



DAGGERHEART

SCHNELLSTART-ABENTEUER

EINFÜHRUNG

Willkommen bei Daggerheart! In diesem Schnellstart-Abenteuer findet ihr alle Werkzeuge, die ihr benötigt, um eure erste Spielsitzung zu spielen. *Dieser Schnellstarter beinhaltet nicht alle Spielregeln. Daher empfehlen wir, dass ihr das Grundregelwerk parat habt.*

Bevor ihr loslegt, braucht ihr etwa 3 bis 6 Mitspielende. 2 bis 5 davon werden die Rolle von Spielcharakteren (kurz: SC) übernehmen, also Charaktere spielen, die in der Welt von Daggerheart leben. Die letzte Person wird die Rolle der Spielleitung (kurz: SL) übernehmen. Die SL ist hauptverantwortlich für die Darstellung der Welt als Ganzes, stellt der Spielrunde Fragen, legt die Würfelergebnisse aus und übernimmt die Führung beim Erzählen der Geschichte. In einer normalen Spielrunde würden die Mitspielenden ihre eigenen SC erstellen und die Spielleitung ihre eigene Geschichte aufbauen. Für dieses Schnellstart-Abenteuer sind beide Bereiche jedoch schon vorbereitet. Wir empfehlen der Spielleitung nachdrücklich, diesen Schnellstarter vollständig durchzulesen, bevor die anderen Mitspielenden dazustoßen. Mehr Informationen über das Spiel und das Grundregelwerk findet ihr auf pegasusdigital.de sowie auf daggerheart.com.

■ SPIELMATERIALIEN

Neben einer ausgedruckten Version dieses Schnellstarters benötigt ihr folgende Materialien:

- Einen Bleistift pro Person.
- Eine Schere.
- Ein Set polyedrischer Würfel: je ein 4-seitiger (W4), 6-seitiger (W6), 8-seitiger (W8), 10-seitiger (W10), 12-seitiger (W12) und 20-seitiger (W20) Würfel, idealerweise für jede mitspielende Person.
- Zwei W12 mit unterschiedlichen Farben, idealerweise für jede mitspielende Person.
- Eine Handvoll Charaktermarker, mindestens 7 für jede mitspielende Person. Hierfür könnt ihr beliebige kleine Gegenstände verwenden (z.B. Knöpfe, Centstücke, Spielchips), die nicht mit den Würfeln verwechselbar sind.
- 12 Furcht-Marker für die SL. Hierfür könnt ihr beliebige kleine Gegenstände verwenden, die nicht mit den Würfeln verwechselbar sind.

■ LOSLEGEN

Beginnt eure Spielsitzung damit, dass die SL den Abschnitt „Botengang im Zobelwald“ in der rechten Spalte auf dieser Seite laut vorliest.

BOTENGANG IM ZOBELWALD

„Marlow Schönwind, die Zauberin an der Seite von König Emeris, hat ihre engsten Vertrauten um sich geschart, um eine wichtige Lieferung nach Leis zu bringen, ein kleines Dorf mitten im uralten Zobelwald – eine große, schwere Kiste, versehen mit einer magischen Versiegelung. Adressiert ist sie an die „Weißfeuer-Arkanistin“. Euch wurden eine Karte und eine Kutsche gegeben, sowie das Versprechen, nach eurer Rückkunft entlohnt zu werden.“

■ CHARAKTERE AUSWÄHLEN

In diesem Schnellstart-Abenteuer gibt es fünf vorgefertigte Spielcharaktere, aus denen ihr wählen könnt. Die SL sollte den Spielenden alle Optionen vorlesen, und die jeweiligen Charakterdossiers, die sie sich ausgesucht haben, an die Spielenden verteilen:

Marlow Schönwind, die Elfen-Zauberin von den Weisen

Sie ist die Hofzauberin von König Emeris und verantwortlich dafür, diese Gruppe zusammenzuführen. Sie wirkt ruhig – bis sie es nicht mehr ist. *Marlow muss in diesem Abenteuer gespielt werden.*

Pocke, der Quak-Schurke aus den Höhlen

Es gibt keine Gefahr, in die er sich nicht stürzen würde – und keine Situation, aus der er sich nicht wieder herauswinden kann. Er fürchtet das Wasser und meidet es daher, zu schwimmen.

Garrick Reet, der Menschen-Krieger von den Noblen

Ein Überläufer einer Armee aus einem fernen Land, der Konflikten meist mit der Einstellung „Freundlichkeit ist die beste Waffe“ begegnet.

Khari Nix, die Riesen-Wächterin aus den Bergen

Loyal bis zum Schluss, mit trockenem Humor – und sie lässt sich nicht zum Narren halten. Khari wurde praktisch mit einer Axt in der Hand geboren.

Varian Soto, der Katari-Waldläufer*in aus der Wildnis

Sier lebt nach der Devise: „Erst schießen, dann fragen.“ Jedes Problem, das sich nicht mit Pfeil und Bogen lösen lässt, ist noch kein echtes Problem.

Im Anschluss nimmt sich die SL das SL-Dossier, um fortzufahren.

MARLOW SCHÖNWIND

ELFEN-ZAUBERIN VON DEN WEISEN

CHARAKTER-ÜBERSICHT

Marlow Schönwind ist die Hofzauberin von König Emeris und verantwortlich dafür, diese Gruppe zusammenzuführen. Sie wirkt ruhig – bis sie es nicht mehr ist.

AUF EINEN BLICK

Gemeinschaft: Marlow ist *Von den Weisen*, das bedeutet, dass sie an einem Ort aufgewachsen ist, der Wissen und Bildung wertschätzt.

Abstammung: Sie ist eine *Elfe*, was ihr lange, spitze Ohren und außergewöhnlich geschärfte Sinne verleiht.

Klasse & Subklasse: Als *Urquell-Zauberin* kann sie die von ihr gewirkte Magie auf einzigartige Weise formen und verändern.

Erfahrung: Marlow verfügt über die Erfahrungen „Königliche Zauberin“ und „Nicht unter meiner Aufsicht“. Diese kann sie im Spiel nutzen, wenn sie anwendbar sind.

Waffe: Sie führt einen Dualstab, mit dem sie Ziele in weiter Distanz treffen kann. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht er 1W6+3 magischen Schaden.

Frage: Warum, glaubst du, vertraut König Emeris gerade dir mehr als allen anderen, das Paket zu überbringen?

Antwort

GRUNDLAGEN

Dualwürfel: Zwei W12 in unterschiedlichen Farben. Wähle einen, der Hoffnung und einen, der Furcht repräsentiert.

Aktionswürfe: Die meisten deiner Würfe sind Aktionswürfe. Dabei verwendest du die Dualwürfel. Würfle beide gleichzeitig, wende alle passenden Modifikatoren an, und nenne der SL den Gesamtwert sowie den Würfel mit dem höheren Ergebnis. „Ich habe eine 10 auf dem Furchtwürfel, eine 5 auf dem Hoffnungswürfel und einen Wert von 2 in Instinkt – das ergibt 17 mit Furcht!“

Hoffnung & Furcht: Wenn du mit Hoffnung würfelst, markierst du 1 Punkt Hoffnung auf deinem Charakterbogen. Du kannst gesammelte Hoffnung einsetzen, um zukünftige Würfe von dir oder Verbündeten zu unterstützen. Wenn du mit Furcht würfelst, erhält die SL 1 Punkt Furcht. Diese kann eingesetzt werden, um Herausforderungen in die Szene einzuführen oder sie zu erschweren.

Angriffswürfe: Wenn du einen Angriff auf ein Ziel ausführst, läuft dies genauso ab wie ein Aktionswurf – aber du verwendest das Attribut als Modifikator, das die Waffe oder der Zauber verlangt. Bei einem Erfolg führst du in der Regel einen Schadenswurf aus.

Schadenswürfe: Würfle die entsprechenden Schadenswürfel und addiere ihre Werte. Nenne der SL den Gesamtwert und den Schadenstyp. „Ich habe eine 5 plus 3 gewürfelt, das sind 8 Punkte magischer Schaden.“

Diese und weitere Spielmechaniken werden im kommenden Abenteuer behandelt!



CHARAKTERBOGEN & KARTEN

Auf der nächsten Seite findest du den Charakterbogen von Marlow. Markiere dort 2 Punkte Hoffnung und 1 Handvoll Gold, um die Vorbereitung für das Abenteuer abzuschließen. Die dritte Seite bietet dir einen Leitfaden für den Charakterbogen. Auf der vierten Seite findest du deine Karten-Auslage zu Spielbeginn, sowie einige Hinweise zu deren Verwendung.

CHARAKTER-AUFSTELLER

Schneide den unten abgedruckten Aufsteller von Marlow aus und falte das Papier so, dass es eigenständig stehen kann. Behalte den Aufsteller für jetzt bei dir; du wirst ihn brauchen, sobald es zum Kampf kommt.

VERBINDUNGEN

Stelle Verbindungen zu den anderen in deiner Gruppe her, bevor ihr das Spiel startet. Weise mindestens eine dieser Beziehungen einem anderen Charakter zu.

Charakter _____ **Ich würde dir mein Leben anvertrauen.**

Charakter _____ **Wir standen uns früher nah.**

Charakter _____ **Ich schulde dir einen Gefallen.**



Dieser Abschnitt gibt deine **Klasse** an. Jede Klasse besteht aus zwei **Domänen**. Deine sind **Arkana & Mitternacht**. Die meisten deiner **Fähigkeiten und Zauber** wirst du aus diesen Domänen auswählen.

Ausweichen repräsentiert deine Fähigkeit, Angriffen zu entgehen. Dein Wert beträgt 10. Die SL würfelt gegen diesen Wert, um zu bestimmen, ob ein Angriff dich trifft. Wenn du getroffen wirst, kannst du entscheiden, ein **Rüstungsfeld** zu markieren (das sind die kleinen leeren Schilde rechts vom großen „Rüstung“-Schild), um die Schwere des eingehenden Schadens um eine Schwelle zu verringern. Die Anzahl deiner verfügbaren Rüstungsfelder entspricht deinem **Rüstungswert** (der Zahl im großen „Rüstung“-Schild). Dein Wert beträgt 3.

Die beiden kleineren Felder sind deine **Schadensschwellen**. Sie ergeben sich aus deiner Rüstung und du addierst immer deine Stufe zu ihrem Wert. Wenn du Schaden nimmst, vergleichst du ihn mit den hier angegebenen Zahlen: Bei **Leichtem** Schaden markierst du **1 Trefferpunkt**. Bei **Mittlerem** Schaden markierst du **2 Trefferpunkte**. Bei **Schwerem** Schaden markierst du **3 Trefferpunkte**. Wenn du Stress markieren müsstest, aber nicht kannst, markiere stattdessen **1 Trefferpunkt**. Wenn du jemals deinen letzten Trefferpunkt markierst, musst du einen **Todeszug** ausführen.

Hier trägst du deine **Hoffnung** ein. Du setzt Hoffnung ein, um eine **Erfahrung** zu nutzen (siehe unten), **Verbündete zu unterstützen**, eine **Hoffnungsfähigkeit** anzuwenden oder einen **Teamwurf** einzuleiten. Wenn du Verbündete unterstützt, erklärst du, wie du den Charakter unterstützt und **wirfst einen Vorteilswürfel (W6)**, den er zu seinem Aktionswurf addieren darf. **Du startest mit 2 Punkten Hoffnung**. Die einzigartige Hoffnungsfähigkeit deiner Klasse befindet sich ebenfalls in diesem Abschnitt.

Erfahrung repräsentiert die besonderen Spezialisierungen deines Charakters. Dies sind narrative Merkmale, die du selbst erstellst, um widerzuspiegeln, worin dein Charakter besonders gut ist. Wenn eine dieser Erfahrungen auf die aktuelle Szene zutrifft, kannst du vor dem Aktionswurf **Hoffnung einsetzen**, um ihren Wert als Modifikator zum Wurf hinzuzufügen. Im Verlauf einer Kampagne wirst du weitere Erfahrungen dazugewinnen, aber du beginnst mit „Königliche Zauberin“ und „Nicht unter meiner Aufsicht“.

Hier notierst du den Stand deines **Goldes** während einer Kampagne. Wenn du deine zehnte **Handvoll** markieren solltest, markierst du stattdessen einen **Beutel** und löschst alle Handvoll-Markierungen. Wenn du deinen zehnten Beutel markieren solltest, markierst du stattdessen eine **Truhe**. **Du startest mit einer markierten Handvoll**.

Jede Klasse beginnt mit einzigartigen **Klassenfähigkeiten**, die sie von anderen Klassen unterscheidet. Lies sie durch, bevor du mit dem Spielen beginnst.

In diesem Abschnitt kannst du den **Namen**, die **Pronomen**, die **Herkunft** (zusammengesetzt aus deiner Gemeinschaft und Abstammung) sowie die **Subklasse** deines Charakters notieren. Im Feld rechts davon notierst du deine **Stufe**.

Dieses Feld enthält deine sechs **Charakter-Attribute**. Du wirst sie hauptsächlich als Modifikatoren bei Aktionswürfen nutzen. Die Beschreibungen unter den Attributen geben an, wann sie jeweils zum Einsatz kommen.

Dies ist der Abschnitt für deine **aktiven Waffen**. Neben einem **Namen** besitzt jede Waffe ein zugehöriges **Attribut**, mit dem du würfelst, wenn du sie im Angriff einsetzt. Waffen haben außerdem eine **Distanz** (*unmittelbar, sehr kurz, kurz, weit oder sehr weit*). Die SL sagt dir, in welcher Distanz sich ein Ziel befindet. Die **Schadenswürfel** geben an, welche Art von Würfeln du bei einem erfolgreichen Angriff wirfst, und der **Schadenstyp** ist entweder **physisch** oder **magisch**. **Übung** gibt an, wie viele Schadenswürfel du würfelst. Das **Merkmal** einer Waffe beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder Voraussetzungen.

Waffen sind entweder ein- oder zweihändig. Die entsprechende Anzahl Hände ist in diesem Fall bereits für die gewählte Waffe markiert.

Marlow führt einen Dualstab, der 1W6+3 magischen Schaden gegen alle getroffenen Ziele verursacht.

In diesem Bereich findest du deine **Rüstung**. Neben einem **Namen** besitzt die Rüstung **Basisschwellen**, die zu deinen Schadensschwellen beitragen, sowie einen **Basiswert**, der in deinen Rüstungswert einfließt. Das **Merkmal** der Rüstung beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder die Voraussetzungen für ihre Nutzung.

Das **Inventar** ist der Ort, an dem du all deine **Gegenstände** und **Verbrauchsgüter** aufbewahrst. Dein Trank ist ein Verbrauchsgut – wenn du ihn verwendest, streiche ihn hier durch.

Hier bewahrst du auch alle **Waffen** auf, die du mitführen, aber nicht aktiv nutzen möchtest. Solange sich diese Waffen im Inventar befinden, sind ihre Merkmale nicht nutz- oder anwendbar.



SCHIEBE DIESE SEITE LINKS UNTER DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.

SCHIEBE DIESE SEITE RECHTS UNTER DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.



MARLOW SCHÖNWIND

AUSLAGE STUFE 1

GEMEINSCHAFT



GEMEINSCHAFT

VON DEN WEISEN

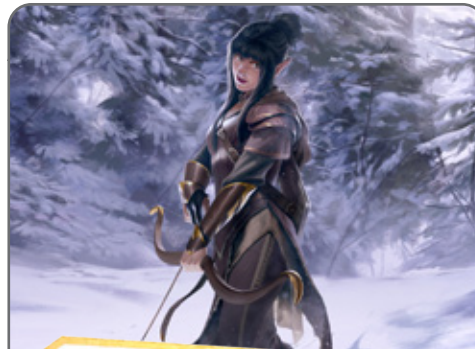
Von den Weisen zu sein bedeutet, aus einer Gesellschaft zu stammen, die großen Wert auf akademische oder politische Fähigkeiten legt.

Belesen: Du erhältst einen Vorteil auf Würfe, die sich auf die Geschichte, Kultur oder Politik einer bedeutenden Person oder eines wichtigen Ortes beziehen.

Juan Gutiérrez

DH Basis 074/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

ABSTAMMUNG



ABSTAMMUNG

ELF*E

Elfen sind typischerweise hochgewachsene Humanoide mit spitzen Ohren und geschärften Sinnen.

Geistesgegenwart: Du darfst 1 Stress markieren, um einen Vorteil auf einen Reaktionswurf zu erhalten.

Himmische Trance: Während einer Rast kannst du in Trance verfallen, um einen zusätzlichen Auszeit-Zug auszuführen.

Mat Wilma

DH Basis 059/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

SUBKLASSE



ZAUBERER*IN

URQUELL

Basis

ZAUBER-ATTRIBUT: INSTINKT

Magie manipulieren: Dein Bezug zum Urquell gewährt dir die Fähigkeit, die Essenz der Magie selbst zu verändern. Nachdem du einen Zauber gewirkt oder einen Angriff mit einer Waffe durchgeführt hast, die magischen Schaden verursacht, darfst du 1 Stress markieren, um eine der folgenden Optionen zu wählen:

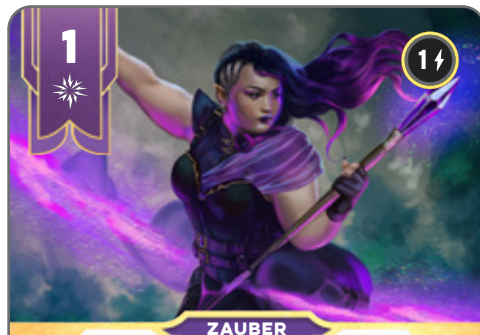
- Erhöhe die Reichweite des Zaubers oder Angriffs um 1 Distanz.
- Erhalte einen Bonus von +2 auf das Ergebnis des Angriffswurfs.
- Verdopple das Ergebnis eines Schadenswürfels deiner Wahl.
- Triff ein zusätzliches Ziel innerhalb der Distanz.

Laura Galli

DH Basis 040/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

Das **Zauber-Attribut** steht auf dieser Karte. Dies ist das Attribut, das du bei Zauberwürfen verwendest.

DOMÄNE



ZAUBER

ENTFESSELTES CHAOS

Zu Beginn einer Spielsitzung legst du eine Anzahl an Markern auf diese Karte, die deinem Zauber-Attribut entspricht.

Führe einen **Zauberwurf** gegen ein Ziel in weiter Distanz durch und setze eine beliebige Anzahl deiner Marker ein, um pure Energie aus deinem Inneren zu kanalisieren und gegen das Ziel zu entfesseln. Bei einem Erfolg würfelst du eine Anzahl an **W10**, die der Anzahl eingesetzter Marker entspricht, und fügst dem Ziel entsprechenden magischen Schaden zu. **Markiere 1 Stress**, um diese Karte wieder mit Markern bis zu deinem Zauber-Attributswert aufzufüllen. Am Ende jeder Spielsitzung werden alle nicht eingesetzten Marker entfernt.

