

böses kommt auf leisen sohlen

# Schnutenbach

rabenschnebel-spielcharaktere



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

exklusiv zum cdlS 2021

## **RABENSCHNABEL Charakter-Set 3**

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

[www.schnutenbach.jimdofree.com](http://www.schnutenbach.jimdofree.com)

Exklusive Druckversion zum **CON DER LANGEN SCHATTEN 2021**.

---

### ***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  
Szenarioband 6: Im Bann des Blutmonds  
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, KMkH = Kalte Mauern, kaltes Herz, SB = Schnutenbach, SiB = Siebenbrücken: Die Toten ruhen nicht, 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 2021

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe  
**NOMM!** (Nicht ohne mein Moddermonster!) · Bobingen 2021

**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

# MURINA HAMMELSPRUNG

*Murina Hammelsprung, scheue Hirtin aus Morgentau*



**AUS** 44 | **GES** 41 | **KON** 32 (3) | **PER** 39 | **REA** 38  
**STÄ** 29 (2) | **TAP** 40 | **VER** 37 | **WAH** 42 | **WIL** 35  
**NAK** 35 | **FEK** 43 | **ATT** 1 | **LEB** 11 | **ZAU** - | **HEP** 3

**Alter** 26 **Größe** 1.48 m **Gewicht** 49 kg **Haar** blond **Augen** braun  
**Stammt aus** Morgentau **Glaubt an** Krokanosch (Naturgeist)  
**Charakterzüge** gutmütig, hilfsbereit, schüchtern, tapfer, warmherzig ...

## Ausrüstung:

- Knorriger Hirtenstock (1W10+1 SP)
- Bauernwehr (1W10+1 SP)
- Schleuder (1W10+2 SP)
- Besticktes Wams (RSS 1, Arme/Beine/Körper)
- Brotmesser
- Proviantbeutel
- Robuste, wetterfeste Gewänder
- Lederhandschuhe
- Hohe Lederstiefel (RSS 1, Beine)
- Feuerstein und Zunder
- Wasserschlauch
- Laterne
- Schalmei
- Kochutensilien
- Stoffrucksack
- Seil (15 m)
- Stein-Amulett (der Berg des Krokanosch)
- Schlaffelle
- Hütehund „Wilm“
- Proviant (Brot, Hartwurst, Käse: 5 Tage)

## Barschaft:

- 4 Goldmark
- 16 Silberheller
- 14 Kupferpfennige



## Fähigkeiten:

\* = angeboren

### LEB


### IRR


### ZAU


Fersengeld (erhöhte Bewegungsweite | **BEW**)  
 Furchtlos\* (+10% auf Proben | **WIL**)  
 Gefahrensinn\* (+10% auf Proben | **WAH**)  
 Geheime Zeichen: Waldläufer (+10% auf Proben | **WAH**)  
 Gesang (+10% auf Proben | **PER**)  
 Klettern (+10% auf Proben | **GES**)  
 Meisterschütze (+10% auf Proben | **FEK**)  
 Musizieren: Schalmei (+10% auf Proben | **GES**)  
 Pflanzenkunde (+10% auf Proben | **VER**)  
 Resistenz: Krankheit (+1 auf Schadenswürfe | **KON**)  
 Spuren lesen (+10% auf Proben | **WAH**)  
 Tierkunde (+10% auf Proben | **VER**)  
 Treffsicher: (+/-10% auf dem Schadensschema | **FEK**)  
 Überleben (+10% auf Proben | **KON**)  
 Verbergen (+10% auf Proben | **VER**)  
 Wieselstink\* (+10% auf Proben | **BEW**)

## Aufzeichnungen:

Kopf (01-15)

Rechter Arm (16-35)  1

Linker Arm (36-55)  1

Schild  0

Körper (56-80)  1

Rechtes Bein (81-90)  1

Linkes Bein (91-100)  1

Schadens-Schema

**Charaktergeschichte:** Du denkst nicht gerne an deine Vergangenheit, und falls doch, dann stets nur mit Schwermut. Einst warst du eine glückliche Schafhüterin an den steilen Gebirgshängen der sogenannten „Weißen Brüder“, wo du dich um deine kleine Herde gekümmert hast. Wölfe und ähnliches Getier fürchtete deine treffsichere Schleuder, und du hast die stillen, kalten Abende dort oben so sehr geliebt. Doch als du eines Tages schwarzen Rauch aus dem Tal hast aufsteigen sehen, bist du eilig zurück in dein Heimatdorf Morgentau geeilt, in dem du viele deiner Freunde und Verwandten tot aufgefunden hast. Andere waren spurlos verschwunden. Du hast dir geschworen, die Entführer zu finden, sie ihrer gerechten Strafe zuzuführen und deine Angehörigen zu befreien.



### 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:

**Fersengeld** Übung macht den Meister, selbst wenn es um eine rasche Flucht geht. Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter, sich mit einer um ein Drittel (aufgerundet) erhöhten Chance seines aktuellen **BEW**-Werts von einer Gefahrensituation wegzubewegen (**BEW**).

**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**).

**Geheime Zeichen: Waldläufer** Für das ungeübte Auge sind es nur wirre Kratzer an einem Baum oder zufällig zusammenliegende Steine und Äste, der Charakter weiß diese Hinweise anderer Personen jedoch richtig zu deuten (**WAH**).

**Gesang** Aufgrund einer langwierigen Lehre bei einem offensichtlich hervorragenden Meister hat der Charakter eine gut ausgebildete und angenehme Stimme, mit der er Zuhörer bestens zu unterhalten weiß (**PER**).

**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**).

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

**Musizieren** Ein Instrument zu beherrschen ist eine feine Sache. Der Charakter tut sich darin hervor, mindestens einem Musikinstrument gar wohlfeile Klänge zu entlocken (**GES**).

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

**Resistenz: Krankheit** Der Charakter hat über die Jahre – vielleicht sogar aufgrund schwerer, überstandener Erkrankungen – eine gewisse Widerstandskraft gegenüber Krankheiten entwickelt (**KON**).

**Spuren lesen** Der Charakter kann selbst kleinste Hinweise entdecken und dazu nutzen, seiner Beute in der Wildnis 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**).

**Treffsicher (FEK/NAK)** Diese Fähigkeit erlaubt es, die festgestellten Trefferzonen auf dem **Schadensschema** um bis zu 10 Prozentpunkte nach oben oder unten zu ändern. Es ist also möglich, von einem (eventuell durch eine Rüstung geschützten) Körperteil zu einem ungeschützten Bereich zu wechseln (**FEK**).

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

**Verbergen** Es ist nicht ganz einfach, sich in Wäldern 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**).

**Wieselflink\*** Von Kindesbeinen an war der hiermit gesegnete Charakter schon schnell zu Fuß und rannte allen anderen davon. Diese Fähigkeit verleiht einen permanenten Bonus auf **BEW** in Höhe von 10% (**BEW**).

\* = **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 2021**

# iosefus von Lichterlohe

*Iosefus von Lichterlohe, reumütiger Magier aus Bruckhall*

**AUS** 41 | **GES** 34 | **KON** 31 (3) | **PER** 43 | **REA** 38  
**STÄ** 32 (3) | **TAP** 36 | **VER** 45 | **WAH** 37 | **WIL** 44  
**NAK** 36 | **FEK** 30 | **ATT** 1 | **LEB** 13 | **ZAU** 12 | **HEP** 3

**Alter** 37 **Größe** 1.76 m **Gewicht** 64 kg **Haar** braun **Augen** braun  
**Stammt aus** Bruckhall **Glaubt an** Philia (Göttin der Gelehrsamkeit)  
**Charakterzüge** belehrend, diplomatisch, gönnerhaft, wissbegierig, ...

## Ausrüstung:

- Schwert (1W10+3 SP)
- Dolch (1W10+1 SP)
- Gefüttertes Wams (RSS 1, Körper)
- Lederstiefel (RSS 1, Beine)
- Gehstock
- Sehr gute Reisekleidung
- Robuster Mantel
- Akademieroben
- Schwere Kette mit Akademie-Symbol
- Silberarmband (15 Goldmark)
- Schreibzeug
- Notizbuch
- Zauber-Foliant
- Zauberspruch-Ingredienzen
- Bücher „Die Reiche der Abgründigen“, „Der Foliant des Schwarzen Hahns“
- Reitpferd „Rieke“
- Sattel, Zaumzeug und Satteltaschen
- Wasserschlauch
- Proviant (Brot, Käse, Pökelfisch: 2 Tage)

## Barschaft:

- 65 Goldmark
- 34 Silberheller
- 9 Kupferpfennige

## Fähigkeiten:

\* = angeboren

### LEB

□	□	□	□
□	□	□	□
□	□	□	□
□	□	□	□

### IRR

□	□	□	□
□	□	□	□
□	□	□	□

### ZAU

□	□	□	□
□	□	□	□
□	□	□	□

Charmant (+10% auf Proben | **PER**)  
 Das Dritte Auge\* (+10% auf Proben | **WAH**)  
 Etikette (+10% auf Proben | **PER**)  
 Gaukelei (+10% auf Proben | **GES**)  
 Geheime Sprache: Arkan (+10% auf Proben | **VER**)  
 Geheime Zeichen: Arkan (+10% auf Proben | **VER**)  
 Lesen und Schreiben (+10% auf Proben | **VER**)  
 Meditation (Regeneration von Zauberessenz | **WIL**)  
 Menschenkenntnis (+10% auf Proben | **VER**)  
 Reiten (+10% auf Proben | **VER**)  
 Wortgewandt (+10% auf Proben | **PER**)  
 Zauberfokus (+10% auf Proben | **WIL**)  
 Zauberkunst: Arkan (+10% auf Proben | **VER**)  
**Zaubersprüche:** Ätherrüstung (3 **ZAU**), Arkane Waffe (3 **ZAU**), Windstoß (2 **ZAU**), Zauberblitz (4 **ZAU**), Zauberschwingen (3 **ZAU**), Zirkel der Zuflucht (5 **ZAU**).

## Aufzeichnungen:



Schadens-Schema

**Charaktergeschichte:** Du bist das Kind der reichen Adelsfamilie derer von Lichterlohe und daher schien ein gutes, erfülltes Leben vor dir zu liegen. Wie alle in deiner Familie hattest du von klein auf ein Gespür für die magischen Künste und wurdest daher zu einem Studium auf die Akademie in Augenburg geschickt. Doch dann kamen Hexenjäger zum Stammsitz deiner Familie und es wurde offenkundig, dass deine Großeltern sich der Anwendung dunkler Zauberkünste schuldig gemacht hatten! Obwohl weder deine Eltern noch du davon wussten, so war doch der gute Ruf der Familie zerstört. Mit Mühe und Not konntest du deinen Platz in der Akademie behalten, aber nun wirst du immer öfter auf seltsame Missionen geschickt, die dich wochenlang durch die Lande führen.



### 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; tapferere 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:

**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**).

**Das Dritte Auge\*** Besonders vom Schicksal begünstigte Zauberer können von Geburt an einen Blick in den Astralraum werfen und dort z. B. Geister oder magische Auren erspüren (**WAH**).

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

**Gaukelei** Der Charakter beherrscht allerlei unterhaltsame Taschenspielertricks, kann jonglieren, gute Witze erzählen sowie Zauberkunststücke vorführen (**GES**).

**Geheime Sprache: Arkan** Diese Sprache verwenden Akademie-Magier, um sich untereinander zu verständigen (**VER**).

**Geheime Zeichen: Arkan** Hierunter fallen sowohl mühsam erlernte Zaubergesten der hermetischen Magie – wie sie an den großen Akademien gelehrt werden – wie auch spezielle Zeichen, die nur Zauberkundige kennen (**VER**).

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

**Meditation** Der Charakter ist darin unterwiesen worden, mittels einer rituellen Meditation magische Energie schneller als gewöhnlich zu regenerieren (**WIL**).

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

**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**).

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

**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: Arkan** Ein Charakter mit dieser Fähigkeit wurde in den arkanen Mysterien der Zauberkunst an den Akademien des Alten Königreiches (oder anderer Länder) ausgebildet (**VER**).

\* = angeboren

**Zaubersprüche:** Ätherrüstung (3 ZAU), Arkane Waffe (3 ZAU), Windstoß (2 ZAU), Zaubersplitz (4 ZAU), Zauberschwingen (3 ZAU), Zirkel der Zuflucht (5 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 = Zauberessenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI**, Bobingen 2021

# irmele hippenstiel

*Irmele Hippenstiel, kecke Spießgesellin aus Haderfurt*

AUS 39 | GES 36 | KON 38 (3) | PER 35 | REA 42  
 STÄ 37 (3) | TAP 45 | VER 40 | WAH 41 | WIL 36  
 NAK 44 | FEK 38 | ATT 2 | LEB 13 | ZAU – | HEP 2

Alter 26 Größe 1,54 m Gewicht 49 kg Haar rotbraun Augen grün  
 Stammt aus Haderfurt Glaubt an Esibu (Göttin des Glücks)  
 Charakterzüge aufgeweckt, eigenwillig, hitzköpfig, kühn, vorlaut ...

## Ausrüstung:

- Kurzbogen (1W10+3 SP)
- Köcher mit Pfeilen (8)
- Speer (1W10+4 SP)
- Schwert (1W10+3 SP)
- Ochsenzunge (1W10+2 SP)
- Polsterhaube (RSS 1, Kopf)
- Beschlagener Lederharnisch (RSS 2, Arme/Körper)
- Plattenschultern (RSS 2, Arme)
- Buckler (RSS +1)
- Hohe Lederstiefel (RSS 1, Beine)
- Derbe Kleidung
- Wollmantel
- Wasserschlauch
- Schnappsack
- Fackeln (3)
- Woldecken
- Tonfläschchen mit Schnaps
- Proviant (Äpfel, Brot, Käse, Hartwurst, 4 Tage)

## Barschaft:

- 12 Goldmark
- 8 Silberheller
- 24 Kupferpfennige

## Fähigkeiten:

\* = angeboren

### LEB


### IRR


### ZAU


- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | STÄ)
- Beutelschneiderei (+10% auf Proben | GES)
- Blitzschnell\* (+10% auf Proben | REA)
- Geheime Sprache: Diebe (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Sprache: Soldaten (+10% auf Proben | VER)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
- Gezielter Hieb (Wertetausch auf Schadensschema | NAK)
- Glücksspiel (+10% auf Proben | GES)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | NAK)
- Plappermaul (+10% auf Proben | PER)
- Raufen (+10% auf Proben | NAK)
- Saufen (+10% auf Proben | KON)
- Treffsicher (+/-10% auf dem Schadensschema | NAK)
- Verborgenes finden (+10% auf Proben | WAH)
- Wachsamkeit\* (+10% auf Proben | WAH)

## Aufzeichnungen:



**Charaktergeschichte:** *Es ist dir nie sonderlich schwer gefallen, dich gegenüber anderen zu behaupten, und schon im Kindesalter hast du größere Burschen in ihre Schranken gewiesen.*

*Auch wenn das mit der einen oder anderen Zahnücke einhergegangen ist. Als du älter geworden bist, war dir klar, dass du dich der wehrhaften Miliz Haderfurts anschließen möchtest. Die Voraussetzungen hierfür waren gering genug, denn als Kind einer bitterarmen Familie wären dir andere Berufe des Kriegshandwerks ohnehin verschlossen geblieben. Nun aber sorgst du in der rattengeplagten Stadt zusammen mit deinen Kameraden am Fluss Hader für Recht und Ordnung. Zuletzt ist dir jedoch klar geworden, dass dich eine seltsame Unruhe befallen hat. Du musst hinaus in die Welt.*



### 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 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**).

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

**Blitzschnell\*** Der Charakter von Geburt an extrem reaktionsschnell (**REA**).

**Geheime Sprache: Diebe** Diese Sprache verwenden Diebe, um sich untereinander zu verständigen – es handelt sich um ein scheinbar wirres Kauderwelsch, das für Außenstehende keinen Sinn ergibt (**VER**).

**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, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

**Gezielter Hieb** Hervorragende Krieger vermögen es, trotz der Abwehrversuche und Bewegungen ihrer Gegner, diese an empfindlichen (und ungeschützten) Stellen des Körpers zu treffen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass aufgrund dieser Fähigkeit **nach einem erfolgreichen Treffer im Nahkampf** die Prozentzahlen des Würfelwurfs (erneut) getauscht werden dürfen, um somit quasi die doppelte Auswahl im Schadensschema zu erhalten.

**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**).

**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**).

**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**).

**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**).

**Treffsicher (FEK/NAK)** Diese Fähigkeit erlaubt es, die festgestellten Trefferzonen auf dem **Schadensschema** um bis zu 10 Prozentpunkte nach oben oder unten zu ändern (**NAK**).

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

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

\* = **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** · Vielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2021**

# Filibert Schwarzmond

Filibert Schwarzmond, treuer Nachtwächter aus Karlsheim

AUS 33 | GES 38 | KON 43 (4) | PER 36 | REA 41  
 STÄ 39 (3) | TAP 45 | VER 37 | WAH 46 | WIL 36  
 NAK 40 | FEK 42 | ATT 2 | LEB 14 | ZAU – | HEP 2

Alter 34 Größe 1.84 m Gewicht 86 kg Haar braun Augen grün  
 Stammt aus Karlsheim Glaubt an Siegmunda (Göttin des Reiches)  
 Charakterzüge bärbeißig, ehrlich, missmutig, prinzipientreu, ruppig ...

## Ausrüstung:

- Armbrust (1W10+4 SP)
- Köcher mit Bolzen (12)
- Beschlagener Knüppel (1W10+2 SP)
- Bauernwehr (1W10+2 SP)
- Krötenhaut (RSS 2, Körper)
- Beschlagene Arm- und Beinschienen (RSS 2, Arme, Beine)
- Wetterfester Kapuzenumhang
- Robuste Schuhe
- Großer Filzhut
- Provianttasche
- Blendlaterne
- Feuerstein und Zunder
- Talgkerzen (4)
- Wasserschlauch
- Tonkrug mit Grog
- Brummeisen
- Geschnitzter Glücksbringer (Rabenschnabel)
- Proviant (Birnen, Brot, Wurst, 2 Tage)

## Barschaft:

- 17 Goldmark
- 21 Silberheller
- 25 Kupferpfennige

## Fähigkeiten:

\* = angeboren

### LEB


### IRR


### ZAU


- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Betäubender Hieb (+10% auf Proben | PER)
- Einschüchtern (+10% auf Proben | PER)
- Eulenblick\* (+10% auf Proben | PER)
- Fallen entdecken (+10% auf Proben | WAH)
- Furchtlos\* (+10% auf Proben | WIL)
- Gassenwissen (+10% auf Proben | VER)
- Gefahrensinn\* (+10% auf Proben | WAH)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | NAK)
- Heraldik (+10% auf Proben | VER)
- Spuren lesen (+10% auf Proben | WAH)
- Stark wie ein Ochse\* (+10% auf Proben | STÄ)
- Treffsicher (+/-10% auf dem Schadensschema | FEK)
- Verborgenes finden (+10% auf Proben | WAH)
- Wachsamkeit\* (+10% auf Proben | WAH)
- Zusätzliche Sprachen: Alt-Khrakov, Gallandin

## Aufzeichnungen:



**Charaktergeschichte:** Bei deinen allnächtlichen Kontrollgängen durch den ehemaligen Königssitz Karlsheim – und wer erinnert sich nicht gerne an den gütigen Herrscher „Karl den Prachtvollen“ – kennst du keine Nachsicht und kein Erbarmen. Zwielfichtiges Gesindel, das sich in den finsternen Gassen herumtreibt und üble Dinge plant, wird von dir Recht und Gesetz überantwortet. Dies ist der Wille der Obrigkeiten sowie deiner Herrin Siegmunda! Du hast dir dabei über die Jahre einen gewissen Ruf erworben, denn nur wenige entgehen deinem gestrengen Blick und deinem harten Knüppel. Das hat natürlich dafür gesorgt, dass du dir viele Feinde gemacht hast. Langsam wird es in Karlsheim gefährlich und deine Vorgesetzten haben dir angeraten, die Stadt zu verlassen.



### 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 zu entgehen (**REA**).

**Betäubender Hieb** Diese Fähigkeit erlaubt es einem Charakter, einen Kontrahenten gezielt zu betäuben. Der betäubende Hieb kostet den Angreifer **1** **ATTACKE** und erfolgt mit einem Abzug von **10%** auf den **NAK**-Wert. Dem Kontrahenten ist ein Abwehr- oder Ausweichversuch gestattet. Verursacht der Angriff Schaden und misslingt dem Opfer eine **KON**-Probe, dann ist der Gegner für **1W10 KS** minus seinen **KON**-Bonus betäubt (jedoch immer mindestens **1 KS**). Er erhält dadurch **-20%** auf alle seine Attributswerte.

**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**).

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

**Fallen entdecken** Der Charakter ist geübt darin, von z. B. Jägern, Kundschaftern oder Wilderern aufgestellte Fallen zu entdecken (**WAH**).

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

**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**).

**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**).

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

**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**).

**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**).

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

**Treffsicher (FEK/NAK)** Diese Fähigkeit erlaubt es, die festgestellten Trefferzonen auf dem **Schadensschema** um bis zu 10 Prozentpunkte nach oben oder unten zu ändern. Es ist also möglich, von einem (eventuell durch eine Rüstung geschützten) Körperteil zu einem ungeschützten Bereich zu wechseln (**FEK**).

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

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

\* = **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** · Vielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI**, Bobingen 2021

# Leodegar Lantzenreiter

Leodegar Lantzenreiter, stolze Tempelwache aus Moosen

AUS 38 | GES 36 | KON 37 (3) | PER 45 | REA 41  
 STÄ 39 (3) | TAP 48 | VER 42 | WAH 37 | WIL 46  
 NAK 43 | FEK 29 | ATT 2 | LEB 14 | ZAU - | HEP 2

Alter 36 Größe 1.78 m Gewicht 69 kg Haar braun Augen blau  
 Stammt aus Moosen Glaubt an Bodba (Gott des Kampfes)  
 Charakterzüge barmherzig, ehrbar, demütig, gewissenhaft, selbstlos ...

