burschikos, ehrenhaft, gewitzt, pflichtbewusst, ruhig ...

Ausrüstung:

- Armbrust (1W10+4 SP)
- Köcher mit Bolzen (10)
- Speer (1W10+4 SP)
- Streitkolben (1W10+3 SP)
- Katzbalger (1W10+2 SP)
- Ringelpanzer (RSS 3, Arme/Körper)
- Armschienen aus Metall (RSS 5, Arme)
- Offener Schaller (RSS 3, Kopf)
- Buckler (RSS +1)
- Alter Wappenrock
- Robuste Kleidung
- Reiseumhang
- Hohe Lederstiefel
- Wasserschlauch
- Kleines Bierfass
- Laterne
- Woldecken
- Sattel, Satteldecke und Packtaschen
- Reitpferd „Froga“
- Proviant (Käse, Wurst, Schwarzbrot, 5 Tage)

Vermögen:

- 8 Goldmark
- 19 Silberheller
- 37 Kupferpfennige



Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

IRR

ZAU

- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | STÄ)
- Feldscher (+10% auf Proben | VER)
- Gefahrensinn* (+10% auf Proben | WAH)
- Geheime Sprache: Soldaten (+10% auf Proben | VER)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | NAK)
- Heraldik (+10% auf Proben | VER)
- Kampftaktik (+10% auf Proben | VER)
- Karrenlenken (+10% auf Proben | GES)
- Meisterschütze (+10% auf Proben | FEK)
- Raufen (+10% auf Proben | NAK)
- Reiten (+10% auf Proben | GES)
- Saufen (+10% auf Proben | KON)
- Scharfschütze (+1 auf Schadenswürfe | FEK)
- Treffsicher (+/-10% auf dem Schadensschema | NAK)

Aufzeichnungen:



Charaktergeschichte: Die kleine Stadt Folkeshelt mag zwar dein Geburtsort sein, aber du warst schon fast überall im Königreich unterwegs. Als loyale Soldatin und Offizierin der Armee bist du es gewohnt, nie allzu lange an einem Ort zu verweilen. Doch deine Aufgabe reist stets mit dir: Den verlotterten Gestalten unter deinem Kommando etwas Respekt und Disziplin einzubläuen! Nicht zu vergessen, diesen fast ständig betrunkenen Galgenschwengeln das Kämpfen beizubringen. Denn das Reich hat viele Feinde. Nicht nur außerhalb der Grenzen.



Du selbst bist dir durchaus bewusst, dass du es mit so ziemlich jedem Gegner aufnehmen kannst. Zur Zeit bist du wieder einmal unterwegs und ziehst von Ort zu Ort, um neue Rekruten für die Armee zu „begeistern“.

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimmern kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeitswert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und entsprechend agieren kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft. Man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, ob er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei höfischen Empfängen zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge oft unbewusst gar nicht erst bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt durch Wegelagerer) entdecken wird. Es schadet eben nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu halten.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

Ausweichen Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen zu entgehen (**REA**).

Bewusstlos schlagen In einigen Fällen empfiehlt es sich, einen Kontrahenten ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).

Feldscher Manche Charaktere erlernen im Laufe ihres Dienstes die nützliche Fähigkeit, Verletzungen zu behandeln und dafür zu sorgen, dass auf dem Schlachtfeld niemand verblutet oder an Wundbrand stirbt (**VER**).

Gefahrensinn* Sobald ihm eine unmittelbare Gefahr droht, wird der Charakter instinktiv spüren, dass etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist (**WAH**).

Geheime Sprache: Soldaten Im Lärm und dem Tumult einer Schlacht gibt es gewisse kurze, gebrüllte Befehle sowie Gesten – einfache Kampfkommandos –, die alle Soldaten verstehen und entsprechend befolgen können (**VER**).

Gewaltiger Hieb Der in dieser Fähigkeit geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Gossenkämpfer In den engen Gassen der Städte hat man oft keine Waffe zur Hand, um sich gegen Übergriffe zu verteidigen; mit dieser Fähigkeit weiß ein Charakter, wie er selbst zur Waffe wird (**NAK**).

Heraldik Mit dieser in staubigen Kammern erlernten Fähigkeit kennt ein Charakter sich mit den Wappen, Bannern und Symbolen der vielen verschiedenen Adelhäuser des Alten Königreiches aus (**VER**).

Kampftaktik Der Charakter besitzt ein gutes Verständnis für strategische Vorgehensweisen in Schlachten und Scharmützeln (**VER**).

Karrenlenken Der Charakter ist problemlos dazu in der Lage, allerlei verschiedene Wagen zu bewegen, ohne diese, etwaige Ware oder womöglich gar deren Passagiere zu beschädigen (**GES**).

Meisterschütze Der Charakter hat lange geübt und ist daher zu einem wahren Meister mit einer ausgewählten Schusswaffe geworden (**GES**).

Raufen Oft kommt es zu schmutzigen Schlägereien und dann ist es gut, wenn man alle die Tricks kennt, die dafür sorgen, dass man sie gewinnt (**STÄ**).

Reiten Zwar können sich die meisten Personen nach einiger Zeit auf einem Pferd halten, der Charakter jedoch bleibt auch in Gefahrensituationen fest im Sattel (**GES**).

Saufen Es ist sehr schwer, den Charakter unter den Tisch zu trinken – er verfügt über eine hohe Toleranz gegenüber alkoholischen Getränken (**KON**).

Scharfschütze Mit seinem geübten Blick und nach hartem Training kann der Charakter Schwachstellen in Rüstungen entdecken oder die verletzlichste Stelle am Körper eines Gegners ausmachen und dies zu seinem Vorteil nutzen, um den größtmöglichen Schaden zu erzielen (+1 auf Schadenswürfe **FEK**).

Treffsicher (FEK/NAK) Diese Fähigkeit kann sowohl für den Fernkampf wie auch den Nahkampf erlernt werden und bietet dem Charakter die Möglichkeit, gezieltere Treffer zu platzieren. Regeltechnisch können hierdurch die festgestellten Trefferzonen auf dem **Schadensschema** um bis zu **10 Prozentpunkte** nach oben oder unten geändert werden. Es ist also möglich, von einem (eventuell durch eine Rüstung geschützten) Körperteil zu einem ungeschützten Bereich zu wechseln (**FEK/NAK**).

* = **angeboren**

AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberessenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2020**

„käpt'n“ maik hafenmatz

Maik Hafenmatz, bärbeißiger Seeman aus Wogenwall

AUS 32 | GES 37 | KON 46 (4) | PER 39 | REA 40
STÄ 38 (3) | TAP 36 | VER 34 | WAH 41 | WIL 33
NAK 42 | FEK 38 | ATT 2 | LEB 13 | ZAU – | HEP 2

Alter 39 Größe 1.77 m Gewicht 86 kg Haar braun Augen grün
Stammt aus Wogenwall Glaubt an Ormur (Gott des Meeres)
Charakterzüge abergläubisch, forsch, gerissen, schnoddrig, waghalsig ...

Ausrüstung:

- Entersäbel (1W10+2 SP)
- Belegnagel (1W10+1 SP)
- Harpune (1W10+3 SP)
- Speckiges Lederwams (RSS 1, Arme/Körper)
- Gestreifte Beinkleider
- Pluderhemden
- Prachtvoller Hut
- Hohe Lederstiefel
- Spielkarten und (gezinkte) Würfel
- Buddel voll Rum
- Angelzeug
- Kautabak
- Feuerstein und Zunder
- Blendlaterne
- Schnappsack
- Glücksbringer (die Woge von Ormur)
- Zahmer Papagei „Bartolo“
- Proviant (Käse, Räucherfisch, Schwarzbrot: 4 Tage)

Barschaft:

- 12 Goldmark
- 24 Silberheller
- 31 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

IRR

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ZAU

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Beidhändig* (+10% auf Proben | GES)
- Geheime Sprache: Seeleute (+10% auf Proben | VER)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
- Gleichgewichtssinn* (+10% auf Proben | GES)
- Glücksspiel (+10% auf Proben | GES)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | NAK)
- Kahnfahren (+10% auf Proben | GES)
- Kind des Glücks* (1-3 missglückte Proben wiederholen)
- Klettern (+10% auf Proben | GES)
- Kochen (+10% auf Proben | VER)
- Menschenkenntnis (+10% auf Proben | VER)
- Navigation (+10% auf Proben | VER)
- Saufen (+10% auf Proben | KON)
- Schwimmen (+10% auf Proben | STÄ)
- Zusätzliche Sprachen: Abari, Gallandin, Quin

Aufzeichnungen:



Charaktergeschichte: Arrr! Du stammst aus der Hafenstadt Wogenwall am Grauen Meer. Dort hat dich eines Tages eine gutherzige Dirne aus der Gosse gezerrt und mütterlich an ihre Brust gedrückt. Du warst nur ein von seinen Eltern verstoßenes Kind wie so viele anderen auch und hast dich im Hafenviertel in einer üblen Bande durchgeschlagen. Durch sie hattest du die Chance, zu überleben und hast später auf dem ersten Segler angeheuert, den du finden konntest. Die meiste Zeit danach hast du auf La Batata verbracht, der berühmtesten Pirateninsel. Du wurdest selbst zu einem Freibeuter, einem Schrecken der Meere. Aber tief in dir schlägt ein gutes Herz. Zur Zeit bist du gestrandet, aber das Schicksal hält Großes für dich bereit. Eines Tages wirst du der Kapitän deines eigenen Schiffes sein ...



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

AUS = Aussehen Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein anziehendes Lächeln und ein Augenklimperm kann eben tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.

GES = Geschick Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.

KON = Konstitution Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.

PER = Persönlichkeit Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeitswert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.