Ermanda Souza

DH Basis 083/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

DOMÄNE



ZAUBER

KLINGENREGEN

Setze 1 **Hoffnung** ein, um einen **Zauberwurf** durchzuführen und Wurfklingen zu beschwören, die alle Ziele in sehr kurzer Distanz treffen. Ziele, bei denen dir der Wurf gelingt, erleiden **W8+2** magischen Schaden, abhängig von deiner Übung.

Wenn ein getroffenes Ziel **Verwundbar** ist, erleidet es zusätzlich **1W8** Schaden.

Linda Lithén

DH Basis 188/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

Stufe & Domäne

Rückruf-Kosten

Wenn Karten in deiner Reserve sind, kostet es die hier angegebene Menge Stress, um sie in die Auslage zu legen. Auf Stufe 1 musst du darauf noch nicht achten!

Domänenkartentyp

Beim **Zauberwurf** verwendest du dein Zauber-Attribut, das auf deiner Subklassen-Karte zu finden ist. Dein Zauber-Attribut ist Instinkt.

Verwundbar ist ein Zustand. Wenn eine Kreatur Verwundbar ist, erhält jeder Wurf gegen sie einen Vorteil. Das bedeutet, dass du 1W6 würfelst und das Ergebnis als Bonus zu deinem Aktionswurf hinzufügst.

Alle passiven Boni sind bereits auf deinem Charakterbogen eingerechnet.

Bei Zügen wie diesem, die dir einen Würfelwert „unter Verwendung deiner Übung“ geben, verwendest du eine Anzahl an Würfeln, die deiner **Übung** entspricht (Deine Übung beträgt 1).

POCKE

QUAK-SCHURKE AUS DEN HÖHLEN

CHARAKTER-ÜBERSICHT

Es gibt keine Gefahr, in die er sich nicht stürzen würde – und keine Situation, aus der er sich nicht wieder herauswinden kann. Er fürchtet das Wasser und meidet es daher, zu schwimmen.

AUF EINEN BLICK

Gemeinschaft: Pocke ist *Aus den Höhlen*, das bedeutet, dass er aus einer der Gesellschaften tief in den Höhlen des Untergrunds stammt.

Abstammung: Er ist ein *Quak*, was ihm hervorstehende Augen und Schwimmhäute verleiht.

Klasse & Subklasse: Als *Schattenpfad-Schurke* kann er sich unbemerkt durch die Schatten bewegen.

Erfahrung: Pocke verfügt über die Erfahrungen „Niemand sieht mich kommen!“ und „Einen Deal aushandeln“. Diese kann er im Spiel nutzen, wenn sie anwendbar sind.

Waffe: Er führt einen Dolch, mit dem er Ziele in unmittelbarer Distanz treffen kann. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht er 1W8+1 physischen Schaden.

Frage: Welches seltsame oder interessante Gerücht hast du über den Zobelwald gehört?

Antwort

GRUNDLAGEN

Dualwürfel: Zwei W12 in unterschiedlichen Farben. Wähle einen, der Hoffnung und einen, der Furcht repräsentiert.

Aktionswürfe: Die meisten deiner Würfe sind Aktionswürfe. Dabei verwendest du die Dualwürfel. Würfle beide gleichzeitig, wende alle passenden Modifikatoren an, und nenne der SL den Gesamtwert sowie den Würfel mit dem höheren Ergebnis.

„Ich habe eine 10 auf dem Furchtwürfel, eine 5 auf dem Hoffnungswürfel und einen Wert von 2 in Geschick – das ergibt 17 mit Furcht!“

Hoffnung & Furcht: Wenn du mit Hoffnung würfelst, markierst du 1 Punkt Hoffnung auf deinem Charakterbogen. Du kannst gesammelte Hoffnung einsetzen, um zukünftige Würfe von dir oder Verbündeten zu unterstützen. Wenn du mit Furcht würfelst, erhält die SL 1 Punkt Furcht. Diese kann eingesetzt werden, um Herausforderungen in die Szene einzuführen oder sie zu erschweren.

Angriffswürfe: Wenn du einen Angriff auf ein Ziel ausführst, läuft dies genauso ab wie ein Aktionswurf – aber du verwendest das Attribut als Modifikator, das die Waffe oder der Zauber verlangt. Bei einem Erfolg führst du in der Regel einen Schadenswurf aus.

Schadenswürfe: Würfle die entsprechenden Schadenswürfel und addiere ihre Werte. Nenne der SL den Gesamtwert und den Schadenstyp. „Ich habe eine 7 plus 1 gewürfelt, das sind 8 Punkte physischer Schaden.“

Diese und weitere Spielmechaniken werden im kommenden Abenteuer behandelt!



CHARAKTERBOGEN & KARTEN

Auf der nächsten Seite findest du den Charakterbogen von Pocke. Markiere dort 2 Punkte Hoffnung und 1 Handvoll Gold, um die Vorbereitung für das Abenteuer abzuschließen. Die dritte Seite bietet dir einen Leitfaden für den Charakterbogen. Auf der vierten Seite findest du deine Karten-Auslage zu Spielbeginn, sowie einige Hinweise zu deren Verwendung.

CHARAKTER-AUFSTELLER

Schneide den unten abgedruckten Aufsteller von Pocke aus und falte das Papier so, dass es eigenständig stehen kann. Behalte den Aufsteller für jetzt bei dir; du wirst ihn brauchen, sobald es zum Kampf kommt.

VERBINDUNGEN

Stelle Verbindungen zu den anderen in deiner Gruppe her, bevor ihr das Spiel startet. Weise mindestens eine dieser Beziehungen einem anderen Charakter zu.

_____**Ich würde dir überall hin folgen.**

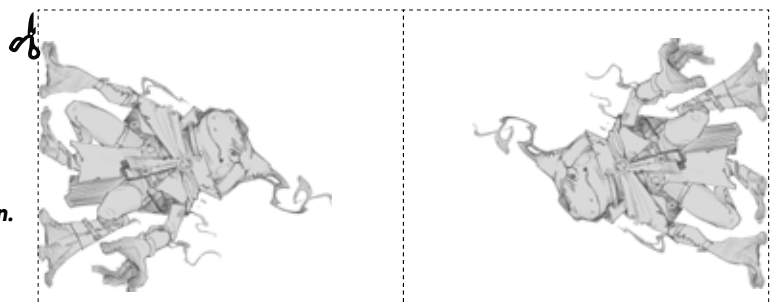
Charakter

_____**Wir geraten zu oft in Schwierigkeiten.**

Charakter

_____**Du schüchterst mich ein.**

Charakter



Dieser Abschnitt gibt deine **Klasse** an. Jede Klasse besteht aus zwei **Domänen**. Deine sind **Mitternacht & Anmut**. Die meisten deiner **Fähigkeiten und Zauber** wirst du aus diesen Domänen auswählen.

Ausweichen repräsentiert deine Fähigkeit, Angriffen zu entgehen. Dein Wert beträgt 13. Die SL würfelt gegen diesen Wert, um zu bestimmen, ob ein Angriff dich trifft. Wenn du getroffen wirst, kannst du entscheiden, ein **Rüstungsfeld** zu markieren (das sind die kleinen leeren Schilde rechts vom großen „Rüstung“-Schild), um die Schwere des eingehenden Schadens um eine Schwelle zu verringern. Die Anzahl deiner verfügbaren Rüstungsfelder entspricht deinem **Rüstungswert** (der Zahl im großen „Rüstung“-Schild). Dein Wert beträgt 3.

Die beiden kleineren Felder sind deine **Schadensschwellen**. Sie ergeben sich aus deiner Rüstung und du addierst immer deine Stufe zu ihrem Wert. Wenn du Schaden nimmst, vergleichst du ihn mit den hier angegebenen Zahlen: Bei **Leichtem** Schaden markierst du **1 Trefferpunkt**. Bei **Mittlerem** Schaden markierst du **2 Trefferpunkte**. Bei **Schwerem** Schaden markierst du **3 Trefferpunkte**. Wenn du Stress markieren müsstest, aber nicht kannst, markiere stattdessen **1 Trefferpunkt**. Wenn du jemals deinen letzten Trefferpunkt markierst, musst du einen **Todeszug** ausführen.

Hier trägst du deine **Hoffnung** ein. Du setzt Hoffnung ein, um eine **Erfahrung** zu nutzen (siehe unten), **Verbündete zu unterstützen**, eine **Hoffnungsfähigkeit** anzuwenden oder einen **Teamwurf** einzuleiten. Wenn du Verbündete unterstützt, erklärst du, wie du den Charakter unterstützt und **wirfst einen Vorteilswürfel (W6)**, den er zu seinem Aktionswurf addieren darf. **Du startest mit 2 Punkten Hoffnung**. Die einzigartige Hoffnungsfähigkeit deiner Klasse befindet sich ebenfalls in diesem Abschnitt.

Erfahrung repräsentiert die besonderen Spezialisierungen deines Charakters. Dies sind narrative Merkmale, die du selbst erstellst, um widerzuspiegeln, worin dein Charakter besonders gut ist. Wenn eine dieser Erfahrungen auf die aktuelle Szene zutrifft, kannst du vor dem Aktionswurf **Hoffnung einsetzen**, um ihren Wert als Modifikator zum Wurf hinzuzufügen. Im Verlauf einer Kampagne wirst du weitere Erfahrungen dazugewinnen, aber du beginnst mit „Niemand sieht mich kommen!“ und „Einen Deal aushandeln“.

Hier notierst du den Stand deines **Goldes** während einer Kampagne. Wenn du deine zehnte **Handvoll** markieren solltest, markierst du stattdessen einen **Beutel** und löschst alle Handvoll-Markierungen. Wenn du deinen zehnten Beutel markieren solltest, markierst du stattdessen eine **Truhe**. **Du startest mit einer markierten Handvoll**.

Jede Klasse beginnt mit einzigartigen **Klassenfähigkeiten**, die sie von anderen Klassen unterscheidet. Lies sie durch, bevor du mit dem Spielen beginnst.

In diesem Abschnitt kannst du den **Namen**, die **Pronomen**, die **Herkunft** (zusammengesetzt aus deiner Gemeinschaft und Abstammung) sowie die **Subklasse** deines Charakters notieren. Im Feld rechts davon notierst du deine **Stufe**.

Dieses Feld enthält deine sechs **Charakter-Attribute**. Du wirst sie hauptsächlich als Modifikatoren bei Aktionswürfen nutzen. Die Beschreibungen unter den Attributen geben an, wann sie jeweils zum Einsatz kommen.

Dies ist der Abschnitt für deine **aktiven Waffen**. Neben einem **Namen** besitzt jede Waffe ein zugehöriges **Attribut**, mit dem du würfelst, wenn du sie im Angriff einsetzt. Waffen haben außerdem eine **Distanz** (*unmittelbar, sehr kurz, kurz, weit oder sehr weit*). Die SL sagt dir, in welcher Distanz sich ein Ziel befindet. Die **Schadenswürfel** geben an, welche Art von Würfeln du bei einem erfolgreichen Angriff wirfst, und der **Schadenstyp** ist entweder **physisch** oder **magisch**. **Übung** gibt an, wie viele Schadenswürfel du würfelst. Das **Merkmal** einer Waffe beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder Voraussetzungen.

Waffen sind entweder ein- oder zweihändig. Die entsprechende Anzahl Hände ist in diesem Fall bereits für die gewählte Waffe markiert.

Pocke führt einen Dolch, der 1W8+1 physischen Schaden gegen alle getroffenen Ziele verursacht.

In diesem Bereich findest du deine **Rüstung**. Neben einem **Namen** besitzt die Rüstung **Basisschwellen**, die zu deinen Schadensschwellen beitragen, sowie einen **Basiswert**, der in deinen Rüstungswert einfließt. Das **Merkmal** der Rüstung beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder die Voraussetzungen für ihre Nutzung.

Das **Inventar** ist der Ort, an dem du all deine **Gegenstände** und **Verbrauchsgüter** aufbewahrst. Dein Trank ist ein Verbrauchsgut – wenn du ihn verwendest, streiche ihn hier durch.

Hier bewahrst du auch alle **Waffen** auf, die du mitführen, aber nicht aktiv nutzen möchtest. Solange sich diese Waffen im Inventar befinden, sind ihre Merkmale nicht nutz- oder anwendbar.



SCHIEBE DIESE SEITE LINKS UNTER DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.

SCHIEBE DIESE SEITE RECHTS UNTER DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.



GEMEINSCHAFT



GEMEINSCHAFT

AUS DEN HÖHLEN

Aus den Höhlen zu sein bedeutet, dass du aus einer unterirdisch angesiedelten Gesellschaft stammst.

Leben im Dunkeln: Wenn du dich in spärlich beleuchteter oder völlig dunkler Umgebung befindest, erhältst du einen Vorteil auf Würfe, um dich zu verstecken, etwas zu untersuchen oder Details innerhalb dieser Umgebung wahrzunehmen.

Irina Nordsol

DH Basis 079/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

ABSTAMMUNG



ABSTAMMUNG

QUAK

Quaks sind humanoide Frösche mit hervorstehenden Augen und mit Schwimmhäuten an Händen und Füßen.

Amphibisch: Du kannst dich problemlos unter Wasser bewegen und atmen.

Lange Zunge: Du kannst deine lange Zunge nutzen, um dich an Objekten in kurzer Distanz festzuhalten. Du darfst **1 Stress markieren**, um deine Zunge als Waffe zu verwenden (Geschick, kurze Distanz), die W12 physischen Schaden verursacht, abhängig von deiner Übung.

Leesha Hannigan

DH Basis 072/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

SUBKLASSE



SCHURKE*IN

SCHATTENPFAD

Basis

➔ **ZAUBER-ATTRIBUT:** GESCHICK

Schattenschritt: Du kannst dich unbemerkt durch die Schatten bewegen. Wenn du dich in ein dunkles Gebiet oder in den Schatten eines Objektes oder einer Kreatur bewegst, darfst du **1 Stress markieren**, um zu verschwinden und an einer neuen, in einem anderen Schatten gelegenen Position in weiter Distanz wieder aufzutreten. Wenn du wieder auftauchst, bist du **Getarnt**.

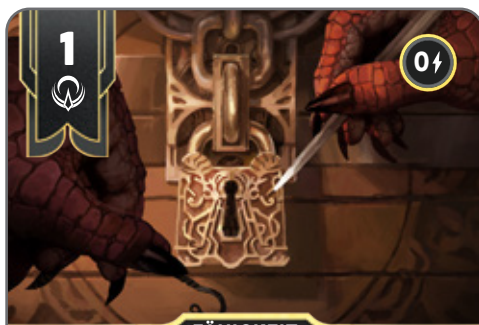
Juan Salvador Almencón

DH Basis 025/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

Bei Zügen wie diesem, die dir einen Würfelwert „unter Verwendung deiner Übung“ geben, verwendest du eine Anzahl an Würfeln, die deiner Übung entspricht (Deine Übung beträgt 1).

Das **Zauber-Attribut** steht auf dieser Karte. Dies ist das Attribut, das du bei Zauberwürfen verwendest.

DOMÄNE



FÄHIGKEIT

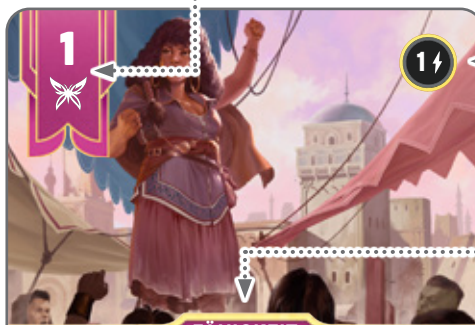
LANGFINGER

Du hast einen Vorteil auf Aktionswürfe, wenn du nichtmagische Schlösser knackst, nichtmagische Fallen entschärfst oder Diebstahl begehst (egal ob heimlich oder gewaltsam).

Benjamin Ee

DH Basis 187/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

DOMÄNE Stufe & Domäne



FÄHIGKEIT

INSPIRIERENDE WORTE

Deine Worte sind von Macht durchdrungen. Nach einer langen Rast legst du eine Anzahl an Markern auf diese Karte, die deinem Präsenz-Wert entspricht. Wenn du mit einem verbündeten Charakter sprichst, kannst du einen Marker von dieser Karte einsetzen, um ihm einen der folgenden Vorteile zu gewähren:

- Der Charakter löscht 1 Stress.
- Der Charakter löscht 1 Trefferpunkt.
- Der Charakter erhält 1 Hoffnung.

Bei der nächsten langen Rast werden alle nicht verbrauchten Marker entfernt.

Mat Wilma

DH Basis 168/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

Rückruf-Kosten

Wenn Karten in deiner Reserve sind, kostet es die hier angegebene Menge Stress, um sie in die Auslage zu legen. Auf Stufe 1 musst du darauf noch nicht achten!

Domänenkartentyp

Alle passiven Boni sind bereits auf deinem Charakterbogen eingerechnet.

GARRICK REET

MENSCHEN-KRIEGER VON DEN NOBLER

CHARAKTER-ÜBERSICHT

Ein Überläufer einer Armee aus einem fernen Land, der Konflikten meist mit der Einstellung „Freundlichkeit ist die beste Waffe“ begegnet.

AUF EINEN BLICK

Gemeinschaft: Garrick ist *Von den Nobler*, das bedeutet, dass er von Geburt an ein Leben in Eleganz, Überfluss und Prestige führte.

Abstammung: Er ist ein *Mensch*, was ihm runde Ohren und eine natürliche Ausdauer verleiht.

Klasse & Subklasse: Als *Ruf der Tapferkeit-Krieger* kann er sich vor dem Kampf stählen, um einen taktischen Vorteil zu erhalten.

Erfahrung: Garrick verfügt über die Erfahrungen „Umgänglich“ und „Hart zuschlagen“. Diese kann er im Spiel nutzen, wenn sie anwendbar sind.

Waffe: Er führt ein Langschwert, mit dem er Ziele in unmittelbarer Distanz treffen kann. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht er 1W8+3 physischen Schaden.

Frage: Was hat Marlow früher von dir verlangt, weswegen es dir schwer fiel, dieser Mission zuzustimmen?

Antwort

GRUNDLAGEN

Dualwürfel: Zwei W12 in unterschiedlichen Farben. Wähle einen, der Hoffnung und einen, der Furcht repräsentiert.

Aktionswürfe: Die meisten deiner Würfe sind Aktionswürfe. Dabei verwendest du die Dualwürfel. Würfle beide gleichzeitig, wende alle passenden Modifikatoren an, und nenne der SL den Gesamtwert sowie den Würfel mit dem höheren Ergebnis.

„Ich habe eine 10 auf dem Furchtwürfel, eine 5 auf dem Hoffnungswürfel und einen Wert von 2 in Agilität – das ergibt 17 mit Furcht!“

Hoffnung & Furcht: Wenn du mit Hoffnung würfelst, markierst du 1 Punkt Hoffnung auf deinem Charakterbogen. Du kannst gesammelte Hoffnung einsetzen, um zukünftige Würfe von dir oder Verbündeten zu unterstützen. Wenn du mit Furcht würfelst, erhält die SL 1 Punkt Furcht. Diese kann eingesetzt werden, um Herausforderungen in die Szene einzuführen oder sie zu erschweren.