## Ausrüstung:

- Sattelbaumschwert (1W10+5 SP)
- Streitkolben (1W10+3 SP)
- Langdolch (1W10+2 SP)
- Brustharnisch (RSS 5, Körper)
- Arm- und Bein-schienen (RSS 5, Arme/Beine)
- Gute Lederhaube (RSS 1, Kopf)
- Edle Kleidung
- Reitermantel
- Lederstiefel
- Gebetsbuch
- Prunk-Medaillon (mit Tempelsymbol)
- Verbandsmaterial
- Wasserschlauch
- Schlaffelle
- Feuerstein und Zunder
- Laterne
- Reitpferd „Avila“
- Sattel, Zaumzeug und Satteltaschen
- Proviant (Brot, Dörrobst, Nüsse: 3 Tage)

## Barschaft:

- 48 Goldmark
- 30 Silberheller
- 14 Kupferpfennige

## Fähigkeiten:

\* = angeboren

### LEB


### IRR


### ZAU


- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | STÄ)
- Eherner Wille\* (+10% auf Proben | WIL)
- Etikette (+10% auf Proben | PER)
- Feldscher (+10% auf Proben | VER)
- Gesang (+10% auf Proben | PER)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
- Götterkunde (+10% auf Proben | STÄ)
- Heraldik (+10% auf Proben | VER)
- Lesen und Schreiben (+10% auf Proben | VER)
- Menschenkenntnis (+10% auf Proben | VER)
- Reiten (+10% auf Proben | GES)
- Schwertmeister (+10% auf Proben | NAK)
- Waffenspezialist: *Zweihandwaffen*
- Wortgewandt (+10% auf Proben | PER)
- Zusätzliche Sprachen: *Abari, Gallandin, Norne*

## Aufzeichnungen:



Schadens-Schema

**Charaktergeschichte:** *Der kleine Wehrtempel in deinem Heimatdorf Moosen hat dich schon als kleines Kind aufgenommen, um dich zur Tempelwache und einem treuen Gefolgsmann des Gottes Bodba auszubilden. Schweren Herzens haben dich deine verzweifelten Eltern dort zurückgelassen, da sie dich nicht hätten ernähren können. Nur wenige Jahre später sind sie gestorben. Das hat dich nur noch mehr angespornt, ein leuchtendes Vorbild für die anderen Tempelschüler zu sein, denen es oftmals leider an Disziplin und Verantwortungsgefühl mangelte. Nie hast du dich und andere geschont, aber dir wurde ebenfalls beigebracht, die Menschen zu schützen sowie ihnen ihre Fehler nachzusehen. Nun bist du unterwegs, um deinen Wert in der Welt „da draußen“ zu beweisen.*



### 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 ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).

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

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

**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**).

**Gesang** Aufgrund einer langwierigen Lehre bei einem offensichtlich hervorragenden Meister hat der Charakter eine gut ausgebildete und angenehme Stimme, mit der er Zuhörer bestens zu unterhalten weiß (**PER**).

**Gewaltiger Hieb** Der in dieser Fähigkeit geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln, der schwere Wunden hervorruft (+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 Adelhäuser des Alten Königreiches aus (**VER**).

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

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

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

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

**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 2021**

# Auriana Basseltang

*Auriana Basseltang, freche Gauklerin aus Wildetaube*

**AUS** 42 | **GES** 46 | **KON** 29 (2) | **PER** 44 | **REA** 40  
**STÄ** 28 (2) | **TAP** 36 | **VER** 39 | **WAH** 42 | **WIL** 34  
**NAK** 39 | **FEK** 43 | **ATT** 1 | **LEB** 12 | **ZAU** – | **HEP** 3

**Alter** 26 **Größe** 1.61 m **Gewicht** 57 kg **Haar** blond **Augen** braun  
**Stammt aus** Wildetaube **Glaubt an** Luginis (Göttin der List)  
**Charakterzüge** aufgedreht, eigenwillig, flatterhaft, neugierig, schlau ...



## Ausrüstung:

- Beschlagener Knüppel (1W10+1 SP)
- Dolch (1W10 SP)
- Wattiertes Wams (RSS 1, Arme/Körper)
- Farbenfrohe Gewänder
- Bunter Filzhut
- Reisekleidung
- Kapuzenmantel
- Brummeisen, Laute und Flöte
- Schellenbänder
- Feuerstein und Zunder
- Blendlaterne
- Diebeswerkzeug (Dietriche, Brecheisen, Fingerklinge usw.)
- Seil (14 m)
- Gezinkte Würfel
- Talisman (Glücksgroschen)
- Päcktaschen
- Maulesel „Kozel“
- Proviant (Äpfel, Käse, Wurst, Zwieback: 6 Tage)

## Barschaft:

- 3 Goldmark
- 16 Silberheller
- 21 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

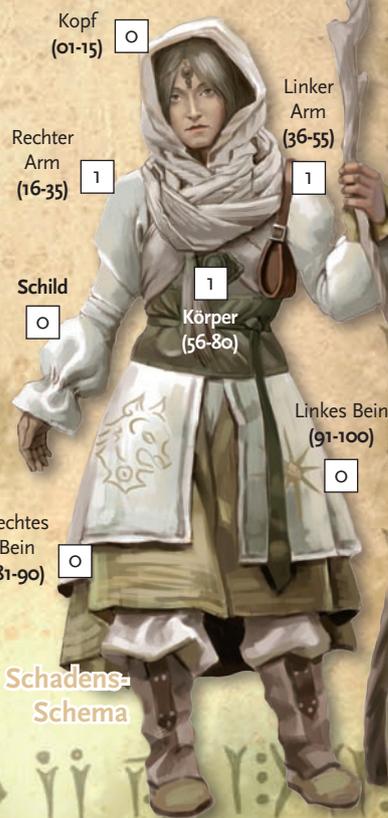
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 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"/>

- Akrobatik (+10% auf Proben | GES)
- Beutelschneiderei (+10% auf Proben | GES)
- Feilschen (+10% auf Proben | PER)
- Flinke Finger\* (+10% auf Proben | GES)
- Gassenwissen (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Sprache: Diebe (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Zeichen: Diebe (+10% auf Proben | WAH)
- Gesang (+10% auf Proben | PER)
- Katzenpfoten\* (+10% auf Proben | GES)
- Kind des Glücks\* (1-3 missglückte Proben wiederholen)
- Musizieren: Flöte, Laute (+10% auf Proben | GES)
- Plappermaul (+10% auf Proben | PER)
- Schleichen (+10% auf Proben | GES)
- Schlösser knacken (+10% auf Proben | GES)
- Verborgenes finden (+10% auf Proben | WAH)
- Verbergen (+10% auf Proben | VER)

## Aufzeichnungen:



**Charaktergeschichte:** Zusammen mit deinem treuen Maulesel Kozele ziehst du munter von Weiler zu Weiler, um dort die einfachen Leute mit deinen spaßigen Possen zu erfreuen. Leider sind die allerwenigsten deiner Zuschauer sonderlich großzügig, was deine Bezahlung angeht. Also hilfst du bei Gelegenheit immer wieder einmal ein wenig nach, einige pralle Geldkatzen zu leeren. Aber du achtest streng darauf, nur von jenen zu nehmen, die ein paar Münzen auch verschmerzen können – wie reiche Großbauern oder feiste Pfeffersäcke. Bisher haben dir dein unschuldiges Aussehen und dein naives Auftreten stets ganz gut aus der Patsche geholfen, wenn das Fehlen des Geldes zu schnell aufgefallen ist. Dennoch ist es besser, nicht allzu lange an einem Ort zu verweilen.



### 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:

**Akrobatik** Der Charakter besitzt eine ausgezeichnete Agilität und ist zu ganz erstaunlichen körperlichen Leistungen fähig; auch ist es schwer, ihn mit Fesseln für längere Zeit festzuhalten (**GES**).

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

**Feilschen** Es ist eine Kunst für sich, den richtigen Ton zu treffen und die passenden Worte zu finden, um einen besseren Preis zu erhandeln (**PER**).

**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 Sprache: Diebe** Diese Sprache verwenden Diebe, um sich untereinander zu verständigen – es handelt sich um ein scheinbar wirres Kauderwelsch, das für Außenstehende keinen Sinn ergibt (**VER**).

**Geheime Zeichen: Diebe** Kleine Zeichen an einer Tür 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**).

**Gesang** Aufgrund einer langwierigen Lehre bei einem offensichtlich hervorragenden Meister hat der Charakter eine gut ausgebildete und angenehme Stimme, mit der er Zuhörer bestens zu unterhalten weiß (**PER**).

**Katzenpfoten\*** Der Charakter wurde bei seiner Geburt damit gesegnet, dass er sich ganz selbstverständlich fast lautlos zu bewegen weiß (**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 pure Glück (wird heimlich vom Spielleiter mit  $1W3$  ermittelt, der SC kann entsprechend bis zu drei missglückte Proben wiederholen).

**Musizieren** 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 (**GES**).

**Plappermaul** Es ist fast unmöglich, sich dem Redeschwall dieses Charakters zu widersetzen. Und solange er spricht, ergibt alles irgendwie Sinn (**PER**).

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

**Schlösser knacken** Kein noch so ausgeklügeltes Schloss, kein noch so gut gesicherter Riegel ist auf lange Sicht vor dem Charakter sicher (**GES**).

**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**).

\* = **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** · Vielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2021**

# Meffridus Hagestolz

Meffridus Hagestolz, frommer Bettelmönch aus Ratzegrub

AUS 34 | GES 37 | KON 38 (3) | PER 49 | REA 32  
 STÄ 35 (3) | TAP 41 | VER 48 | WAH 40 | WIL 47  
 NAK 35 | FEK 33 | ATT 1 | LEB 14 | ZAU – | HEP 3

Alter 53 Größe 1.79 m Gewicht 71 kg Haar grau Augen braun  
 Stammt aus Ratzegrub Glaubt an Marrlan (Gott des Todes)  
 Charakterzüge beherzt, einfühlsam, demütig, großzügig, weitsichtig ...

## Ausrüstung:

- Knotenstock (1W10+1 SP)
- Beschlagener Knüppel (1W10+2 SP)
- Brotmesser
- Wetterfeste, alte Reisekleidung
- Abgetragene Mönchskutte
- Ordensgewänder
- Gürtelkordel
- Holzschuhe
- Almosenbeutel
- Kiepe
- Wollene Schlafdecken
- Kochutensilien
- Feuerstein und Zunder
- Gebetsbuch
- Gebetskette
- Pergament und Schreibzeug
- Amulett (der Mond des Marrlan)
- Weinschlauch
- Proviantbeutel
- Tierblase (mit Quellwasser)
- Proviant (Brot, Käse, Wurst, Nüsse: 6 Tage)

## Barschaft:

- 11 Silberheller
- 16 Kupferpfennige

## Fähigkeiten:

\* = angeboren

### LEB


### IRR


### ZAU


Eherner Wille\* (+10% auf Proben | WIL)  
 Gassenwissen (+10% auf Proben | VER)  
 Gefahrensinn\* (+10% auf Proben | WAH)  
 Gesang (+10% auf Proben | PER)  
 Götterkunde (+10% auf Proben | VER)  
 Goldkehlchen\* (+10% auf Proben | PER)  
 Lesen und Schreiben (+10% auf Proben | VER)  
 Menschenkenntnis (+10% auf Proben | VER)  
 Pflanzenkunde (+10% auf Proben | VER)  
 Resistenz: Krankheit (+10% auf Proben | KON)  
 Spuren lesen (+10% bei Proben | WAH)  
 Tierkunde (+10% auf Proben | VER)  
 Überleben (+10% auf Proben | KON)  
 Verbergen (+10% auf Proben | VER)  
 Wortgewandt (+10% auf Proben | PER)  
 Zusätzliche Sprachen: Alt-Imperial, Gallandin

## Aufzeichnungen:



Schadens-Schema

**Charaktergeschichte:** *Diese Welt mag ein harscher, oftmals erbarmungsloser Ort sein, und das Ende der braven Leute allüberall kommt meist sehr rasch durch Seuchen, Kriege oder ein entbehrungsreiches Dasein. Doch zumindest die Angst vor dem Tode kannst du ihnen nehmen, indem du in den Dörfern die Lehre deines Gottes Marrlan predigst. Du bist sehr genügsam und ein Dach über dem Kopf in einer Scheune sowie eine dünne Suppe mit etwas Brot sind dir stets Lohn genug. Denn du weißt, dass die Nachwelt gnädiger mit den dir anvertrauten Sterbenden umgehen wird. Doch es liegt an dir, ihnen dies vor ihrem letzten Gang zu vermitteln. Mit sanfter, ruhiger Stimme berichtest du davon, wie schön das Leben „danach“ ist, das alsbald schon auf sie wartet.*



### 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:

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

**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**).

**Gesang** Aufgrund einer langwierigen Lehre bei einem offensichtlich hervorragenden Meister hat der Charakter eine gut ausgebildete und angenehme Stimme, mit der er Zuhörer bestens zu unterhalten weiß (**PER**).

**Götterkunde** In einem Tempel, auf einer Schule oder Akademie hat der Charakter das Wissen um die Gottheiten des Alten Königreiches erlernt; sein Spezialgebiet ist dabei immer der Gott, den er selbst anbetet (**VER**).

**Goldkehlchen\*** Gütige Götter bedachten den Charakter mit einer herausragend schönen Stimme, die jedermann leicht in ihren Bann zieht (**PER**).

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

**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**).

**Resistenz: Krankheit** Der Charakter hat über die Jahre – vielleicht sogar aufgrund schwerer, überstandener Erkrankungen – eine gewisse Widerstandskraft gegenüber Krankheiten entwickelt (**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**).

**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**).

**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**).

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

**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 2021**

# Radulf Runkelrübe

*Radulf Runkelrübe, grober Waffenknecht aus Wildewald*

AUS 32 | GES 35 | KON 39 (3) | PER 40 | REA 37  
 STÄ 43 (4) | TAP 45 | VER 34 | WAH 41 | WIL 42  
 NAK 46 | FEK 39 | ATT 2 | LEB 15 | ZAU – | HEP 2

Alter 39 Größe 1.81 m Gewicht 89 kg Haar braun Augen braun  
 Stammt aus Wildewald Glaubt an Dubenbur (Gott der Diebe)  
 Charakterzüge *abgestumpft, brummig, eigenbrödlerisch, starrköpfig ...*



## Ausrüstung:

- Armbrust (1W10+4 SP)
- Köcher mit Bolzen (9)
- Kriegsaxt (1W10+4 SP)
- Breitschwert (1W10+5 SP)
- Katzbalger (1W10+3 SP)
- Alter Gambeson (RSS 1, Arme/Körper)
- Hirnhaube (RSS 2, Kopf)
- Armschienen aus Metall (RSS 2, Arme)
- Beschlagenes Holzschild (RSS +1)
- Robuste Kleidung
- Alter Wollmantel
- Schwere Stiefel
- Wasserschlauch
- Fackeln (3)
- Schlaffelle
- Sattel, Satteldecke und Päcktaschen
- Schindmähre „Albrad“
- Proviant (Brot, Käse, Wurst, Nüsse, 6 Tage)

## Barschaft:

- 16 Goldmark
- 29 Silberheller
- 8 Kupferpfennige

## Fähigkeiten:

\* = angeboren

### LEB


### IRR


### ZAU


- Adlerauge\* (+10% auf Proben | WAH)
- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Beidhändig\* (+10% auf Proben | GES)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | STÄ)
- Einschüchtern (+10% auf Proben | PER)
- Geheime Sprache: Diebe (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Sprache: Soldaten (+10% auf Proben | VER)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
- Gezielter Hieb (Wertetausch auf Schadensschema | NAK)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | NAK)
- Reiten (+10% auf Proben | GES)
- Resistenz: Gift (+10% auf Proben | KON)
- Saufen (+10% auf Proben | KON)
- Scharfschütze (+10% auf Proben | FEK)
- Schleichen (+10% auf Proben | GES)
- Zäh wie Leder\* (+10% auf Proben | KON)

## Aufzeichnungen:



Kopf (01-15) 2  
 Linker Arm (36-55) 2  
 Rechter Arm (16-35) 2  
 Schild 1  
 Körper (56-80) 1  
 Linkes Bein (91-100) 2  
 Rechtes Bein (81-90) 2  
 Schadens-Schema

**Charaktergeschichte:** Als siebtes Kind eines Rübenbauern hattest du es nie sonderlich leicht in deinem Leben. Schon sehr früh hast du davon geträumt, das Leben in Armut hinter dir zu lassen und hinaus in die „große weite Welt“ zu ziehen, wo die Gassen der Städte mit Gold gepflastert sind. Als ein kleiner Wanderzirkus durch dein Heimatdorf zog, hast du deine wenigen Siebensachen gepackt und dich ihm heimlich angeschlossen. In der ersten größeren Stadt bist du dann zunächst der Miliz beigetreten, später dann einer bärbeißigen Söldnertruppe. Doch du hast bald gemerkt, dass das Versprechen auf Ruhm und Gold nur Schall und Rauch war. Heute bist du verbittert und einsam, und hoffst bei jedem neuen Auftrag darauf, endlich dein Glück zu machen.



### Erklärung der **RAUBENSCHNABEL**-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 **RAUBENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

**Adlerauge\*** Von Kindesbeinen an besitzt der Charakter ein herausragend gutes Augenlicht, er kann Details selbst auf weite Entfernung erspähen (**WAH**).

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

**Beidhändig\*** Schon in Kindheitstagen hat sich herausgestellt, dass der Charakter beide Hände gleich gut nutzen kann (**GES**).

**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 und mit den Muskeln zu spielen, um sein Gegenüber dazu zu bringen, das zu tun, was man von ihm erwartet (**PER**).

**Geheime Sprache: Diebe** Diese Sprache verwenden Diebe, um sich untereinander zu verständigen – es handelt sich um ein scheinbar wirres Kauderwelsch, das für Außenstehende keinen Sinn ergibt (**VER**).

**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, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).

**Gezielter Hieb** Hervorragende Krieger vermögen es, trotz der Abwehrversuche und Bewegungen ihrer Gegner, diese an empfindlichen (und ungeschützten) Stellen des Körpers zu treffen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass aufgrund dieser Fähigkeit **nach einem erfolgreichen Treffer im Nahkampf** die Prozentzahlen des Würfelwurfs (erneut) getauscht werden dürfen, um somit quasi die doppelte Auswahl im Schadensschema zu erhalten.

**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**).

**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**).

**Resistenz: Gift** Der Charakter hat über die Jahre – vielleicht sogar durch gezielte Einnahme – eine Widerstandskraft gegenüber Giften entwickelt (**KON**).

**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**).

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

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

\* = **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 **RAUBENSCHNABEL** · Vielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2021**

**NOCH MEHR  
SPIEL IST  
STRAFBAR!**



**24. BIS 28. NOVEMBER 2022**

**CDLS**

**10 JAHRE SCHNUTENBACH**

**WWW.CDLS.GA**

# RABENSCHNABEL

## ROLLENSPIEL-EINSTEIGERREGELN

### DRITTE ERWEITERUNG (CDLS 2021)

#### 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 nun bereits einige weitere Bände erschienen, die jede Menge liebevoll ausgearbeitetes 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?** Weitere Informationen zu „*Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen*“ und die **RABENSCHNABEL-Schnellstartregeln** und -erweiterungen sowie viele kostenfreie Downloads findest du auf der Homepage [www.schnutenbach.jimdo.free.com](http://www.schnutenbach.jimdo.free.com).

#### DRITTE REGELERGÄNZUNG FÜR RABENSCHNABEL

Im Rahmen des dritten, exklusiven **Charakter-Sets** zum **CDLS 2021** gehen auch diese ergänzenden Spielregeln zum **RABENSCHNABEL-Schnellstarter** einher. So entsteht daraus nach und nach ein vollständiges, kostenloses Regelwerk, das sich hervorragend dazu eignet, allerlei spannende Abenteuer in der Welt von Schnutenbach zu bestehen. Diesmal dreht sich (fast) alles um menschliche bzw. menschenähnliche Kreaturen und deren relevante Werte, die den SL und ihren Spielgruppen an die Hand gegeben werden.

#### GRIMMIGE GEGENSPIELER

Es versteht sich praktisch fast von selbst, dass kolossale Ungeheuer oder abscheuliche Monstrositäten, aber ebenso schillernde, „realistische“ Bösewichte das Salz in der Suppe unseres Hobbys sind. **RABENSCHNABEL** macht dabei jedoch nicht den Fehler anderer Regelwerke, SpielerInnen in jedem Abenteuer mit eigens neu dafür erfundenen Kreaturen zu bombardieren, um somit einen auf lange Sicht verhängnisvollen Teufelskreis in Gang zu setzen. Dennoch ist die Welt von Schnutenbach mit einer ganz erklecklichen Anzahl von eher unliebsamen Monstern, wilden Tieren und Bestien bevölkert, die dafür sorgen, dass es niemals langweilig wird. Aber diese Geschöpfe wollen allesamt entsprechend mit Leben erfüllt werden, damit sie eben möglichst nicht nur einfach ersetzbare Begegnungen am Wegesrand, sondern zu echten Erlebnissen werden. Nachfolgend darum einige erste Kreaturen und deren regeltechnischen Werte, um damit den SC das Dasein zu erschweren. In der nächsten **RABENSCHNABEL**-Erweiterung wenden wir uns dann vor allem nichtmenschlichen Bestien und Ungeheuern sowie dem Thema der Mutationen durch Sphärenstaub zu.



