

# **DEADLY BREWS**

*Grundregeln/Schnellstarterregeln*

Beta Version 1.0

## **Impressum**

**Autor, Regeldesign und Layout**

Marie B. Dahmani

Marie B. Dahmani  
Masters of Dungeons  
Böhmerstraße  
45144 Essen

E-Mail: [deadlybrewsrpg@gmail.com](mailto:deadlybrewsrpg@gmail.com)



# VORWORT

Seit meiner frühen Kindheit hege ich eine tiefe Begeisterung für das Pen-and-Paper-Rollenspiel. Sowohl das Meistern von Abenteuern als auch das Eintauchen in fantastische Welten haben mir stets Freude bereitet. Es war diese anhaltende Leidenschaft, die schließlich zur Entstehung der Idee für dieses Pen-and-Paper-Regelwerk führte, einer Welt, in der nicht die Magie oder göttliche Wesen das Schicksal der Helden lenken, sondern in der die Taten und Entscheidungen jedes einzelnen Charakters die Spielwelt selbst formen.

Die grundlegende Philosophie dieses Regelwerks ist einfach: Wenige strenge Regeln und uneingeschränkte kreative Freiheit für die Spieler. Hier geht es nicht darum, die Spieler mit endlosen Listen von Talenten, Sonderfertigkeiten, Zaubersprüchen, Kampftechniken und Waffenfertigkeiten zu überfrachten. Stattdessen sollen die Erlebnisse und Begegnungen jedes Helden ihn auf seine eigene einzigartige Weise formen, ohne dass komplizierte Regeln den Spielspaß mindern.

Dennoch konnte ich mich nicht dem Einfluss der anderen, schon existierenden Spielwelten entziehen. In diesen Welten fand ich ausgearbeitete Charaktere, lebendige Städte und eine detaillierte Umgebung, die niemals stillzustehen schien. Diese Einflüsse haben meine Vision einer lebendigen Spielwelt geprägt, in der jeder Moment, jede Entscheidung und jeder Held eine einzigartige Geschichte erzählt. Willkommen in einer Welt, in der deine Abenteuer wirklich bedeutsam sind und deine Handlungen die Geschehnisse der Welt lenken.







## Auraeria - Eine Welt im Wandel

*Auraeria, Land der Träume,  
In deinen Wäldern, unter Bäume,  
Singt das Volk der Elfen leise,  
Webt Geschichten, alte Weise.*

*In den Gassen, Nacht verhangen,  
Goblins mit ihren Schalksgelangen,  
Tänzeln durch die Schatten lang,  
Im Herzen klingt ihr Liederklang.*

*Hoch die Türme der Magie,  
Wissen wacht in Harmonie,  
Zauberer studieren, lehrend,  
Geheimnisse der Zeit begehend.*

*Helden mutig, weit gereist,  
Suchen Ruhm, den niemand meißt,  
In Auraeria, wo Sterne wachen,  
Beginnen und enden die Sagenmachen.*

### Die Welt von Deadly Brews

Vor dir entfaltet sich Auraeria, eine Welt voller Wunder, Mysterien und Abenteuer, die sich über vier beeindruckende Kontinente ausbreitet: Aislean, Fordrye, Jinnaie und den ehemaligen Kontinent Zephysia, der heute als Inselstaat Zephysia bekannt ist, nachdem der Kontinent zersplittert wurde.

Zephysia, einst Heimat der Hexen und der Magie, war der kleinste unter den Kontinenten. Durch die Große Katastrophe jedoch wurde er in acht Teile zerrissen. Sieben davon sind bewohnbare Inseln, während der achte Teil, bekannt als „das Herz“, im Zentrum liegt, umgeben von einer undurchdringbaren Aura, der sich niemand gefahrlos nähern kann.

Deine Reise in "Deadly Brews" beginnt auf Terlen, dem größten der sieben Inselsplitter, in der Stadt Brent. Brent ist die pulsierende Hauptstadt des Inselstaates Zephysia, ein Schmelztiegel, in dem Alchemie und Dampftechnologie in einem spannenden Wettstreit liegen, um die fantastische Magie der Zauberer zu übertreffen.

Im Herzen von Brent thront der Silberrat, die offizielle Regierungsinstanz des Inselstaates. Er setzt sich aus sorgfältig ausgewählten Vertretern des zephysischen Volkes zusammen und ist nicht nur Gesetzgeber, sondern überwacht auch akribisch die Einhaltung der Gesetze und Regeln. Dabei wird der Rat tatkräftig von der Garde unterstützt, die als Arm der Exekutive für Recht und Ordnung sorgt.



Neben dem Silberrates existiert im Inselstaat eine weniger formelle, aber nicht minder einflussreiche Macht: das Alchemie-Konglomerat. Ursprünglich gegründet, um die Künste der Alchemie zu fördern und zu schützen, haben die sieben Häuser des Konglomerats ihre Fühler weit ausgestreckt. Sie weben ihre Einflüsse geschickt hinter den Kulissen, wodurch sie oft indirekt auf die Entscheidungen im Silberrat einwirken und die Geschicke des Inselstaates lenken. Doch das Alchemie-Konglomerat prägt nicht nur die politische Landschaft; es ist auch ein zentraler Pfeiler des sozialen und wirtschaftlichen Lebens in Zephyria, wobei eine komplexe Dynamik aus Wettbewerb und Kooperation unter den Häusern herrscht.

Ein weiterer Brennpunkt des städtischen Treibens ist die Universität, ein Ort der Gelehrsamkeit, wo selbst die Kinder der ärmsten Bewohner das Lesen, Schreiben und die Grundlagen der Alchemie erlernen. Trotz ihrer scheinbar wohlthätigen Ausrichtung birgt die Universität jedoch eine düstere Facette: Sie dient als Gefängnis für Zauberer, die hier, isoliert auf einer Insel vor Brent, jedoch nahe genug, um der Gesellschaft zu dienen, ihr gesamtes Leben in Einsamkeit fristen müssen. Etwas verborgen in den verwinkelten Gassen der Stadt liegt das Nebelhaus, das inoffizielle Hauptquartier der Abenteurergilde. Hier kommen müde Reisende und abenteuerlustige Seelen zusammen, um Geschichten zu teilen, Aufträge zu erhalten und sich für ihre nächsten Abenteuer zu rüsten.

Der Inselstaat Zephyria zeichnet sich durch das oberflächlich friedliche Nebeneinander verschiedenster Völker und Kulturen aus. Vor allem in Brent finden Gestaltwandler, Aberrationen, Menschen, Elfen und Goblins nicht nur ein Nebeneinander, sondern oft sogar ein harmonisches Miteinander.

Brent, mit seiner einzigartigen Zusammensetzung, bietet dir unzählige Möglichkeiten: Du kannst dich einem der sieben mächtigen Häuser des Alchemie-Konglomerats anschließen, in den Reihen der Ritterorden für Gerechtigkeit kämpfen, mit einem Gauklertrupp durch die Städte des Inselstaates ziehen oder in der Arena von Brent nach Ruhm und Ehre streben. Jeder Pfad ist einzigartig und trägt das Gewicht deiner Entscheidungen.

Also, trete hervor, wagemutiger Reisender, und entdecke die verborgenen Winkel von Auraeria. Von den majestätischen Wäldern und eisigen Gipfeln bis hin zu den dampfgetriebenen Städten und versunkenen Tempeln, von lebhaften Marktplätzen bis zu verschlafenen Fischerdörfern - eine Welt voller Wunder, Geheimnisse und Herausforderungen erwartet dich. Deine Reise in Auraeria wird nicht nur eine Erkundung der Welt sein, sondern auch eine Entdeckung deiner selbst und deiner Bestimmung in diesem vielgestaltigen Land.



## Was bisher geschah...

Einst war Zephysia nicht die Ansammlung von Inseln, die es heute ist, sondern eine einzige, geschlossene Landmasse – ein Kontinent von atemberaubender Schönheit und roher, ungestümer Magie. Die Hüter dieser magischen Kräfte, die Hexen, machten Zephysia zu ihrem Heim und wachten darüber, dass die mächtige Magie nicht unkontrolliert in die Welt hinausströmte. Sowohl Herrscher als auch einfache Leute zogen gen Zephysia, um den Rat der Hexen zu suchen und ihre Weisheit zu erbitten.

Die Zauberer, neben den Hexen die einzigen Magiekundigen, waren zu diesen Zeiten eine Rarität. Goblins, Elfen und später auch Menschen – alle, die den magischen Funken in sich spürten – begaben sich auf eine mühsame Reise nach Zephysia. Ihr Ziel war es, von den Hexen zu lernen, wie sie die durch sie fließende Magie beherrschen konnten.

Die Hexen von Zephysia galten lange als Sinnbild für Stärke, Weisheit und Harmonie. Sie waren auf allen Kontinenten von Auraeria anzutreffen, überall dort, wo die Magie ausbrach und das Potential für Katastrophen in sich barg. Sie waren ein integraler und aktiver Teil des Lebens in Auraeria, Hüter des Gleichgewichts und der Ordnung.

Doch unter der Oberfläche dieses friedlichen Miteinanders begann Neid zu wuchern. Die Mächte der Hexen waren unvergleichlich, selbst die Magie der Zauberer verblasste dagegen, und die anderen Völker betrachteten die Hexen mit einer Mischung aus Furcht und Eifersucht. Diese toxische Mischung sollte die Grundfesten von Zephysia und ganz Auraeria auf eine Weise erschüttern, die sich niemand hätte vorstellen können.

Über Jahrhunderte schwelte die Unzufriedenheit und schürte eine düstere Atmosphäre, die schließlich in einer unheilvollen Koalition gegen die Hexen gipfelte. Diese Allianz, die sich später als „Das Bund der Schatten“ in die Geschichte einbrennen sollte, vereinte Goblins, Elfen und Menschen in einem gemeinsamen Vorhaben: Sie begannen, aktiv Zauberer zu suchen, auszubilden und zugleich eine gnadenlose Jagd auf die Hexen

zu eröffnen. Die Hexen, obwohl mit mächtigen magischen Schilden und Kräften ausgestattet, fanden selbst in den entlegensten Winkeln Zephysias keinen Frieden.

Der Bund der Schatten drang schließlich in die heiligen Ländereien von Zephysia vor, um den Konflikt ein für alle Mal zu entscheiden. In der entscheidenden Schlacht wurden beinahe alle Zauberer in das Herz von Zephysia gesandt – ein majestätischer See, den die Hexen als die Quelle allen magischen Seins verehrten.

Die erbitterte Konfrontation am Rande dieser heiligen Quelle entfesselte die Große Katastrophe: Eine gewaltige magische Detonation erschütterte Zephysia und zerriss den Kontinent in Stücke. Die Auswirkungen waren verheerend, nicht nur für Zephysia, sondern für die gesamte Welt von Auraeria. Tsunamis und Fluten verwüsteten die Küsten, während Erdbeben neue Bergketten aus dem Boden pressten. Das einst so harmonische Miteinander der Völker mündete in eine Tragödie, die die Welt für immer veränderte.

Das wahre Unheil entfaltete sich jedoch erst mit dem Verschwinden der Hexen. Ohne ihre Kontrolle brach die Magie in ihrer rohesten, ungestümsten Form hervor, durchdrang die Welt und entfachte eine Ära der Veränderung und des Umbruchs. Neugeborene kamen mit unerklärlichen Fähigkeiten zur Welt – manche verwandelten ihre Gestalt, andere verschlangen Lebensenergie und mutierten zu furchteinflößenden Aberrationen. Es war die Geburtsstunde der Gestaltwandler und der Aberrationen.

Die Furcht, die einst den Hexen galt, verschob sich nun unaufhaltsam auf diese neuen Wesen. Geplagt von den frischen Erinnerungen an die Hexen und deren Macht, wurden die veränderten Kinder als Bedrohung angesehen und zur Vernichtung freigegeben. Eine zweite, dunkle Ära des Blutvergießens begann, in der die einstigen Hexenjäger nun gegen diese Kinder, gegen das eigene Blut, vorgingen.

Die Gesellschaft von Auraeria wurde tief zerrissen. Einige klammerten sich verbissen an die alten Ideale und die machthungrigen Führer, während



andere begannen, die Brutalität und Ungerechtigkeit zu hinterfragen. Der Konflikt eskalierte zu einem globalen Bürgerkrieg, der alle Länder bis in ihre Grundfesten erschütterte, die Fundamente von Auraeria selbst zum Wanken brachte und die fragile Balance zwischen den Völkern und der Magie in ihren Kern erschütterte.

Der Wendepunkt in dieser turbulenten Zeit kam mit der Gründung des Silberrats, einem Bündnis aus Führungspersonlichkeiten verschiedener Völker und Kulturen. Diese versammelten Köpfe erkannten, dass eine einfache Auslöschung der Gestaltwandler und Aberrationen weder möglich noch moralisch vertretbar war.

Statt ihnen jedoch einen festen Platz auf den alten Kontinenten zu schaffen, traf der Silberrat eine umstrittene Entscheidung: Sie verbannten die Gestaltwandler und Aberrationen auf die Inselfplitter Zephyrias. Dieses Exil, gedacht als Lösung, wurde zu einer neuen Wiege der Gesellschaft. Entgegen der Erwartungen des Silberrats folgten viele Elfen, Menschen und Goblins ihren verunsicherten Kindern, Familienmitgliedern und Freunden in das Exil. Auf den Inselfplittern entstand eine neue Gemeinschaft, geprägt von Solidarität, Zusammenhalt, aber auch Vorurteile und Misstrauen spielen eine große Rolle gegen einige Gestaltwandler und Aberrationen.

In dieser neuen Welt spielt die unkontrollierte Magie eine zwiespältige Rolle. Einerseits war sie eine ständige Bedrohung, andererseits katalysierte sie eine Revolution in Alchemie und Technik. Alchemistische Gebräue, entstanden aus der Notwendigkeit, die ungestüme Magie zu ersetzen oder zu zähmen, wurden zu einem wesentlichen Bestandteil des Lebens in Zephyria. Sie trugen zur Entwicklung innovativer Technologien bei und dominieren das alltägliche Leben auf dem Inselstaat Zephyria.

170 Jahre nach der Großen Katastrophe hat sich eine fragile Koexistenz entwickelt. Gestaltwandler und Aberrationen haben sich in der Gesellschaft etabliert, doch Vorurteile und Misstrauen sind tief verwurzelt. Ihre Errungenschaften in Alchemie und Technologie sind jedoch unübertroffen und prägen das Antlitz von Zephyria maßgeblich.

Die Zauberer wurden auf die Universität beschränkt, isoliert und streng überwacht. Ihre Aufgabe ist es nun, die Magie zu erforschen, ihre zerstörerischen Auswirkungen zu mildern und Wege zu finden, diese Kraft zum Wohle aller zu nutzen.

Zephyria steht nun auf einem schmalen Grat, balanciert zwischen seiner turbulenten Vergangenheit und einer ungewissen Zukunft, zwischen tiefen Konflikten und der Hoffnung auf Heilung. Die Welt sucht nach Wegen, die Magie zu zähmen, das Zusammenleben der Völker zu stärken und das mächtige Erbe der Hexen zu überleben.



## **Auraeria**

In der facettenreichen und magischen Welt von Auraeria, die sich über vier Kontinente erstreckt, entfaltet sich ein faszinierendes Universum voller Vielfalt und Mysterium. Jeder Kontinent in Auraeria birgt seine eigenen Geheimnisse, Kulturen und einzigartigen Spezies, die zusammen eine reichhaltige und komplexe Geschichte formen.

### **Aislean – Das Reich der Elfen:**

Aislean ist ein Kontinent von atemberaubender Schönheit in Auraeria, gezeichnet durch dichte Wälder, majestätische Gebirge und eisige Weiten im Norden. Hier haben die anmutigen Elfen eine erhabene Hochkultur geschaffen, die auf Harmonie mit der Natur und einer tief verwurzelten Tradition basiert. Ihre Gesellschaft lebt unter einer Monarchie, geprägt von strengen Familienzusammenschlüssen und dem Prinzip "Zum Wohle aller!".

### **Fordrye – Die Heimat der Menschen und Drachen:**

Fordrye, nordöstlich von Zephysia gelegen, ist ein weiterer Kontinent Auraerias, der von Menschen besiedelt wurde, die aus einem einzigartigen genetischen Experiment zwischen Elfen und Gnomen hervorgingen. Diese Menschen, bekannt als Aerolithen, haben sich an ein Leben in der Nähe gefährlicher Drachen angepasst, was ihre bemerkenswerte Anpassungsfähigkeit und Vielseitigkeit unter Beweis stellt.

### **Jinnaie– Das Land der Goblins:**

Im südlichen Teil von Auraeria befindet sich Jinnaie, ein Kontinent, der von den Goblins bevölkert wird. Dieses Volk, bekannt für seine Geschicklichkeit und Charisma, hat tief in den üppigen Dschungeln und Wüsten des Kontinents Jinnaie Wurzeln geschlagen. Die Goblins sind eine nomadische Spezies, die im Einklang mit der Natur lebt und sich durch Handel und Kunstfertigkeit auszeichnet.



## **Der Inselstaat Zephysia – Ein Schmelztiegel der Kulturen**

Nach der Großen Katastrophe, die die einstige Heimat der Hexen in Stücke riss, entstand auf diesen frisch geformten Inseln der Inselstaat Zephysia. Dieser Ort ist nicht nur ein lebendiger Schmelztiegel innerhalb von Auraeria, sondern vielleicht gerade wegen der einstigen Intoleranz und der daraus resultierenden Katastrophe zu einem Symbol des Zusammenhalts und der Diversität geworden. Hier finden Gestaltwandler und Aberrationen, die Kinder der Veränderung, ihren Platz und streben danach, sich gegen Menschen, Goblins und Elfen zu behaupten, die in der Gründung des Inselstaates eine Gelegenheit sahen, den starren Strukturen ihrer alten Gesellschaften zu entkommen.

In Zephysia entsteht eine einzigartige Verschmelzung von Alchemie, Magie und Technologie, die eine faszinierende Symbiose bildet und das Fundament der Gesellschaft auf einzigartige Weise prägt. Jeder einzelne der acht Inseln birgt seine eigenen unentdeckten Geheimnisse, atemberaubenden Schönheiten und verborgenen Gefahren. Diese Welten, voller Mysterien und Möglichkeiten, warten darauf, von mutigen Entdeckern und Abenteurern wie dir erkundet und verstanden zu werden. Jeder Splitter erzählt seine eigene Geschichte, trägt seine eigenen Narben und birgt das Potential für neues Wachstum und neue Entdeckungen in der stetig wandelnden Welt von Zephysia.

### **Terlen**

Im Herzen des Inselstaates Zephysia liegt Terlen, der größte Inseln, gekrönt von der Hauptstadt Brent. Terlen entwickelte sich unmittelbar nach der Großen Katastrophe zu einem Refugium für die exilierten Gestaltwandler und Aberrationen. Brent selbst ist auf den Ruinen einer alten Hexenstadt errichtet, die einst als wichtigste Anlaufstelle für Besucher und Zauberer bekannt war. Tief unter den gepflasterten Straßen von Brent, so munkelt man, winden sich Katakomben, in denen die Echoes der Hexenmagie noch immer spürbar sind.

Die Insel Terlen ist geprägt von dichten, üppigen Wäldern und einer majestätischen Bergkette, die die Insel in zwei teilt. Nur ein schmaler, gefährlicher

Bergpfad ermöglicht den Übergang von einer Seite zur anderen, was den Großteil des Handels auf den Seeweg verlagert hat. Dies hat zur Entstehung mehrerer bedeutender Hafenstädte geführt.

Doch nicht nur die imposante Bergkette gestaltet das Reisen auf Terlen beschwerlich. Die dichten Wälder der Insel bergen ihre eigenen, unergründlichen Gefahren. Ein Labyrinth aus wild wuchernden, hohen Bäumen, die durch die durchdringende Magie von Zephysia ihre Positionen zu verändern vermögen, macht das Vorankommen zu Fuß nahezu unmöglich. Waldwege, die gestern noch passierbar waren, verschwinden über Nacht, und nur unter der Führung eines erfahrenen Zauberers ist ein sicheres Durchqueren dieser verwunschenen Wälder möglich.

Entlang der Küsten Terlens erheben sich hohe Klippen, die das Land wie steinerne Wächter umsäumen. Nur wenige Strände bieten sichere Anlandungsmöglichkeiten, was die Seefahrt zu einem wahren Abenteuer macht. Doch gerade diese Abgeschiedenheit und die Unzugänglichkeit der Klippen verleihen Terlen seinen einzigartigen Charakter, eine wilde Schönheit, die Abenteurer und Träumer gleichermaßen anzieht.

### **Galeth**

Galeth, einer der Inseln Zephysias, offenbart eine raue Schönheit, geprägt von ungebändigten Landschaften und stürmischen Küstenwinden. Bekannt für seine schroffen Klippen, die sich majestätisch über das tosende Meer erheben, bietet Galeth ein Panorama, das sowohl faszinierend als auch furchteinflößend ist. Die Schifffahrt entlang dieser zerklüfteten Küste ist eine Herausforderung, die nur die mutigsten Seefahrer zu meistern wagen.

Die Natur auf Galeth ist wild und ungezähmt, ein Zufluchtsort für eine Vielfalt seltener Pflanzen und Tiere, die sich perfekt an das herausfordernde Klima und die raue Umgebung angepasst haben. Die tiefen Wälder und offenen Heiden der Insel bergen Geheimnisse und Wunder, die nur darauf warten, von kühnen Entdeckern erforscht zu werden.

Die Bewohner Galeths, geprägt von der rauen



Schönheit ihrer Heimat, sind Menschen von unerschütterlicher Widerstandsfähigkeit und tiefer Furchtlosigkeit. Sie sind Meister im Schiffsbau, deren Kunstfertigkeit und Detailgenauigkeit in den robusten Schiffen zum Ausdruck kommt, die die stürmischen Meere bezwingen. Als erfahrene Seefahrer kennen sie die Geheimnisse der Wellen und Strömungen wie kein anderer und ihr Ruf als kundige Navigatoren und tapfere Seefahrer eilt ihnen voraus.

In Galeth, wo der Wind die Geschichten längst vergangener Zeiten flüstert und das Meer seine unendlichen Geheimnisse birgt, ist das Leben eine ständige Hommage an die Kraft und den Mut, sich den Elementen zu stellen und sie zu beherrschen. Es ist ein Ort, an dem die wilde Schönheit der Natur und der unbeugsame Geist seiner Bewohner eine untrennbare Symbiose eingehen.

### **Vaylen**

Umhüllt von einem dichten Nebelschleier, ist Vaylan, ein Inselflitzer von Zephyrias, ein Ort, der Mystik und Geheimnisse in sich birgt. Bekannt als das Zentrum aller Rätsel, umschließt diese Insel die Ruinen einer einst mächtigen Hexenstadt. Die Geschichte der Hexen, die hier einst herrschten, wird lebendig in den verstreuten Ruinen, den verschlungenen Gängen unterirdischer Katakomben und den mystischen Artefakten, die tief in der Erde verborgen sind.

Vaylan ist ein magnetischer Anziehungspunkt für Zauberer, Alchemisten und Wissenschaftler gleichermaßen. Angezogen vom Geheimnisvollen und Unergründlichen, durchkämmen sie die Ruinen, studieren die alten Schriften und entziffern die kryptischen Botschaften, die in den Artefakten der Hexen eingeschrieben sind. Es ist ein Ort, an dem die Grenzen zwischen Wissenschaft und Magie verschwimmen, wo die Suche nach Wissen und Macht Hand in Hand geht mit dem Respekt und der Ehrfurcht vor den Geheimnissen, die Vaylan umgeben.

Die Insel, stets in Nebel gehüllt, scheint ein Eigenleben zu führen, als würde sie diejenigen, die ihre Geheimnisse zu ergründen versuchen, sowohl willkommen heißen als auch prüfen. Die Luft ist erfüllt von einem leisen Flüstern, als ob die Geister der Hexen noch immer durch die Ruinen wandern,

wachsam über ihre verborgenen Schätze.

In Vaylan offenbaren sich den Wagemutigen, die tief genug graben, unermessliche Erkenntnisse und uralte Mysterien. Doch Vorsicht ist geboten, denn die Insel gibt ihre Geheimnisse nicht leichtfertig preis. Nur jene, die mit Respekt, Wissen und einer Prise Mut ausgestattet sind, mögen hoffen, die tief verborgenen Wahrheiten von Vaylan zu enthüllen und unversehr von ihrer Reise zurückzukehren.

### **Eldrin**

Der Inselflitzer Eldrin, ein Juwel unter den Inseln Zephyrias, strahlt durch seine fruchtbaren Böden und das angenehme Klima, das ihn zum landwirtschaftlichen Zentrum des Inselstaates macht. Die Landschaft Eldrins ist ein malerisches Panorama aus weiten, goldenen Feldern und üppig blühenden Obstgärten, die sich bis zum Horizont erstrecken. Hier, wo die Erde und das Wetter in perfekter Harmonie zusammenarbeiten, gedeihen die Pflanzen und Bäume in Fülle, und die Luft ist erfüllt vom süßen Duft reifender Früchte und frisch geernteter Feldfrüchte.

In den Städten und Dörfern Eldrins pulsiert das Leben besonders an den Markttagen. Die lebhaften Märkte sind ein Kaleidoskop aus Farben und Düften, wo lokale Bauern und Handwerker stolz ihre frischen Erzeugnisse und kunstvoll handgefertigten Produkte präsentieren. Von saftigen Früchten über frisches Gemüse bis hin zu handgewebenen Stoffen und kunstvollen Keramiken – die Vielfalt ist überwältigend.

Doch die Märkte von Eldrin sind mehr als nur Handelszentren. Sie sind ein pulsierender Treffpunkt, ein soziales Herzstück, wo Menschen aus allen Ecken Zephyrias zusammenkommen. Hier wird gefeilscht, Geschichten werden geteilt, Musik erklingt und Freundschaften werden geschlossen. Der kulturelle Austausch blüht inmitten der Stände und Gassen, und das gesellschaftliche Miteinander wird durch gemeinsame Mahlzeiten, Festlichkeiten und traditionelle Tänze gefestigt.

Eldrin ist ein Zeugnis für den Einklang von Natur und Mensch. Die Bewohner haben ein tiefes Verständnis für das Land und seine Gaben und leben in einer harmonischen Symbiose mit ihrer



Umgebung. Sie sind Hüter einer fruchtbaren Schatzkammer und ihre Hingabe an das Land und die Gemeinschaft macht Eldrin zu einem unverzichtbaren und geschätzten Teil des Inselstaates Zephysia.

### **Solara**

Solara, der Inselfplitter, der von der Sonne verwöhnt und mit einer atemberaubenden natürlichen Schönheit gesegnet ist, zieht Künstler und Dichter aus allen Winkeln von Auraeria magisch an. Bekannt für ihre spektakulären Sonnenuntergänge, die den Himmel in leuchtende Farben tauchen, und ihre von der Sonne geküssten Strände, die golden im Licht schimmern, ist Solara ein Mosaik aus Farbe, Licht und Inspiration.

Entlang der malerischen Küstenlinie Solara's finden sich charmante Dörfer, deren weißgetünchte Häuser und blühende Gärten ein Bild idyllischer Ruhe und Kreativität zeichnen. Die engen, gewundenen Straßen dieser Dörfer sind gesäumt von Ateliers und Galerien, in denen die Werke lokaler Künstler bewundert werden können, und kleinen Cafés, in denen die Zeit stillzustehen scheint.

Doch die wahre Magie Solaras offenbart sich in ihrem Herzen. Verborgene hinter dichtem Grün entdecken Wanderer zahlreiche verborgene Wasserfälle, deren Wasser aus großer Höhe in kristallklare Becken stürzt. Die Lagunen, umgeben von üppiger Vegetation, sind Oasen der Ruhe und Schönheit, die sowohl Einheimische als auch Besucher in ihren Bann ziehen. Das klare Wasser dieser natürlichen Pools lädt zum Verweilen und zur inneren Einkehr ein, ein wahrer Rückzugsort vom Trubel des Alltags.

Die Insel Solara ist ein Paradies für diejenigen, die die Schönheit der Natur, die Ruhe abgeschiedener Orte und die Kraft der Kunst zu schätzen wissen. Sie bietet eine Kulisse, die nicht nur die Sinne berührt, sondern auch die Seele nährt und zu einem Ort des Friedens, der Reflexion und der kreativen Entfaltung wird.