Angriffswürfe: Wenn du einen Angriff auf ein Ziel ausführst, läuft dies genauso ab wie ein Aktionswurf – aber du verwendest das Attribut als Modifikator, das die Waffe oder der Zauber verlangt, als Modifikator. Bei einem Erfolg führst du in der Regel einen Schadenswurf aus.

Schadenswürfe: Würfle die entsprechenden Schadenswürfel und addiere ihre Werte. Nenne der SL den Gesamtwert und den Schadenstyp. „Ich habe eine 6 plus 3 gewürfelt, das sind 9 Punkte physischer Schaden.“

Diese und weitere Spielmechaniken werden im kommenden Abenteuer behandelt!



CHARAKTERBOGEN & KARTEN

Auf der nächsten Seite findest du den Charakterbogen von Garrick Reet. Markiere dort 2 Punkte Hoffnung und 1 Handvoll Gold, um die Vorbereitung für das Abenteuer abzuschließen. Die dritte Seite bietet dir einen Leitfaden für den Charakterbogen. Auf der vierten Seite findest du deine Karten-Auslage zu Spielbeginn, sowie einige Hinweise zu deren Verwendung.

CHARAKTER-AUFSTELLER

Schneide den unten abgedruckten Aufsteller von Garrick Reet aus und falte das Papier so, dass es eigenständig stehen kann. Behalte den Aufsteller für jetzt bei dir; du wirst ihn brauchen, sobald es zum Kampf kommt.

VERBINDUNGEN

Stelle Verbindungen zu den anderen in deiner Gruppe her, bevor ihr das Spiel startet. Weise mindestens eine dieser Beziehungen einem anderen Charakter zu.

Charakter _____ **Ich behalte dein Geheimnis für mich.**

Charakter _____ **Ich sehe, dass du dein Bestes gibst.**

Charakter _____ **Wir müssen unsere Gefühle füreinander beiseite lassen.**



AGILITÄT	STÄRKE	GESCHICK	INSTINKT	PRÄSENZ	WISSEN
+2	+1	+1	0	-1	0
Sprinten Springen Manövrieren	Heben Schlagen Festhalten	Handhaben Verbergen Basteln	Wahrnehmen Spüren Navigieren	Überzeugen Darbieiten Täuschen	Erinnern Analysieren Verstehen

+2

11

Dieser Abschnitt gibt deine **Klasse** an. Jede Klasse besteht aus zwei **Domänen**. Deine sind **Klinge & Knochen**. Die meisten deiner **Fähigkeiten und Zauber** wirst du aus diesen Domänen auswählen.

Ausweichen repräsentiert deine Fähigkeit, Angriffen zu entgehen. Dein Wert beträgt 11. Die SL würfelt gegen diesen Wert, um zu bestimmen, ob ein Angriff dich trifft. Wenn du getroffen wirst, kannst du entscheiden, ein **Rüstungsfeld** zu markieren (das sind die kleinen leeren Schilde rechts vom großen „Rüstung“-Schild), um die Schwere des eingehenden Schadens um eine Schwelle zu verringern. Die Anzahl deiner verfügbaren Rüstungsfelder entspricht deinem **Rüstungswert** (der Zahl im großen „Rüstung“-Schild). Dein Wert beträgt 3.

Die beiden kleineren Felder sind deine **Schadensschwellen**. Sie ergeben sich aus deiner Rüstung und du addierst immer deine Stufe zu ihrem Wert. Wenn du Schaden nimmst, vergleichst du ihn mit den hier angegebenen Zahlen: Bei **Leichtem** Schaden markierst du **1 Trefferpunkt**. Bei **Mittlerem** Schaden markierst du **2 Trefferpunkte**. Bei **Schwerem** Schaden markierst du **3 Trefferpunkte**. Wenn du Stress markieren müsstest, aber nicht kannst, markiere stattdessen **1 Trefferpunkt**. Wenn du jemals deinen letzten Trefferpunkt markierst, musst du einen **Todeszug** ausführen.

Hier trägst du deine **Hoffnung** ein. Du setzt Hoffnung ein, um eine **Erfahrung** zu nutzen (siehe unten), **Verbündete zu unterstützen**, eine **Hoffnungsfähigkeit** anzuwenden oder einen **Teamwurf** einzuleiten. Wenn du Verbündete unterstützt, erklärst du, wie du den Charakter unterstützt und **wirfst einen Vorteilswürfel (W6)**, den er zu seinem Aktionswurf addieren darf. **Du startest mit 2 Punkten Hoffnung**. Die einzigartige Hoffnungsfähigkeit deiner Klasse befindet sich ebenfalls in diesem Abschnitt.

Erfahrung repräsentiert die besonderen Spezialisierungen deines Charakters. Dies sind narrative Merkmale, die du selbst erstellst, um widerzuspiegeln, worin dein Charakter besonders gut ist. Wenn eine dieser Erfahrungen auf die aktuelle Szene zutrifft, kannst du vor dem Aktionswurf **Hoffnung einsetzen**, um ihren Wert als Modifikator zum Wurf hinzuzufügen. Im Verlauf einer Kampagne wirst du weitere Erfahrungen dazugewinnen, aber du beginnst mit „Umgänglich“ und „Hart zuschlagen“.

Hier notierst du den Stand deines **Goldes** während einer Kampagne. Wenn du deine zehnte **Handvoll** markieren solltest, markierst du stattdessen einen **Beutel** und löschst alle Handvoll-Markierungen. Wenn du deinen zehnten Beutel markieren solltest, markierst du stattdessen eine **Truhe**. **Du startest mit einer markierten Handvoll**.

Jede Klasse beginnt mit einzigartigen **Klassenfähigkeiten**, die sie von anderen Klassen unterscheidet. Lies sie durch, bevor du mit dem Spielen beginnst.

In diesem Abschnitt kannst du den **Namen**, die **Pronomen**, die **Herkunft** (zusammengesetzt aus deiner Gemeinschaft und Abstammung) sowie die **Subklasse** deines Charakters notieren. Im Feld rechts davon notierst du deine **Stufe**.

Dieses Feld enthält deine sechs **Charakter-Attribute**. Du wirst sie hauptsächlich als Modifikatoren bei Aktionswürfen nutzen. Die Beschreibungen unter den Attributen geben an, wann sie jeweils zum Einsatz kommen.

Dies ist der Abschnitt für deine **aktiven Waffen**. Neben einem **Namen** besitzt jede Waffe ein zugehöriges **Attribut**, mit dem du würfelst, wenn du sie im Angriff einsetzt. Waffen haben außerdem eine **Distanz** (*unmittelbar, sehr kurz, kurz, weit oder sehr weit*). Die SL sagt dir, in welcher Distanz sich ein Ziel befindet. Die **Schadenswürfel** geben an, welche Art von Würfeln du bei einem erfolgreichen Angriff wirfst, und der **Schadenstyp** ist entweder **physisch** oder **magisch**. **Übung** gibt an, wie viele Schadenswürfel du würfelst. Das **Merkmal** einer Waffe beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder Voraussetzungen.

Waffen sind entweder ein- oder zweihändig. Die entsprechende Anzahl Hände ist in diesem Fall bereits für die gewählte Waffe markiert.

Garrick führt ein Langschwert, das 1W8+3 physischen Schaden gegen alle getroffenen Ziele verursacht.

In diesem Bereich findest du deine **Rüstung**. Neben einem **Namen** besitzt die Rüstung **Basisschwellen**, die zu deinen Schadensschwellen beitragen, sowie einen **Basiswert**, der in deinen Rüstungswert einfließt. Das **Merkmal** der Rüstung beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder die Voraussetzungen für ihre Nutzung.

Das **Inventar** ist der Ort, an dem du all deine **Gegenstände** und **Verbrauchsgüter** aufbewahrst. Dein Trank ist ein Verbrauchsgut – wenn du ihn verwendest, streiche ihn hier durch.

Hier bewahrst du auch alle **Waffen** auf, die du mitführen, aber nicht aktiv nutzen möchtest. Solange sich diese Waffen im Inventar befinden, sind ihre Merkmale nicht nutz- oder anwendbar.



SCHIEBE DIESE SEITE LINKS UNTER DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.

SCHIEBE DIESE SEITE RECHTS UNTER DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.



GARRICK REET

AUSLAGE STUFE 1

GEMEINSCHAFT



GEMEINSCHAFT

VON DEN NOBLEN

Von den Noblen zu sein bedeutet, dass du ein Leben in Eleganz, Überfluss und Prestige innerhalb der oberen Gesellschaftsschichten gewohnt bist.

Privilegiert: Du erhältst einen Vorteil auf deine Würfe, wenn du mit Personen aus der Oberschicht verkehrst, Preise verhandelst oder deinen Ruf nutzt, um das zu bekommen, was du willst.

Julia Metzger DH Basis 073/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

ABSTAMMUNG



ABSTAMMUNG

MENSCH

Menschen sind erkennbar an ihren filigranen Händen, runden Ohren und ihrem auf Ausdauer ausgelegten Körperbau.

Hohe Belastbarkeit: Bei der Charaktererschaffung erhältst du ein zusätzliches Stress-Feld.

Anpassungsfähig: Wenn du einen Misserfolg bei einem Wurf erzielst, für den du eine deiner Erfahrungen eingesetzt hast, darfst du 1 Stress markieren, um erneut zu würfeln.

Fernanda Suarez DH Basis 068/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

SUBKLASSE



KRIEGER*IN

RUF DER TAPFERKEIT

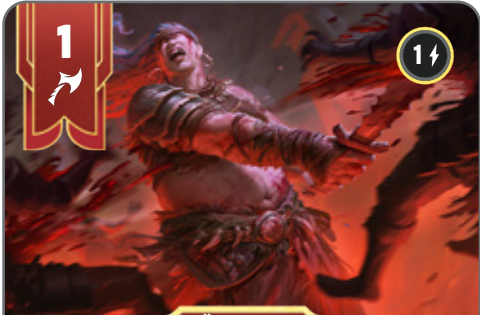
Basis

Courage: Wenn du bei einem Wurf einen Misserfolg mit Furcht erzielst, erhältst du 1 Hoffnung.

Kampfritual: Einmal pro langer Rast, bevor du etwas außerordentlich Gefährliches unternimmst oder einer übermächtigen Gegenseite entgegentrittst, darfst du beschreiben, welches Ritual du ausführst oder welche Vorbereitungen du triffst. Wenn du das tust, lösche 2 Stress und erhalte 2 Hoffnung.

Mat Wilma DH Basis 043/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

DOMÄNE



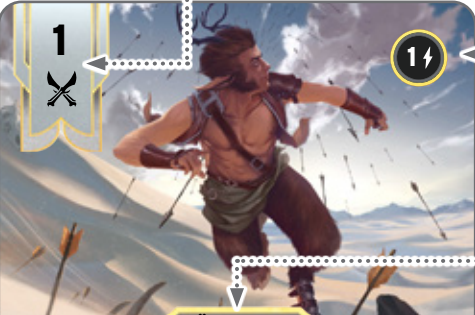
FÄHIGKEIT

NICHT GUT GENUG

Bei einem Schadenswurf darfst du alle 1en und 2en erneut würfeln.

Juan Salvador Almencon DH Basis 104/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

DOMÄNE Stufe & Domäne



FÄHIGKEIT

ICH HABE ES KOMMEN SEHEN

Wenn du Ziel eines Angriffs wirst, der außerhalb deiner unmittelbaren Distanz erfolgt, darfst du 1 Stress markieren, um 1W4 zu würfeln und einen Bonus auf deinen Ausweichen-Wert in Höhe des Würfelerggebnisses gegen diesen Angriff zu erhalten.

Mat Wilma DH Basis 125/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

Rückruf-Kosten

Wenn Karten in deiner Reserve sind, kostet es die hier angegebene Menge Stress, um sie in die Auslage zu legen. Auf Stufe 1 musst du darauf noch nicht achten!

Domänenkartentyp

Fähigkeit

Diese Fähigkeit verleiht dir 1W4 Bonus auf deinen Wert in Ausweichen gegen Angriffe von außerhalb deiner unmittelbaren Distanz. Sobald der Angriff erfolgt ist (egal ob erfolgreich oder nicht), wird dein Ausweichen-Wert wieder normal.

Alle passiven Boni sind bereits auf deinem Charakterbogen eingerechnet.

KHARI NIX

RIESEN-WÄCHTERIN AUS DEN BERGEN

CHARAKTER-ÜBERSICHT

Loyal bis zum Schluss, mit trockenem Humor – und sie lässt sich nicht zum Narren halten. Khari wurde praktisch mit einer Axt in der Hand geboren.

AUF EINEN BLICK

Gemeinschaft: Khari ist *Aus den Bergen*, das bedeutet, dass sie in einer gebirgigen Umgebung aufgewachsen ist.

Abstammung: Sie ist eine *Riesin*, was ihr einen sehr hochgewachsenen, breiten Körperbau und eine große Reichweite verleiht.

Klasse & Subklasse: Als *Bollwerk-Wächterin* ist sie sehr gut darin, physischen Schaden einzustecken.

Erfahrung: Khari verfügt über die Erfahrungen „Ich passe auf dich auf“ und „Ich kenne keine Angst“. Diese kann sie im Spiel nutzen, wenn sie anwendbar sind.

Waffe: Sie führt eine Streitaxt, mit der sie Ziele in sehr kurzer Distanz treffen kann. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht sie 1W10+3 physischen Schaden.

Frage: Deine Gemeinschaft gab dem Zobelwald einen anderen Namen. Welcher war das und wieso?

Antwort

GRUNDLAGEN

Dualwürfel: Zwei W12 in unterschiedlichen Farben. Wähle einen, der Hoffnung und einen, der Furcht repräsentiert.

Aktionswürfe: Die meisten deiner Würfe sind Aktionswürfe. Dabei verwendest du die Dualwürfel. Würfle beide gleichzeitig, wende alle passenden Modifikatoren an, und nenne der SL den Gesamtwert sowie den Würfel mit dem höheren Ergebnis.

„Ich habe eine 10 auf dem Furchtwürfel, eine 5 auf dem Hoffnungswürfel und einen Wert von 2 in Stärke – das ergibt 17 mit Furcht!“

Hoffnung & Furcht: Wenn du mit Hoffnung würfelst, markierst du 1 Punkt Hoffnung auf deinem Charakterbogen. Du kannst gesammelte Hoffnung einsetzen, um zukünftige Würfe von dir oder Verbündeten zu unterstützen. Wenn du mit Furcht würfelst, erhält die SL 1 Punkt Furcht. Diese kann eingesetzt werden, um Herausforderungen in die Szene einzuführen oder sie zu erschweren.

Angriffswürfe: Wenn du einen Angriff auf ein Ziel ausführst, läuft dies genauso ab wie ein Aktionswurf – aber du verwendest das Attribut als Modifikator, das die Waffe oder der Zauber verlangt. Bei einem Erfolg führst du in der Regel einen Schadenswurf aus.

Schadenswürfe: Würfle die entsprechenden Schadenswürfel und addiere ihre Werte. Nenne der SL den Gesamtwert und den Schadenstyp. „Ich habe eine 7 plus 3 gewürfelt, das sind 10 Punkte physischer Schaden.“

Diese und weitere Spielmechaniken werden im kommenden Abenteuer behandelt!



CHARAKTERBOGEN & KARTEN

Auf der nächsten Seite findest du den Charakterbogen von Khari Nix. Markiere dort 2 Punkte Hoffnung und 1 Handvoll Gold, um die Vorbereitung für das Abenteuer abzuschließen. Die dritte Seite bietet dir einen Leitfaden für den Charakterbogen. Auf der vierten Seite findest du deine Karten-Auslage zu Spielbeginn, sowie einige Hinweise zu deren Verwendung.

CHARAKTER-AUFSTELLER

Schneide den unten abgedruckten Aufsteller von Khari Nix aus und falte das Papier so, dass es eigenständig stehen kann. Behalte den Aufsteller für jetzt bei dir; du wirst ihn brauchen, sobald es zum Kampf kommt.

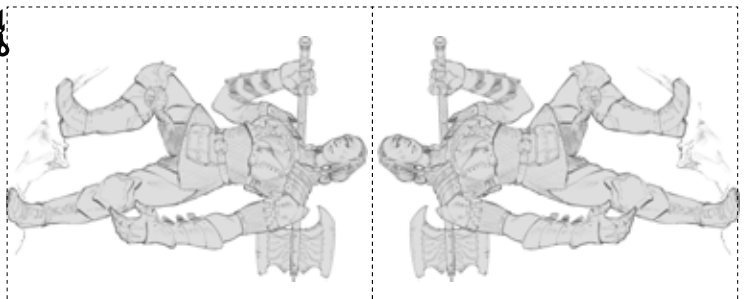
VERBINDUNGEN

Stelle Verbindungen zu den anderen in deiner Gruppe her, bevor ihr das Spiel startet. Weise mindestens eine dieser Beziehungen einem anderen Charakter zu.

Charakter Wir verfolgen dasselbe Ziel.

Charakter Ich versuche, dich zu beeindrucken.

Charakter Wir sind seit unserer Kindheit befreundet.



AGILITÄT	STÄRKE	GESCHICK	INSTINKT	PRÄSENZ	WISSEN
0	+2	-1	+1	0	+1
Sprinten Springen Manövrieren	Heben Schlagen Festhalten	Handhaben Verbergen Basteln	Wahrnehmen Spüren Navigieren	Überzeugen Darbieiten Täuschen	Erinnern Analysieren Verstehen

SCHADEN & GESUNDHEIT

Füge deinen Schadensschwellen deine aktuelle Stufe hinzu.

LEICHTER SCHADEN (Markiere 1 TP) → 9 → MITTLERER SCHADEN (Markiere 2 TP) → 17 → SCHWERER SCHADEN (Markiere 3 TP)

[illegible]

STRESS

HOFFNUNG

Setze 1 Punkt Hoffnung ein, um eine Erfahrung zu nutzen oder einen Wurf zu unterstützen.



Vorderste Front: Setze 3 Punkte Hoffnung ein,
um 2 Rüstungsfelder zu löschen.

ERFAHRUNG

Ich passe auf dich auf	+2
Ich kenne keine Angst	+2

GOLD





HANDVOLL **BEUTEL** **TRUHE**

KLASSENFÄHIGKEITEN

UNAUFHALTSAM

Einmal pro langer Rast kannst du *Unaufhaltsam* werden. Du erhältst einen Unaufhaltsam-Würfel. Auf Stufe 1 ist dein Unaufhaltsam-Würfel ein **W4**. Platziere ihn zunächst mit der 1 nach oben zeigend auf diesem Bogen im vorgesehenen Feld. Nachdem du einen Schadenswurf durchgeführt hast, der einem Ziel mindestens 1 Trefferpunkt Schaden zufügt, erhöhe den Wert des Unaufhaltsam-Würfels um 1. Sobald der Würfel seinen Maximalwert überschreiten würde oder die Szene endet, entfernst du den Würfel und bist nicht mehr *Unaufhaltsam*. Ab Stufe 5 wird dein Unaufhaltsam-Würfel zu einem **W6**.