**Optional: EIGENSCHAFTEN** In dieser Regelerweiterung werden besondere Eigenschaften für Kreaturen vorgestellt und beschrieben. SC können solche Eigenschaften **nicht** erhalten. Diese sollen die vielfältigen Ungeheuer, Monstrositäten, Bestien und ganz allgemein die Kontrahenten der Spielgruppe noch vielfältiger gestalten. Den SL steht es natürlich vollkommen frei, ihre Spielrunden lediglich mit den ganz „normalen“ Attributswerten und Fähigkeiten von Kreaturen zu gestalten. Alles kann, nichts muss.

#### BIESTMENSCHEN

**Bestmensch** sind schon seit jeher die Geißel des Alten Königreiches. Die Gelehrten streiten nach wie vor darüber, ob es sich bei ihnen einstmals um Tiere gehandelt hat, die menschliche Züge angenommen haben, oder um Menschen, die in einen tierhaften Zustand zurückgefallen sind. Die wahrscheinlichste Erklärung ist jedoch, dass der Einfluss von Sphärenstein oder finsterste Zauberkunst dahinter steckt. Das Aussehen und



Verhalten unterscheidet sich dabei von Biestmensch zu Biestmensch, oft hängen auch gewisse Fähigkeiten und spezielle Eigenschaften von ihrem äußeren Erscheinungsbild ab. Da gibt es gehörnte Biestmenschen, solche mit gewaltigen Hauern oder jene mit Tierschädeln, aber alle besitzen nur eine eingeschränkte Intelligenz und sind überaus stark behaart. Sie bilden fast immer Horden bis zu einer mittleren Größe. Wird eine bestimmte Anzahl überschritten,

kommt es entweder zur Abspaltung einiger Gruppenmitglieder oder der bisherige Anführer wird von aufmüpfigen jüngeren (oftmals stärkeren und wilderen) Biestmenschen herausgefordert. Die Kämpfe um den Rang innerhalb einer solchen Horde enden fast ausschließlich mit dem Tod eines der beiden Beteiligten! Zwar besitzen Biestmenschen keine sonderlich großen intellektuellen Fähigkeiten, sie sind jedoch auf eine einfache, gnadenlose Weise schlau – mit so etwas wie Skrupeln belasten sie sich nicht. Durch ihre furchtlosen Attacken, ihre sprichwörtliche Wildheit und scheinbare Gleichgültigkeit gegenüber Schmerzen stellen sie eine stete Gefahr dar. Ihre Anzahl ist in der Vergangenheit ständig angewachsen, solange sie sich jedoch in unbesiedelten Gegenden aufhalten, bleiben sie weitgehend unbehelligt von der Verfolgung durch die Armee des Alten Königreiches.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
12	32	36 [3]	23	30	38 [3]	33	24	39	28
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
40	28	1	40	13	–	–	–	3	1W10+4

**Fähigkeiten:** Böser Blick\*, Einschüchtern, Furchtlos\*, Gewaltiger Hieb, Raufen, Saufen, Überleben, Zusätzliche Sprachen: *Schwartzzunge*.

**Eigenschaften:** Körperpanzer (borstiges Fell, **RSS 1**) | *Natürliche Waffen* (Hörner **1W10+4 SP**, Krallen **1W10+1 SP**, Reißzähne **1W10+3 SP**) | *Schmerzunempfindlich*.

**Habseligkeiten:** Zerfetzte, stinkende Kleider, (erbeutete) rostige Waffen (**1W10+3 SP**) und schadhafte Rüstungen (**RSS 2**).

## GEISTER



Bei Geistern handelt es sich um ungewöhnliche Untote, deren gepeinigten Seelen keinen Frieden finden können oder wollen. Nicht alle von ihnen sind böse, manche sind einfach nur verwirrt und möchten ihr Schicksal nicht akzeptieren, wiederum andere versuchen, ein erlittenes Unheil zu rächen. Der Geist in diesem Beispiel wünscht sich eigentlich nur, endlich zur Ruhe zu kommen. Leider sind nicht alle diese körperlosen Untoten derart ungefährlich. Hiltrude Schalauner war zu ihren Lebzeiten eine einfache, schlichte Frau, aber sie war ihrem Gemahl Edmund

in Liebe und Treue ergeben. Er jedoch verabscheute sie nach einigen Jahren zutiefst und als sie fatalerweise eine großzügige Erbschaft eines verstorbenen Verwandten erhielt, beschloss er, sie hinterhältig auf der Rückkehr von der Beer-

erdigung zu ermorden. Edmund lebt übrigens bis zum heutigen Tage im nahen Stammhausen, einer kleinen Holzfällersiedlung im Walde (was der Geist Hiltrudes zwar nicht mehr weiß, sie kann sich aber noch vage an ihr einstiges Dasein in diesem Dorf erinnern). Sein unglückseliges Weib aber ließ der Mordbube nur notdürftig verscharrt nahe des Weges liegen, wo die Wölfe und andere Tiere sich ihres Leibes annehmen sollten. Heute ist Hiltrude ein unruhiger Geist, sie strahlt eine unnatürliche Kälte aus und verursacht bei jedem, den sie berührt, schmerzhaftes Erfrieren an den betroffenen Körperstellen. Ihre langen, schwarzen Haare wehen ständig in einem nicht vorhandenen Wind und ihr jammervolles Klagen kann selbst dem hartgesottesten Krieger einen Schauer der Angst über den Rücken jagen.

Ihr Körper ist weitgehend durchsichtig und mal mehr, mal weniger gut zu erkennen. Trotz ihres schrecklichen Schicksals ist Hiltrude nur darauf bedacht, endlich ihren Frieden zu finden – aber alle jene, die bisher nahe der Stätte ihrer Ermordung ihr Lager aufschlugen, sind bei ihrem erschreckenden Anblick sofort panisch geflohen. Als Geist kann sie sich nicht allzu weit von dem Ort entfernen, an dem ihre Gebeine liegen, doch sobald diese nach Schnutenbach gebracht worden sind, wird das gesamte Dorf sogleich zu ihrer neuen „Heimat“. Sie wird die Abenteurer und alle Dorfbewohner darum anschließend so lange heimsuchen, bis ein wahrer Priester einer guten Gottheit sich endlich erbarmt und ihre bleichen Gebeine bestattet.

in Liebe und Treue ergeben. Er jedoch verabscheute sie nach einigen Jahren zutiefst und als sie fatalerweise eine großzügige Erbschaft eines verstorbenen Verwandten erhielt, beschloss er, sie hinterhältig auf der Rückkehr von der Beer-

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
25	7	36 [3]	44	48	32 [3]	45	37	43	57
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
29	–	1	58	12	–	–	–	0	1W10+3

**Fähigkeiten:** Böser Blick\*, Das Dritte Auge\*, Eherner Wille\*, Einschüchtern, Eulenblick\*, Wachsamkeit\*.

**Eigenschaften:** Ätherisch (ein Geist besitzt keinen festen Körper und kann daher nur von magischen und geweihten Waffen bzw. Zaubersprüchen betroffen werden. Geister können festes Mauerwerk, Wände usw. problemlos durchqueren, es sei denn, diese befinden sich auf gesegnetem Grund. Ätherische Wesen können nach Belieben unsichtbar werden) | *Aura: Kälte* (Geister strahlen eine widernatürliche Kälte aus, die Lebewesen im Nahkampf einen Abzug von **10%** auf die Attribute **GES**, **KON**, **REA**, **STÄ** sowie **NAK** einbringt; die bloße Berührung eines Geistes wird durch nichtmagische Rüstung nicht gemindert und verursacht zusätzlich schweren Kälteschaden von **+4 SP**) | *Fliegend* (Geister sind hervorragende Flieger) | *Furchteinflößend* (iese Kreatur flößt Lebewesen Furcht ein; es ist eine **TAP-Probe** je **KS** notwendig, um sie im Nah- oder Fernkampf attackieren zu können; ist diese Probe einmal gelungen, so kann der SC normal agieren) | *Immunität* (Geister sind gegen Angriffe mit nichtmagischen oder geweihten Waffen immun) | *Schmerzunempfindlich* | *Wiedergänger* (Geister sind Untote und werden daher von gewissen

## KREATUREN-EIGENSCHAFTEN

**G**anz ähnlich den bereits beschriebenen **Fähigkeiten**, verfügen Kreaturen bei **RABENSCHNABEL** oft zusätzlich über sogenannte **Eigenschaften**, die sehr vielfältig daherkommen können. Im Gegensatz zu Fähigkeiten können diese jedoch nicht irgendwie erlernt werden: Ein Kobold hat nun einmal ein dichtes, borstiges Fell, ein Troll ist *furchteinflößend* und verfügt über die Gabe der *Regeneration*. Dies bedeutet jedoch keineswegs, dass sie deswegen keine Fähigkeiten besitzen: So kann unser dreister Kobold also durchaus über die Eigenschaft *Natürliche Waffen* (in diesem Fall vermutlich Zähne und Krallen) sowie über die Fähigkeit *Wieselflink* verfügen. Natürlich ist dies vor allem z. B. bei menschlichen oder zumindest menschenähnlichen Kreaturen der Fall – bei Riesenspinnen sieht die Sache schon wieder ganz anders aus. Doch zu solchen ungeheuerlichen Monstrositäten kommen wir erst in einer späteren **RABENSCHNABEL**-Erweiterung. Die SL ist angehalten, Kreaturen mittels Eigenschaften noch individueller zu gestalten. Z. B. könnten manche Biestmenschen durchaus ebenfalls *furchteinflößend* sein, auch wenn es in ihrer Standard-Beschreibung nicht aufgeführt ist – eben je nachdem, wie sie aussehen (und das ist gerade bei Biestmenschen ja gerne mal eher wenig einheitlich) ...

**Ätherisch:** Ätherische Kreaturen (wie z. B. Geister) besitzen keinen festen Körper und können daher nur von magischen und geweihten Waffen bzw. Zaubersprüchen beeinträchtigt werden. Sie können festes Mauerwerk, Wände usw. problemlos durchqueren, es sei denn, diese befinden sich auf gesegnetem Grund. *Ätherische Wesen* können nach Belieben unsichtbar werden.

**Aura:** Dies ist eine magische Eigenschaft. Kreaturen, die von einer *Aura* umgeben sind, beeinflussen damit andere Geschöpfe und meist auch die SC. Die Art dieser *Aura* sowie deren genaue Auswirkung wird immer bei der jeweiligen Kreatur beschrieben.

**Berauschend:** Gewisse Geschöpfe, wie unter anderem Dämonen der *Iananna* (oder z. B. manche exotischen Pflanzen), sondern einen so überwältigenden Duft ab, dass die Sinne eines SC davon leicht überwältigt werden können. Die genauen Auswirkungen finden sich in der Beschreibung.

**Brodem:** Kreaturen mit dieser Eigenschaft sind von – oftmals schädlichen – Gasen umgeben. Deren jeweilige detaillierte Auswirkungen sind bei der Kreaturenbeschreibung aufgeführt.

**Fliegend:** Diese Kreatur ist in der Lage, zu fliegen. Es wird hierbei zwischen *schlechten* (**BEW 35**), *guten* (**BEW 50**) und *hervorragenden* (**BW 65+**) Fliegern unterschieden.

**Furchteinflößend:** Diese Kreatur jagt anderen (oder kleineren) Lebewesen *Furcht* ein; es ist eine **TAP-Probe** je **KS** notwendig, um sie im Nah- oder Fernkampf attackieren

zu können. Ist diese Probe einmal gelungen, so kann der SC ganz normal agieren.

**Giftig:** Nicht wenige Kreaturen verfügen über verschiedene Arten von *Gift*. Welcher Art dieses Gift ist und welche genauen Auswirkungen es hat, wird bei der jeweiligen Kreatur näher beschrieben.

**Grauerregend:** Es ist der wahre Horror, dieser Kreatur zu begegnen. Ihr Anblick ist so furchtbar, dass eine **TAP**-Probe notwendig ist, um festzustellen, ob sie jemanden in den Wahnsinn treibt. Misslingt dem SC diese Probe, so wird er so mit *Grauen* erfüllt, dass er für **1W10 KS** zu keiner bewussten Handlung fähig ist. Er gilt somit als *wehrlos*. Zudem erhält er eine Anzahl an **IRR**-Punkten, die bei der jeweiligen Kreatur angegeben wird. Der SC darf nach dem Ablauf der erwürfelten **KS** erneut eine **WIL-Probe** ablegen; misslingt diese, bleibt er für weitere **1W10 KS** wehrlos (erhält aber keine weiteren **IRR**-Punkte), bis ihm irgendwann diese Probe gelingt. Es erzeugt immer mindestens **1 Punkt IRR**, falls jemand von Grauen erfüllt ist.

**Immunität:** Mit dieser nutzbringenden Eigenschaft wird die Kreatur typischerweise von z. B. nichtmagischen Waffen nicht betroffen. Natürlich gibt es noch andere Arten von *Immunität*: Diese sind dann bei der Kreaturenbeschreibung angegeben.

**Kind der Nacht:** Der Lebenszyklus dieser Kreatur wird vom Einbruch der Nacht begünstigt. Sie erhält daher oftmals entsprechende Zuschläge oder sogar besondere Fähigkeiten, sobald die Sonne am Horizont verschwunden ist.

**Körperpanzer:** Die Kreatur hat (z. B. aufgrund von zotteligem Fell oder harten Schuppen) eine so widerstandsfähige Haut, dass diese wie eine Rüstung zählt. Der somit erhaltene **Rüstungsschutz** wird entsprechend angegeben.

**Krankheitsträger:** Manche Kreaturen können *Krankheiten* übertragen. Welcher Art diese sind (sowie deren Wirkung), ist in der jeweiligen Kreaturenbeschreibung zu finden.

**Magisch:** Solchermaßen gesegnete Kreaturen können ohne die Verwendung von *Ingredienzien*, *Gesten* oder *Spruchformeln* zaubern; sie regenerieren zudem automatisch alle **ZAU**-Punkte binnen eines gewissen Zeitraums (dieser ist jeweils bei ihrer Beschreibung angeführt).

**Natürliche Waffen:** Egal ob scharfe Krallen, spitze Zähne, harte Hörner oder sonstige Auswüchse, die Kreatur benötigt keinerlei Waffen, um (den entsprechend beschriebenen) Schaden auszuteilen.

**Odem:** Eine typische *Odemwaffe* ist der vernichtende *Feueratem* eines Drachen. Doch auch andere Kreaturen verfügen über ähnliche *Angriffsmöglichkeiten*. Deren genaue Wirkung wird bei der Kreatur entsprechend aufgeführt und beschrieben.

**Wuchtige Schläge:** *Attacken* dieser Kreatur können nicht *abgewehrt* werden; es ist lediglich möglich, ihnen mittels der entsprechenden Fähigkeit *auszuweichen*.



**Regeneration:** Z. B. Trolle *regenerieren* bis zu ihrem Tod eine gewisse Menge an erlittenem Schaden (was sie natürlich deutlich schwerer zu bezwingen macht); durch Zaubersprüche erlittener Schaden kann so normalerweise nicht regeneriert werden.

**Schmerzunempfindlich:** Diese Kreatur fühlt Schmerz nicht so wie du und ich! Sie wird während eines Kampfes also nicht dadurch abgelenkt oder irgendwie beeinträchtigt.

**Schwäche:** Dies ist eine sehr vielfältige Eigenschaft. Viele Kreaturen haben ganz bestimmte (manchmal fatale) *Schwächen*, denen sie unter gewissen Umständen nachgehen müssen bzw. die sie betreffen können.

**Sekret:** So ähnlich wie bei *Gift* sondern einige Kreaturen ein ganz bestimmtes *Sekret* ab. Um welches Sekret es sich dabei handelt und welche verhängnisvollen Auswirkungen es auf SC haben kann, findet sich bei der Beschreibung der Kreatur.

**Sphärisch:** *Sphärische* Wesen sind in anderen Dimensionen außerhalb ihrer Heimatsphäre *instabil* und müssen daher je **KS** eine **WIL**-Probe bestehen, um nicht in ihre Heimatsphäre zurückgeschleudert zu werden

**Wiedergänger:** Unter anderem Skelette oder Zombies sind Untote und werden daher von gewissen Effekten – wie z. B. *Furcht* oder *Grauen* – in keiner Weise beeinträchtigt; sie benötigen weder Atemluft, Schlaf noch Nahrung.

*Manche der hier vorgestellten Eigenschaften (die in folgenden Erweiterungen für nichtmenschliche Ungeheuer noch entsprechend ergänzt werden) variieren von Kreatur zu Kreatur. Dies ist jedoch stets bei der Beschreibung angegeben. Generell bilden sie dabei prinzipiell die gleiche Eigenschaft ab.*

Effekten – wie z. B. *Furcht* oder *Grauen* – nicht beeinträchtigt; sie benötigen weder Atemluft, Schlaf noch Nahrung).

**Habseligkeiten:** –

## GHULE



**E**s gibt nur sehr wenige Kreaturen im Alten Königreich, die verabscheuungswürdiger und niederträchtiger sind als Ghule. Der einst waren sie vermutlich tatsächlich menschliche Wesen, doch ihre fatale Lust auf verwesendes Fleisch hat sie schlussendlich zu diesen Zerrbildern ihres früheren Daseins werden lassen. Diese widerwärtigen, stets nach feuchter Erde und Verwesung stinkenden Geschöpfe sind immer auf der Suche nach Leichen, verschmähen aber dummerweise auch Frischfleisch nicht, und ihre Gier und grässliche Gefräßigkeit kennt schier keine Grenzen.

Obwohl sie normalerweise eher feige und vorsichtig sind, macht sie ihre große Zahl sehr gefährlich und immer wenn sie nahezu ausgehungert sind, verfallen sie im Kampf in eine wilde Raselei. Mit ihren scharfen, spitzen und fauligen Zähnen können sie ihren Gegnern große Fetzen Fleisch aus dem Körper reißen und ihre langen Krallen können schwere Krankheiten übertragen oder Wundbrand auslösen. Durch das lange Leben im Untergrund ist ihre Haut kränklich-bleich geworden, ihre Augen sind unnatürlich groß und ganz besonders lichtempfindlich. Daher meiden sie helles Sonnenlicht – wann immer möglich – und sind fast nur bei Nacht außerhalb ihrer ausgedehnten, grob aus dem Erdreich gegrabenen Höhlen und Stollen aktiv. Sie können überall aus dem Erdreich hervorbrechen, halten sich aber meistens in der Nähe von alten Schlachtfeldern, bei Hügelgräbern oder Friedhöfen auf. Hier finden sie ein reichhaltiges Nahrungsangebot vor und haben gelernt, den übrigen gefährlichen Kreaturen unter der Erde schlau aus dem Wege zu gehen – es sei denn, sie sind sich sicher, diese bezwingen zu können. Von ihrer einstigen Menschlichkeit ist wahrlich nichts mehr geblieben – sie sind vollends zu grässlichen Geschöpfen der Finsternis, der Fäulnis und des Verfalls geworden.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
5	42	30 [3]	8	36	43 [4]	40	19	27	33
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
27	16	2	45	11	–	–	8	0	1W10+4

**Fähigkeiten:** Einschüchtern, Eulenblick\*, Fallen entdecken, Fersengeld, Resistenz: *Gift*, Resistenz: *Krankheit*, Schleichen, Verborgenes finden, Verbergen.

**Eigenschaften:** *Giftig* (das *Leichengift* von Ghulen verursacht starke Lähmungserscheinungen; erleidet ein Gegner zum ersten Mal Schaden und besteht keine **KON**-Probe, verliert er 10% auf seine Attribute **GES**, **KON**, **REA**, **STÄ**, **WAH** sowie **NAK** und **FEK**. Wird er erneut verletzt und die **KON**-Probe misslingt, ist er für 1W10 **KS** gelähmt und gilt für diese Zeit als wehrlos) | *Krankheitsträger* (Ghule übertragen *Grabfäule* und *Wundbrand*) | *Natürliche Waffen* (Krallen 1W10+2 **SP**, Reißzähne 1W10+4 **SP**) | *Schwäche* (Ghule verlieren in hellem Licht 10% auf alle Attributswerte).

**Habseligkeiten:** Verrottende, stinkende Kleiderreste, primitive Knochenkeule (1W10+4 **SP**), abgenagte Gebeine.

## HARPYIEN



**H**arpyien sind die gefürchteten Tyrannen der Lüfte und sie nisten bevorzugt in dichten, unwegsamen Wäldern oder hoch oben in einsamen Schluchten des Gebirges. Es handelt sich bei diesen bestialischen Kreaturen um eine widernatürliche Mischung aus Mensch und Tier: Sie besitzen die Flügel und den Unterleib von mächtigen Raubvögeln, aber den Oberkörper von missgestalteten, meist garstig anzusehenden grimmen Vetteln. Keiner weiß bis zum

heutigen Tage, wie sich diese Geschöpfe eigentlich fortpflanzen, denn noch nie wurden irgendwo männliche Harpyien gesichtet – wenn es solche Wesen denn überhaupt gibt.

Diese geflügelten Tiermenschen greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an oder stürzen sich völlig überraschend aus den Lüften auf ihre arglosen Opfer herab; sie fressen vor allem Aas, ver-

schmähen aber auch frisches Fleisch nicht, wenn sie es ohne große Anstrengung erlangen können. Harpyien sind feige Lebewesen, die eher ihr Heil in der Flucht suchen, als Schmerzen in einem Kampf zu erdulden. Allerdings soll es in abgelegenen Gegenden auch größere und weit gefährlichere Exemplare geben, die sich ohne jegliche Furcht in den Kampf stürzen – es heißt, manche besonders einflussreichen Kriegshäuptlinge der Schratstämme des Riesenjoch-Gebirges würden sich bisweilen mit Harpyien verbünden und diese als Späher oder als Vorhut einsetzen. Diese hässlichen und abscheulich nach Verwesung stinkenden Kreaturen besitzen eine annähernd menschliche Intelligenz, dabei aber die deutlich gesteigerten Sinne von Tieren, was sie zu gefährlichen und unberechenbaren Gegnern macht.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
10	26	44 [4]	14	25	42 [4]	23	30	39	21
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
41	–	1	30/50	13	–	–	2	1	1W10+4

**Fähigkeiten:** Adlerauge\*, Überleben, Wachsamkeit\*.

**Eigenschaften:** Fliegend (Harpyien sind gute Flieger) | Körperpanzer (Federn und verkrusteter Schmutz, **RSS 1**) | Krankheitsträger (Harpyien übertragen Wundbrand) | Natürliche Waffen (Krallen **1W10+4 SP**).

