

böses kommt auf leisen sohlen

Schnutenbach

rabenschwabel-spielcharaktere



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

exklusiv zum cdls 2019

RABENSCHNABEL Charakter-Set 1

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

www.schnutenbach.jimdo.com

Exklusive Druckversion zum **CON DER LANGEN SCHATTEN 2019**.

In dieser Rollenspiel-Reihe bereits erschienen:

Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen

Abenteuerband 1: Der Zirkus des Schreckens

Abenteuerband 2: Im Hort des Oger-Magiers

Szenarioband 1: Dunkles Vermächtnis

Szenarioband 2: Das Biest im Waisenwald

Szenarioband 3: Die Tränen der Gorgone

Szenarioband 4: Ich bringe euch Frieden

Szenarioband 5: Der Klang des Untergangs

In Vorbereitung:

Kampagnenband: Siebenbrücken – Die Toten ruhen nicht

Schauplatzband 1: Kalte Mauern, kaltes Herz

Szenarioband 6: Eine Handvoll Federn

Abenteuerband 3: Das Dorf der Verdammten

Ergänzungsband: Schnutenbach – Jenseits der Grenzen

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



1. Auflage

Veröffentlicht durch die Fan-Gemeinschaft
NOMM! (Nicht ohne mein Moddermonster!)
Bobingen 2019

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

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

Illustrationen & Titelbild: Renate Logina

Moddermonster-Grafik: Melanie Philippi

Bildbearbeitung: Karl-Heinz Zapf

Layout & Satz: Karl-Heinz Zapf

Korrektorat & Lektorat: Christoph Walter, Karl-Heinz Zapf

INGERID KATTARDO TJIR

Ingerid Kattardotjir, harsche Söldnerin aus Ormurstad



AUS 36 | GES 36 | KON 41 (4) | PER 39 | REA 38
 STÄ 37 (3) | TAP 45 | VER 37 | WAH 39 | WIL 42
 NAK 46 | FEK 40 | ATT 2 | LEB 15 | ZAU – | HEP 2

Alter 34 Größe 1.76 m Gewicht 65 kg Haar schwarz Augen blau
 Stammt aus Ormurstad Glaubt an Ormur (Gott der Stürme)
 Charakterzüge abergläubisch, engstirnig, gebieterisch, jähzornig ...

Ausrüstung:

- Breitschwert (1W10+5 SP)
- Kurzschwert (1W10+3 SP)
- Skorpion (1W10+7 SP)
- Beschlagene Lederrüstung (RSS 2+1, Arme/Beine/Körper)
- Rundschild (RSS 2)
- Schwere Lederstiefel (RSS 1+1)
- Robuste Kleidung
- Ledergugel
- Wollumhang
- Bärenfell
- Schnappsack
- Tonflasche (Norna-Branntwein)
- Feuerstein und Zunder
- Pechfackeln (3)
- Satteldecke
- Sattel und Päcktaschen
- Alter Klepper „Haakon“
- Proviant (Stockfisch: 5 Tage)

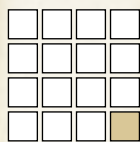
Barschaft:

- 9 Goldmark
- 13 Silberheller
- 24 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB



IRR



ZAU



- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | STÄ)
- Eherner Wille* (+10% auf Proben | WIL)
- Einschüchtern (+10% auf Proben | PER)
- Erfahrener Krieger (+1 RSS für getragene Rüstung)
- Gefahrensinn* (+10% auf Proben | WAH)
- Geheime Sprache: Soldaten (+10% auf Proben | VER)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | NAK)
- Raufen (+10% auf Proben | NAK)
- Reiten (+10% auf Proben | GES)
- Resistenz: Krankheit (+10% auf Proben | KON)
- Saufen (+10% auf Proben | KON)
- Schwertmeister (+10% auf Proben | NAK)
- Stark wie ein Ochse* (+10% auf Proben | STÄ)
- Zusätzliche Sprachen: Norne

Aufzeichnungen:



Schadens-Schema

Charaktergeschichte: Du kommst aus dem hohen Norden, dem stets von eisigen Winden gepeitschten Land Norna. Hier, wo ewig hungrige Wölfe und gewaltige Bären hausen, bist du aufgewachsen. Und ebenso hart wie das Reich des Eises bist auch du über die Jahre geworden. Bereits als junges Mädchen warst du viel lieber mit den wilden Burschen von Ormurstad unterwegs und hast nie zurückgesteckt, wenn es darum ging, sich zu prügeln oder eine Mutprobe zu wagen. Auch später wurdest du von deinem grobschlächtigen Vater im Umgang mit der Waffe geschult, so dass du heute keinen Gegner zu fürchten brauchst. Mit der Aussicht auf schnelles Geld bist du in den Süden gekommen, wo die verweichlichten Bewohner der Städte sicherlich deiner Dienste bedürfen.



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

* = *angeboren*

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

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2019**

Felix „Fex“ Laubhuber

Felix „Fex“ Laubhuber, flinker Wilddieb aus Ruzzeloch

AUS 34 | GES 40 | KON 44 (4) | PER 32 | REA 38
 STÄ 35 (3) | TAP 37 | VER 34 | WAH 41 | WIL 38
 NAK 36 | FEK 45 | ATT 1 | LEB 13 | ZAU – | HEP 2

Alter 32 Größe 1.69 m Gewicht 61 kg Haar braun Augen braun
 Stammt aus Ruzzeloch Glaubt an Katajun (Gott der Wildnis)
 Charakterzüge bärbeißig, gutgläubig, hinterwäldlerisch, schweigsam ...



Ausrüstung:

- Alter Jagdbogen (1W10+3 SP)
- Köcher mit Pfeilen (10)
- Bauernwehr (1W10+2 SP)
- Sauspieß (1W10+4 SP)
- Beschlagenes Lederwams (RSS 2, Körper)
- Gehärtete Lederarmschienen (RSS 2, Arme)
- Wetterfeste Kleidung
- Filzhut
- Robuste Stiefel (RSS 1, Beine)
- Fangeisen (2)
- Feuerstein und Zunder
- Kochutensilien
- Seil (10 m)
- Wasserschlauch
- Lederrucksack
- Felle
- Kleines Zelt
- Proviant (Dörrfleisch, Trockenobst: 3 Tage)

Barschaft:

- 4 Goldmark
- 13 Silberheller
- 9 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

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

IRR

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

ZAU

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

- Adlerauge* (+10% auf Proben | WAH)
- Eulenblick* (+10% auf Proben | WAH)
- Fallen entdecken (+10% auf Proben | WAH)
- Fallen entschärfen (+10% auf Proben | VER)
- Furchtlos* (+10% auf Proben | WIL)
- Geheime Zeichen: Waldläufer (+10% auf Proben | WAH)
- Luchsenohr* (+10% auf Proben | WAH)
- Meisterschütze (+10% auf Proben | FEK)
- Pflanzenkunde (+10% auf Proben | VER)
- Schleichen (+10% auf Proben | GES)
- Spuren lesen (+10% auf Proben | WAH)
- Tierkunde (+10% auf Proben | VER)
- Überleben (+10% auf Proben | KON)
- Verbergen (+10% auf Proben | VER)
- Verborgenes finden (+10% auf Proben | WAH)
- Zäh wie Leder* (+10% auf Proben | KON)

Aufzeichnungen:



Schadens-Schema

Kopf (01-15)

Linker Arm (36-55)

Rechter Arm (16-35)

Körper (56-80)

Schild

Rechtes Bein (81-90)

Linkes Bein (91-100)

Charaktergeschichte: *Schon längst sind die dichten, weglosen und unheimlichen Wälder rings um dein Heimatdorf Ruzzeloch zu deiner wahren Heimat geworden. Hier kennst du jeden Stock und jeden Stein. Obschon es verboten ist, Hochwild zu jagen, bist du seit geraumer Zeit hinter Rehen und sogar Wildschweinen her. Denn deine Familie hungert und was nutzt da schon ein mageres Kaninchen hier und da? Doch dummerweise kam dir der Wildhüter des greisen, tyrannischen Fürsten Anselm von Weidenhof auf die Schliche. Um dem Kerker zu entgehen, bist du schweren Herzens geflohen. Nun hoffst du darauf, in der Fremde rasch zu Geld zu kommen, um es deiner darbenenden Familie zu senden und irgendwann hoffentlich wieder nach Hause zurückkehren zu können.*



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

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

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

Fallen entdecken Der Charakter kennt die kleinen Hinweise auf verborgene Fallen und Mechanismen und weiß diese zu umgehen (**WAH**).