Während du Unaufhaltsam bist, erhältst du folgende Vorteile:

- Du verringerst die Schwere von physischem Schaden um eine Schwelle (Schwer zu Mittel, Mittel zu Leicht, Leicht zu Kein).
- Du fügst deinem Schadenswurf den aktuellen Wert des Unaufhaltsam-Würfels hinzu.
- Du bist immun gegen die Zustände *Festgesetzt* und *Verwundbar*.

AKTIVE WAFFEN

ÜBUNG ●○○○○○

PRIMÄR

Streittext	Stärke, sehr kurz	1W10+3 phy
NAME	ATTRIBUT & DISTANZ	SCHADENSWÜRFEL & TYP
MERKMAL		

SEKUNDÄR

NAME	ATTRIBUT & DISTANZ	SCHADENSWÜRFEL & TYP
MERKMAL		

AKTIVE RÜSTUNG

Kettenrüstung		7/15	4
NAME		BASISSCHWELLEN	BASISWERT
Schwer: -1 auf Ausweichen			
MERKMAL			

INVENTAR

Kleiner Lebenstrank (löscht 1W4 Trefferpunkte)

INVENTAR-WAFFE

NAME	ATTRIBUT & DISTANZ	SCHADENSWÜRFEL & TYP
MERKMAL		

INVENTAR-WAFFE

NAME	ATTRIBUT & DISTANZ	SCHADENSWÜRFEL & TYP
MERKMAL		

Dieser Abschnitt gibt deine **Klasse** an. Jede Klasse besteht aus zwei **Domänen**. Deine sind **Mut & Klinge**. Die meisten deiner **Fähigkeiten und Zauber** wirst du aus diesen Domänen auswählen.

Ausweichen repräsentiert deine Fähigkeit, Angriffen zu entgehen. Dein Wert beträgt 8. Die SL würfelt gegen diesen Wert, um zu bestimmen, ob ein Angriff dich trifft. Wenn du getroffen wirst, kannst du entscheiden, ein **Rüstungsfeld** zu markieren (das sind die kleinen leeren Schilde rechts vom großen „Rüstung“-Schild), um die Schwere des eingehenden Schadens um eine Schwelle zu verringern. Die Anzahl deiner verfügbaren Rüstungsfelder entspricht deinem **Rüstungswert** (der Zahl im großen „Rüstung“-Schild). Dein Wert beträgt 4.

Die beiden kleineren Felder sind deine **Schadensschwellen**. Sie ergeben sich aus deiner Rüstung und du addierst immer deine Stufe zu ihrem Wert. Wenn du Schaden nimmst, vergleichst du ihn mit den hier angegebenen Zahlen: Bei **Leichtem** Schaden markierst du **1 Trefferpunkt**. Bei **Mittlerem** Schaden markierst du **2 Trefferpunkte**. Bei **Schwerem** Schaden markierst du **3 Trefferpunkte**. Wenn du Stress markieren müsstest, aber nicht kannst, markiere stattdessen **1 Trefferpunkt**. Wenn du jemals deinen letzten Trefferpunkt markierst, musst du einen **Todeszug** ausführen.

Hier trägst du deine **Hoffnung** ein. Du setzt Hoffnung ein, um eine **Erfahrung** zu nutzen (siehe unten), **Verbündete zu unterstützen**, eine **Hoffnungsfähigkeit** anzuwenden oder einen **Teamwurf** einzuleiten. Wenn du Verbündete unterstützt, erklärst du, wie du den Charakter unterstützt und **wirfst einen Vorteilswürfel (W6)**, den er zu seinem Aktionswurf addieren darf. **Du startest mit 2 Punkten Hoffnung**. Die einzigartige Hoffnungsfähigkeit deiner Klasse befindet sich ebenfalls in diesem Abschnitt.

Erfahrung repräsentiert die besonderen Spezialisierungen deines Charakters. Dies sind narrative Merkmale, die du selbst erstellst, um widerzuspiegeln, worin dein Charakter besonders gut ist. Wenn eine dieser Erfahrungen auf die aktuelle Szene zutrifft, kannst du vor dem Aktionswurf **Hoffnung einsetzen**, um ihren Wert als Modifikator zum Wurf hinzuzufügen. Im Verlauf einer Kampagne wirst du weitere Erfahrungen dazugewinnen, aber du beginnst mit „Ich passe auf dich auf“ und „Ich kenne keine Angst“.

Hier notierst du den Stand deines **Goldes** während einer Kampagne. Wenn du deine zehnte **Handvoll** markieren solltest, markierst du stattdessen einen **Beutel** und löschst alle Handvoll-Markierungen. Wenn du deinen zehnten Beutel markieren solltest, markierst du stattdessen eine **Truhe**. **Du startest mit einer markierten Handvoll**.

Jede Klasse beginnt mit einzigartigen **Klassenfähigkeiten**, die sie von anderen Klassen unterscheidet. Lies sie durch, bevor du mit dem Spielen beginnst.

In diesem Abschnitt kannst du den **Namen**, die **Pronomen**, die **Herkunft** (zusammengesetzt aus deiner Gemeinschaft und Abstammung) sowie die **Subklasse** deines Charakters notieren. Im Feld rechts davon notierst du deine **Stufe**.

Dieses Feld enthält deine sechs **Charakter-Attribute**. Du wirst sie hauptsächlich als Modifikatoren bei Aktionswürfen nutzen. Die Beschreibungen unter den Attributen geben an, wann sie jeweils zum Einsatz kommen.

Dies ist der Abschnitt für deine **aktiven Waffen**. Neben einem **Namen** besitzt jede Waffe ein zugehöriges **Attribut**, mit dem du würfelst, wenn du sie im Angriff einsetzt. Waffen haben außerdem eine **Distanz** (*unmittelbar, sehr kurz, kurz, weit oder sehr weit*). Die SL sagt dir, in welcher Distanz sich ein Ziel befindet. Die **Schadenswürfel** geben an, welche Art von Würfeln du bei einem erfolgreichen Angriff wirfst, und der **Schadenstyp** ist entweder **physisch** oder **magisch**. **Übung** gibt an, wie viele Schadenswürfel du würfelst. Das **Merkmal** einer Waffe beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder Voraussetzungen.

Waffen sind entweder ein- oder zweihändig. Die entsprechende Anzahl Hände ist in diesem Fall bereits für die gewählte Waffe markiert.

Khari führt eine Streitaxt, die 1W10+3 physischen Schaden gegen alle getroffenen Ziele verursacht.

In diesem Bereich findest du deine **Rüstung**. Neben einem **Namen** besitzt die Rüstung **Basisschwellen**, die zu deinen Schadensschwellen beitragen, sowie einen **Basiswert**, der in deinen Rüstungswert einfließt. Das **Merkmal** der Rüstung beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder die Voraussetzungen für ihre Nutzung.

Das **Inventar** ist der Ort, an dem du all deine **Gegenstände** und **Verbrauchsgüter** aufbewahrst. Dein Trank ist ein Verbrauchsgut – wenn du ihn verwendest, streiche ihn hier durch.

Hier bewahrst du auch alle **Waffen** auf, die du mitführen, aber nicht aktiv nutzen möchtest. Solange sich diese Waffen im Inventar befinden, sind ihre Merkmale nicht nutz- oder anwendbar.



SCHIEBE DIESE SEITE LINKS UNTER DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.

SCHIEBE DIESE SEITE RECHTS UNTER DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.



KHARI NIX

AUSLAGE STUFE 1

GEMEINSCHAFT



GEMEINSCHAFT

AUS DEN BERGEN

Aus den Bergen zu sein bedeutet, dass du auf den felsigen Gipfeln und steilen Klippen der Gebirge zuhause warst.

Standhaft: Du erhältst einen Vorteil auf Würfe, mit denen du gefährliche Klippen und Abhänge überquerst, dich durch schwieriges Terrain bewegst und dein Überlebenswissen anwendest.

Daarken

DH Basis 076/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

ABSTAMMUNG



ABSTAMMUNG

RIESE*IN

Riesen sind sehr hochgewachsene Humanoide mit breiten Schultern, langen Armen und einem bis drei Augen.

Durchhaltevermögen: Bei der Charaktererschaffung erhältst du ein zusätzliches TP-Feld.

Reichweite: Du kannst sämtliche Waffen, Fähigkeiten, Zauber und andere Merkmale, die in unmittelbarer Distanz wirken, auch innerhalb sehr kurzer Distanz anwenden.

Juan Salvador Almencion

DH Basis 065/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

SUBKLASSE



WÄCHTER*IN

BOLLWERK

Basis

Unnachgiebig: Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf deine Schadensschwellen.

Eiserner Wille: Wenn du physischen Schaden erleidest, darfst du 1 **zusätzliches Rüstungsfeld markieren**, um die Schwere des Schadens zu reduzieren.

Reiko Murakami

DH Basis 013/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

DOMÄNE



FÄHIGKEIT

WIRBELWIND

Wenn du einen erfolgreichen Angriff gegen ein Ziel in sehr kurzer Distanz ausführst, darfst du 1 **Punkt Hoffnung einsetzen**, um den Angriff gleichzeitig gegen alle anderen Ziele in sehr kurzer Distanz auszuführen. Alle weiteren mit dieser Fähigkeit getroffenen Ziele erleiden den halbierten Schaden.

Mike Pape

DH Basis 105/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

DOMÄNE Stufe & Domäne



FÄHIGKEIT

ICH BIN DEIN SCHILD

Wenn ein verbündeter Charakter in sehr kurzer Distanz Schaden erleiden würde, darfst du 1 **Stress markieren**, um dazwischenzugehen und stattdessen zum Ziel des Angriffs zu werden. Wenn du durch diesen Angriff Schaden erleidest, darfst du beliebig viele Rüstungsfelder markieren.

Juan Salvador Almencion

DH Basis 252/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

Rückruf-Kosten

Wenn Karten in deiner Reserve sind, kostet es die hier angegebene Menge Stress, um sie in die Auslage zu legen. Auf Stufe 1 musst du darauf noch nicht achten!

Domänenkartentyp

Alle passiven Boni sind bereits auf deinem Charakterbogen eingerechnet.

Diese Domänenkarte erlaubt es dir, mehrere Ziele mit einem Angriff zu treffen! Wenn du zum Beispiel einen Angriff mit deiner Streitaxt durchführst, darfst du 1 Hoffnung einsetzen, um die Möglichkeit zu erhalten, auch andere feindliche Ziele innerhalb sehr kurzer Distanz zu treffen.

VARIAN SOTO

KATARI-WALDLÄUFER*IN AUS DER WILDNIS

CHARAKTER-ÜBERSICHT

Sier lebt nach der Devise: „Erst schießen, dann fragen.“ Jedes Problem, das sich nicht mit Pfeil und Bogen lösen lässt, ist noch kein echtes Problem.

AUF EINEN BLICK

Gemeinschaft: Varian ist *Aus der Wildnis*, das bedeutet, dass sier von einem Clan tief in den Wäldern aufgezogen wurde.

Abstammung: Sier ist ein*e *Katari*, was siem weiches Fell, spitze, aufgestellte Ohren und einen Schwanz verleiht.

Klasse & Subklasse: Als *Pfadsuche-Waldläufer*in* ist sier dazu in der Lage, den kürzesten Weg zu einem siem bekannten Ort zu finden.

Erfahrung: Varian verfügt über die Erfahrungen „Tödliche Präzision“ und „Liebe zur Natur“. Diese kann sier im Spiel nutzen, wenn sie anwendbar sind.

Waffe: Sier führt einen Kurzbogen, mit dem sier Ziele in weiter Distanz treffen kann. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht er 1W6+3 physischen Schaden.

Frage: Welchen Tierhybriden, den du seit Jahren jagst, suchst du nun im Zobelwald?

Answer

GRUNDLAGEN

Dualwürfel: Zwei W12 in unterschiedlichen Farben. Wähle einen, der Hoffnung und einen, der Furcht repräsentiert.

Aktionswürfe: Die meisten deiner Würfe sind Aktionswürfe. Dabei verwendest du die Dualwürfel. Würfle beide gleichzeitig, wende alle passenden Modifikatoren an, und nenne der SL den Gesamtwert sowie den Würfel mit dem höheren Ergebnis.

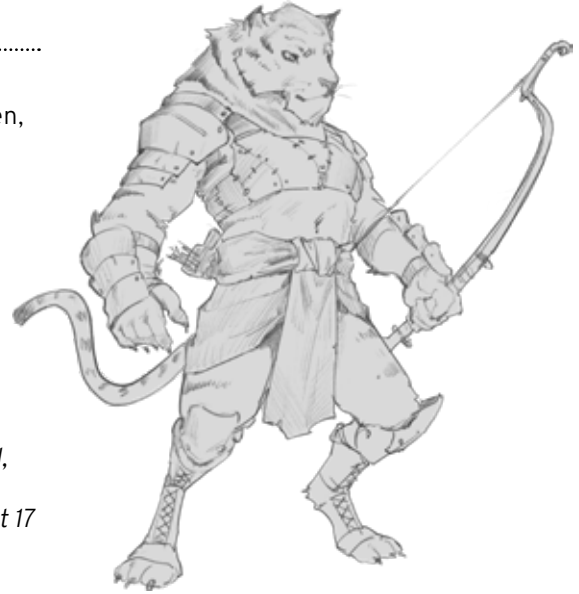
„Ich habe eine 10 auf dem Furchtwürfel, eine 5 auf dem Hoffnungswürfel und einen Wert von 2 in Agilität – das ergibt 17 mit Furcht!“

Hoffnung & Furcht: Wenn du mit Hoffnung würfelst, markierst du 1 Punkt Hoffnung auf deinem Charakterbogen. Du kannst gesammelte Hoffnung einsetzen, um zukünftige Würfe von dir oder Verbündeten zu unterstützen. Wenn du mit Furcht würfelst, erhält die SL 1 Punkt Furcht. Diese kann eingesetzt werden, um Herausforderungen in die Szene einzuführen oder sie zu erschweren.

Angriffswürfe: Wenn du einen Angriff auf ein Ziel ausführst, läuft dies genauso ab wie ein Aktionswurf – aber du verwendest das Attribut als Modifikator, das die Waffe oder der Zauber verlangt. Bei einem Erfolg führst du in der Regel einen Schadenswurf aus.

Schadenswürfe: Würfle die entsprechenden Schadenswürfel und addiere ihre Werte. Nenne der SL den Gesamtwert und den Schadenstyp.
„Ich habe eine 5 plus 3 gewürfelt, das sind 8 Punkte physischer Schaden.“

Diese und weitere Spielmechaniken werden im kommenden Abenteuer behandelt!



CHARAKTERBOGEN & KARTEN

Auf der nächsten Seite findest du den Charakterbogen von Varian Soto. Markiere dort 2 Punkte Hoffnung und 1 Handvoll Gold, um die Vorbereitung für das Abenteuer abzuschließen. Die dritte Seite bietet dir einen Leitfaden für den Charakterbogen. Auf der vierten Seite findest du deine Karten-Auslage zu Spielbeginn, sowie einige Hinweise zu deren Verwendung.

CHARAKTER-AUFSTELLER

Schneide den unten abgedruckten Aufsteller von Varian Soto aus und falte das Papier so, dass es eigenständig stehen kann. Behalte den Aufsteller für jetzt bei dir; du wirst ihn brauchen, sobald es zum Kampf kommt.

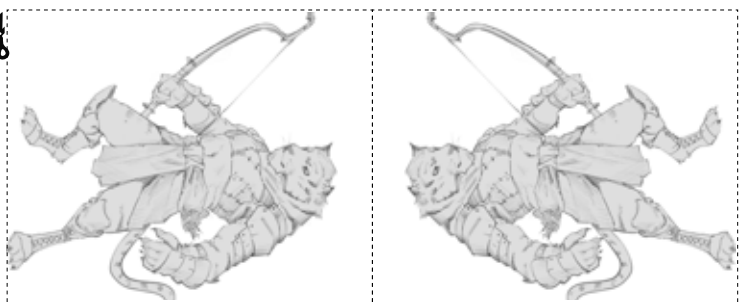
VERBINDUNGEN

Stelle Verbindungen zu den anderen in deiner Gruppe her, bevor ihr das Spiel startet. Weise mindestens eine dieser Beziehungen einem anderen Charakter zu.

Charakter _____ **Ich wäre gerne mehr wie du.**

Charakter _____ **Ich befürchte, dass du mir überlegen bist.**

Charakter _____ **Wir haben keine Geheimnisse voreinander.**



Dieser Abschnitt gibt deine **Klasse** an. Jede Klasse besteht aus zwei **Domänen**. Deine sind **Knochen & Natur**. Die meisten deiner **Fähigkeiten und Zauber** wirst du aus diesen Domänen auswählen.

Ausweichen repräsentiert deine Fähigkeit, Angriffen zu entgehen. Dein Wert beträgt 13. Die SL würfelt gegen diesen Wert, um zu bestimmen, ob ein Angriff dich trifft. Wenn du getroffen wirst, kannst du entscheiden, ein **Rüstungsfeld** zu markieren (das sind die kleinen leeren Schilde rechts vom großen „Rüstung“-Schild), um die Schwere des eingehenden Schadens um eine Schwelle zu verringern. Die Anzahl deiner verfügbaren Rüstungsfelder entspricht deinem **Rüstungswert** (der Zahl im großen „Rüstung“-Schild). Dein Wert beträgt 3.

Die beiden kleineren Felder sind deine **Schadensschwellen**. Sie ergeben sich aus deiner Rüstung und du addierst immer deine Stufe zu ihrem Wert. Wenn du Schaden nimmst, vergleichst du ihn mit den hier angegebenen Zahlen: Bei **Leichtem** Schaden markierst du **1 Trefferpunkt**. Bei **Mittlerem** Schaden markierst du **2 Trefferpunkte**. Bei **Schwerem** Schaden markierst du **3 Trefferpunkte**. Wenn du Stress markieren müsstest, aber nicht kannst, markiere stattdessen **1 Trefferpunkt**. Wenn du jemals deinen letzten Trefferpunkt markierst, musst du einen **Todeszug** ausführen.

Hier trägst du deine **Hoffnung** ein. Du setzt Hoffnung ein, um eine **Erfahrung** zu nutzen (siehe unten), **Verbündete zu unterstützen**, eine **Hoffnungsfähigkeit** anzuwenden oder einen **Teamwurf** einzuleiten. Wenn du Verbündete unterstützt, erklärst du, wie du den Charakter unterstützt und **wirfst einen Vorteilswürfel (W6)**, den er zu seinem Aktionswurf addieren darf. **Du startest mit 2 Punkten Hoffnung**. Die einzigartige Hoffnungsfähigkeit deiner Klasse befindet sich ebenfalls in diesem Abschnitt.