REA = Reaktion Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und entsprechend agieren kann.

STÄ = Stärke Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft. Man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, ob er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.

TAP = Tapferkeit Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.

VER = Verstand Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei höfischen Empfängen zu benehmen hat.

WAH = Wahrnehmung Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge oft unbewusst gar nicht erst bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt durch Wegelagerer) entdecken wird. Es schadet eben nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu halten.

WIL = Willenskraft Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

Ausweichen Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen oftmals zu entgehen (**REA**).

Beidhändig* Schon in Kindheitstagen hat sich herausgestellt, dass der Charakter beide Hände gleich gut benutzen kann. Dies macht ihn agiler (**GES**).

Geheime Sprache: Seeleute Eine krude Mischung aus den verschiedensten obskuren Begriffen, die meist nur für jene Sinn ergeben, die oft zur See fahren, macht den Charakter zu einem echten „blauen Burschen“ (**VER**).

Gewaltiger Hieb Der in dieser Fähigkeit geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

Gleichgewichtssinn* Der Charakter hat schon seitdem er laufen kann einen untrüglichen Sinn dafür entwickelt, nicht aus dem Gleichgewicht zu geraten. Dies hilft natürlich bei irgendwelchen eher halbsbrecherischen Aktivitäten wie z. B. beim Balancieren auf einem schmalen Felsgrat oder dem Dach eines Gebäudes (**GES**).

Glücksspiel Der Charakter verwendet kleine und unauffällige Tricks (und manchmal auch gezinkte Karten und manipulierte Würfel), um seinem „Glück“ beim Spiel auf die Sprünge zu helfen (**GES**).

Gossekämpfer In den engen Gassen der Städte hat man oft keine Waffe zur Hand, um sich gegen Übergriffe zu verteidigen; mit dieser Fähigkeit weiß ein Charakter, wie er selbst zur Waffe wird (**NAK**).

Kahnfahren Der Charakter hat gelernt, kleinere Boote effizient zu rudern und zu steuern (**GES**).

Kind des Glücks* Scheinbar hält ein gütiger Gott seine Hand schützend über den Charakter, das Schicksal meint es gut mit ihm oder er hat einfach nur pures Glück (wird heimlich vom Spielleiter mit **1W3** ermittelt, der SC kann bis zu drei missglückte Proben während eines Abenteuers wiederholen).

Klettern Der Charakter weiß, wie man selbst in gefährlichem Gelände Halt findet, und worauf man achten muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen (**GES**).

Kochen Der Charakter kann (meistens) selbst aus den minderwertigsten Zutaten ein einigermaßen schmackhaftes Gericht zaubern (**VER**).

Menschenkenntnis Durch diese Fähigkeit ist es möglich, andere Personen und ihre Verhaltensweisen besser einzuschätzen und vorherzusagen (**VER**).

Navigation Mit Hilfe der Sterne, dem Stand der Sonne oder (falls vorhanden) einem Kompass sowie Seekarten ist es dem Charakter möglich, ein Schiff sicher durch die Weiten des Meeres zu seinem Bestimmungsort zu führen (**VER**).

Saufen Es ist sehr schwer, den Charakter unter den Tisch zu trinken – er verfügt über eine hohe Toleranz gegenüber alkoholischen Getränken (**KON**).

Schwimmen Es ist beileibe nicht selbstverständlich, schwimmen zu können. Zum Glück hat der Charakter beizeiten gelernt, seinen Kopf über Wasser zu halten und sich im nassen Element fortzubewegen (**STÄ**).

Zusätzliche Sprachen: Mittels langer Schulung ist es dem Charakter möglich, die erlernten Sprachen verschiedener Länder zu sprechen und diese auch aus Büchern vorzulesen und niederzuschreiben (**VER**).

* = **angeboren**

AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
LEB = Lebenskraft · ZAU = Zauberesenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2020**

RABENSCHNABEL

ROLLENSPIEL-EINSTIEGERREGELN



Ein Anfängerfreundliches
Regelwerk für Schnutenbach
und andere Fantasy-Settings

Schnutenbach.JimdoFree.com

inkl. Abenteuer!

RABENSCHNABEL

ROLLENSPIEL-EINSTEIGERREGELN

ZWEITE ERWEITERUNG (CDLS 2020)

DIE FANTASTISCHE WELT VON SCHNUTENBACH ...

Das Rollenspiel-Regelwerk **RABENSCHNABEL** ist in jener Welt angesiedelt, in der auch das kleine Dorf namens Schnutenbach liegt. In einer abgelegenen Gegend im Schatten des majestätischen Riesenjoch-Gebirges, nahe des düster dräuenden Waisenwaldes, spielen daher ebenfalls die meisten Abenteuer. Es handelt sich dabei um eine Fantasy-Welt mit Anklängen des Mittelalters, wie sie aus vielen Büchern, Serien und Filmen bekannt ist. Schnutenbach befindet sich – wie der Name ja schon vermuten lässt – in einem an das deutsche Mittelalter anmutenden Königreich. Mittlerweile sind neben dem Basisband mit der eigentlichen Dorfbeschreibung bereits weitere Bände erschienen, die einiges an Material für viele Stunden spannenden Rollenspiels bieten. Und so erwacht auch die Welt um das Dorf immer weiter zum Leben. Es ist jedoch eine dunkle, grimmige Welt voller Gefahren. **Wann beginnst DU damit, sie zu erforschen?**

Du findest weiterführende Informationen zu „Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen“ und die **RABENSCHNABEL-Schnellstartregeln** sowie viele kostenfreie Downloads auf der Homepage www.schnutenbach.jimdo.com.

ZWEITE REGELERGÄNZUNG FÜR RABENSCHNABEL

Im Rahmen des zweiten, exklusiven **Charakter-Sets** zum **CDLS 2020** gehen auch die nächsten ergänzenden Spielregeln zum **RABENSCHNABEL-Schnellstarter** einher. So wird nach und nach ein vollständiges, kostenloses Regelwerk daraus, das sich hervorragend dazu eignet, allerlei spannenden Abenteuer in der Welt von Schnutenbach zu bestehen.

HELME UND RÜSTUNGEN

Das Alte Königreich ist ein grimmer Ort voller Gefahren. Sozusagen an jeder Wegbiegung können Bestmensen, Gezeichnete, Schrate oder noch schlimmere Kreaturen lauern. Da mit den meisten dieser schlimmen Zeitgenossen eher schlecht Kirschen essen ist und diese gerne ihre Waffen sprechen lassen, macht es Sinn, sich zum Schutz von Leib und Leben in eine Rüstung zu hüllen und womöglich den Kopf mit einem robusten Helm zu schützen. Es gibt eine große Vielzahl von Rüstungsmaterialien und -arten und nicht zuletzt spielt eine prall gefüllte (oder jämmerlich leere) Geldkatze bei deren Erwerb eine entscheidende Rolle.

Wie bereits in den **RABENSCHNABEL-Schnellstartregeln** beschrieben, besitzen verschiedene Rüstungen auch unterschiedlich gute Schutzwirkungen.

Und darauf soll in dieser Regelerweiterung etwas näher eingegangen werden.

Die Bedeutung des Schemas der Rüstungsbeschreibungen ist wie folgt:

RSS: Beziffert den jeweiligen **Rüstungsschutzwert**. Diese Zahl wird von erhaltenem Schadenswert eines Angriffs immer zuerst abgezogen. Je höher also der **RSS**, desto besser schützt die Rüstung vor Verletzungen.

GES: Abkürzung für das Attribut **GESCHICKLICHKEIT**.

REA: Abkürzung für das Attribut **REAKTION**.

Manche etwas sperrigere, schwerere Rüstungen hemmen die körperliche Gewandtheit oder schränken die Beweglichkeit ein. Darum muss ein SC einen etwaigen Abzug auf diese Attribute hinnehmen, so lange er die Rüstung trägt.

Rüstung schützt natürlich stets nur den Körperteil, an dem sie sich befindet. Der massivste Brustharnisch nützt nichts, sofern der SC oder NSC an seinem Arm getroffen wird. Darum gibt es das sogenannte **Schadensschema**, das anhand der Grafik eines Kämpfers auf den Charakterbögen verdeutlicht wird. Dort sollte stets der aktuelle **RSS** im jeweils zugehörigen Kästchen eingetragen sein.



HELME

Eisenhut: Diese Helmart mit ihrem charakteristischen Aussehen wird aus Metall gefertigt. Der schlichte, einfach herzustellende Kopfschutz besteht aus einer halbrunden Helmglocke, die wiederum von einer kreisrund umlaufenden, metallenen Krempe umgeben ist. Dieser Helm schränkt weder Atmung noch Sicht ein und schützt vor allem gegen von oben ausgeführte Attacken (z. B. bei der Belagerung einer Burg). Kriegsknechte, Söldner sowie die regulären Truppen des Alten Königreiches greifen häufig auf diesen Kopfschutz zurück. Aus dem Eisenhut entwickelte sich später der Schaller mit einem deutlich besseren Schutz, aber ebenfalls zweifelsfrei schlechterem Sichtfeld.

RSS 2 | REA -5% | WAH -5% | Kosten: 22 Goldmark

Hirnhäube: Bei der Hirnhäube handelt es sich womöglich um die einfachste Form des Kopfschutzes aus Metall. Sie besteht eigentlich nur aus einem halbrunden Stück Eisen, das mit einem Riemen unter dem Kinn befestigt wird. Kostengünstig in der Anschaffung, wird sie häufig von leicht gerüsteten Einheiten wie Armbrustschützen genutzt, die ohnehin nicht in Nahkämpfe verwickelt werden sollen. Immerhin bietet sie einen rudimentären Schutz gegen Angriffe, die von oben gegen den Kopf gerichtet sind – vor allem gegen den Beschuss während einer Burgbelagerung. Auf diesem Umstand beruht auch der Name des Helms.