Fallen entschärfen Der Charakter kennt aus langer Erfahrung die Wirkungsweise von Fallen und kann diese unschädlich machen (**VER**).

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

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

Luchsenohr* Ein ausgezeichnetes Gehör zeichnet diesen Charakter aus, ihm entgeht so leicht kein noch so leises Geräusch in seiner Umgebung (**WAH**).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

* = **angeboren**

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

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2019**

Jan-Paul Reinherz

Jan-Paul Reinherz, froher Wanderprediger aus Ziginacker

AUS 35 | GES 31 | KON 42 (4) | PER 46 | REA 33
 STÄ 40 (4) | TAP 38 | VER 43 | WAH 35 | WIL 41
 NAK 38 | FEK 36 | ATT 1 | LEB 13 | ZAU – | HEP 3

Alter 38 Größe 1.75 m Gewicht 78 kg Haar braun Augen grün
 Stammt aus Ziginacker Glaubt an Esibu (Göttin des Glücks)
 Charakterzüge besonnen, friedliebend, großmütig, lebenslustig ...



Ausrüstung:

- Wanderstab (1W10+2 SP)
- Katzbalger (1W10+3 SP)
- Messer
- Alter Gambeson (RSS 1, Arme/Körper)
- Wetterfeste Reisekleidung
- Einfache Priesterrobe
- Holzschuhe
- Almosenbeutel
- Kiepe
- Kochutensilien
- Gebetsbuch
- Pergament und Schreibzeug
- Almosenbeutel
- Geschnitztes Holz-Amulett (Esibu)
- Wasserschlauch
- Kleines Fass (mit Starkbier)
- Satteldecke
- Sattel und Packtaschen
- Maulesel „Loppe“
- Proviant (Brot, Käse, Wurst, Haferschleim: 6 Tage)

Barschaft:

- 18 Silberheller
- 25 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

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

IRR

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

ZAU

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

- Charmant (+10% auf Proben | PER)
- Entziffern (+10% auf Proben | VER)
- Feldscher (+10% auf Proben | VER)
- Gassenwissen (+10% auf Proben | VER)
- Gesang (+10% auf Proben | PER)
- Glücksspiel (+10% auf Proben | GES)
- Götterkunde (+10% auf Proben | VER)
- Lesen und Schreiben (+10% auf Proben | VER)
- Menschenkenntnis (+10% auf Proben | VER)
- Reiten (+10% auf Proben | GES)
- Saufen (+10% auf Proben | KON)
- Spürnase* (+10% auf Proben | WAH)
- Überleben (+10% auf Proben | KON)
- Verborgenes finden (+10% bei Proben | WAH)
- Wortgewandt (+10% auf Proben | PER)
- Zusätzliche Sprachen: Alt-Imperial

Aufzeichnungen:



Charaktergeschichte: *Du bist der jüngste Spross einer kinderreichen Familie aus dem winzigen Weiler Ziginacker. Schon in frühester Jugend musstest du – so wie alle deine Geschwister – bittere Not, Hunger und harte Entbehrungen erleiden. Schließlich wussten sich deine Eltern nicht mehr anders zu helfen und gaben viele ihrer Kinder in andere Hände. Du wurdest von einem kleinen Esibu-Kloster aufgenommen, wo du über die Jahre viel gelernt und deine wahre Bestimmung gefunden hast. Nun ziehst du als Wanderprediger durch die Lande und sorgst nach Kräften dafür, dass die oft geknechtete Bevölkerung ihre Sorgen wenigstens für kurze Zeit vergisst. Gerne segnest du sie im Namen deiner Herrin, der Gottheit des Glücks. Und so wie sie bist du nunmehr eine wahre Frohnatur ...*



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

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

Entziffern Der Charakter ist darin geschult, verschlüsselte Botschaften oder auch alte, vergessene Schriftzeichen zu enträtseln (**VER**).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Spürnase* Seit seiner Geburt hat der Charakter ein untrügliches Gespür für versteckte und verborgene Dinge und kann diese selbst anhand z. B. kleiner Ritzen im Mauerwerk oder winziger Hinweise förmlich erspüren (**WAH**).

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

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

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

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

* = *angeboren*

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

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2019**

Ślawomir Śauerkopf

Slawomir Sauertopf, freudloser Magier aus Nevapotnok

AUS 37 | GES 35 | KON 38 (3) | PER 48 | REA 40
 STÄ 28 (2) | TAP 36 | VER 47 | WAH 39 | WIL 44
 NAK 33 | FEK 32 | ATT 1 | LEB 11 | ZAU 11 | HEP 3

Alter 41 Größe 1.73 m Gewicht 67 kg Haar grau Augen blau
 Stammt aus Nevapotnok **Glaubt an** Vashunina (Göttin der Magie)
Charakterzüge distanziert, griesgrämig, hochtrabend, rechthaberisch ...

Ausrüstung:

- Wanderstab (1W10+2 SP)
- Verzierter Langdolch (1W10+1 SP)
- Hohe Reitstiefel (RSS 1, Beine)
- Lederhaube (RSS 1, Kopf)
- Sehr gute Reisekleidung
- Kapuzenmantel aus Wolle
- Akademieroben
- Schwere Kette mit Akademie-Symbol
- Diverse Ringe (25 Goldmark)
- Schreibzeug
- Pergamente
- Zauber-Folianten
- Zauberspruch-Ingredienzen
- Buch „Herrscher der Siebten Sphäre“
- Edles Reitpferd
- Sattel, Zaumzeug und Satteltaschen
- Proviant (Brot, Käse, Obst, Pökelfleisch: 3 Tage)

Barschaft:

- 31 Goldmark
- 24 Silberheller
- 40 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

IRR

ZAU

- Artefaktkunde (+10% auf Proben | VER)
- Das Dritte Auge* (+10% auf Proben | WAH)
- Entziffern (+10% auf Proben | VER)
- Etikette (+10% auf Proben | PER)
- Geheime Sprache: Arkan (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Zeichen: Arkan (+10% auf Proben | VER)
- Geschichtskunde (+10% auf Proben | VER)
- Lesen und Schreiben (+10% auf Proben | VER)
- Meditation (Regeneration von Zauberessenz | WIL)
- Wortgewandt (+10% auf Proben | PER)
- Zauberkunst: Arkan (+10% auf Proben | VER)
- Zusätzliche Sprachen: Alt-Imperial, Alt-Khrakov
- Zaubersprüche:** Ätherrüstung (3 ZAU), Arkane Waffe (3 ZAU), Helfende Hände (2 ZAU), Irrlicht (1 ZAU), Magischer Schlüssel (2 ZAU), Schlummer (2 ZAU), Sphärensprache (2 ZAU), Zauberblitz (4 ZAU).

Aufzeichnungen:



Charaktergeschichte: Schon lange hast du deine geliebte Heimat Khrakovja hinter dir gelassen, um im Alten Königreich dein Wissen um die arkanen Künste zu vervollkommen. Du bist nicht sonderlich gerne in diesem Land, das vor nicht allzu langer Zeit noch in einen heftigen Krieg mit deiner Heimat verstrickt gewesen ist. Daher misstraust du den Landesbewohnern, selbst wenn deine Eltern hier geboren wurden. Zumeist bist du ob deines erzwungenen Exils eher übel gelaunt und sehnst deine Heimkehr herbei. Doch zuerst musst du jenes alte Wissen verinnerlichen, das die zweifellos klugen Zauberkundigen dieses Reichs niedergeschrieben haben. So reist du also von Akademie zu Akademie, um dich während deines Aufenthalts in der Fremde möglichst umfassend zu bilden ...