**Habseligkeiten:** Verdreckte Schmuckstücke, Knochen.

## KOBOLDE

Kobolde sind fast schon putzig anmutende, kleine, am ganzen Körper mit dünnem Fell bedeckte, menschenähnliche Kreaturen, die in Stammesverbänden zusammen leben. Diese Geschöpfe haben große, zumeist runde Augen von intensiv gelber Färbung, mit denen sie im Halbdunkel ausgezeichnet sehen können. Sie bewohnen vor allem dichte Wälder und Berghänge, es kommt aber auch vor, dass sie in natürliche Höhlen und Stollen vorgedrungen sind und diese für sich beanspruchen. Sie werden selten größer als ein menschliches Kind, sind aber meist sehr wild und besitzen scharfe Krallen sowie ein Gebiss, das tiefe



Wunden verursachen kann. Kobolde sind keine grundsätzlich bösen Geschöpfe, jedoch führen sie von Geburt an ein hartes, mitleidloses Dasein. Denn weit stärkere Kreaturen wie Schrate, Minotauren oder Biestmenschen unterwerfen oftmals ganze Stämme und benutzen sie als Futtermittel, willige Sklaven oder als Kanonenfutter bei Angriffen auf ihre Feinde! Dadurch kommt es häufig vor, dass Kobolde in großer Zahl mit anderen Kreaturen unterwegs sind, um

diesen gezwungenermaßen unterwürfig zu dienen.

Seit einiger Zeit aber haben findige Schamanen der Koboldstämme des Riesenjoch-Gebirges herausgefunden, wie man die mächtigen Donnervögel zähmt und reitet. Auch Riesenfledermäuse oder die (aufgrund ihrer begrenzten Intelligenz sowie aggressiven Art aber weit weniger beliebten) Riesenspinnen der tiefen Wälder zählen nun bisweilen zu ihren Reittieren. Dadurch können sich jetzt manche der dort lebenden Gemeinschaften weit besser gegen ihre Feinde zur Wehr setzen. Ein Kobold allein mag keine Gefahr sein, aber viele Kobolde auf blitzschnell angreifenden Donnervögeln (oder Riesenfledermäusen und -spinnen) sind es sehr wohl! Kobolde sind zudem keineswegs dumm. Sie können primitive Waffen und Rüstungen herstellen, wenn sie diese auch meist lieber von gefallenen Feinden stehlen (sofern sie diese irgendwie verwenden können). Diese bepelzten Kreaturen bevorzugen Überraschungsangriffe aus dem Hinterhalt und im Schutz der Nacht, selbst wenn ihnen das helle Sonnenlicht nichts ausmacht. Auf freier Ebene können sie – sofern sie im Besitz von Donnervögeln sind – jeden flüchtenden Gegner problemlos einholen und attackieren, da diese riesigen Laufvögel eine weit höhere Geschwindigkeit als ein Pferd erreichen und zudem weit weniger rasch ermüden.

In Gegenwart eines Kobolds muss man stets auf der Hut sein, denn die kleinen Geschöpfe sind hinterlistig und heimtückisch; jedoch bestätigen Ausnahmen diese Regel. Es gibt nämlich Geschichten von hilfreichen Kobolden, die verirrte Wanderer zurück auf den rechten Pfad gebracht oder ihnen sogar tapfer im Kampf Seite an Seite beigekommen haben.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
17	23	28 [2]	26	42	24 [2]	27	30	38	25
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
29	31	1	37	9	–	–	–	2	1W10+2

**Fähigkeiten:** Akrobatik, Beutelschneiderei, Eulenblick\*, Fallen entschärfen, Fersengeld, Giftkunde, Gossenkämpfer, Klettern, Luchsenohr\*, Pflanzenkunde, Reiten, Schleichen, Spuren lesen, Tierkunde, Überleben, Verbergen, Wieselflink\*, Zusätzliche Sprache: Brakka.

**Eigenschaften:** Körperpanzer (borstiges Fell, **RSS 1**) | Natürliche Waffen (Klauen **1W10-1 SP**, Reißzähne, **1W10+1 SP**).

**Habseligkeiten:** Zerfetzte Kleider, (erbeutete) Waffen (**1W10+2 SP**) und verschiedene beschädigte Rüstungsteile (**RSS 1**).



## MAGROND



Vor langer Zeit dienten die abscheulichen Magrond ihrem Herrn und Meister – dem grässlichen Gott der Pestilenz und Fäulnis namens Grugusch –, und waren mächtig und einflussreich unter all seinen siechenkranken Gefolgsleuten. Nach ihren eigenen Mythen und Legenden waren sie sogar sein auserwähltes Volk, da er sie aus seinem eigenen fauligen Fleisch, gärenden Blut und ekligem Eiter erschaffen hatte. Dann jedoch verlor er aus unerfindlichen Gründen

jegliches Interesse an ihnen, weshalb sie sich in ihre ausgedehnten, uralten Höhlen in den Bergen zurückzogen, wo sie die kommenden Jahrhunderte dahinvegetierten und immer mehr von ihrer einstigen Macht verloren. Heute sind sie nur noch ein Schatten ihrer früheren verderbten Größe: Degenerierte Monstrositäten, die das Tageslicht hassen, und denen nur noch das gierige Verzehren von Menschenfleisch wahren Genuss bereitet.

Die Magrond sehen aus wie annähernd menschliche Kreaturen mit gelblich-fahler Haut und riesigen Augen, gewaltigen, missgeformten Zähnen und Klauenhänden, mit denen sie ungeschickt Waffen führen können. Je länger diese Kreaturen jedoch leben, desto dunkler wird ihre Haut und wandelt sich im Laufe der Zeit in einen schmutzigen Grün- oder Branton, was vermutlich in engem Zusammenhang damit steht, dass sie nicht sonderlich viel von Hygiene und Körperpflege halten. Es könnte also einfach nur eine extrem dicke und verkrustete Schicht von Dreck sein, die sich auf ihrer Haut festgesetzt hat und vor allerhand Ungeziefer nur so wimmelt. Magrond haben schmutzig-weißes Haar und kleiden sich in plump und lieblos bearbeitetes, stinkendes Leder und vor Ungeziefer geradezu starrende Felle; ihre freiliegenden Hautpartien zeigen schwärende, eiternde Wunden sowie grässliche Narben, und sie bewegen sich seltsam gebückt sowie eigentümlich verkrümmt fort.

Magrond benutzen primitive Waffen aus Knochen, ihre Kleidung ist oft plump „verziert“ mit Knochenschmuck und hier und da baumelt auch ein Totenschädel vom geknüpften Strick, den sie als Gürtel nutzen. Es geht ein schier unglaublicher Gestank nach Moder und Verwesung von ihnen aus. Die Schamanen ihres Volkes sind die einzigen, die noch ein wenig von der Intelligenz der früheren Zeiten besitzen, und sind zumeist einigermaßen fähige Dämonenbeschwörer: Immerhin ein „Geschenk“ von Grugusch, das ihnen über die Jahrhunderte erhalten geblieben ist. Die Magrond sind ebenso feige wie hinterhältig und gehen einem offenen Kampf aus dem Weg, aber ihre Grausamkeit, ihre Lust an Folter und Schmerz sowie ihr Hunger auf Menschenfleisch lassen sie oft alle Vorsicht vergessen. Es sind überaus gefährliche und völlig unberechenbare Wesen der Dunkelheit.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
7	33	31	18	44*	39	40*	34	42*	39*
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
45*	42*	1	35	11	–	–	3	2	1W10+4

**Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Eulenblick\*, Fallen entdecken, Fallen entschärfen, Giftkunde, Gossenkämpfer, Rau-

fen, Resistenz: Gift, Schleichen, Zusätzliche Sprachen: Schwartzzunge.

**Eigenschaften:** Kind der Nacht (Magrond erhalten bei Nacht Boni auf REA\*, TAP\*, WAH\*, WIL\* sowie NAK\* und FEK\* von +10%) | Krankheitsträger (Magrond übertragen Blutblattern und Wundbrand) | Schwäche (helles Tageslicht blendet die Magrond; sie erhalten dann Mali auf REA, WAH, WIL sowie NAK und FEK von 20%).

**Habseligkeiten:** Stinkende Fellgewandung, Knochenspeer (1W10+4 SP), Knochenschwert (1W10+3 SP), Knochenrüstung (RSS 1), (mit Menschenhaut bespannter) Holzschild (RSS 1), Schmuck aus Knochen, Trinkschädel.

\* = Bereits in den Attributswerten enthalten.



## MINOTAUREN



Diese stierköpfigen Kreaturen mit ihren mächtigen, hünenhaften Körpern sowie ihrer legendären Stärke und Blutlust gehören zu den vielen Biestmenschen, welche die Lande der Menschen und der anderen friedliebenden Völker tyrannisieren. Oftmals schließen sich diese Geschöpfe zu kleineren Horden zusammen und suchen sich einen gut verborgenen Ort, von dem aus sie das Umland überfallen und tyrannisieren können.

Ein Minotaurus ist in der Tat eine fast ausschließlich von seinen niederen Instinkten angetriebene Bestie, die die Wälder und Berge durchstreift, um hier bedauernde Opfer zu zerreißen, die das Pech haben, ihr über den Weg zu laufen. Diese stiernackigen Bestien sind nicht sonderlich intelligent sowie zudem extrem laut, wenn sie schnaubend und brüllend durch die Gegend stampfen. Aber sie besitzen die gesteigerten Sinne eines Tieres und können einer erst einmal aufgenommenen Spur sehr ausdauernd folgen.

Sozusagen als Ausgleich für ihre stark eingeschränkten geistigen Fähigkeiten handelt es sich bei diesen Biestmenschen um besonders gefährliche und brutale Kreaturen, die sich ohne Rücksicht auf ihre eigene Sicherheit mit einem ungestümen Angriff in den Kampf stürzen. Dabei verfällt der Minotaurus fast immer in eine Art Bluttausch, der erst endet, wenn alle Gegner tot darnieder liegen oder er selbst sein Leben ausgehaucht hat! Das Monstrum kann unglaublich viele Verletzungen verkraften und wird sich strikt weigern zu bemerken, dass es eigentlich schon lange tot sein sollte, so lange es noch einen Funken Leben und vor allem blinde Wut im Leibe hat. Zum Glück ist diese Bestie meistens einfach zu dämlich, erbeutete Rüstungsteile oder nützliche Ausrüstung ihrer vielen Opfer zu verwenden, ansonsten würde sich die von ihr ausgehende Gefahr nur noch weiter steigern.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
5	16	50	11	36	49	55	14	34	47
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
40	24	0	52	19	–	–	4	2	1W10+7

# RABENSCHNABEL

## VOM STRAUCHDIEB ZUM RÄUBERHAUPTMANN

**D**ie in dieser **RABENSCHNABEL**-Regelerweiterung aufgelisteten Kreaturen sind ziemlich durchschnittliche Vertreter ihrer jeweiligen Art. Es ist aber problemlos möglich, diese schnell gefährlicher und individueller zu gestalten. Dazu dienen die hier aufgelisteten Schemas: Sie spiegeln in drei Stufen – *fortgeschritten*, *erfahren* und *meisterhaft* – jene Zuschläge wieder, welche erfahrenere, ältere (und darum nicht selten intelligenteren) Kreaturen auf ihr Kreaturenprofil erhalten können. Selbstverständlich darf und sollen die SpielleiterInnen dennoch gerne selbst „Hand anlegen“, um seine Kontrahenten der SC entsprechend zu gestalten. Diese Vorlage soll jedoch für die auf diesen Seiten vorgestellten menschlichen oder zumindest menschenähnlichen Kreaturen eine rasche Anpassung ermöglichen. Auch die Bandbreite der verfügbaren **Fähigkeiten** kann hierbei natürlich vergrößert bzw. verkleinert werden. Für „besondere Kontrahenten“ (wie z. B. den obligatorischen Erzbösewicht) empfiehlt sich definitiv eine ausführliche, individualisierte Charakterbeschreibung. Als (abschreckendes) Beispiel für unser neues **RABENSCHNABEL**-Kreaturenschema dient uns hierbei das üble Natterngezücht namens **Korbinian Galgenstrick**, der in der Bande des ruchlosen **Benjamin Biederkopf** die Gegend um das Holzfällerdorf **Stammhausen** unsicher macht. Wird es dieser brachiale Grünschnabel aufgrund seiner gesammelten Erfahrung vielleicht irgendwann schaffen, der Anführer des verwegenen Räuberhaufens zu werden?

### KORBINIAN GALGENSTRICK



**D**ie Bande des Räubers und Totschlägers namens Benjamin Biederkopf besteht aus dem widerwärtigsten Abschaum des menschlichen Volkes, stets im Konflikt mit dem Gesetz, ständig auf der Flucht und ebenso andauernd auf der Suche nach fetter Beute. Der bärbeißige, oftmals übellaunige und brutale Korbinian bildet da keine Ausnahme. Diese zwar schlecht ausgerüsteten, dafür allerdings völlig skrupellosen, gefährlichen

Halsabschneider schrecken vor keinerlei Missetat zurück. Und sie lassen nur sehr selten jemandem am Leben, der sie oder ihre geheimen Verstecke verraten könnte. Die Räuberbande hat im Laufe der Zeit einige verborgene Lagerstätten und Zufluchtsorte geschaffen, um immer wieder für einige Tage untertauchen und unerwartet an anderer Stelle überraschend wieder zuschlagen zu können. Diese heimtückische Vorgehensweise haben sie mittlerweile vervollkommnet. Die Banditen des „schönen Benjamin“ sind ein ungewaschener, stinkender, völlig verwahrloster Haufen, der an ein hartes, unbarmherziges Leben gewöhnt ist. Jeder aufrechte Mensch sollte tun-

lichst danach trachten, ihnen nicht über den Weg zu laufen. Korbinian Galgenstrick sticht unter ihnen durch seine derben, brutalen Scherze (meist natürlich auf Kosten der überfallenen Opfer) sowie seine ehrgeizigen Pläne hervor, eines Tages den Platz des bösen Banditen Biederkopf einzunehmen. Außerdem stinkt dieser ungewaschene Bursche so erbärmlich wie eine volle Jauchegrube!

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
30	36	39 [3]	23	38	40 [4]	37	35	42	39
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
36	42	1	42	11	–	–	–	2	1W10+4

**Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Gassenwissen, Geheime Sprache: Diebe, Gossenkämpfer, Kochen, Klettern, Raufen, Saufen, Schleichen, Spuren lesen, Überleben, Verbergen.

**Habseligkeiten:** Abgetragene, verdreckte Gewänder, erbeutete Rüstungsteile (**RSS 2**, Arme/Beine, Körper), Messer, Axt (**1W10+3 SP**), Bogen mit Köcher und 11 Pfeilen (**1W10+3 SP**), Ochsenzunge (**1W10+2 SP**), Schnappsack (mit Proviant), Lederbeutel (12 Silberheller, 24 Kupferpfennige).

### FORTGESCHRITTENE KREATUREN

Die jeweilige Kreatur – in unserem Fall also der üble Hundsfott Korbinian Galgenstrick – erhält folgende Boni auf seine Attributswerte sowie einige weitere Fähigkeiten:

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
–	+5	+5	–	+10	+5	+5	–	–	+5
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
+10	+10	–	–	+2	–	–	–	0	–

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Betäubender Hieb, Bewusstlos schlagen, Fallen entdecken, Gassenwissen, Geheime Sprache: Diebe, Gewaltiger Hieb, Gossenkämpfer, Kochen, Klettern, Meisterschütze, Pflanzenkunde, Plappermaul, Raufen, Reiten, Resistenz: Krankheit, Saufen, Schleichen, Schlösser knacken, Spuren lesen, Überleben, Verbergen.

### ERFAHRENE KREATUREN

Mit den folgenden Zuschlägen sowie zusätzlichen Fähigkeiten wird der üble „Standard“-Wegelagerer bereits zu einer echten Herausforderung für jeden Mächtegern-Helden:

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
–	+10	+15	+10	+20	+10	+10	+10	+10	+20
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
+20	+20	+1	+10	+4	–	–	–	+1	+1

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Betäubender Hieb, Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Fallen entdecken, Fersengeld, Gassenwissen, Geheime Sprache: Diebe, Geheime Zeichen: Waldläufer, Gewaltiger Hieb, Gezielter Hieb, Gossenkämpfer, Karrenlenken, Kochen, Klettern, Meisterschütze,

# RABENSCHNABEL

Navigation, Pflanzenkunde, Plappermaul, Raufen, Reiten, Resistenz: *Krankheit*, Saufen, Scharfschütze, Schleichen, Schlösser knacken, Schwertmeister, Spuren lesen, Überleben, Verborgenes finden, Verbergen, Waffenspezialist (*eine Waffe*), Wildschütz.

## MEISTERHAFTER KREATUREN

Aufgrund der folgenden Attributsänderungen ist Korbinian Galgenstrick ein wahrer Albtraum für seine Gegner:

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
–	+20	+30	+20	+30	+30	+20	+20	+20	+30
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
+30	+30	+2	+20	+6	–	–	–	+2	+3

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Beutelschneiderei, Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Erfahrener Krieger, Fallen entdecken, Fallen entschärfen, Feldscher, Fersengeld, Gassenwissen, Geheime Sprache: *Diebe*, Geheime Sprache: *Soldaten*, Geheime Zeichen: *Diebe*, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Gewaltiger Hieb, Glücksspiel, Gossenkämpfer, Kahnfahren, Kampfrausch\*, Kampftaktik, Karrenlenken, Kochen, Klettern, Lesen und schreiben, Meisterschütze, Menschenkenntnis, Meuchelmord, Navigation, Pflanzenkunde, Plappermaul, Raufen, Reiten, Resistenz: *Gift*, Resistenz: *Krankheit*, Schwimmen, Saufen, Scharfschütze, Schleichen, Schlösser knacken, Schwertmeister, Spuren lesen, Tierkunde, Treffsicher: *NAK*, Überleben, Umgar-

nen, Verborgenes finden, Verbergen, Verkleiden, Waffenspezialist (*zwei Waffen*), Wildschütz, Zusätzliche Sprachen (*eine Sprache*).

**Beispiel:** Im Laufe der Zeit hat der übel stinkende Hundsfott Korbinian jetzt also allerhand Gefahren im weglosen Waisenwald nahe Stammheim überstanden und so viele Überfälle überlebt, dass er zu einem erfahrenen Wegelagerer geworden ist. Nicht nur hat er dabei neue Fähigkeiten hinzu gewonnen, auch seine Attributswerte sind besser als jemals zuvor. Vielleicht ist es ja bald schon an der Zeit, den „schönen Benjamin“ herauszufordern und selbst der Anführer des wilden Lumpenpacks zu werden?

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
30	46	54 [5]	33	58	50 [5]	47	45	52	59
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
56	62	2	52	15	–	–	–	3	1W10+6

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Bewusstlos schlagen, Einschüchtern, Fallen entdecken, Fersengeld, Gassenwissen, Geheime Zeichen: *Waldläufer*, Gewaltiger Hieb, Gossenkämpfer, Karrenlenken, Kochen, Klettern, Meisterschütze, Navigation, Pflanzenkunde, Plappermaul, Raufen, Reiten, Resistenz: *Krankheit*, Saufen, Scharfschütze, Schleichen, Schlösser knacken, Schwertmeister, Spuren lesen, Überleben, Verborgenes finden, Verbergen, Waffenspezialist: *Zweihandwaffen*, Wildschütz.

**Fähigkeiten:** Betäubender Hieb, Eherner Wille\*, Einschüchtern, Furchtlos\*, Gewaltiger Hieb, Kampfrausch\*, Stark wie ein Ochse\*, Überleben, Zäh wie Leder\*.

**Eigenschaften:** *Furchteinflößend* (diese Kreatur flößt kleineren Lebewesen *Furcht* ein; es ist eine **TAP**-Probe je **KS** notwendig, um sie im Nah- oder Fernkampf attackieren zu können; ist diese Probe einmal gelungen, so kann der SC normal agieren) | *Körperpanzer* (dichtes Fell und Muskeln, **RSS 2**) | *Natürliche Waffen* (Hörner **1W10+6 SP**) | *Schmerzunempfindlich*.

**Habseligkeiten:** Zerfetzte Lumpen, grob gegerbte Felle, zehnhändige Waffen (meist primitive Keulen, selten Streitkolben oder Kriegshämmer).

## NACHTALBEN



**B**ei Nachtalben handelt es sich um seltsame Geschöpfe der ewigen Finsternis, und sie besitzen viele Eigenschaften und Fähigkeiten, die sie ganz besonders gefährlich machen. Zunächst einmal scheint erwiesen zu sein, dass sie sich bei Dunkelheit vollständig auf ihre vielfach gesteigerten Sinne verlassen können. Ihre unnatürlich großen, schwarzen Augen wirken kalt und leer. Tatsächlich kennen sie keine Gefühlsregungen wie sterbliche Wesen. Alle Angriffe

sowie Überfälle von Nachtalben zeichnen sich stets durch eine unfassbare Grausamkeit und Gnadenlosigkeit aus – wenn sie sich bisweilen zusammenrotten, um ein einsames Gehöft zu attackieren, dann gibt es niemals Überlebende. Die Überreste jener, die sie dahingeschlachtet haben, sind auf grauenvolle Art und Weise verstümmelt. Nachtalben machen keinen Unterschied zwischen Männern, Frauen, Greisen oder Kindern, alle sterblichen Geschöpfe sind für sie gleichsam nur Opfer ...