RSS 1 | REA -5% | WAH – | Kosten: 10 Goldmark

Hundsgugel: Der Name dieses auffälligen Helms leitet sich eindeutig von seiner seltsamen Form her, die im weitesten Sinne einer Hundeschnauze ähnelt. Das oben spitz zulaufende Ende erinnert hingegen an eine Gugel. Ursprünglich hat sich diese Helmart aus der weit verbreiteten Beckenhäube entwickelt. Hundsgugeln werden in erster Linie von Rittern oder wohlhabenden Nichtadligen getragen. Sie bietet zwar einen hervorragenden Schutz des Kopfes, ist aber schwer und behindert sowohl die Sicht wie die Atmung des Trägers in erheblichem Maße.

RSS 4 | REA -10% | WAH -10% | Kosten: 45 Goldmark

Kettenhaube: Ganz genau wie ein Ketten- bzw. Ringpanzerhemd wird auch eine Kettenhaube hergestellt und bietet daher den selben Schutz wie diese Rüstungen. Darunter wird normalerweise stets eine gepolsterte Häube getragen. Soldaten, aber auch Reisige oder Söldner nutzen diese relativ angenehm zu tragenden Kettengeflechte, um ihre Köpfe zu schützen.

RSS 3 | REA -5% | WAH -10% | Kosten: 24 Goldmark

Lederhelm: Solche Kopfbedeckungen aus gehärtetem Leder sind – zumindest im Alten Königreich – nicht so weit verbreitet, da die Herstellung für den dadurch erzielten Schutz doch recht aufwendig ist und nicht von einem Plattner erledigt werden kann. Zudem gibt es nicht so viele Lederer, die darin bewandert sind, solch eine Helmart anzufertigen. Oft werden diese Kopfbedeckungen noch mit Nietköpfen in verschiedener Größe besetzt oder durch Metallspangen verstärkt. Lederhelme gibt es in erstaunlich vielen Variationen und mit ungewöhnlichen Verzierungen: Ein Beispiel hierfür sind die sogenannten Eberzahnhelme. Diese bestehen aus robusten, gepolsterten Lederhäuben, auf die in mühseliger Kleinarbeit unzählige Eberzähne aufgesetzt wurden. Solche Helme werden nach wie vor von ranghohen Häuptlingen der wilden Bergstämme im Riesenjoch-Gebirge benutzt.

RSS 2 | REA – | WAH -5% | Kosten: 12 Goldmark

Polsterhaube: Diese dicken Häuben dienen niederen Fußsoldaten oder Söldnern oftmals als einziger Schutz gegen alle jene Angriffe, die gegen ihren Kopf geführt werden. Sie sind recht günstig in der Anschaffung und nicht schwer herzustellen. Zumeist werden Polsterhäuben allerdings dazu benutzt, um damit schwere Metallhelme oder Kettengeflechte zu polstern. Nicht zuletzt bieten solche Häuben einen gewissen Schutz gegen Kälte und Nässe.

RSS 1 | REA – | WAH – | Kosten: 3 Goldmark

Schaller (mit Bart): Dieser massive, aber aufgrund seiner runden Formen durchaus elegant wirkende Helm ist vor allem bei schwer gerüsteten Kriegsknechten sehr beliebt. Im hinteren Bereich läuft er zumeist spitz zu. Da er jedoch den Halsbereich nicht schützt, wird dazu fast immer der sogenannte „Helmbart“ getragen, was dann aber wiederum die Atmung des Trägers gerade in Kampfsituationen enorm erschwert. Das Visier kann hochgeklappt werden, ansonsten dient nur ein schmaler, breiter Sichtschlitz dazu, die Umgebung wahrzunehmen. Der fast vollständige Schutz des Kopfes kommt mit dem hohen Preis einer stark eingeschränkten Wahrnehmung daher.

RSS 5 | REA -10% | WAH -15% | Kosten: 40 Goldmark

Topfhelm: Der Topfhelm wird fast ausschließlich von Rittern getragen und ist nicht selten mit einer aufwendigen Helmzier versehen. Aufgrund von Form und Aussehen wird er im Alten Königreich gerne als „Kübelhelm“ bezeichnet. Diese Helmart gibt es mit festem und beweglichem Visier. Sie wird vor allem von schwerer Reiterei verwendet und ist auf Turnieren ein weit verbreiteter Anblick. Nicht selten wird unter dem Topfhelm sogar noch eine Polster- und Kettenhaube getragen: So kann ein Ritter während eines längeren Gefechts einigermaßen gefahrlos die schwere Kopfbedeckung abnehmen, um sich einen Überblick zu verschaffen und Luft zu schnappen. Dennoch läuft er dabei nicht Gefahr, seinen Kopf völlig ungeschützt zu präsentieren.

RSS 5 | REA -10% | WAH -20% | Kosten: 60 Goldmark

RÜSTUNGEN

Brigantine: Die Brigantine ist sozusagen eine „versteckte“ Rüstung, denn bei ihr verbergen sich Metallplatten unter dicken Lagen von Stoff, sodass außen eigentlich nur die Nietköpfe zu sehen sind, welche diese an Ort und Stelle halten. Brigantinen entwickelten sich ursprünglich aus dem Plattenrock, der den Träger deutlich unbeweglicher machte. Da die verwendeten Metallplatten in verschiedenen Größen eingesetzt werden können, bietet eine Brigantine eine sehr gute Mischung aus Schutz und Beweglichkeit. Diese Rüstungsart ist bei Kriegsknechten äußerst beliebt. Aufwendige, reich verzierte Brigantinen aus teuren Stoffen und oftmals mit vergoldeten Nietenköpfen finden jedoch auch in adligen Kreisen Verwendung.

RSS 4 | GES -10% | REA -10% | Kosten: 85 Goldmark

Fellrüstung: Rüstungen aus mehr oder weniger gut gegerbten Fellen sind in den „zivilisierten“ Reichen ein eher seltener Anblick. Sehr beliebt sind sie hingegen bei den wilden Barbaren in den eisigen Weiten Nornas, wo sie nicht nur gegen Angriffe, sondern vor allem gegen die Kälte schützen. Fellrüstungen



Oh wehe, seid der Heimtücke und ewiglichen Hinterlist des diabolischen Hexenpacks stets gewahr und hütet Euch vor schmeichelnden Worten und einer hübschen, verlockenden Fratze! Denn damit wollen sie Euch nur in eine gar trügerische Sicherheit lullen, auf dass Ihr Eure Wehr fahren lasset und sie Euch flugs mit einem Fluche schlagen mögen. Nein, folget getreulich und ohne Fehl den Anweisungen des Flugen Barnabas von Bitterbängen, der da sprach: Noch ehe ihr auch nur eine einzig' Silbe wechselt mit der Hex', leget sie in das Bann-eisen. Die Hexenfesseln und der Kragen aus Kalt geschmiedetem Eisen werden sie sogleich und unfehlbar jedweder verderbten Macht berauben und es wird ihr fürderhin ganz und gar unmöglich werden, Euch mit ihrem bösen Zauber zu treffen. Denn mag die Hexe auch noch so unschuldig dreinschauen und ihre Zunge beredt Zeugnis von ihrer vorgeblichen Unschuld abgeben, lasst Euch niemals einlullen von diesen wohl studierten Lügengebilden. Mögen die ehernen Bande der Hexenfesseln sie Lügen strafen und sie dazu zwingen, unter der hoch-notpeinlichen Folter ihren verderbten Meistern abzuschwören ...

dienen dort außerdem nicht selten als Statussymbol und werden mit Knochen, Zähnen, Schuppen sowie gravierten Steinen geschmückt.

RSS 1 | GES – | REA – | Kosten: 20 Goldmark

Gambeson: Hierbei handelt es sich um eine leichte, bezahlbare Rüstungsart, die bevorzugt von Kriegsknechten oftmals als einziger Schutz getragen wird. Ritter und Reisige hingegen nutzen ihn gerne unter dem Kettenhemd oder sogar einer Plattenrüstung. Der Gambeson – oder „Sarrock“, wie er vor allem im Alten Königreich genannt wird –, besteht dabei aus mehreren festen sowie abgesteppten Tuchlagen, die wiederum mit Rosshaar oder Stoffresten gefüllt wurden. Ein solcher Gambeson bietet einen recht guten Schutz gegen Hiebe und Beschuss aus einiger Entfernung, ist aber gegen Stiche nicht sehr hilfreich.

RSS 1 | GES – | REA – | Kosten: 32 Goldmark

Hartlederrüstung: Gekochtes Leder, das zusätzlich oft auf starre Formen aufgezogen wird, gewinnt dabei deutlich an Stabilität und Schutzwirkung. Eine solche Hartlederrüstung wird anschließend mit Hilfe von Wachs und Öl zusätzlich imprägniert. In das Leder können dann noch große Metallnieten getrieben werden, die Schläge besser abgleiten lassen. Ein typisches Beispiel hierfür ist die im Alten Königreich, aber auch in Ländern wie Galland oder Taliani, sehr beliebte „Krötenhaut“.

RSS 2 | GES -5% | REA -5% | Kosten: 50 Goldmark

Kettenrüstung*: Eine durchaus teure, aber lohnende Anschaffung stellt eine Rüstung aus kunstvoll sowie robust ineinander verwobenen Kettengliedern dar. Im Alten Königreich ist hierfür die Bezeichnung „Panzerhemd“ üblich. Die notwendigen Ringe werden hierbei meist aus Eisendraht gewonnen. Kettenrüstungen gibt es in allerlei Ausführungen und Größen – von der ärmellosen Kettenweste bis hin zum langen Kettenmantel reicht das Sortiment. Die Hersteller dieser Rüstungsart werden im Alten Königreich als „Sarwürker“ bezeichnet und sind hoch ange-

sehener Handwerker in den meisten Ländern, die Kettenpanzer nutzen. Ihren flinken, wenn auch geschundenen Händen geht eigentlich (vor allem während eines Krieges) niemals die Arbeit aus. Im Gegensatz z. B. zum Schuppenpanzer bietet eine Kettenrüstung relativ wenig Schutz gegen wuchtige Attacken.