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

Artefaktkunde Aufgrund seines umfassenden Wissens und dem Nachschlagen in Folianten kann der Charakter magische Gegenstände untersuchen (VER).

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

Entziffern Der Charakter ist darin geschult, verschlüsselte Botschaften oder auch alte, vergessene Schriftzeichen zu enträtseln (VER).

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

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

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

Geschichtskunde Ein umfassendes Wissen über die Historie seines Landes (und über dessen Grenzen hinaus) ist dem Charakter zu eigen (VER).

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

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

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

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

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

* = angeboren

Zaubersprüche: Ätherrüstung (3 ZAU), Arkane Waffe (3 ZAU), Helfende Hände (2 ZAU), Irrlicht (1 ZAU), Magischer Schlüssel (2 ZAU), Schlummer (2 ZAU), Sphärensprache (2 ZAU), Zauberblick (4 ZAU).

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

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2019**

Blanka Schnurrpfeiff

Blanka Schnurrpfeiff, kecke Spitzbübin aus Dusterniss

AUS 41 | GES 46 | KON 33 (3) | PER 42 | REA 43
 STÄ 32 (3) | TAP 39 | VER 37 | WAH 45 | WIL 35
 NAK 37 | FEK 45 | ATT 1 | LEB 12 | ZAU – | HEP 3

Alter 32 Größe 1.65 m Gewicht 59 kg Haar braun Augen grün
 Stammt aus Dusterniss Glaubt an Dubenbur (Gott der Diebe)
 Charakterzüge *ausgefuchst, frech, gutherzig, kaltschnäuzig, rastlos ...*



Ausrüstung:

- Schleuder (1W10+2 SP)
- Beutel mit Metallkugeln (8)
- Ochsenzunge (1W10+2 SP)
- Wurfdolche (4) (1W10+1 SP)
- Wattiertes Wams (RSS 1, Arme/Körper)
- Hohe Stiefel aus weichem Leder (RSS 1, Beine)
- Buckler (RSS +1)
- Wetterfeste Gewänder
- Wechselkleidung
- Kapuzenumhang
- Lederhandschuhe
- Diebeswerkzeug (Dietriche, Brecheisen usw.)
- Spaten
- Kletterausrüstung
- Seil (12 m)
- Wurfanker
- Blendlaterne
- Glücksbringer (die Hand des Dubenbur)
- Proviant (Brot, Käse, Wurst: 4 Tage)

Barschaft:

- 25 Goldmark
- 30 Silberheller
- 17 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

IRR

ZAU

- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Beutelschneiderei (+10% auf Proben | GES)
- Fallen entdecken (+10% auf Proben | WAH)
- Fallen entschärfen (+10% auf Proben | VER)
- Flinke Finger* (+10% auf Proben | GES)
- Gassenwissen (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Sprache: Diebe (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Zeichen: Diebe (+10% auf Proben | WAH)
- Gossenkämpfer (+10% auf Proben | NAK)
- Katzenpfoten* (+10% auf Proben | GES)
- Klettern (+10% auf Proben | GES)
- Schleichen (+10% auf Proben | GES)
- Schlösser knacken (+10% auf Proben | GES)
- Verborgenes finden (+10% auf Proben | WAH)
- Verbergen (+10% auf Proben | VER)
- Wachsamkeit* (+10% auf Proben | WAH)

Aufzeichnungen:



Charaktergeschichte: So lange du dich zurückerinnern kannst, hast du immer schon gegen die Obrigkeit und Ungerechtigkeit rebelliert. Bereits als Kind und junge Frau hast du stets versucht, die Waagschale auszugleichen, die viel zu oft zu Gunsten des arroganten Adels sowie der korrupten reichen Kaufleute ausschlägt. Als dein Bruder Etzel vor Hunger starb, zerbrach etwas in dir. Spätestens jetzt wurde dir bewusst, dass du niemals einen normalen Platz in dieser Gesellschaft haben würdest. Du hast schweren Herzens deine Eltern in Dusterniss verlassen, um dreist jene zu bestehlen, die mehr als genug besitzen. Oft füllt ihr Gold deine Taschen, aber du bist gerne dazu bereit, diese Münzen mit jenen zu teilen, denen ein gleichgültiges Schicksal schlechte Karten ausgeteilt hat ...



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

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

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

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

Fallen entschärfen Der Charakter kennt aus langer Erfahrung die Wirkungsweise von Fallen und kann diese unschädlich machen (**VER**).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

* = **angeboren**

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

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2019**

Louis „Laus“ Legrand

Louis „Laus“ Legrand, barscher Reisiger aus Aude-Yveline

AUS 33 | GES 41 | KON 43 (4) | PER 33 | REA 36
 STÄ 48 (4) | TAP 46 | VER 38 | WAH 40 | WIL 48
 NAK 48 | FEK 42 | ATT 2 | LEB 14 | ZAU – | HEP 2

Alter 37 Größe 1.86 m Gewicht 83 kg Haar schwarz Augen braun
 Stammt aus Aude-Yveline Glaubt an Nyneve (Dame des Brunnens)
 Charakterzüge beherzt, gehässig, hitzköpfig, mitleidlos, ruppig ...

Ausrüstung:

- Sattelbaumschwert (1W10+7 SP)
- Kriegshammer (1W10+5 SP)
- Langdolch (1W10+4 SP)
- Panzerstecher (1W10+2 SP)
- Reiterlanze (1W10+8 SP)
- Plattenharnisch (RSS 3+1, Arme/Beine/Körper)
- Visierhelm (RSS 3+1, Kopf)
- Robuste Kleidung
- Schwere Umhang
- Hohe Reiterstiefel (RSS 1+1, Beine)
- Wasserschlauch
- Schlaffelle
- Feuerstein und Zunder
- Pechfackeln (4)
- Streitross „Serge“
- Sattel, Zaumzeug und Satteltaschen
- Rossharnisch (RSS 2)
- Medaillon (die Dame des Brunnens)
- Proviant (Brot, Käse, Pökelfleisch: 3 Tage)

Barschaft:

- 19 Goldmark
- 34 Silberheller

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

IRR

ZAU

- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Proben | STÄ)
- Einschüchtern (+10% auf Proben | PER)
- Erfahrener Krieger (+1 RSS für getragene Rüstung)
- Geheime Sprache: Soldaten (+10% auf Proben | VER)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
- Heraldik (+10% auf Proben | VER)
- Kampftaktik (+10% auf Proben | VER)
- Raufen (+10% auf Proben | NAK)
- Reiten (+10% auf Proben | GES)
- Resistenz: Gift (+10% auf Proben | KON)
- Saufen (+10% auf Proben | KON)
- Schwertmeister (+10% auf Proben | NAK)
- Stark wie ein Ochse* (+10% auf Proben | STÄ)
- Waffenspezialist: Zweihandwaffen
- Zäh wie Leder* (+10% auf Proben | KON)

Aufzeichnungen:



Charaktergeschichte: Die Schlachtfelder dieser Welt sind bedeckt mit den Leichen von Narren. Du hast entschieden, dass dies nicht dein Schicksal sein wird. Du ziehst von Land zu Land, um in kleinen Scharmützeln und großen Schlachten dein Schwert jenem anzudienen, der dich dafür bezahlt. Es ist keine ehrenvolle Aufgabe, aber schließlich bist du auch kein Rittersmann. Der Gestank von Schweiß, Blut und Exkrementen ist dir nur zu sehr vertraut. Aufgrund deiner beständig schlechten Laune hast du dir schlussendlich den Spitznamen „Laus“ eingefangen, aber das ist dir völlig egal. Schon lange hast du eingesehen, dass Freundschaften nur so lange halten, bis der Tod deine Gefährten holt. Nur dein Glaube an die edle Dame des Brunnens ist dir heutzutage noch ein schwacher Trost.