### **Narathen**

Narathen, ein Inselfplitter, der sich durch seine dramatischen Landschaften und unzugänglichen Naturwunder auszeichnet, ist von einem Mantel der Geheimnisse und altertümlichen Legenden umhüllt.

Hohe Klippen, die wie Wächter über das Meer ragen, und undurchdringliche Bergketten prägen das Erscheinungsbild dieser wilden und abgelegenen Insel. Die wenigen Anlaufstellen für Schiffe und Reisende sind schwer zu navigieren, ein Umstand, der selbst die erfahrensten Galethischen Seefahrer zur Vorsicht mahnt.

Umgeben von dichten Nebelschwaden, die die Insel in ein geheimnisvolles Licht tauchen, ist Narathen ein Ort, der die Fantasie beflügelt und von Gerüchten über fantastische Kreaturen, verborgene Schätze und uralte Geheimnisse umrankt wird. Hier offenbaren sich die Geschichten längst vergangener Zeiten, und die Luft scheint erfüllt von den Flüstern der Ahnen und den Echos ihrer Heldentaten.

Die Abgeschlossenheit und die Unwirtlichkeit Narathens machen die Insel zu einem verlockenden Ziel für diejenigen, die das Außergewöhnliche suchen und bereit sind, sich den Herausforderungen des Unbekannten zu stellen. Diejenigen, die den Mut aufbringen, in die Tiefen Narathens vorzudringen und die verborgenen Geheimnisse zu lüften, werden feststellen, dass die Insel trotz ihrer Abgeschlossenheit ein Eldorado für Abenteurer und Entdecker ist.

Die Reise nach Narathen ist nicht für die Faint of Heart. Die stürmischen Gewässer, die harten Klippen und die isolierte Lage halten viele davon ab, die Geheimnisse der Insel zu ergründen. Doch für die Mutigen, die bereit sind, sich diesen Herausforderungen zu stellen, offenbart Narathen eine Welt des Unentdeckten und der unvergesslichen Abenteuer. Es ist eine Insel, die sowohl Ehrfurcht als auch Neugier weckt und eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf diejenigen ausübt, die das Geheimnisvolle und das Unerforschte in ihrer reinsten Form erleben möchten.

### **Oceara**

Oceara, ein Inselfplitter von Auraeria, der fast vollständig von den sanften Wellen des Meeres umschlossen ist, stellt eine Welt für sich dar. Mit ihren Häusern, die auf Stelzen direkt über den Wellen errichtet wurden, haben sich die Bewohner auf ein Leben in Harmonie mit dem Meer eingestellt. Diese einzigartige Bauweise, die den Gezeiten trotzt, verleiht der Insel einen malerischen



Charme und eine unverwechselbare Identität.

Die Insel ist weithin bekannt für ihre beeindruckende und vielfältige Unterwasserwelt, die Taucher, Meeresbiologen und Naturbegeisterte aus allen Ecken von Auraeria anzieht. Das kristallklare Wasser dient als Fenster in eine faszinierende Welt unterhalb der Meeresoberfläche, eine Welt, die reich an maritimer Flora und Fauna ist und ein unvergleichliches Erlebnis für jeden bietet, der die Geheimnisse der Tiefsee erforschen möchte. Die bunte Pracht der Korallenriffe, das verspielte Glitzern der Fischschwärme und die majestätische Anmut der Meeresbewohner machen Oceara zu einer wahren Pilgerstätte für alle, die die Schönheit und Wunder der maritimen Welt entdecken und erleben wollen.

Doch Oceara's Einzigartigkeit endet nicht an der Wasseroberfläche. Als Relikt der Großen Katastrophe offenbart dieser Inselfragment ein ungewöhnliches geografisches Phänomen. Teilweise im Meer versunken, ragen nur noch die Spitzen seiner Berge aus dem Wasser hervor, als wären sie das letzte Zeugnis einer versunkenen Welt. Die Gewässer um diese Landmassen sind so seicht, dass die Bewohner oft durch das klare Wasser waten können, während sie von einem Teil der Insel zum anderen gelangen.

Die robusten, zerklüfteten Bergspitzen, die aus dem Meer ragen, bilden die Grundlage für die Dörfer von Oceara. Auf Stelzen erbaut, passen sich die Häuser dem rhythmischen Tanz der Gezeiten an, ein Tanz, der das Leben der Inselbewohner prägt und formt.

Verborgen in den Felsen Ocaras liegt ein weiteres, tiefes Geheimnis: Höhlen, die sich wie ein Netzwerk in das Herz der Insel erstrecken. In diesen verborgenen Kavernen liegen kristallklare Seen, die durch geheimnisvolle unterirdische Kanäle mit dem offenen Meer verbunden sind. Diese stillen, verborgenen Wasserwelten sind nicht nur Zufluchtsorte, sondern auch die Heimat einer Vielzahl von meeresgebundenen Gestaltwandlern. Nixen und Sirenen finden in diesen verborgenen Gewässern ein Refugium, ein ruhiges Gegengewicht zur turbulenten Oberflächenwelt.

In Oceara vereinen sich die rauen Elemente des

Meeres und die ruhige Beständigkeit des Lebens unter der Wasseroberfläche zu einem Ort voller Schönheit, Geheimnisse und Geschichten, die nur darauf warten, von mutigen Seelen entdeckt und erzählt zu werden.

## *Brent*

Brent, die pulsierende Hauptstadt des Inselstaates Zephyria, ist eine Stadt der Kontraste und Vielfalt, strukturiert in sechs charakteristischen Stadtvierteln, die zusammen ein dynamisches urbanes Mosaik formen.

Im Herzen von Brent erhebt sich das Regierungsviertel, das administrative Herz der Stadt. Hier ragen die majestätischen Türme des Silberrats und des Alchemie-Konglomerats in den Himmel und zeugen von der Macht und dem Einfluss der Elite von Zephyria. Umgeben von prachtvollen Gebäuden und sorgfältig gepflegten Gärten, ist es der Ort, an dem über das Schicksal des Inselstaates entschieden wird.

Nur eine prächtige Brücke entfernt, liegt das Universitätsviertel, ein Hort des Wissens und der magischen Forschung. Hier widmen sich Zauberer und Gelehrte in Bibliotheken und Laboren dem Studium der Magie und der Alchemie, bestrebt, die Grenzen des Wissens zu erweitern. Ein Ort der Bildung und Forschung, der junge und alte Geister gleichermaßen anzieht.

Das pulsierende Schaukunstviertel beherbergt das Schauspielhaus und die Arena und dient als kulturelles Zentrum von Brent. Hier halten Künstler und Performer das kulturelle Erbe der Stadt lebendig und die Gassen hallen wider von Musik, Poesie und den Geschichten der Schauspieler und Akrobaten.

Das Händlerviertel, das geschäftige Handelszentrum von Brent, ist ein buntes Gewimmel aus Händlern und Kaufleuten, die ihre Waren aus allen Ecken von Auraeria feilbieten. Farbenfrohe Märkte und prunkvolle Geschäfte laden zum Stöbern und Feilschen ein, und bringen die Aromen und Klänge ferner Länder in die Stadt.



Das Erfinder- und Alchemistenviertel pulsiert mit kreativer Energie, wo Erfinder und Alchemisten in ihren Laboren und Werkstätten an den nächsten großen Entdeckungen arbeiten. Hier erfüllen Rauchschwaden und der Geruch von experimentellen Gebräuen die Luft und zeugen von der unermüdlichen Suche nach Innovation und Wundern.

Schließlich ist das Armen- bzw. Wohnviertel, das bescheidene Zuhause der breiten Bevölkerung, wo das Leben in seiner rohen und ungeschminkten Form pulsiert. Hier, ein wenig abseits des hektischen Stadtlebens, liegt das Nebelhaus, das inoffizielle Hauptquartier der Abenteurergilde. Diese Taverne ist ein beliebter Treffpunkt für mutige Seelen, die nach Ruhe suchen oder sich auf neue Abenteuer vorbereiten.

Doch Brent ist mehr als nur eine Stadt des Glanzes und der Innovation; sie ist auch ein Ort der Intrigen und Geheimnisse. Der geheime Orden der

Schattenalchemiker arbeitet im Verborgenen, um die Macht des Alchemie-Konglomerats zu untergraben. In den schattigen Gassen der Stadt treffen sich die Mitglieder des Ordens, um ihre nächsten Schritte zu planen.

Brent ist eine Stadt, die niemals schläft, ein Ort voller Möglichkeiten, Geheimnisse und Gefahren. Jeder Winkel, jede Gasse birgt eine neue Entdeckung, ein neues Abenteuer. In Brent offenbart sich die wahre Essenz von Zephysia, eine Welt, die nur darauf wartet, von mutigen Entdeckern wie dir erkundet zu werden. Hier, wo Geschichte und Innovation sich treffen und Tradition und Zukunftsvisionen Hand in Hand gehen, ist jede Gasse, jedes Gebäude und jede Begegnung ein lebendiges Kapitel in der fortlaufenden Geschichte von Zephysia. Es ist ein Reich voller Wunder, Herausforderungen und unerschöpflicher Möglichkeiten, das darauf wartet, von jedem, der seine Straßen durchwandert, entdeckt und geformt zu werden.











## Kapitel 1: Die Grundregeln

*"Also, Tim, du musst wissen, dass in Zephysia nicht immer alles so läuft, wie du es erwartest. Aber keine Sorge, das macht den Spaß aus!"*

***Erstens:** Sei immer höflich zu den NPCs, auch wenn sie dich manchmal nerven. Man weiß nie, ob sie später noch nützlich werden!*

***Zweitens:** Wenn du ein Rätsel nicht lösen kannst, versuche es mit einem Haufen Glück – das funktioniert manchmal besser als Intelligenz.*

***Drittens:** Pass auf, wem du deine Geheimnisse anvertraust. In Zephysia ist nicht jeder, der er zu sein scheint!*

***Viertens:** Hüte dich vor Türen, die wie von selbst aufgehen. Die könnten dich in eine Falle locken!*

***Fünftens:** Wenn du eine Schatzkiste findest, schüttel sie erstmal kräftig – vielleicht ist da noch ein bisschen mehr drin als du denkst!*

***Sechstens:** Falls du dich in einem Irrgarten verläufst, folge einfach den Pfotenabdrücken der Katze – die wissen, wohin sie gehen.*

***Siebtens:** Genieße jede Sekunde deines Abenteuers in Zephysia. Es mag gefährlich sein, aber es ist auch das aufregendste Spiel, das du je spielen wirst!", schloss Finn mit einem breiten Grinsen.*

In diesem Kapitel erfährst du alles, was du wissen musst, um dich in Deadly Brews zurechtzufinden.

Von den grundlegenden Mechaniken des Spiels bis hin zu den Regeln für den Kampf und die Alchemie – hier ist alles, um dich auf dein Abenteuer vorzubereiten.

Aber was brauchst du sonst noch, um Deadly Brews zu spielen?

### 1. Regelbuch:

Dieses Buch ist dein treuer Begleiter und unverzichtbar für jedes Spiel. Es ist die Quelle all deines Wissens über "Deadly Brews" und sollte immer griffbereit sein.

### 2. Charakterbogen:

Hier hältst du alle wichtigen Infos über deinen

Charakter fest – von seinem Namen und seiner Spezies bis hin zu Klasse, Fähigkeiten und Ausrüstung. Der Charakterbogen ist dein persönliches Journal, das den Werdegang und die Entwicklung deines Charakters im Spiel festhält.

### 3. Würfel:

Sie sind das Herz des Spiels und entscheiden über den Ausgang deiner Abenteuer. Für "Deadly Brews" brauchst du einen zwanzigseitigen Würfel (D20), einen sechsseitigen Würfel (D6) und einen zwölfseitigen Würfel (D12). Jeder Wurf kann dein Schicksal beeinflussen, also wähle weise!

### 4. Stifte und Papier:

Mit ihnen füllst du deinen Charakterbogen aus, machst wichtige Notizen, skizzierst Karten und hältst andere wichtige Ereignisse fest. Diese



einfachen Dinge sind dein Schlüssel zur Organisation und Dokumentation deiner Abenteuer.

### **5. Fantasie und Kreativität:**

Sie sind das Herzstück jedes Pen-and-Paper-Rollenspiels. Tauche tief in die Welt deines Charakters ein, triff wichtige Entscheidungen, betreibe aktiv Rollenspiel und interagiere mit anderen Spielern, um ein lebendiges und spannendes Abenteuer zu erleben.

Optional: Ergänze dein Spiel mit Extras. Miniaturen oder Tokens können helfen, die Positionen der Charaktere auf einer Karte darzustellen, während Illustrationen und Figuren deine Charaktere zum Leben erwecken.

Letztlich ist aber das Wichtigste, dass du bereit bist, in dieses Abenteuer einzutauchen und gemeinsam mit anderen eine fesselnde Geschichte zu erleben. "Deadly Brews" lädt dich ein, eine Welt voller Herausforderungen und Geheimnisse zu erkunden und deine eigene Legende zu schreiben. Bist du bereit, diese Reise anzutreten?

## **Das Spiel**

Am Anfang eines Abenteuers stehst du zunächst vor der spannenden Aufgabe, deinen eigenen Helden zu kreieren. Du wählst die Spezies, die Profession und die Eigenschaften deines Charakters, um ihm Leben einzuhauchen.

Der Spielleiter, dein Wegweiser in dieser Welt, nimmt die Rolle des Geschichtenerzählers ein und führt dich und deine Mitstreiter durch die vielschichtigen Ebenen des Spiels. Als Spieler schlüpfst du in die Rolle deines Helden und bringst ihn durch Rollenspiel und Dialoge zum Leben. Du interagierst mit der Umgebung und anderen Charakteren, wodurch jede deiner Entscheidungen und Aktionen zu einem unvergesslichen Teil der Geschichte wird.

Das Schicksal sowie das Ausmaß deiner Handlungen wird jedoch durch Würfel bestimmt. Jeder Wurf entscheidet über Erfolg oder Misserfolg deiner Bemühungen, beeinflusst den Schaden in Kämpfen und das Gelingen deiner Fähigkeiten. Diese Würfe, auch Proben genannt, sind

entscheidend für den Verlauf deiner Abenteuer.

Verlass dich beim Spielen aber nicht allein auf die Laune deiner Würfel. Die wahren Herausforderungen in Auraeria fordern mehr als bloßes Glück. Kämpfe und Abenteuer erfordern strategisches Geschick, die geschickte Nutzung deiner Fähigkeiten und vor allem die enge Kooperation mit deinen Mitspielern. Teamarbeit und Zusammenhalt sind die Schlüssel zum Erfolg. Gemeinsam mit deinen Gefährten entwickelst du Strategien, um komplexe Ziele zu erreichen und listige Hindernisse zu überwinden.

Jeder am Spieltisch bringt seine eigene Fantasie und Kreativität ein, um die Welt von "Deadly Brews" lebendig und einzigartig zu gestalten.

## **Proben**

In "Deadly Brews" spielen Proben eine zentrale Rolle, wenn es darum geht, das Schicksal deines Helden in unsicheren oder herausfordernden Situationen zu bestimmen. Diese Proben sind spannende Momente, die über Erfolg oder Misserfolg deiner Aktionen entscheiden, indem das Ergebnis eines Würfelwurfs mit einem vorgegebenen Zielwert verglichen wird.

### **Riskante oder Schwierige Aktionen:**

Es gibt Momente im Spiel, in denen dein Held vor besonders kniffligen Herausforderungen steht. Der Spielleiter kann eine Probe verlangen, wenn beispielsweise die Gefahr des Scheiterns hoch ist. Stell dir vor, dein Held versucht, einen schweren Gegenstand zu heben, oder steht vor der Aufgabe, ein kompliziertes Schloss zu knacken. Genau dann kommen die Proben ins Spiel.

### **Bedeutungsvolle Handlungen:**

Auch wenn dein Held Handlungen ausführt, die einen wesentlichen Einfluss auf die Geschichte oder den Spielverlauf haben, kann der Spielleiter eine Probe fordern. Das könnte der Fall sein, wenn du versuchst, einen wichtigen Nicht-Spieler-Charakter (NPC) zu überzeugen oder entscheidende Informationen aufzudecken.

Bei jeder Probe würfelst du und vergleichst das



Ergebnis mit einem Zielwert, der sich aus den relevanten Eigenschaften oder Talenten deines Helden ableitet. Eine Probe gilt als erfolgreich, wenn dein Wurf niedriger oder gleich diesem Zielwert ist. Andernfalls wird die Aktion als gescheitert betrachtet.

Die Proben sind ein wesentliches Element, um die Herausforderungen und Entscheidungen deines Helden im Spiel zu bestimmen. Sie bringen Spannung und Unsicherheit in die Geschichte und haben oft einen entscheidenden Einfluss auf den weiteren Verlauf des Spiels. Der Spielleiter achtet dabei stets darauf, dass die Proben fair gestaltet sind und sowohl zur Atmosphäre als auch zum Spielfluss von "Deadly Brews" passen. Sie sind das Salz in der Suppe deines Abenteuers und sorgen dafür, dass jede Session zu einem unvergesslichen Erlebnis wird.

## Probearten

Es gibt zwei grundlegende Arten von Probenarten, die das Können und die Fertigkeiten deines Charakters auf die Probe stellen: Talentproben und Basistalentproben. Beide haben ihre eigenen Besonderheiten und spielen eine entscheidende Rolle in deinem Abenteuer.

### Basistalentproben

Diese Probenart bezieht sich auf grundlegende Fähigkeiten, die jedem Charakter bei Charaktererstellung zur Verfügung stehen. Basistalentproben sind in verschiedene Kategorien unterteilt, basierend auf den zentralen Eigenschaften deines Helden. Um eine Basistalentprobe durchzuführen, verwendest du einen zwanzigseitigen Würfel (W20). Das Ergebnis deines Wurfs wird mit dem Wert der entsprechenden Leiteigenschaft deines Basistalents verglichen. Gelingt es dir, einen Wert zu würfeln, der gleich oder niedriger ist als der Leiteigenschaftswert, ist deine Aktion erfolgreich.

*Beispiel: Stell dir vor, Tim möchte Finn überreden und wirft dafür eine Überredungsprobe. Überreden zählt zu den Basistalenten und ist an die Eigenschaft Charisma gekoppelt. Wenn Tims Charismawert bei 12 liegt und er einen Würfelwurf von 9 erzielt, hat er Finn erfolgreich überredet.*

*Finn könnte daraufhin versuchen, mit einer Widerstandsprobe Tims Überredungsversuch zu widerstehen.*

### Talentproben

Diese Proben sind spezifischer Natur und beziehen sich auf Fähigkeiten, die dein Charakter im Laufe des Spiels erlernt hat. Jedes Talent hat einen eigenen Talentwert, der die Kompetenz deines Charakters in diesem Bereich widerspiegelt. Bei Talentproben nutzt du einen zwölfseitigen Würfel (W12) und vergleichst das Ergebnis mit dem Talentwert. Auch hier gilt: Ist der Wert gleich oder niedriger als der Leiteigenschaftswert, ist deine Aktion erfolgreich.

*Beispiel: Nehmen wir an, Finn hat das Talent "Wunden verbinden" auf Stufe 6. Um Tims Wunde zu verbinden, würfelt er mit einem W12. Erzielt er dabei einen Wurf von 10, misslingt die Probe, da der Wurf über seinem Talentwert liegt.*

Der wesentliche Unterschied zwischen diesen Probenarten liegt in der Art der Fähigkeiten, auf die sie sich beziehen. Talentproben zielen auf spezifische, im Laufe des Spiels erworbene Fähigkeiten ab, während Basistalentproben an die grundlegenden Eigenschaften deines Charakters gebunden sind. Beide Probenarten sind entscheidend, um den Erfolg oder Misserfolg von Aktionen zu bestimmen und tragen maßgeblich zur Entwicklung und Darstellung der Fähigkeiten deines Charakters bei. Sie sorgen für spannende Momente und Herausforderungen in deinem "Deadly Brews" Abenteuer.





## Die Eigenschaften

Die Eigenschaften deines Charakters sind aber nicht nur die Grundpfeiler für die Basistalente, sondern auch für die Charakterwerte deines Helden. Jede dieser Eigenschaften hat ihre speziellen Auswirkungen auf die verschiedenen Aspekte deines Spielcharakters:

### Stärke (ST)

Die Stärke verkörpert die physische Kraft und Widerstandsfähigkeit deines Helden. Ein hoher Stärkewert bedeutet, dass dein Charakter in der Lage ist, schwere Lasten zu heben und mächtige Angriffe auszuführen. Außerdem beeinflusst der Stärkewert die Lebensenergie und Ausdauer deines Charakters.

### Verstand (VER)

Der Verstand spiegelt die geistigen Fähigkeiten, das analytische Denkvermögen und das Wissen deines Charakters wieder. Ein hoher Verstandswert zeigt, dass dein Held ein ausgezeichnetes Gedächtnis besitzt, logisch denken kann und über ein breites Allgemeinwissen verfügt. Verstand beeinflusst entscheidend die Kraftreserve und Ausdauer deines Charakters.

### Geschicklichkeit (GE)

Geschicklichkeit beschreibt, wie beweglich, reaktionsschnell und koordiniert dein Held ist. Ein hoher Wert in dieser Eigenschaft bedeutet, dass dein Charakter flink ist, akrobatische Fähigkeiten hat und geschickt mit Waffen oder Werkzeugen umgehen kann. Geschicklichkeit ist ausschlaggebend für den Initiative, Ausdauer und Abwehrwert.

### Entschlossenheit (ENT)

Entschlossenheit zeigt die mentale Stärke, den Willen und das Durchhaltevermögen deines Helden. Je höher der Wert, desto widerstandsfähiger ist dein Charakter gegenüber mentaler Beeinflussung, Gift oder Schmerz. Entschlossenheit beeinflusst auch die Lebenspunkte und die Kraftreserve.

## Charisma (CH)

Charisma steht für die soziale Kompetenz, Ausstrahlung und Überzeugungskraft deines Charakters. Ein hoher Charismawert bedeutet, dass dein Held eine starke Präsenz hat, gut kommunizieren und andere überzeugen kann. Charisma beeinflusst die Interaktionen mit NPCs und die Fähigkeit, andere Charaktere zu beeinflussen.

Es ist wichtig zu verstehen, dass Charisma nicht von der physischen Erscheinung abhängt, sondern von der Wirkung, die dein Charakter auf andere hat.

## Eigenschaftssteigerung

Dir stehen am Anfang der Charaktererstellung 50 Punkte zur Verfügung, die du auf die Eigenschaften verteilen kannst. Im Laufe des Spiels hast du aber auch die Möglichkeit, die Eigenschaften deines Helden durch das Sammeln und Einsetzen von Erfahrungspunkten (EP) zu verbessern. Diese Punkte verdienst du durch das erfolgreiche Bestehen von Abenteuern.

Für eine Steigerung der Eigenschaften auf die Stufen 15 bis 18 benötigst du Zusatzmittel, spezielle und sehr seltene Tränke. Diese sind außergewöhnlich rar und oft nur durch bedeutsame Quests oder als Belohnungen für herausragende Leistungen zu erlangen. Sie ermöglichen es deinem Helden, über die normalen Grenzen hinaus zu wachsen und seine Fähigkeiten auf ein höheres Niveau zu heben. Eine Steigerung über 15 hinaus ist nur in der Universität möglich, selbst wenn du das erforderliche Zusatzmittel bereits besitzt. Dort hast du Zugang zu speziellen Lehrern und Ressourcen, die dir helfen, deine Fähigkeiten zu meistern und deine Grenzen zu erweitern.

Die Tabelle für die Kosten zur Eigenschaftssteigerung findest du auf S.REPLACE. Beachte jedoch, dass eine Steigerung über einen Wert von 18 hinaus nicht möglich ist.





## Talente

Nun kommen wir zu den Talenten in "Deadly Brews". Diese bieten den Spielern vielfältige Möglichkeiten, ihre Charaktere individuell zu gestalten und zu entwickeln. Sie sind in vier Kategorien unterteilt: Basistalente, Erlernte Talente, Kampftalente und Sondertalente. Jede dieser Kategorien trägt auf ihre Weise dazu bei, den Charakteren Tiefe und Vielseitigkeit zu verleihen.

## Basistalente

Basistalente sind ein wesentlicher Bestandteil des Spiels. Jeder Held verfügt von Anfang an über diese grundlegenden Fähigkeiten, die in verschiedene Kategorien eingeteilt sind und jeweils einer der Hauptcharaktereigenschaften zugeordnet werden. Diese Basistalente repräsentieren essenzielle Kenntnisse und Fertigkeiten, die in alltäglichen Situationen sowie in Momenten des Überlebens von Bedeutung sind.

Die Anwendung eines Basistalents im Spiel erfolgt durch einen Würfelwurf mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20). Das Ergebnis dieses Würfels wird mit der entsprechenden Charaktereigenschaft verglichen, um den Erfolg oder Misserfolg der jeweiligen Aktion zu bestimmen. Liegst du mit deinem Wurf *unter* dem Eigenschaftswert, ist dieser gelungen. Liegst du mit deinem Wurf *über* dem Eigenschaftswert, ist dieser nicht gelungen.

Grundsätzlich gilt natürlich, dass du deine Eigenschaften steigern musst, um eins dieser Basistalente zu steigern. Aber Spieler können im Verlauf des Spiels entscheiden, bestimmte Basistalente in spezialisierte, erlernte Talente umzuwandeln. Die Entwicklung von Basistalenten zu erlernten Talenten ist ein zweistufiger Prozess, der den Spielern ermöglicht, ihre Charaktere gezielt weiterzuentwickeln. Das einzige Basistalent, was nicht so weiterentwickelt werden kann, ist das Talent "Lernen".

Zunächst muss der Spieler erfolgreich auf das Basistalent "Lernen" würfeln.

Nachdem der Wurf auf "Lernen" erfolgreich war, muss der Spieler einen weiteren erfolgreichen Wurf

auf das spezifische Basistalent durchführen, das er in ein erlerntes Talent umwandeln möchte. Gelingt auch dieser Wurf, wird das Basistalent zu einem erlernten Talent aufgewertet und beginnt auf Stufe 3.

*Beispiel: Spieler A möchte, dass sein Charakter Tim das Basistalent "Kraftaufwand" als Erlerntes Talent beherrscht. Zuerst muss Tim erfolgreich auf das Basistalent "Lernen" würfeln. Da "Lernen" der Eigenschaft "Verstand" zugeordnet ist, die bei Tim einen Wert von 9 hat, würfelt Spieler A mit einem W20 und erhält eine 6, was unter dem erforderlichen Verstandswert liegt und somit ein Erfolg ist.*

*Nach dem erfolgreichen Wurf auf "Lernen" muss Tim einen weiteren Wurf auf das Basistalent "Kraftaufwand" ablegen, welches der Eigenschaft "Stärke" zugeordnet ist. Gelingt auch dieser Wurf, hat Tim das Talent "Kraftaufwand" erfolgreich als Erlerntes Talent erworben. Das Talent "Kraftaufwand" kann nun von Tims Liste der Basistalente gestrichen und stattdessen bei den Erlernten Talenten auf Stufe 3 notiert werden.*

Die Frage stellt sich natürlich, warum man dies tun sollte. Wenn du nicht sofort eine bestimmte Eigenschaft steigern möchtest, macht dies Sinn. Aber es wird auch wahrscheinlicher, einen guten Wurf zu landen mit einem W12 anstelle eines W20.

### Stärketalente:

#### **Athletik**

Fähigkeit, körperlich anspruchsvolle Aktivitäten wie Rennen oder Springen auszuführen. Unter anderem auch für Gauklereien.

#### **Kraftaufwand**

Ermöglicht dem Charakter, das Verhalten und die Absichten anderer Personen besser einzuschätzen und zu durchschauen

#### **Klettern**

Die Fertigkeit, an verschiedenen Oberflächen effektiv hoch- oder herunter zu klettern.

#### **Wachsamkeit**



Die Fähigkeit, die Umgebung genau zu beobachten und wichtige Details wie Geräusche oder versteckte Gefahren zu erkennen.

### **Verstandtalente:**

#### **Lernen**

Die Fähigkeit des Charakters, neues Wissen oder Fertigkeiten effektiv zu erlernen, was für die Entwicklung neuer Talente oder das Erlernen von alchemistischen Rezepten wichtig ist. Dieses Talent bleibt immer ein Basistalent.

#### **Menschenkenntnis**

Ermöglicht dem Charakter, das Verhalten und die Absichten anderer Personen besser einzuschätzen und zu durchschauen.

#### **Schätzen**

Die Fähigkeit, Größen, Mengen oder den Wert von Gegenständen grob einzuschätzen.