RSS 3 | GES -5% | REA -10% | Kosten: 120 Goldmark

*Die hier angegebenen Werte gelten für einen Kettenmantel. Eine Kettenweste verleiht einen Malus von -5% auf REA, ein Kettenhemd einen Abzug von -5% auf REA und GE.

Lederrüstung: Rüstungen aus weichem Leder bieten nur einen geringen Schutz, werden aber aufgrund der großen Beweglichkeit und Lautlosigkeit gerne von zumeist eher zwielfichtigem Gesindel getragen, das es ohnehin nicht auf lange Kampfhandlungen abgesehen hat. In vielen Armeen dienen solche Rüstungswärmer aus leichtem Leder oft lediglich als grundlegender Schutz für niedere, entbehrliche Truppenteile. Die Soldaten des Alten Königreiches nutzen hierfür aber viel eher den robusten Gambeson. Wildleder ist anfällig für Nässe und muss allgemein recht aufwendig gepflegt werden. Es ist jedoch problemlos möglich, diese Rüstungen nachträglich noch mit schmückenden oder schützenden Materialien wie Knochen, Fell, Hartlederstücken, Metallringen oder -lamellen zu ergänzen.

RSS 1 | GES – | REA – | Kosten: 18 Goldmark

Plattenpanzer: Ein seinem Träger perfekt angepasster Plattenpanzer stellt wohl die höchste Vollendung des Rüstungshandwerks dar und ist dementsprechend teuer. Die Herstellung ist enorm aufwendig und sein Besitzer sollte möglichst nicht allzu sehr an Körperumfang zulegen, damit er am Ende nicht womöglich umsonst so viel Gold aus dem Fenster geworfen hat. In seiner Schutzwirkung ist ein gut gefertigter Plattenpanzer, der dann jedoch den gesamten Körper bedecken muss, nahezu unvergleichlich. Lediglich auf magischem Wege kann man vielleicht ähnliche Effekte erzielen. Obwohl die meisten Bestand-

teile eines Plattenpanzers aus einzelnen, unterschiedlich großen Metallplatten bestehen, müssen Geschübe und Kettengeflechte genutzt werden, um eine gewisse Beweglichkeit weiterhin zu gewährleisten. Ein geschickter Plattner versteht sich darauf, seine Auftraggeber von Kopf (Visierhelm, im Alten Königreich meist die sogenannte „Hundsgugel“) bis Fuß (Eisenschuhe) in Eisen und Stahl zu kleiden. Um den Schutz gegen z. B. Armbrustbolzen noch weiter zu erhöhen, werden unter dem Plattenpanzer häufig noch Gambesons und Kettenrüstungen getragen. Jedoch hat diese Rüstung auch ihre Nachteile: Ihre Träger ermüden deutlich schneller als ihre Gegner, sofern sie nicht zu Pferde kämpfen können. So wurden schon oft schwer gepanzerte Ritter von einfachen, aufgebrachten Bauern mit Forke und Speiß umgebracht, weil diese sie vom Pferd rissen und sie sich danach schon bald aufgrund von Erschöpfung einfach nicht mehr wehren konnten. Und der Preis eines angepassten Plattenpanzers ist wirklich horrend. Die meisten niederen Adeligen und Ritter sind darum im Alten Königreich mit Kettenrüstungen ausgestattet.

RSS 5 | GES -10% | REA -20% | Kosten: 250 Goldmark

Schuppenpanzer: Der Brigantine in der Schutzwirkung nicht ganz unähnlich, besteht diese Rüstung meist aus am unteren Ende halbrund geformten, dicht überlappenden Metallschuppen, die einen hervorragenden Schutz vor allem gegen Stiche bieten. Sie werden dabei auf einem verstärkten Untergewand mit robustem Garn aufgenäht. Diese Panzer gibt es aus vielen verschiedenen Materialien (von Knochen über Bronze bis hin zu Eisen), aber eine gut gearbeitete Schuppenrüstung ist zeitaufwendig und teuer in der Herstellung. Lamellenrüstungen sind in ihrer Schutzwirkung ganz ähnlich, aber weniger weit verbreitet und werden vor allem in Al'Abar genutzt. Unter anderem die legendären Panzerreiter aus Ulmendahl tragen überaus verschwenderisch verzierte, knielange Schuppenpanzer.

RSS 4 | GES -10% | REA -15% | Kosten: 160 Goldmark

Die Preisangaben sind natürlich immer als ungefährender Wert zu verstehen. Je nach Verfügbarkeit, Nachfrage und Zustand können diese entsprechend variieren.



Optional: VEREINFACHTE RÜSTUNG Selbst wenn die Spielregeln für Rüstungen in **RABENSCHABEL** bereits auf leichte, schnelle Spielbarkeit ausgelegt sind und sowohl SL wie auch SC diese nur als Richtlinie verstehen sollten (es sind also immer Mischformen von Rüstungsarten möglich, sofern diese vorher zwi-

schen SL und SC abgesprochen werden), können natürlich während des Spiels noch weiter vereinfachte Rüstungsregeln Verwendung finden. In diesem Fall gilt: Trägt ein SC vor allem **leichte Rüstung** (also z. B. eine Lederrüstung oder einen Gambeson), dann verfügt er am gesamten Körper über **1 Punkt RSS**.

Verfügt er größtenteils über **mittlere Rüstung** (z. B. einen Kettenpanzer), dann verfügt er über **2-3 Punkte RSS**. Besitzt er tatsächlich am Großteil seines Körpers **schwere Rüstung** (also einen Plattenpanzer), dann hat der SC **4-5 Punkte RSS**.

Kommen die vereinfachten Rüstungsregeln zum Einsatz, dann wird das auf den Charakterbögen angegebene Schadensschema natürlich nicht verwendet. Wie gesagt ist hierbei der gesunde Menschenverstand gefragt. Die Regeln sollten nicht verhindern, dass SC gewisse (auch ungewöhnliche) Rüstungskombinationen nutzen können.

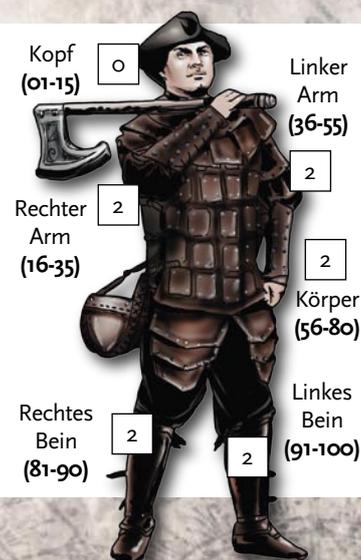
RÜSTUNG UND ZAUBEREI

Es ist eine weithin bekannte, unleugbare Tatsache, dass zu viel Metall am Körper eines Zauberkundigen den Fluss der magischen Energien hemmt oder gar den Zugriff auf die mystische Sphäre des Äthers schlicht und ergreifend komplett unmöglich macht. Nicht umsonst werden die berüchtigten „Bannfesseln“ und „Hexenkragen“ der gefürchteten Reichsinquisition aus kalt geschmiedetem, den guten Göttern geweihten Eisen angefertigt. **Dies bedeutet regeltechnisch, dass Zauberer – sofern sie denn auf ihre magischen Fähigkeiten zurückgreifen wollen – keinerlei metallene Rüstung verwenden können.** Ist dies dennoch der Fall, so schlagen alle Versuche der Magianwendung einfach fehl. In einer späteren Regelergänzung für **RABENSCHABEL** werden wir aber **Magie-Patzerregeln** einführen, die das Zaubern in Metallrüstung (wenn vermutlich auch in mancherlei Hinsicht zu einem hohen Preis) ermöglichen sollen.



Optional: RÜSTUNGSSCHICHTEN Als etwas realistischere Version der Regeln des **RÜSTUNGSSCHUTZES** ist es möglich, die verschiedenen Schichten der getragenen Rüstung durch nachfolgende Spielregeln abzubilden. Es wäre z. B. vorstellbar, unter ei-

Beispiel: Hagen, trinkfester Söldner und Anführer des wilden Haufens „Hagens Haderlumpen“, legt großen Wert auf einen guten Schutz im Kampf, ohne dabei in seiner Beweglichkeit zu sehr beeinträchtigt zu werden. Daher trägt er eine lederne Rüstung am Körper, die jedoch zusätzlich mit Hartlederstücken beschlagen wurde. Diese verleiht ihm dort einen **RSS (Rüstungsschutz) von 2 Punkten** und er erhält lediglich einen Abzug von **-5%** auf seine **GESCHICKLICHKEIT** sowie **REAKTION**. Seine Arme werden größtenteils von geschnürten Armschienen aus Hartleder (**RSS 2**) bedeckt. Eigentlich besitzt der trinkfeste Söldnerführer ebenfalls einen robusten Helm aus hartem Leder, den er aber so gut wie nie nutzt: Meist trägt er lediglich eine Art von schmuddeligem Barett aus derbem Stoff (**RSS 0**) auf dem Kopf. Das könnte ihn noch wortwörtlich Kopf und Kragen kosten ... Hagens Beine werden immerhin ebenfalls durch beschlagene Hartlederschienen geschützt (**RSS 2**). Auf diese Weise bleibt Hagen stets sehr beweglich, kann schnell reagieren und sich dadurch auch auf etwas längere Scharmützel einlassen, ohne rasch zu ermüden.