Erklärung der **RAUBENSCHNABEL**-Attribute:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Erklärung der **RAUBENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

* = angeboren

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

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAUBENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2019**

juliana catzenzage!

Juliana Catzenzage, scheue Hexe aus dem Bäreneck

AUS 43 | GES 37 | KON 32 (3) | PER 46 | REA 35
 STÄ 28 (2) | TAP 36 | VER 45 | WAH 47 | WIL 40
 NAK 32 | FEK 38 | ATT 1 | LEB 12 | ZAU 10 | HEP 3

Alter 27 Größe 1.69 m Gewicht 59 kg Haar braun Augen braun
 Stammt aus Bärenborn Glaubt an Krokanosch (Naturgeist)
 Charakterzüge barmherzig, dickköpfig, einfühlsam, kratzbürstig



Ausrüstung:

- Bauernwehr (1W10+1 SP)
- Wanderstab (1W10+2 SP)
- Robustes Lederwams (RSS 1, Arme/Körper)
- Wetterfeste Kleidung
- Bestickte Gewänder
- Lederschuhe
- Trippen
- Stoffhandschuhe
- Zauberspruch-Ingredienzen
- Buch des Zwilichts
- Feuerstein und Zunder
- Wasserschlauch
- Kiepe
- Felle
- Hühnergott
- Geschnitzter Talisman (der Berg des Krokanosch)
- Schwarze Katze „Bleda“
- Proviant (Beeren, Kräuter: 2 Tage)

Barschaft:

- 4 Silberheller
- 39 Kupferpfennige

Fähigkeiten:

* = angeboren

LEB

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

IRR

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

ZAU

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

- Adlerauge* (+10% auf Proben | WAH)
- Böser Blick* (+10% auf Proben | PER)
- Geheime Sprache: Hexen (+10% auf Proben | VER)
- Geheime Zeichen: Hexen (+10% auf Proben | WAH)
- Geheime Zeichen: Waldläufer (+10% auf Proben | WAH)
- Kind des Glücks* (1-3 missglückte Proben wiederholen)
- Klettern (+10% auf Proben | GES)
- Luchsenohr* (+10% auf Proben | WAH)
- Menschenkenntnis (+10% auf Proben | VER)
- Pflanzenkunde (+10% auf Proben | VER)
- Spuren lesen (+10% auf Proben | WAH)
- Tierkunde (+10% auf Proben | VER)
- Zauberkunst: Hexerei (+10% auf Proben | VER)
- Zaubersprüche:** Albschoss (3 ZAU), Bärenruf (5 ZAU), Bannwort (1 ZAU), Fluch (2 ZAU), Handauflegen (3 ZAU), Schleier (2 ZAU), Tierzunge (1 ZAU).

Aufzeichnungen:



Schadens-Schema

Charaktergeschichte: Lange hast du im dichten Wald Bäreneck unbehelligt zusammen mit deiner greisen Lehrmeisterin Ereleua gelebt. Und sie hat dich wahrlich vieles um die geheime Welt der Naturgeister, die wilden Tiere und die Kräuter und Pflanzen gelehrt. Doch nun ist Ereleua gestorben und du spürst, dass du deinen eigenen Platz in dieser Welt finden musst. Wer weiß, ob Krokanosch selbst, der alte Mann der Berge und dein Schutzpatron, dir diese Rastlosigkeit ins Herz gepflanzt hat? Doch auf deinen Reisen musst du vorsichtig sein, denn viele der einfachen Menschen, denen du doch eigentlich nur helfen möchtest, betrachten Hexen mit Misstrauen, Furcht und offenem Hass. Dennoch bist du zuversichtlich, dass du deinen Weg machst und eine neue Heimat finden wirst.



Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Attribute:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Erklärung der **RAVENSCHNABEL**-Fähigkeiten:

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

Böser Blick* Der Charakter kann andere Personen nach Belieben einschüchtern – er hat „so etwas“ an sich, das anderen Personen unheimlich ist (**PER**).

Geheime Sprache: Hexen Diese Sprache verwenden die weisen Frauen, die an Madrada und Katajun glauben, um sich untereinander zu verständigen (**VER**).

Geheime Zeichen: Hexen Hierunter fallen sowohl die Zaubergesten aus dem Buch des Zwilichts, wie auch spezielle Symbole, die nur Hexen kennen (**WAH**).

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

Kind des Glücks* Scheinbar hält ein gütiger Gott seine Hand schützend über den Charakter, das Schicksal meint es gut mit ihm oder er hat einfach nur pures Glück (mit 1W3 ermittelt, bis zu drei missglückte Test während eines Spiels wiederholen).

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

Luchsenohr* Ein ausgezeichnetes Gehör zeichnet diesen Charakter aus, ihm entgeht so leicht kein noch so leises Geräusch in seiner Umgebung (**WAH**).

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

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

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

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

Zauberkunst: Hexerei Ein Charakter mit dieser Fähigkeit wurde in den überlieferten Mysterien der Hexerei unterwiesen und kann daher Zauber aus der uralten Schule der Hexenkunst anwenden (**VER**).

* = angeboren

Zaubersprüche: Albschoss (3 ZAU), Bärenruf (5 ZAU), Bannwort (1 ZAU), Fluch (2 ZAU), Handauflegen (3 ZAU), Schleier (2 ZAU), Tierzunge (1 ZAU).

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

Spielbereite Charaktere für die Schnellstart-Regeln von **RAVENSCHNABEL** · Vervielfältigung für private Spielrunden gestattet · **NOMMI, Bobingen 2019**

26. BIS 29. NOVEMBER 2020

CDLS

KAMPF DER GIGANTEN!

NOCH MEHR
SPIEL IST
STRAFBAR!

WWW.CDLS.GA

RABENSCHNABEL

ROLLENSPIEL-EINSTEIGERREGELN

ERSTE ERWEITERUNG (CDLS 2019)

↳ IRRSINN ↳

DIE FANTASTISCHE WELT VON SCHNUTENBACH ...

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

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

ERSTE REGELERGÄNZUNGEN FÜR RABENSCHNABEL

Mit diesem exklusiven **Charakter-Set** zum **CDLS 2019** gehen auch die ersten zusätzlichen Spielregeln zum **RABENSCHNABEL**-Schnellstarter einher. Unter anderem einige neue Fähigkeiten, aber auch Zaubersprüche sowie Geister und Gottheiten, wie ungeliebter **IRRSINN** regeltechnisch gehandhabt wird, aber ebenso die Angaben samt Beschreibungen zu neuen Waffen usw. Nach und nach wollen wir so die **RABENSCHNABEL**-Spielregeln erweitern, bis am Ende dann (hoffentlich) ein möglichst vollständiges Regelwerk daraus geworden ist.

Die Welt von Schnutenbach ist voller garstiger Gefahren, von denen einige problemlos dazu in der Lage sind, den Geist selbst des noch so hartgesotenen Abenteurers auf Dauer in Mitleidenschaft zu ziehen. Hierfür werden die **IRRSINN**-Regeln verwendet. Manche Kreaturen – die dann ganz besonders schauerlich anzuschauen oder einfach widernatürlich sind – besitzen darum in ihrem Schema eine Angabe namens **IRR**. Unter anderem im Einsteiger-Abenteurer „*In Acht und Bann*“ in den **RABENSCHNABEL**-Schnellstartregeln verursacht die dort auftauchende Riesenkrake z. B. $1\frac{1}{2}$ Punkte an **IRRSINN** (sofern die betroffenen SC keine **WILLENSKRAFT**-Probe bestehen). Dies soll die Auswirkungen von allzu schrecklichen Eindrücken auf die Psyche der ansonsten so tapferen Abenteurer simulieren. Und irgendwann wird es dann womöglich einfach zu viel für den strapazierten Geist der jeweiligen Person und sie wird schlicht und ergreifend wahnsinnig ...