#### **Problemlösung**

Befähigt den Charakter, Rätsel zu lösen, komplexe Mechanismen zu verstehen oder Detektivarbeit zu leisten.

Meisterinfo: Bei Rätseln oder ähnlichem bekommt der Spieler einen Tip. In offiziellen Abenteuern sind besondere Tips immer mit aufgeführt.

### **Geschicklichkeitstalente:**

#### **Schleichen**

Ermöglicht es dem Charakter, sich leise und unauffällig zu bewegen, um unbemerkt zu bleiben.

#### **Verstecken**

Die Fertigkeit, sich selbst oder Gegenstände effektiv zu verbergen, um nicht entdeckt zu werden.

#### **Tanzen**

Die Fähigkeit, rhythmische und ästhetische Bewegungen auszuführen, nützlich für soziale Interaktionen oder bestimmte Rituale.

#### **Entwinden**

Erlaubt dem Charakter, sich aus Fesseln zu befreien oder aus einer Umklammerung zu entkommen.

### **Entschlossenheitstalente:**

#### **Einschüchtern**

Die Fähigkeit, andere durch Angst oder mentalen Druck zu beeinflussen oder zu kontrollieren.

#### **Selbstbeherrschung**

Ermöglicht es dem Charakter, seine Emotionen und körperlichen Reaktionen unter Kontrolle zu halten, besonders nützlich bei Schmerz, Giftwirkung oder Tränken.

#### **Widerstand**

Die Fertigkeit, geistigen Einflüssen wie Überredung oder magischen Effekten standzuhalten.

#### **Durchhaltevermögen**

Ermöglicht es dem Charakter, auch unter extremen Bedingungen wie Erschöpfung oder Folter weiter handlungsfähig zu bleiben.

### **Charismatalente:**

#### **Überreden**

Die Fähigkeit, andere durch Argumentation oder Überzeugungskraft dazu zu bringen, ihre Meinung zu ändern oder bestimmte Handlungen auszuführen.

#### **Betören**

Ermöglicht es dem Charakter, andere durch Charme, Anziehungskraft oder Verführungskünste zu beeinflussen.

#### **Lügen**

Die Fähigkeit, Informationen zu manipulieren oder zu verdrehen, um andere zu täuschen.

#### **Feilschen**

Das Talent, in Verhandlungen geschickt zu agieren, um den besten Nutzen aus einem Handel oder einer Transaktion zu ziehen.





## Erlernte Talente

Die Entwicklung deines Helden wird durch zwei Hauptkategorien von Fähigkeiten bestimmt: Basistalente und Erlernte Fähigkeiten. Anfänglich verfügen alle Helden über die gleichen Basistalente, die grundsätzlich ausreichen, um alle notwendigen Heldentaten zu vollbringen. Doch mit fortschreitendem Abenteuer und gesammelter Erfahrung ergibt sich die Frage: Sollte ein Held nicht mehr dazulernen? Daher verfolgt "Deadly Brews" eine flexible Herangehensweise anstatt eines starren Fähigkeitenkatalogs. Bei der Auswahl der Profession erhält der Held drei Erlernte Fähigkeiten. Wann immer der Held eine neue Fertigkeit erlernen möchte, um sie zu einem Erlernten Talent zu entwickeln, wird auf das Basistalent "Lernen" gewürfelt. Erfolgreiche Würfe erlauben es dem Spieler, das neue Talent auf Stufe 3 zu notieren.

Erlernte Fähigkeiten sind somit spezifische Skills, die entweder durch die Berufswahl des Helden bei der Charaktererschaffung zugewiesen werden oder während der Abenteuer erworben werden. Diese Fähigkeiten können mit Erfahrungspunkten (EP) von Stufe 1 bis 11 verbessert werden, was die Fertigkeiten und Kompetenzen des Helden in diesen Bereichen erhöht.

Für Proben auf erlernte Talente wird ein zwölfseitiger Würfel (W12) verwendet. Die Erfolgchancen einer Aktion steigen mit der Stufe des Talents. Dies motiviert Spieler, im Laufe des Spiels in die Entwicklung ihrer Charaktere zu investieren und Talente zu steigern.

## Talentsteigerung

Erlernte Talente, im Gegensatz zu den Basistalenten, lassen sich gezielt durch den Einsatz von Erfahrungspunkten (EP) verbessern und verfeinern. Diese direkte Steigerung ermöglicht es, die Fähigkeiten ihres Charakters nach deinen Wünschen und den Notwendigkeiten der Abenteuer auszubauen. Mit jeder Stufe, die ein Talent steigt, erhöhen sich die Erfolgchancen einer Aktion, die dieses Talent nutzt.

Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass das Erhöhen von Erlernten Talenten über die Stufe 9 hinaus besondere Anforderungen stellt. Eine Steigerung ist dort nur an der Universität möglich.

## Kampftalente und Sondertalente

**Kampftalente** repräsentieren spezialisierte Fähigkeiten, die ausschließlich im Kampf eingesetzt werden. Statt durch Würfelwürfe werden sie durch den Einsatz von Ausdauerpunkten oder der Kraftreserve des Helden aktiviert. Kampftalente sind eng mit der Profession oder Spezies des Helden verknüpft und können nicht nachträglich erlernt werden, was ihnen eine besondere Bedeutung in der Charaktergestaltung verleiht.

**Sondertalente** sind ebenfalls an die Profession des Helden gebunden, bieten jedoch keine direkten Kampffähigkeiten. Stattdessen gewähren sie zusätzliche Handlungsmöglichkeiten, Statusverbesserungen oder Erleichterungen im Spiel. Sondertalente sind passiv und bieten spezifische Vorteile oder Boni, die die Rolle des Helden in der Gruppe oder im Geschehen des Spiels beeinflussen.

Kampftalente und Sondertalente können weder erlernt noch gesteigert werden; der Held erhält diese bei Charaktererstellung, entweder über die Spezies oder durch das Professionspaket.





### **Eigenschaftssteigerung**

| <b>Stufe</b> | <b>Erfahrungspunkte</b> | <b>Zusatzmittel</b>  |
|--------------|-------------------------|----------------------|
| 9            | 160                     | -                    |
| 10           | 300                     | -                    |
| 11           | 600                     | -                    |
| 12           | 1200                    | -                    |
| 13           | 2400                    | -                    |
| 14           | 4800                    | -                    |
| 15           | 10.000                  | Gebräu des Novizen   |
| 16           | 20.000                  | Gebräu des Zauberers |
| 17           | 40.000                  | Gebräu des Magisters |
| 18           | 40.000                  | Gebräu der Götter    |

### **Talentsteigerung**

| <b>Stufe</b> | <b>Erfahrungspunkte</b> | <b>Zusatzmittel</b>  |
|--------------|-------------------------|----------------------|
| 1            | 10                      | -                    |
| 2            | 40                      | -                    |
| 3            | 100                     | -                    |
| 4            | 300                     | -                    |
| 5            | 500                     | -                    |
| 6            | 1000                    | -                    |
| 7            | 2000                    | -                    |
| 8            | 5000                    | Gebräu des Novizen   |
| 9            | 10.000                  | Gebräu des Zauberers |
| 10           | 20.000                  | Gebräu des Magisters |
| 11           | 40.000                  | Gebräu der Götter    |





## Kapitel 2: Der Kampf

*Die Taverne war warm und stickig, gut besucht gegen Ende des jährlichen Marktes, der durch Phestos reiste. Der Geruch von Essen, Bier und einer Menge ungewaschener Krieger ließ Mariellas Nase jucken. Dennoch lehnte sie sich leicht nach hinten, um den Männern am Tisch hinter ihr zu lauschen. Sie erzählten sich Geschichten ihrer Heldentaten, von Kämpfen und Schlachten. Doch eine Geschichte stach besonders hervor, erst recht als ein alter Krieger sich erhob und begann, von seinem ruhmreichsten Kampf zu erzählen:*

*"In den verzauberten Wald sind wir gegangen, der in der Nähe von Ewyn liegt." Das Publikum schnappte nach Luft; jeder wusste von Ewyn und dem Wald, wo die ersten Gestaltwandler gefunden wurden. "Wir sollten dort ein uraltes Artefakt bergen. Begleitet von mutigen Gefährten stürzten wir uns in ein waghalsiges Abenteuer.*

*Die Gefahren und Prüfungen waren unermesslich. Wir mussten uns gegen wilde Bestien und tückische Fallen behaupten. Doch unser Wille war unerschütterlich, und unser Zusammenhalt trieb uns voran.*

*Schließlich erreichten wir die versteckte Kammer, in der das Artefakt ruhte. Doch wir waren nicht allein - ein finsterer Alchemist hatte es ebenfalls auf das Artefakt abgesehen..."*

-Heilerin Mariella, von Haus Creighton

Neben dem Rollenspiel ist der Kampf ein zentraler Bestandteil von "Deadly Brews".

Das Kampfsystem ist rundenbasiert, was bedeutet, dass in jeder Runde alle Charaktere, sowohl Helden als auch Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs), einmal agieren können. Innerhalb einer Runde hat jeder Charakter die Möglichkeit, einen Angriff durchzuführen, Angriffe zu parieren und eine freie Aktion zu nutzen. Angriffe und freie Aktionen können nur dann ausgeführt werden, wenn der Charakter an der Reihe ist. Eine Verteidigung gegen Angriffe ist jederzeit möglich, sobald der Charakter angegriffen wird.

Die Reihenfolge, in der die Charaktere im Kampf agieren, wird durch ihren Initiativwert bestimmt. Bist du an der Reihe, kannst du entscheiden, ob du zuerst angreifst oder deine Freie Aktion nutzt.

Das ist wichtig, um deine Umgebung taktisch klug zu nutzen. So kann beispielsweise Deckung gesucht werden, um die Chancen im Kampf zu verbessern, oder eine neue Position eingenommen werden für einen erfolgreichen Angriff.

Die Effektivität eines Angriffs hängt vom Angriffswert des Charakters ab, während die Effektivität der Verteidigung durch den Abwehrwert bestimmt wird. Rüstungen tragen dazu bei, den Abwehrwert zu erhöhen.

Ein weiteres wichtiges Element des Kampfsystems ist der Verbrauch von Ausdauerpunkten für jede Kampfrunde. Jede Kampfrunde kostet einen Ausdauerpunkt, daher ist es wichtig deine Kampf- und Sondertalente klug zu nutzen, damit du nicht erschöpft bist bevor du überhaupt agieren konntest.



## Die Charakterwerte

Die Charakterwerte sind entscheidend für den Kampf und umfassen Lebenspunkte, Ausdauer, Kraftreserven, Initiative, Angriff und Abwehr. Da sie aus verschiedenen Eigenschaftswerten abgeleitet werden (siehe unten), ist eine sorgfältige Verteilung der Eigenschaftspunkte essenziell.

### Lebenspunkte (LP)

Lebenspunkte repräsentieren die Gesundheit und Widerstandsfähigkeit eines Charakters. Sie zeigen an, wie viel Schaden ein Held einstecken kann, bevor er besiegt wird.

**Berechnung:** Die LP werden aus der Kombination von Stärke (ST) und Entschlossenheit (ENT) berechnet:  $ST+ENT \times 1,5$ .

**Regeneration:** Lebenspunkte können durch Rasten regeneriert werden, wobei pro Tag Ruhe 1W6 LP wiederhergestellt werden.

**K.O. und Tod:** Fallen die LP unter 10% des Gesamtwertes, gerät der Charakter in einen geschwächten Zustand (K.O.). Bei 0 LP stirbt der Charakter.

### Ausdauer (AUS)

Ausdauer repräsentiert die körperliche Belastbarkeit und Energie des Helden. Sie wird für physische Aktionen und den Einsatz von Kampftalenten benötigt. Beachte auch, dass jede Kampfrunde Ausdauer verbraucht.

**Berechnung:** Ausdauer wird aus Geschicklichkeit (GE) und Stärke (ST) abgeleitet:  $GE+ST \times 0,75$ .

**Regeneration:** Ausdauer regeneriert ebenfalls durch Rast, mit einer Wiederherstellung von 1W6 Punkten pro Tag.

**Erschöpfung und Handlungsunfähigkeit:** Wenn die Ausdauer unter 4 Punkte fällt, wird der Held erschöpft. Erreicht sie 0, wird der Held handlungsunfähig.

### Kraftreserve (KR)

Für Aberrationen und Gestaltwandler stellt die Kraftreserve die mystische Energie dar, die für ihre speziellen Fähigkeiten und Verwandlungen benötigt wird.

**Berechnung:** Kraftreserve ergibt sich aus Verstand (VER) und Entschlossenheit (ENT):  $VER+ENT \times 0,75$ .

**Regeneration:** Die Regeneration beträgt 2 Kraftreservepunkte pro Spieltag.

**Blockierung:** Sinkt die Kraftreserve unter 2, kann der Charakter seine speziellen Fähigkeiten nicht mehr einsetzen.

### Initiative (INI)

Die Initiative bestimmt, wie schnell ein Charakter im Kampf agieren kann. Ein hoher Wert erhöht die Chance, früher in der Kampfrunde zu handeln.

**Berechnung:** Initiative wird aus Verstand (VER) und Geschicklichkeit (GE) errechnet:  $VER+GE \times 0,5$ .

**Tränke:** Spezielle Tränke können temporär die Initiative erhöhen.

### Angriff (ANG)

Der Angriffswert zeigt, wie treffsicher ein Charakter ist. Ein höherer Wert erhöht die Wahrscheinlichkeit, einen Gegner im Kampf zu treffen.

**Berechnung:** Der Angriffswert ergibt sich aus Stärke (ST) und Geschicklichkeit (GE):  $ST+GE \times 0,5$ .

### Abwehr (ABW)

Der Abwehrwert bestimmt, wie gut ein Charakter Angriffe abwehren und Schaden vermeiden kann.

**Berechnung:** Abwehr wird berechnet aus Geschicklichkeit (GE) und Verstand (VER):  $GE+VER \times 0,5$ .

**Rüstung und Schilde:** Rüstungen und Schilde können den Abwehrwert erhöhen.

| Charakterwert  | Rechnung                |
|----------------|-------------------------|
| Lebenspunkte   | $ST + ENT \times 1,5$   |
| Ausdauerpunkte | $GE + ST \times 0,75$   |
| Kraftreserve   | $VER + ENT \times 0,75$ |
| Initiative     | $VER + GE \times 0,5$   |
| Angriffswert   | $ST + GE \times 0,5$    |
| Abwehrwert     | $GE + VER \times 0,5$   |

**Beachte:** Bei ungeraden Zahlen wird immer abgerundet.



## Kampfaktionen

Kampfaktionen sind verschiedene Handlungen oder Manöver, die ein Spieler während der Kampfphasen des Spiels ausführen kann. Jede Runde im Kampf bietet den Spielern die Möglichkeit, eine dieser Aktionen auszuführen. Sie sind entscheidend für die Entwicklung des Kampfes.

### Angriff

Angriffe sind ein zentraler Aspekt des Kampfsystems, wobei unterschiedliche Angriffsarten unterschiedliche taktische Möglichkeiten bieten. Jeder Angriff, ob im Nah- oder Fernkampf, basiert auf deinem Angriffswert. Dieser Wert spiegelt deine Trefferquote wider und die Wahrscheinlichkeit, den Gegner im Kampf zu treffen. Der verursachte Schaden wird nicht nur durch den festen Waffenschaden bestimmt, sondern auch durch einen Würfelwurf, als variablen Schadensanteil.

Angriffe werden grundlegend in Nahkampf- und Fernkampfangriffe unterteilt, wobei die Unterschiede hauptsächlich in der Reichweite der Waffen und der Positionierung des Spielers liegen, während die Würfelmechanik für beide Angriffsarten dieselbe bleibt.

#### **Nahkampfangriffe:**

Nahkampfangriffe sind für direkte Konfrontationen gedacht, bei denen du physischen Kontakt mit deinem Gegner hast. Typische Waffen für Nahkampfangriffe sind Schwerter, Äxte oder andere Handwaffen. Die Reichweite im Nahkampf ist begrenzt; du musst dich in unmittelbarer Nähe deines Ziels befinden, um einen effektiven Angriff durchzuführen. Nahkampfangriffe bieten die Möglichkeit, direkten Schaden auszuteilen und sind ideal für Charaktere, die sich auf körperliche Stärke und Geschicklichkeit verlassen.

#### **Fernkampfangriffe:**

Fernkampfangriffe bieten die Möglichkeit, Gegner aus sicherer Entfernung zu attackieren. Zu den typischen Fernkampfwaffen zählen Bögen, Armbrüste sowie speziell modifizierte Armbrüste, die alchemistische Projektile verschießen können. Der wesentliche Vorteil von Fernkampfangriffen besteht darin, Schaden zu verursachen, ohne sich direkt der Gefahr eines Gegenangriffs auszusetzen.

Einige Fernkampfwaffen erhalten Schadensboni, wenn aus einer Deckung heraus angegriffen wird, wobei "Deckung" bedeutet, dass der Spieler nicht im direkten Sichtfeld des Gegners steht.

Die Wahl zwischen Nah- und Fernkampf hängt von der persönlichen Spielweise, der Charakterkonfiguration und der taktischen Situation ab. Beide Angriffsarten können in unterschiedlichen Kampfszenarien effektiv eingesetzt werden. Spieler sollten ihre Profession, Ausrüstung und Talente entsprechend ihrer bevorzugten Kampfstrategie auswählen und anpassen.

### Abwehr

Dein Abwehrwert ist ein zentraler Faktor für die Fähigkeit, Angriffe zu blockieren oder ihnen auszuweichen. Ein hoher Abwehrwert erhöht die Chancen, feindliche Angriffe erfolgreich abzuwehren und somit Schaden zu vermeiden.

#### **Abwehrprobe:**

Wirst du von einem Gegner angegriffen, erfolgt eine Probe auf deinen Abwehrwert. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass der Angriff abgewehrt wurde und du keinen Schaden erleidest.

#### **Rüstung:**

Das Tragen von Rüstungen erhöht deinen Abwehrwert und bietet zusätzlichen Schutz im Kampf. Die Art und Qualität der Rüstung können einen signifikanten Einfluss auf deine Überlebensfähigkeit im Gefecht haben.

### Parade

Wenn dein Charakter über das Talent "Parade" verfügt, eröffnen sich zusätzliche Möglichkeiten zur Abwehr von Angriffen.

#### **Funktionsweise:**

Nach einer erfolgreichen Abwehraktion kannst du eine Parade ausführen, die im Prinzip einem Angriffswurf gleichkommt.

#### **Gegenangriff:**

Gelingt die Parade, hat dein Held die Möglichkeit, sofort einen Gegenangriff auszuführen. Dieser Angriff fügt dem Gegner außerhalb deiner regulären Angriffsreihenfolge zusätzlichen Schaden zu.



## Freie Aktion

Freie Aktionen zählen zu den wichtigsten und vielseitigsten Handlungsmöglichkeiten im Kampf. Sie umfassen kleinere Aktionen, die du während deines Zuges ausführen kannst. Diese Aktionen bieten zahlreiche taktische Optionen, um sich in unterschiedlichen Kampfsituationen zu behaupten oder strategische Vorteile zu sichern.

### Strategische Bedeutung

Freie Aktionen ermöglichen es den Spielern, ihre Taktiken flexibel an den dynamischen Verlauf des Kampfes anzupassen. Diese Handlungen können ausschlaggebend sein, um in kritischen Momenten die Oberhand zu gewinnen oder sich aus prekären Situationen zu befreien. Zudem geben sie die Möglichkeit, kurz mit Teammitgliedern zu kommunizieren oder ihnen Signale zu senden.

**Einen Gegenstand fallen lassen:** Etwas schnell fallenlassen, um die Hände frei zu machen.

**Fluchtversuch:** Versuch, sich aus einer gefährlichen Situation zurückzuziehen.

**Gegenstand an einen Verbündeten weitergeben:** Einen Gegenstand an ein Teammitglied weiterreichen.

**Kurzen Blickkontakt suchen:** Blickkontakt herstellen für nonverbale Kommunikation.

**Objekt aufheben:** Etwas vom Boden aufnehmen, z.B. eine Waffe oder einen Gegenstand.

**Objekt ziehen/hervorholen:** Gegenstände aus dem Inventar ziehen oder hervorholen.

**Schutz suchen:** Kurzzeitig Deckung suchen, um sich zu schützen.

**Schnelle Bewegung:** Kurze Distanz bewegen, um die Position zu ändern.

**Signalisieren:** Handzeichen oder akustische Signale an Teammitglieder senden.

**Sprechen/Geste:** Kurze Kommunikation mit anderen Charakteren oder nonverbale Signale

geben.

**Taschendiebstahl:** Versuch, unbemerkt einen Gegenstand von jemandem in der Nähe zu stehlen. Benötigt das talent Taschendiebstahl und eine erfolgreiche Probe.

**Trank nutzen:** Einen Trank aus dem Inventar für sofortige Effekte verwenden.

**Umgebung nutzen:** Interaktion mit der Umgebung zur taktischen Vorteilnahme.

**Verwandlung (Gestaltwandler und Aberrationen):** In eine Bestienform oder Halbform verwandeln.

**Waffe fallenlassen/wechseln:** Eine Waffe oder einen Gegenstand ablegen oder wechseln.

**Widerstehen:** Eine Probe auf Widerstand gegen Zustände oder Tränke durchführen.





## Schaden

Wenn ein Angriff erfolgreich ist und die Abwehrprobe des Gegners misslingt, erleidet der Gegner Schaden. Es gibt verschiedene Schadensarten:

### Waffenschaden

Jede Waffe hat einen festen Schadenswert, der bestimmt, wie viel Schaden sie bei einem erfolgreichen Angriff verursacht. Der Schadenswert variiert je nach Waffentyp, sodass beispielsweise ein Schwert und eine Axt unterschiedliche Schadenswerte aufweisen können. Er wird in Kombination mit dem Würfelergebnis verwendet, um den insgesamt verursachten Schaden zu ermitteln.

### Flächenschaden

Flächenschaden wird durch bestimmte Tränke oder Talente verursacht und kann mehrere Gegner gleichzeitig treffen. Ein wesentlicher Aspekt des Flächenschadens ist, dass nicht nur Gegner, sondern auch Verbündete im Wirkungsbereich Schaden erleiden können. Es ist entscheidend, die Positionierung von Verbündeten zu berücksichtigen, um unbeabsichtigten Schaden an ihnen zu vermeiden.

Bei der Verwendung von Tränken, die Flächenschaden verursachen, geben die Rezepte an, wie groß der Wirkungsbereich und die Auswirkungen sind.

## Zustände

Zustände sind temporäre Effekte, die den Gegner oder deinen Helden beeinflussen und ihm Vorteile oder Nachteile verschaffen können. Angriffe, die besonders hohen Schaden verursachen, können Zustände auslösen; es werden jeweils ein W6 für Dauer und Schaden gewürfelt.

Grundsätzlich liegt die Entscheidung über auftretende Zustände, die durch Angriffe erfolgen, beim Spielleiter. Ausnahmen bilden Waffen, deren Angriff einen Zustand auslösen kann (bei Effekte vermerkt) oder durch Tränke verursachte Zustände. Die Kosten, Auswirkungen und Dauer eines durch Tränke hervorgerufenen Zustandes sind in den entsprechenden Rezepten festgelegt.

**Betäubung:** Vorübergehende Benommenheit, verhindert das Ausführen von Aktionen für eine Runde.

**Blendung:** Sehbeeinträchtigung, beeinträchtigt Treffsicherheit.

**Blockiert:** Speziell für Gestaltwandler/Aberrationen; verhindert Formwechsel.

**Blutend:** Kontinuierlicher Lebenspunkteverlust durch offene Wunden.

**Desorientierung:** Schwierigkeiten bei der Orientierung und Konzentration.

**Eingefroren:** Schaden durch eisige Kälte; Dauer bei Tranknutzung festgelegt.

**Erschöpfung:** Unfähigkeit zur Bewegung und Ausdauerpunkteregeneration.

**Fluch:** Verschiedene negative Effekte wie Attributsbeeinträchtigungen.

**Furcht:** Eingeschränkte Handlungsfähigkeit aufgrund von Angst.

**Halluzination:** Visuelle oder auditive Täuschungen, die das Verhalten beeinflussen.



**Handlungsunfähig:** Vollständige Erschöpfung der Ausdauerpunkte, verhindert komplexe Aktionen.

**Paralyse:** Vorübergehende Lähmung und Handlungsunfähigkeit.

**Schlaf:** Tiefschlaf, macht den Charakter anfällig für Angriffe.

**Schwäche:** Reduzierte physische Stärke und Angriffskraft.

**Seelenfieber:** Permanent 1 Lebenspunktverlust pro Tag durch den Verkauf der Seele an einen Seelenfresser, unheilbar.

**Taumeln:** Beeinträchtigte Bewegungsfähigkeit und Gleichgewicht.

**Verbrennung:** Schaden über Zeit durch Feuer oder andere brennende Substanzen.

**Vergiftung:** Giftschaden über einen Zeitraum hinweg, beeinträchtigt die Gesundheit.

**Verwirrung:** Desorientierung und unvorhersehbares Verhalten.







## Kapitel 3: Die Alchemie

### *Bargeldtinktur*

#### *Zutaten:*

*2 Einheiten Schicksalsblatt-Liane  
1 Einheit Himmelsfadenkraut  
2 Einheiten Wasser*

#### *Effekt:*

*Wandelt Silbermünzen für 30 Minuten in Goldmünzen um.*

#### *Anleitung:*

*Zerstoße die Schicksalsblatt-Liane leicht und zerkleinere das Himmelsfadenkraut zu einer feinen Konsistenz. Erhitze anschließend zwei Einheiten Wasser in einem Kessel, bis es leicht simmert, und gib dann die vorbereiteten Zutaten hinzu. Lasse die Mischung unter gelegentlichem Rühren genau 5 Minuten köcheln, um die magischen Eigenschaften zu aktivieren. Nimm den Kessel vom Feuer und lass den Trank abkühlen. Sobald abgekühlt, ist der Trank einsatzbereit und wirkt für 30 Minuten.*

Alchemie nimmt nicht nur in der zephyrianischen Kultur einen herausragenden Platz ein, sondern fungiert auch als fundamentale Spielmechanik. Sie ist tief im gesellschaftlichen Leben verankert und allgegenwärtig. Bei meisterhafter Anwendung offenbart sie eine Macht, die selbst das Schwert übertrifft, und kann in Konflikten über Triumph oder Niederlage entscheiden.

Schon vor der Großen Katastrophe wurde die Alchemie als eine der edelsten Künste geschätzt, die es ermöglichte, Magie in physischer Form einzufangen und Ergebnisse zu erzielen, die mit den magischen Fähigkeiten der Hexen vergleichbar sind.

Nach der Katastrophe, als Zephyria von ungestüme Magie überschwemmt wurde, wuchs die Bedeutung der Alchemie noch weiter, da sie für jeden

zugänglich war.

Die Magie, die von der Großen Katastrophe freigesetzt wurde, hat die Flora und Fauna Zephyrias tiefgreifend verändert. Pflanzen und Tiere sind mit magischen Eigenschaften durchtränkt, was die alchemistische Praxis bereichert und diversifiziert. Diese magische Durchdringung ermöglicht es Alchemisten, außergewöhnliche Tränke und Elixiere zu erschaffen, die weit über das hinausgehen, was vorher möglich war. Magisch angereicherte Pflanzen liefern seltene und mächtige Zutaten. Bei der Alchemie verschwimmen die Grenzen zwischen Magie und Wissenschaft, und sie erweist sich als eine Kunst, die ständig neue Horizonte eröffnet und den Bewohnern Zephyrias unermessliche Möglichkeiten bietet.



## Alchemieproben

Alchemie ist ein grundlegendes Talent, das in "Deadly Brews" von jedem Charakter zumindest in den Grundlagen beherrscht wird. Diese Kunst, tief in der Kultur verankert, ist von unschätzbarem Wert, da sie die Herstellung von Tränken und Elixieren ermöglicht.

Jeder Charakter beginnt mit einem Alchemietalentwert von 3. Wie bei anderen erlernbaren Fähigkeiten kann auch Alchemie durch Erfahrungspunkte verbessert werden. Darüber hinaus startet jede Profession mit drei Grundrezepten.

Elfen zeichnen sich durch einen höheren Startwert im Alchemietalent aus; sie beginnen mit einem Wert von 6.