Diese Kreaturen der Finsternis sind – im Gegensatz zu Menschen – unsterblich, es sei denn, sie werden durch Waffengewalt getötet; und dies ist überaus schwer, denn bei Nacht sind sie fast unsichtbar, sie bewegen sich lautlos und viele Wachen wurden von ihnen überwältigt, noch ehe sie ahnten, dass die Nachtalben sich bereits mitten unter ihnen befanden. Überdies scheinen sie von herkömmlichen Waffen nur schwer verletzt werden zu können, wohingegen magische und vor allem geweihte Waffen ihnen oft verheerende Wunden schlagen. Sie sind kleiner und weitaus schlanker (fast schon hager) als ein normaler Mensch, dabei aber wieselflink, unnatürlich agil und besitzen eine erstaunliche Stärke und Wildheit. Nur wenige ihrer Opfer haben sie zu Gesicht bekommen und konnten danach noch von ihnen berichten.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
11	44	29 [2]	22	55*	27 [2]	53	40	52*	65*
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
49*	46*	2	51	10	15	–	–	2*	1W10+3

**Fähigkeiten:** Akrobatik, Ausweichen, Blitzschnell\*, Das Dritte Auge\*, Eulenblick\*, Gefahrensinn\*, Gewaltiger Hieb, Ge-

zielter Hieb, Giftkunde, Kampfrausch\*, Katzenpfoten\*, Luchsenohr\*, Resistenz: Gift, Resistenz: Krankheit, Schleichen, Schwertmeister, Verborgenes finden, Verbergen, Wachsamkeit\*, Wieselflink\*, Zauberkunst, Zauberkunst: Blutmagie, Dämonenbeschwörung, Hexerei.

**Eigenschaften:** Immunität (Nachtalben sind gegen Angriffe mit nichtmagischen/ungesegneten Waffen immun) | Kind der Nacht (Nachtalben erhalten bei Nacht einen erhöhten RSS\* sowie Boni auf REA\*, WAH\*, WIL\* sowie NAK\* und FEK\* von +10%) | Magisch (Nachtalben können ohne die Verwendung von Ingredienzien, Gesten oder Spruchformeln zaubern; sie regenerieren automatisch alle ZAU binnen eines gewissen Zeitraums) | Regeneration (während der Nacht regenerieren Nachtalben je KS 1 LEB-Punkt) | Schmerzunempfindlich | Schwäche (guten Gottheiten geweihte Waffen verursachen bei Nachtalben den doppelten Schaden).

**Habseligkeiten:** (Verfluchter) Dolch „Schattenzahn“.

\* = Bereits in den Attributswerten enthalten.

## OGER



**O**ger – sowie die zwar kleineren, aber nicht weniger wilden Schrate – sind seit jeher die Plage fast aller großen Gebirge des Alten Königreiches. Schließen sich diese beiden abscheulichen Völker womöglich gar zusammen, so droht allen umliegenden Dörfern, Weilern und sogar Städten alsbald großes Leid und arge Not.

Oger sind unfassbar starke Monstren, die sich ohne Rücksicht auf das eigene Wohlbefinden in das dichteste Kampfgetümmel stürzen und dabei ihre Gegner mühelos zerschmettern. Ihre große Stärke und fast schon unnatürliche Zähigkeit macht Oger zu geborenen Kriegern und es ist ein großes Glück für alle anderen, gut gesinnten Völker, dass sie die Feinheiten der Kampftaktik nie begriffen haben – was aufgrund ihrer geringen Intelligenz und Auffassungsgabe aber auch kein Wunder ist. So oder so ist ein Oger aber ein wahrlich furchteinflößender Anblick. Und ein solch wüst brüllendes Ungetüm, das seine mächtige Keule schwingt und auf seine Feinde zustürmt, hat bereits die tapfersten Ritter verzagen lassen! Dies sind die garstigen Menschenfresser aus all den alten, grausamen Sagen und schlimmsten Albträumen, doch leider gibt es sie wirklich und sie sind mehr als begierig darauf, Elend, Verhängnis und Tod über die Völker zu bringen.

Oger sind unfassbar starke Monstren, die sich ohne Rücksicht auf das eigene Wohlbefinden in das dichteste Kampfgetümmel stürzen und dabei ihre Gegner mühelos zerschmettern. Ihre große Stärke und fast schon unnatürliche Zähigkeit macht Oger zu geborenen Kriegern und es ist ein großes Glück für alle anderen, gut gesinnten Völker, dass sie die Feinheiten der Kampftaktik nie begriffen haben – was aufgrund ihrer geringen Intelligenz und Auffassungsgabe aber auch kein Wunder ist. So oder so ist ein Oger aber ein wahrlich furchteinflößender Anblick. Und ein solch wüst brüllendes Ungetüm, das seine mächtige Keule schwingt und auf seine Feinde zustürmt, hat bereits die tapfersten Ritter verzagen lassen! Dies sind die garstigen Menschenfresser aus all den alten, grausamen Sagen und schlimmsten Albträumen, doch leider gibt es sie wirklich und sie sind mehr als begierig darauf, Elend, Verhängnis und Tod über die Völker zu bringen.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
20	17	53 [5]	18	26	55 [5]	48	19	28	39
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
36	17	2	56	18	—	—	2	2	1W10+8

**Fähigkeiten:** Betäubender Hieb, Einschüchtern, Furchtlos\*, Gewaltiger Hieb, Raufen, Saufen, Stark wie ein Ochse\*, Überleben, Zäh wie Leder\*, Zusätzliche Sprachen: Brakka.

**Eigenschaften:** Furchteinflößend (diese Kreatur flößt kleineren Lebewesen Furcht ein; es ist eine TAP-Probe je KS notwendig, um sie im Nah- oder Fernkampf attackieren zu können. Ist diese Probe einmal gelungen, so kann der SC normal agieren)

| Körperpanzer (dicke, vernarbte Haut, RSS 2) | Schmerzunempfindlich | Schwäche (Oger sind immer hungrig und werden daher leicht abgelenkt; gelingt ihnen in der Nähe einer Mahlzeit keine WIL-Probe, so beginnen sie zu fressen).

**Habseligkeiten:** Stinkende, zerfetzte Fellkleidung, Zweihandkeule (1W10+7 SP).

## SALTONU (SCHLANGENKRIEGER)



**J**ene Schlangenkrieger – oder Saltonu, wie sie sich selbst nennen – die heute die Sümpfe unsicher machen und dafür sorgen, dass dort manchmal Wanderer spurlos verschwinden, sind nur noch ein Schatten der einstigen Größe ihres stolzen Volkes. Dies beweisen unter anderem alte, längst teilweise im morastigen Untergrund versunkene Bauwerke, die heutzutage kein Saltonu mehr errichten könnte. Dennoch ist diese geschuppte Gefahr keineswegs gebannt, denn

das Volk der Schlangenkrieger hat den großen Krieg gegen das untergegangene Altvorderen-Reich und seine kriegsliebenden Menschen nicht vergessen, deren Nachfahren heute noch in jenen Landen leben, die sie einstmals beherrscht haben.

Saltonu lieben es, in aller Heimlichkeit und überraschend anzugreifen. Auch im Kampf Mann gegen Mann sind sie überaus gefährliche Gegner, denn ihre harten Schuppen machen sie gegenüber Verletzungen relativ unempfindlich – sie scheinen ganz allgemein nicht so empfänglich für Schmerzen zu sein wie andere Wesen. Überhaupt ist das ganze Volk von einer erstaunlichen Gefühlslosigkeit, jegliche starke Emotionen scheinen ihm unbekannt zu sein. Ihre fremdartig wirkenden Waffen und Rüstungen setzen sie mit großer Effektivität ein und das Gift der in ihrer Heimat überall umherwimmelnden Schlangen nützen sie, um daraus ein potentes Waffengift zu gewinnen. Überhaupt scheinen Schlangen und Echsen gegenüber diesem uralten Volk sehr freundlich gesonnen zu sein: So kommt es vor, dass Schlangenkrieger von diesen Tieren begleitet oder diese als Haustiere in ihren Wohnstätten gehalten werden. Die seltenen Priesterinnen der Schlangenkrieger setzen oftmals Sprüche ein, die ganze Horden von geschuppten Tieren auf einen Feind hetzen und außerdem nutzen sie allerlei Naturmagie, um ihren Zwecken dienlich zu sein. Meist tauchen Schlangenkrieger in kleineren Gruppen auf, doch verlassen sie kaum ihre Heimat in den unwegsamen, tückischen Mooren des Alten Königreiches. Große Kälte setzt ihnen sehr zu und sind sie dieser über längere Zeit ausgesetzt, werden ihre Bewegungen langsam und ungenau, außerdem fügt ihnen dies starke Schmerzen zu. In einer nassen Umgebung agieren Schlangenkrieger am effektivsten, sie haben keinerlei Schwierigkeiten damit, die verborgenen Sumpflöcher zu umgehen, da sie auf andere Sinne als ihre eher unterentwickelten Augen vertrauen. Auch dies macht sie auf ihrem Heimatgebiet zu tödlichen Kontrahenten. Auf ihren großen Kriegszügen – die nun schon lange in der Vergangenheit liegen – führten die Schlangenkrieger auch alle monströsen Kreaturen in die Schlacht, die sie zu meistern imstande waren: Oftmals waren dies grauenvolle Hydras, Basilisken, Lindwürmer oder die

die gigantischen Riesenschlangen der tiefen Sümpfe. So lange ein solches Ungeheuer Schuppen hat und somit eine natürliche Anziehungskraft besteht, werden sie sich von den Saltonu leider nur allzu bereitwillig für deren eigene Zwecke missbrauchen lassen! In den großen Kriegen der Vergangenheit haben die Schlangenkrieger mit diesen geschuppten Verbündeten verheerenden Schaden unter ihren Feinden angerichtet.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
19	31	41 [4]	26	38	36 [3]	43	34	39	45
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
36	33	1	42	14	—	—	—	4	1W10+5

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Betäubender Hieb, Bewusstlos schlagen, Blitzschnell\*, Eherner Wille\*, Erfahrener Krieger, Furchtlos\*, Gewaltiger Hieb, Gezielter Hieb, Giftkunde, Resistenz: Gift, Schwimmen, Tierkunde, Treffsicher: Blasrohr, Wachsamkeit\*, Zusätzliche Sprachen: Medusal.

**Eigenschaften:** Körperpanzer (Schuppenhaut **RSS 2**) | Giftig (Saltonu können aus Drüsen in ihrem Mund aus kurzer Distanz Gift verspritzen, **1W10+2 SP**; anschließend verliert das Opfer für **1W10 KS 10%** auf **GES, REA, TAP, WAH** und **WIL** sowie **NAK** und **FEK**) | **Natürliche Waffen** (Schwanz **1W10+5 SP**, Zähne **1W10+2 SP**) | **Schmerzunempfindlich** | **Schwäche** (in kalter Umgebung verlieren Saltonu **10%** auf alle Attribute).

**Habseligkeiten:** Verstärkte Bastrüstung (**RSS 1**), Bastschild (mit Tierhaut bespannt, **RSS 1**), Speerschleuder (**1W10+4 SP**), Blasrohr (mit vergifteten Pfeilen, **1W10+1 SP**), Keule (mit Obsidian-Einsätzen, **1W10+4 SP**).

## SCHRATE



**S**chrates sind böartige und verschlagene Bestien, die fast überall in den dichten, undurchdringlichen Wäldern und ebenso in den unwegsamen Gebirgen hausen. Es handelt sich bei ihnen um kleine, gedrungene sowie verwachsene Geschöpfe, die ihre mangelnde Körpergröße durch einen sehnigen, sehr widerstandsfähigen Körperbau sowie knotige Muskeln wieder mehr als ausgleichen. Schrates – oder „Grauhäute“ bzw. „Fahle“, wie sie wegen ihrer zumeist fahlgrauen Haut genannt werden – ziehen in großen Horden umher, was sie für kleinere Gruppen oder einzelne Reisende natürlich ganz besonders gefährlich werden lässt. Sobald sie ein festes Territorium gefunden haben und für sich beanspruchen, verteidigen sie es nötigenfalls bis zu ihrem Tode. Diese Kreaturen sind relativ intelligent, aber dennoch haben sie nie gelernt, selbst Rüstungen herzustellen oder Waffen zu schmieden; vielmehr verwenden sie erbeutete Ausrüstung so gut als eben möglich. Vor allem Zwerge leiden unter ihren wilden Attacken, denn deren Rüstungen passen Schraten erstaunlich gut.

Größere Horden dieser Geschöpfe sammeln sich immer wieder einmal unter dem Befehl eines besonders starken Kriegshäuptlings. Sie ziehen dann plündernd und brandschatzend durch die Lande, bis sie sich untereinander zerstreiten und selbst bekämpfen, oder sie von einem entsprechend großen Kontingent der

jeweiligen Landesarmee gestellt und vernichtet werden. Schrates tun sich gerne mit den gefräßigen Ogern zusammen (sofern sie diesen etwas als Gegenleistung anbieten können), was ihnen die nötige Unterstützung verleiht, um ernsthafte Verwüstungen anzurichten. Die Ähnlichkeit dieser beiden bestialischen Kreaturen ist dabei auffallend.

Je nachdem, wie erfahren und gerissen ein einzelner Schrat ist, kann er alleine schon eine Gefahr darstellen, selbst für zum Beispiel einen gut ausgebildeten, kampferprobten Soldaten. Und die abgehärteten Schrates aus den Höhen und Höhlen des Riesenjoch-Gebirges sind ganz besonders gute Kämpfer und Jäger, denn ansonsten könnten sie in dieser kargen und lebensfeindlichen Einöde gar nicht lange überleben.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
14	24	33 [3]	26	37	41 [4]	39	25	34	33
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
35	30	1	41	11	—	—	—	2	1W10+4

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Einschüchtern, Gewaltiger Hieb, Gossenkämpfer, Raufen, Resistenz: Krankheit, Spuren lesen, Tierkunde, Treffsicher: Bogen, Überleben, Wildschütz, Zäh wie Leder\*, Zusätzliche Sprachen: Brakka.

**Eigenschaften:** Schmerzunempfindlich.

**Habseligkeiten:** Primitive Kleidung, (erbeutete) Rüstungsteile (**RSS 2**), (erbeutete) Waffen (**1W10+4 SP**), Holzkeule (mit Steinbesatz, **1W10+3 SP**), Holzspeer mit Steinspitze (**1W10+4 SP**).

## SKELETTE



**K**lappernde, animierte Gebeine sind zumeist die ersten schwarzmagischen „Fingerübungen“, die Nekromanten absolvieren, wollen sie dereinst wie die berühmte-berühmte Raunhild Rußwurm die Lande unterjochen und mit einem Mantel der Finsternis und des Todes zudecken. So sind die belebten Knochen unterhalb von Burg Altenklamm also leider nur eines von vielen traurigen Beispielen für unfreiwillig zurück in ein unseliges Leben gerufenen Ge-

rippe. Diese bedauernswerten Knochenkameraden waren einst jene Sklaven, Diener und Handwerker, welche die natürlichen Höhlen unterhalb von der Festungsanlage dafür ausbauen sollten, den immer weiter anwachsenden Schatz des Raubritters Valdemarkus-Grigori Lalenkova aufzunehmen – und vor allen anderen auf ewig zu verbergen. Allerdings konnte der Burgherr danach nicht zulassen, dass jemand die Lage und Zugänge dieser geheimen Kammern ausplauderte. So tötete er sie nach Ende der Bauarbeiten alle auf grausame, unbarmherzige Weise.

Diese Untoten besitzen keinerlei eigenen Willen mehr. Sie müssen sich daher der finsternen Zauberkunst unterwerfen, die der Raubritter mit Hilfe des dunklen Gottes Orphos über sie verhängt hat. Es ist ein unheimlicher, entnervend unnatürlicher Anblick,

# RABENSCHNABEL

## BEWEGUNGSWEITE

Bisher wurde in **RABENSCHNABEL** noch gar nicht darauf eingegangen, wie schnell bzw. weit sich ein durchschnittlicher Charakter bewegen kann. Regeltechnisch wird dabei vorausgesetzt, dass ein (immerhin normalerweise durch Rüstung, Waffen und Gepäck belasteter) SC ungefähr **40-50 Meter pro KS (1 KS = 6 Sekunden)** rennen kann. Natürlich gibt es hierbei Unterschiede, auf die bei der eigentlichen Spielcharakter-Erstellung noch näher eingegangen werden soll. Generell dient der unter dem neuen Attribut **BEW (Bewegungsweite)** eingetragene Wert ebenfalls als Prozentzahl, sollten hierauf Proben notwendig werden – aber welche echte Held rennt schon vor einer Herausforderung davon? Der gesunde Menschenverstand darf hierbei ebenfalls eine nicht unerhebliche Rolle spielen: Schwerer gerüstete und von oben bis unten mit sperrigen Waffen behangene SC werden eher eine **BEW** von um die 40 aufweisen, leicht gerüstete und kaum mit Gepäck belastete SC können es eventuell auf eine **BEW** von 60 bringen. Aber wie bereits erwähnt ist dies ein ausführliches Thema für die im Rahmen des **RABENSCHNABEL**-Regelwerks noch geplante Charaktererschaffung und -entwicklung.

wie sie sich auf einmal zu beinernen Leibern zusammenfügen, um dann mit eckigen, ungelenken Bewegungen die Feinde ihres Herrn und Meisters zu attackieren. Mit der Hilfe von schwarzer Magie animierte Skelette mögen zwar stumpfsinnige, wenig intelligente Untote sein, allerdings sind sie so gut wie kaum zu zerstören und unermüdlich darin, ihre abgetrennten Knochen fleißig aufzusammeln und sich erneut an den Körpern zu befestigen. Jene verderbte Zauberkunst, die sie unablässig antreibt, sorgt auch dafür, dass sich diese Gebeine nahtlos wieder zusammenfügen. Zudem sind diese Wiedergänger nahezu immun gegen Schusswaffen aller Art. Da sie niemals schlafen oder abgelenkt werden, sind es hervorragende, ewiglich loyale Wächter ...

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
4	13	32 [3]	2	22	36 [3]	39	19	27	37

NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
27	24	1	36	9	–	–	–	2	1W10+3

**Fähigkeiten:** –

**Eigenschaften:** *Furchteinflößend* (diese Kreatur flößt Lebewesen *Furcht* ein; es ist eine **TAP-Probe** je **KS** notwendig, um sie im Nah- oder Fernkampf attackieren zu können; ist diese Probe einmal gelungen, so kann der SC normal agieren) | *Immunität* (spitze Geschosse wie Armbrustbolzen oder Pfeile verursachen bei Skeletten keinen Schaden; ein Skelett kann u. a. von *Gift* oder *Krankheiten* nicht betroffen werden) | *Körperpanzer* (hartes Gebein, **RSS 1**) | *Wiedergänger* (Skelette sind Untote und werden daher von gewissen Effekten – wie z. B. *Furcht* oder *Grauen* – nicht beeinträchtigt; sie benötigen weder Atemluft, Schlaf noch Nahrung) | *Regeneration* (Skelette regenerieren je **KS 2 LEB**-Punkte) | *Schmerzunempfindlich*.

**Habseligkeiten:** Reste von Kleidung und rostige Rüstungen (**RSS 1**), scharfte Waffen (**1W10+3 SP**).

# TROLLE



**H**öhlentrolle sind überaus beeindruckende, massige Kreaturen, die so gar nichts mit ihren entfernten Verwandten – den eher friedliebenden Waldtrollen – gemeinsam haben. Diese kolossalen Monstrositäten dürsten danach, ihre gewaltige Körperkraft an ihren Gegnern zu messen und diese im Kampf zu zermalmen. Doch allzu viele echte Gegner hat ein Höhlentroll nicht zu fürchten. Diese wuchtigen, schwerfälligen Ungeheuer sind der schiere Schrecken in den Gebieten, in denen sie leben, sie säen nackte Furcht in das Herz eines jeden, der sie erblickt. Höhlentrolle sind grausam und blutrünstig; wer in ihre massigen Pranken fällt, der kann nur noch auf einen schnellen Tod hoffen. Diese grimmen Kreaturen sind breit und stämmig, dabei weder sonderlich intelligent noch schnell zu Fuß. Meist kann man sie zum Glück schon längst angestampft kommen hören, wenn sie noch sehr weit entfernt sind. Ihre harte, fast schon steinerne Haut verleiht diesen Kreaturen eine unnatürliche Widerstandsfähigkeit. Es gibt Geschichten, wonach Höhlentrolle ganze Einheiten von Soldaten aufgerieben haben, die eigens ausgesandt worden waren, um sie zur Strecke zu bringen.

Zwar können sie sprechen, tun dies aber nur äußerst selten. Bei Bedarf erheben sie ihre tiefe, grausame Stimme in der gutturalen Sprache, die auch Schrate oder Kobolde nutzen und die sie vor langer Zeit aus der Östlichen Ödnis mitgebracht haben. Es gibt in der Tat nur wenige noch furchteinflößendere Anblicke als einen angreifenden Höhlentroll. Und es ist wirklich keine Schande, dass jedem ansonsten hartgesottenen Veteranen vieler Schlachten dabei das Herz in die Hose rutscht. Schon das markerschütternde Gebrüll einer solchen Kreatur reicht oft völlig aus, seine Gegner panikartig die Flucht ergreifen zu lassen. Ein Höhlentroll hingegen scheint so etwas wie Furcht gar nicht zu kennen. Ein einziger Hieb mit der riesigen Faust dieses mörderischen Ungetüms zerschmettert Rüstung, Schilde und Knochen, als wären sie nur aus dünnen Strohhalmen gemacht!