IRRSINNS-AUSWIRKUNGEN

In den allermeisten Situationen ist eine **WIL**-Probe gestattet, um den Auswirkungen von grauenvollen Eindrücken zu entgehen. Dies ist dann im Abenteurer entsprechend angegeben. Misslingt diese **WIL**-Probe jedoch, so erhält der SC eine Anzahl an **IRR**-Punkten, die ebenfalls an der jeweiligen Stelle im Text angegeben ist. Diese Punkte summieren sich auf, bis ein SC schließlich **10 Punkte** angesammelt hat. Dann wird es höchste Zeit zu prüfen, ob sein malträtiertes Geist einen bleibenden Schaden hinnimmt! Dies erfolgt mittels einer **VER**-Probe: Misslingt diese Probe, so behält der SC die vorhandenen **IRRSINNS**-Punkte. Allerdings muss er ab sofort jedes Mal, sobald er neue **IRR**-Punkte hinzu erhält, **sofort** eine **VER**-Probe mit den hier geschilderten Folgen ablegen. Gelingt diese Probe irgendwann, so begreift der SC die volle Tragweite von dem, was er erleben musste, und er erhält eine mehr oder weniger dramatische **geistige Störung** (meist eine Phobie). Allerdings verfallen in diesem Moment alle bisher angesammelten **IRR**-Punkte. Im Rahmen der **RABENSCHNABEL**-Schnellstartregeln werden nur einige wenige Beispiele für mögliche geistige Störungen aufgelistet. Dabei ist zu beachten, dass der Spielleiter (eventuell in Absprache mit dem betroffenen SC) eine

den jeweiligen Ereignissen entsprechende, passende geistige Störung auswählen sollte.

Beispiel: *Blanka Schnurrpfeiff dringt keck in das Grabmal eines verrufenen Kaufmannes ein, dem nachgesagt wird, dass er zu seinen Lebzeiten keinerlei Skrupel hatte und sich auch der schwarzen Magie bediente, um seine Konkurrenten auszustecken. Doch dies kann die Spitzbübin natürlich nicht schrecken, erwartet sie doch große Reichtümer in Form von Grabbeigaben in dem einsamen Mausoleum auf dem Haderfurter Totenacker. Nachdem sie sich geschickt Einlass verschafft hat und in die Grabkammer mit einem prunkvollen Sarkophag vorgedrungen ist, beginnt sie dort im Schein ihrer Laterne nach Wertgegenständen zu suchen. Auf einmal ertönt ein lautes Krachen hinter ihr: Der schwere Steindeckel des Sarkophags ist zu Boden gestürzt! Im aufwirbelnden Staub muss Blanka entsetzt erkennen, dass sie ein lebender Leichnam mit rot glühenden Augen anstarrt ...*

Blanka Schnurrpfeiff hat bei vorhergehenden Eskapaden bereits insgesamt 8 IRR-Punkte erhalten. Das Schema des Leichnams gibt an, dass dieser bei einer misslungenen WILLENSKRAFT-Probe 1W5 IRRSINNS-Punkte austeilt. Die Spielerin Blankas würfelt und verpatzt ihre Probe. Also wirft sie danach einen W10 (sie erzielt eine 6), habiert diesen Wert und kommt somit auf 3 Punkte an IRRSINN, die sie zu den bereits vorhandenen 8 Punkten addieren muss. Nun hat Blanka also 11 Punkte an IRRSINN angesammelt und es wird Zeit für eine VERSTANDS-Probe, ob ihr Verstand begreift, welche furchtbaren Dinge sie bereits erlebt hat. Die Spielerin würfelt auch bei dieser Probe über dem Wert ihres Attributs! Somit verschwinden nun sofort alle bisher vorhandenen IRR-Punkte (die Spielerin radiert sie auf ihrem Charakterbogen aus), allerdings muss die bedauernswerte Blanka Schnurrpfeiff künftig mit einer geistigen Störung leben. In diesem Fall einigen sich Spielleiter und Spielerin auf Necrophobie (Angst vor Leichnamen). Auch Achluophobie (Furcht vor Dunkelheit) oder Coimetrophobie (Angst vor Friedhöfen) wären möglich und passend gewesen. Vermutlich wird die Spitzbübin also künftig auf Einbrüche in Katakomben und Grabmäler liebend gerne verzichten ...

GEISTIGE STÖRUNGEN

Der Einfachheit halber wird lediglich eine kleine Auswahl an Phobien aufgelistet: **Achluophobie** (Furcht vor Dunkelheit), **Agoraphobie** (Angst vor freien Flächen), **Akrophobie** (Angst vor großen Höhen), **Arachnophobie** (Angst vor Spinnen), **Bathophobie** (Tiefenangst), **Brontophobie** (Angst vor Blitz und Donner), **Catoptrophobie** (Angst vor Spiegeln), **Coimetrophobie** (Angst vor Friedhöfen), **Daemonophobie** (Angst vor Dämonen), **Eosophobie** (Angst vor Tageslicht), **Gerascophobie** (Angst zu altern), **Hämatophobie** (Angst vor Blut), **Hierophobie** (Angst vor Priestern oder heiligen Dingen), **Homichlophobie** (Angst vor Nebel), **Iophobie** (Angst vor Gift), **Klaustrophobie** (Angst vor engen Räumen), **Monophobie** (Angst vor Einsamkeit), **Necrophobie** (Angst vor dem Tod oder Leichen), **Novinophobie** (Angst davor, dass der Wein ausgeht), **Nyctohylophobie** (Angst vor dunklen Wäldern bzw. Wäldern bei Nacht), **Odynophobie** (Angst vor Schmerz), **Oneirophobie** (Angst vor Träumen), **Ophidi-**

ophobie (Angst vor Schlangen), **Paediophobie** (Angst vor Puppen), **Phasmophobie** (Angst vor Geistern), **Pyrophobie** (Angst vor Feuer), **Sciophobie** (Angst vor Schatten), **Selenophobie** (Angst vor dem Mond), **Thanatophobie** (Angst vor dem Tod), **Wicaphobie** (Angst vor Hexen und Hexerei).



Es sollte selbstverständlich sein, dass das Thema geistiger Störungen – auch im Rollenspiel – mit entsprechender Sorgfalt und Rücksichtnahme besprochen und behandelt wird.

SC können trotz erhaltener Phobien aufgrund geistiger Störungen weiterhin normal agieren, indem sie dagegen ankämpfen. Allerdings kann der Spielleiter dann entsprechend hohe Abzüge auf ihre Attributswerte festlegen, solange sie sich ihren Ängsten ausgesetzt sehen.

KAMPFMANÖVER

Bisher bestand der Kampf bei **RABENSCHNABEL** ja fast ausschließlich aus Angriffen sowie Abwehr- und Ausweichversuchen. Sowohl mit den nachfolgenden neuen Waffen und deren spezifischen Spielwerten, aber ebenso durch einige **Kampfmanöver** kann das Geschehen nun etwas dramatischer und abwechslungsreicher gestaltet werden. Siehe hierzu auch das Kampfmanöver „**Siegreich**“ im Schnellstartheft. **Diese Regeln sind optional.**

Abwehrhaltung: Um sich vor übermächtigen Gegnern zu schützen kann sich ein Kämpfer in eine rein verteidigende Position begeben. Er kann dann während dieser KS allerdings nicht attackieren.

– NAK | +20% Abwehr/Ausweichen | – SP

Rücksichtslose Attacke: Bei diesem Manöver vernachlässigt der Angreifer seine Verteidigung komplett, um dafür unablässig zu attackieren. Dieses Manöver kann beliebig oft hintereinander eingesetzt werden.

+20% NAK | -20% Abwehr/Ausweichen | +1 SP

Sturmangriff: Der Angreifer rennt so schnell als möglich auf seinen Gegner zu und führt noch aus diesem wilden Ansturm einen möglichst vernichtenden Angriff aus. Der Manövereffekt ist nur für die erste KS im Kampf gültig.