Erfahrung repräsentiert die besonderen Spezialisierungen deines Charakters. Dies sind narrative Merkmale, die du selbst erstellst, um widerzuspiegeln, worin dein Charakter besonders gut ist. Wenn eine dieser Erfahrungen auf die aktuelle Szene zutrifft, kannst du vor dem Aktionswurf **Hoffnung einsetzen**, um ihren Wert als Modifikator zum Wurf hinzuzufügen. Im Verlauf einer Kampagne wirst du weitere Erfahrungen dazugewinnen, aber du beginnst mit „Tödliche Präzision“ und „Liebe zur Natur“.

Hier notierst du den Stand deines **Goldes** während einer Kampagne. Wenn du deine zehnte **Handvoll** markieren solltest, markierst du stattdessen einen **Beutel** und löschst alle Handvoll-Markierungen. Wenn du deinen zehnten Beutel markieren solltest, markierst du stattdessen eine **Truhe**. **Du startest mit einer markierten Handvoll**.

Jede Klasse beginnt mit einzigartigen **Klassenfähigkeiten**, die sie von anderen Klassen unterscheidet. Lies sie durch, bevor du mit dem Spielen beginnst.

In diesem Abschnitt kannst du den **Namen**, die **Pronomen**, die **Herkunft** (zusammengesetzt aus deiner Gemeinschaft und Abstammung) sowie die **Subklasse** deines Charakters notieren. Im Feld rechts davon notierst du deine **Stufe**.

Dieses Feld enthält deine sechs **Charakter-Attribute**. Du wirst sie hauptsächlich als Modifikatoren bei Aktionswürfen nutzen. Die Beschreibungen unter den Attributen geben an, wann sie jeweils zum Einsatz kommen.

Dies ist der Abschnitt für deine **aktiven Waffen**. Neben einem **Namen** besitzt jede Waffe ein zugehöriges **Attribut**, mit dem du würfelst, wenn du sie im Angriff einsetzt. Waffen haben außerdem eine **Distanz** (*unmittelbar, sehr kurz, kurz, weit oder sehr weit*). Die SL sagt dir, in welcher Distanz sich ein Ziel befindet. Die **Schadenswürfel** geben an, welche Art von Würfeln du bei einem erfolgreichen Angriff wirfst, und der **Schadenstyp** ist entweder **physisch** oder **magisch**. **Übung** gibt an, wie viele Schadenswürfel du würfelst. Das **Merkmal** einer Waffe beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder Voraussetzungen.

Waffen sind entweder ein- oder zweihändig. Die entsprechende Anzahl Hände ist in diesem Fall bereits für die gewählte Waffe markiert.

Varian führt einen Kurzbogen, der 1W6+3 physischen Schaden gegen alle getroffenen Ziele verursacht.

In diesem Bereich findest du deine **Rüstung**. Neben einem **Namen** besitzt die Rüstung **Basisschwellen**, die zu deinen Schadensschwellen beitragen, sowie einen **Basiswert**, der in deinen Rüstungswert einfließt. Das **Merkmal** der Rüstung beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder die Voraussetzungen für ihre Nutzung.

Das **Inventar** ist der Ort, an dem du all deine **Gegenstände** und **Verbrauchsgüter** aufbewahrst. Dein Trank ist ein Verbrauchsgut – wenn du ihn verwendest, streiche ihn hier durch.

Hier bewahrst du auch alle **Waffen** auf, die du mitführen, aber nicht aktiv nutzen möchtest. Solange sich diese Waffen im Inventar befinden, sind ihre Merkmale nicht nutz- oder anwendbar.



**SCHIEBE DIESE SEITE LINKS UNTER
DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.**

**SCHIEBE DIESE SEITE RECHTS UNTER
DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.**



VARIAN SOTO

AUSLAGE STUFE 1

GEMEINSCHAFT



AUS DER WILDNIS

Aus der Wildnis zu sein bedeutet, dass du tief in den Wäldern gelebt hast.

Leichtfüßig: Du bewegst dich grundsätzlich sehr leise. Du erhältst einen Vorteil auf Würfe, um dich geräuschlos zu bewegen.

Andreas Rocha DH Basis 081/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

Verwundbar ist ein Zustand. Wenn eine Kreatur verwundbar ist, erhält jeder Wurf gegen sie einen Vorteil. Das bedeutet, dass du 1W6 würfelst und das Ergebnis als Bonus zu deinem Aktionswurf hinzufügst.

DOMÄNE



1

FÄHIGKEIT

UNANTASTBAR

Du erhältst einen Bonus auf Ausweichen in Höhe der Hälfte deines Agilitätswertes.

Henry Peters DH Basis 126/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

Alle passiven Boni sind bereits auf deinem Charakterbogen eingerechnet.

ABSTAMMUNG



KATARI

ABSTAMMUNG

Katari sind humanoide Katzen mit ausfahrbaren Krallen, schlitzartigen Pupillen und hohen, aufgestellten Ohren.

Katzenhafter Instinkt: Wenn du auf Agilität würfelst, darfst du **2 Hoffnung einsetzen**, um deinen Hoffnungswürfel erneut zu würfeln.

Ausfahrbare Krallen: Führe einen **Wurf auf Agilität** aus, um ein Ziel in deiner unmittelbaren Distanz zu kratzen. Bei einem Erfolg wird das Ziel vorübergehend **Verwundbar**.

Hendriana DH Basis 070/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

SUBKLASSE



WALDLÄUFER*IN

PFADSUCHE

Basis

ZAUBER-ATTRIBUT: AGILITÄT

Erbarmungslose Jagd: Wenn du einen Schadenswurf durchführst, darfst du **1 Stress markieren**, um deiner Übung einen Bonus von +1 hinzuzufügen. Zusätzlich muss ein Ziel **1 Stress markieren**, wenn du ihm schweren Schaden zufügst.

Den Weg weisen: Wenn du zu einem Ort reist, den du bereits besucht hast oder einen Gegenstand bei dir trägst, der von diesem Ort stammt, kannst du den kürzesten und direktesten Weg dorthin bestimmen.

Simon Page DH Basis 022/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

Das **Zauber-Attribut** steht auf dieser Karte. Dies ist das Attribut, das du bei Zauberwürfen verwendest.

Stufe & Domäne

DOMÄNE



1

ZAUBER

WILDE FESSEL

Führe einen **Zauberwurf** gegen ein Ziel in weiter Distanz aus. Bei einem Erfolg schnellen Wurzeln und Ranken aus dem Boden hervor, fügen dem Ziel **1W8+1** physischen Schaden zu und verleihen ihm vorübergehend den Zustand **Festgesetzt**.

Zusätzlich darfst du bei einem Erfolg **1 Hoffnung einsetzen**, um ein weiteres Ziel in sehr kurzer Distanz des ursprünglichen Ziels vorübergehend zu fesseln und ihm so den Zustand **Festgesetzt** zu verleihen.

Leesha Hannigan DH Basis 210/270 | Daggerheart © Darrington Press 2026

Rückruf-Kosten
Wenn Karten in deiner Reserve sind, kostet es die hier angegebene Menge Stress, um sie in die Auslage zu legen. Auf Stufe 1 musst du darauf noch nicht achten!

Domänenkartentyp

Beim **Zauberwurf** verwendest du dein Zauber-Attribut, das auf deiner Subklassen-Karte zu finden ist. Dein Zauber-Attribut ist Instinkt.

Festgesetzt ist ein Zustand, bei dem das Ziel sich nicht bewegen kann. Da der Zustand vorübergehend ist, kann die SL ihn nur während ihres Zuges beenden.



DIE SPIELLEITUNG

Abenteuer-Leitfaden

EINFÜHRUNG

Willkommen im Abschnitt für die Spielleitung des Schnellstart-Abenteuerleitfadens!

Wenn du hier bist, planst du wahrscheinlich, das Schnellstart-Abenteuer „Botengang im Zobelwald“ für deine Spielrunde zu leiten. Egal, ob du schon viele Pen & Paper-Rollenspiele geleitet hast oder zum ersten Mal in die Rolle der Spielleitung schlüpfst – wir führen dich durch alles, was du wissen musst, um eine erfolgreiche erste Spielsitzung von Daggerheart zu gestalten. Es wird empfohlen, diesen Leitfaden vollständig durchzulesen, bevor ihr losspielt. Außerdem solltest du alle Aufsteller auf den letzten Seiten dieses Leitfadens ausschneiden und 12 Marker bereitlegen, mit denen du im Spiel Furcht darstellen kannst.

CHARAKTER-DOSSIERS

Sorge dafür, dass die Spielenden die erste Seite ihres jeweiligen Charakter-Dossiers durchlesen, nachdem diese verteilt wurden. Diese enthält Hintergrundinformationen zu ihrem Charakter.

Am Ende des Abschnitts „Charakter-Übersicht“ steht eine Frage, die jede*r Spieler*in beantworten soll. Im Anschluss teilt ihr die Antworten miteinander. Nun legen die Spielenden ihre Verbindungen zu anderen Charakteren in der Gruppe fest. Sie dürfen eine, zwei oder alle drei wählen. Ermutige sie, darüber zu sprechen, warum sie diese Verbindungen gewählt haben, und sich gegenseitig beim Aufbau der Beziehungen zu unterstützen. Mache dir Notizen über interessante Punkte aus diesen Gesprächen, die du im Abenteuer aufgreifen könntest.

Danach schneiden sie ihren Charakteraufsteller aus, falten ihn und stellen ihn neben ihren Charakterbogen – ihr benötigt sie im Kampf.

FRAGEN BEANTWORTEN

Deine Spielenden könnten Fragen zu ihrem Charakterbogen, den Karten oder den Spielmechaniken haben. Wenn sie etwas fragen, das du selbst noch nicht genau weißt – kein Problem! Erinnere sie daran, dass dieses Abenteuer dazu gedacht ist, dass ihr alle gemeinsam beim Spielen lernt.

DER ZOBELWALD

Während eure Spielgruppe die erste Seite der Charakter-Dossiers durchliest, kannst du dir bereits die folgende Zusammenfassung zum Zobelwald ansehen, um dich mit dem Schauplatz dieses Abenteuers vertraut zu machen.

Der Zobelwald ist ein herunterladbarer Schauplatz, der für Charaktere der Stufe 1 konzipiert wurde. Sobald ihr dieses Abenteuer abgeschlossen habt, könnt ihr die Geschichte leicht fortsetzen, indem ihr weitere Bereiche des Waldes erkundet. Weitere Informationen zum Zobelwald findet ihr auf pegasusdigital.de sowie unter daggerheart.com.

ZUSAMMENFASSUNG

Der Zobelwald ist ein scheinbar endloses Waldgebiet aus dunklen Bäumen, die sich hunderte Meter in den Himmel recken – manche sagen, sie seien älter als die **Vergessenen Gottheiten** selbst. Berühmt ist er für seine einzigartigen hybriden Tierarten, wie Lemurkröten und Tigereleche, sowie für seine vielgenutzten Handelsrouten, auf denen reisende Handelsleute verkehren.

Die Tierhybriden dieses Waldes reichen von vollkommen zutraulich bis äußerst gefährlich. Ein Katz-Hörnchen könnte zaghaft aus euren Händen fressen, während ein Aaligator sich aus einem Fluss auf euch stürzen würde, um euch als leichte Beute zu verschlingen.

Im Zobelwald liegt ein kleines, freundliches Dorf namens **Leis**, das Ziel der SC in diesem Abenteuer. In Leis gibt es keine Gasthäuser. Reisende, die hier vorbeikommen, werden als ehrenwerte Gäste behandelt und in die Häuser der Einheimischen eingeladen.

Viele der Bewohnenden von Leis (und des Zobelwalds allgemein) verehren noch immer die Vergessenen Gottheiten, obwohl sie keine Namen mehr haben, mit denen man sie anrufen könnte. Die **Weißfeuer-Arkanistin** führt den wichtigsten religiösen Orden in Leis an und erhält die Schutzzauber aufrecht, die das Dorf umgeben.

DIE SPIELRUNDE ANLEITEN

Dieser Abschnitt behandelt die grundlegenden Spielmechaniken von Daggerheart. Lies die Texte in den Kästen laut vor und stelle sicher, dass die Spielenden den darin enthaltenen Anweisungen folgen.

Okay, lasst uns einen Blick auf eure Charakterbögen werfen. Ganz unten findet ihr eine zusätzliche Seite, das Beiblatt. Zieht es nach links unter dem Bogen heraus, bis zur gestrichelten Linie.

Auf den Seiten 25 und 26 stehen dir ebenfalls ein Charakterbogen und ein Beiblatt zur Verfügung. Nutze sie, um die Spielenden Schritt für Schritt durch ihre eigenen Charakterbögen zu führen – beginnend auf der linken Seite des Beiblattes. Lass alle in der Spielrunde im Uhrzeigersinn einen der Abschnitte auf dem Beiblatt vorlesen. Schiebt dann das Beiblatt unter dem Charakterbogen hindurch und an der rechten Seite hervor, wieder bis zur gestrichelten Linie, und wiederholt das Ganze. Sobald ihr damit fertig seid, geht es hier weiter.

Fordere die Spielrunde auf, ihre beiden zwölfseitigen Würfel zu nehmen bevor du den nächsten Abschnitt vorliest.

Nachdem wir uns die Charakterbögen angeschaut haben, sprechen wir nun darüber, wie man in Daggerheart würfelt. Ich gebe euch die Grundlagen, und den Rest lernen wir im Laufe des Spiels! Zuerst: Nehmt eure zwei W12 in die Hand – diese nennt man „Dualwürfel“. Legt fest, welcher Würfel für Hoffnung und welcher für Furcht stehen soll.

Wenn euer Charakter in der Geschichte etwas Gefährliches tut oder etwas, das Konsequenzen haben könnte, werde ich euch wahrscheinlich bitten, einen Aktionswurf zu machen. Ihr würfelt dann beide W12 und addiert das passende Charakter-Attribut zum Ergebnis. Meistens sage ich euch, welches Attribut ihr verwenden sollt – manchmal frage ich aber auch euch danach. Wenn ihr möchtet, könnt ihr einige eurer Marker verwenden, um eure Modifikatoren für einen Wurf darzustellen.

Angenommen, ihr macht einen Wurf auf Agilität und habt in diesem Attribut einen Wert von +2 – dann nehmt ihr 2 Marker in die Hand und „würfelt“ sie zusammen mit euren Würfeln. Dann zählt ihr alles zusammen und sagt mir das Ergebnis – auch, welcher Würfel das höhere Ergebnis erzielt hat. Zum Beispiel: Ihr würfelt eine 6 auf dem Hoffnungswürfel und eine 10 auf dem Furchtwürfel. Zusammen ergibt das 16, plus die 2 gewürfelten Marker, macht insgesamt 18. Weil der Furchtwürfel höher war, sagt ihr mir: „18 mit Furcht“.

Wenn ihr mit Hoffnung würfelt, markiert ihr einen Punkt Hoffnung auf eurem Bogen. Wenn ihr mit Furcht würfelt, erhalte ich einen Punkt Furcht und kann einen Spielleitungszug ausführen – das bedeutet, ich darf den Verlauf der Geschichte beeinflussen, meist durch eine neue Komplikation in der Szene. Ich beginne das Spiel mit einer Anzahl an Furchtpunkten, die der Anzahl der SC entspricht.

Nimm einige Furcht-Marker, um das zu verdeutlichen.

In manchen Situationen habt ihr eine Erfahrung, die zu einem Wurf passt. Vielleicht habt ihr „Kletter-Profi“ und versucht, eine Wand zu erklimmen, oder „Adlerauge“ und wollt Spuren auf dem Boden entdecken. In solchen Fällen könnt ihr vor dem Wurf einen Punkt Hoffnung einsetzen, um zu beschreiben, wie euch diese Erfahrung hilft. Dann dürft ihr ihren Wert zu eurem Wurf addieren.

Zum Schluss noch ein Wort zu Zauberwürfen. Das sind Aktionswürfe, bei denen ihr euer Zauber-Attribut verwendet. Dieses Attribut steht auf der Basis-Karte eurer Subklasse, wenn ihr zum Zaubern in der Lage seid. Zum Beispiel ist Marlow's Zauber-Attribut Instinkt.



Charakterbogen

DER EINFLUSS VON WÜRFEN AUF DIE GESCHICHTE

Gut, wir haben jetzt besprochen, wie man würfelt. Reden wir nun darüber, was die Würfel im Spiel bewirken. Normalerweise gebe ich einen Schwierigkeitsgrad für Würfe vor, der von der Situation abhängig ist – zum Beispiel 6, 14 oder 25 – und euer Ziel ist es, diesen Wert zu erreichen oder zu übertreffen. Wenn eine Fähigkeit oder ein Zauber eine Zahl wie „Zauberwurf (13)“ angibt, ist das der Schwierigkeitsgrad des Wurfs. Wenn ihr erfolgreich seid, bekommt ihr, was ihr erreichen wolltet! Wenn nicht, scheitert ihr – und etwas Neues geschieht in der Geschichte. Hoffnung und Furcht spielen dabei ebenfalls eine Rolle:

Ein **Erfolg mit Hoffnung** bedeutet: Ihr erreicht euer Ziel und alles ist in Ordnung. Ihr könnt die Handlung der Szene nach Belieben an einen anderen Charakter in der Spielrunde weitergeben.

Ein **Erfolg mit Furcht** bedeutet: Ihr erreicht euer Ziel, aber es gibt eine Konsequenz oder Komplikation. Ich erhalte dafür einen Punkt Furcht und darf einen sogenannten SL-Zug machen. Das heißt, ich verändere die Geschichte auf irgendeine Weise – z. B. müsst ihr Stress markieren, ihr werdet angegriffen, die Umgebung verändert sich, oder ihr erhaltet nur einen Teil dessen, was ihr wolltet. Dieser Zug soll die Geschichte spannend gestalten und die Handlung vorantreiben.

Ein **Misserfolg mit Hoffnung** heißt: Ihr bekommt nicht, was ihr wolltet, aber die Auswirkungen sind nicht ganz so schlimm. Ich führe einen passenden Zug für die Geschichte durch und gebe die Szene dann zurück an die Runde.

Ein **Misserfolg mit Furcht** bedeutet: Die Situation eskaliert stark. Ich bekomme einen Punkt Furcht und führe einen Zug aus, der die Spannung deutlich erhöht und die Konsequenzen betont.

Und jetzt das Beste: Wenn ihr zwei gleiche Zahlen würfelt – egal welche – dann ist das ein **kritischer Erfolg** in Daggerheart. Ihr bekommt, was ihr wolltet, plus etwas extra. Ihr markiert einen Punkt Hoffnung und dürft zusätzlich einen Punkt Stress löschen, falls ihr welchen habt. Wenn es sich um einen Angriffswurf handelt, fügt ihr den Maximalwert eures Schadenswürfels als Bonus hinzu. Beispiel: Wenn ihr 1W8+4 Schaden verursacht, kommt bei einem kritischen Erfolg ein zusätzlicher Bonus von 8 dazu.