RABENSCHNABEL

NEUE FÄHIGKEITEN

Die nachfolgend aufgelisteten Fähigkeiten samt kurzer Beschreibung und dem zugeordneten **Attribut** für **Proben** ergänzen die bisher in den vorgefertigten Spielcharakteren in den **RABENSCHNABEL-Schnellstartregeln** angegebenen Eigenschaften. Ein Sternchen (*) zeigt dabei an, ob es sich um eine **angeborene** (und daher nicht weiter steigbare) Fähigkeit handelt.

Gleichgewichtssinn* Der Charakter hat schon seitdem er laufen kann einen untrüglichen Sinn dafür entwickelt, nicht aus dem Gleichgewicht zu geraten. Dies hilft natürlich bei irgendwelchen eher halbschweren Aktivitäten wie z. B. beim Balancieren auf einem schmalen Felsgrat oder dem Dach eines Gebäudes (**GES**).

Kahnfahren Der Charakter hat gelernt, kleinere Boote effizient zu rudern und zu steuern (**GES**).

Kampfrausch* Hierbei handelt es sich um eine angeborene Fähigkeit, die nicht erlernt werden kann. Während eines Kampfes kann der Charakter dadurch in eine wilde, ungehemmte Raserei verfallen, bei der er weder Freund noch Feind kennt und auf sein eigenes Leben keinerlei Rücksicht nimmt (**WIL-Probe**). Regeltechnisch bedeutet dies, der SC wirft für die Ermittlung des Schadens **2W10** (anstelle von einem) und darf den **höheren Wert** dieses Wurfs auswählen. Allerdings kann er bis zum Ende des aktuellen Kampfgeschehens weder ausweichen noch parieren. Sobald alle Gegner besiegt sind, muss dem SC eine Probe auf **WILLENSKRAFT** gelingen, ansonsten greift er ungestüm seine Gefährten an (**NAK**).

Karrenlenken Der Charakter ist problemlos dazu in der Lage, allerlei verschiedene Wagen zu bewegen, ohne diese, etwaige Ware oder womöglich gar deren Passagiere zu beschädigen (**GES**).

Kochen Der Charakter kann (meistens) selbst aus den minderwertigsten Zutaten ein einigermaßen schmackhaftes Gericht zaubern (**VER**).

Meuchelmord In zwielichtigen Kreisen hat der Charakter gelernt, seine Feinde möglichst schnell, unauffällig und ohne Kampf ums Leben zu bringen. Er muss das Opfer hierzu allerdings völlig überraschen und darf lediglich kleinere Stichwaffen wie Dolche o. ä. verwenden. Nach einer erfolgreichen, unmodifizierten **ATTACKE** darf der Meuchelmörder dabei einmalig seinen **STÄRKE**-Wert verdoppeln. Herkömmliche Rüstung schützt nicht vor einem solchen hinterhältigen Angriff, lediglich natürlicher Schutz (wie z. B. Schuppenhaut) sowie der **KON-Bonus** dürfen wie üblich abgezogen werden (**NAK**).

Musizieren Ein Instrument zu beherrschen ist eine feine Sache. Der Charakter tut sich darin hervor, mindestens einem Musikinstrument gar wohlfeile Klänge zu entlocken. Entsprechend wird jeweils nach der Fähigkeit angegeben, um welches Instrument es sich handelt, also z. B. „Musizieren: Laute“ (**GES**).

Navigation Mit Hilfe der Sterne, dem Stand der Sonne oder (falls vorhanden) einem Kompass sowie See-

nem Plattenpanzer ein Kettenhemd zu tragen. Die hierbei zur Verwendung kommende Regel lautet, dass die **oberste** Rüstung immer **voll gezählt** wird (in diesem Fall wäre das also ein **RSS** von 5 Punkten). Die darunter liegende Rüstung (in diesem Fall ein Kettenhemd) wird **halb gezählt** (immer aufgerundet). Das wäre aufgrund des zusätzlichen Kettenhemds 2 weitere Punkte an **RSS**. Die entsprechenden Abzüge bei **GESCHICKLICHKEIT** sowie **REAKTION** werden allerdings voll gezählt (bei diesem Beispiel ergäbe dies insgesamt Mali in Höhe von **GES -15%** sowie **REA -25%**. **Weitere Rüstungsschichten werden ignoriert.**



KOSTEN VON RÜSTUNGEN UND WAFFEN

Bereits im vergangenen Jahr wurden in der zweiten Regelerweiterung von **RABENSCHNABEL** einige Waffen samt ihren Kampferten aufgelistet. Natürlich sind dies beileibe nicht alle, die findige Krämer in ihrem Sortiment führen und für klingende Münze gerne unter die Leute bringen. Hinzu kommen jetzt noch die Rüstungen, welche käuflich erworben werden können. *Aber aufgepasst: Nicht in jedem winzig kleinen Kuhkaff entlang des Weges sind alle nachfolgend aufgelisteten Waren auch verfügbar! Und die Preise können außerdem je nach Angebot und Nachfrage stark variieren.*

Helme und Rüstungen

Kosten

Eisenhut	RSS 2, Kopf	22 Goldmark
Hirnhaut	RSS 1, Kopf	10 Goldmark
Hundsgugel	RSS 4, Kopf	45 Goldmark
Kettenhaube	RSS 3, Kopf	24 Goldmark
Lederhaube	RSS 1, Kopf	5 Goldmark
Lederhelm	RSS 2, Kopf	12 Goldmark
Polsterhaube	RSS 1, Kopf	3 Goldmark
Schaller	RSS 4, Kopf	40 Goldmark
Schaller (mit Bart)	RSS 5, Kopf	55 Goldmark
Topfhelm	RSS 5, Kopf	60 Goldmark

Brigantine	RSS 4, Arme/Körper	85 Goldmark
Fellrüstung	RSS 1, Arme/Beine/Körper	20 Goldmark
Gambeson	RSS 1, Arme/Körper	32 Goldmark
Hartlederrüstung	RSS 2, Körper	50 Goldmark
Kettenhemd	RSS 3, Arme/Körper	60 Goldmark
Kettenmantel	RSS 3, Arme/Beine/Körper	120 Goldmark
Kettenweste	RSS 3, Körper	40 Goldmark
Lederrüstung	RSS 1, Arme/Beine/Körper	18 Goldmark
Lederwams	RSS 1, Körper	10 Goldmark
Plattenharnisch	RSS 5, Körper	85 Goldmark
Plattenpanzer	RSS 5, Arme/Beine/Körper	250 Goldmark
Schuppenpanzer	RSS 4, Körper	160 Goldmark

Rüstungskomponenten

Kosten

Armschienen (Hartleder)	–	8 Goldmark
Beinschienen (Hartleder)	–	12 Goldmark
Armschienen (Platte)	GES -10%	30 Goldmark
Beinschienen (Platte)	REA -10%	42 Goldmark
Armschienen (Schuppen)	GES -5%	24 Goldmark

Beinschienen (Schuppen)	REA -5%	32 Goldmark
Kettenbeinlinge	REA -10%	50 Goldmark

Waffen*		Kosten
Axt	NAK – SP –	8 Goldmark
Bauernwehr	NAK +10% SP -1	6 Goldmark
Breitschwert	NAK – SP +1	14 Goldmark
Breschmesser	NAK -20% SP +2	18 Goldmark
Dolch	NAK +10% SP -2	4 Goldmark
Katzbalger	NAK – SP -1	15 Goldmark
Kriegshammer	NAK – SP +1	20 Goldmark
Kurzschwert	NAK – SP -1	12 Goldmark
Messer	NAK -10% SP -3	1 Goldmark
Ochsenzunge	NAK -10% SP -1	7 Goldmark
Panzerstecher	NAK +10% SP -3	10 Goldmark
Rabenschnabel	NAK -10% SP –	12 Goldmark
Reiterlanze	NAK -20% SP +4	45 Goldmark
Schwert	NAK – SP –	16 Goldmark
Sattelbaumschwert	NAK – SP +2	38 Goldmark
Sauspieß	NAK -10% SP +1	22 Goldmark
Skorpion	NAK -20% SP +3	18 Goldmark
Streitkolben	NAK – SP –	8 Goldmark
Wanderstab	NAK +10% SP -2	3 Goldmark

*Für die vollständigen Zuschläge bzw. Abzüge bitte die detaillierten Waffenbeschreibungen in der ersten **RABENSCHNABEL**-Erweiterung heranziehen.

NEUE ZAUBERSPRÜCHE

Wahrlich viele Zaubersprüche gibt es in dieser gefährlichen Welt. Sie sind in alten, staubigen Folianten sowie auf zerbröckelnden Schriftrollen zu finden – oder werden von Generation zu Generation weiter gegeben; und sie können Magiekundigen zu großer Macht verhelfen. Einige Zauber wurden bereits im **RABENSCHNABEL-Schnellstarter** beschrieben und funktionieren nach den dort vorgegebenen Regeln. Auch die an dieser Stelle aufgeführten neuen Sprüche sind nach dem gleichen Schema gegliedert:

Lehre: Listet auf, welcher Zauberschule dieser Spruch angehört (z. B. *Hermetik* oder *Hexerei*). Außerdem wird hier der Grad angegeben, der die notwendige Erfahrung kennzeichnet, die notwendig ist, um den Spruch zu wirken.

Zauberkosten: Hier wird angegeben, wie viele Punkte an **Zauberessenz (ZAU)** aufgewendet werden müssen, damit der Zauber gelingt.