Während des Spielverlaufs erhält dein Held die Möglichkeit, seine alchemistischen Fähigkeiten durch das Erlernen neuer Rezepte, das Studium unter lokalen Alchemiemeistern sowie durch Erfahrungen während der Abenteuer weiterzuentwickeln.

Alchemieproben sind entscheidend für die Herstellung von Tränken. Diese Proben werden ausgeführt, indem auf das Alchemietalent gewürfelt wird, wobei die Erfolgswahrscheinlichkeit direkt vom Alchemiewert des Charakters abhängt.

Die Effektivität der Tränke wird durch die Herstellungsmethode und die Qualität der verwendeten Kräuter bestimmt. Jeder Trank setzt sich aus verschiedenen Zutaten zusammen, unter denen die Qualität der Kräuter die größte Rolle spielt.

Es gibt vier verschiedene Kräutertypen: Heilkräuter, Stärkungskräuter, Giftkräuter und Schwächungskräuter.

Mehr dazu später.

## Die Kräuter

Neben einer erfolgreichen Alchemieprobe ist die Qualität der verwendeten Zutaten ebenfalls entscheidend für den Erfolg und die Wirkung von Tränken. Im Zentrum eines jeden Trankes stehen Kräutereinheiten, die in verschiedene Kategorien eingeteilt werden: Heilkräuter, Stärkungskräuter, Giftkräuter und Schwächungskräuter. Innerhalb dieser Einteilung existieren unterschiedliche Qualitätsstufen, die signifikant die Wirksamkeit der Tränke beeinflussen.

Kräuter werden hauptsächlich in vier Qualitätsstufen unterschieden:

- Basiskräuter
- Edelkräuter
- Exquisite Kräuter
- Mystische Kräuter

Diese Qualitätsstufen resultieren entweder aus den Erntemethoden oder sind naturbedingt. Verschiedene Faktoren wie Herkunft, Beschaffungsart und Lagerung tragen ebenfalls zur Bestimmung der Qualitätsstufe bei.

Basiskräuter sind in jeder Apotheke in Zephyria erhältlich und zeichnen sich durch weder besondere Vorteile noch Nachteile aus. Sie dienen primär zur Herstellung einfacher Tränke, insbesondere für die Grundrezepte der verschiedenen Professionen. Beispielsweise bleibt Golddistel stets ein Basiskraut, während andere Kräuter wie Kristallwurz je nach Erntebedingungen ihre Qualitätsstufe ändern können. So könnte etwa die Ernte während eines Regens ein Kraut zu einem Exquisiten Kraut machen. Zusätzlich existieren Kräuter mit mehrfacher Wirkung, die z.B. sowohl als Gift- als auch Schwächungskräuter verwendet werden können.

Die unten aufgeführten Kräuter stellen ein grundlegendes Herbarium dar. Diese Basiskräuter eignen sich für die Herstellung der Grundrezepte.



## Kräutereinheiten

Wie schon oben erwähnt gibt es vier Varianten von Kräutereinheiten. Heilkräuter, Stärkungskräuter, Giftkräuter und Schwächungskräuter. Folgend findest du ein Mini-Herbarium. Die Kräuter in diesem kleinen Herbarium sind ausschließlich Basis-Kräutereinheiten.

Bei jedem Kraut ist auch immer der Preis pro Kräutereinheit angegeben. Soll dein Held das Talent "Kräuterkunde" erlernen, um Zutaten für Tränke selber zu besorgen, so geht das gegen 10 Silber bei dem Großen Gewächshaus von Haus Vircyne, in Brent.

### Heilkräuter

Diese Kräuter besitzen wundheilende und gesundheitsfördernde Eigenschaften. Sie sind die Basis für Tränke, die dazu dienen, die Attribute des Helden wiederherzustellen oder Verletzungen zu heilen. Sie sind unerlässlich für jeden Alchemisten, der darauf abzielt, heilende und restaurative Elixire zu brauen.

### **Monddistel**

Eine seltene Pflanze, die nur unter dem Licht eines Vollmondes wächst und silberne, leicht glitzernde Dornen hat. Sie unterstützt die Regeneration über einen längeren Zeitraum und stimuliert die natürlichen Heilungskräfte des Körpers.  
Kaufpreis: 5 Kupfer



***Monddistel***

### **Wyrmszahnkern**

Eine knorrige, robuste Wurzel, die an einen Drachenzahn erinnert und die Effekte anderer Kräuter verstärkt, wodurch Tränke auch bei schweren Verletzungen effektiv wirken.  
Kaufpreis: 4 Kupfer

### **Sanguispiralblatt**

Eine Pflanze mit spiralig gedrehten, blutrot gefärbten Blättern, bekannt für ihre sofortige Wirkung bei der Stillung von Blutungen.  
Kaufpreis: 3 Kupfer

### **Nachtschattenbalsam**

Ein dunkles Kraut, das beruhigende und regenerierende Eigenschaften hat und die natürliche Heilung des Körpers beschleunigt.  
Kaufpreis: 6 Kupfer

### **Lichtauraflora**

Eine Blume mit einer sanft leuchtenden, mehrfarbigen Aura, ideal für die Schaffung einer regenerativen Aura, die sowohl den Trinker als auch seine Umgebung heilt.  
Kaufpreis: 3 Kupfer

### **Pallidopetal**

Eine zarte Blume mit beruhigenden Eigenschaften die effektiv bei der Behandlung von Schnitten und Schürfwunden ist, unterstützt die schnelle Wiederherstellung von Gesundheit.  
Kaufpreis: 4 Kupfer

### **Genesungsklee**

Ein vierblättriges Kraut, das Glück und Heilung bringt und die natürliche Heilfähigkeit des Körpers, sowie die Erholung beschleunigt.  
Kaufpreis: 5 Kupfer

### **Lebensglut-Beere**

Eine tiefrote Beere, die leicht pulsiert, als wäre sie mit Lebensenergie gefüllt, ideal für die sofortige Wiederherstellung von Lebenspunkten.  
Kaufpreis: 3 Kupfer



### **Vitalblatt**

Ein Kraut mit leuchtend grünen, kräftigen Blättern, bekannt für seine belebenden Eigenschaften und die Förderung der schnellen Regeneration von Ausdauerpunkten.

Kaufpreis: 3 Kupfer

### **Nebelschleierkraut**

Ein Kraut, das den Trinkenden vorübergehend unsichtbar macht oder den Trinkenden in einen nebelartigen Schleier hüllt und zur Unsichtbarkeit beiträgt.

Kaufpreis: 7 Kupfer

### **Stärkungskräuter**

Diese Kräuter sind darauf ausgelegt, dem Helden zusätzliche Werte oder Fähigkeiten zu verleihen. Tränke, die aus Stärkungskräutern hergestellt werden, können temporäre Buffs bereitstellen oder die Attribute des Helden verbessern. Sie sind ideal für Situationen, in denen eine Steigerung der körperlichen oder geistigen Fähigkeiten erforderlich ist.

### **Eisenwurz**

Eine grauen, silbern schimmernde Wurzel, die den Abwehrwert erhöht und körperliche Stärke sowie Widerstandskraft verleiht.

Kaufpreis: 8 Kupfer

### **Schildmoos**

Ein dichtes Moos, das eine schützende Aura erzeugt und das die Sehschärfe und Wachsamkeit steigert.

Kaufpreis: 9 Kupfer

### **Auraventusflor**

Ein hohes, feines Gras, das dem Anwender hilft, Windeinflüsse besser zu spüren und die physische Kraft und Ausdauer steigert.

Kaufpreis: 10 Kupfer

### **Energiemoos**

Ein lebhaft grünes Moos, das belebende Energie freisetzt und die Ausdauer und Widerstandsfähigkeit fördert.

Kaufpreis: 7 Kupfer

### **Klarblickblume**

Eine Blume, die die Sehschärfe und Wahrnehmungsfähigkeit verbessert und die Konzentration und geistige Klarheit fördert.

Kaufpreis: 11 Kupfer

### **Sinnestropfen-Kraut**

Ein Kraut, das die Sinne schärft und die Aufmerksamkeit erhöht, aber genauso die mentale Wachsamkeit steigert.

Kaufpreis: 8 Kupfer

### **Schicksalsblatt-Liane**

Eine Liane, die das Schicksal und die Wahrscheinlichkeit beeinflusst, sowie das Glück und günstige Zufälle anzieht

Kaufpreis: 12 Kupfer

### **Himmelsfadenkraut**

Ein zartes, blaugrünes Kraut mit Bindungseigenschaften in magischen Gegenständen und magischen Verbindungen.

Kaufpreis: 9 Kupfer

### **Klingengras**

Ein robustes Gras mit extrem scharfen Kanten, das in Waffenöl gemischt wird, um dessen Schärfe auf Waffen zu übertragen und zusätzliche Härte und Durchschlagskraft verleiht.

Kaufpreis: 10 Kupfer



**Eisenwurz**

### **Eisenblüten-Pollen**

Die Pollen einer metallisch schimmernden Blume, die die Dichte und Stabilität von Metallen erhöhen, aber auch die Konzentration und Zielgenauigkeit verbessern.

Kaufpreis: 13 Kupfer



### **Giftkräuter**

Diese Kräuter haben toxische oder schädliche Effekte. Tränke, die aus diesen Kräutern hergestellt werden, können genutzt werden, um Gegnern Schaden zuzufügen oder sie mit negativen Effekten zu belegen. Diese Art von Tränken ist besonders nützlich in Konfliktsituationen oder als Mittel der Wahl für jene, die einen hinterhältigeren Ansatz bevorzugen.

### **Feuerzahn-Ginster**

Ein leuchtend rotes Kraut, dessen Blätter bei Reibung Funken schlagen. Es ist bekannt für seine explosive Natur und wird oft in magischen Sprengstoffen verwendet.

Kaufpreis: 25 Kupfer

### **Donnerkapsel-Moos**

Dieses Moos hat kleine Kapseln, die bei Druck ein lautes Knallen erzeugen. Es verstärkt die explosive Kraft des Tranks.

Kaufpreis: 22 Kupfer

### **Blitzwurzel**

Eine seltene Wurzel, die elektrische Energie speichert. Blitzwurzel erhöht die Intensität von Explosionen und die Reichweite von Flächenschaden.

Kaufpreis: 30 Kupfer

### **Nachtblind-Beere**

Diese dunkelgefärbte Beere hat die ungewöhnliche Eigenschaft, das Sehvermögen temporär zu beeinträchtigen. Bei Einnahme führt sie zu einer vorübergehenden Blindheit.

Kaufpreis: 18 Kupfer

### **Dunkelkraut**

Ein dunkelblaues, strohiges Kraut, das die Sinne verdunkelt und vorübergehenden Sehverlust verursacht.

Kaufpreis: 18 Kupfer

### **Herzstillstandswurzel**

Eine tiefbraune Wurzel, die das Herz des Trinkenden kurzzeitig zum Stillstand bringen kann.

Kaufpreis: 35 Kupfer

### **Ruhepuls-Blatt**

Ein Blatt, das die Herzfrequenz drastisch reduziert

und in hoher Dosierung gefährlich sein kann.

Kaufpreis: 28 Kupfer

### **Blutfluss-Ranke**

Eine Ranke, die den Blutfluss im Körper unkontrollierbar macht, was zu extremer Blutung führt.

Kaufpreis: 26 Kupfer

### **Schmerzblüte**

Eine Blume, die die Schmerzempfindlichkeit erhöht und eine langsame, qualvolle Wirkung hat.

Kaufpreis: 23 Kupfer



*Unbeugsamkeitsstrauch*



### **Schwächungskräuter**

Diese Kräuter zielen darauf ab, die Fähigkeiten oder die Widerstandskraft des Ziels zu verringern. Tränke, die aus Schwächungskräutern gebraut werden, können die Angriffs- oder Verteidigungsfähigkeiten eines Gegners mindern oder ihn anfälliger für bestimmte Angriffe machen. Sie sind besonders effektiv gegen mächtige Gegner und können das Blatt in schwierigen Kämpfen wenden.

#### **Konfuswurz**

Eine knorrige Wurzel, die die Wahrnehmung von Richtungen verändert, das Raumgefühl verwirrt und die Redeweise verändern kann.

Kaufpreis: 12 Kupfer

#### **Farbtrug-Beere**

Eine Beere, die die Farbwahrnehmung verändert und alles in einem veränderten Farbspektrum erscheinen lässt.

Kaufpreis: 8 Kupfer

#### **Abwehrkraut**

Ein robustes, stacheliges Kraut, das die Resilienz gegen negative Zustände verstärkt und die Widerstandsfähigkeit gegen verschiedene Angriffe erhöht.

Kaufpreis: 15 Kupfer

#### **Festigkeitsfarn**

Ein Farn, der bei Berührung ein Gefühl von Stärke und Stabilität vermittelt, aber auch gegen Angst und Furcht immun macht.

Kaufpreis: 10 Kupfer

#### **Unbeugsamstrauch**

Ein Strauch, das Mut und Entschlossenheit stärkt, die geistige Widerstandskraft stärkt und unerschrockener macht.

Kaufpreis: 14 Kupfer

#### **Schild-Borke**

Eine fast undurchdringliche Borke, die einen Schutzschicht verleihen und die Lebenskraft in kritischen Momenten stärken kann.

Kaufpreis: 18 Kupfer

#### **Klarsichtblüte**

Eine Blume, die das Gedächtnis, geistige Klarheit

und Konzentration fördert.

Kaufpreis: 11 Kupfer

#### **Festigkeitskraut**

Ein Kraut, das die mentale und physische Stärke, sowie die mentale Widerstandsfähigkeit verringert.

Kaufpreis: 9 Kupfer

#### **Redegewandtheitsblume**

Eine Blume, die die Rhetorikfähigkeiten und Überredungskraft verbessert indem sie die des gegnübers leicht unterdrückt.

Kaufpreis: 16 Kupfer

#### **Zirpendes Flüsterblatt**

Ein Kraut, das zirpende Geräusche erzeugt, bei Berührung von humanoiden aber leise Flüstergeräusche erzeugt.

Kaufpreis: 7 Kupfer



*Farbtrug-Beere*



## Bindemittel

Neben Kräutern sind Bindemittel ein wesentlicher Bestandteil der Trankherstellung. Diese Substanzen dienen dazu, die verschiedenen Zutaten zu vereinen und ihre Wirkungen zu verstärken. Die häufigsten Bindemittel sind flüssige Substanzen.

### Wasser

Verwendung: Als Grundlage für die meisten Tränke.

Typen: Jedes Wasser kann theoretisch verwendet werden, jedoch ist gereinigtes Wasser aufgrund seiner Reinheit für Alchemierezepte vorzuziehen.

Erhältlichkeit: Gereinigtes Wasser ist in den meisten Geschäften erhältlich. Ein Wasserschlauch enthält normalerweise 5 Einheiten.

Kaufpreis: 1 Kupfer für zwei Wasserschläuche.

### Alkohol

Verwendung: Speziell präparierter Alkohol, der häufig zur Herstellung potenter Tränke verwendet wird.

Erhältlichkeit: In jeder Apotheke erhältlich, wird in Flaschen verkauft, wobei jede Flasche 5 Einheiten enthält.

Kaufpreis: 1 Kupfer pro Flasche.

### Öle

#### **Trägeröle**

Verwendung: Neutrale Öle wie Mandel- oder Sonnenblumenöl, die als Basis für Tränke dienen.

Erhältlichkeit: Verfügbar in Apotheken und Lebensmittelgeschäften. Eine Flasche beinhaltet 3 Einheiten.

Kaufpreis: 1 Kupfer pro Flasche.

#### **Dämmerduft-Öl**

Verwendung: Ein spezielles Öl, das als Zusatz in Alchemiepräparaten verwendet wird, um besondere Effekte zu erzielen.

Erhältlichkeit: Nur in gut ausgestatteten Apotheken erhältlich. Ein kleiner Topf enthält 2 Einheiten.

Kaufpreis: 2 Kupfer pro Topf.



*Unbeugsamkeitsstrauch*



## Die Grundrezepte

Bei der Zubereitung eines Trankes werden die entsprechenden Kräutereinheiten zusammen mit anderen Zutaten und Hilfsmitteln kombiniert, um den angestrebten Effekt zu erzielen. Die exakte Zusammensetzung und Quantität der Kräutereinheiten sind in den Rezepten vorgegeben.

---

### Bargeldtinktur

Zutaten:

2 Einheiten Schicksalsblatt-Liane  
1 Einheit Himmelsfadenkraut  
2 Einheiten Wasser

Effekt:

Wandelt Silbermünzen für 30 Minuten in Goldmünzen um.

---

### Blutläufer

Zutaten:

2 Einheiten Blutfluss-Ranke  
1 Einheit Herzstillstandswurzel  
3 Einheiten Alkohol

Effekt:

Verursacht extreme Blutungen und langsames Sterben des Opfers.

---

### Blutstiller

Zutaten:

2 Einheiten Sanguispiralblatt  
1 Einheit Nachtschattenbalsam  
1 Einheit Pallidopetal  
3 Einheiten Alkohol

Effekt:

Stoppt sofort die Blutung und behebt den Zustand "Blutend" bei direkter Anwendung auf die Wunde.  
Regeneriert 1W6 Lebenspunkte.

---

### Einfacher Ausdauertrank

Zutaten:

2 Einheiten Vitalblatt  
2 Einheiten Wasser

Effekt:

Regeneriert bei Einnahme 2 Ausdauerpunkte.

### Einfacher Heiltrank

Zutaten:

2 Einheiten Pallidopetal  
2 Einheiten Wasser

Effekt:

Regeneriert bei Einnahme 2 Lebenspunkte.

---

### Elixier der Ablenkung

Zutaten:

2 Einheiten Zirpendes Flüsterblatt  
1 Einheit Farbtrug-Beere  
1 Einheit Nebelschleierkraut  
3 Einheiten Wasser

Effekt:

Erzeugt ein subtil ablenkendes Geräusch, das die nächste Probe des Ziels um 2 erschwert, wenn es auf den Boden geworfen/verschüttet wird.

---

### Elixier der Eleganz

Zutaten:

2 Einheiten Klarsichtblüte  
1 Einheit Redegewandtheitsblume  
1 Einheit Himmelsfadenkraut  
3 Einheiten Wasser

Effekt:

Erhöhte Erinnerungsfähigkeit und geschärftes Gedächtnis für einen bestimmten Zeitraum.

---

### Elixier des Glücks

Zutaten:

2 Einheiten Schicksalsblatt-Liane  
1 Einheit Himmelsfadenkraut  
3 Einheiten Wasser

Effekt:

Gewährt dem Trankbrauer für drei Echtzeitminuten einen Bonus von 3 auf alle Würfe.



### **Foggennoggertrank**

**Zutaten:**

- 2 Einheiten Dunkelkraut
- 1 Einheit Nachtblind-Beere
- 2 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Verleiht die Illusion, ein Skelett zu sein, für 15 Minuten.

---

### **Geheimnisvolles Heilungselixier**

**Zutaten:**

- 1 Einheit Lebensglut-Beere
- 1 Einheit Lichtauraflora
- 1 Einheit Konfuswurz
- 1 Einheit Redegewandtheitsblume
- 1 Einheit Herzstillstandswurzel
- 1 Einheit Farbtrug-Beere
- 4 Einheiten Alkohol

**Effekt:**

Überraschungseffekt beim Verzehr, bestimmt durch 1W6-Wurf.

1: Sofortige Wiederherstellung: Das Elixier führt zu einer sofortigen Wiederherstellung von 1W12 + 2 Lebenspunkten.

2: Regenerative Aura: Der Trinker beginnt sofort damit, über 3 Runden hinweg jeweils 5 Lebenspunkte für sich und andere zu regenerieren.

3: Umgekehrte Kontrolle: Der Trinker erlebt für 1 Stunde eine Umkehrung der Richtungskontrolle, wobei "rechts" zu "links" und "oben" zu "unten" wird.

4: Zwiespältige Sprache: Der Trinker kann für 30 Minuten nur in Reimen sprechen und muss dabei jedes zweite Wort betonen.

5: Gravitätswechsel: Der Trinker fühlt sich für 20 Minuten so, als würde er an der Decke stehen, während er tatsächlich normal auf dem Boden steht.

6: Falsche Wahrnehmung: Der Trinker sieht für 1 Stunde alles in einem veränderten Farbspektrum.



### **Gift der Finsternis**

**Zutaten:**

- 2 Einheiten Dunkelkraut
- 1 Einheit Nachtblind-Beere
- 2 Einheiten Alkohol

**Effekt:**

Verursacht vorübergehenden Sehverlust.

---

### **Lachelixier**

**Zutaten:**

- 2 Einheiten Schmerzblüte
- 1 Einheit Blutfluss-Ranke
- 3 Einheiten Alkohol

**Effekt:**

Löst bei dem Trinkenden unkontrolliertes Lachen für 2 Stunden aus.

---

### **Schutzschild der Stärke**

**Zutaten**

- 2 Einheiten Eisenwurz
- 1 Einheit Schildmoos
- 1 Einheit Auraventusflor
- 3 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Der Trank gewährt dem Anwender einen Abwehrwert, der für 2 Runden um 4 erhöht ist.

---



### **Sprengstoff**

**Zutaten:**

2 Einheiten Feuerzahn-Ginster  
2 Einheiten Donnerkapsel-Moos  
1 Einheit Blitzwurzel  
1 Einheit Alkohol

**Effekt:**

Verursacht bei der Detonation 1W6 Flächenschaden in einem bestimmten Radius um den Explosionsort. In Verbindung mit dem Talent "Taktischer Einsatz": zusätzliche Schaden von 1W6 + 3.

---

### **Tinktur der Standhaftigkeit**

**Zutaten:**

2 Einheiten Festigkeitskraut  
1 Einheit Unbeugsamstrauch  
2 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Erleichterung der nächsten Probe auf Widerstand um 1.

---

### **Trank der Eloquenz**

**Zutaten:**

2 Einheiten Redegewandtheitsblume  
1 Einheit Klarblickblume  
2 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Verbesserte Sprachgewandtheit und erleichterte Proben auf Überreden um 1.

### **Trank der Fauna**

**Zutaten:**

2 Einheiten Himmelsfadenkraut  
1 Einheit Vitalblatt  
2 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Ermöglicht das Sprechen mit Tieren für 3 Minuten.

---

### **Trank der Flora**

**Zutaten:**

2 Einheiten Lichtauraflora  
1 Einheit Vitalblatt  
2 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Ermöglicht das Sprechen mit Pflanzen für 3 Minuten.

---

### **Trank der Illusion**

**Zutaten:**

2 Einheiten Nebelschleierkraut  
1 Einheit Farbtrug-Beere  
2 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Ermöglicht die Erschaffung einer Illusion, die den Trinkenden in eine beliebige Sache verwandelt.

---

### **Trank der Präzision**

**Zutaten:**

2 Einheiten Klarblickblume  
1 Einheit Eisenblüten-Pollen  
1 Einheit Sinnestropfen-Kraut  
3 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Gewährt dem Anwender für 5 Runden keine Erschwernis auf Angriffe mit der Schleuderarmbrust.

---



### **Trank der Schatten**

**Zutaten:**

2 Einheiten Dunkelkraut  
1 Einheit Nachtblind-Beere  
2 Einheiten Alkohol

**Effekt:**

Ermöglicht lautloses Bewegen für 3 Minuten.

---

### **Trank der Stimmen**

**Zutaten:**

2 Einheiten Zirpendes Flusterblatt  
1 Einheit Sinnestropfen-Kraut  
2 Einheiten Alkohol

**Effekt:**

Ermöglicht die Imitation von Stimmen, die der Trinkende einmal gehört hat.

---

### **Trank der Unerschrockenheit**

**Zutaten:**

2 Einheiten Unbeugsamstrauch  
1 Einheit Festigkeitsfarn  
2 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Unempfindlichkeit gegenüber Angst und Furcht für 3 Runden.

---

### **Trank der Unverwundbarkeit**

**Zutaten:**

2 Einheiten Schild-Borke  
1 Einheit Eisenwurz  
1 Einheit Schildmoos  
3 Einheiten Öl

**Effekt:**

Immunität gegen jeglichen Schaden in der nächsten Runde, wenn der Trinker 4 oder weniger Lebenspunkte hat.

---

### **Trank der Verhüllung**

**Zutaten:**

2 Einheiten Nebelschleierkraut  
1 Einheit Dunkelkraut  
2 Einheiten Alkohol

**Effekt:**

Macht den Trinkenden für eine Minute unsichtbar.

---

### **Trank der Wahrheit**

**Zutaten:**

2 Einheiten Klarsichtblüte  
1 Einheit Klarblickblume  
2 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Fähigkeit, Lügen für 5 Minuten zu erkennen.

---

### **Trank der Wiederherstellung**

**Zutaten:**

1 Einheit Monddistel  
1 Einheit Lebensglut-Beere  
1 Einheit Genesungsklee  
4 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Sofortige Wiederherstellung von 1W6 Lebenspunkten.  
Zusätzliche Regeneration von 1 Lebenspunkt pro Runde über die nächsten drei Runden.

---

### **Trank des Scharfsinns**

**Zutaten:**

2 Einheiten Klarblickblume  
1 Einheit Sinnestropfen-Kraut  
1 Einheit Auraventusflor  
3 Einheiten Wasser

**Effekt:**

Erleichtert Wachsamkeitswürfe für 15 Minuten um 3.

---

### **Trank des Stillstands**

**Zutaten:**

2 Einheiten Herzstillstandswurzel  
1 Einheit Ruhepuls-Blatt  
2 Einheiten Alkohol

**Effekt:**

Stoppt das Herz des Opfers kurzzeitig.



### Trank des Widerstands

Zutaten:

- 2 Einheiten Abwehrkraut
- 1 Einheit Festigkeitskraut
- 1 Einheit Unbeugsamstrauch
- 3 Einheiten Alkohol

Effekt:

Widerstand gegen Zuständen wie Vergiftung, Betäubung für drei Runden im Kampf.

---

### Überlebenselixier

Zutaten:

- 2 Einheiten Vitalblatt
- 1 Einheit Lichtauraflora
- 2 Einheiten Wasser

Effekt:

Wandelt verunreinigtes Wasser in Trinkwasser um.



### Verhandlungselixier

Zutaten:

- 2 Einheiten Redegewandtheitsblume
- 1 Einheit Klarblickblume
- 2 Einheiten Wasser

Effekt:

Erleichtert alle Proben in einer Verhandlung um 1.

### Waffenöl

Zutaten:

- 2 Einheiten Klingengras
- 2 Einheiten Eisenblüten-Pollen
- 2 Einheiten Dämmerduft-Öl

Effekt:

Erhöht den Schaden der Waffe um 1 bei Anwendung vor dem Kampf. Wirkung verfällt nach dem Kampfe. Eine Phiole reicht für 6 Anwendungen.

---

### Wurf-Bandagen

Zutaten:

- 2 Einheiten Lichtauraflora
- 1 Einheit Genesungsklee
- 3 normale Bandagen
- 1 Einheit Dämmerduft-Öl

Effekt:

Regeneriert 1W6 Lebenspunkte des Ziels. Funktioniert nur in Verbindung mit dem Talent "Wurfbandage".







## Kapitel 4: Dein Held!

**Spielleiter (SL):** Herzlich willkommen zu unserem Abenteuer! Bevor wir loslegen, müssen wir deinen Helden erstellen. Hast du schon eine Idee, welche Art von Helden du spielen möchtest?

**Spieler (SP):** Danke! Ja, ich würde gerne einen mutigen Krieger spielen, der im Nahkampf stark ist und seine Verbündeten beschützen kann.

**SL:** Großartig! Ein tapferer Krieger ist immer eine wertvolle Ergänzung für das Team. Welche Spezies möchtest du für deinen Helden wählen? Wir haben Menschen, Elfen, Goblins und viele andere zur Auswahl.

Wie ist denn der Name deines tapferen Kriegers. Hast du schon einen in Gedanken?

**SP:** Ja, ich möchte ihn "Aldric" nennen.

**SL:** Aldric, der mutige Krieger! Ein beeindruckender Name. Und wo kommt der gute Aldric denn her?

**SP:** Sein Name ist noch nicht fertig! Er soll Aldric von Aldricsfurt heißen, aus der Stadt Aldricshort!

**SL:** Ehh... ja, dann lass uns beginnen! Möge dein Weg von Erfolg und Ruhm begleitet sein, Aldric von Aldricsfurt aus Aldricshort...