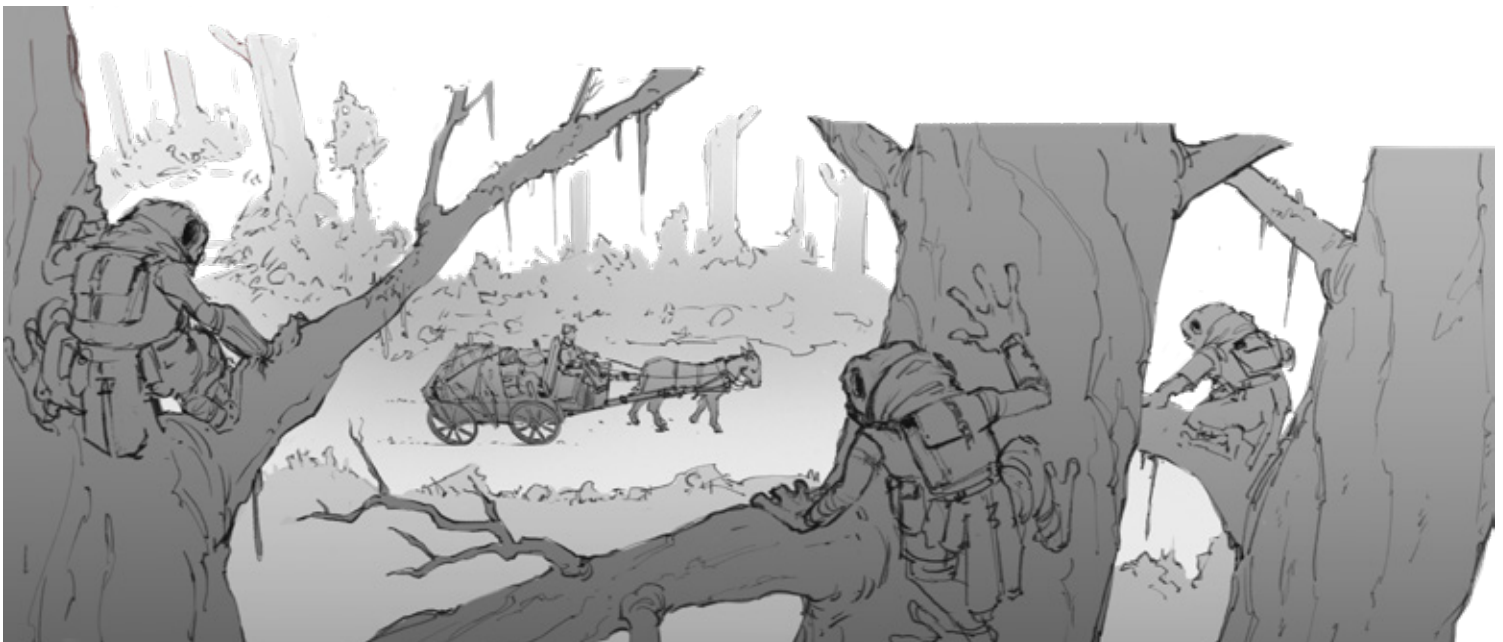
KÄMPFE

Stelle als nächstes einige Charakter- und Umgebungsaufsteller auf den Tisch, um eine Kampf-Karte zu simulieren. Lies dann den folgenden Abschnitt vor.

Zum Schluss sprechen wir noch über den Kampf. Wenn ein Kampf ausbricht, lege ich in manchen Situationen eine Karte auf den Tisch, um zu zeigen, wo sich alle befinden. Wenn ihr ein Ziel angreifen wollt, fragt ihr mich, ob es in Reichweite eurer Waffe ist. Wenn ja, dürft ihr einen Aktionswurf mit dieser Waffe machen, unter Berücksichtigung des zugehörigen Merkmals. Das nennt man einen Angriffswurf. Wenn ihr gegen das Ziel erfolgreich seid, macht ihr anschließend einen Schadenswurf. Schaut dazu auf den Abschnitt „Schadenswürfel“ eurer Waffe, würfelt die angegebenen Würfel, und sagt mir den Gesamtwert sowie ob der Schaden physisch oder magisch ist.

Wenn einer eurer Aktionswürfe im Kampf mit Furcht geworfen wird oder einen Misserfolg ergibt, werde ich in der Regel einen SL-Zug durchführen. Ich rücke dann zum Beispiel eine gegnerische Partei in den Fokus, der euch angreift oder eine in der Szene bedeutende Handlung ausführt – das ist die Konsequenz. Zusätzlich habe ich die Möglichkeit, nach dieser Aktion Furcht auszugeben, um den Fokus auf einen weiteren Gegner zu richten oder einen weiteren SL-Zug auszuführen. Normalerweise darf derselbe gegnerische Charakter aber nicht mehrfach innerhalb einer SL-Runde im Mittelpunkt stehen. Wenn ich also keine weiteren gegnerischen Charaktere mehr habe oder keine Furcht mehr einsetzen möchte, gebe ich das Spiel zurück an euch – und ihr entscheidet, wie es weitergeht.

Der Kampf funktioniert genauso wie der Rest des Spiels – das heißt, es gibt keine feste Zugreihenfolge. Ihr dürft tun, was ihr möchtet, in der Reihenfolge, die euch sinnvoll erscheint, und ich reagiere mit meinen Aktionen darauf. Deshalb solltet ihr euch nicht darauf beschränken, einfach nur einen Angriff auszuführen, sobald der Kampf beginnt. Denkt euch die Szene als ganzheitlichen Moment innerhalb der Handlung und überlegt, wie ihr die bestmögliche Geschichte erzählen könnt.



AGILITÄT	STÄRKE	GESCHICK	INSTINKT	PRÄSENZ	WISSEN
0	-1	+1	+2	+1	0
Sprinten Springen Manövrieren	Heben Schlagen Festhalten	Handhaben Verbergen Basteln	Wahrnehmen Spüren Navigieren	Überzeugen Darbieten Täuschen	Erinnern Analysieren Verstehen

Dieser Abschnitt gibt deine **Klasse** an. Jede Klasse besteht aus zwei **Domänen**. Deine sind **Arkana & Mitternacht**. Die meisten deiner **Fähigkeiten und Zauber** wirst du aus diesen Domänen auswählen.

Ausweichen repräsentiert deine Fähigkeit, Angriffen zu entgehen. Dein Wert beträgt 10. Die SL würfelt gegen diesen Wert, um zu bestimmen, ob ein Angriff dich trifft. Wenn du getroffen wirst, kannst du entscheiden, ein **Rüstungsfeld** zu markieren (das sind die kleinen leeren Schilde rechts vom großen „Rüstung“-Schild), um die Schwere des eingehenden Schadens um eine Schwelle zu verringern. Die Anzahl deiner verfügbaren Rüstungsfelder entspricht deinem **Rüstungswert** (der Zahl im großen „Rüstung“-Schild). Dein Wert beträgt 3.

Die beiden kleineren Felder sind deine **Schadensschwellen**. Sie ergeben sich aus deiner Rüstung und du addierst immer deine Stufe zu ihrem Wert. Wenn du Schaden nimmst, vergleichst du ihn mit den hier angegebenen Zahlen: Bei **Leichtem** Schaden markierst du **1 Trefferpunkt**. Bei **Mittlerem** Schaden markierst du **2 Trefferpunkte**. Bei **Schwerem** Schaden markierst du **3 Trefferpunkte**. Wenn du Stress markieren müsstest, aber nicht kannst, markiere stattdessen **1 Trefferpunkt**. Wenn du jemals deinen letzten Trefferpunkt markierst, musst du einen **Todeszug** ausführen.

Hier trägst du deine **Hoffnung** ein. Du setzt Hoffnung ein, um eine **Erfahrung** zu nutzen (siehe unten), **Verbündete zu unterstützen**, eine **Hoffnungsfähigkeit** anzuwenden oder einen **Teamwurf** einzuleiten. Wenn du Verbündete unterstützt, erklärst du, wie du den Charakter unterstützt und **wirfst einen Vorteilswürfel (W6)**, den er zu seinem Aktionswurf addieren darf. **Du startest mit 2 Punkten Hoffnung**. Die einzigartige Hoffnungsfähigkeit deiner Klasse befindet sich ebenfalls in diesem Abschnitt.

Erfahrung repräsentiert die besonderen Spezialisierungen deines Charakters. Dies sind narrative Merkmale, die du selbst erstellst, um widerzuspiegeln, worin dein Charakter besonders gut ist. Wenn eine dieser Erfahrungen auf die aktuelle Szene zutrifft, kannst du vor dem Aktionswurf **Hoffnung einsetzen**, um ihren Wert als Modifikator zum Wurf hinzuzufügen. Im Verlauf einer Kampagne wirst du weitere Erfahrungen dazugewinnen, aber du beginnst mit „Königliche Zauberin“ und „Nicht unter meiner Aufsicht“.

Hier notierst du den Stand deines **Goldes** während einer Kampagne. Wenn du deine zehnte **Handvoll** markieren solltest, markierst du stattdessen einen **Beutel** und löschst alle Handvoll-Markierungen. Wenn du deinen zehnten Beutel markieren solltest, markierst du stattdessen eine **Truhe**. **Du startest mit einer markierten Handvoll**.

Jede Klasse beginnt mit einzigartigen **Klassenfähigkeiten**, die sie von anderen Klassen unterscheidet. Lies sie durch, bevor du mit dem Spielen beginnst.

In diesem Abschnitt kannst du den **Namen**, die **Pronomen**, die **Herkunft** (zusammengesetzt aus deiner Gemeinschaft und Abstammung) sowie die **Subklasse** deines Charakters notieren. Im Feld rechts davon notierst du deine **Stufe**.

Dieses Feld enthält deine sechs **Charakter-Attribute**. Du wirst sie hauptsächlich als Modifikatoren bei Aktionswürfen nutzen. Die Beschreibungen unter den Attributen geben an, wann sie jeweils zum Einsatz kommen.

Dies ist der Abschnitt für deine **aktiven Waffen**. Neben einem **Namen** besitzt jede Waffe ein zugehöriges **Attribut**, mit dem du würfelst, wenn du sie im Angriff einsetzt. Waffen haben außerdem eine **Distanz** (*unmittelbar, sehr kurz, kurz, weit oder sehr weit*). Die SL sagt dir, in welcher Distanz sich ein Ziel befindet. Die **Schadenswürfel** geben an, welche Art von Würfeln du bei einem erfolgreichen Angriff wirfst, und der **Schadenstyp** ist entweder **physisch** oder **magisch**. **Übung** gibt an, wie viele Schadenswürfel du würfelst. Das **Merkmal** einer Waffe beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder Voraussetzungen.

Waffen sind entweder ein- oder zweihändig. Die entsprechende Anzahl Hände ist in diesem Fall bereits für die gewählte Waffe markiert.

Marlow führt einen Dualstab, der 1W6+3 magischen Schaden gegen alle getroffenen Ziele verursacht.

In diesem Bereich findest du deine **Rüstung**. Neben einem **Namen** besitzt die Rüstung **Basisschwellen**, die zu deinen Schadensschwellen beitragen, sowie einen **Basiswert**, der in deinen Rüstungswert einfließt. Das **Merkmal** der Rüstung beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder die Voraussetzungen für ihre Nutzung.

Das **Inventar** ist der Ort, an dem du all deine **Gegenstände** und **Verbrauchsgüter** aufbewahrst. Dein Trank ist ein Verbrauchsgut – wenn du ihn verwendest, streiche ihn hier durch.

Hier bewahrst du auch alle **Waffen** auf, die du mitführen, aber nicht aktiv nutzen möchtest. Solange sich diese Waffen im Inventar befinden, sind ihre Merkmale nicht nutz- oder anwendbar.



**SCHIEBE DIESE SEITE LINKS UNTER
DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.**

**SCHIEBE DIESE SEITE RECHTS UNTER
DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.**



DAS SPIEL LERNEN (FORTS.)

ANLEITUNG FÜR DIE SL

Sieh dir die Hinweise zu den Spielmechaniken und der Erzählung auf dieser und der folgenden Seite an. Das Schnellstart-Abenteuer wird dich durch alles führen, was du wissen musst, aber es ist hilfreich, wenn du dir einen Überblick verschaffst, bevor ihr ins Abenteuer einsteigt.

DIE SPIELMECHANIKEN IM ÜBERBLICK

Vor einem Aktionswurf legst du immer den **Schwierigkeitsgrad** der Aktion fest. Manchmal wird die gegnerische Partei den Schwierigkeitsgrad vorgeben, in anderen Momenten musst du ihn selbst bestimmen. Nutze das hier angegebene Schema zur Bestimmung:

10 - Einfach | 15 - Mittel | 20 - Schwer

Wenn der Hoffnungswürfel die höhere Zahl zeigt, würfelt die Person „mit Hoffnung“ und erhält 1 Punkt Hoffnung. Wenn der Furchtwürfel die höhere Zahl zeigt, würfelt die Person „mit Furcht“ und du als SL erhältst 1 Punkt Furcht.

Du kannst einem SC jederzeit einen **Vorteil** oder **Nachteil** bei einem Wurf geben, wenn es in der Situation Sinn ergibt. Bei einem Vorteil darf die Person zusätzlich zu den Dualwürfeln einen W6 würfeln und den Wert zu ihrem Wurf addieren. Bei einem Nachteil wird der Wert des zusätzlichen W6 stattdessen vom Gesamtergebnis abgezogen. Wenn du als SL einen Vorteil hast, wirfst du einen zusätzlichen W20 und nimmst das bessere Ergebnis. Bei einem Nachteil wirfst du ebenfalls einen zusätzlichen W20, nimmst jedoch das schlechtere Ergebnis.

Du kannst jederzeit einen SL-Zug machen, wenn die Spielenden einen Misserfolg würfeln, mit Furcht würfeln, die Erzählung eine besondere Gelegenheit bietet oder die Runde auf dich schaut, um zu sehen, was als Nächstes geschieht. Außerdem kannst du jederzeit einen Punkt Furcht einsetzen, um einen SL-Zug in einem Moment durchzuführen, in dem du dies normalerweise nicht tun würdest.

Wenn du einen SL-Zug durchführst, solltest du eine Komplikation ins Spiel bringen, ein neues drohendes Unheil andeuten, eine neue Gefahr enthüllen, eine gegnerische Partei in den Fokus rücken, die SC Stress markieren lassen oder etwas anderes tun, das erzählerisch relevant für die Szene ist.

Im Kampf wirst du deinen SL-Zug oft dazu nutzen, einen gegnerischen Charakter in den Fokus zu rücken. Das bedeutet, dass dieser nun an der Reihe ist zu handeln – meist, um sich zu bewegen, ein Ziel in Reichweite seiner Waffe anzugreifen oder etwas anderes Wichtiges in der Szene zu tun. Denk daran: Du kannst nach dem Fokus auf diese gegnerische Partei jederzeit 1 Punkt Furcht einsetzen, um den Fokus auf eine andere gegnerische Partei zu verlagern oder einen anderen SL-Zug deiner Wahl zu machen. In der Regel kannst du jeden gegnerischen Charakter nur einmal pro SL-Zug in den Fokus rücken.

Wenn ein gegnerischer Charakter einen SC angreift, führst du einen Angriffswurf durch. Würfle einen W20 und addiere den Angriffsmodifikator des gegnerischen Charakters. Frage

dann, ob der Gesamtwert den Ausweichen-Wert auf dem Charakterbogen des angegriffenen SC erreicht oder übertrifft. Wenn ja, würfelst du den Schadenswurf und teilst dem SC den Wert und den Schadenstyp mit. Zum Beispiel: „Das sind eine 5 und eine 3, also 8 Punkte physischer Schaden.“

Behalte im Kampf auch ruhigere Mitspielende oder solche im Blick, die sich selbst eher zögerlich einbringen. Richte den Fokus bei Bedarf gezielt auf sie, indem du fragst, was sie in der Szene tun.

Distanzen sind im Spiel abstrakt zu verstehen und orientieren sich an der Alltagssprache und deinem Ermessen. Wenn ihr jedoch mit Übersichtskarten und Miniaturen spielt, bietet die folgende Liste einen guten Ausgangspunkt:

- **Unmittelbar** bedeutet, dass sich zwei Kreaturen direkt nebeneinander befinden.
- **Sehr kurz** entspricht 1,5–3 m oder auf der Karte etwa der kurzen Seite einer Spielkarte (ca. 7,5 cm).
- **Kurz** entspricht 3–9 m oder auf der Karte etwa der Länge eines Bleistifts (ca. 15 cm).
- **Weit** entspricht 9–30 m oder auf der Karte etwa der langen Seite eines DIN-A4-Blatts (ca. 30 cm).
- **Sehr weit** ist jede Entfernung darüber hinaus, solange sich die Partei noch in der Szene befindet.

Die Distanz, die ein SC während eines Zuges zurücklegen kann, ist nur dann eingeschränkt, wenn in der Szene Gefahr besteht. Im Kampf können SC sich innerhalb kurzer Distanz bewegen, wenn sie in ihrem Zug einen Aktionswurf durchführen wollen. Möchten sie sich ausschließlich bewegen oder sich während einer Gefahrensituation über kurze Distanz hinausbewegen, sollten sie einen Wurf auf Agilität ablegen, um zu sehen, ob sie sicher dort ankommen.

Gegnerische Charaktere können sich innerhalb der kurzen Distanz bewegen und handeln (z. B. angreifen) oder ihren Zug nutzen, um sich an einen anderen Ort zu bewegen.

Nachfolgend findest du die **Charakterwerte** eines gegnerischen Charakters in diesem Abenteuer.

Distelvolk-Dieb

Rang 1 Anführer*in

Gezackte Klinge: Unmittelbar –
2W4+3 (phy)
ANG: +3
Schwierigkeitsgrad: 14

Schwellen: 7/14
TP: ○ ○ ○ ○
Stress: ○ ○

FÄHIGKEITEN

Zurückdrängen – Aktion: Setze 1 Furcht ein, um einen Angriffswurf gegen alle Ziele in unmittelbarer Distanz durchzuführen. Jeder Charakter, gegen den der Angriff gelingt, wird zurückgestoßen, erleidet 2W6+3 magischen Schaden und befindet sich nun in weiter Distanz.

Auf der linken Seite findest du den Angriff der Standardwaffe, den Angriffsmodifikator und den Schwierigkeitsgrad, um den Charakter zu treffen. Auf der rechten Seite findest du die Schadensschwellen, Treffer- und Stresspunkte.

Am unteren Rand stehen seine Fähigkeiten – besondere Aktionen, die er ausführen kann. Aktionen sind Züge, die der gegnerische Charakter machen kann, wenn er im Fokus steht. Reaktionen geben an, wann sie verwendet werden – oft treten sie ein, wenn der gegnerische Charakter nicht im Fokus ist. Einige Fähigkeiten erfordern zudem den Einsatz von Furcht.