Entfernung: Gibt in Metern an, wie weit der Spruch maximal wirken kann (es gibt auch Zauber, die z. B. eine Berührung erfordern).

Dauer: Hier findet sich die Zeitangabe, wie lange ein Zauberspruch anhält.

Ingredienzen: Die meisten Zauber benötigen gewisse Zutaten, um gewirkt werden zu können. Manche erhalten zusätzliche Effekte, sofern diese speziellen Ingredienzen eingesetzt werden, andere werden erschwert.

Beschreibung: An dieser Stelle wird der Zauberspruch entsprechend detailliert erläutert.

RABENSCHNABEL

karten ist es dem Charakter möglich, ein Schiff sicher durch die Weiten des Meeres zu seinem Bestimmungsort zu führen (**VER**).

Plappermaul Es ist fast unmöglich, sich dem ununterbrochenen Redeschwall dieses Charakters zu widersetzen. Und solange er spricht, ergibt auch alles irgendwie Sinn. Allerdings darf die betroffene Person nicht zu lange darüber nachdenken, denn dann kommt heraus, dass alles nur leeres Geschwätz gewesen ist (**PER**).

Tanzen Je nach seinem Hintergrund und der Umgebung, in der er aufgewachsen ist, beherrscht der Charakter entweder z. B. einfache Volkstänze oder den stilvollen höfischen Tanz (**GES**).

Treffsicher (FEK/NAK) Diese Fähigkeit kann sowohl für den Fernkampf wie auch den Nahkampf erlernt werden und bietet dem Charakter die Möglichkeit, gezieltere Treffer zu platzieren. Regeltechnisch können hierdurch die festgestellten Trefferzonen auf dem **Schadensschema** um bis zu **10 Prozentpunkte** nach oben oder unten geändert werden. Es ist also möglich, von einem (eventuell durch eine Rüstung geschützten) Körperteil zu einem ungeschützten Bereich zu wechseln. Die Fähigkeit muss allerdings separat für Fernkampf und Nahkampf erlernt werden (**FEK/NAK**).

Verkleiden Unter Zuhilfenahme von Schminke, eventuell falschen Haarteilen und Bärten, entsprechender Bekleidung und sonstigen Hilfsmitteln ist der Charakter dazu in der Lage, sein Aussehen auf verblüffende Weise zu verändern (**INT**).

Wildschütz Niederwild darf im gesamten Reich auch vom gemeinen Volk (jedoch zumeist mit der Hilfe von Fallen) gefangen werden. Bei Hochwild liegt der Fall jedoch anders. Der Charakter hat sich die verbotenen Künste der Jagd auf Hochwild mit allen dazu nötigen Kenntnissen zu eigen gemacht (**WAH**).

Zauberfokus Diese ungewöhnliche Fähigkeit wird fast ausschließlich an den Akademien der berühmten Kampfmagier des Königreiches beigebracht. Sie ermöglicht es einem Zauberkundigen, selbst bei einer zugefügten Verletzung und den damit einhergehenden Schmerzen seinen geistigen Fokus auf die erfolgreiche Vollendung des Spruchs nicht zu verlieren. Regeltechnisch ist dem SC daher in diesem Fall eine **WIL**-Probe gestattet; ist diese erfolgreich, so wird der begonnene Zauberspruch nicht vorzeitig abgebrochen und kann seine volle Wirkung entfalten (**WIL**).

Zauberkunst: Naturmagie Unter anderem die geheimnisvollen Druiden des wilden Waisenwaldes, aber ebenso die wandernden Geweihten der Zeugemutter Madrada greifen auf die uralten Mächte der Elemente und des Lebenskreislaufes zurück (**VER**).

Zauberkunst: Trugbilder Die Magie der Illusionen und Schemen ist sicherlich eine hohe Kunst, die allerdings im Alten Königreich nicht allzu gern gelitten ist. Nur zu oft wird sie von Scharlatanen oder eher zwielichtigen Zauberkundigen dazu ausgenutzt, sich selbst zu bereichern und arglose Opfer gar böse zu neppen (**VER**).

DOPPELGÄNGER

Lehre: Trugbilder (Grad 1)

Zauberkosten: 3 ZAU

Entfernung: bis zu 1 Meter entfernt vom Illusionisten

Dauer: 5 Minuten je Stufe des Illusionisten

Ingredienzen: eine Spiegelscherbe

Beschreibung: Durch diesen Zauber wird eine perfekte Imitation des Illusionisten erschaffen, die sich genau so verhält wie er. Im Falle eines Kampfes ist es für einen Angreifer daher so gut wie unmöglich zu erkennen, wer von den beiden Personen das „Original“ ist. Daher gehen Angriffe sowohl bei FEK wie auch NAK während der Wirkungsdauer entsprechend zu 50% fehl. Allen auf diese Weise getäuschten Wesen steht eine einmalige WAH-Probe zu, um den richtigen Illusionisten zu erkennen. Aufgrund der aktuellen Umstände (z. B. wildes Durcheinander während eines Scharmützels) kann diese Probe noch zusätzlich erschwert werden. Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Illusionisten eine INTELLIGENZ-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen ZAU).

FALSCHER FREUNDSCHAFT

Lehre: Trugbilder (Grad 1)

Zauberkosten: 2 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: 10 Minuten je Stufe des Illusionisten

Ingredienzen: ein Stück Samt

Beschreibung: Aufgrund dieses sehr subtilen Zauberspruchs ist es einem Illusionisten möglich, sich die Freundschaft eines menschenähnlichen Wesens kurzzeitig zu ergaunern. In den meisten Fällen wird er von den durchtriebenen Gefolgsleuten der Göttin **Lugina** dazu genutzt, um auf Reisen bessere Preise bei Händlern zu erzielen.

Unter dem Einfluss dieses Trugbildes wirkt der Zauberkundige irgendwie so viel sympathischer, seine Stimme hat einen beruhigenden, geradezu „samtenen“ Klang,



insgesamt erscheint er einfach vertrauenswürdig. Gelingt dem Illusionisten unter dem Einfluss dieses Trugbildes eine PER-Probe (gegebenenfalls modifiziert durch entsprechende Fähigkeiten), so sieht ihn die betroffene Person als ihren Freund an. Natürlich wirkt der Zauber nicht bei Wesen, die dem Zauberer gegenüber bereits feindlich gesonnen sind oder ihn womöglich gerade attackieren.

Endet dieses Trugbild, so ist das betroffene Wesen zunächst irritiert, verspürt aber nach einiger Zeit eine unerklärliche Abneigung gegenüber dem Illusionisten. Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Illusionisten eine INTELLIGENZ-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen ZAU).

FEENSCHIMMER

Lehre: Trugbilder (Grad 1)

Zauberkosten: 3 ZAU

Entfernung: bis zu 100 Meter

Dauer: bis zum Ende des Kampfes

Ingredienzen: ein Libellenflügel

Beschreibung: Obwohl sich Illusionisten zumeist tunlichst aus kämpferischen Konflikten heraushalten und Konfrontationen auf ihre eher spezielle Art und Weise lösen, so verfügen sie durchaus über die eine oder andere Möglichkeit, diese zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Mittels dieses Spruchs wirft der Illusionist ein glitzendes, tanzendes Licht über einen annähernd menschenähnlichen Kontrahenten. Nicht nur, dass dieses zauberische Gefunkel für das betroffene Wesen äußerst irritierend ist (Abzüge von -5% auf FEK und NAK bei Tag und von -10% während der Nacht), auch der Magier und seine etwaigen Gefährten profitieren während eines Kampfes davon (Bonus von +5% auf FEK und NAK am Tag und +10% bei Nacht). Einer auf diese Weise verzauberten Person ist es (vor allem während der Nacht) zudem unmöglich, sich sinnvoll zu verbergen. Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Illusionisten eine INTELLIGENZ-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen ZAU).

HAUCH DER VERGÄNGLICHKEIT

Lehre: Naturmagie (Grad 1)

Zauberkosten: 3 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: sofort

Ingredienzen: ein verrottetes Stück Holz

Beschreibung: Geweihte der Zeugemutter sind dazu in der Lage, mit einigen wenigen magischen Worten und einer kurzen Berührung die volle Macht der Vergänglichkeit über einen kleineren Gegenstand hereinbrechen zu lassen.

Wird dieser Zauber z. B. auf eine Waffe gesprochen, so zerfällt das Holz des Griffes in wenigen Augenblicken, Metall verrostet und wird extrem brüchig. Solchermaßen betroffene Objekte werden dadurch meist völlig unbrauchbar. Magische Gegenstände bleiben vom stark beschleunigten Zahn der Zeit jedoch völlig verschont. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Geweihten eine INTELLIGENZ-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen ZAU).