Zwar können sie sprechen, tun dies aber nur äußerst selten. Bei Bedarf erheben sie ihre tiefe, grausame Stimme in der gutturalen Sprache, die auch Schrate oder Kobolde nutzen und die sie vor langer Zeit aus der Östlichen Ödnis mitgebracht haben. Es gibt in der Tat nur wenige noch furchteinflößendere Anblicke als einen angreifenden Höhlentroll. Und es ist wirklich keine Schande, dass jedem ansonsten hartgesottenen Veteranen vieler Schlachten dabei das Herz in die Hose rutscht. Schon das markerschütternde Gebrüll einer solchen Kreatur reicht oft völlig aus, seine Gegner panikartig die Flucht ergreifen zu lassen. Ein Höhlentroll hingegen scheint so etwas wie Furcht gar nicht zu kennen. Ein einziger Hieb mit der riesigen Faust dieses mörderischen Ungetüms zerschmettert Rüstung, Schilde und Knochen, als wären sie nur aus dünnen Strohhalmen gemacht!

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
6	12	52 [5]	9	13	66 [6]	61	15	26	64

NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
33	11	3	49	22	–	–	–	5	1W10+9

**Fähigkeiten:** Betäubender Hieb, Böser Blick\*, Eherner Wille\*, Einschüchtern, Furchtlos\*, Gewaltiger Hieb, Kampfbrauch\*, Resistenz: *Gift*, Resistenz: *Krankheit*, Stark wie ein Ochse\*, Zäh wie Leder\*, Zusätzliche Sprache: *Brakka*.

**Eigenschaften:** *Furchteinflößend* (diese Kreatur flößt kleineren Lebewesen *Furcht* ein; es ist eine **TAP-Probe** je **KS** notwendig, um sie im Nah- oder Fernkampf attackieren zu können; ist diese Probe einmal gelungen, so kann der SC normal agieren) | *Körperpanzer* (steinharte Haut, **RSS 5**) | *Regeneration* (ein Steintroll regeneriert je **KS 4 LEB**-Punkte; durch Zaubersprüche erlittener Schaden kann so nicht regeneriert werden).

**Habseligkeiten:** Stinkende Felle, Zweihandkeule (**1W10+8 SP**).



## ZOMBIES



Diese lebenden Leichen, die in der Umgebung von Schnutenbach fast immer aus den verrufenen Knochenhügeln stammen, befinden sich in verschiedenen Stadien des Verfalls und torkeln meist ziellos durch die Gegend. Was sie aus ihrem eigentlich ewigen Schlummer erweckt hat, ist nicht bekannt, doch erst einmal mit unseligem Unleben erfüllt, terrorisieren sie die Welt der Lebenden mit ihrer Präsenz und einem nicht enden wollenden Hass

gegen alle Geschöpfe, durch deren Adern noch warmes, pulsierendes Blut strömt. Zombies sind zwar langsame, stupide Wesen, die dafür aber niemals ermüden oder schlafen müssen, keinerlei Schmerz verspüren und nur außerordentlich schwer zu zerstören sind. Denn selbst abgetrennte Gliedmaßen haben die unschöne Angewohnheit, sich auf einen lebenden Gegner zuzubewegen, um diesen weiterhin zu attackieren. Da diese widernatürlichen Kreaturen bereits tot sind, fehlt ihnen auch jegliches Verständnis dafür, wann sie endgültig aufhören sollten, sich an ihr Unleben zu klammern. Nur sofern sie am Ende verbrannt werden, kann man absolut sicher sein, dass sie nicht zurückkehren, um erneut die gesamte nähere Umgebung heimzusuchen.

Es steht völlig außer Frage, dass bei ihrer unseligen Belebung schwarze Magie im Spiel gewesen sein muss, und Nekromanten sind ja bekannt dafür, dass sie die Gebeine Verstorbener nur allzu gerne für ihre finsternen Machenschaften missbrauchen. Im Falle der Knochenhügel aber muss der Fall wohl ein wenig anders liegen – hier scheinen sich schwarzmagische Energien zu ballen und wer weiß, was tief im Schoß der Erde schlummert, das die fauligen Knochen aus ihren Gräbern treibt? Verletzungen, die durch die wandelnden Toten verursacht werden (sei es nun durch ihre verwesenden Klauenhände, ihre verbliebenen Zähne oder schartige und verrostete Waffen) verursachen sehr oft Wundbrand oder die furchtbare Krankheit namens „Grabfäule“, die im schlimmsten Falle zum Verlust von Gliedmaßen oder gar dem Tod – mit anschließendem Untod – führen kann!

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
2	18	29 [2]	4	26	34 [3]	39	22	28	36
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
29	20	1	31	10	–	–	–	1	1W10+3

**Fähigkeiten:** –

**Eigenschaften:** *Furchteinflößend* (diese Kreatur flößt Lebewesen *Furcht* ein; es ist eine **TAP-Probe** je **KS** notwendig, um sie im Nah- oder Fernkampf attackieren zu können; ist diese Probe einmal gelungen, so kann der SC normal agieren) | *Immunität* (ein Zombie kann u. a. von Gift oder Krankheiten nicht betroffen werden) | *Krankheitsträger* (Zombies übertragen *Grabfäule* und *Wundbrand*) | *Wiedergänger* (Zombies sind Untote und werden daher von gewissen Effekten – wie z. B. *Furcht* oder *Grauen* – nicht beeinträchtigt; sie benötigen weder Atemluft, Schlaf noch Nahrung) | *Schmerzunempfindlich*.

**Habseligkeiten:** Reste von Kleidung und rostige Rüstungen (**RSS 1**), schartige Waffen (**1W10+3 SP**).

## NEUE ZAUBERSPRÜCHE

Wirklich gefährlich werden jene Kreaturen, welche die Mächte der Magie gegen ihre Gegner (in diesem Fall fatalerweise die SC) entfesseln können. Biestmenschen, Kobolde und Schrate sowie die (zum Glück) seltenen Ogermagier verfügen über eine Form der Zauberei, die von den Schriftgelehrten vorwiegend als **Blutmagie** bezeichnet wird. Vor allem deshalb, weil Blut von Opfertieren, Feinden oder sogar des Zaubersenden selbst, einen Hauptbestandteil dieser finsternen Magie ausmacht. Blutmagie wird selten schriftlich, sondern vielmehr stets mündlich von den Schamanen an ihre Nachfolger weitergegeben. Diese Form der Zauberei ist ein wirres Sammelsurium aus korrumpierter Naturmagie, Dämonenbeschwörung, Nekromantie, Hexerei und Kampfmagie mit teilweise beeindruckenden (wenn auch oft für den Anwender verheerenden) Effekten.

### ANRUFUNG DES GEHÖRTEN

**Lehre:** Dämonenbeschwörung (Grad 1)

**Zauberkosten:** 7 ZAU

**Entfernung:** siehe unten

**Dauer:** bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang

**Ingredienzen:** das Horn eines niederen Dämons



**Beschreibung:** Unter anderem die Nachtalben haben keinerlei Skrupel, sich dämonische Unterstützung herbeizurufen, sofern sie selbst mit einem Gegner nicht fertig werden sollten. Gerade wenn es darum geht, Feinde im Kampf zu bezwingen, erfüllt ein niederer Dämon des verderbten Kriegsgottes Orphos diesen Zweck ganz hervorragend. Diese hornbewehrte Kampfmaschine erscheint durch einen kurz aufblitzenden,

grell kreischenden Riss in den Sphären, und muss durch eine erfolgreiche **WILLENSKRAFT**-Probe unter den Befehl seines Beschwörers gezwungen werden (ansonsten kann der Dämon frei agieren und wird in den meisten Fällen wutentbrannt völlig wahllos angreifen).

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
5	13	48 [4]	17	42	46 [4]	54	38	45	58
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
40	–	2	47	13	–	–	–	3	1W10+6

**Fähigkeiten:** Ausweichen, Böser Blick\*, Das Dritte Auge\*, Eherner Wille\*, Einschüchtern, Furchtlos\*, Gefahrensinn\*, Gewaltiger Hieb, Resistenz: Gift, Resistenz: Krankheit.

**Eigenschaften:** *Furchteinflößend* (diese Kreatur flößt Lebewesen *Furcht* ein; es ist eine **TAP-Probe** je **KS** notwendig, um sie im Nah- oder Fernkampf attackieren zu können; ist diese Probe einmal gelungen, so kann der SC normal agieren) | *Immunität* (Dämonen sind gegen Angriffe mit nichtmagischen Waffen immun) | *Körperpanzer* (hornverstärkte Haut, **RSS 3**) | *Sphärisch* (sphärische Wesen sind in anderen Dimen-

sionen *instabil* und müssen daher je **KS** eine **WIL**-Probe bestehen, um nicht in ihre Heimatsphäre zurückgeschleudert zu werden; Dämonen werden daher von gewissen Effekten – wie z. B. *Furcht* oder *Grauen* – nicht beeinträchtigt; sie benötigen weder Atemluft, Schlaf noch Nahrung) | *Schmerzunempfindlich* | *Schwäche* (guten Gottheiten geweihte Waffen verursachen bei Dämonen den doppelten Schaden).

**Habseligkeiten:** –

## AYNAETS ABSCHEULICHES AUGE

**Lehre:** Dämonenbeschwörung (Grad 1)

**Zauberkosten:** 5 ZAU

**Entfernung:** Sicht (das Opfer muss den Dämonenbeschwörer sehen können)

**Dauer:** 1W10 KR je Stufe des Dämonenbeschwörers

**Ingredienzen:** das Auge eines Gehenkten

**Beschreibung:** Ebenso wie der grässliche Blick der riesenhaften Göttin bringt auch diese magische Attacke das Verderben über die Feinde eines Dämonenbeschwörers. Eines der Augen des Anwenders scheint kurzzeitig widernatürlich groß zu werden und einen giftig-gelblichen Schein zu verstrahlen. Dem Gegner steht eine **WILLENSKRAFT**-Probe zu, um dem vernichtenden Blick zu entgehen und nicht von den nachfolgenden Effekten betroffen zu werden. Andernfalls wird er von solchen Bildern des nackten Entsetzens aus der Heimatsphäre der dunklen Gottheit Aynaet heimgesucht, dass er eine **TAPFERKEITS**-Probe bestehen muss, um nicht schlagartig in *Furcht* zu verfallen. Zudem verursacht der Zauber (auch bei gelungener Probe) eine vorübergehende *Lähmung* bei seinen Opfern: Diese verlieren **10%** auf **REA** sowie **NAK** und **FEK**. Ihre **BEW** wird für die Dauer des Spruchs halbiert (aufgerundet).

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Dämonenbeschwörer eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## BÄRENPRANKE UND KEILERZAHN

**Lehre:** Blutmagie (Grad 1)

**Zauberkosten:** 3 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** bis zum Ende des Kampfes

**Ingredienzen:** ein Tropfen Bärenblut und ein Keilerzahn

**Beschreibung:** Kobolde rufen oftmals ihre jeweiligen Totemtiere an bevor sie in einen Kampf ziehen. Mit Hilfe dieses Zauberspruchs kann sich der Schamane die beeindruckenden Kräfte eines Bären und die Wildheit eines Keilers zu eigen machen. Seine Nägel werden zu harten, langen Krallen, die als magische Waffe gelten und aufgrund derer der Kobold bei seinen Attacken **+2 SP** verursacht. Er erhält eine zusätzliche **ATTACKE** sowie einen Bonus von **+10%** auf die Attribute **TAP**, **WAH** und **WIL** sowie **NAK**.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Schamanen eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## BEHERRSCHE ABGRÜNDIGEN

**Lehre:** Dämonenbeschwörung (Grad 1)

**Zauberkosten:** 3 ZAU

**Entfernung:** Sicht

**Dauer:** permanent (siehe Beschreibung)

**Ingredienzen:** die Krallen eines getöteten Dämons

**Beschreibung:** Es gehört sozusagen zum „normalen Tagwerk“ eines Dämonenbeschwörers, nicht nur die von ihm selbst gerufenen, sondern auch andere Dämonen unter seine Gewalt zu bringen. Misslingt dem Dämon eine **WILLENSKRAFT**-Probe (**-10%** je Stufe des Dämonenbeschwörers), so muss er dessen Befehlen gehorchen, bis er in seine Heimatsphäre zurückkehrt. Dieser Zauber verlängert weder die eigentliche Beschwörung, noch verbannt er den Dämon.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Dämonenbeschwörer eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## BESCHWÖRE NACHTMAHR

**Lehre:** Dämonenbeschwörung (Grad 1)

**Zauberkosten:** 3 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** bis zum nächsten Sonnenauf- oder untergang

**Ingredienzen:** Haare vom Schweif eines schwarzen Pferdes  
**Beschreibung:** Mit Hilfe seiner dunklen Zauberkunst ruft der Dämonenbeschwörer ein Nachtmahr herbei, ein alpträumerisches Ross aus anderen Sphären. Diese Kreatur sieht aus wie ein nachtschwarzer, massiger Kaltblüter, es ist aber auch schon vorgekommen, dass das Nachtmahr eine andere Gestalt angenommen hat. Rote, wild züngelnde Flammen bilden Schweif und Mähne dieses erschreckenden Geschöpfs, die Augen glühen in unirdischem Schein. Dieser pferdeähnliche, niedere Dämon muss mit einer **WIL**-Probe unter den Willen des Blutmagiers gezwungen werden, dann dient es ihm treu bis zum nächsten Sonnenaufgang. Ansonsten verschwindet es sofort wieder in seine eigene Sphäre und fügt dem Beschwörer dabei **1 SP** (ohne Abzug von **RSS** oder **KON**-Bonus) zu. Das Nachtmahr kämpft nicht, ist aber ein extrem erstaunliches Reittier. Es kann auf leerer Luft (oder Wasser usw.) genauso gut laufen wie auf festem Erdreich. Es bewegt sich mit einer beeindruckenden Schnelligkeit (bis zu **BEW 95**) fort, ermüdet nicht und benötigt weder Nahrung noch Wasser. Solange der Dämonenbeschwörer auf dem Nachtmahr reitet, werden ihn niedere Dämonen zudem nicht attackieren. Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Dämonenbeschwörer eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).



# RABENSCHNABEL

## ZUSÄTZLICHE 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 Fähigkeiten. Ein Sternchen (\*) zeigt dabei an, ob es sich um eine **angeborene** (und daher nicht weiter steigerbare) Fähigkeit handelt.

**Betäubender Hieb** Diese Fähigkeit erlaubt es einem Charakter, einen Kontrahenten gezielt zu *betäuben*. Dabei ist es nicht zwingend notwendig, den Kopf zu treffen: Auch ein heftiger Schlag auf andere verletzbare Körperteile (wie z. B. die männlichen Klöße) ist dazu geeignet. Der betäubende Hieb kostet den Angreifer **1 ATTACKE** und erfolgt mit einem Abzug von **10%** auf den **NAK**-Wert. Dem Kontrahenten ist ein Abwehr- oder Ausweichversuch gestattet. Verursacht der Angriff Schaden (egal in welcher Höhe) und misslingt dem Opfer eine **KON**-Probe, dann ist der Gegner für **1W10 KS** minus seinen **KON**-Bonus *betäubt* (jedoch immer mindestens **1 KS**). Er erhält dadurch **-20%** auf alle seine Attributswerte.

**Fersengeld** Übung macht den Meister, selbst wenn es um eine rasche Flucht geht. Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter, sich mit einer um ein Drittel (aufgerundet) erhöhten Chance seines aktuellen **BEW**-Werts von einer Gefahrensituation wegzubewegen (**BEW**).

**Gaukelei** Der Charakter beherrscht allerlei unterhaltsame Taschenspielertricks, kann jonglieren, gute Witze erzählen sowie Zauberkunststücke vorführen (**GES**).

**Gezielter Hieb** Hervorragende Krieger vermögen es, trotz der Abwehrversuche und Bewegungen ihrer Gegner, diese an empfindlichen (und ungeschützten) Stellen des Körpers zu treffen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass aufgrund dieser Fähigkeit **nach einem erfolgreichen Treffer im Nahkampf** die Prozentzahlen des Würfelwurfs (erneut) getauscht werden dürfen, um somit quasi die doppelte Auswahl im Schadensschema zu erhalten. *Gezielter Hieb* kann mit *Treffsicher* (**NAK**) kombiniert werden.

**Goldkehlchen\*** Gütige Götter bedachten den Charakter mit einer herausragend schönen Stimme, die jeder Mann leicht in ihren Bann zieht (**PER**).

**Umgarnen** Charmant und gutaussehend zu sein ist eine Sache, aufgrund dieser Fähigkeit weiß ein Charakter, sein Gegenüber emotional erfolgreich zu verführen (**PER**).

**Wieselflink\*** Von Kindesbeinen an war der hiermit gesegnete Charakter schon schnell zu Fuß und rannte allen anderen davon. Diese Fähigkeit verleiht einen permanenten Bonus auf **BEW** in Höhe von **10%** (**BEW**).

**Zauberkunst: Blutmagie** Eine ungute Vermengung von Hexerei, Naturmagie, Nekromantie und Dämonenbeschwörung. Diese (auch für den Zauberkundigen) höchst gefährliche und kraftzehrende Art der Magieanwendung wird nicht schriftlich, sondern nur mündlich von Schamanen zu Schamanen weitergegeben. Für ihre erfolgreiche Anwendung ist meist das Blut von Opfern oder sogar das des Anwenders vonnöten (**INT**).

## FRATZE DER FURCHT

**Lehre:** Blutmagie (Grad 1)

**Zauberkosten:** 2 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** sofort

**Ingredienzen:** Krötenblut und ein Harpyienknochen

**Beschreibung:** Bei den Kobolden ist es guter Brauch und alte Sitte, ihre Gefolgsleute durch Furcht und Schrecken gefügig zu machen. Darum verwenden Schamanen diesen simplen Zauberspruch besonders gerne, sofern ihre Untergebenen einmal aufmucken sollten. Mit Hilfe der Blutmagie verwandelt sich das (sicher ohnehin nicht sonderlich lieblich anzusehende) Gesicht des Zauberkundigen in eine gar grässliche Fratze! Dieser Anblick ist so markerschütternd, dass jedem Lebewesen, das ihn miterlebt, eine **TAPFERKEITS**-Probe gelingen muss, ansonsten unterliegt es allen Auswirkungen des Effekts *Furcht*.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Blutmagier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## GESANG DES GRIMMEN GROLLS

**Lehre:** Blutmagie (Grad 1)

**Zauberkosten:** 4 ZAU

**Entfernung:** Hörweite

**Dauer:** bis zum Ende des Gesangs

**Ingredienzen:** ein blutiges menschliches Ohr

**Beschreibung:** Dieser beeindruckende Zauber sorgt dafür, dass selbst an sich mehr oder weniger ungefährliche Kobolde zu ernstzunehmenden Gegner werden – vor allem, wenn es sich um eine große Horde handelt, die sich in Hörweite jenes schauerhaften Gesangs befindet, den ein Blutmagier (in diesem Fall also z. B. ein Koboldschamane) anstimmt. Das üble gutturale Gegrünze, Gebrülle und Gegröle – das nur wenige guten Gewissens als „Gesang“ bezeichnen würden – sorgt dafür, dass alle dem Schamanen freundlich gesinnten Lebewesen im Umkreis von nahezu unerschütterlichem Mut und Kampfeswillen durchflutet werden. Sie erhalten **+10%** auf ihre Kampfattribute **FEK** und **NAK**. **REA** und **TAP** erhöhen sich ebenfalls um **+10%**. Vor allem aber erhalten sie eine zusätzliche **ATTACKE**! Da alle Geschöpfe, die unter dem Bann dieses Kriegsgesangs stehen, nicht mehr auf ihre eigene Sicherheit achten, können sie während des Kampfes allerdings keinerlei Abwehr- oder Ausweichversuche unternehmen (selbst wenn sie über die Fähigkeit *Ausweichen* verfügen sollten).

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Blutmagier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## GESTALT DES TOTEMTIERS

**Lehre:** Blutmagie (Grad 1)

**Zauberkosten:** 4 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** 15 Minuten je Stufe des Blutmagiers

**Ingredienzen:** der abgeissene Kopf einer Fledermaus

**Beschreibung:** Ein sehr beliebter Zauberspruch, um etwaige Feinde des Koboldschamanen und seines Stammes auszuspähen. Der Schamane rezitiert einige gutturale Worte alter

# RABENSCHNABEL

Magie und vollführt die notwendigen magischen Gesten. Dann verwandelt er sich in eine Riesenfledermaus, die ungefähr seine Größe hat. Dieses widernatürliche Geschöpf verfügt zwar über den Wert des **VER**-Attributs\* des Kobolds, ist ansonsten aber wie eine Riesenfledermaus mit ihren Werten und Eigenschaften zu behandeln (im Rahmen dieses Regelwerks gilt das spezielle Sonar dieser Tiere als Fähigkeit *Eulenblick*).

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
8	–	23 [2]	–	37	22 [2]	33	*	56	20
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
36	–	1	65/13	7	–	–	–	1	1W10+2

**Fähigkeiten:** Eulenblick\*, Gefahrensinn\*, Klettern, Resistenz: *Krankheit*, Überleben, Verbergen, Verborgenes finden.

**Eigenschaften:** *Flieger* (eine Riesenfledermaus ist ein *herorragender* Flieger) | *Körperpanzer* (dichtes, verfilztes Fell **RSS 1**) | *Krankheitsträger* (die Bisse von Riesenfledermäusen übertragen *Wundbrand*) | *Natürliche Waffen* (Krallen **1W10+1 SP**, Reißzähne **1W10+2 SP**).