+10% NAK | -10% Abwehr/Ausweichen | +2 SP

Vorsichtige Attacke: Um sich nicht unnötig in Gefahr zu begeben kann ein Kämpfer bedacht angreifen. Er optimiert dabei seine Verteidigung.

-10% NAK | +10% Abwehr/Ausweichen | -1 SP



RABENSCHNABEL

NEUE FÄHIGKEITEN

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

Böser Blick* Der Charakter kann andere Personen nach Belieben einschüchtern – er hat „so etwas“ an sich, das anderen Personen unheimlich ist (**PER**).

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

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

Geheime Sprache: Hexen Diese Sprache verwenden die weisen Frauen, die an Madrada und Katajun glauben, um sich untereinander zu verständigen (**VER**).

Geheime Zeichen: Hexen Hierunter fallen sowohl die Zaubergesten aus dem Buch des Zwilichts, wie auch spezielle Symbole, die nur Hexen kennen (**WAH**).

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

Geschichtskunde Ein umfassendes Wissen über die Historie seines Landes (und über dessen Grenzen hinaus) ist dem Charakter zu eigen (**VER**).

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

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

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

Spürnase* Seit seiner Geburt hat der Charakter ein untrügliches Gespür für versteckte und verborgene Dinge und kann diese selbst anhand z. B. kleiner Ritzen im Mauerwerk oder winziger Hinweise förmlich erspüren (**WAH**).

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

Zauberkunst: Hexerei Ein Charakter mit dieser Eigenschaft wurde in den überlieferten Mysterien der Hexerei unterwiesen und kann daher Zauber aus der uralten Schule der Hexenkunst anwenden (**VER**).

NEUE WAFFEN

Im **RABENSCHNABEL**-Regelwerk gelten einige Nahkampfwaffen spieltechnisch als „Standard-Handwaffen“; dies sind (**Kriegs**-)Axt, Schwert und Streitkolben. Sie verursachen immer **1W10 plus die STÄRKE** des SC an Schaden und haben keinerlei Vor- oder Nachteile bei ihren Kampfeigenschaften. Aber es gibt natürlich sehr viele Waffen, die sich hiervon abheben und unterscheiden. Im Rahmen dieser ersten Regelerweiterung sollen einige davon mit einer kurzen Beschreibung und ihren entsprechenden Spielwerten vorgestellt werden. **Diese Regeln sind optional.**

Die Bedeutung der Werte im Waffenschema ist wie folgt:

NAK: Nicht jede Waffe lässt sich so leicht parieren wie ein Schwert oder ein Streitkolben. Schwingt der SC z. B. einen Skorpion, so muss er mehr Erfahrung besitzen, um sich nicht womöglich noch selbst zu treffen und seinen Gegner zu verletzen. Der Wert an dieser Stelle wird vom **Nahkampfwert (NAK)** des SC abgezogen oder hinzu gezählt.

SP: Kleinere, schnellere Waffen verursachen regeltechnisch oft (aber nicht immer) weniger Schaden. Die hier aufgeführte Zahl wird zu den **Schadenspunkten (SP)** addiert oder von ihnen subtrahiert.

Abwehr: Nicht jede Waffe lässt sich gleich leicht abwehren. Dieser Wert modifiziert die **Abwehrversuche** des SC (oder NSC).

Kampfnitiative: Kleine, leichte Waffen können schneller geführt werden als schwere, unhandliche. Darum steht diese Zahl für den Wert, der bei der **Kampfnitiative** hinzugezählt oder abgezogen werden muss.

Bauernwehr: Ein langes Messer, das vor allem beim einfachen Volk beliebt ist. Es besitzt eine einseitige, gerade oder säbelförmige Klinge und wird meist in einer Scheide am Gürtel getragen.

NAK +10% | SP -1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative +20%

Breitschwert: Ein massiges Schwert mit breiter zweischneidiger Klinge. Eher unhandlich und langsam, kann es aber schweren Schaden verursachen.

NAK – | SP +1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative -10%

Breschmesser*: Eine simple, speerähnliche Waffe mit einschneidiger Klinge. Wird bevorzugt zum wuchtigen Hauen verwendet, dient aber ebenso als durchdringende Stichwaffe.

NAK -20% | SP +2 | Abwehr – | Kampfnitiative +10%

Dolch: Eine kurze, zweischneidige Stichwaffe mit symmetrischem Griff. Kann leicht verborgen werden.

NAK +10% | SP -2 | Abwehr -20% | Kampfnitiative +20%

Katzbalger: Ein Kurzschwert, das gerne von Söldnern bei dicht gedrängten Nahkämpfen benutzt wird. Es hat eine verhältnismäßig kurze, breite Klinge. Der Name stammt von seinem Einsatz im bewaffneten Handgemenge, der ähnlich einer „Balgerei“ von Katzen wirkt.

NAK – | SP -1 | Abwehr – | Kampfnitiative +10%

Kriegshammer*: Eine wuchtige, eher klobige und langstielige Waffe mit schwerem Kopf. Mit ihm sind wuchtige Schläge möglich, die Rüstungen eindrücken oder zerstören.

NAK – | SP +1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative -10%

Kurzschwert: *Einhändig benutzte, leichte zweischneidige Waffe, die sowohl für Hiebe wie auch Stiche gut geeignet ist. Findet nach dem Tod des Besitzers oft als Grabbeigabe Verwendung.*

NAK – | SP -1 | Abwehr +10% | Kampfnitiative +10%

Messer: *Kurzes Werkzeug mit einschneidiger Klinge. Im Kampf gegen besser bewaffnete Gegner ist ein Messer – das meist nur als Gebrauchsgegenstand benutzt wird – eine hoffnungslos unterlegene Waffe.*

NAK +10% | SP -3 | Abwehr -30% | Kampfnitiative +10%

Ochsenzunge: *Ein schwerer Dolch, der eine charakteristisch überbreite Klinge am Heft besitzt, die sich zur Spitze hin stark verjüngt. Ochsenzungen werden aufgrund ihrer breiten Klinge häufig kunstvoll verziert.*

NAK -10% | SP -1 | Abwehr -10% | Kampfnitiative +10%

Panzerstecher*:** *Dolch mit stumpfer, aber extrem spitzer Klinge, die mehr einem langen Dorn gleicht. Wird vor allem dazu eingesetzt, durch leichte Rüstungen zu stechen oder die Schwachstellen schwererer Rüstungen auszunutzen.*

NAK +10% | SP -3 | Abwehr -20% | Kampfnitiative +20%

Rabenschnabel:** *Vielseitige Handwaffe, deren Kopf aufgrund seiner Form einem Vogelschädel ähnelt. Die stumpfe Seite des Hammerkopfes kann Rüstungen eindrücken, die spitze Seite kann diese aufbrechen. Gilt als unritterliche Waffe.*

NAK -10% | SP – | Abwehr -10% | Kampfnitiative –

Reiterlanze*: *Eine lange, extrem unhandliche Waffe, die nur vom Pferd aus geführt werden kann. Dann aber entwickelt sie eine furchteinflößende Wucht und Durchschlagskraft.*

NAK -20% | SP +4 | Abwehr -30% | Kampfnitiative +20%

Sattelbaumschwert:** *Schwerer Anderthalbhänder, der von reisenden Rittern oder berittenen Waffenknechten benutzt wird. Meist dient dieses Schwert als Zweitwaffe und wird daher unterwegs am Sattelbaum befestigt. Kann ein- oder zweihändig geführt werden.*

NAK – | SP +2 | Abwehr -10% | Kampfnitiative -20%

Sauspieß*: *Ein kurzer Stoßspeer mit breiter, scharfer Spitze. Der Name verrät bereits, dass er vor allem zur Jagd auf Wildschweine genutzt wird. Das Holz des Speerschafts ist darum besonders robust.*

NAK -10% | SP +1 | Abwehr – | Kampfnitiative +10%

Skorpion*: *Zweihändig geführter Flegel mit mehreren schweren Eisenketten am oberen Ende. An diesen Ketten sind spitze Metalldornen befestigt, die der gefährlichen, unberechenbaren Waffe ihren Namen verliehen haben. Schilde bieten keinerlei Schutz gegen diese Waffe.*

NAK -20% | SP +3 | Abwehr -20% | Kampfnitiative –

Wanderstab*: *Ein oft einfach angefertigter, übermannsgroßer schwerer Stock, der von Wandersleuten gerne als primitive Waffe benutzt werden kann. Es ist möglich, den Stab mit metallenen Beschlügen zu versehen. Daneben dient er natürlich als nützliche Stütze auf anstrengenden Wanderungen.*

NAK +10% | SP -2 | Abwehr +10% | Kampfnitiative –

*: Muss zweihändig geführt werden.