DIE GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

Akt 1:

DER HANDELSWAGEN



Auf dem Weg nach Leis stoßen die SC auf einen zerstörten Handelswagen, der den Weg blockiert. Ein Strixwolf ist gerade dabei, den toten Fahrer des Wagens zu verspeisen.

Akt 2:

DIEBSTAHL IM DICKICHT



Die SC werden von Angehörigen des Distelvolks überfallen. Sie haben es auf die Kutsche der SC abgesehen, die die Lieferung beinhaltet.

Akt 3:

SUCHE NACH DER ARKANISTIN



Die SC erreichen Leis, wo sie sich mithilfe der Ansässigen auf die Suche nach der Weißfeuer-Arkanistin machen.

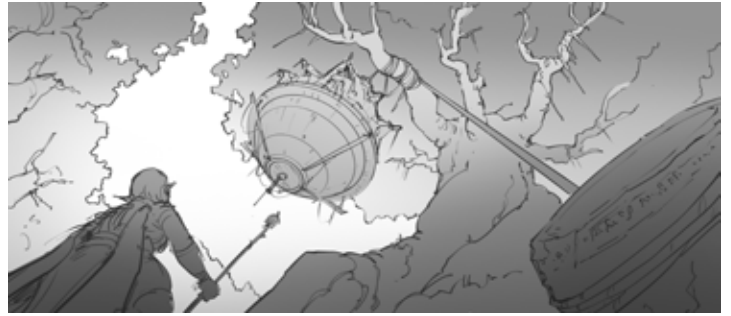
Pegasus-Spiele, unter Lizenz von Darrington Press. Alle Rechte vorbehalten.
Darf zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.

FURCHT EINSETZEN

- **Setze 1 Furcht ein**, um die Szene mit einem SL-Zug zu unterbrechen.
- **Setze 1 Furcht ein**, um während eines SL-Zugs eine zusätzliche Aktion durchzuführen.
- **Setze 1 Furcht ein**, um einen Furcht-Zug einer gegnerischen Partei oder der Umgebung auszulösen.

Akt 4:

DAS BAUMHAUS



Beim Öffnen der Kiste stellt sich heraus, dass die Lieferung den Schlussstein des Haupttors der königlichen Hauptstadt beinhaltet. König Emeris hat den Stein an die Arkanistin geschickt, damit sie das darauf liegende magische Siegel wiederherstellt, das die Stadt schützt. Die Arkanistin bittet die SC um Hilfe, um Gefahren abzuwehren, während sie das Ritual zur Wiederherstellung der Magie durchführt

Akt 5:

DIE WIEDERHERSTELLUNG DES SIEGELS



Die SC bringen den Stein zum Ritualplatz und verteidigen das Ritual der Arkanistin vor angreifenden magischen Kreaturen.

ÜBER DAS DISTELVOLK

Das Distelvolk beheimatet einen Ort, den sonst niemand zu betreten wagt – das am stärksten überwucherte, dornigste Dickicht des Zobelwalds. Da die wenigen Angehörigen des Distelvolks, die außerhalb ihrer versteckten Siedlungen anzutreffen sind, häufig unvorsichtige Reisende überfallen und bestehlen, eilt ihnen der Ruf voraus, eine kriminelle Vereinigung zu sein. In Wirklichkeit jedoch ist das Distelvolk zu großen Teilen friedlich und nicht wehrhaft. Deswegen ziehen sie ein Leben im Schutz des Dornengestrüpps vor, um sich vor den großen Raubtieren zu schützen, die auf der Suche nach leichter Beute durch den Wald streifen.

DER HANDELSWAGEN

AKT 1

DER ANFANG

Lies der Spielrunde folgenden Abschnitt vor:

Heute Abend hat eure Gruppe es endlich in den Zobelwald geschafft – ein weitläufiges, dichtbewachsenes Areal mit kolossalen Bäumen, von denen es heißt, sie seien sogar älter als die Vergessenen Gottheiten. Dieser Ort ist für zwei Dinge bekannt: seine eingesunkenen, schmalen Pfade, die als Handelsrouten für viele reisende Kaufleute dienen, und seine einzigartigen, hybriden Tierarten. Selbst jetzt, aus eurer Kutsche heraus, könnt ihr seltsame Geräusche hören: das tiefe Rufen der Lerchenmotten, das Quaken der Lemurkröten, das Trippeln einer Familie von Fuchsfledermäusen im Unterholz. Jemand von euch lenkt die Kutsche. Wer ist es?

Wenn eine Person das Fahren der Kutsche übernimmt, kannst du ihr eine Frage stellen, wie etwa:

Dir ist etwas Besonderes an den Bäumen hier im Zobelwald aufgefallen. Was ist es?

Beschreibe die Bäume, an denen die Gruppe vorbeifährt und nimm dabei die Details auf, die die fahrende Person eben genannt hat. So nutzt du eines der SL-Prinzipien von Daggerheart: „Stelle Fragen und lass die Antworten einfließen“. Lies dann den folgenden Abschnitt vor:

Als eure Pferde die Kutsche um eine enge Kurve ziehen – ein Rad hebt sich dabei kurz vom Boden – siehst du vor euch einen umgestürzten Handelswagen, der mitten auf dem Pfad liegt und euch den Weg versperrt. Obst und Gemüse liegen quer über den Pfad verstreut. Von der Seite des Wagens tritt ein Strixwolf hervor – ein großes Wesen mit dem Körper eines Wolfs, dem Gesicht einer Eule und gewaltigen Flügeln auf seinem Rücken. Es kaut gerade auf dem letzten Bissen seiner Mahlzeit herum – der Hand des toten Händlers – und starrt dich neugierig an, bemüht einzuschätzen, ob ihr ihm freundlich oder feindlich gesinnt seid. Dann siehst du zwei kleine Welpen unbeholfen hinter dem Tier hervorstolpern, die verunsichert zu ihrer Mutter blicken.

Im Inneren der Kutsche spürt ihr anderen, wie das Gefährt zum Stillstand kommt. Was möchtet ihr tun?

Lass die SC nun eine Weile in ihre Rollen schlüpfen und diskutieren. Sobald sich ein Charakter dem Handelswagen nähern möchte, wird der erste Aktionswurf ausgelöst.



DER ERSTE AKTIONSWURF

Lies folgenden Abschnitt vor:

Der Strixwolf achtet genau auf eure Bewegungen. Zeit für euren ersten Wurf, um zu sehen, wie er reagiert! Dafür verwendest du deinen Präsenz-Wert. Nimm also deine Dualwürfel zur Hand und würfle – danach addierst du deinen Präsenz-Wert zum Ergebnis. Du kannst vor dem Wurf auch einen Punkt Hoffnung einsetzen, um eine Erfahrung hinzuzufügen, falls sie zur Situation passt. Im Anschluss nennst du mir das Gesamtergebnis beider Würfel plus Modifikatoren und sagst mir, welcher Würfel den höheren Wert zeigt.

ERFOLG

Wenn das Ergebnis 10 oder mehr beträgt, ist es ein Erfolg! Beschreibe, wie der Strixwolf ruhig versucht, seine Welpen aus der Gefahrenzone zu bringen.

Bei einem Wurf mit Hoffnung erhält der betreffende SC einen weiteren Punkt Hoffnung.

Bei einem Wurf mit Furcht erhältst du einen Punkt Furcht. Dies ist auch deine Gelegenheit, eine Konsequenz in die Szene einzuführen. Diese sollte den Erfolg nicht untergraben, sondern die Handlung auf spannende Weise vorantreiben. Du könntest zum Beispiel sagen:

Die Mutter stößt ein Heulen aus, als würde sie einen weiteren Strixwolf aus den Bäumen rufen. Euch wird klar: Womöglich wird ihre Unterstützung bald eintreffen.

MISSERFOLG

Wenn das Ergebnis 9 oder weniger beträgt, ist es ein Misserfolg. Beschreibe, wie der Strixwolf knurrt und schnappt – verärgert darüber, dass sich der SC nähert.

Bei einem Wurf mit Hoffnung erhält der SC trotzdem einen Punkt Hoffnung. Du darfst trotzdem einen SL-Zug ausführen, aber da es mit Hoffnung geschieht, sollte er nicht allzu gravierend sein. Du könntest sagen:

Mit einem letzten Knurren beugt sie sich hinunter, damit ihre Welpen auf ihren Rücken klettern können, bevor sie in die Luft aufsteigt und auf einem nahen Ast landet. Sie beobachtet jede eurer Bewegungen.

Bei einem Wurf mit Furcht verläuft es deutlich schlechter. Du erhältst einen Punkt Furcht und beschreibst, wie der Strixwolf den SC anknurrt, was dazu führt, dass dieser 1 Stress markieren muss.

KRITISCHER ERFOLG

Wenn beide Würfel die gleiche Zahl zeigen, ist das ein kritischer Erfolg! Der SC darf 1 Punkt Hoffnung markieren. Wenn er bereits Stress hat, darf er zudem 1 Stress löschen. Dann beschreibst du, wie der Strixwolf auf den SC zugeht, den Kopf gesenkt, mit wedelndem Schwanz. Er setzt sich vor ihm auf den Boden.

DIEBSTAHL IM DICKICHT

AKT 2 // TEIL 1

DAS NACHSPIEL

Lass die Ereignisse des vorherigen Aktes sich entfalten und gib der Spielrunde Raum für Rollenspiel und andere Aktionen. Verwende die folgenden Szenarien als Orientierung:

■ SZENARIEN

Wenn sie den Handelswagen durchsuchen, kannst du beschreiben, dass alle Wertsachen vollständig geplündert wurden. Der tote Händler liegt mit zerfetztem Arm da und wurde offensichtlich von der Strixwolf-Familie angefressen. Wenn die SC den Leichnam genauer untersuchen, könnten sie entdecken, dass ihm die Kehle durchgeschnitten wurde.

Wenn sie den Strixwolf angreifen, sollen sie einen Angriffswurf gegen einen Schwierigkeitsgrad von 10 ablegen. Bei einem Erfolg verursachen sie mit ihren Waffen Schaden. Die Welpen fliehen daraufhin.

Wenn sie bei der Interaktion mit dem Strixwolf einen Misserfolg erzielen, zieht dieser seine Welpen auf den Rücken und fliegt auf einen nahegelegenen Baum, von dem aus er die SC beobachtet.

Wenn sie versuchen, etwas Ungewöhnliches zu entdecken, sehen sie die Überreste von dornigem Gestrüpp, das sich um das Rad der Kutsche gewickelt hat und auch auf dem Weg verstreut liegt.

Wenn sie versuchen, den Handelswagen zur Seite zu räumen, ihre Kutsche wieder fahrtüchtig zu machen oder den Pfad zu verlassen, springe zu „Hinterhalt!“.

Strixwolf-Mutter

Rang 1 Standard

Biss: Unmittelbar – 1W6+3 (phy)	Schwellen: 4/8
ANG: +1	TP: ○ ○ ○
Schwierigkeitsgrad: 10	Stress: ○ ○ ○

DER HINTERHALT

Wenn der Moment passt, oder eines der obenstehenden Szenarien es auslöst, verlange einen Aktionswurf auf Instinkt mit einem Schwierigkeitsgrad von 14 von einem SC, der gerade auf seine Umgebung zu achten scheint.

Bei einem Erfolg bemerkt der SC Augenpaare, die die Gruppe aus der Dunkelheit abseits des Pfades beobachten. Bei einem Wurf mit Furcht erhältst du 1 Furcht und der SC markiert 1 Stress. **Nutze den Vorlesetext unter „Es kommen sehen“.**

Bei einem Misserfolg wird die Gruppe sofort aus dem Hinterhalt angegriffen. Bei einem Wurf mit Furcht erhältst du 1 Furcht und der SC markiert zusätzlich 1 Stress. **Nutze den Vorlesetext unter „Hinterhalt!“.**

■ ES KOMMEN SEHEN

Lies den folgenden Text laut vor:

Du hörst das Knacken eines Astes und drehst dich um – vier Gestalten vom Distelvolk schleichen durchs Unterholz und versuchen, eure Gruppe zu überrumpeln! Der umgestürzte Wagen war nur ein Ablenkungsmanöver, doch der Plan ging nicht auf. Ich baue jetzt die Kampf-Karte auf!

■ HINTERHALT!

Lies den folgenden Text laut vor:

Berstende Zweige und gezogene Klingen wirbeln umher, als vier Gestalten vom Distelvolk aus dem Gebüsch am Wegesrand springen. Der umgestürzte Wagen war eine Falle! Sie stehen bewaffnet vor euch und versperren den Weg. Sie sind zuerst dran. Ich baue jetzt die Kampf-Karte auf!

AUFBAU DER KAMPFKARTE

Nimm die ausgeschnittenen Wald-Terrain-Elemente und bitte die Spielrunde, dir beim Ausbreiten auf dem Tisch zu helfen, um eine Karte zu gestalten. Ermutige sie, auch andere Gegenstände aus dem Raum zu verwenden, um das Gelände zu ergänzen. Baut das Spielfeld gemeinsam auf.

Stelle dann den umgestürzten Handelswagen in die Mitte der Karte und bitte die Spielenden, ihre Charakter-Aufsteller in der Nähe zu platzieren – dort, wo sie sich in der Szene befinden würden, zusammen mit ihrer Kutsche. Platziere nun die Aufsteller der **Distelvolk-Angreifer*innen** sowie den des **Distelvolk-Diebes** in kurzer Distanz der SC.

DER KAMPF BEGINNT

Auf der nächsten Seite findest du die Charakterwerte von Angreifer*innen und Dieb. Nutze diese Werte, um den weiteren Verlauf des Angriffs zu leiten. Denk daran, den Kampf lebendig zu gestalten. Beschreibe die Angreifenden detailreich – gestalte die Szene, als würden die Spielenden einen Film schauen oder ein Buch lesen. Falls du dich wohl damit fühlst, binde die Spielenden in die Gestaltung ein: Bitte sie beispielsweise, ihre Angriffe oder Ausweichbewegungen detailliert zu beschreiben. Frage, welche auffälligen Kleidungsstücke die Angreifer*innen tragen, oder wie ihr außergewöhnlicher Kampfstil aussieht. Du solltest auch die Frage aufwerfen, welches Maß an Gewalt für die Spielenden in Ordnung ist: Wollen sie die Angreifenden töten, ausknocken oder sie nur kampfunfähig?

DIEBSTAHL IM DICKICHT

AKT 2 // TEIL 2

DER ERSTE KAMPF

HINTERHALT!

Wenn die SC überrumpelt wurden, handelt die Gegenseite zuerst. Das spiegelt sich in ihrer Fähigkeit „Hinterhalt“ wider. Lies den folgenden Text laut vor:

*Die drei Distelvolk-Angreifer*innen haben die Oberhand und stürmen auf euch zu! Aufgrund ihrer Fähigkeit „Hinterhalt“ dürfen sie sofort einen Angriff ausführen. Das passiert nur beim Eintritt in die Szene, also nicht jedes Mal. Doch jetzt stechen sie mit Dolchen auf euch ein, geschützt durch Rüstungen aus polierten Steinen.*

Bewege die Angreifer*innen in unmittelbarer Distanz zum nächstgelegenen SC. Folge dann für alle Angreifer*innen der nebenstehenden Anleitung zum Angriff.

SIE KOMMEN SEHEN

Wenn die SC den Hinterhalt rechtzeitig bemerkt haben, dürfen sie zuerst handeln. Lies den folgenden Text laut vor:

Ihr habt die Gestalten entdeckt, bevor sie euch überraschen konnten und seid kampfbereit! Ihr dürft zuerst handeln. Wer möchte beginnen?

Distelvolk-Angreifer*in (Referenz)

Rang 1 Standard

Dolch: Unmittelbar – 1W8+5 (phy) Schwellen: 6/12
ANG: +1 TP: 3
Schwierigkeitsgrad: 13 Stress: 2

FÄHIGKEITEN

Hinterhalt – Reaktion: Wenn dieser Charakter in die Szene eintritt, ohne bemerkt zu werden, kann er sich sofort in unmittelbarer Distanz eines Ziels bewegen und dieses angreifen. Bei einem Erfolg verursacht sein Angriff mit dem Dolch 2W4+8 (phy) Schaden.

Distelvolk-Angreifer*in #1

TP: ○ ○ ○ Stress: ○ ○

Distelvolk-Angreifer*in #2

TP: ○ ○ ○ Stress: ○ ○

Distelvolk-Angreifer*in #3

TP: ○ ○ ○ Stress: ○ ○

DAS ZIEL DES ANGRIFFS

Lenke die Spielenden mithilfe der Angreifer*innen ab, während der Dieb versucht, ihre Kutsche zu stehlen.

CHARAKTERWERTE ALS REFERENZ NUTZEN

Bei den Charakterwerten der Distelvolk-Angreifer*innen siehst du das Wort „Referenz“ mit drei kleineren Werteblocken darunter. So werden in Daggerheart drei Gegner*innen mit identischen Werten dargestellt. Anstatt die Informationen dreimal zu wiederholen, werden sie zentral zusammengefasst.

ANLEITUNG ZUM ANGRIFF – DISTELVOLK-ANGREIFER*INNEN

Wenn du einen Angriff gegen einen SC ausführst, würfle 1W20 und addiere den Angriffsmodifikator (ANG, in diesem Fall +1). Vergleiche das Ergebnis mit dem Ausweichen-Wert des SC. Bei einem Treffer würfelst du einen Schadenswurf mit 1W8 + 5 Schaden. Bitte die betroffene Person, das Ergebnis mit ihren Schadensschwellen abzugleichen, ggf. ihre Rüstung zu verwenden, und entsprechend viele Trefferpunkte (TP) zu markieren.

ANLEITUNG ZUM ANGRIFF – DISTELVOLK-DIEB

Wenn du einen Angriff gegen einen SC ausführst, würfle 1W20 und addiere +3. Vergleiche das Ergebnis mit dem Ausweichen-Wert des SC. Bei einem Treffer würfelst du einen Schadenswurf mit 2W4 + 3 Schaden. Bitte die betroffene Person, das Ergebnis mit ihren Schadensschwellen abzugleichen, ggf. ihre Rüstung zu verwenden, und entsprechend viele TP zu markieren. Wenn der Dieb erfolgreich „Zurückdrängen“ einsetzt, wird der angegebene Schaden verursacht und der Aufsteller des SC in eine Richtung deiner Wahl in weiter Distanz bewegt.

ANLEITUNG ZUR VERTEIDIGUNG

Wenn ein Charakter der Gegenseite Schaden erleidet, vergleiche die Höhe des Schadens mit seinen Schadensschwellen und markiere die entsprechenden TP. Wird der letzte TP markiert, ist der Charakter besiegt.

Distelvolk-Dieb

Rang 1 Anführer*in

Gezackte Klinge: Unmittelbar – Schwellen: 7/14
2W4+3 (phy) TP: ○ ○ ○ ○
ANG: +3 Stress: ○ ○
Schwierigkeitsgrad: 14

FÄHIGKEITEN

Zurückdrängen – Aktion: Setze 1 Furcht ein, um einen Angriffswurf gegen alle Ziele in unmittelbarer Distanz durchzuführen. Jeder Charakter, gegen den der Angriff gelingt, wird zurückgestoßen, erleidet 2W6+3 magischen Schaden und wird auf eine Position in weiter Distanz gestoßen.