ILLUSIONÄRE STIMMEN

Lehre: Trugbilder (Grad 1)

Zauberkosten: 2 ZAU

Entfernung: bis zu 50 Meter

Dauer: 15 Minuten je Stufe des Illusionisten

Ingredienzen: eine silberne Stimmgabel

Beschreibung: Der Zauberspruch ermöglicht es einem Illusionisten, unsichtbare Stimmen erschallen zu lassen. Von einem leisen, geflüsterten Gespräch bis hin zu einem lautstark vorgetragenen Lied ist alles vorstellbar. Um den Worten Sinn zu verleihen, muss sich der Zauberkundige konzentrieren können, ansonsten verpufft diese Illusion sofort. Die Stimmen können während der Spruchdauer und innerhalb des Spruchbereichs auch „wandern“ – also sich von einem Ort zum nächsten bewegen. Von diesem Trugbild betroffenen Wesen steht eine Probe auf ihre **WAHRNEHMUNG** zu, um die Täuschung zu erkennen. Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Illusionisten eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

MADRADAS KUSS

Lehre: Naturmagie (Grad 1)

Zauberkosten: 2 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: sofort

Ingredienzen: ein Löffel Bienenhonig

Beschreibung: Die Zeugemutter bewahrt jene, die ihr nahe sind. Mit Hilfe dieses Zaubers zieht eine Geweihte magische Kraft aus der Natur und heilt damit sich oder ihre Gefährten. Diese erhalten dadurch **1W10/2 LEBENSPUNKTE** zurück. Der **LEB**-Wert kann dabei nie über seinen Anfangswert steigen. Außerdem kann eine Geweihte diesen Segen der Göttin alternativ dazu verwenden, einen minderen Fluch zu bannen, Nahrung und Getränke zu reinigen oder eine Person von einem schwachen Gift oder einer Krankheit zu heilen. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Geweihten eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

MADRADAS WACHT

Lehre: Naturmagie (Grad 1)

Zauberkosten: 5 ZAU

Entfernung:

Dauer: 1 Stunde je Stufe der Geweihten

Ingredienzen: eine blühende Wildblume

Beschreibung: Die Göttin Madrada verabscheut alles, was gegen den natürlichen Kreislauf verstößt – vor allem Dämonen und Untote. Entsprechend können ihre Gefolgsleute sich vor diesen widernatürlichen Kreaturen besonders gut schützen. Sobald dieser machtvolle Zauber wirkt, werden niedere Untote wie Skelette, Geister und Zombies von sich aus den Geweihten nicht angreifen. Höhere Untote wie Vampire oder Mumien müssen eine **WILLENSKRAFT**-Probe bestehen, ansonsten werden auch sie gebannt. Selbiges gilt für Dämonen. Je zusätzlich eingesetztem **ZAU**-Punkt kann eine weitere Person mit einbezogen werden. Selbst wenn die durch diesen Zauber geschützten Personen angegriffen werden sollten, erhalten die Dämonen oder

Untoten Abzüge von jeweils **-10%** auf **FEK/**

NAK; die unter dem Schutz stehenden

Personen erhalten außerdem (zusätz-

liche) **2 Punkte RSS** auf dem gesamten

Körper sowie einen Bonus von

+10% auf **Abwehr- und Aus-**

weichversuche. Der gesamte

göttliche Schutz erlischt aller-

dings sofort, sobald eine solchermaßen

verzauberte Person eine aggressive Handlung

gegenüber den Wiedergängern unternimmt. Ohne

die angegebene Ingredienz muss der Geweihten ei-

ne **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der

Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

MINDERE VERWIRRUNG

Lehre: Trugbilder (Grad 1)

Zauberkosten: 5 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: 5 Minuten je Stufe des Illusionisten

Ingredienzen: eine kleine Glocke

Beschreibung: Berührt der Zauberkundige sein (mensenähnliches) Opfer, während er den Spruch aufsagt, so verfällt dieses bei einer misslungenen **WILLENSKRAFT**-Probe für einige Zeit in totale Konfusion. Es vergisst, was es eigentlich gerade tun wollte, und handelt vollkommen unvorhersehbar. Im Normalfall wird es lammfromm und eher dümmlich vor sich hin starren, während ein langer Speichelfaden aus seinem Mund trieft. Im Falle eines Kampfgeschehens kann es durch den Einfluss des Spruchs vorkommen, dass die betroffene Person sämtliche aggressiven Handlungen (zumindest vorübergehend) einstellt oder womöglich sogar seine eigenen Kameraden angreift. Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Illusionisten eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

NARRENGOLD

Lehre: Trugbilder (Grad 1)

Zauberkosten: 1 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: 15 Minuten je Stufe des Illusionisten

Ingredienzen: ein kleiner Brocken Katzensgold

Beschreibung: Die Illusionisten der ebenso berüchtigten wie für Unbefugte unauffindbaren Zauberschule „Glimmerheim“ nutzen diesen nützlichen Spruch bevorzugt, um leichtgläubige Opfer zu betrügen. Mit Hilfe seiner Magie kann der Zauberkundige ein bis zu handtellergroßes Objekt so wirken lassen, als wäre es deutlich wertvoller als es eigentlich ist. Wichtig hierbei ist, dass ein gewisser Grundwert durchaus vorhanden sein muss. Dem arglosen Opfer (nicht selten ein raffgieriger Krämer) steht eine Probe auf **WAHRNEHMUNG** (gegebenfalls mit Modifikation durch eine Probe auf **PERSÖNLICHKEIT** des Anwenders) zu, um das Trugbild zu durchschauen. Nach dem Handel sollte der Zauberer recht schnell das Weite suchen, denn die Illusion verblasst nach und nach. Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Illusionisten eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).



NATURGEWALT

Lehre: Naturmagie (Grad 1)

Zauberkosten: 6 ZAU

Entfernung: selbst

Dauer: bis zum Ende des Kampfes

Ingredienzen: eine Handvoll Erde

Beschreibung: Viele Widersacher der Zeugemutter mussten leidvoll feststellen, dass deren treuen Gefolgsleute nicht immer nur sanftmütige Opferlämmer sind. Wenn sie es wünschen, dann können Madradas Geweihte nämlich die ertümliche Kraft und rohe Wildheit in ihrer Umgebung anzapfen, um eigenhändig den Willen ihrer Herrin zu vollstrecken.

Sofern sie dies tun, erhalten sie anschließend jeweils Boni von +10% auf die Attribute **GES, KON, REA, TAP, WAH** und **WIL** sowie **F EK** und **NAK**. Sie erhalten eine zusätzliche **ATTACKE**. Außerdem verursachen Geweihte in diesem Zustand mit ihren Angriffen +2 **SP**. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Geweihten eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

SCHEIN ODER SEIN

Lehre: Trugbilder (Grad 1)

Zauberkosten: 2 ZAU

Entfernung: selbst

Dauer: 30 Minuten je Stufe des Illusionisten

Ingredienzen: siehe Beschreibung

Beschreibung: Mit Hilfe dieses Trugbilds vermag sich der Illusionist eine andere Gestalt zu verleihen. Allerdings kann er dadurch lediglich menschliche oder zumindest menschenähnliche Personen von annähernd seiner Statur vorgaukeln. Als Zauber-Ingredienz dient hierzu ein Fingernagel, ein Büschel Haare o. ä. des Opfers. Der Illusionist kann damit jedoch nicht z. B. die Stimme oder die Gestik der betroffenen Person nachahmen. Solchermaßen getäuschten Personen steht eine **WILLENSKRAFT**-Probe zu, um zu bemerken, dass „etwas nicht stimmt“. Mit entsprechenden Fähigkeiten (wie etwa „Verkleiden“) kann der Zauberspruch noch weiter positiv modifiziert werden. Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Illusionisten eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

STIMMEN DER WILDNIS

Lehre: Naturmagie (Grad 1)

Zauberkosten: 1 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: 10 Minuten je Stufe der Geweihten

Ingredienzen: siehe Beschreibung

Beschreibung: Dieser Zauber kann von einer Geweihten nur in freier Natur ausgeübt werden, da sie hierfür eine blühende Pflanze berühren muss. Sie ist dann dazu in der Lage, sich geistig mit diesem Gewächs auszutauschen. Pflanzen sind je nach ihrer Art „gesprächiger“ oder schweigsamer. Kleinere, schnell wachsende und verwelkende Blumen sind dabei eher flatterhaft, vergesslich und gehetzt, während z. B. Bäume gemächlich, großväterlich sowie wissend wirken. Der Zauber zwingt keine der Pflanzen dazu, die Geweihte in irgendeiner Weise zu unterstützen oder mit ihr zu kom-

munizieren. Zudem nehmen sie ihre Umwelt vollkommen anders wahr als andere Lebewesen und benehmen sich auch dementsprechend.

WACHSAME WÄLDER

Lehre: Naturmagie (Grad 1)

Zauberkosten: 3 ZAU

Entfernung: bis 200 Meter im Umkreis um die Geweihte

Dauer: bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang

Ingredienzen: mehrere Handvoll klares Wasser

Beschreibung: Mittels dieser Zauberei regt die Geweihte die Bäume, Büsche und Gräser in ihrem Umfeld dazu an, „lebendiger“ und aufmerksamer zu werden. Nähert sich eine potenzielle Gefahrenquelle, so beginnen diese in einem nicht vorhandenen Wind zu rascheln und mit den Ästen um sich zu schlagen. Je näher die Gefahr dabei der Geweihten kommt, desto intensiver wird dieses Abwehrverhalten. In einer Entfernung von unter **50 Metern** werden dadurch normale Tiere abgeschreckt. Riesenhaftes Getier muss eine **WILLENSKRAFT**-Probe ablegen, um sich weiter in Richtung der Geweihten zu bewegen. Das Verhalten des Waldes ist so unheimlich, dass selbst menschenähnliche Geschöpfe wie Kobolde, Biestmenschen, Schrate, Oger oder Trolle eine solche Probe (eventuell mit einer vom SL festgelegten Modifikation entsprechend ihrer Gefährlichkeit) ablegen müssen, oder sie kehren entnervt um. Kommt es während der Spruchdauer zu Kampfhandlungen, dann verlieren alle Gegner der Geweihten **-10%** auf ihre **F EK** und **NAK**-Werte. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Geweihten eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

WANDERSEGEN

Lehre: Naturmagie (Grad 1)

Zauberkosten: 1 ZAU

Entfernung: selbst

Dauer: 3 Stunden je Stufe der Geweihten

Ingredienzen: ein Stück Tierfell

Beschreibung: Madradas Geweihte sind zumeist Wanderprediger, daher sorgt die Naturgöttin dafür, dass sie es auf ihren weiten Reisen nicht allzu schwer haben. Dieser Zauber bewirkt, dass eine Geweihte nicht Gefahr läuft, zu erfrieren; sie verspürt „Madradas Atem“, der sie überaus wohlig wärmt. Regen oder Schnee benetzen eine Geweihte unter dem Einfluss dieses Zaubers nicht. Wind selbst in Sturmstärke wird lediglich als leichte, angenehme Brise wahrgenommen. Solcherart sind die Gaben der Zeugemutter. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Geweihten eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

GEISTER UND GÖTTER

Die Welt rings um Schnutenbach ist wahrlich voller Wunder (zumindest erscheint es so) und fast alle Völker klammern sich an ihren tief verwurzelten, starken Glauben an übernatürliche Wesenheiten, die über ihr Wohl und

Wehe bestimmen. Neben den alten Göttern und Naturgeistern, die nach und nach an Bedeutung verlieren, gibt es viele neue Gottheiten, die von immer mehr Gläubigen angebetet werden. Einige wurden in den **RABENSCHNABEL-Schnellstartregeln** sowie der ersten Erweiterung zum **CDLS 2019** bereits vorgestellt, mit dieser neuen Ergänzung kommen noch einige weitere übernatürliche Wesenheiten hinzu.