**Habseligkeiten:** –

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Blutmagier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## GEZIEFER, GEZIEFER

**Lehre:** Blutmagie (Grad 1)

**Zauberkosten:** 2 ZAU

**Entfernung:** Sicht

**Dauer:** permanent (siehe Beschreibung)

**Ingredienzen:** eine lebende Laus sowie ein Tropfen Blut

**Beschreibung:** Möchte ein Koboldschamane einem Gegner schaden, ohne ihn (zumindest vorerst) unnötig zu verletzen, so kann er ihn mit diesem primitiven, aber wirkungsvollen Fluch belegen. Die betroffene Person wird von Ungeziefer heimgesucht, das solange bleibt, bis sie sich ausgiebig waschen kann. Während dieser Zeit verliert es jeweils **5%** auf die Attribute **AUS**, **GES**, **PER**, **REA**, **TAP**, **VER**, **WAH** und **WIL**. Aber auch als schwacher Kampfzauber hat sich der Fluch bewährt: Er kostet die Feinde des Schamanen nämlich zudem jeweils **5%** auf die Kampfattribute **FEK** und **NAK**.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Blutmagier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## KURIKAURAS FLAMMENKLAUE

**Lehre:** Dämonenbeschörung (Grad 1)

**Zauberkosten:** 3 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** bis zum Ende des Kampfes

**Ingredienzen:** eine offene Flamme

**Beschreibung:** Der Dämonenbeschwörer ruft die Mächte des Dämonengötzen Kurikaura an, um seine Hand in eine flammende magische Waffe zu verwandeln. Gelingt der Spruch, so ist diese für die Dauer eines Kampfes von einem rot glosenden, widernatürlich tanzenden Feuer umgeben. Dem Dämonenbeschwörer muss gegen bewaffnete Gegner eine **NAK**-Attacke **-10%** gelingen (bei unbewaffneten Feinden entfällt der Abzug). Nichtmagische Rüstung wirkt nicht

**Zauberkunst: Dämonenbeschörung** Ihre Blütezeit erreichte die heute in den meisten Reichen verbotene Dämonologie und damit fest verbundene Herbeirufung und Beherrschung von Dämonen im mächtigen Altvorderen Reich. Mit dessen Untergang verschwand auch die Dämonenbeschörung weitgehend in den Schatten. Diese verderbte Zauberart birgt das Versprechen großer Macht ... für einen entsetzlichen Preis (**INT**).

**Zauberkunst: Nekromantie** Eine verfemte und bei Todesstrafe verbotene Form der schwarzen Magie, bei der die erneute Belebung von toten Kreaturen aller Art sowie die Erlangung ewigen (wenn auch verfluchten) Lebens im Mittelpunkt steht (**INT**).

gegen den Zauber, der diese schlicht und ergreifend einfach durchdringt. Eine Berührung mit Kurikauras Feuerklaue verursacht Schaden, als besäße der Dämonenbeschwörer die Fähigkeit *Kampfrausch*: Es werden also **2W10** gewürfelt und die höhere beider Zahlen zählt für die Ermittlung der **SP**. Hierzu kommt noch der ganz normale Zuschlag durch den **STÄRKE**-Wert des Dämonenbeschwörers.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Dämonenbeschwörer eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## KURIKAURAS FEUERSBRUNST

**Lehre:** Dämonenbeschörung (Grad 1)

**Zauberkosten:** 6 ZAU

**Entfernung:** bis 50 Meter Entfernung vom Beschwörer

**Dauer:** **1W10 KS** (+1 je Stufe des Dämonenbeschwörers)

**Ingredienzen:** ein glühendes Stück Kohle

**Beschreibung:** Der Dämonenbeschwörer ruft den Götzen Kurikaura an und entfesselt dessen Macht über das verheerende Element Feuer. Daraufhin entsteht eine Flammenwand, die der Zaubernde wie mit einem starken Windstoß begrenzt kontrollieren kann. Unter anderem können damit Feinde davon abgehalten werden, sich dem Dämonenbeschwörer zu nähern. Wer sich in der wild tosenden Flammenwand befindet, nimmt je **KS 1W10+1** Punkte (mit Abzug von **KON**-Bonus) an Schaden hin und ist währenddessen *schmerzerfüllt*. Lediglich magischer Schutz bzw. entsprechende Rüstung bietet gegen den erlittenen Schaden Schutz. Mit einer gelungenen **WAH**-Probe können die Flammen nach einer **KS** problemlos verlassen werden. Hierfür ist jede **KS** eine weitere Probe gestattet.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Dämonenbeschwörer eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## SCHLANGENSCHUPPEN UND EBERHAUT

**Lehre:** Blutmagie (Grad 1)

**Zauberkosten:** 3 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** bis zum Ende des Kampfes

**Ingredienzen:** eine Schlangenschuppe und etwas Eberfell  
**Beschreibung:** Dieser Spruch wird bevorzugt von Koboldschamanen gerne dazu verwendet, um sich gegen eine be-



vorstehende Konfrontation magisch zu rüsten. Dem Blutmagier sprießt für die Dauer des Zaubers ein deutlich sichtbares, dickes borstiges Fell, durchsetzt mit matt schimmernden Schlangenschuppen, das ihm (auch gegen magische Angriffe) einen Schutzwert von **+2 RSS** gewährt.

Ohne die angegebenen Zutaten muss dem Blutmagier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

### SOKUKAS ZORN

**Lehre:** Dämonenbeschörung (Grad 1)

**Zauberkosten:** 7 ZAU

**Entfernung:** bis 100 Meter im Umkreis des Dämonenbeschwörers

**Dauer:** sofort

**Ingredienzen:** mit Blut durchtränkte Erde

**Beschreibung:** Dieser machtvolle Kriegszauber aus den abgründigen Tiefen jenseitiger Sphären wird gerne von Dämonenbeschwörern eingesetzt, die eine größere Gruppe von Gegnern malträtiert wollen. Der Zaubende wirft die Ingredienz auf den Boden, spricht ein paar gutturale Worte und stampft dann mit dem Fuß auf. Daraufhin entsteht ein lokales Erdbeben, das die unmittelbare Umgebung des Dämonenbeschwörers (ca. 5 Meter Durchmesser) nicht betrifft. Die Erdstöße sind so stark, dass sie *Furcht* erzeugen. Außerdem müssen alle davon betroffenen Personen eine **GES**-Probe (-10% je Stufe des Dämonenbeschwörers) bestehen, ansonsten stürzen sie zu Boden und sind für **1W10 KS** minus den **STÄ**-Bonus des jeweiligen Opfers *wehrlos* (jedoch immer mindestens **1 KS**). Das Erdbeben – bzw. der „Zorn Sokukas“ – endet so schnell, wie es begonnen hat.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Dämonenbeschwörer eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

### SOKUKAS ZERNICHTENDE DONNERFAUST

**Lehre:** Dämonenbeschörung (Grad 1)

**Zauberkosten:** 6 ZAU

**Entfernung:** Sicht (der Dämonenbeschwörer muss sein Opfer sehen können)

**Dauer:** sofort

**Ingredienzen:** die aus Stein gemeißelte Abbildung einer Faust

**Beschreibung:** Hierbei handelt es sich um einen schrecklichen Spruch, der schon so manchen Feind eines Dämonenbeschwörers im wahrsten Sinne des Wortes schlagartig das Leben gekostet hat. Während er die abgründigen Worte aufsagt, muss der Zaubende sein eigenes, frisches Blut auf die Steinf Faust träufeln. Anschließend deutet er auf sein Opfer und ballt eine seiner Hände selbst zur Faust. Manche Augenzeugen dieses Spruchs behaupten, daraufhin saust eine vage sichtbare, grünlich schimmernde und riesenhafte Faust blitzschnell durch die Luft und trifft mit erschütternder Wucht automatisch das vom Dämonenbeschwörer gewählte Ziel! Dieser heftige Angriff verursacht **1W10+1 SP** ohne Abzug von **RSS** und **KON**-Bonus. Das so getroffene Opfer gilt außerdem als *betäubt*. Die solchermaßen von Sokuka entsandte Backpfeife kann nur durch magische Mittel aufgehoben bzw. der durch sie erlittene Schaden dadurch reduziert werden.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Dämonenbeschwörer eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

### RUF DES TOTEMTIERS

**Lehre:** Blutmagie (Grad 1)

**Zauberkosten:** 2 ZAU

**Entfernung:** variabel

**Dauer:** 6 Stunden je Stufe des Blutmagiers

**Ingredienzen:** etwas Blut und Fell des zu rufenden Tieres  
**Beschreibung:** Gerne umgeben sich Blutmagie-Schamanen mit jenen Tieren, die als wehrhaftes Totem ihres Stammes gelten (in diesem Beispiel handelt es sich dabei um einen Wolf). Das solchermaßen auf natürliche Weise gerufene Tier

eilt so rasch als möglich an die Seite seines neuen Gebieters, wo es für die Zauberdauer loyal verweilen und einfache Befehle im Rahmen seiner geistigen Fähigkeiten ausführen wird. Kluge Schamanen rufen vor einem anstehenden Kampf mehrere Wölfe herbei, die sie dann wacker vor etwaigen Angreifern beschützen. Außerdem sind diese Tiere natürlich ausgezeichnete Fährtenleser oder Wächter.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
12	–	26 [2]	–	38	29 [2]	32	–	58	27
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
35	–	1	80	9	–	–	–	1	1W10+3

**Fähigkeiten:** Gewaltiger Hieb, Gleichgewichtssinn\*, Raufen, Schwimmen, Schleichen, Spuren lesen, Überleben, Verborgenes finden, Verbergen, Wachsamkeit\*.

**Eigenschaften:** *Körperpanzer* (dichtes, verfilztes Fell **RSS 1**) | *Natürliche Waffen* (Reißzähne **1W10+3 SP**).

**Habseligkeiten:** –

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Blutmagier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## TAUSEND KRALLEN, TAUSEND ZÄHNE

**Lehre:** Blutmagie (Grad 1)

**Zauberkosten:** 5 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** 20 Minuten je Stufe des Blutmagiers

**Ingredienzen:** ein Bündel Rattenschwänze

**Beschreibung:** Ein Schamane kann mit Hilfe dieses Blutmagiespruchs einen Schwarm kleinerer, aber durchaus aggressiver Tiere (wie z. B. Ratten, Schlangen oder Spinnen) herbeirufen, die seinem Befehl gehorchen. Ohne zu zaudern wird der wild wimmelnde Schwarm die Gegner des Blutmagiers überfluten und diese beißen, kratzen oder stechen. Schwärme sind nicht einfach zu bekämpfen, da allein die unübersichtliche Vielzahl der beteiligten Tiere koordinierte Angriffe fast unmöglich macht. Zudem erzeugt ein solcher Schwarm, der eine Person förmlich überflutet, stets den Effekt *Furcht*.

Aufgrund der hohen Anzahl der beteiligten Tiere können diese ihre **ATTACKEN** beliebig auf mehrere Gegner aufteilen. Der hohe **REAKTION**-Wert simuliert regeltechnisch die Schwierigkeit, sich auf einzelne der Tiere zu konzentrieren. Werden die **LEB** eines solchen Schwarms auf 0 reduziert, so ergreifen die kleinen Kreaturen sofort die Flucht.

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
–	–	11 [1]	–	44	14 [1]	63	7	43	65
NAK	FEK	ATT	BEW	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP
29	–	10	55	10	–	–	–	0	1W10+1

**Fähigkeiten:** Ausweichen.

**Eigenschaften:** *Natürliche Waffen* (z. B. Zähne, **1W10+1 SP**).

**Habseligkeiten:** –

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Blutmagier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## WINDSTOSS

**Lehre:** Hermetik (Grad 1)

**Zauberkosten:** 2 ZAU

**Entfernung:** 100 Meter

**Dauer:** siehe Beschreibung

**Ingredienzen:** eine Schwanenfeder

**Beschreibung:** Dieser Zauber ist besonders beliebt, um Gegner des Magiers auf Abstand zu halten und sie daran zu hindern, ihn mit Geschossen anzugreifen. Der Zauberer fächelt kurz mit der Schwanenfeder in Richtung seiner Gegner, deutet mit der anderen Hand auf sie und spricht die magische Formel. Sofort braust einer einzelnen Person oder einer kleinen Gruppe (deren Mitglieder nahe beieinander stehen müssen) ein immens starker Windstoß entgegen. Dieser hält an, solange der Magier sich darauf konzentriert, sich nicht bewegt und weiterhin mit seiner Feder wedelt. Triff der magische Windstoß auf eine maximal menschengroße Person, so muss dieser eine **STÄRKE**-Probe gelingen, oder sie fallen hin und gelten für **1 KR** als wehrlos. Wollen sie sich auf den Magier zubewegen, so können sie dies anschließend lediglich mit der Hälfte ihres **BEW**-Wertes tun (und müssen dafür vorher ebenfalls eine Probe auf **STÄRKE** ablegen, sonst kommen sie gar nicht voran). Pfeile, Armabstützungen, Schleudersteine und dergleichen werden während der Spruchdauer abgelenkt und fallen harmlos zu Boden.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Magier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## ZAUBERSCHWINGEN

**Lehre:** Hermetik (Grad 1)

**Zauberkosten:** 3 ZAU

**Entfernung:** selbst

**Dauer:** 10 Minuten pro Stufe des Magiers

**Ingredienzen:** ein Pegasus-Mähnenhaar

**Beschreibung:** Unter dem Einfluss des Zauberspruchs kann der Magier sofort bis zu 100 Meter (je Stufe) in jede gewünschte Richtung fliegen. Er bewegt sich dabei mit seinem unmodifizierten **BEW**-Wert durch die Luft. Investiert er weitere **3 ZAU**, so kann er eine normal große Person mit sich nehmen. Es kostet den Magier ebenfalls **3 ZAU**, diesen Zauber jeweils um seine Spruchdauer zu verlängern (um z. B. nicht schlagartig in die Tiefe zu stürzen, weil der magische Effekt endet). Um zu fliegen, muss ein Magier sich entsprechend konzentrieren und kann daher keine anderen Sprüche wirken oder komplizierte zusätzliche Aktivitäten ausführen. Ein sehr ähnlicher, aber potenterer Zauberspruch namens „Werde Windsbraut“ findet ebenfalls in der Hexerei Anwendung.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Dämonenbeschwörer eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## ZERNICHTE ABGRÜNDIGEN

**Lehre:** Dämonenbeschwörung (Grad 1)

**Zauberkosten:** 6 ZAU

**Entfernung:** Sicht (der Dämonenbeschwörer muss den Dämon sehen können)



**Dauer:** permanent

**Ingredienzen:** einige Spritzer gesegnetes Wasser

**Beschreibung:** Da nicht jeder herbeigerufene Dämon einem Beschwörer wohlgesonnen ist oder aber der Zauberer sich den Dämonen seiner Feinde entledigen möchte, ist dieser Spruch ein fester Bestandteil der Ausbildung eines jeden angehenden Dämonenbeschwörers. Jedoch macht sich auch die Hermetik das Wissen um die Vertreibung oder Zerstörung dieser bösen Wesenheiten aus anderen Sphären gerne zunutze. Wie auch immer, der jeweilige Zauberkundige kann einen einzelnen niederen Dämon in seiner Sichtweite vernichten, indem er lautstark die Formel rezitiert und dabei das von einem Priester gesegnete Wasser versprenkelt. Der Dämon kann seiner Zerstörung entgehen, indem ihm eine Probe auf seine **WILLENSKRAFT** (-10% je Stufe des Zaubers) gelingt. Ansonsten löst er sich schlagartig auf. Dieser Spruch hat keinen Effekt auf höhere Dämonen (außer vielleicht, sie zu verärgern).

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Dämonenbeschwörer eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## ZIRKEL DER ZUFLUCHT

**Lehre:** Hermetik (Grad 1)

**Zauberkosten:** 5 ZAU

**Entfernung:** siehe unten

**Dauer:** 1 Stunde je Stufe des Magiers

**Ingredienzen:** ein kleiner goldener Drudenfuß

**Beschreibung:** Selbst umringt von unnatürlichen Feinden kann ein Magier sich und seine Gefährten mittels dieses höchst nützlichen Zauberspruchs eventuell aus höchster Not erretten. Er erschafft damit eine unsichtbare Zone mit einem Radius von 5 Metern, mit sich selbst im Zentrum. So lange der Magier sich anschließend auf diesen Zirkel der Zuflucht konzentriert und sich nicht von der Stelle bewegt, bildet dieser eine undurchdringliche Barriere für viele schwächere Untote (wie z. B. Skelette, Zombies oder Geister), aber ebenso niedere Dämonen. Außerdem unterliegen alle Gefährten des Zauberers innerhalb des Spruchradius keinerlei schädlichen psychologischen Effekten (wie z. B. *Furcht*). Allerdings bietet der Zauber keinen Schutz vor u. a. Angriffen mit Schusswaffen oder Sprüchen. Höhere Untote und Dämonen können den Zirkel der Zuflucht nach einer erfolgreichen **WILLENSKRAFT**-Probe problemlos betreten.

Ohne die angegebene Ingredienz muss dem Magier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

## GEISTER UND GÖTTER

So seltsam es auch klingen mag, aber selbst die abscheulichsten Bestien beugen allzu oft ehrfurchtvoll ihr Knie vor entsetzlichen, abscheuerregenden und vor allem gnadenlosen Göttern. Neben den vier großen Gottheiten der Finsternis (*Egsebu*, *Grugusch*, *Iananna* sowie *Orphos*) gibt es noch unzählige weitere, von denen die Gelehrten der Reiche der Menschen nur selten zu berichten wissen. Es

# RABENSCHNABEL

## EFFEKTE IM SPIELVERLAUF

**Effekte** sind ein fester Bestandteil des **RABENSCHNABEL-Regelwerks** und können sowohl **SC** wie auch **NSC** betreffen. Zum Beispiel bewirkt der Effekt *Schmerz*, dass davon beeinträchtigte Wesen Abzüge auf ihre Werte erhalten. Im Gegensatz zu **Eigenschaften** bleiben die jeweiligen Effekte samt ihren regeltechnischen Werte immer unverändert.

**Betäubt** Sowohl im Kampfverlauf, wie auch durch andere Situationen (z. B. Stürze oder die Auswirkung von Fallen) kann es vorkommen, dass jemand *betäubt* wird. Gegen eine solche Betäubung und deren Auswirkungen ist eine **KON**-Probe erlaubt. Ein betäubtes Opfer erleidet für **1W10 KS** minus seinen **KON**-Bonus (jedoch mindestens für **1 KS**) **20%** Abzug auf alle Attributswerte.

**Furcht** Ist jemand von diesem Effekt betroffen, so muss eine **TAP**-Probe gelingen, um normal agieren zu können. Ansonsten kann das Opfer einen Gegner weder im Nah- noch Fernkampf attackieren. Je **KR** ist eine Probe möglich. Sobald diese gelingt, ist der Effekt verfliegen.

**Grauen** Gewisse Situationen, Szenerien oder besonders grässliche Kreaturen können jemanden mit *Grauen* erfüllen, sofern keine erfolgreiche **TAP**-Probe (eventuell mit Abzügen oder Zuschlägen) abgelegt wird. Mislingt diese, so ist das betroffene Opfer für **1W10 KS** zu keiner bewussten Handlung fähig (es kauert sich zusammen, wird ohnmächtig oder sabbert einfach willenlos vor sich hin). Es gilt somit als *wehrlos*. Zudem erhält es eine Anzahl an **IRR**-Punkten, die entsprechend dem jeweiligen Auslöser angegeben sind. Nach dem Ablauf der erwürfelten **KS** ist eine erneute **TAP**-Probe erlaubt; mislingt diese erneut, so bleibt das Opfer für weitere **1W10 KS** wehrlos (erhält aber keine zusätzlichen **IRR**-Punkte), bis diese Probe gelingt. Es erzeugt immer mindestens **1 Punkt IRR**, sobald jemand von *Grauen* erfüllt wird.

**Instabilität** Gewisse Wesen – wie z. B. Dämonen – können nicht lange außerhalb ihrer Heimatsphäre verweilen. Nach einer gewissen Zeit werden sie körperlos und verschwinden danach ganz aus dieser Ebene. Darum ist jede **KS** eine **WIL**-Probe notwendig, um zu prüfen, ob das Wesen noch länger verweilen kann. Diese Proben können (z. B. durch Rituale von Dämonenbeschwörern) sowohl Boni wie auch Mali unterliegen.

**Lähmung** Gewisse Gifte (aber auch Zaubersprüche) können diesen Effekt hervorrufen. Hiervon betroffene Opfer gelten regeltechnisch als *wehrlos*, bis der Effekt endet.

**Schmerzerfüllt** *Schmerzerfüllte* Wesen erhalten Abzüge in Höhe von **20%** auf ihre Attributswerte, da sie naturgemäß durch die extremen Schmerzen stark abgelenkt und beeinträchtigt werden. Eine **WIL**-Probe ist gestattet, um den Auswirkungen zu entgehen. *Schmerzunempfindliche* Kreaturen sind gegen diesen Effekt immun.

**Wehrlos** *Wehrlose* Wesen können keine bewussten Aktivitäten ausführen, weder abwehren noch ausweichen, noch sich sonst irgendwie verteidigen. Werden sie während der Wirkungsdauer des Effekts attackiert, so erhal-

# RABENSCHNABEL

ten Gegner einen Bonus von **30%** auf **NAK** und **FEK**. Alle etwaigen Proben des Opfers werden außerdem mit einem Abzug von **30%** ausgeführt.

sind dunkle, erbarmungslose Götzen, die immer wieder ihren Fuß in die Welt der Sterblichen setzen und dort höchstselbst für Chaos und Zerstörung sorgen.