***: Ignoriert nicht-magische, nicht natürliche Rüstung.

NEUE ZAUBERSPRÜCHE

Wahrlich viele Zaubersprüche gibt es in dieser gefährlichen Welt. Sie sind entweder in alten, staubigen Folianten oder auf zerbröckelnden Schriftrollen zu finden und können Magiekundigen zu großer Macht verhelfen. Einige Zauber wurden bereits im **RABENSCHNABEL-Schnellstarter** beschrieben und funktionieren nach den dort vorgestellten Regeln. Auch diese neuen Sprüche sind nach dem gleichen Schema gegliedert:

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

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

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

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

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

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

ALBSCHOSS

Lehre: Hexerei (Grad 1)

Zauberkosten: 3 ZAU

Entfernung: bis zu 100 Meter pro Stufe der Hexe

Dauer: sofort

Ingredienzen: Schuppe einer zweiköpfigen Schlange

Beschreibung: Der Albschoss (oder Hexenschuss) ist ein mächtiger Angriff der Hexe. Mit einer Geste und einigen kryptischen Worten entfesselt sie dabei ihre Macht, um ihrem Opfer schlagartig zu schaden. Der Albschoss fügt einem Gegner dabei **1W10+2 SP** (ohne Schutz durch nichtmagische Rüstung) zu. Zudem wird die betroffene Person für **1W10 KS** von starken Schmerzen geplagt, die sie **10%** Abzug bei den Attributen **GES, KON, REA, TAP, VER, WAH** und **WIL** sowie **FEK** und **NAK** kosten. Dieser Zauber trifft sein Opfer zwar automatisch, diesem steht allerdings eine **WIL**-Probe zu, um den Schaden zu halbieren (selbst wenn diese Probe gelingt, unterliegt es dennoch den Schmerzefekten). Die Abzüge bei Attributen addieren sich nicht auf. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Hexe eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

BÄREN RUF

Lehre: Hexerei (Grad 1)

Zauberkosten: 5 ZAU

Entfernung: beliebig

Dauer: 1 Stunde je Stufe der Hexe

Ingredienzen: Stück eines Bärenfells

Beschreibung: Die Hexe ruft einen wilden Bären der dichten Wälder herbei. Dieser ist ihr gegenüber freundlich eingestellt, wird ihr im Rahmen seiner (tierischen) Fähigkeiten helfen und sogar für sie kämpfen; allerdings wird das Tier sich nicht unnötig in Lebensgefahr begeben. Es kann – je nach Gegend – einige Zeit dauern, bis das Tier erscheint. Falls in der Umgebung, in der sich die Hexe aufhält, keine Bären leben, so schlägt der Zauber fehl. Mit dem Zauber „Tierzunge“ kann eine Hexe dem Bären sogar relativ eindeutige Befehle erteilen. Der Bär hat folgende Werte:

AUS	GES	KON	PER	REA	STÄ	TAP	VER	WAH	WIL
11	35	63	–	36	54	48	28	65	58
NAK	FEK	ATT	LEB	ZAU	HEP	IRR	RSS	SP	
38	–	2	20	–	–	–	1	1W10+4	

Fähigkeiten: Gefahrensinn*, Wachsamkeit*.

Eigenschaften: *Da steppt der Bär* (ein Bär verfällt nach der ersten Verletzung in Raserei und erhält dadurch +2 SP).

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

BANNWORT

Lehre: Hexerei (Grad 1)

Zauberkosten: 1 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: permanent

Ingredienzen: eine Alraune

Beschreibung: Dieser Zauber hebt einen (einfachen) Fluch von einem Opfer auf. Das Bannwort wirkt dabei auch gegen Sprüche anderer Zauberlehren, sofern diese keinen höheren Grad aufweisen. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Hexe eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

FLUCH

Lehre: Hexerei (Grad 1)

Zauberkosten: 2 ZAU

Entfernung: Sicht (die Hexe muss ihr Opfer sehen können)

Dauer: bis zur Aufhebung (z. B. durch „Bannwort“)

Ingredienzen: die Feder eines schwarzen Hahns

Beschreibung: Hexen sind wahre Meisterinnen darin, ihre Feinde zu verfluchen. Durch einen Fluchzauber stoßen dem Opfer immer wieder – und erstaunlich häufig – kleinere, ungefährliche Missgeschicke zu oder es erleidet körperliche (nicht schädliche) Veränderungen wie Warzen, abstoßenden Körpergeruch, heftigen Ausschlag, Haarausfall oder ähnliche überaus unangenehme Dinge. Dem Opfer ist eine **WILLENSKRAFT**-Probe gestattet, um den Auswirkungen des Fluchs zu entgehen. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Hexe eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

HANDAUFLEGEN

Lehre: Hexerei (Grad 1)

Zauberkosten: 3 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: permanent

Ingredienzen: eine Krötenhaut

Beschreibung: Diese Hexerei bringt einer verletzten Person (oder einem Tier) **1W10 LEBENSPUNKTE** zurück. Der **LEB**-Wert kann dabei nie über seinen Anfangswert steigen. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Hexe eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

MAGISCHER SCHLÜSSEL

Lehre: Hermetik (Grad 1)

Zauberkosten: 2 ZAU

Entfernung: Berührung

Dauer: sofort

Ingredienzen: ein kleiner Schlüssel aus Blei

Beschreibung: Mit diesem Spruch ist ein Magier dazu in der Lage, jedes normale, nicht magisch verspernte Schloss zu öffnen. Eventuell vorhandene Fallen werden davon nicht betroffen und womöglich ausgelöst. Dieser Zauberspruch wirkt nicht bei vorgeschobenen Riegeln o. ä. Ohne die benötigte Ingredienz muss dem Magier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Spruch fehl (bei verlorenen **ZAU**).

SCHLEIER

Lehre: Hexerei (Grad 1)

Zauberkosten: 2 ZAU

Entfernung: selbst

Dauer: 15 Minuten je Stufe der Hexe

Ingredienzen: ein Fetzen eines Leichentuchs

Beschreibung: Durch diesen Zauber wirft die Hexe sozusagen einen magischen Schleier über ihre Anwesenheit. Sie wird dadurch zwar nicht wirklich unsichtbar, allerdings sehen Personen unwissentlich in eine andere Richtung oder werden abgelenkt, so dass sie deutlich schwerer wahrzunehmen ist. Allen Opfern dieser Hexerei ist eine **WAH**-Probe gestattet, um den Auswirkungen zu entgehen. Die Hexe kann diese Probe um **10%** pro zusätzlich eingesetztem **ZAU**-Punkt erschweren. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Hexe eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

SPHÄRENSPRACHE

Lehre: Hermetik (Grad 1)

Zauberkosten: 2 ZAU

Entfernung: Sicht (der Magier muss die Person sehen können)

Dauer: 15 Minuten je Stufe des Magiers

Ingredienzen: ein silbernes Amulett in Form eines Mundes
Beschreibung: Ein immens wichtiger Zauberspruch für alle Magier. Er erlaubt es dem Zauberkundigen, jede gesprochene Sprache sofort zu verstehen und sich fehlerfrei in ihr zu unterhalten. Ohne die benötigte Ingredienz muss dem Magier eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Spruch fehl (bei verlorenen **ZAU**).