Domovji: Der Hüter des Herds. Auch dieser scheue Naturgeist wird fast nur noch in Khrakovja und den östlichen Grenzregionen des Alten Königreiches angebetet. Dort findet man jedoch häufig eine hölzerne, meist selbst gefertigte Statuette in einer Ecke der guten Stube. Wie alle Angehörigen seiner übernatürlichen Sippe taucht der Domovji gerne unerkannt in Tiergestalt auf: In seinem Fall in Form einer unscheinbaren Maus. Aber er kann sich in jedes kleine, unauffällige und harmlos wirkende Tier verwandeln. Tagsüber schläft er unsichtbar im Feuer des Herds oder Kamins. Und obwohl er beileibe nicht zu den stärksten Naturgeistern zählt, darf man seine magische Macht dennoch nicht unterschätzen. Diese beruht aber vor allem auf Trugbildern, Heimlichkeit und Schutz.

Trifft man ihn in annähernd menschlicher Gestalt an – was nur dann vorkommt, wenn er sich wohl fühlt und sich offenbaren möchte –, so sieht er aus wie ein kleines, verhutzelt und runzliges Männlein mit glänzender Glatze und wissenden Augen, in denen ein fernes, aber wärmendes Feuer zu glimmen scheint. Zumeist aber bevorzugt er es, als ungesehener Gast bei Nacht in Erscheinung zu treten, wenn seine „Gastgeber“ tief und fest schlafen. Dann nimmt er feste Form an und kümmert sich darum, dass in „seinem“ Heim alles zum Besten steht. Er heilt dann Kranke, hält Feinde vom Haus fern, lässt das Herdfeuer nicht erlöschen und kümmert sich um die Tiere des Haushalts. Ganz besonders am Herzen liegen ihm kleine Kinder, die er mit aller Kraft vor Unheil zu bewahren trachtet. Sogar andere Naturgeister meiden ein Heim, in dem er lebt und wacht. Dafür erwartet er nicht viel: Ein kleines Schälchen Milch mit Honig oder hin und wieder ein Stück leckeres Naschwerk reicht ihm schon aus, um voll und ganz zufrieden zu sein (er ist nämlich ein rechtes Schleckermaul). Viel wichtiger ist ihm jedoch die Anerkennung und der Respekt der Menschen, in deren Heim er lebt. Wie alle Naturgeister ist nämlich auch der Geist von Heim und Herdfeuer launenhaft und seine Stimmung kann von wohlwollender Zuneigung rasch umschlagen, sollte jemand ihm Unrecht tun oder ihn womöglich sogar beleidigen.

Frikkis: Die Göttin der eisigen Weiten. Norna gilt gemeinhin als getrenntes, zerrissenes Land, wird es doch im Süden von einem eher gemäßigten, wenn auch rauen Menschenschlag, und tief im Norden von wilden, barbarischen Stämmen bewohnt. Letztere beten entsprechend grausame, unbarmherzige und ihrer eisigen, lebensfeindlichen Umgebung angepasste Götter an. Frikkis, die Herrin des Winters, ist eine von ihnen. Die Stämme des Nordens stellen sie sich dabei entweder als unnahbare, doch wunderschöne nackte Frau mit langen, vom Wind gepeitschten schlohweißen Haaren und silbernen Augen, oder als mächtige Kriegerin mit einer Rüstung aus purem Eis vor. Frikkis ist natürlich keine gnädige Göttin. Vor ihr kann nur bestehen und Anerkennung finden, wer ebenso hart, eiskalt und unbarmherzig ist wie sie selbst. Angeblich lebt sie in einem gewaltigen, schim-

mernden und tödlich kalten Palast am Ende der Welt, wo sie vor Eisbären, den zottigen Wölfen des Nordens und mancherlei seltsamen Kreaturen Hof hält. In einem Spiegel aus Eis beobachtet sie dort ungerührt das Treiben ihrer Anbeter. Gelingt es, ihre Gunst zu erlangen (was alles andere als ein Zuckerschlecken ist), so entsendet sie nach dem Tode derjenigen Person ihre geflügelten Kriegerinnen, um diese zu sich an die ewige Tafel aus Kälte, Schnee und Eis zu holen. So seltsam das auch klingen mag, viele der Svask-Stämme des hohen Nordens finden diese Vorstellung höchst erstrebenswert. Das Zeichen der Göttin Frikkis ist ein dolchartiger Eissplitter.

Sa'ad: Die Göttin des Schicksals. Eine relativ unbekanntere Gottheit, die zudem fast ausschließlich im heißen, exotischen und sagemumwobenen Al'Abar angebetet wird. Ihre Schreine sind dort an den ungewöhnlichsten Orten anzutreffen und niemals da, wo man sie vielleicht vermuten würde. Man sagt, Sa'ad wäre die unabwendbare, unaufhaltsame Gebieterin des Schicksals und ihre Entscheidungen sind angeblich niemals geprägt von menschlichen Emotionen oder Kategorien wie gut oder böse. Zugleich weiß sie, was war, was ist und was noch sein wird. Ihr allsehender Geist durchdringt alle Zeiten, keine andere Gottheit kann sie aufhalten. Selbst die gewaltigsten Götter des Krieges müssen vor ihrer Macht das Knie beugen. Denn auch sie sind vor dem Lauf des Schicksals nicht gefeit. Diese Gottheit gebietet über alle Gefahren des Wüstenlandes und ist die Meisterin der Djinne und Efreets. Das Sa'ad heilige Tier ist die allwissende Schlange. Auch darum wird diese mysteriöse Göttin häufig als dunkelhäutige Frau mit Schlangenkopf dargestellt.

Siegmunda: Die Schutzgöttin des Alten Königreiches. Die Legende will es und so ward es überliefert, dass vor langer Zeit eine mächtige, aber auch überaus weise junge Frau mit flachblondem, zu Zöpfen geflochtenem Haar als Anführerin eines Stammes von Nomaden aus einem unbekanntem Land gekommen ist, um sich nach vielen Jahren des Umherziehens im Gebiet des heutigen Alten Königreiches (genauer, in der sogenannten Altmark) niederzulassen. Dieser berittene Stamm bezeichnete sich selbst als Sippe der Thuidar und so lautete ebenfalls zunächst der Name des Landstrichs, in dem sie sesshaft wurden: Thiuda. In der Folgezeit bestritt Siegmunda viele großmächtige Taten, so vertrieb sie unter anderem die üblen Schrate aus ihrer neuen Heimat gen Osten über das Riesenjoch-Gebirge, erschlug unzählige uralte Monstrositäten in den dichten, weglosen Wäldern und vereinte viele andere Stämme zu einem neuen großen, zivilisierten Reich der menschlichen Völker. Sie war es auch, die den unerschütterlichen Grundstein der Freundschaft mit dem grimmigen Volk der Zwerge legte. Als Siegmunda in hohem Alter schließlich urplötzlich spurlos verschwand, wurde sie von ihren ergebensten Anhängern in den Status einer Göttin erhoben. Ein extrem ungewöhnlicher, bis dahin nie dagewesener Vorgang, der gerade bei den Gläubigen der alten Mächte bis zum heutigen Tage auf nicht unerheblichen Widerstand stößt. Dennoch gilt Siegmunda im Alten Königreich seitdem als Gottheit und ebenso wehrhafte wie auch weise Beschützerin der dort lebenden Menschen. Ihr Symbol ist das stilisierte Zeichen jenes schweren Rabenschnabels, den sie im legendären Kampf am Bitterquell dazu nutzte, um den Schwarzmagier Viliaric und seine untoten Horden niederzustrecken.

Sieben spielbereite
RABENSCHNABEL-Charaktere
für spannende Rollenspiel-
Abenteuer in und um das
Dorf Schnutenbach.

*Inklusive der zweiten
RABENSCHNABEL-
Erweiterung!*

exklusiv zum CON DER
LANGEN SCHATTEN 2020

Für den **CON DER LANGEN SCHATTEN 2020** haben wir uns erneut eine ganz besondere Überraschung einfallen lassen: **Sieben spielbereite Charaktere** für den Einsatz mit dem kostenfreien **RABENSCHNABEL-Schnellstarter**. Zusätzlich enthält das vorliegende Heft die zweite Erweiterung zu diesem einsteigerfreundlichen Rollenspiel-Regelwerk. Damit nicht genug, könnten die enthaltenen Spielcharaktere eine unbestreitbare Ähnlichkeit mit TeilnehmerInnen unserer Spiele-Convention haben. **Dies ist unser kleines Dankeschön für alle treuen CDLS-Gäste sowie die Fans und Freunde von Schnutenbach!**