Nachdem du dich mit den Grundzügen von "Deadly Brews" vertraut gemacht hast, steht nun ein entscheidender Schritt bevor: die Erschaffung deines Helden. Dieser Prozess ist nicht nur das Festlegen von Fähigkeiten und Eigenschaften; es ist das Formen einer lebendigen Persönlichkeit mit einer eigenen Hintergrundgeschichte. Diese Geschichte gibt deinem Helden Tiefe, Motivation und einen einzigartigen Charakter, der ihn durch das Abenteuer in der facettenreichen Welt von "Deadly Brews" begleiten wird. Dein Held wird auf gefährliche Kreaturen stoßen, verborgene Schätze entdecken und Entscheidungen treffen, die den Verlauf seiner Geschichte beeinflussen.

### 1. Wahl der Spezies

Jede Spezies bringt einzigartige Vor- und Nachteile mit sich, die direkten Einfluss auf die Fähigkeiten

und Eigenschaften deines Helden haben. Diese Entscheidung prägt nicht nur die physischen Fähigkeiten deines Charakters, sondern auch seine Interaktionen und Beziehungen zur Welt um ihn herum.

### 2. Wahl der Profession

Die Profession deines Helden bestimmt seine grundlegenden Fähigkeiten und Talente. Dein Held hat vier erlernte Talente, wobei mindestens eines davon ein Waffentalent darstellt. Diese Talente bilden das Fundament deiner Fähigkeiten und deiner Rolle in der Spielwelt.

### 3. Verteilen der Eigenschaftspunkte

Die Eigenschaften deines Helden, wie Stärke, Verstand, Geschicklichkeit, Entschlossenheit und Charisma, sind essentiell für seine Entwicklung.



Du wirst Punkte auf diese Eigenschaften verteilen, um die Fähigkeiten deines Helden zu definieren und seine Stärken und Schwächen festzulegen.

### Einführung in die Verteilung der Eigenschaftspunkte

Bei Charaktererstellung stehen dir Eigenschaftspunkte zur Verfügung, die du frei verteilen kannst. Sie stellen die Grundlage für die Fähigkeiten und die Wirksamkeit deines Helden im Spiel dar. Mit 50 Eigenschaftspunkten, die auf fünf Hauptattribute verteilt werden können, ist es wichtig, eine ausgewogene und strategisch durchdachte Verteilung vorzunehmen, um einen vielseitigen und robusten Charakter zu gestalten.

#### Mindest- und Höchstwerte

Jede Eigenschaft muss mindestens einen Wert von 8 haben und darf maximal 14 erreichen. Diese Begrenzungen sorgen für ausgewogene Charaktere und verhindern extreme Unausgewogenheit in den Fähigkeiten.

#### Strategische Überlegungen zur Punkteverteilung

Die Punkteverteilung sollte deinen Spielstil und die Anforderungen deines Helden berücksichtigen. Beachte dabei die Rolle und Spezies deines Charakters, um die Attribute entsprechend anzupassen.

Gestaltwandler und Aberrationen: Für diese Spezies sind Kraftreserven (KR) für die Verwendung spezieller Talente und Verwandlungen wichtig. Daher sollten Attribute wie Verstand und Entschlossenheit, die KR beeinflussen, entsprechend priorisiert werden.

Menschen, Goblins und Elfen: Diese Spezies bieten mehr Flexibilität in der Verteilung, da sie sich weniger auf spezifische Talente konzentrieren und eher auf eine ausgewogene Charakterentwicklung setzen.

#### Beispielcharaktere

Tim, der menschliche Söldner: Eine hohe Stärke für direkten Kampf, aber auch ausreichend Geschicklichkeit und Entschlossenheit für Überlebensfähigkeit und Kampfesistenz.

Mariella, die elfische Heilerin: Fokus auf Verstand und Charisma, um heilende Magie und diplomatische Fähigkeiten zu stärken.

Aldric, der Wolfswandler-Assassine: Eine Mischung aus Geschicklichkeit und Entschlossenheit für schnelle, verdeckte Angriffe und mentale Stärke.

#### Wichtige Erwägungen

Dein Held sollte sowohl in Kampfsituationen als auch in sozialen Interaktionen und beim Lösen von Rätseln effektiv sein. Die Verteilung der Punkte sollte daher einen Helden hervorbringen, der vielseitig und anpassungsfähig ist, um allen Herausforderungen gewachsen zu sein.



## Timothy

**Spezies:** Mensch

**Profession:** Söldner

**Startpunkte:** 51 Eigenschaftspunkte

**Spezienbonus:** Startet mit 51 Eigenschaftspunkten

### Strategie

**Stärke und Geschicklichkeit:** Zentral für Kampftalente, da viele dieser Fähigkeiten Ausdauer verbrauchen. Eine höhere Stärke und Geschicklichkeit gewähren Timothy mehr Ausdauerpunkte, essentiell für einen Söldner, der im Kampf Ausdauerintensive Aktionen durchführt.

**Entschlossenheit:** Entscheidend für die Lebenspunkte. Da Söldner sich oft in der vordersten Front befinden, ist eine hohe Entschlossenheit wichtig, um physischen Schaden effektiv absorbieren zu können.

### Attribute

Stärke (12), Verstand (9), Entschlossenheit (12), Geschicklichkeit (10), Charisma (8).

### Charakterwerte

Lebenspunkte (36), Ausdauer (16), Kraftreserve (15), Initiative (9), Angriffswert (11), Abwehrwert (9).

## Mariella

**Spezies:** Elfe

**Profession:** Heilerin

**Startpunkte:** 50 Eigenschaftspunkte

**Spezienbonus:** Startet mit Alchemie auf Stufe 6

### Strategie

**Charisma:** Unabdingbar für eine Heilerin, um Patienten zu beruhigen und Vertrauen aufzubauen.

**Verstand:** Wichtig für das Lernen neuer Alchemierezepte und Heilmethoden, beeinflusst auch den Abwehrwert, was für einen unterstützenden Charakter wie eine Heilerin wesentlich ist.

**Entschlossenheit:** Ergänzt ihre Fähigkeit zur Selbstbehauptung und erhöht ihre Lebenspunkte, was für ihre Überlebensfähigkeit im Feld wichtig ist.

### Attribute

Stärke (9), Verstand (12), Entschlossenheit (9), Geschicklichkeit (10), Charisma (10).

### Charakterwerte

Lebenspunkte (27), Ausdauer (14), Kraftreserve (15), Initiative (11), Angriffswert (9), Abwehrwert (11).





## Aldric

**Spezies:** Wolfswandler

**Profession:** Assassin

**Startpunkte:** 50 Eigenschaftspunkte

**Spezienbonus:** Bonus von +2 auf den  
Initiativewert durch das Talent "Wachsamkeit"

### Strategie

Verstand und Entschlossenheit: Beide sind entscheidend für Aldric, da sie direkt seine Kraftreserve beeinflussen, die für seine Verwandlungen in die Wolfsgestalt benötigt wird.

Stärke und Geschicklichkeit: Auch wichtig, da sie Aldrics Ausdauerpunkte bestimmen, welche für seine Kampftalente als Assassine und für die Verwandlungen als Gestaltwandler gebraucht werden.

### Attribute

Stärke (10), Verstand (12), Entschlossenheit (10), Geschicklichkeit (10), Charisma (9).

### Charakterwerte

Lebenspunkte (30), Ausdauer (15), Kraftreserve (16), Initiative (13), Angriffswert (10), Abwehrwert (11).

## Schlussfolgerung

Die Verteilung der Eigenschaftspunkte bei diesen drei Charakteren zeigt deutlich, wie sowohl die Spezies als auch die gewählte Profession die strategische Entscheidung für die Punkteverteilung beeinflussen. Während Timothy als Söldner seine Punkte in körperliche Attribute investiert, konzentriert sich Mariella auf Charisma und Verstand, um ihre Rolle als Heilerin zu stärken. Aldric hingegen muss eine ausgewogene Verteilung zwischen seinen mentalen und physischen Attributen finden, um sowohl seine Fähigkeiten als Assassine als auch seine Gestaltwandler-Eigenschaften optimal zu nutzen. Diese Beispiele verdeutlichen, wie wichtig es ist, die Eigenschaftspunkte im Einklang mit der Rolle und den Fähigkeiten des Charakters zu verteilen, um einen effektiven und vielseitigen Helden zu schaffen.





Aber dein Held ist mehr als nur eine Ansammlung von Eigenschaftspunkten und Charakterwerten; das Herzstück bildet seine Hintergrundgeschichte. Dieser Aspekt deines Charakters ist entscheidend für das Rollenspiel-Erlebnis. Du hast die Freiheit, die Geschichte deines Helden eigenständig zu gestalten, einschließlich seiner Herkunft, Träume, Ziele und Wünsche.

Alternativ kannst du auch eine der folgenden vorbereiteten Hintergrundgeschichten wählen, insbesondere als Unterstützung für Neueinsteiger in die Welt des Rollenspiels:

**Der verlorene Erbe von Terlen:** Als Nachkomme adliger Eltern auf der prächtigen Insel Terlen wurdest du früh in die Welt der Politik und Intrigen eingeführt. Eine tragische Familienkatastrophe führte jedoch zum Verlust des Erbes, stürzte deine Familie in Armut und machte euch zu einfachen Bürgern. Nun als Erwachsener, strebst du danach, den Familiennamen wiederherzustellen und die Geheimnisse deiner Vergangenheit zu entwirren.

**Der Erfinder aus Brent:** Aufgewachsen in den belebten Straßen von Brent, wurdest du früh von einem Alchemiemeister als Lehrling aufgenommen. Deine Jugend war geprägt von der Erforschung exotischer Reagenzien und der Dampftechnologie. Nach einem unerwarteten Vorfall in deinem Labor ziehst du aus, um Antworten und neue Materialien zu finden.

**Der Gestaltwandler von Zephysias Küsten:** Als Waise in einem der Fischerdörfer entlang der Küste Terlens aufgewachsen, hast du gelernt, dich durchzusetzen. Dein Ehrgeiz und deine Neugier treiben dich dazu, die Welt zu erkunden und dein eigenes Schicksal zu formen.

**Der verstoßene Gestaltwandler:** In einer abgelegenen Gestaltwandler-Gemeinschaft in den Wäldern nahe Brent aufgewachsen, wurdest du aufgrund eines Missverständnisses verstoßen. Nun allein, begibst du dich nach Brent, um dort dein Schicksal zu finden.

**Der Adelige von Brent:** Überdrüssig deines Lebens voller Muße und sinnloser Bälle, strebst du nach Abenteuer und Neuem. Ein spontaner Entschluss, der jedoch deinen Vater verärgert und ein Ultimatum nach sich zieht: Entweder kehrst du

nach Hause zurück und befolgst seine Anweisungen oder du erreichst etwas „Großartiges“ – wobei die Definition von „großartig“ natürlich bei deinem Vater liegt.

**Der geheimnisvolle Fremde aus dem Nebelhaus:** Ohne Erinnerungen an deine Vergangenheit, außer deinem Namen und einigen wenigen Talenten, erwachst du im Nebelhaus, dem Hauptquartier der Abenteurergilde in Brent. Geplagt von deiner mysteriösen Vergangenheit, suchst du nach deiner wahren Identität und dem Grund für deinen Gedächtnisverlust. Die Schwestern des Nebelhauses haben dich einige Nächte beherbergt, aber ohne Geld liegt es nun an dir, ihre Großzügigkeit zurückzuzahlen, indem du dich den Herausforderungen und Abenteuern in Zephysia stellst.

Der soziale Stand eines Charakters wird durch einen Wurf mit einem sechsseitigen Würfel (1W6) bestimmt:

**1:** Adel (reich, einflussreich, oft in Führungspositionen)

**2-3:** Bürger (Mittelschicht, einschließlich Händler und Handwerker)

**4-6:** Gemeines Volk (Neuankömmlinge, Arme, Randgruppen)

Dieser soziale Status beeinflusst, wie andere Charaktere und die Welt auf den Spielercharakter reagieren, und kann die Verfügbarkeit von Ressourcen und Beziehungen im Spiel beeinflussen.



# Notizen





## Kapitel 5: Die Spezies

*Vor langer Zeit, als die Welt von Zephysia noch in ihren Anfängen ruhte, erhoben sich die Sterne am Himmel und die Geister der Elemente flüsterten in den Winden. In jenen Tagen, als die Sonne noch jung und die Erde voller Mysterien war, wurden die Hexen geboren.*

*Die Legende erzählt von einer mächtigen Göttin namens Zyra, die die Schöpferin der Hexen war. Sie formte ihre Geschöpfe aus Erde, formte ihre Gestalt mit Wasser und hauchte ihnen den Atem des Lebens ein. Sie gab den Hexen das Geschenk der Magie, damit diese über sie wachen konnten. Sie sollten sie nutzen, um die Welt zu beschützen.*

*Doch die anderen Götter, neidisch auf die Schöpfung der Göttin, erschufen andere Spezies auf der Welt und streuten Zweifel in ihre Herzen. Sie flüsterten von Macht und Reichtum, von Krieg und Eroberung. Die Hexen wurden von den Elfen und Goblins gejagt und Zwietracht breitete sich aus wie Schatten über das Land.*

*In ihrer Weisheit sah Zyra das Leid, das ihre Geschöpfe ertrugen, und sie fühlte den Schmerz ihrer geteilten Herzen. Sie wandte sich den Sternen zu, den Hütern der Weisheit, und bat um Führung. Die Sterne antworteten mit einem strahlenden Licht, das den Himmel erhellte und zerstörten Zephysia, damit die Hexen befreit von ihrer Pflicht zu der Göttin aufsteigen konnten...*

*-Abbröck, Geschichtenerzähler*

In der Welt von Auraeria, insbesondere im Inselstaat Zephysia, findet sich eine breite Vielfalt an Spezies, die das kulturelle und soziale Gefüge dieser Welt prägen. Zu den drei Grundspezies zählen die edlen Elfen, die vielseitigen Menschen und die charismatischen Goblins. Seit der Großen Katastrophe haben sich jedoch auch diverse Gestaltwandler und Aberrationen in diese Welt eingefügt.

Diese neuen Spezies ähneln in ihrer humanoiden Form den Grundspezies, doch in ihren Halb- und Bestienformen unterscheiden sie sich grundlegend. Aus diesen Gestaltwandlern und Aberrationen stellen wir zunächst vier dieser bemerkenswerten Spezies vor: die Wolfswandler und Drachenwandler unter den Gestaltwandlern, sowie Höllenhunde und Seelenfresser unter den Aberrationen. Jede dieser

Spezies besitzt besondere Fähigkeiten, Vorzüge, Herausforderungen und vor allem einzigartige Verwandlungsmöglichkeiten. Während dies nur eine grobe Auswahl ist, gibt es noch viele weitere Varianten der Gestaltwandler und Aberrationen in Zephysia.

Gestaltwandler besitzen die Fähigkeit, zwischen drei Formen zu wechseln: ihrer humanoiden Gestalt, ihrer Bestienform und einer Halbform, die eine Mischung aus Humanoid und Tier darstellt, wie beispielsweise ein Mensch mit Wolfskopf.

Aberrationen hingegen wechseln zwischen ihrer humanoiden Form und ihrer wahren Aberrationsgestalt. Diese Verwandlungen für Aberrationen sind jedoch energieaufwändig und erfordern, vor allem im Kampf, einen höheren



Einsatz von Ausdauer als in ruhigeren Zeiten.

Innerhalb der Gesellschaft von Zephysia werden Elfen, Goblins und Menschen allgemein akzeptiert, während Gestaltwandlern und Aberrationen oft mit Skepsis begegnet wird.

Höllenhunde und Wolfswandler genießen innerhalb dieser Gruppen eine höhere Akzeptanz als Drachewandler und Seelenfresser.

Entdecke in Zephysia eine faszinierende Gesellschaft und lerne die einzigartigen Besonderheiten und Herausforderungen jeder Spezies kennen. Von der Eleganz der Elfen über die

Vielseitigkeit der Menschen bis hin zu den Geheimnissen der Aberrationen – alle haben sie hier einen Platz in der Welt gefunden.

Für die Charaktererstellung wichtig: Sowohl Aberrationen als auch Gestaltwandler dürfen bei der Erstellung ihres Helden nicht älter als 50 Jahre sein.





## Die Menschen

Menschen sind eine der drei Grundspezies auf Auraeria. Ihre Entstehungsgeschichte ist von Mythen umwoben; es heißt, sie seien das Ergebnis eines genetischen Experiments zwischen Elfen und Goblins. Bestrebt, sich von diesen beiden Völkern abzugrenzen, arbeiten die Menschen unermüdlich daran, ihre eigene Identität und Kultur zu formen, besonders auf dem Inselstaat Zephysia.

Auf Zephysia haben sich die Menschen nicht nur einen eigenen Namen gegeben – Aerolithen – sondern sie konzentrieren sich auch intensiv auf die Forschung und Entwicklung von alchemistisch-dampfbetriebenen Technologien.

Die Aerolithen stammen ursprünglich aus Fordrye. Viele von ihnen kamen zusammen mit exilierten Gestaltwandlern und Aberrationen nach Zephysia, entweder als deren Familienangehörige oder als Wachen, um sicherzustellen, dass diese Gruppen nicht zurückkehren. Heutzutage wandern viele Menschen nach Zephysia aus, angezogen von der Möglichkeit, sich den Aerolithen anzuschließen und eine bessere Zukunft zu gestalten.

### Kultur

Die Aerolithen auf dem Inselstaat Zephysia haben eine eigene Kultur entwickelt, die sich deutlich von anderen menschlichen Kulturen unterscheidet. Zentral für die aerolithische Gemeinschaft sind Bildung und Erfindungsgeist, wobei ein besonderer Fokus auf der Verbindung von Alchemie und Technologie liegt. Diese Vorliebe hat zu beeindruckenden Innovationen geführt, darunter alchemiebetriebene Beleuchtung und dampfbetriebene Wasserpumpen, welche die Aerolithen als wichtige Errungenschaften betrachten.

In der aerolithischen Subkultur spiegeln sich die sozialen Strukturen Zephysias wider. Während Menschen als Neuankömmlinge auf Zephysia zum gemeinen Volk zählen, gehören Aerolithen üblicherweise den Bürger- oder Adelsklassen an. Die Bildung der aerolithischen Kinder wird hoch priorisiert; in Brent besuchen sie die Universität, wo sie nicht nur grundlegende Fähigkeiten wie Lesen und Schreiben, sondern auch die Grundzüge der Alchemie erlernen.



Aber auch außerhalb von Brent existieren weitere Schulen, in die Aerolithen ihre Kinder für eine qualifizierte Schulbildung schicken.

Bis zum Alter von 19 Jahren bleiben aerolithische Kinder gewöhnlich bei ihren Eltern. Danach beginnen sie entweder eine Lehre bei einem



Meister oder wählen einen eigenen Lebensweg, falls sie keine Lehre antreten. Die Aerolithen pflegen eine Kultur des freundlichen Wettbewerbs und organisieren regelmäßig Festivals und Ausstellungen, um ihre neuesten Erfindungen vorzustellen und Wissen auszutauschen.

In der aerolithischen Gesellschaft wird Bildung sehr geschätzt, wobei Erfinder wegen ihrer Fähigkeiten und Innovationen besonders hohe Anerkennung genießen.

### **Kleidung**

Die Kleidung der Aerolithen ist nicht nur ein Ausdruck ihrer kulturellen Identität, sondern auch ein Spiegelbild ihres erfinderischen Geistes. Die bevorzugten Farbtöne sind gedeckt und erdig, ideal, um Spuren von Alchemie-Experimenten oder Werkstattarbeit zu verbergen. Braun, Beige und helle Nuancen sind typisch für ihre Garderobe.

Bei den Frauen sind lange, voluminöse Röcke beliebt, die durch mehrere Lagen von Unterröcken ergänzt werden, um Fülle und Bewegung zu verleihen. Korsetts, die über Hemden getragen werden, betonen die Taille und werden oft mit eleganten Westen kombiniert. Über diesen Ensemble werden häufig längere Jacken oder Mäntel getragen, die nicht nur Schutz bieten, sondern auch die Statur betonen. In der jüngeren Generation findet man jedoch auch eine Neigung zu praktischeren und bequemerem Stilen, wie kürzeren Röcken und locker sitzenden Hosen, die mehr Bewegungsfreiheit bieten.

Die Männer tragen robuste, aber bequeme Stoffhosen, die in hohe Stiefel gesteckt werden. Dazu kombinieren sie lockere Hemden und enge Lederwesten. Lange Jacken oder Mäntel ergänzen das Outfit.

Beide Geschlechter zeigen eine Vorliebe für ausgefallene Kopfbedeckungen. Hüte in verschiedenen Formen und Größen sind nicht nur modische Accessoires, sondern auch Ausdruck individueller Persönlichkeit. Die Kleidung ist oft verziert mit kleinen mechanischen Apparaturen und Zahnrädern, die nicht nur dekorativ, sondern auch symbolisch für die aerolithische Faszination für Technik und Alchemie sind. Bunt gefüllte Reagenzgläser, die an Gürteln oder an der Kleidung

befestigt sind, ergänzen das Bild.

### **Aussehen**

Menschen in Auraeria erreichen durchschnittlich eine Körpergröße von etwa 170 bis 180 Zentimetern, wobei sowohl größere als auch kleinere Staturen häufig vorkommen. Ihre Körperbau variiert von schlank und zierlich bis hin zu robust und muskulös. Die Hautfarbe der Menschen reicht von sehr hellem Weiß über goldene und olivfarbene Töne bis zu tiefem Braun und sogar Ebenholz. Bei den Haarfarben finden sich alle Schattierungen von pechschwarz über verschiedene Brauntöne, Blond und Rot bis hin zu seltenen Farben wie Silbergrau. Die Haartextur ist ebenso vielfältig und reicht von glatt über wellig bis hin zu stark gelockt.

Die Augen der Menschen bieten ein breites Spektrum an Farben, darunter häufige Töne wie Braun und Blau, aber auch markante Farben wie Smaragdgrün, Grau oder rätselhaftes Bernstein. Die Augenformen variieren stark, mit einigen Menschen, die große, runde Augen haben, während andere mandelförmige oder schmale Augen aufweisen.

Sie können ein erstaunliches Alter von etwa 130 Jahren erreichen.

### **Besondere Merkmale**

**Vielseitigkeit**

-Aerolithen beginnen mit 51 Eigenschaftspunkten und können mit einer Eigenschaft auf 15 starten.

**Tüftler**

-Wählen Aerolithen die Profession Erfinder, beginnen sie mit dem Talent "Tüftler" auf Stufe 5



## Die Goblins

Die Goblins, eine der Grundspezies Auraerias, beanspruchen eine Geschichte, die älter ist als die der Elfen – eine Behauptung, die von den Elfen natürlich bestritten wird. Ihre Wurzeln liegen tief in den üppigen Dschungeln und ausgedehnten Wüsten von Jinnaie, einem südlich von Zephysia gelegenen Kontinent. Diese nomadische und hochentwickelte Kultur hat zahlreiche Kriege, interne Konflikte und die Herausforderungen der Zeit überstanden. Diese Geschichte hat dazu geführt, dass die Goblins auf Zephysia ihre einzigartige Kultur und Traditionen nicht aufgegeben haben. Besonders ist der Stamm Alnashira, der sich verpflichtet hat, die Gestaltwandler und Aberrationen nach Zephysia zu begleiten. Ihr Ziel ist es, diesen Gruppen weiterhin die Bedeutung und die Werte des Goblin-Daseins nahezubringen und damit einen wesentlichen Teil ihrer kulturellen Identität zu bewahren.

### Kultur

Der Stamm Alnashira, der gemeinsam mit verbannten Gestaltwandlern und Aberrationen auf Zephysia angesiedelt ist, hat beachtliche Anstrengungen unternommen, um die eigene Goblin-Kultur zu bewahren, während er sich erfolgreich in die Gemeinschaft des Inselstaates integriert hat. Der Stamm, bekannt für seine Offenheit gegenüber Fremden und seine umfangreichen Handelsaktivitäten, die bereits vor

der großen Katastrophe etabliert waren, hat sich

nicht nur selbst einen Platz in Zephysia gesichert, sondern auch den Gestaltwandlern und Aberrationen, die zu ihrer Gemeinschaft gehören. Im Gegensatz zu anderen Völkern sind bei den Goblins Gestaltwandler und Aberrationen fester Bestandteil der Familienstrukturen und werden gleichberechtigt wie goblinische Kinder behandelt. Trotz ihrer Offenheit bewahren die Goblins ein Element des Geheimnisvollen, besonders im Hinblick auf das jährliche Stammestreffen auf



Hebine, einer südlichen Insel außerhalb Zephysias. Diese jährlichen Zusammenkünfte sind eine aus ihrer Heimat mitgebrachte Tradition, bei der sogar Stämme aus Jinnaie nach Hebine reisen, um sich mit ihren Verwandten im Inselstaat auszutauschen.

Entgegen ihrer nomadischen Traditionen sind die Goblins auf Zephysia jedoch weitgehend sesshaft geworden. Ihre handwerklichen Fähigkeiten haben sie unter anderem in der Architektur und Schreinerei unter Beweis gestellt. Dennoch lehnen



sich die Goblins in ihrer Lebensweise an ihre nomadischen Wurzeln an und leben in kleineren Gemeinschaften, in denen das älteste weibliche Familienmitglied als Matriarchin fungiert. Es ist nicht unüblich, dass auch Nicht-Goblins oder Fremde in diese Familien aufgenommen werden, wenn die Matriarchin dies wünscht.

In der breiteren Gesellschaft folgen Goblins grundsätzlich den Anweisungen von Frauen, wobei das Alter die Hierarchie bestimmt.

### **Kleidung**

Der Kleidungsstil der Goblins auf Auraeria zeichnet sich durch seine Einfachheit und die Verwendung natürlicher Materialien aus. Typischerweise umfasst ihre Bekleidung Leinen, Federn, Pflanzenteile, Muscheln und Felle, wobei sie meist aus mehreren Schichten besteht und sich an die jeweiligen Witterungsbedingungen anpasst.

Männliche Goblins bevorzugen robuste Stoffe wie Leinen für ihre Kleidung. Ihre Bekleidung ist in erster Linie funktional gestaltet, bietet jedoch durch die Auswahl verschiedener Farben und Texturen auch ästhetischen Wert.

Weibliche Goblins hingegen tendieren zu einer etwas eleganteren Bekleidungsweise. Sie wählen feineres Leinen und manchmal sogar Spinnenseide, um ihre Gewänder zu fertigen. Ihre Kleidung zeichnet sich durch reichhaltige Verzierungen aus, darunter aufwendige Stickereien und Fransen.

Unabhängig vom Geschlecht schmücken Goblins ihre Kleidung oft mit Federn, kunstvollen Holzperlen und gelegentlich auch mit Masken.

### **Aussehen**

Goblins zeichnen sich durch ihre unverwechselbaren Gesichtszüge aus, zu denen scharfe, leicht gebogene Zähne gehören, die bei einigen Individuen als kleine Hauer über die Lippen hinausragen. Mit zunehmendem Alter werden die Gesichtszüge eines Goblins ausgeprägter und rauer, während die Hauer tendenziell größer werden. Ihre Ohren sind spitz zulaufend und deutlich größer als die der Elfen. Die Augen der Goblins funkeln in leuchtenden Rottönen, von Goldgelb bis hin zu Orange, ähnlich kostbaren Juwelen. Die Hautpalette der Goblins variiert zwischen verschiedenen Grau

und Grüntönen.

Das Haar der Goblins, häufig in einem nahezu weißen Ton gehalten, der von subtilen farbigen Nuancen durchzogen ist, weist eine beeindruckende Vielfalt an Strukturen auf. Dabei reicht die Palette von glatt bis lockig, und es können auch lebendige Farben wie Blau und Grün vorkommen. Ihr Körperbau ist robust und muskulös und spiegelt ihre Anpassung an eine nomadische Lebensweise wider, die sowohl Stärke als auch Ausdauer erfordert. Besonders interessant ist die anatomische Besonderheit einiger Goblins, deren Hände und Füße über vier Gelenke verfügen.

Die Lebenserwartung der Goblins beträgt bis zu 200 Jahre

### **Besondere Merkmale**

Nachtsicht

-Goblins können sich auch bei geringen Lichtquellen problemlos bewegen.

Allianzler

-Sie sind geschickt darin, Allianzen zu schmieden. Würfe auf Überreden werden um 2 erleichtert, wenn es darum geht, Mitstreiter anzuwerben oder Unterstützung für ihre Sache zu bekommen.