TIERZUNGE

Lehre: Hexerei (Grad 1)

Zauberkosten: 1 ZAU

Entfernung: Sicht (die Hexe muss das Tier sehen können)

Dauer: 15 Minuten je Stufe der Hexe

Ingredienzen: Zunge eines Tieres

Beschreibung: Durch diesen Zauber wird es Hexen ermöglicht, sich mit Tieren (jedoch keinen Ungeheuern) aller Art zu unterhalten. Diese Tiere können im Rahmen ihrer geistigen Fähigkeiten mit ihr kommunizieren. Ohne die angegebene Ingredienz muss der Hexe eine **INTELLIGENZ**-Probe gelingen, ansonsten schlägt der Zauber fehl (bei verlorenen **ZAU**).

GEISTER UND GÖTTER

Die Welt ist wahrlich voller Wunder (zumindest scheint es so) und fast alle Völker klammern sich an ihren tief verwurzelten, starken Glauben an übernatürliche Wesenheiten, die über ihr Wohl und Wehe bestimmen. Neben den alten Göttern und Naturgeistern, die nach und nach an Bedeutung verlieren, gibt es viele neue Gottheiten, die von immer mehr Gläubigen angebetet werden. Einige wurden in den **RABENSCHNABEL**-Schnellstartregeln ja bereits vorgestellt, mit dieser ersten Regelerweiterung kommen nun noch einige neue Götter hinzu.

Dubenbur: Der Gott der Diebe. Es heißt, niemand kennt das Gesicht von Dubenbur. Darum haben alle Abbildungen zu Ehren dieser verstohlenen Gottheit der tausend Listen auch eine leere Stelle dort, wo sein Antlitz sein sollte. Es gibt natürlich keine offiziellen Tempel in seinem Namen, dafür aber unzählige versteckte Schreine, wo seine zwielichtigen Gefolgsleute ihm Opfer in Form von Münzen und Geschmeide darbringen. Denn man sagt, Dubenbur liebt den Glanz des Goldes und verleiht seinen Anbetern Glück bei ihren Machenschaften, sofern sie ihn reich beschenken. Obwohl es verboten ist, beten viele Händler – vor allem jene, die ihre Geschäftspartner gerne übers Ohr hauen – ebenfalls den Gott der Diebe an. Sein Zeichen ist die offene Hand.

Krokanosch: Der alte Mann der Berge. Bei dem grimmigen, eigenbrötlerischen und leicht erzürnten Krokanosch handelt es sich um einen fast vergessenen, einstmals machtvollen Naturgeist. Er wird vor allem in den unwegsamen, gefährlichen Bergregionen angebetet. Und dies nicht so sehr, weil die dortigen Bewohner ihn schätzen, sondern weil sie Angst vor seinem Zorn haben. Denn mit Krokanosch kommt stets die eisige Kälte, die den schleichenden Tod bringt, zerstörerische Unwetter und die wilden Bestien der Berge. Obwohl dieser bärbeißige Naturgeist in der Tat angsteinflößend ist, so hat er doch ein weiches Herz für unschuldig in Not geratene Personen. Die Legenden, in denen er seine nach wie vor nicht unerhebliche Macht dazu eingesetzt hat, erlittenes Unrecht wieder gut zu machen, sind selten, aber umso bemerkenswerter. Immer wieder gerät Krokanosch mit Katajun und Laru in Streit – vor allem dann, wenn diese in seine Domäne eindringen. Dieser Naturgeist wird nur

selten in menschlicher Gestalt gesehen, da er es liebt, als gewaltiger Wolf mit rostrotem Fell durch die unwegsamen Berge zu streifen (Krokanosch wird im kommenden Abenteuerband „Das Dorf der Verdammten“ noch ausführlich vorgestellt).

Nyveve: Die Dame des Brunnens. Diese angeblich wunderschöne Göttin wird ausschließlich in Galland angebetet. Dort gilt sie als Verkörperung von Schönheit, Weisheit, Gnade und Milde, während sie z. B. in Khrakovja bestenfalls spöttisch als „wässrige Schlampe“ verhöhnt wird. Nyveve soll den ersten König Gallands bei der verheerenden Schlacht von Bord de Larres vor dem sicheren Tod gerettet und ihm danach durch ihre Unterstützung zum Thron verholfen haben. Sie ist die Schutzherrin jener edlen Ritter, die auf noble Questen gehen und das in Galland nach wie vor hehre Ideal der Minnekunst hochhalten. Ob sie eine Gottheit oder tatsächlich „nur“ eine Art von mächtigem Naturgeist ist, dies sorgt schon lange für einen hitzigen Disput unter den Gelehrten aller Reiche. Für die Bewohner Gallands steht jedoch ohne jeden Zweifel fest – Nyveve ist die wundervolle, segensreiche Göttin der Gnade. Ihre Zeichen sind ein stilisierter Brunnen oder eine sprudelnde Quelle.

Ormur: Der Gott der Stürme. Diese wilde, ungestüme und großgewachsene Gestalt wird im kalten Norna angebetet. Beschrieben wird er stets als vollbärtiger, kraftvoller Krieger in voller, reich verzierter Rüstung, der nur ein Auge besitzt und mit seinen unsterblichen Gefährten auf einem kolossalen Schiff unablässig furchtlos über die tosenden Meere fährt. Mit ihm kommen Sturm und Krieg. Dieser Gott duldet keinerlei Schwäche und seine Gefolgsleute sind davon überzeugt, dass sie nach ihrem Tod nur dann ewiglich mit ihm die Meere bereisen dürfen, wenn sie zu ihren Lebzeiten große, heldenhafte Taten vollbringen. Die unzähligen Heldentaten dieses Gottes werden in Norna überall erzählt und besungen. Es bringt angeblich Unglück, Ormur abzubilden, daher tragen seine Gläubigen oft Symbole in Form von Blitzen, Sturmwolken oder seinem prachtvollen Schiff, der „Freydis“.

Vashunina: Die Göttin der Zauberkunst. Diese geheimnisvolle Gottheit wird nur in Khrakovja angebetet. Sie wird auch die Herrin des Schleiers genannt. Dargestellt wird Vashunina als hochgewachsene, schlanke Frau mit langem silbernen Haar und wissendem Blick, die auf ihrer Stirn ein strahlendes drittes Auge trägt. Man sagt, sie hätte der Welt und ihren Bewohnern die hohe Kunst der Magie geschenkt. Es ist also kein Wunder, dass sie die Schutzherrin all jener ist, die sich die Zauberei zunutze machen. Die meisten Zauberkundigen in Khrakovja – aber auch viele Gelehrte – beten sie an. Dort gibt es in jeder großen Magier-Akademie prachtvolle Tempel zu ihren Ehren und selbst in kleineren Horten der Zauberei finden sich verschwenderisch eingerichtete Schreine. Außerhalb Khrakovjas hält sich schon sehr lange das hartnäckige Gerücht, diese Göttin würde nicht zwischen weißer und schwarzer Magie unterscheiden. Angeblich sind ihr alle Gläubigen gleich willkommen, solange diese Zauberkundige sind. Vashuninas Symbol ist das dritte Auge.



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



exklusiv zum CON DER LANGEN SCHATTEN 2019

Zum **CON DER LANGEN SCHATTEN 2019** haben wir uns eine ganz besondere Überraschung einfallen lassen: **Sieben spielbereite Charaktere** für den Einsatz mit dem kostenfreien **RABENSCHNABEL-Regelwerk** sowie dem brandneuen Abenteuer „**Der Klang des Untergangs**“. Damit nicht genug, könnten diese exklusiven Spielcharaktere eine unbestreitbare Ähnlichkeit mit einigen TeilnehmerInnen unserer Spiele-Convention haben. **Dies ist unser kleines Dankeschön für alle treuen Conbesucher und die Freunde von Schnutenbach!**