**Aynaet:** Die nimmersatte Riesin, die große Mutter. Bei dieser sogenannten „Göttin“ gehen die Meinungen der klugen Köpfe in den Akademien dieser Welt (mal wieder) weit auseinander. Manche halten sie nur für eine reine Legende unter den grobschlächtigen Völkern der Schrate, andere denken, sie ist eine ins Riesenhafte gewachsene Ogerin, einige wiederum glauben, es handelt sich bei ihr um eine echte Göttin aus grauen Vorzeiten, die für eine pervertierte Art der Fruchtbarkeit steht. Wahr ist (vermutlich), dass es sich bei Aynaet um eine mächtige Dämonin mit der Machtfülle einer Gottheit handelt, die durchaus von verschiedenen böswilligen Geschöpfen angebetet wird – darunter auch einige wenige menschliche Kultisten, die sich davon irgendeinen abstrusen Vorteil erhoffen. Der Großteil ihrer treuen Anhänger setzt sich aber eher aus Kobolden, Schratzen, Ogern, Zyklopen und Riesen zusammen. Daher finden sich gerade bei diesen garstigen Geschöpfen oftmals krude Schreine und primitive Statuen dieser vermeintlichen „Göttin“. Aynaet soll in der Tat von gewaltiger Gestalt sein und ursprünglich das Volk der Riesen in die Welt gebracht haben. Sie besitzt nur ein einziges, großes und grässlich glotzendes Auge, dessen Blick alle jene lähmt und tötet, die das Pech haben, von ihr angeblickt zu werden.

Gerade unter den Schratzen ist dabei der Ruf ihrer immensen Fruchtbarkeit unbestritten. Es gibt unzählige Legenden, wonach eines Tages alle Nachkommen Aynaets diese Welt in Besitz nehmen werden und das Blut ihrer Feinde dann in wahren Strömen fließen wird. Sie scheint auch viel mit den Ogern

gemeinsam zu haben, denn ihr unersättlicher Hunger ist ebenfalls weithin berühmt-berüchtigt. Wenn sie nicht gerade schläft – was sie angeblich schon seit langer Zeit in den dunklen Tiefen unter dem Riesenjoch-Gebirge tut – dann frisst sie ununterbrochen, was ihr in die prankenartigen Klauen kommt. Kobolde berichten sich, sie sei der wahre Grund dafür, warum die Zwerge, welche einst in so großer Zahl das Gebirgsmassiv bewohnt hätten, dort fast vollständig verschwunden sind. Denn zweifellos hat die nimmersatte Aynaet sie einfach aufgeessen ... Die gigantische Dämonin nimmt zudem angeblich im wachen Zustand immer wieder die Gestalt einer „harmlosen“ Zyklopenkröte an, weswegen ihr diese abscheulichen Tiere als heilig gelten (wenn man im Zusammenhang mit einer so verderbten Dämonin überhaupt von „heilig“ sprechen kann).

**Kurikaura:** Der Verheerer, die unauslöschliche Flamme. Kurikauras Herkunft und Geschichte ist im Nebel der Zeit fast schon verschwunden, doch wartet dieser mächtige Dämonengötze nach wie vor auf seine Chance, endlich zu einem wahren Gott zu werden. Die wenigen Gelehrten, die ihn kennen, mutmaßen dabei, dass es sich beim „Verzehrer allen Lebens“, dem unvermeidlichen Verheerer“ lediglich um eine obskure Form von Orphos handelt, dem finsternen, verbotenen Gott des Gemetzels und Blutvergießens. Gegen diese Vermutung spricht allerdings, dass Kurikaura vollkommen anders dargestellt wird: Nämlich als starrendes, unmenschliches Auge, das von stilisierten Flammen umgeben ist. Genau wie Orphos verlangt dieser Götze jedoch von seinen fanatischen Gefolgsleuten, dass sie ihm wahre Heerscharen an Opfern darbringen. Besonders beliebt sind dabei – neben dem obligatorischen Blut sowie Schädeln – deren blutbesudelte, blicklos glotzenden Augen. Kurikaura wird vor allem von Biestmenschen und vielen wilden Svask-Barbaren aus dem eisigen Norna angebetet. Sie sind sich sicher, dass seine unauslöschliche Flamme dereinst die gesamte Welt verschlingen wird.

**Luginis:** Die Göttin der Schleier und Schliche, Meisterin der Listen, die Blenderin. Diese weibliche Gottheit wird in den meisten Fällen als Gefährtin von Dubenbur, dem Gott der Diebe, angesehen. Im Gegensatz zu diesem aber zeigen die Abbilder in den versteckten Tempeln der Illusionisten, Scharlatane und Trickbetrüger durchaus ihre reizvolle Gestalt: Luginis (will man den dort vorhandenen Statuen Glauben schenken) sieht so aus wie eine attraktive junge Frau, deren Antlitz stets von einem Schleier verborgen ist. Nur ihre blitzenden, schalkhaften Augen – die in Statuen häufig durch wertvolle Edelsteine repräsentiert werden – sind zu erkennen. Diese Göttin hat der Welt angeblich vor langer, langer Zeit die verführerische Gabe der Trugbilder in die Wiege gelegt. Es heißt, sie hätte ein weiches Herz für unschuldig in Not geratene Menschen; selbst für jene, die ihre eigenen Anhänger hinter Licht geführt haben. Darum wandeln die Gläubigen der Gottheit Luginis tatsächlich auf einem schmalen Grat. Denn die oftmals sehr subtile Rache der Göttin ist so gut wie nie als solche zu erkennen, für sie aber dennoch meist mit fatalen Konsequenzen verbunden. Luginis' Zeichen ist ein von vielen Strahlen umgebener Edelstein.

**Njörd:** Der kalte Gott, der Herr der großen Tiefe: Diese unbarmherzige Meeresgottheit wird oft mit einem muschelverkrusteten Dreizack, einer scharfkan-



tigen Korallenkrone und einer starrenden Muräne als „Halschmuck“ dargestellt. Sein Unterleib endet dabei oftmals in unzähligen gewaltigen Tentakeln, sein böse lächelnder Mund offenbart mehrere Reihen Haifischzähne. Ehrbare Seeleute beten so gut wie gar nicht zu Njörd, dies ist zumeist dem Abschaum der Meere vorbehalten, die nichts zu verlieren haben und nach einem Leben voller Mühsal, Piraterie und ungezählter böser Taten die letzte Umarmung ihrer salzigen Geliebten ebenso befürchten wie herbeisehnen. Auch die blutrünstigen, brandschatzenden und plündernden Maiden und Mannen aus Norna beten zum Herrn der großen Tiefe. Njörd ist ein kalter, grimmiger Gott und ebenso gnadenlos wie die weite, tiefe See. Nicht umsonst wird er auch als „Meister aller Haie“ bezeichnet. Dennoch glauben viele Piraten, dass Njörd ausgerechnet sie in sein Reich holen wird, wenn sie sich nur entsprechend seiner Grausamkeit würdig erweisen und viele Leichen auf den Grund des Meeres schicken, wo diese ihm ewiglich als Sklaven dienen müssen. Die Legende will es, dass Njörd in ewiglichem Wettstreit mit der Gottheit Ormur um die geheimnisvolle Welt unter Wasser liegt. Sein garstiges Symbol ist die Silhouette eines Hais.

**Sokuka:** Der Vielfraß, das klaffende Maul. Dieser abscheuliche Götze mit dem treffenden Titel „das alles verschlingende Maul“ genießt vor allem unter den menschenfressenden Ogern ein großes Ansehen, aber auch Biestmenschen, Kobolde und Schrate beten ihn bisweilen an. Wie nicht anders zu erwarten, haben diese primitiven Völker sehr unterschiedliche Vorstellungen von „ihrer“ Gottheit: Bei den Kobolden ist es ein riesiger, kopfloser Gigant mit dichtem, nachtschwarzem Fell, der ein zähnefletschendes Maul mitten auf seiner Brust trägt. Hingegen glauben die Oger ganz im Gegensatz dazu, es handle sich bei ihm um einen der legendären Ettin, also eine Art von seltenen zweiköpfigen Riesen, dessen Köpfe (und hier gleichen sich die Beschreibungen wiederum) fast nur aus alles verschlingenden Mäulern bestehen. Sie sagen, ein Schritt von Sokuka durchmisst ganze Ozeane und überquert noch so große Gebirgsmassive, seine Arme sind so stark, dass er andere Götter damit problemlos niederringen kann. Und tatsächlich dreht sich der Glaube der Anhänger des Götzen – wie wohl nicht zu erwarten war – vor allem um die körperliche Stärke und den unermesslichen Appetit, der Sokuka charakterisiert. Sie denken, eines Tages erhebt er sich von seiner geheimen Lagerstatt in den Tiefen des Erdreichs, greift nach Sonne, Mond und Sternen und verschlingt diese in seinem unglaublichen Hunger! Dann beginnt der Krieg zwischen den Völkern, aus denen die Oger und ihre Verbündeten (natürlich) als Sieger hervorgehen werden.

Das krude Symbol Sokukas stellt passenderweise ein ein zahnbewehrtes, weit aufgerissenes Maul dar ...

**Talakka:** Die Fluchbringerin, die Hexenherrin, die Mutter der tausend Bestien. Diese weibliche Götzin wird in erster Linie von den verschiedenen Stämmen der Biestmenschen angebetet. Sowohl ihr Aussehen wie auch ihre Motive variieren daher äußerst stark. Erstaunlicherweise wird Talakka (zumindest nach allem, was man in den Akademien des Alten Königreiches eben so weiß) eher mit Zauberei denn mit Kampfgeschick in Verbindung gebracht, daher steht sie bei Schamanen und Hexenmeistern hoch im Kurs. Außerdem ist sie dafür bekannt,

ihren Untertanen schützend zur Seite zu stehen, sodass sie diese gerne mit außergewöhnlichen magischen Kräfte beschenkt. Die Geschichten, die sich Biestmenschen erzählen, behaupten, Talakka wäre eine sogenannte Fomor (oder genauer – die Mutter aller Fomor), die diese allesamt geboren hat. Bei den Fomor handelt es sich um ein Volk halbmenschlicher Geschöpfe aus dem nebelverhangenen Inselreich Albain, in deren Adern zum Teil dämonisches Blut fließt und die alle unübersehbare tierische Merkmale aufweisen. Aus diesem tierhaften Volk mit zahllosen widernatürlichen Begabungen und Merkmalen entsprangen dann angeblich die unzähligen Stämme der Biestmenschen, die bis heute alle bekannten Länder unsicher machen. Talakka ist laut deren Glauben also eine uralte, nahezu unbezwingbare (und zumindest für die Verhältnisse dieser Kreaturen erstaunlich gnadenvolle) Göttin, die aus dem Inselreich Albain stammt oder aber dieses erschaffen hat, und von dort aus in die ganze Welt zog, um ihre „Kinder“ zu segnen. Sie wird oftmals als Biestmensch mit mächtigen Hörnern und vielen Zitzen dargestellt, mit denen sie ihr tierartiges Gefolge säugt.

**Udug:** Der Odem der Wüste, der Skorpion, der Meister aller Wüstengeister. Diese Gottheit wird fast ausschließlich in Al'abar verehrt und ist im Alten Königreich noch kaum bekannt, auch wenn viele tapfere Mannen und Maiden während der epochalen Tempelkriege ihre Anhänger sowie ihren verderblichen Einfluss kennen- und fürchten gelernt haben. Nur wenige kehrten jedoch je zurück, um davon zu berichten. Dieser böswillige Wüstengott wird dabei kaum jemals in menschlicher Gestalt dargestellt, sondern fast immer als angriffsbereiter, bedrohlicher Skorpion. Es ist auch unüblich, seinen Namen laut auszusprechen (außer in Gebeten zu seinen Ehren): Daher wird er gerne als „Skorpion des heißen Sandes“ oder „alles vertrocknender Odem der Wüste“ bezeichnet. Udug wird in erster Linie von den zumeist menschlichen Meuchelmördern der Al Hamadi angebetet. Sein größter Tempel findet sich daher auch in Mas-al-Ayuuf, der ausgedehnten, verborgenen Bergfestung dieser unbarmherzigen Attentäter. Allgemein gilt der Herr der Wüste als wohlwollend gegenüber jenen, deren Herzen von Bosheit erfüllt sind. Entsprechend gibt es keinen Mangel an nichtmenschlichen Kreaturen, die im ewigen Wüstensand des heißen Al'abar seinem dunklen, verlockenden Ruf folgen.

Es gibt einige Gelehrte, die vermuten, dass es sich bei Udug lediglich um einen machtvollen Naturgeist handelt, eventuell ähnlich einem Dschinn oder Ifrit (die in diesem exotischen Land tatsächlich nicht unüblich sind). Erscheint diese „Gottheit“ ihren Anhängern einmal tatsächlich in körperlicher Form – zum Beispiel während einer unheiligen Zeremonie –, dann zumeist in Form eines brennend heißen Sandwirbels, der alles zerreißt, mit dem er in Berührung kommt. Drei grässliche, lodrende Augen starren aus dem rasenden Sturm heraus und erfüllen alle mit Grauen, die sie erblicken. Der grausame Mantikor ist das erwählte Tier dieser Gottheit aus den unerbittlichen Tiefen der Wüste. Und es heißt, diese verschlagenen, machtvollen Kreaturen folgen dem Ruf all jener, die sich der Anbetung Udugs verschrieben haben.



# RABENSCHNABEL

## DIE SPRACHEN DER FINSTERNIS

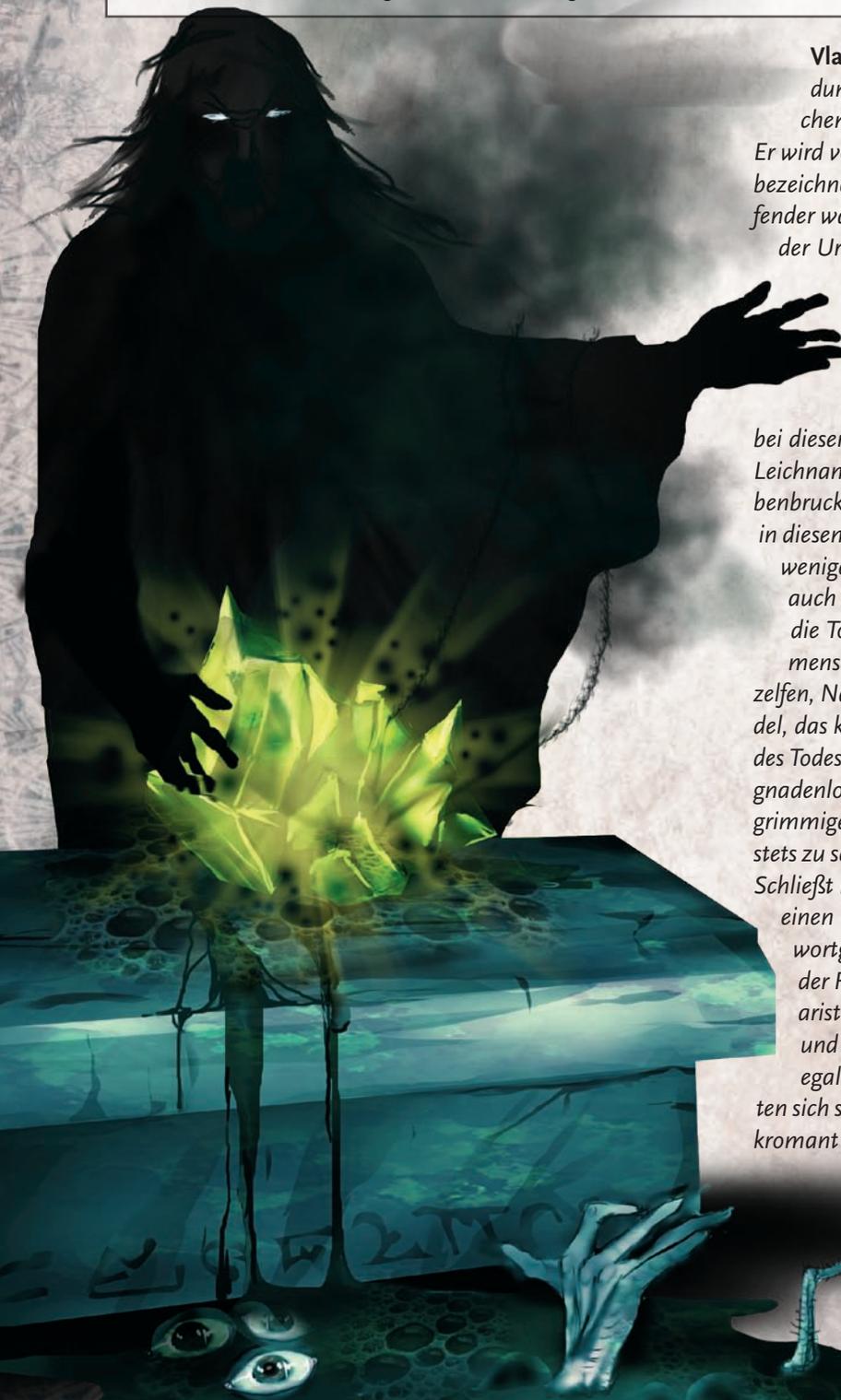
Natürlich können sich auch jene Kreaturen irgendwie miteinander verständigen, die sich in der weitgehend weglosen Wildnis der bekannten Welt herumtreiben. Egal, ob grunzend, quielend, grölend oder schnaubend, es kann von großem Vorteil sein, diese Sprachen zu verstehen.

**Brakka** Diese gutturale Sprache, die sehr stark durchsetzt ist mit animalischen Lauten, mag für viele Uneingeweihte zunächst gar nicht als Sprache erkennbar sein. Sie wird bevorzugt von solchen primitiven Geschöpfen wie Kobolden, Schraten, Ogern oder Trollen verwendet, um sich zu verständigen. Gerade bei intelligenteren Kreaturen dieser Gattungen kann es bisweilen vorkommen, dass sie Gefangene oder Feinde, die ihre Sprache sprechen, besser behandelt werden oder als Grundlage für Verhandlungen dienen.

**Medusal** Das uralte, ursprünglich aus dem fernen Reich Punia stammende, mit seinem vielen Zischlauten exotisch klingende Medusal ist heutzutage fast ausgestorben. Nur noch die Saltonu und einige wenige ihrer Verbündeten (unter anderem die selten anzutreffenden Gorgonen) sind dieser höchst ungewöhnlichen Sprache mit ihrem fast hypnotischen Singsang noch mächtig.

**Schwartzzunge** Auch Schwartzzunge (der eigentliche Name dieser Sprache ist für menschliche Zungen unmöglich auszusprechen) wird von den Völkern der Dunkelheit verwendet. Zu ihnen zählen unter anderem Biestmenschen und Magrond. Der Name der Sprache verrät dabei eigentlich schon, wie sie klingt: Sie benutzt abgehackte, grausam klingende Worte und besitzt nur einen rudimentären Satzbau. Jene, die sie sprechen, halten sich nicht mit vermeintlich unnützen sprachlichen Feinheiten auf.

**Vladu:** *Tief unten in einem namenlosen Abgrund sitzt der dunkle Gott Vladu auf seinem prachtvollen Thron aus Knochen, beständig umschwirrt von tausenden Fledermäusen. Er wird von seinen Gefolgsleuten gerne als „Meister des Todes“ bezeichnet, wobei „Meister des Untods“ vermutlich weit zutreffender wäre. Es heißt, Vladu stünde im ewigen Wettkampf mit der Urmutter Madrada, denn er möchte alles Leben in Untod verwandeln und somit die Herrschaft über alles, was da krecht und fleucht, an sich reißen. Auch diese Gottheit ist von unzähligen Legenden umwittert: Eine davon (die natürlich von eher vernunftbetonten Schriftgelehrten favourisiert wird) lautet, dass es sich bei dieser Wesenheit um einen ungeheuer starken Vampir oder Leichnam handelt, der vor Urzeiten im Gebiet des heutigen Siebenbrucken herrschte. Bis zum heutigen Tage hallt sein Einfluss in diesem verdammten Fürstentum nach und es gibt dort nicht wenige verblendete Narren, die seinem Ruf folgen. Wie dem auch sei, zu seiner treuen Anhängerschaft zählen vor allem die Totenbeschwörer aller Völker, darunter auch viele Biestmenschen- und Kobold-Schamanen, aber vor allem Schwarzwelfen, Nachtalben und ähnliches dergleichen lightscheues Gesindel, das keine Skrupel hat, die widernatürliche schwarze Magie des Todes zu benutzen. Insofern bietet ihnen die Anbetung des als gnadenlos geltenden Vladu vielerlei Vorteile: Denn obschon ein grimmiger, furchteinflößender Gott, so steht er doch angeblich stets zu seinem Wort und würde niemals einen Vertrag brechen. Schließt man also mit ihm oder einem seiner untoten Lakaien einen Pakt, so kann man sich darauf verlassen, dass dieser wortgetreu erfüllt wird. Dargestellt wird dieser Schrecken der Finsternis gerne als Fledermaus oder hochgewachsener, aristokratisch wirkender Mann mit vornehm bleicher Haut und gewaltigen Fledermausflügeln. Es heißt, alle Untoten – egal wie machtvoll diese selbst auch sein mögen – müssen sich seinem ehernen Willen beugen. Und welcher kleine Nekromant würde es wohl wagen, dies tollkühn auf die Probe zu stellen? Doch es geht das Gerücht um, die große Schwarzmagierin Raunhild Rußwurm hätte Vladu einst herausgefordert. Kann das wirklich wahr sein?*



# RABENSCHNABEL

## ROLLENSPIEL-EINSTIEGERREGELN



# RAUCHMAULS RACHE

Ein RABENSCHNABEL-Einstiegsszenario  
in der grimmigen Welt von Schnutenbach  
von Karl-Heinz Zapf

RPG-ABENTEUER



Acht spielbereite  
**raBENSCHNABEL**-Charaktere  
für spannende Rollenspiel-  
Abenteuer in und um das  
Dorf Schnutenbach.

*Inklusive der  
dritten, besonders  
umfangreichen  
raBENSCHNABEL-  
Erweiterung!*

*exklusiv zum CON DER  
LANGEN SCHATTEN 2021*

Für den **CON DER LANGEN SCHATTEN 2021** 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!**