## Die Elfen

Elfen gehören zu den drei Grundspezies Auraerias und sind eigentlich beheimatet auf Aisleann, einem westlich des Inselstaates gelegenen Kontinent. Dort haben sie eine hochentwickelte Kultur mit ausgedehnten Städten etabliert. Die Architektur der elfischen Städte ist von hochragenden Türmen gekennzeichnet, die harmonisch in die umgebende Natur integriert sind. Aisleann selbst ist geprägt von üppigen Wäldern, imposanten Gebirgszügen und den frostigen Weiten seiner nördlichen Regionen.

Große Teile Aisleanns wurden durch alchemistische Prozesse transformiert, um den Lebensbedürfnissen der Elfen gerecht zu werden. Insbesondere diese Forschung in der Genmanipulation sowie die rigiden sozialen Strukturen haben einige Elfen dazu bewogen, den Kontinent zu verlassen und sich im Inselstaat niederzulassen. Während sich auf dem Inselstaat die ersten Anzeichen einer Demokratie entwickeln, verharrt Aisleann noch immer unter einer Monarchie, angeführt vom Königshaus Sommermond. Das Leitmotiv der Elfen lautet: "Zum Wohle aller!" – wobei implizit verstanden wird, dass das Wohl der Gemeinschaft untrennbar mit dem Wohlergehen des Monarchen verbunden ist.

### Kultur

Die Elfen von Zephysia, von ihren Verwandten auf dem Kontinent oft etwas herablassend "Stadtelfen" genannt, haben sich schweren Herzens von der fernen Heimat Aisleann gelöst und sich auf dem Inselstaat angesiedelt.

Trotz der räumlichen Trennung halten sie ehrwürdige Traditionen aufrecht, wenngleich sie auch von dem Verlangen nach Freiheit und dem Wunsch, ihre eigene Gesellschaft zu formen, getrieben sind.

Auf dem Inselstaat sind die elfischen Gemeinschaften weniger starr organisiert als auf Aisleann. Die Hausgemeinschaften in Zephysia formen sich eher flexibel um gemeinsame Interessen, Fähigkeiten und die Visionen ihrer Anführer, statt auf bloßer Verwandtschaft zu beruhen. Obwohl keine Pflicht besteht, einem Haus beizutreten, schätzen viele Elfen das Gefühl der Zugehörigkeit und die solidarischen Gemeinschaft, die sich daraus entwickelt.



Dabei legen sie dennoch großen Wert auf den sozialen Stand innerhalb des Inselstaates, auch wenn der überwiegende Teil der Elfen Bürger sind. Die Führung eines Elfenhauses kann nur von einem Adelsangehörigen übernommen werden, was oftmals zu Unzufriedenheiten innerhalb der Häuser



führt.

Dennoch pflegen die Stadtelfen eine enge Bindung zu ihren Hausmitgliedern. Gleichzeitig sind sie bestrebt, ihre unmittelbare Umgebung nach eigenen Vorstellungen zu formen, sodass sie ihren Bedürfnissen entspricht und ihnen Vorteile verschafft. Diese Philosophie erstreckt sich auch auf die Bildung innerhalb der elfischen Gemeinschaft, wobei Eltern oft die Ausbildung ihrer Kinder selbst in die Hand nehmen. Spezialisierte Weiterbildungen werden im Gewächshaus Vihamaki durchgeführt, dem Sitz des Hauses Vircyne, welches als aktives Mitglied des Alchemie-Konglomerats fungiert.

Während die anderen Spezies sich auf den Rest der Inseln Zephyrias ausgebreitet haben, wird man die Elfen fast ausschließlich auf Brent vorfinden. Die Stadt Brent erweist sich daher als kultureller Mittelpunkt der Elfen. Nur wenige Elfen, meist dem Haus Vircyne zugehörig, findet man außerhalb der Stadt. Dort pflegen sie Gewächshäuser und Felder für den Handel des Hauses Vircyne.

### **Kleidung**

Elfen haben eine Vorliebe für elegante und zarte Stoffe, die sanfte Pastelltöne mit feinen floralen Mustern vereinen. Weibliche Elfen zeigen eine Affinität zu langen, schwingenden Kleidern, die gerne mit hohen Schlitzern und tiefen Ausschnitten versehen sind, und tragen bei kühlerem Wetter enge Seidenhosen darunter. Männliche Elfen hingegen kleiden sich sowohl in traditionellen Roben als auch in leichte Tuniken und lockeren, weiten Hosen, die Bewegungsfreiheit und Komfort bieten.

Beide Geschlechter dekorieren ihre Gewänder mit floralen Mustern, Ranken und filigranen Ornamenten, wodurch ihre Kleidung eine natürliche Eleganz ausstrahlt. Ihr Schmuck, oft in Form von Blüten gearbeitet, ist aus feinstem Metall gefertigt und mit schimmernden Edelsteinen besetzt, die ihr edles Erbe und ihre Liebe zur Natur widerspiegeln.

Ein beliebtes Accessoire unter den Elfen von Auraeria ist der Blumenkranz, der mehr als nur ein ästhetisches Haarschmuckstück darstellt. Die Auswahl der Blumen und deren spezifische Anordnung im Kranz übermitteln subtile Botschaften über den Träger, von sozialem Stand

bis hin zum Beziehungsstatus.

### **Aussehen**

Elfen sind für ihre schlanke, hochgewachsene Statur bekannt und fallen durch ihre anmutigen Gesichtszüge und langen, spitz zulaufenden Ohren auf. Ihre Haut, die in Farbtönen von hellem Beige bis zu tiefem Braun variiert, ist von einem leichten irisierenden Schimmer geprägt, der ihnen ein fast ätherisches Aussehen verleiht. Die Haarfarben der Elfen umfassen ein breites Spektrum, von hellem Blond über warme Rottöne bis hin zu tiefem Schwarz. Charakteristisch für ihr Haar ist die seidig glatte und glänzende Beschaffenheit, die es besonders anmutig wirken lässt.

Ein besonderes Merkmal der Elfen sind ihre Augen, die häufig durch drei konzentrische Ringe gekennzeichnet sind. Diese einzigartige Augenstruktur findet sich in einer Vielzahl von Farbnuancen, von strahlend hellen bis zu intensiven dunklen Tönen.

Elfen können bis zu 300 Jahre alt werden.

### **Besondere Merkmale**

Alchemie: Elfen starten mit einem höheren Alchemiewert von 6 statt 3.

Talent "Kräuterkunde": Elfen starten mit einem weiteren erlernten Talent, und zwar Kräuterkunde auf 3.



## Die Höllenhunde

Höllenhunde, die bekanntesten und weitverbreitetsten Aberrationen, sind von Natur aus geborene Wächter und zeichnen sich durch ihre außergewöhnliche Loyalität aus.

Diese ruhigen und gelassenen Wesen bevorzugen die Gesellschaft von Gestaltwandlern und Zauberern, da diese kontinuierlich passive Magie abgeben, die für die Ernährung der Höllenhunde essentiell ist. In Ermangelung dieser magischen Energie müssen Höllenhunde große Mengen an Nahrung zu sich nehmen, um ihren erhöhten Stoffwechsel zu kompensieren. Aufgrund ihres hohen Energiebedarfs lassen sie sich häufig durch kulinarische Köstlichkeiten verführen und übernehmen sogar gefährliche Aufgaben im Tausch gegen Leckereien.

In Zephysia haben sich die Höllenhunde nahtlos in das soziale Gefüge integriert und nehmen bedeutende Rollen ein, sei es als Wächter der Universität und Mitarbeiter der Magischen Aufsichtsbehörde (MAB) oder als furchtlose Abenteurer.

### Kultur

Höllenhunde legen großen Wert auf den Schutz ihrer Schützlinge und Wachsamkeit gegenüber Gefahren. Höchstes Ansehen genießen jene, die sich dem Schutz eines Individuums, eines Ortes oder einer Sache verschrieben haben. Im Gegensatz zur Entwicklung einer separaten Subkultur neigen Höllenhunde dazu, enge Bindungen zu den Gemeinschaften zu knüpfen, denen sie dienen, oder zu den Gruppen, denen sie sich anschließen. Ihre unerschütterliche Loyalität und Treue machen sie zu idealen Kandidaten für höhere Positionen.

Innerhalb ihrer eigenen Gemeinschaft werden Höllenhunde, die ihre Loyalität unter Beweis

gestellt haben, besonders respektiert und wertgeschätzt. Junge Höllenhunde, die noch keine feste Bindung oder Position haben, werden ermutigt, die Welt zu erkunden, um diesen besonderen Zweck, Ort oder jene Person zu finden, der oder die ihre Treue und Hingabe verdient.

Zusätzlich zu ihrem starken Schutzzinstinkt haben Höllenhunde eine Vorliebe für gesellschaftliche Zusammenkünfte. Sie schätzen diese Gelegenheiten



nicht nur wegen der spannenden Geschichten und des guten Essens, sondern auch, weil solche Ereignisse eine Plattform für den Austausch haarsträubender und faszinierender Erzählungen bieten. Diese Geschichten sind ein wesentlicher Bestandteil jeder Feier, erst recht wenn dort gutes Essen angeboten wird.

### Aussehen

Höllenhunde nehmen in ihrer humanoiden Form das Aussehen gewöhnlicher Menschen, Elfen oder Goblins an. Jedoch offenbaren sie in ihrer wahren Bestiengestalt ihre beeindruckende Natur als große Hunde, deren Pfoten beim Gehen leichte



Brandspuren auf dem Boden hinterlassen. Ein markantes Merkmal dieser Bestiengestalt sind ihre leuchtend orangefarbenen Augen, die sie klar von normalen Hunden abheben, sowie die nebelartige Aura, die sie umgibt.

Interessanterweise behalten Höllenhunde die leuchtend orangefarbenen Augen auch in ihrer humanoiden Form bei, was sie stets als Aberrationen kennzeichnet und sie somit immer sofort identifizierbar macht.

Die Lebensspanne der Höllenhunde erstreckt sich über bis zu 300 Jahre.

Besondere Merkmale:

Verwandlungsfähigkeit:

Höllenhunde können sich in beeindruckende Bestienformen verwandeln, was ihnen im Kampf besondere Vorteile bringt.

Kosten: 5 KR und 1 AP pro Tag

Kosten im Kampf: 5 KR und 5 AP

Schaden in Bestienform.

In ihrer Bestienform ist der Angriffswert der verursachte Schaden.

Magische Ernährung

Sie ernähren sich von Magie und sind oft in der Nähe von Orten mit hoher magischer Konzentration zu finden. Wenn ein Gestaltwandler in der Gruppe ist, kann ein Höllenhund bis zu 5 Tage ohne richtiges Essen auskommen. Ansonsten braucht er mindestens 4 Proviant pro Tag. In Brent, da sich dort die Universität befindet, hat der Höllenhund einen normalen Stoffwechsel, bedeutet 1 Proviant pro Tag.





## Die Seelenfresser

Seelenfresser gehören zu den seltensten und am meisten gefürchteten Aberrationen in Zephysia. Ihr Name verrät ihre düstere Fähigkeit: Sie ernähren sich von Seelen. Daher sind sie in der Gesellschaft nicht gern gesehen und neigen dazu, ihren wahren Status als Aberrationen zu verbergen. Sie bemühen sich, unentdeckt zu bleiben und sich so unauffällig wie möglich zu verhalten. Deshalb sind sie versiert in der Kunst der Täuschung und können andere durch psychologische Manipulation zu beeinflussen, anstatt auf Gewalt zurückzugreifen. Seelenfresser zeigen sich oft passiv und lassen Ereignisse eher geschehen, als aktiv einzugreifen. Im Gegensatz zu Höllenhunden gibt es in ihrer humanoiden Form kein offensichtliches äußeres Merkmal, das auf ihre wahre Natur hinweist.

Ihre Hauptnahrungsquelle sind Seelen, und obwohl sie normale Nahrung zu sich nehmen können, finden sie darin keine Befriedigung. Deshalb konzentrieren sich Seelenfresser darauf, Seelen zu erlangen, wobei sie oft auf Tricks und verführerische Angebote zurückgreifen. Diese raffinierten Strategien sind entscheidend für ihr Überleben und ihre Fähigkeit, in der Gesellschaft von Zephysia unerkannt zu bleiben.

### Kultur

Seelenfresser in Zephysia sind darauf bedacht, sich diskret in die Gesellschaft zu integrieren. Diese Neigung zur Diskretion hat zur Entwicklung einer ausgeprägten Subkultur geführt, in die junge Seelenfresser behutsam eingeführt werden. Es ist gängige Praxis, dass Seelenfresser-Familien junge Seelenfresser adoptieren, um die Anonymität besser zu bewahren. Denn erst Seelenhandel eines jungen

Seelenfressers erfolgt häufig mit dessen Eltern, und bei der Entdeckung eines neuen Kindes wird gewöhnlich ein Seelenfresser geschickt, um es in die Gemeinschaft aufzunehmen. Ein weiterer Grund für die Adoptionen ist, dass Seelenfresser nicht selbst weitere Seelenfresser zeugen.



Die Kinder folgen der humanoiden Spezies der Eltern, und in Fällen gemischter Spezies, der humanoiden Spezies der Mutter. Die Seelenfresser-Familien in Brent sind eng miteinander vernetzt, obwohl ihre Zahl begrenzt ist. Die adligen Familien innerhalb dieser Gemeinschaft veranstalten oft



Feste oder Benefizveranstaltungen, die als zentrale Treffpunkte für Seelenfresser dienen. Ein wesentlicher Überlebensaspekt ist das Sammeln von Seelenessenzen, wofür spezielle Seelengefäße verwendet werden. Diese Gefäße, gefertigt von speziell ausgebildeten Handwerkern, sind für Seelenfresser von großer Bedeutung. In Brent existieren drei Hauptanlaufstellen für den Erwerb dieser Gefäße: der Juwelier Wolkenwanderer für die wohlhabenden Seelenfresser, Sturmsegel Reiseausrüstung für Abenteurer und das gemeine Volk, sowie Kuriositäten und Krimskrams für mittelständische und ortsansässige Seelenfresser. Jeder Seelenfresser fängt mit einem Seelengefäß an, was eine Seele für ca. 3 Monate speichern kann.

Trotz ihres Hangs zur Geheimhaltung finden sich Seelenfresser oft in bedeutenden und prominenten Rollen wieder, sei es in Adelskreisen, als Schauspieler, berühmte Gladiatoren oder politische Figuren. Ihre Präsenz in verschiedenen Gesellschaftsschichten ermöglicht es den Seelenfressern, ihre wahre Natur effektiv zu verbergen.

### **Kleidung**

Seelenfresser kleiden sich entsprechend ihrer Grundspezies. Adlige Seelenfresser jedoch zeigen eine Vorliebe für irisierende schwarze Magieseide, ein exquisites Material, das von den talentierten Webern unter den Spinnenwandlern hergestellt wird. Diese Seide, bekannt für ihren schimmernden Glanz und ihre außergewöhnliche Qualität, ist bei den Adligen von Zephyria sehr begehrt und verleiht den Seelenfressern ein besonders distinktiertes und elegantes Erscheinungsbild.

### **Aussehen**

In ihrer humanoiden Form können Seelenfresser wie gewöhnliche Menschen, Elfen oder Goblins erscheinen, doch ihre wahre Bestienform offenbart ihr unheimliches Wesen. Ihre Haut ist in dieser Form blass, fast leichenhaft weiß und weist an den Gesichtszügen und Gelenken faltige oder wulstige Strukturen auf. Sie haben keine Haare am Körper, und ihre Augen sind komplett schwarz ohne jegliche Pupille oder Iris. In dieser Form erreichen sie eine beeindruckende Größe von fast 3 Metern, sind jedoch äußerst dürr.

Seelenfresser sind theoretisch unsterblich, solange

sie regelmäßig Seelen fressen.

### **Besondere Merkmale**

#### **Verwandlung**

Seelenfresser können sich in eine erschreckende Bestienform verwandeln, wodurch umstehende Personen unter Furcht leiden und alle Proben um 3 erschwert werden.

Kosten: 8 KR und 8 AP pro Tag,

Kosten im Kampf: 10 KR und 10 AP pro Runde.

#### **Seelendieb**

In ihrer Bestienform können Djaneni die Seele eines Gegners verzehren.

Kosten: Alle verbleibenden KR und AP sowie 50% der gesamten Lebenspunkte.

#### **Seelenhandel**

Fähigkeit zum Handel um Seelen, erlerntes Talent „Seelenhandel“ beginnt auf Stufe 3. Ein Handel ist erst zuende abgeschlossen, wenn der Seelenfresser seinen Teil erfüllt hat. Solange dies nicht geschehen ist, kann der Seelenfresser die Seele nicht verspeisen und sie bleibt im Seelengefäß.

#### **Seelenfieber**

Entsteht beim Opfer nach Erfüllung eines Vertrags oder beim Seelenfresser selber wenn er nicht genug Seelen verspeist hat. Seelenfresser benötigen monatlich eine Seele.

Kosten: Täglicher Verlust von 1 Lebenspunkt.



## Die Wolfswandler

In allen Regionen Zephyrias sind die Wolfswandler eine der am weitesten verbreiteten Spezies, selbst in den Städten. Sie zeichnen sich durch ihre Geselligkeit aus, besonders in der Gesellschaft von ihnen vertrauten Personen. Gegenüber Außenseitern hingegen wirken sie oft mürrisch und verschlossen, bis das Eis gebrochen ist.

Eine besondere Vorliebe der Gestaltwandler ist es, ihre Zeit in ihrer Halb- oder Bestienform zu verbringen. Sie genießen es, in dieser Form zu verweilen und zu entspannen. Trotz ihrer Neigung zur Tierform haben sie sich erfolgreich in die Gesellschaft integriert und tragen aktiv zum kulturellen und sozialen Gefüge Zephyrias bei.

### Kultur

Wolfswandler leben in engen Gemeinschaften, die entfernt an Rudel erinnern. Sie sind aber so weit gefasst, dass sie eher gemeinschaftliche Verbände als enge Familienbande darstellen. Innerhalb dieser Gemeinschaften herrscht eine klare hierarchische Struktur, in der Respekt und Loyalität gegenüber dem Anführer und dem gesamten Rudel von zentraler Bedeutung sind.

Wolfswandler verteidigen ihre Rudel, ihre Familien und ihre Territorien mit großer Entschlossenheit. Die meisten Rudel haben ihren Lebensraum in den Wäldern rund um die größeren Städte gefunden. Diese Lage ermöglicht ihnen die Freiheit, die ihre Bestiennatur verlangt, während sie gleichzeitig in ständigem Kontakt mit anderen stehen. Die in den

Städten lebenden Wolfswandler, oft als "Stadtwölfe" bezeichnet, pflegen eine lockere Verbindung zu den nahegelegenen Wolfswandler-Rudeln. Die Kultur der Wolfswandler ist reich an eigenen Festen und Ritualen. Bei Vollmond versammeln sie sich und jagen gemeinsam als Rudel in den Wäldern. Eheschließungen finden bei ihnen ebenfalls nur bei Vollmond statt. Auch die Aufnahme neuer Mitglieder in das Rudel sowie die Bildung von Jagdpakten mit den Stadtwölfen erfolgen zu diesem Zeitpunkt.



### Kleidung

Wolfswandler legen großen Wert auf qualitativ hochwertige und strapazierfähige Kleidung. Es ist ihnen wichtig, dass ihre Kleidungsstücke mehrere Verwandlungen überstehen können, ohne dabei Schaden zu nehmen. Abgesehen von dieser speziellen Anforderung kleiden sie sich ähnlich wie



die Grundspezies, zu denen sie gehören.

### **Aussehen**

In ihrer humanoiden Form ähneln Wolfswandler den Grundspezies von Zephyria, doch in ihrer Bestienform nehmen sie das Erscheinungsbild großer, mächtiger Wölfe an. Ihre Halbform verbindet menschliche und tierische Merkmale:

Bestienform: Groß und kräftig mit dichtem Fell, scharfen Zähnen und leuchtenden Augen. Hier sind sie aber deutlich größer als normale Wölfe und daher sehr schnell als Gestaltwandler zu erkennen.

Halbform: Eine Mischung aus menschlichen und wolfähnlichen Merkmalen, wie beispielsweise ein menschlicher Körper mit einem Wolfskopf oder Klauen statt Händen.

### **Besondere Merkmale**

#### **Verwandlung**

Wolfswandler können zwischen ihren Formen wechseln. Im Gegensatz zu den meisten Gestaltwandlern und Aberrationen muss ein Wolfswandler keine Kraftreserve für den Erhalt der Verwandlung ausgeben. In seiner Wolfs- oder Halbform macht der Wolfswandler bei gelungenem Angriff halb soviel Schaden wie sein Angriffswert

#### **Kosten**

Wolfsform: 2 KR

Halbform: 1 KR

Kosten im Kampf

3 KR und 1 AP

#### **Wahrnehmung**

Wolfswandler haben ein hervorragendes Gehör und sehr gute Instinkte, weshalb der Initiative-Wert permanent um 2 erhöht ist

Ebenso hat der Wolfswandler bei Überraschungsangriffen die Option, einen extra Wurf auf Wachsamkeit abzulegen.



## Die Drachenwandler

Drachenwandler sind einige der seltensten Gestaltwandler auf Auraeria und werden entweder mit Ehrfurcht oder Misstrauen begegnet. Dies liegt unter anderem daran, dass echte Drachen dazu neigen, Humanoide zu verspeisen.

Trotz dieser Herausforderungen sind Drachenwandler meist geduldige und besonnene Wesen, die sich ungern in die Angelegenheiten anderer einmischen. Sie neigen zu einem eher einzelgängerischen Dasein. Ihre drachische Neigung, Schätze zu sammeln und zu horten, ist stark ausgeprägt, weshalb sie eine wahre Vorliebe, zu Abenteuern und Reisen haben. Drachenwandler führen oft ein Leben voller Entdeckungen und Reichtümer, wobei sie ihren eigenen Pfade abseits der Gesellschaft wählen.

### Kultur

Drachenwandler, als geborene Einzelgänger, teilen keine einheitliche Kultur.

Sie fühlen sich in großen Gruppen oder Ansammlungen eher unwohl. Ein signifikantes Merkmal ihrer Existenz ist, dass Drachenwandler nach ihrer Entdeckung umgehend nach Brent in das örtliche Waisenhaus gebracht werden. Dort wachsen sie auf, ohne eine tiefe Familienbindung zu entwickeln. Sie leben im

Waisenhaus bis sie alt genug sind alleine zurecht zu kommen; danach beginnen sie üblicherweise eine

Lehre als Handwerker oder brechen zu Reisen und Abenteuern auf.

Allen Drachenwandlern ist die tiefe Wertschätzung ihrer Schätze gemeinsam. Diese können von einfachen Kindheitserinnerungen wie Knöpfen, die im Waisenhaus als Währung unter Kindern dienen, bis hin zu unbezahlbaren Kostbarkeiten und kunsthandwerklichen Meisterwerken reichen.



Drachenwandler haben die Tendenz, Objekte, die sie als wertvoll für ihren Hort erachten, mitzunehmen, und zeigen dabei gelegentlich kleptomatische Verhaltensweisen. Ihre Vorliebe für schöne und glänzende Objekte ist stark ausgeprägt, und Handwerker, die solche Gegenstände fertigen, werden fast schon verehrt.



In seltenen Fällen, besonders bei romantischen Beziehungen, können auch Personen symbolisch Teil des Drachenhortes eines Drachenwandlers werden. Diese besondere Bindung zeigt die tiefen emotionalen Kapazitäten der Drachenwandler und ihre Fähigkeit, starke, wenn auch selektive, Verbindungen zu anderen zu knüpfen.

### **Kleidung**

Drachenwandler zeigen eine deutliche Vorliebe für die typisch aerolithische Kleidung, die sich durch eine Verbindung von exzellenter Handwerkskunst und guter Qualität auszeichnet.

### **Aussehen**

In ihrer humanoiden Form haben sie das Aussehen ihrer Grundspezies. Ihre wahre Faszination offenbart sich jedoch in ihrer Bestienform, die eine spektakuläre Manifestation der Macht und Majestät eines Drachens ist:

#### **Bestienform**

In dieser Gestalt nehmen Drachenwandler die beeindruckende Form eines Drachens an. Sie sind groß und von robusten, mächtigen Schuppen bedeckt, die als natürliche Rüstung dienen. Ihre beeindruckenden Flügel, oft breit und stark, erlauben es ihnen, durch die Lüfte zu gleiten. Die furchterregenden Klauen und Zähne eines Drachenwandlers in Bestienform sind kraftvolle Waffen.

Ihre Schuppen glänzen in verschiedenen Farben, von glänzendem Gold bis zu tiefem Kobaltblau, was ihrer Gestalt eine fast hypnotische Schönheit verleiht. Sie haben einen langen, geschmeidigen Schwanz und sind mit einer reptilienhaften Schnauze ausgestattet. Ihre Augen sind ebenso Reptilienhaft und leuchtend.

#### **Halbform**

Diese Form repräsentiert eine Mischung aus menschlichen Zügen und drachentypischen Merkmalen. Beispiele hierfür sind ein überwiegend menschlicher Körperbau kombiniert mit drachenartigen Flügeln, Schuppen oder Augen. Diese Halbform ermöglicht es Drachenwandlern, Elemente ihrer beeindruckenden Drachengestalt in einer humanoiden Form zu präsentieren.

### **Besondere Merkmale**

#### **Verwandlung**

Drachenwandler können in eine eindrucksvolle drachenartige Bestienform wechseln. In ihrer Drachenform machen Drachenwandler genausoviel Schaden wie sie Angriffswert haben

#### **Kosten**

Drachenform: 6 KR und 2 AP pro Tag

Halbform: 1 AP pro Tag

#### **Kosten im Kampf**

Drachenform: 6 KR und 4 AP

Halbform: 2 KR

#### **Drachenodem**

Der Drachenwandler kann in seiner Bestienform Feuer speien. Das Feuer bringt den Zustand "Brennend"

Schaden: brennend drei Runden lang, pro Runde 3+1W6 LP

Kosten: 2 AP, nur einmal pro Kampf nutzbar

#### **Flugfähigkeit**

Der Drachenwandler kann in seiner Bestienform entweder kurz abheben und in der Luft schweben oder aber Fliegen

Kosten: 1 KR und 1 AP

Dauer: pro 10 Minuten 1AP





## Kapitel 6: Die Professionen



Es stehen dir in Deadly Brews verschiedene Professionsklassen zur Auswahl, die einzigartigen Fähigkeiten und Talente widerspiegeln. Deine Wahl wird deinen Weg bestimmen und deiner Reise durch diese Welt eine individuelle Prägung verleihen. Du kannst aus 12 Professionsklassen wählen, wobei jede Profession eigene Talente (Professionstalente) mit sich bringt. Ebenso bring dir die Wahl der Profession bei der Charaktererstellung bereits Kenntnisse über drei Tränke.

Grundsätzlich sind die Professionen ein Wegweiser für deinen Helden. Das Prinzip bei Deadly Brews ist ein einfaches: dein Held soll das lernen (siehe Basistalente!), was er braucht. Mit den Professionspaketen hast du einen guten Start, du bist aber nicht daran gebunden. Will deine

Gauklerin später eventuell Gladiatorin werden? Nun, dann begeb dich in die Arena, schnapp dir einen willigen Gladiator und lass dir alles beibringen, was du brauchst, um die Massen für dich zu begeistern!

Die professionen können grob in vier Kategorien unterteilt werden. Diese Kategorien sind Alchemisten, Krieger, Gesellschafter und Vagabunden. Hier ist eine kurze Übersicht über jede Kategorie:

Alchemisten sind Experten in der Alchemie mit verschiedenen Spezialisierungen wie Heiler, Quacksalber und Erfinder. Heiler konzentrieren sich auf die Herstellung von Heiltränken und Elixieren zur Behandlung von Wunden und Krankheiten.



Quacksalber verwenden zweifelhafte Methoden und experimentieren mit fragwürdigen Substanzen, um unkonventionelle Effekte zu erzielen.

Erfinder spezialisieren sich auf die Entwicklung und Konstruktion von magischen Gegenständen und mechanischen Geräten.

Krieger sind starke und erfahrene Kämpfer mit unterschiedlichen Rollen wie Ritter, Söldner und Gladiatoren.

Ritter sind ehrenhafte und tapfere Kämpfer, die sich auf Schwertkampf und den Schutz von Schwächeren spezialisieren.

Söldner sind vielseitige Krieger, die ihre Kampffähigkeiten für Geld oder andere Belohnungen einsetzen.

Gladiatoren sind Meister im Nahkampf, die in Arenakämpfen um Ruhm und Ehre kämpfen.

Gesellschafter auf der anderen Seite sind geschickte Verhandler und Interaktionskünstler, darunter Händler, Gaukler und Adlige.

Händler sind erfahrene Geschäftsleute, die Handelsbeziehungen pflegen und gute Deals aushandeln.

Gaukler sind Unterhalter und Künstler, die ihr Publikum mit Akrobatik und Magie begeistern.

Adlige nutzen ihren hohen sozialen Status, um politische Ziele zu erreichen und Einfluss auszuüben.

Vagabunden sind Abenteurer und Entdecker wie Streuner, Diebe und Assassinen.

Streuner sind Überlebenskünstler, die sich auf das Leben in der Wildnis und das Durchstreifen der Lande spezialisieren.

Diebe sind Meister des Diebstahls und der Tarnung.

Assassinen sind tödliche Meuchelmörder, die auf lautlose und effiziente Ausschaltungen spezialisiert sind.

Jede dieser Professionen bringt einzigartige Fähigkeiten und Spielstile mit sich, die es den Spielern ermöglichen, ihren Charakter nach ihren Vorlieben und ihrem bevorzugten Spielstil zu gestalten.

The choice is yours!

## **Kürzel:**

**WT:** Waffentalent, Probe auf Angriffswert

**ET:** Erlerntes Talent, normale Talentprobe

**KT:** Kampftalent, normale Talentprobe, nur im Kampf nutzbar

**ST:** passive Talente

Geld bei Heldenerschaffung:

Jeder Held startet ebenfalls mit 1W20 Kupfer.



## Der Heiler

Der Heiler ist eine essenzielle Figur, die sich auf die Kunst der Heilung und das Herstellen von Tränken und Elixieren konzentriert. Als unverzichtbare Mitglieder jeder Gruppe, erweisen sich Heiler sowohl im Kampf als auch außerhalb desselben als wertvolle Ressource. Ihre Expertise umfasst die geschickte Anwendung von Heiltränken und sorgsam angelegten Bandagen, das Stoppen von Blutungen und das Erkennen sowie Behandeln von Krankheiten und Zuständen. Selbst in verzweifelten Momenten können Heiler effektiv Erste Hilfe leisten.



## Rolle und Eigenschaften

Heiler sind sowohl außerhalb des Kampfes wie auch im Kampf gern gesehene Begleiter. Durch das Talent "Bandagenwurf" können sie, wenn taktisch klug eingesetzt, doppelte Heilung erreichen. Im Kampf können sie mit ihrer bevorzugten Waffe, der Schleuder, eine Bandage zu einem Verbündeten schleudern. Das kann als Angriff ausgeführt werden. Anschließend können sie ihre Freie Aktion für das Talent "Bandagenwurf" nutzen, um bei erfolgreicher Ausführung eine zusätzliche Heilung durchzuführen.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Erste Hilfe (ET)  
Diagnostiker (ET)  
Bandagenwurf (KT)  
Waffentalent Schleuder (WT)  
Alchemie (ET)

### Rezeptesammlung

Trank der Wiederherstellung  
Blutstiller  
Wurf-Bandagen

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar  
-8 normale Bandagen  
-Waffe: Schleuder  
-Rüstung: Stoffrüstung  
-2 Trank der Wiederherstellung  
-2 Blutstiller  
-3 Wurf-Bandagen



## Der Erfinder

Der Erfinder ist eine besondere Unterkategorie der Alchemisten. Sie sind neugierige und innovative Persönlichkeiten, stets auf der Suche nach neuen Lösungen und Technologien, um ihre Erfindungen zu verbessern und das Unmögliche möglich zu machen. Sie sind Meister der Tüftelei, Erfindungsgabe und kreativen Problemlösung. Beachte: Bei Heldenerschaffung darf der Erfinder eine um 4 vereinfachte Probe auf das Talent Mechaniker ablegen, um die Armbrust zu einer Schleuderarmbrust umzufunktionieren, damit diese auch Tränke und Sprengstoffe abschießen kann. Misslingt die Probe, hat der Erfinder eine normale Armbrust bei der Heldenerschaffung. Gelingt die Probe, werden 2 Metallteile verbraucht.



## Rolle und Eigenschaften

Der Erfinder hat sich auf die Entwicklung und Konstruktion von magischen Gegenständen und mechanischen Geräten spezialisiert und bringt daher eine einzigartige Kombination aus Kreativität, technischem Know-how und alchemistischem Wissen in jede Gruppe. Im Kampf sind Erfinder gefährliche Gegner. Dank seiner Fähigkeit, taktische Geräte und alchemistische Gegenstände zu erschaffen und einzusetzen, kann er das Schlachtfeld zu seinem Vorteil gestalten. Durch hergestellte Fallen, dem Schaffen von Hindernissen oder der Versorgung von Verbündeten mit nützlichen Erfindungen: all dies kann der Erfinder mit den richtigen Rezepten und Anleitungen.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Waffentalent Armbrüste (WT)  
Alchemie(ET)  
Mechaniker(ET)  
Tüftler(ET)  
Taktischer Einsatz(KT)

### Rezeptsammlung

Sprengstoff  
Schutzschild der Stärke  
Trank der Präzision

### Anleitungen

Schleuderarmbrust  
Metallmaus

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar  
-4 Metallteile  
-Waffe: Armbrust ODER Schleuderarmbrust  
-Rüstung: Stoffrüstung  
-Werkzeugkasten (klein)  
-2 Sprengstoff  
-2 Schutzschild der Stärke  
-2 Trank der Präzision



## Der Quacksalber

Der Quacksalber ist ein unkonventioneller und kreativer Akteur in der Welt von "Deadly Brews". Mehr als nur ein exzentrischer Alchemist, verkörpert er die kreative Seite der Alchemie, die sich nicht an traditionelle Methoden hält und stattdessen auf einzigartige, oft riskante Wege setzt, um seine Mixturen zu kreieren. Mit einem lebhaften Geist für Experimente und einer Vorliebe für das Ungewöhnliche nutzen Quacksalber oft fragwürdige Substanzen und ungewöhnliche Mixturen, um ihre Tränke zu brauen. Ihre Werkstatt gleicht einem chaotischen Laboratorium, voller schwer identifizierbarer Zutaten. Ihr waghalsiger Ansatz kann zu überraschenden und manchmal auch unvorhersehbaren Ergebnissen führen. Auch wenn ihre Heilmethoden unkonventionell erscheinen, sind sie aber oft in Situationen, in denen traditionelle Mittel versagen, überaus effektiv.



## Rolle und Eigenschaften

Quacksalber, oft als zwielichtige Figuren betrachtet, bewegen sich vornehmlich in den unteren Schichten der Gesellschaft. Sie sind geschickte Redner, die sich aus jeder Lage herausmanövrieren können. Ihre Stärke liegt nicht im direkten Kampf, sondern in der effektiven Unterstützung der Gruppe in schwierigen Situationen. Als Experten für komplexe Herausforderungen nutzen sie geschickt platzierte Tränke und ihre überzeugende Rhetorik, um einzugreifen. Ein Schlüsselement ihrer Kampffähigkeit ist ihre erhöhte Ausdauerregeneration, die es ihnen ermöglicht, länger aktiv im Kampfgeschehen mitzuwirken oder sich in kritischen Momenten durch eine gut getimte Flucht zu retten. Ihre unkonventionellen Methoden und die Fähigkeit, auch unter Druck kreativ zu denken, machen sie zu unverzichtbaren Mitgliedern jeder Abenteurergruppe.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Waffentalent Dolche (WT)  
Alchemie (ET)  
Kräuterkunde (ET)  
Schlagfertigkeit (ET)  
Regeneration (KT)

### Rezeptsammlung

Elixier der Ablenkung  
Geheimnisvolles Heilungselixier  
Elixier des Glücks

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar  
-Waffe: Stiletto  
-Rüstung: Stoffrüstung  
-gezinktes Würfelset  
-Beutel mit Knochenstücken  
-1 Gänsefeder



## Der Ritter

Ritter sind weit mehr als nur Krieger in schweren Rüstungen. Sie verkörpern die Ideale von Ehre, Tapferkeit und Schutz. Ritter stehen an der Spitze, um ihre Verbündeten zu verteidigen und das Böse zu bekämpfen. Sie sind für ihre Entschlossenheit, sich jeder Bedrohung mutig zu stellen und ihren unbeugsamen Willen bekannt.

### Rolle und Eigenschaften

Ritter sind die "Bollwerke der Gruppe", die dank ihrer umfangreichen Ausbildung im Schwertkampf und dem geschickten Einsatz von Schilden gefährliche Angriffe ablenken und abwehren. Ihre hohe Rüstungsklasse schützt sie effektiv, während sie sich um die Sicherheit der Schwächeren kümmern. Im Nahkampf sind sie eine gefährliche Macht, die Angriff und Verteidigung meisterhaft kombiniert.



Ihre Handlungen sind von einem Ehrenkodex geleitet, und sie treten häufig für die Schwachen und Unterdrückten ein.

Das Teamwork ist für Ritter ebenso wichtig wie ihre Kampffähigkeiten. Ein Ritter wird immer versuchen, die Stärken seiner Mitstreiter geschickt zu nutzen und ihre Schwächen so gut es geht zu kompensieren.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

a) Waffentalent Zweihandschwerter(WT)

oder

b) Waffentalent Einhandschwerter (WT) mit Waffentalent Schilde(WT)

Alchemie(ET)

Unerschütterliche Verteidigung(KT)

Kraftvoller Hieb(KT)

Kampfeswut(KT)

### Rezeptsammlung

Waffenöl

Einfacher Ausdauertrank

Einfacher Heiltrank

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar

-Waffe: Zweihänder ODER Kampfschwert mit Schild

-Rüstung: Plattenrüstung

-1 Flasche Waffenöl (3 Anwendungen)

-2 Einfacher Ausdauertrank

-2 Einfacher Heiltrank



## Der Söldner

Söldner sind erfahrene und vielseitige Krieger, die für Bezahlung oder andere Belohnungen in den Kampf ziehen. Sie verfügen über eine breite Palette von Fertigkeiten, die sie zu anpassungsfähigen Kämpfern machen. Söldner schließen sich oft in Gruppen oder Truppen zusammen, um ihre Dienste für verschiedene Aufträge und Abenteuer anzubieten. Daher bauen sie im Laufe der Zeit eine beeindruckende Sammlung von Fähigkeiten und Erfahrungen auf. Sie sind unabhängige Akteure, die ihren eigenen Weg wählen und sich für die Aufträge entscheiden, die am besten zu ihren Fertigkeiten passen. Die Bereitschaft, für Geld zu kämpfen, schließt nicht aus, dass viele Söldner moralische Prinzipien oder ein Ehrensysteem haben.



## Rolle und Eigenschaften

Im Kampf findet man Söldner oft an vorderster Front, denn gemäß ihrer Devise "Nur ein Job, den man selbst erledigt, wird auch richtig gemacht", sind sie darauf bedacht, Aufgaben eigenhändig zu erfüllen. Sie sind Experten darin, erheblichen Schaden auszuteilen, indem sie gezielt die Schwächen ihrer Gegner ausnutzen. Ihre Fähigkeiten beschränken sich jedoch nicht nur auf den Kampf; sie sind auch erfahrene Verhandler, die lukrative Verträge abschließen und Beziehungen zu potenziellen Auftraggebern knüpfen können. Ihr pragmatischer Ansatz und ihre Flexibilität machen ebenfalls zu wertvollen Verbündeten in politischen und sozialen Angelegenheiten.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Waffentalent Einhandschwerter(WT)  
Alchemie(ET)  
Taktischer Scharfsinn(KT)  
Söldnervertrag (ST)  
Adrenalinrausch(KT)

### Rezeptsammlung

Trank des Scharfsinns  
Trank des Widerstands  
Einfacher Heiltrank

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar  
-Waffe: Säbel  
-Rüstung: Lederrüstung.  
-2 Trank des Scharfsinns  
-2 Trank des Widerstands  
-2 Einfacher Heiltrank



## Der Gladiator

Gladiatoren sind kampferfahrene Krieger, die in den Arenen und Turnieren von Zephyria ihr außergewöhnliches Geschick zur Schau stellen. Sie streben nach Ruhm und Anerkennung durch ihre beeindruckenden Fähigkeiten im Nahkampf. Diese furchtlosen Kämpfer zeichnen sich durch ihre physische Stärke und beeindruckende Geschicklichkeit aus, wobei sie atemberaubende Kampfmanöver und Tricks ausführen, die sowohl ihre Gegner als auch das Publikum in den Bann ziehen. Ihr strategisches Geschick in verschiedenen Kampfsituationen machen sie zu wahren Überlebenskünstlern in der Arena und auf dem Schlachtfeld.



### Rolle und Eigenschaften

Gladiatoren sind Virtuosen in der Kunst der Kampfmanöver. Sie setzen ihre Waffen ein, um beeindruckende Choreografien zu erschaffen. Besonders auffällig ist ihre Fähigkeit, durch Kettenkombinationen von Angriffen verheerenden Schaden anzurichten.

Ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten erlauben es ihnen, Zustände wie Erschöpfung zu ignorieren und den Angriffen der Gegner geschickt auszuweichen. Dadurch wird es für den Feind fast unmöglich, einen Gladiator im Kampf effektiv zu treffen. Außerhalb des Kampfes sind Gladiatoren charismatische und gern gesehene Zeitgenossen. Ihre packenden Erzählungen von Arena-Kämpfen, gepaart mit einer Neigung zur dramatischen Darstellung und Übertreibung, machen sie zu lebendigen Unterhaltern in jeder Taverne. Ihr Hang zur Schauspielerei und die Fähigkeit, ein Publikum zu fesseln, lässt sie schnell zu Stars des gesellschaftlichen Lebens werden.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Waffentalent Beidhändig(WT)  
Waffenbegabung Einhandschwerter(WT)  
Alchemie(ET)  
Arena-Champion(KT)  
Unbezwingbarer Wille(KT)  
Kettenkombo(KT)

### Rezeptsammlung

Trank der Unerschrockenheit  
Trank der Unverwundbarkeit  
Einfacher Heiltrank

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar  
-Waffe: Gladius  
-Rüstung: Lederrüstung  
-2 Trank der Unerschrockenheit  
-2 Trank der Unverwundbarkeit  
-2 Einfacher Heiltrank



## Der Adlige

Adlige verkörpern die höchste Gesellschaftsschicht des sozialen Gefüges auf dem Inselstaat. Ob durch Geburt oder heldenhafte Taten erlangt, eins ist klar: Zugehörigkeit zum Adel öffnet sämtliche Türen. Adlige bewegen sich mit Leichtigkeit und Vertrautheit in den Kreisen der Elite, wobei sie die Regeln der Etikette und des höfischen Zeremoniells meisterhaft beherrschen. Ihr Einfluss erstreckt sich jedoch weit über gesellschaftliche Veranstaltungen hinaus und beeinflusst maßgeblich die politische und kulturelle Landschaft Zephyrias.

### Rolle und Eigenschaften

Adlige nutzen ihren politischen Einfluss geschickt, um Macht und Ressourcen zu akkumulieren. Sie sind fähig, Allianzen zu schmieden, in politischen Intrigen zu agieren und diplomatische Verhandlungen zu führen. Mit umfangreichen Kenntnissen in Geschichte und Kultur können sie alte Legenden entschlüsseln und historische Ereignisse mit ihrem Handeln verknüpfen.



Ihr Ehrgeiz und ihre Fähigkeit, politische Landschaften zu navigieren, sind ebenso beeindruckend wie ihr Einfluss.

Anmerkung: Die Profession des Adligen kann nur gewählt werden, wenn bei einem Würfelwurf auf den sozialen Stand das Ergebnis "adlig" erzielt wird.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Waffentalent Einhandschwerter(WT)  
Alchemie(ET)  
Charismatische Ausstrahlung(ST)  
Etikette(ET)  
Ressourcenreichtum(ST)

### Rezeptsammlung

Elixier der Eleganz  
Tinktur der Standhaftigkeit  
Trank der Eloquenz

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

- Startinventar
- Waffe: Rapier
- hochwertige Kleidung, die den sozialen Stand sofort erkennen lässt
- 2 Elixier der Eleganz
- 2 Tinktur der Standhaftigkeit
- 2 Trank der Eloquenz



## Der Gaukler

Gaukler sind das Herzstück jeder Veranstaltung und des Showgeschäfts, berühmt für ihre Schauspielerlei und atemberaubender Akrobatik. Sobald sie die Bühne betreten, entführen sie ihr Publikum in eine Welt voller Wunder und Träume. Sie sind nicht nur Künstler und Entertainer, sondern auch faszinierende Geschichtenerzähler und Illusionisten, die ihre Zuschauer mühelos in ihren Bann ziehen.

Jedoch begegnet man Gauklern aber auch mit einer gewissen Skepsis, da sie in der Regel zu den niedrigeren sozialen Schichten gehören. Sie sind Teil des gemeinen Volkes und ein gesellschaftlicher Aufstieg in bürgerliche Kreise oder gar in den Adelsstand stellt für Gaukler eine große Herausforderung dar. Trotz ihrer Talente und Fähigkeiten, die Menschen zu begeistern, bleiben sie oft am Rand der Gesellschaft und müssen sich ihren Respekt und ihre Anerkennung hart erarbeiten.



## Rolle und Eigenschaften

Gaukler sind in der Lage, in verschiedenste Rollen zu schlüpfen, von schelmischen Narren bis hin zu mysteriösen Zauberern. Ihre Darbietungen sind eine Mischung aus überzeugender Schauspielerlei, beeindruckender Akrobatik und kunstvollen Illusionen. Mit dem Einsatz von Alchemie schaffen sie unglaubliche Effekte, die ihre Vorstellungen bereichern und das Publikum in Staunen versetzen. Ihre Fähigkeiten gehen aber auch über die Bühne hinaus, da sie Informationen auf unterhaltsame Weise sammeln können. Wenn man ihnen nicht misstrauisch gegenüber steht, werden Gaukler als harmlos angesehen und sehr oft unterschätzt.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Waffentalent Hieb Waffen(WT)  
Alchemie(ET)  
Akrobatische Künste(ET)  
Verkleidungskünstler(ET)  
Illusionistische Tricks(ET)

### Rezeptsammlung

Trank der Stimmen  
Lachelixier  
Foggenoggertrank

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar  
-Waffe: Keule  
-Auffällige und bunte Kleidung  
-Kiste mit verschiedenen Verkleidungen  
Du kannst fünf mögliche Verkleidungen bei der Heldenerschaffung aussuchen. Bei der richtigen Verkleidung im richtigen Moment, ist die Probe auf Verkleidungskünstler um 1 erleichtert.  
-2 Trank der Stimmen  
-2 Lachelixier  
-2 Foggenoggertrank



## Der Händler

Händler gelten als Meister der Verhandlungskunst und des geschäftlichen Fingerspitzengefühls. Ihr scharfer Geschäftssinn befähigt sie dazu, hochwertige Waren nicht nur zu beschaffen, sondern auch erfolgreich zu vermarkten. Angesichts der vielfältigen Märkte und Handelsmöglichkeiten auf Zephyria verfügen Händler über zahlreiche Kontakte. Ein guter Händler pflegt diese Beziehungen sorgfältig, bemüht sich um Präsenz in allen relevanten Kreisen und achtet darauf, nie ein schlechtes Wort über Geschäftspartner zu verlieren. Mit ihrer eloquenten Ausdrucksweise und ihrem scharfen Verstand gelingt es ihnen, sich in jeder Situation vorteilhaft zu positionieren.



## Rolle und Eigenschaften

Händler besitzen nicht nur geschäftliches Geschick, sondern auch exzellente zwischenmenschliche Fähigkeiten. Sie sind Meister der Kommunikation und Überzeugung, fähig, Menschen zu begeistern und Vertrauen aufzubauen. Ihr Netzwerk an Kontakten und Verbündeten verschafft ihnen Zugang zu exklusiven Informationen und Geschäftschancen.

In Zephyria dienen sie nicht nur als Geschäftsleute, sondern auch als wichtige Informationsquellen.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Waffentalent Einhandschwerter(WT)  
Alchemie(ET)  
Handelsgenie(ST)  
Werteschätzung(ST)  
Händlernetzwerk(ST)

### Rezeptsammlung

Verhandlungselixier  
Trank der Wahrheit  
Bargeldtinktur

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar  
-Waffe: Säbel  
-Rüstung: Stoffrüstung  
-2 Verhandlungselixier  
-2 Trank der Wahrheit  
-2 Bargeldtinktur



## Der Streuner

Die Streuner von Zephysia sind Reisende, die ihr Leben in der unberührten Wildnis gefunden haben. Sie haben ihre Fähigkeiten in harten Wintern und schwülen Sommern geschärft, um in den Weiten der Natur nicht nur zu überleben, sondern auch zu gedeihen. Ihre Expertise umfasst Fähigkeiten wie Fährtenlesen, Fallenstellen und sicheres Navigieren durch unwegsames Gelände. Sie sind Meister darin, die Herausforderungen der Wildnis zu überwinden und ihre Umgebung zu ihrem Vorteil zu nutzen.

### Rolle und Eigenschaften

Dank ihrer Instinkte und geschärften Wahrnehmung können Streuner subtile Anzeichen in ihrer Umgebung erkennen und interpretieren. Sie verstehen die Sprache der Natur und wissen, wie sie sich verbergen können, um unbemerkt zu bleiben.



Das Talent Fährtenlesens ermöglicht es ihnen, präzise Informationen über die Bewegungen in ihrer Umgebung zu gewinnen. Als Späher und Kundschafter sind sie daher unverzichtbar, um feindliches Gebiet zu durchstreifen und wertvolle Informationen zu beschaffen.

In direkten Konfrontationen sind Streuner gut darin, das Gelände zu ihrem Vorteil zu nutzen, Fallen zu stellen und den Gegner zu überraschen. Dies macht sie zu wertvollen Verbündeten und gefährlichen Gegnern in jeder Kampfsituation.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Waffentalent Bögen(WT)  
Alchemie(ET)  
Fährtenlesen(ET)  
Fallenstellen(ET)  
Wildnisleben(ET)

### Rezeptsammlung

Überlebenselixier  
Trank der Fauna  
Trank der Flora

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar  
-Waffe: Jagdbogen  
-Rüstung: Lederrüstung  
-2 Überlebenselixier  
-2 Trank der Fauna  
-2 Trank der Flora



## Der Dieb

Heimlich und auch etwas verzweifelt streifen die Diebe Zephyrias durch die Städte. Erfolgreiche Diebe lernen schnell die Kunst des Verbergens und Schleichens. Aber wichtiger noch: Sie sind unübertroffen im fachgerechten Aufbrechen von Schlössern. Diese Fertigkeit macht sie zu unverzichtbaren Mitgliedern in jeder Diebesbande oder Abenteurergruppe, die sich Zugang zu verschlossenen Schätzen oder geheimen Durchgängen verschaffen möchte.

Sie bewegen sich lautlos und unauffällig, meist im Schutz der Dunkelheit, und entdecken dabei Wege, die anderen verborgen bleiben.



## Rolle und Eigenschaften

Ein Dieb versteht es seine Talente und Werkzeuge einzusetzen, um Aufmerksamkeit zu entgehen oder unbemerkt zu entkommen.

Ihre Fähigkeit, Verfolger abzuschütteln und in versteckten Winkeln Zuflucht zu finden, ist bemerkenswert.

Im Kampf nutzt ein Dieb seine Geschicklichkeit und Schnelligkeit, um Gegner auszumanoevrieren. Sie bevorzugen überraschende und schnelle Angriffe aus dem Verborgenen, wobei sie leise Waffen wie Dolche verwenden. Ihre Fähigkeit, im Schatten zu verschwinden, ermöglicht es ihnen, sich unbemerkt an Gegner heranzuschleichen oder nach einem Angriff schnell wieder in der Dunkelheit zu verschwinden. Ihre Rolle im Kampf ist die eines Opportunisten, der auf den richtigen Moment wartet, um entscheidend einzugreifen.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Waffentalent Dolche(WT)  
Alchemie(ET)  
Fassadenkletterer(ST)  
Schlossknacker(ET)  
Taschendieb(ET)

### Rezeptsammlung

Trank der Illusion  
Trank der Schatten  
Trank der Verhüllung

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar  
-Waffe: Schlangenzunge  
-Rüstung: Stoffrüstung  
-2 Trank der Illusion  
-2 Trank der Schatten  
-2 Trank der Verhüllung



## Der Assassine

Assassinen gleichen dem Monster unter dem Bett für die Mächtigen und Einflussreichen. Meuchelmord, Täuschung und Informationsbeschaffung sind ihre Domänen. Ihre Präsenz ist wie ein omnipräsenter Schatten, der stets im Verborgenen lauert, und ihre Fähigkeit, aus den dunkelsten Winkeln zu agieren, macht sie zu gefürchteten Gegnern. Als meisterhafte Vollstrecker von Attentaten zeichnen sie sich durch Disziplin und Präzision aus.



### Rolle und Eigenschaften

Assassinen haben intensiv trainiert, um sich lautlos zu bewegen. Sie sind kaum hörbar und können in ausreichender Dunkelheit nahezu unsichtbar werden. Ihr umfangreiches Wissen über verschiedenste Tränke und Gifte ermöglicht es ihnen, hinterlistige Angriffe auszuführen, die ihre

Ziele leise und unbemerkt neutralisieren.

In Kampfsituationen bevorzugen Assassinen den Angriff aus dem Verborgenen, den Schatten oder von hinten, wobei ihr Kampfstil von List und Tücke geprägt ist, anstatt von offener Aggression. Ein vergiftetes Wurfmesser, geschickt eingesetzt, kann verheerenden Schaden anrichten.

## Steckbrief

### Talente bei Heldenerschaffung

Waffentalent Wurfmesser(WT)  
Alchemie(ET)  
Meuchelnder Schatten(KT)  
Schattenläufer(ET)  
Giftmischer(ST)

### Rezeptsammlung

Trank der Schatten  
Trank der Verhüllung  
Trank der Illusion  
Gift der Finternis  
Trank des Stillstands  
Blutläufer

### Ausrüstung bei Heldenerschaffung

-Startinventar  
-Waffe: Wurfmesser  
-Rüstung: Lederrüstung  
-2 Trank der Schatten  
-2 Trank der Verhüllung  
-2 Trank der Illusion  
-2 Gift der Finternis  
-2 Trank des Stillstands  
-2 Blutläufer





## Kapitel 7: Die Talente

*In jedem Herz, in jedem Sinn,  
Verbergen sich Talente tief drin.  
Wie Sterne am dunklen Himmelszelt,  
Sind sie ein Schatz, der in uns lebt.*

*Mit Übung und Fleiß, wachsen sie heran,  
Von einem Keim zur vollen Pracht, dann.  
Die Fähigkeiten, die in uns ruhn,  
Können Berge versetzen, Wunder tun.*

*Ein Talent für Musik, ein Auge für Kunst,  
Die Vielfalt, die in uns'rer Welt entspringt.  
Sie machen uns einzigartig und stark,  
Auf unserem Lebensweg, bei Tag und in der Dunkelheit bei Nacht.*

*Also ehre die Gaben, die dir gegeben,  
Nutze sie weise, und du wirst erleben,  
Wie Talente und Fähigkeiten in dir,  
Dein Leben erhellen, für immer und hier.*

In den folgenden Abschnitten findest du eine detaillierte Liste aller Talente aus den Professionspaketen. Diese Talente lassen sich in vier Hauptkategorien einteilen:

### **Waffentalente**

Diese beziehen sich auf die Fertigkeiten und Kenntnisse im Umgang mit verschiedenen Waffenarten.

### **Erlernete Talente**

Diese Talente repräsentieren Fähigkeiten und Kenntnisse, die ein Charakter im Verlauf des Spiels durch Erfahrung und Übung erwerben kann.

Sie decken ein breites Spektrum an Fertigkeiten ab, von sozialen und handwerklichen Fähigkeiten bis hin zu speziellen Kenntnissen. Beachte, dass nur diese erlernten Talente im Laufe des Spiels

gesteigert und weiterentwickelt werden können.

### **Kampftalente**

Diese Talente stehen einem Charakter von Beginn des Spiels an zur Verfügung und beinhalten Fähigkeiten, die direkt im Kampf angewendet werden, wie besondere Angriffs- oder Verteidigungsmanöver. Sie sind entscheidend für die Effektivität eines Charakters in Gefechtssituationen. Kampftalente können in der Regel im späteren Spielverlauf noch erlernt werden.

### **Sondertalente**

Diese sind eng an die Profession des Helden gebunden, bieten aber keine direkten Kampffähigkeiten. Stattdessen ermöglichen sie zusätzliche Handlungsoptionen, bringen Statusverbesserungen oder bieten Erleichterungen



im Spielverlauf. Sondertalente sind passiver Natur und gewähren spezifische Vorteile oder Boni, die sich auf die Rolle des Helden in der Gruppe und im Geschehen des Spiels auswirken. Einige Sondertalente können im späteren Spielverlauf noch dazu erlernt werden.

## **Erlernte Talente**

### **Akrobatische Künste**

Die Fähigkeit akrobatische Bewegungen und artistische Fähigkeiten auszuführen, darunter beeindruckende Sprünge, Drehungen und Balancierakte, um das Publikum zu begeistern.

### **Alchemie**

Erlaubt die Herstellung komplexer alchemistischer Mischungen, einschließlich Heiltränke, explosive Mixturen und unterstützende Elixire.

### **Diagnostiker**

Umfassendes Wissen über Anatomie und die Fähigkeit, Krankheiten zu diagnostizieren und gezielte Behandlungen durchzuführen.

### **Etikette**

Kenntnisse der höfischen Etikette und Fähigkeit, sich in vornehmen Kreisen angemessen zu verhalten.

### **Erste Hilfe**

Expertise in Erster Hilfe und Notfallmedizin, um Verletzungen schnell zu behandeln und Verbündete am Leben zu erhalten.

### **Fährtenlesen**

Die Fähigkeit, Fährten zu erkennen und zu interpretieren, um potenzielle Gefahren oder Beute aufzuspüren.

### **Fallenstellen**

Meisterschaft im Bau und Platzieren komplexer Fallen zur Verteidigung oder Verfolgung von Feinden.

### **Illusionistische Tricks**

Das Talent, optische Täuschungen zu erzeugen und Objekte scheinbar verschwinden zu lassen.

### **Kräuterkunde**

Tiefgreifendes Wissen über die Heilkräfte von Pflanzen und Kräutern.

### **Mechaniker**

Fähigkeit, komplexe Mechanismen zu verstehen und zu reparieren.

### **Schattenläufer**

Ermöglicht es dem Anwender, sich lautlos und nahezu unsichtbar durch Schatten zu bewegen. Dies erfordert eine dunkle Umgebung sowie die Abwesenheit von direktem Licht.

### **Schlagfertigkeit**

Eine außergewöhnliche Fähigkeit des Quacksalbers, sich aus schwierigen Situationen herauszureden und andere mit Worten zu überzeugen.

### **Schlossknacker**

Besonderes Geschick des Diebes im Öffnen von Schlössern und Fesseln.

### **Taktischer Einsatz**

Kenntnisse im taktischen Einsatz von Sprengstoffen zur Zerstörung von Hindernissen oder Ausschaltung von Feinden.

### **Taschendieb**

Das unbemerkte Stehlen von Gegenständen aus Taschen und Beuteln.

### **Tüftler**

Der Held kann einzigartige Gegenstände und Gerätschaften für Abenteuer entwerfen und herstellen.

### **Verkleidungskünstler**

Ein Meister der Verkleidung, fähig, verschiedene Rollen und Charaktere anzunehmen.

### **Wildnisleben**

Expertise im Überleben in der Wildnis, Kenntnisse über essbare Pflanzen und Kräuter sowie das Finden von Wasserquellen und Schutz.



## Die Waffentalente

### Waffentalent Armbrüste

Entdecke die Kunst der Armbrustführung, wo Präzision und Finesse aufeinandertreffen. Diese Fähigkeit erlaubt es dir, mit Armbrüsten auf ein neues Level der Kampfkunst vorzustoßen.

### Kampftalent Beidhändig

Beherrsche den Kampf mit zwei Einhandschwertern gleichzeitig, eine Fähigkeit, die dich zu einem wahren Wirbelwind auf dem Schlachtfeld macht.

### Waffentalent Bögen

Meistere die hohe Kunst des Bogenschießens, um deine Feinde aus der Ferne mit tödlicher Präzision zu treffen.

### Waffentalent Dolche

Werde zum Meister der Dolche, agil und tödlich in der Kunst des Nahkampfes.

### Waffentalent Einhandschwerter

Perfektioniere den Umgang mit Einhandschwertern, um in jeder Schlacht flexibel und kraftvoll zu agieren.

### Waffentalent Hieb Waffen

Entwickle deine Fähigkeiten im Umgang mit einer Vielzahl von Hieb Waffen, von einfachen Keulen bis hin zu ausgefeilten Waffen.

### Waffentalent Schilde

Lerne, Schilde nicht nur zur Verteidigung, sondern auch als strategisches Werkzeug im Kampf zu nutzen.

### Waffentalent Schleuder

Entfalte das volle Potenzial der Schleuder, um mit Präzision und Geschwindigkeit kleine, aber wirkungsvolle Projektile zu verschießen.

### Waffentalent Schleuderarmbrüste

Kombiniere die Vielseitigkeit der Schleuder mit der Macht der Armbrust, um Tränke und Sprengstoffe effektiv einzusetzen.

### Waffentalent Wurfmesser

Meistere das Wurfmesser, um in jeder Situation, ob auf Distanz oder im Nahkampf, geschickt und tödlich zu sein.

### Waffenbegabung Zweihandschwerter

Beherrsche die monumentale Kraft der Zweihandschwerter, um deine Gegner mit roher Stärke zu dominieren.

## Die Kampftalente

### Adrenalinrausch

Steigert körperliche und mentale Fähigkeiten in kritischen Momenten, erhöht die Kampffertigkeiten signifikant.

Effekt: Erleichterung von 2 auf jede Kampfprobe

Kosten: 4 Ausdauerpunkte pro Runde

Dauer: Einmal täglich nutzbar, gilt für max 3 Runden

### Arena-Champion

Beherrscht verschiedene Kampftechniken, inklusive akrobatischer Ausweichmanöver.

Effekt: Kann einem Angriff mit einer akrobatischen Rolle ausweichen

Kosten: 3 Ausdauerpunkte

Dauer: Einmal pro Kampf nutzbar

### Kampfeswut

Verfällt in einen Kampfrausch, der den Angriffswert drastisch erhöht.

Effekt: Angriffswert um 4 erhöht, keine Abwehr oder Ausweichen möglich

Kosten: 2 Ausdauerpunkte

Dauer: 3 Kampfunden

### Kettenkombo

Meistert fließende Angriffskombinationen für unaufhörliche Angriffe.

Effekt: Drei aufeinanderfolgende Angriffe

Kosten: 3 Ausdauer

### Kraftvoller Hieb

Führt einen mächtigen Schlag aus, der zusätzlichen Schaden anrichtet und den Gegner zu Fall bringt.

Effekt: Schaden um 1W6 erhöht, Gegner wird zu Fall gebracht



Kosten: 3 Ausdauerpunkte

### **Meuchelnder Schatten**

Spezialisiert auf lautlose Tötungstechniken für überraschende Angriffe.

Effekt: Doppelter Schaden bei Überraschungsangriffen; Gegner würfelt auf Wahrnehmung

### **Regeneration**

Regeneriert Ausdauer im Kampf für eine schnellere Erholung und erhöhte Kampfleistung.

Effekt: Sofortige Rückgewinnung von 5 Ausdauerpunkten

Kosten: 2 Ausdauerpunkte

Dauer: Einmal pro Kampf nutzbar

### **Taktischer Scharfsinn**

Erkennt Schwachstellen des Gegners und trifft kluge Entscheidungen im Kampf.

Effekt: Verbessertes taktisches Verständnis (bei NPC Informationen)

Kosten: 1 Ausdauerpunkt

### **Unbezwingbarer Wille**

Mental und physisch stark, ignoriert Erschöpfung und Zustände.

Effekt: Ignorieren von Erschöpfung und Zuständen für drei Runden

Kosten: 4 Ausdauer

### **Unerschütterliche Verteidigung**

Meisterhafte Verteidigungsfähigkeiten, schützt sich und Verbündete vor Angriffen.

Effekt: Anwender und ein gewählter Verbündeter sind für eine Runde vor Angriffen geschützt

Kosten: 5 Ausdauerpunkte

## **Die Sondertalente**

### **Charismatische Ausstrahlung**

Ein Talent des Adligen, um Menschen für sich zu gewinnen, sie von seinen Ideen zu überzeugen und Bündnisse zu schmieden, mit einem Vorteil bei Verhandlungen und Beziehungen.

Effekt: Probe auf Überreden um 2 erleichtert.

Dauer: Nur einmal täglich anwendbar

### **Fassadenkletterer**

Deine außergewöhnliche Geschicklichkeit beim Klettern an Hauswänden erleichtert dir das Überwinden von Hindernissen in städtischen Umgebungen. Deine Fähigkeit, mühelos zu klettern, macht dich zu einem meisterhaften Erklimmler urbaner Fassaden.

Effekt: Erleichterte Kletterproben bei Häuserwänden um 3

### **Giftmischer**

Als Kenner einer Vielzahl von Giften kannst du tödliche oder lähmende Substanzen herstellen.

Diese Gifte können in Angriffen oder auf vergifteten Waffen eingesetzt werden, um deine Feinde unbemerkt auszuschalten.

Effekt: Drei zusätzliche Gifte bei Heldenerschaffung

### **Handelsgenie**

Nutze deine ausgeprägten Handelsfähigkeiten, um erfolgreiche Geschäfte abzuschließen. Du bist in der Lage, gute Preise auszuhandeln und lukrative Verträge zu schließen.

Effekt: Proben auf Überreden bei Geschäften sind um 2 erleichtert

### **Händlernetzwerk**

Profitiere von deinem weitreichenden Netzwerk aus Kontakten zu Händlern und Gilden. Dieses Netzwerk öffnet dir Türen zu exklusiven Informationen und Geschäftsmöglichkeiten, die anderen verborgen bleiben.

Effekt: Zugang zu exklusiven Informationen und verbesserten Geschäftschancen

Informationen sind in den Abenteuern gegeben.

Dauer: Einmal pro Spielrunde



### **Ressourcenreichtum**

Nutze deinen Zugang zu finanziellen Mitteln und Ressourcen für gewinnbringende Investitionen. Dieses Talent ermöglicht es dir, dein Vermögen zu mehren und in Geschäfte zu investieren, wobei erfolgreiche Investitionen den Gewinn steigern und fehlgeschlagene zu Verlusten führen können.  
Effekt: Möglichkeit zu Investitionen, Gewinn oder Verlust basierend auf Proben  
Besonderheit: Einmal im Monat anwendbar

### **Söldnervertrag**

Dein Talent für Verhandlungen ermöglicht es dir, lukrative Verträge zu schließen und dadurch Zugang zu besseren Ausrüstungen und Ressourcen zu erhalten. Deine Fähigkeit, gute Deals auszuhandeln, führt zu besserer Bezahlung und günstigeren Einkäufen.  
Effekt: 20% mehr Bezahlung, 15% Rabatt auf Einkäufe  
Dauer: Einmal im Monat anwendbar

### **Werteschätzung**

Dein tiefes Verständnis für den Wert und die Authentizität von Gegenständen ermöglicht es dir, Artefakte genau zu bewerten und den besten Preis zu erzielen.  
Effekt: Proben auf Schätzen sind um 2 erleichtert





## Kapitel 8: Die Ausrüstung

*Willkommen, tapferer Abenteurer, in der fesselnden Welt von "Dem großartigen Inventar"! Ein neues Kapitel deiner Geschichte beginnt, und du bist bereit, dich den Herausforderungen zu stellen, die vor dir liegen. In diesem wunderbaren Land, reich an Geheimnissen und Gefahren, wirst du dich als Held oder Heldin beweisen und deine Bestimmung erfüllen.*

*Hier, nimm einen Rucksack von allerbesten Qualität und sammel all die kostbaren Gegenstände und wertvollen Schätze, die du auf deinen Reisen entdecken und erwerben wirst. Von mächtigen Waffen und Rüstungen bis hin zu geheimnisvollen Tränken und Artefakten – jedes Stück wird eine Rolle in deinem Abenteuer spielen.*

*Jeder Gegenstand erzählt eine Geschichte und kann der Schlüssel zu einer neuen Prüfung oder einem Rätsel sein.*

*Bist du bereit, deine Reise anzutreten und dich den Gefahren von Loßwainn zu stellen? Deine Truhe wartet darauf, mit Schätzen gefüllt zu werden. Möge sie dich auf deinem Weg begleiten und dir in den entscheidenden Momenten zur Seite stehen. Man kann sich, ist man klein genug, auch in der Truhe verstecken!*

*Nun, mutiger Held, ziehe hinaus in die weiten Länder von Loßwainn und entdecke, was das Schicksal für dich bereithält. Möge dein Inventar stets deinen Bedürfnissen entsprechen und dir auf deinem Weg zum Ruhm und zur Ehre dienen!*

*--- Grendall, Taschenhändler von Welt*

In diesem Abschnitt fokussieren wir uns auf die grundlegenden Ausrüstungsgegenstände, die für dein Überleben unerlässlich sind. Die hier vorgestellte Ausrüstung stellt die Basis dar, die du benötigst, um in das Spiel einzusteigen und deine Abenteuer zu beginnen.

Du wirst umfassend über die verschiedenen Typen von Rüstungen und Waffen informiert, die dir zur Verfügung stehen. Hierbei wird erklärt, wie verschiedene Rüstungen deine Verteidigungsfähigkeit beeinflussen und welchen Einfluss sie auf deine Beweglichkeit und Ausdauer haben.

Die Waffen werden in ihrer gesamten Bandbreite präsentiert – angefangen bei Nahkampfwaffen, die einen direkten Kontakt mit dem Gegner erfordern,

bis hin zu Fernkampfwaffen, die es ermöglichen, Angriffe aus einer sicheren Distanz durchzuführen. Die spezifischen Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten jeder Waffenkategorie werden detailliert erläutert.

Dieses Kapitel liefert dir die wichtigsten Informationen über die Ausrüstung, die dir je nach deiner gewählten Profession zur Verfügung gestellt wird. Es ist wichtig zu verstehen, dass diese Ausrüstung nur der Anfang deiner Reise ist. Im Laufe des Spiels wirst du zahlreiche Möglichkeiten finden, deine Ausrüstung zu erweitern und zu spezialisieren, um sie an deine individuellen Bedürfnisse und Spielweise anzupassen.



## Das Startinventar

### Allzweckwerkzeug des Wanderers

Ein kompaktes Werkzeug mit Messer, Zange, Schraubendreher, Drahtschneider, Messer, Lineal, Nagelfeile, Flaschenöffner und einer kleinen Säge.  
Kosten: 10 Kupfer

### Essgeschirr

Set bestehend aus einer Schüssel, einem Becher und einem Besteck.  
Kosten: 4 Kupfer

### Fackel

Kosten: 2 Kupfer

### Kletterseil mit Haken

Ein 10 Meter langes Seil mit stabilen Haken.  
Kosten: 12 Kupfer

### Münzbeutel

Beutel mit Startgeld in lokaler Währung.  
Kosten: 2 Kupfer

### Notizbuch und Stift

Für Notizen, Kartenzeichnungen und Tagebucheinträge.  
Kosten: 6 Kupfer

### Reiseproviant, 4 Stück

Vorrat an Trockenfleisch, hartem Brot, Nüssen und Trockenfrüchten. Reicht für einen Tag.

Kosten: 8 Kupfer

### Reisekochset

Set mit Kochtopf und Kochutensilien.  
Kosten: 14 Kupfer

### Überlebensausrüstung

Bündel aus Schaufel, Zündsteinen und wetterfester Decke.  
Kosten: 9 Kupfer

### Wanderumhang

Multifunktionaler Mantel, der Schutz bietet.  
Kosten: 3 Kupfer

### Wasserschläuche

Zwei robuste Behältnisse zur Wasseraufbewahrung.  
Kosten: 2 Kupfer

Jeder Held beginnt mit diesem Inventar und zusätzlichem Startkapital. Dieses wird mit einem Würfelwurf von 1W20 Kupfermünzen ermittelt.





## Weiteres Inventar

### **Normale Bandagen**

Grundlegende medizinische Versorgung zur Behandlung von Wunden und Verletzungen.

### **Auffällige und bunte Kleidung**

Kleidungsstücke, die Aufmerksamkeit erregen und für bestimmte Situationen oder Charaktere geeignet sind.

### **Beutel mit Knochenstücken**

Möglicherweise für rituelle Zwecke oder als Glücksbringer verwendet.

### **Gezinktes Würfelset**

Für Spiele und möglicherweise betrügerische Aktivitäten.

### **Hochwertige Kleidung**

Kleidungsstücke, die den sozialen Rang oder die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe signalisieren.

### **Sack mit verschiedenen Verkleidungen**

Ermöglicht dem Charakter, sein Erscheinungsbild zu ändern und sich unterschiedlichen Situationen anzupassen.

### **Metallteile**

Vielseitig verwendbare Teile für Reparaturen oder zum Bau kleiner Geräte.

### **Schlossknacker-Set**

Werkzeugset zum Öffnen von Schlössern, nützlich für Charaktere, die sich auf Heimlichkeit oder Diebstahl spezialisiert haben.

### **Werkzeugkasten (klein)**

Enthält Basiswerkzeuge für Reparaturen, Handwerk und andere praktische Anwendungen.

## Die Waffen

Die Auswahl der passenden Waffe ist für deinen Helden essenziell. Es ist wichtig zu wissen, wie die Wahl der Waffe deinen Kampfstil und deine Rolle im Gefecht beeinflusst.

Waffen sind in drei verschiedene Reichweiten unterteilt: Kurz, Lang und Weit. Reichweiten spielen eine entscheidende Rolle im Kampfsystem, da sie die Handlungsmöglichkeiten eines Charakters in Bezug auf Bewegung und Interaktion wesentlich beeinflussen. Hier eine genauere Erörterung der verschiedenen Reichweiten:

### **Nahkampfreichweite**

Diese Reichweite ist besonders wichtig für Charaktere, die im direkten physischen Kontakt mit dem Gegner stehen. Sie bestimmt, wie nahe ein Charakter an seinen Gegner herantreten muss, um einen effektiven Nahkampfangriff auszuführen. Die genaue Distanz in der Nahkampfreichweite hängt von der verwendeten Waffe ab. Beispielsweise benötigen Schwerter und Äxte eine kürzere Distanz zum Gegner als eine Lanze.

### **Fernkampfreichweite**

Diese Reichweite ist entscheidend für Charaktere, die aus der Distanz agieren, wie Bogenschützen. Sie definiert die maximale Entfernung, aus der ein Charakter einen erfolgreichen Angriff starten kann. Fernkampfangriffe bieten den strategischen Vorteil, Gegner aus einer sicheren Distanz zu treffen, ohne sich selbst direkter Gefahr auszusetzen.

### **Sichtweite**

Die Sichtweite in Zephyria ist ein kritischer Faktor im Kampfgeschehen, da sie direkt bestimmt, ob und wie Charaktere ihre Gegner angreifen können. Wenn ein Gegner aufgrund von Dunkelheit, schlechten Wetterbedingungen oder physischen Hindernissen außerhalb der Sichtweite liegt, wird ein Angriff unmöglich. Dies gilt besonders für Fernkampfangriffe, die eine direkte Sichtlinie zum Ziel erfordern. In Situationen mit eingeschränkter Sicht müssen Charaktere daher entweder auf Hilfsmittel wie Fackeln oder magisches Licht zurückgreifen, um ihre Sicht zu verbessern, oder sich taktisch so bewegen, dass Hindernisse umgangen und eine klare Sicht auf den Gegner



gewährleistet wird.

Um die Bestimmung der Reichweiten zu erleichtern, kann ein Spielfeld mit Karten oder Spielbrettern verwendet werden, wobei jedes Feld einen Meter repräsentiert. Zudem ist bei jeder Waffe die jeweilige Reichweite klar definiert, um den Spielern eine genaue Vorstellung von ihren Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten zu geben.

Der Schaden einer Waffe wird typischerweise mit einem Würfelwurf (W6) plus einem festen Wert, der je nach Waffe variiert, berechnet. Höhere Würfelergebnisse führen zu mehr Schaden, während niedrigere Ergebnisse weniger Schaden verursachen.

Details zur Schadensberechnung jeder Waffe sowie deren Kosten für den späteren Erwerb findest du in den folgenden Waffenbeschreibungen.

### **Armbrust**

Eine Fernkampfwaffe, die eine hohe Durchschlagskraft bietet. Sie besteht aus einem quer montierten Bogen, der es ermöglicht, Bolzen mit großer Geschwindigkeit abzufeuern.

Schaden: 1W6+3

Reichweite: Bis zu 10 Meter effektiv

Kosten: 70 Kupfer

### **Gladius**

Ein kurzes, aber effektives Schwert, das von Arena-Kämpfern verwendet wird. Es ist für schnelle Stiche und Hiebe ausgelegt und eignet sich gut für den Nahkampf.

Schaden: 1W6+2

Reichweite: Ca. 1 Meter

Kosten: 15 Kupfer

### **Jagdbogen**

Ein leichter Bogen, der für präzise Fernangriffe verwendet wird. Er eignet sich gut für die Jagd und den Kampf aus der Distanz.

Schaden: 1W6+2

Reichweite: Bis zu 10 Meter effektiv

Kosten: 30 Kupfer

### **Kampfschwert**

Ein vielseitiges Schwert, das im Nahkampf gut ausbalanciert ist. Es ist eine beliebte Wahl für Krieger, die auf Beweglichkeit und Schlagkraft gleichermaßen setzen.

Schaden: 1W6+3

Reichweite: Ca. 1 bis 1,5 Meter

Kosten: 19 Kupfer

### **Keule**

Eine schwere Waffe aus Holz, die dazu dient, schweren Schaden im Nahkampf anzurichten. Sie ist besonders effektiv gegen ungepanzerte Gegner.

Schaden: 1W6+4

Reichweite: Ca. 1 Meter

Kosten: 2 Kupfer

### **Säbel**

Ein geschwungenes Schwert mit einer scharfen Klinge, das besonders in duellähnlichen Kämpfen verwendet wird. Seine geschwungene Form ermöglicht schnelle Schnitte und Stiche.

Schaden: 1W6+3

Reichweite: Ca. 1 Meter

Kosten: 12 Kupfer

### **Schlangenzunge (Dolch)**

Ein besonderer Dolch, benannt nach seiner geschwungenen, zickzackförmigen Klinge. Er wird oft von Attentätern und Schleichern genutzt und ermöglicht tödliche Präzisionsstiche.

Schaden: 1W6+2

Reichweite: Ca. 0,5 Meter

Kosten: 4 Kupfer

### **Schleuder**

Eine einfache WurfWaffe, bestehend aus einem ledernen Riemen und einer Schlaufe. Sie wird verwendet, für kleine Geschosse wie Steine oder Kugeln. Kann auch für Tränke und Bandagen (Talent Bandagenwurf) genutzt werden.

Schaden: 1W6

Reichweite: Bis zu 5 Meter

Kosten: 1 Kupfer



### **Schleuderarmbrust**

Eine einzigartige Kombination aus Schleuder und Armbrust, die Flexibilität und Schnelligkeit bietet. Sie verwendet eine spezielle Schleudervorrichtung, die an einem Armbrustgestell montiert ist, um Projektile wie kleine Steine oder spezielle Bolzen mit hoher Geschwindigkeit abzufeuern.

Schaden: 1W6+2

Reichweite: Effektiv bis zu 8 Meter

Kosten: 90 Kupfer

### **Stiletto**

Ein schlanker Dolch mit einer scharfen, spitz zulaufenden Klinge. Stiletts werden oft von Assassinen verwendet und sind für ihre Durchdringungskraft bekannt.

Schaden: 1W6+1

Reichweite: Ca. 0,5 Meter

Kosten: 10 Kupfer

### **Rapier**

Ein schlankes Schwert mit einer langen, scharfen Klinge, das oft von Fechtern und Duellanten eingesetzt wird. Es ermöglicht schnelle Stiche und Präzisionsangriffe.

Schaden: 1W6+2

Reichweite: Bis zu 1 Meter

Kosten: 63 Kupfer

### **Wurfmesser**

Kleine, handliche Messer, die für den Wurf entwickelt wurden. Sie sind leicht und gut ausbalanciert, was sie zu einer effektiven Fernkampf-Waffe macht.

Schaden: 1W6

Reichweite: Bis zu 6 Meter

Kosten: 5 Kupfer

### **Zweihänder**

Ein mächtiges Schwert, das mit beiden Händen geführt wird. Es hat eine lange, schwere Klinge und richtet verheerenden Schaden an, erfordert jedoch Kraft und Geschick im Umgang.

Schaden: 1W6+4

Reichweite: Bis zu 2 Meter

Kosten: 31 Kupfer

## **Weiteres Inventar**

### **Normale Bandagen**

Grundlegende medizinische Versorgung zur Behandlung von Wunden und Verletzungen.

### **Auffällige und bunte Kleidung**

Kleidungsstücke, die Aufmerksamkeit erregen und für bestimmte Situationen oder Charaktere geeignet sind.

### **Beutel mit Knochenstücken**

Möglicherweise für rituelle Zwecke oder als Glücksbringer verwendet.

### **Gezinktes Würfelset**

Für Spiele und möglicherweise betrügerische Aktivitäten.

### **Hochwertige Kleidung**

Kleidungsstücke, die den sozialen Rang oder die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe signalisieren.

### **Sack mit verschiedenen Verkleidungen**

Ermöglicht dem Charakter, sein Erscheinungsbild zu ändern und sich unterschiedlichen Situationen anzupassen.

### **Metallteile**

Vielseitig verwendbare Teile für Reparaturen oder zum Bau kleinerer Geräte.

### **Schlossknacker-Set**

Werkzeugset zum Öffnen von Schlössern, nützlich für Charaktere, die sich auf Heimlichkeit oder Diebstahl spezialisiert haben.

### **Werkzeugkasten (klein)**

Enthält Basiswerkzeuge für Reparaturen, Handwerk und andere praktische Anwendungen.



## Die Rüstungen

Rüstungen sind Schutzausrüstungen, die dein Held trägt, um ihn vor Schaden und Verletzungen zu bewahren und tragen maßgeblich zur Überlebensfähigkeit des Charakters bei. Jede Rüstung bietet eigene Schutzstufen und hat ihre eigenen Vor- und Nachteile, die in verschiedenen Kampfsituationen berücksichtigt werden müssen.

### Stoffrüstung

Eine Stoffrüstung besteht aus mehreren Lagen dicht gewebten Stoffs oder leichten Materialien wie Seide oder Leinen. Sie ist leicht und ermöglicht eine hohe Bewegungsfreiheit, was sie zur bevorzugten Wahl für nicht-offensive Helden macht. Stoffrüstungen bieten nur begrenzten Schutz gegen physische Angriffe und sind anfällig für Durchdringung durch Pfeile oder Klingen.

Schutz: +1 ABW

Malus: Keiner

Kosten: 6 Kupfer

### Lederrüstung

Lederrüstungen bestehen aus gegerbtem Tierfell oder -haut und bieten einen guten Kompromiss zwischen Schutz und Beweglichkeit. Sie sind leichter und flexibler als schwere Rüstungen wie Ketten- oder Plattenrüstungen und werden oft von Dieben, Jägern und anderen, die Beweglichkeit benötigen, getragen. Lederrüstungen können jedoch nur begrenzten Schutz vor schweren Angriffen bieten.

Schutz: +2 ABW

Malus: -1 AUS

Kosten: 13 Kupfer

### Kettenrüstung

Kettenrüstungen bestehen aus zahlreichen miteinander verbundenen Metallringen und bieten einen soliden Schutz gegen physische Angriffe. Sie sind schwerer als Stoff- oder Lederrüstungen, beeinträchtigen aber immer noch die Beweglichkeit des Trägers weniger als Plattenrüstungen.

Kettenrüstungen werden oft von Kämpfern und Söldnern bevorzugt.

Schutz: +3 ABW

Malus: -2 AUS

Kosten: 20 Kupfer

### Plattenrüstung

Die Plattenrüstung ist die schwerste und widerstandsfähigste aller Rüstungstypen. Sie besteht aus einer Vielzahl von Metallplatten, die den gesamten Körper des Trägers bedecken. Plattenrüstungen bieten den besten physischen Schutz, sind jedoch äußerst sperrig und beeinträchtigen die Bewegungsfreiheit erheblich. Sie werden hauptsächlich von Rittern und Schwertkämpfern in schweren Schlachten getragen.

Schutz: +4 ABW

Malus: -3 AUS

Kosten: 50 Kupfer