ENDE DES KAMPFES

Der Kampf endet dann, wenn alle Gegner*innen besiegt sind. Räume die Kampf-Karte auf und bitte die Spielenden montageartig zu beschreiben, wie sie ihre weitere Reise nach Leis gestalten wollen.

SUCHE NACH DER ARKANISTIN

AKT 3

ANKUNFT IN LEIS

Lies folgenden Abschnitt vor:

Der Pfad führt euch tiefer in den Wald, bis ihr eine hohe Steinsäule entdeckt, in die überall uralte, zwergische Symbole eingraviert sind. Diese Säulen markieren das Gebiet des friedlichen Dorfes Leis. Als ihr an der Säule vorbeifahrt, nehmt ihr ein seltsames Gefühl wahr, als würde eine kleine Blase platzen – und dann vernehmt ihr auf einmal stetig lauter werdende, freundliche Gespräche.

Obwohl sich an den Bäumen des Zobelwalds nichts geändert hat, weht hier ein angenehmer Wind, der das Gefühl von Sicherheit vermittelt. Einige lächelnde Gesichter wenden sich euch zu, als eure Kutsche in das Dorf einfährt, manche winken euch zu oder begrüßen eure Gruppe mit warmen Worten. Eine fröhliche Melodie klingt von der Taverne im Zentrum des Dorfes an eure Ohren.

Eure Aufgabe ist klar: Ihr müsst die Weißfeuer-Arkanistin finden, um ihr die Lieferung von König Emeris zu überbringen. Was möchtet ihr tun?

Falls die Spielenden mit einem NSC (Nichtspielcharakter) sprechen wollen, kannst du eine der folgenden Optionen heranziehen:

Zappel – Mensch aus der Wildnis – (sier/siem)

Ein junges Kind, das niemals stillsitzt – sier hat sich diesen Namen eindeutig verdient. Zappel beschäftigt sich meistens damit, auf Bäume zu klettern und die Laternen anzuzünden, die von den Ästen herabhängen und kennt alle Schleichwege durch das Dorf. Wenn die SC sich nähern, äußert Zappel sich neugierig darüber, wie das Leben außerhalb von Leis aussieht.

Lausa Standwerth – Zwergin aus der Wildnis – (sie/ihr)

Eine ältere Frau mit dichtem Bart, die ständig ein Fass Bier mit sich herumträgt. Sie stellt sich mit Freuden eine Weile zu den SC, um mit ihnen zu plauschen (mit ihrem Fass auf der Schulter). Wenn die SC sich ihr nähern, fragt sie alle nach den Namen ihrer Waffen und wann diese geschmiedet wurden.

Halyton Fyff – Klonk von den Weisen – (er/ihm)

Ein ruhiger Klonk (ein humanoider Roboter), dessen Alter unmöglich einzuschätzen ist. Seine metallische Schulter ist mit einigen kleinen Kratzern versehen; dort ruht sich eine aufmerksame, aber friedlich gestimmte Fuchsfledermaus aus. Er spielt ein den SC unbekanntes Spiel mit Karten und Eichen. Wenn die SC sich nähern, fragt er neugierig nach dem Distelvolk und ob es auf dem Weg eine Begegnung mit diesem gab.

Wähle während des Gesprächs einen weiteren NSC von dieser Liste aus. Dieser ist mit der ersten Person befreundet und weiß etwas über den Wohnort der Weißfeuer-Arkanistin. Zuletzt hielt sich der NSC in der Taverne auf; dorthin werden die SC verwiesen.

Zum Beispiel treffen die SC im Dorf auf Zappel. Im Verlauf des Gesprächs verweist Zappel die Gruppe auf Lausa, die sich in der Taverne aufhalten soll.

DIE TAVERNE „ZUM GLÜCKSKLEE“

Lies folgenden Abschnitt vor:

Die Taverne „Zum Glücksklee“ ist ein echter Blickfang: Sechs geschwungene Stockwerke winden sich um den Stamm eines uralten Baumes. Dies ist das Herz der Gemeinschaft – stets erfüllt von Musik und ausgelassenen Gesprächen. Neuankömmlinge müssen beim Betreten ihre Schuhe ausziehen und sie an einer Leine aufhängen, die quer über das Erdgeschoss gespannt ist. Unweigerlich werden ihre Schuhe glänzend poliert und mit kleinen Andenken gefüllt sein, sobald sie die Taverne wieder verlassen. Ihr tretet ein – was möchtet ihr tun?

Lass die Spielenden hier ein wenig Rollenspiel betreiben. Stelle ihnen beispielsweise die Wirtsleute oder einen freundlichen Einheimischen vor, der sie bittet, ihre Schuhe an der Leine aufzuhängen. Gib ihnen die Möglichkeit, die verschiedenen Ebenen der Taverne zu erkunden. Wenn du dich damit wohlfühlst, beziehe die Spielenden in die Beschreibung der Taverne mit ein:

Der zweite Stock sieht ganz anders aus als das Erdgeschoss – inwiefern? Welcher Geruch liegt in der Luft dieser Taverne? Welche besondere Sitte führen die Einheimischen jedes Mal aus, wenn ihr einen Raum betretet?

OPTIONAL – DAS FRÜHMOOS-FEST

Wenn die SC sich ein wenig umhören, erfahren sie, dass Leis gerade das Frühmoos-Fest feiert – den Moment, in dem auf den neuen Feldfrüchten der Lichtlosen Höfe die erste Mooschicht wächst, ein Zeichen dafür, dass die diesjährige Ernte zu reifen beginnt. Es ist ein Fest zur Begrüßung des Frühlings und zur Vorfreude auf die Fülle an frischem Obst und Gemüse, über das der Ort bald verfügen wird. Es gibt einen freundschaftlichen Wettbewerb im Armdrücken, einen Kurs im Steine bemalen und einen kleinen Markt voller handgemachter Kleinigkeiten.

Sobald du bereit bist, leite die SC zu einer Begegnung mit einem NSC, der ihnen weiterhelfen kann. Falls sie es versäumt haben, jemanden in der Stadt anzusprechen, verwende einfach einen Charakter aus der NSC-Liste. Nach einem kurzen Austausch kannst du den NSC etwas sagen lassen wie:

„Die Arkanistin ist derzeit ziemlich beschäftigt, aber wenn ihr so weit gereist seid, wird sie euch sicher freundlich empfangen. Ohne sie wären wir verloren – sie schützt den ganzen Ort mit einem mächtigen Bann, der verhindert, dass die Gefahren des Zobelwald bis hierher vordringen. Ihr findet ihr Haus im Süden, durch die Felder hindurch. Es hängt von einem der alten Zobelwald-Bäume – ihr könnt es gar nicht verfehlen.“

Wenn die SC bereit sind, schicke sie auf den Weg zur Arkanistin.

DAS BAUMHAUS

AKT 4

DIE WEISSFEUER-ARKANISTIN

Lies den folgenden Abschnitt vor:

Ihr lasst die Häuser und schließlich auch die Felder von Leis hinter euch. Auf eurem Weg kommt ihr an verschiedenen Feldfrüchten vorbei, die bereits eine dünne Schicht leuchtend blaues Moss ansetzen. Sie scheinen leicht zu pulsieren, ähnlich wie ein Herzschlag.

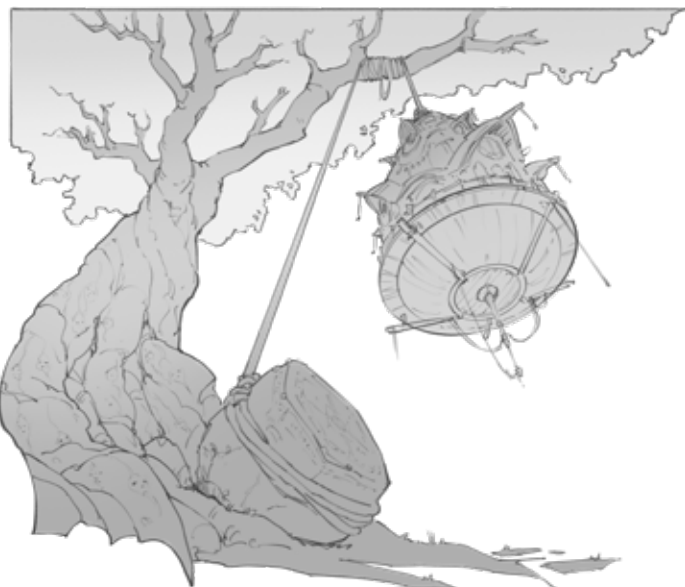
Zwischen den blühenden Hainen fällt euch auf, dass zahllose einzigartige, geschnitzte Gesichter die Bäume in dieser Gegend des Zobelwalds zieren – mit Augen, die in alle Richtungen blicken.

Ein Baum, höher als alle anderen, trägt das Zuhause der Arkanistin wie eine überreife Frucht. Es hängt an einem geflochtenen Seil, so dick wie der Unterarm einer Riesin, das an einem massiven Ast befestigt ist. Das Gegengewicht, das das Haus in der Luft hält, bildet ein hüttengroßer Felsbrocken am Fuße des Baumes. Der Stein ist mit verschiedenen Symbolen versehen. In den Fenstern der Hütte flackert ein weiches, gelb-grünes Licht.

Was möchtet ihr tun?

Gib den Spielenden die Gelegenheit zum Rollenspiel und um eine Lösung zu finden. Nutze die folgenden Punkte als Leitfaden, oder improvisiere.

- **Wenn sie von unten nach der Arkanistin rufen**, erhalten sie keine Antwort, aber das Licht im Inneren flackert nach wie vor.
- **Wenn sie versuchen, das Seil mit dem Gegengewicht durchzuschneiden**, werden sie sofort einige Meter zurückgeschleudert und müssen 1 Stress markieren.
- **Wenn sie versuchen, den Baum hinaufzuklettern**, müssen sie einen Aktionswurf mit dem Schwierigkeitsgrad 13 schaffen. Bei einem Misserfolg werden sie von einem dicken Ast des Baumes ergriffen und sanft von ihm auf dem Boden abgesetzt, bevor er wieder in seiner ursprünglichen Form erstarrt.



Sobald es der Spielrunde irgendwie gelingt, die Aufmerksamkeit der Arkanistin zu erregen, tritt sie aus der Hütte, um die Gruppe zu begrüßen. Lies den folgenden Abschnitt vor:

Ein über zwei Meter großes, humanoides Glühwürmchen tritt aus der Hütte – die Arkanistin ist eine Fee, die sich zugleich sehr langsam und ruckartig schnell bewegt. Obwohl ihre Mimik schwer zu deuten ist, spiegeln sich ihre Gefühle deutlich in ihrer Stimme wider. Sie ist alt, aber gewitzt, und betrachtet die Gruppe mit einem schelmischen Blick.

„Seid ihr die Gruppe, die Emeris aus der Hauptstadt geschickt hat? Oh weh, ihr seid ja ziemlich spät dran! Kommt nur herein, kommt herein.“

Die Arkanistin lässt ihr Zuhause herab und bittet euch hinein. Euch fällt auf, dass das Baumhaus überraschend geräumig ist. Der Hauptraum beherbergt ein Sammelsurium aus Zaubetränken, Zauberbüchern, Runen, Pflanzen und kleinen Kreaturen aller Art. Dennoch würde niemand diesen Ort als unordentlich bezeichnen. Es ist offensichtlich, dass die alte Fee es sofort merken würde, wenn jemand auch nur ein einziges Objekt bewegen würde.

DIE LIEFERUNG

Gib der Spielrunde etwas Zeit für das Rollenspiel mit der Arkanistin. Sie stellt neugierig Fragen über ihre Reise, die NSC, die ihnen den Weg zu ihrem Haus gewiesen haben und wie genau sie sich den Tag vorstellen, an dem sie das Zeitliche segnen werden.

Sobald sie genug geplaudert hat, fragt die Arkanistin nach der Lieferung von König Emeris. Um das Paket sicher zu begutachten, entfaltet sie ihr Zuhause auf magische Weise, als wäre es eine aufblühende Blume. Sie schickt die SC dazu an, die Lieferung rasch in ihre Hütte zu befördern, bevor sie ihr nun etwas größeres Zuhause wieder verschließt. Lies folgenden Abschnitt vor, wenn sie die Kiste öffnet:

Im Inneren von König Emeris' Lieferung befindet sich ein massiver Stein, in den ein Löwengesicht eingraviert ist. Marlow, du erkennst den Stein: es ist der Schlussstein des Haupttores der königlichen Hauptstadt. Die Arkanistin nickt wissend, als sie ihn erblickt: „Natürlich macht der König ein Geheimnis aus dieser Lieferung. Wenn irgendjemand wüsste, dass eure Stadt nicht geschützt ist, würde sie vor dem nächsten Sonnenaufgang überfallen und erobern.“ Mit dieser unheilvollen Warnung entfaltet sie ihr Zuhause erneut. „Wir müssen ins Offene Tal reisen, um das Siegel wiederherzustellen. Aber die Menge an Magie, die dafür nötig ist, wird gefährliche Kreaturen aus den dunkelsten Winkeln des Zobelwaldes anziehen. Ich werde eure Hilfe benötigen.“

Wenn die Spielrunde sich gewillt zeigt, zu helfen, kannst du direkt ins Offene Tal überleiten und damit in Akt 5 übergehen. Andernfalls kannst du die Spielenden dazu ermutigen, ihre Reise mit der exzentrischen Weißfeuer-Arkanistin zu beschreiben.

DIE WIEDERHERSTELLUNG DES SIEGELS

AKT 5 // TEIL 1

DAS OFFENE TAL

Lies den folgenden Abschnitt vor:

Unter Anweisung der Arkanistin fährt eure Kutsche in eine perfekt kreisrunde, eigentümliche Lichtung ein. Es ist der einzige euch bekannte Bereich des Zobelwaldes, in dem die Baumkronen den Blick auf den Himmel freigeben. Dies ist das Offene Tal.

Sprich als Arkanistin zur Gruppe und erkläre, dass das Offene Tal für aufwändige magische Rituale genutzt wird. Hier hat sie auch die vier säulenförmigen Grenzsteine von Leis hergestellt, die das Dorf markieren und schützen. Während dieses Rituals wäre sie fast gestorben, doch mehr möchte sie nicht preisgeben, aus Angst, die Vergessenen Gottheiten zu erzürnen. Führe das Gespräch mit den SC fort, bis alle bereit sind. Lies dann den folgenden Abschnitt vor:

Die Fühler der Arkanistin stellen sich besorgniserregend auf. „So ist es gut. Halt, stopp. Genau hier. Und nun helf mir, ich bin alt.“ Diesmal entfaltet sie die Kutsche, genau wie sie es zuvor mit ihrem Zuhause getan hat, und baut sich summend über der Kiste auf. Ihr Körper leuchtet stetig heller und sie erzeugt ein flackerndes Licht in der Dunkelheit der Nacht. „Ich brauche etwa eine Stunde, um alles vorzubereiten. Ihr solltet derweil die Nachtluft genießen, solange ihr könnt. Wir werden schon bald sehr beschäftigt sein.“

EINE KURZE RAST

Sag den Spielenden, dass sie nun eine kurze Rast einlegen werden.

Während einer kurzen Rast darf jeder SC bis zu zwei der folgenden Optionen aussuchen und durchführen. Sie dürfen dieselbe Option zweimal wählen.

WUNDEN VERSORGEN

Beschreibe, wie du dich verarzttest und lösche 1W4+1 TP. Stattdessen darfst du auch einen anderen SC verarzten.

STRESS LÖSCHEN

Beschreibe, wie du Dampf ablässt oder dich anderweitig beruhigst. Lösche 1W4+1 Stress.

RÜSTUNG REPARIEREN

Beschreibe, welche kleinen Reparaturen du an deiner Rüstung durchführst und lösche 1W4+1 markierte Rüstungsfelder. Stattdessen darfst du auch die Rüstung eines verbündeten Charakters reparieren.

VORBEREITEN

Beschreibe, wie du dich auf das vorbereitest, was euch bevorsteht. Du erhältst 1 Hoffnung. Wenn du dich gemeinsam mit einem oder mehr Mitgliedern deiner Gruppe zusammen vorbereitest, erhalten alle teilnehmenden Charaktere je 2 Hoffnung.

VORBEREITUNG DER SL WÄHREND DER RAST

Während die SC rasten, erhältst du 1W4 Furcht als Auszeit-Vorteil. Sieh dir nun die Wertekästen der gegnerischen Charaktere unten und auf der nächsten Seite an. Diese werden im finalen Kampf verwendet.

Uraltes Skelett (Referenz)

Rang 1 Standard

Rostiges Schwert: Unmittelbar – Schwellen: 7/keine
1W6+1 (phy) TP: 2
ANG: +0 Stress: 1
Schwierigkeitsgrad: 12

FÄHIGKEITEN

Gruppenangriff – Aktion: Setze 1 Furcht ein, um ein Ziel auszuwählen und alle Uralten Skelette in kurzer Distanz in den Fokus zu rücken. Diese Kreaturen bewegen sich in unmittelbarer Distanz des Ziels und führen einen einzigen, gemeinsamen Angriffswurf aus. Bei einem Erfolg fügen sie dem Ziel 4 physischen Schaden pro Skelett zu. Rechne den Schaden zusammen.

Uraltes Skelett #1

TP: ○ ○ Stress: ○

Uraltes Skelett #2

TP: ○ ○ Stress: ○

Uraltes Skelett #3

TP: ○ ○ Stress: ○

Uraltes Skelett #4

TP: ○ ○ Stress: ○

ANLEITUNG ZUM KAMPF – URALTES SKELETT

Da der Angriffsmodifikator der Uralten Skelette +0 beträgt, würfle einfach 1W20 und frage, ob das Ergebnis den Ausweichen-Wert des Ziels trifft oder überbietet. Bei einem Erfolg verursachst du 1W6+1 physischen Schaden.

Wenn die Uralten Skelette 6 oder weniger Schaden erleiden, markieren sie 1 TP. Bei 7 oder mehr Schaden sind sie besiegt.

Ihre Fähigkeit „Gruppenangriff“ erlaubt es dir, mehrere Skelette gleichzeitig für einen mächtigen Angriff zu aktivieren. Wenn du diese Aktion als SL-Zug nutzt, musst du dafür 1 Furcht einsetzen. Bewege dann alle Skelette in kurzer Distanz eines Ziels in dessen unmittelbare Distanz. Führe einen Angriffswurf mit einem Modifikator von +0 gegen den Ausweichen-Wert des Ziels aus. Bei einem Erfolg verursachen die Skelette jeweils 4 physischen Schaden. Addiere den gesamten Schaden, bevor du ihn dem Ziel zufügst.

DIE WIEDERHERSTELLUNG DES SIEGELS

AKT 5 // TEIL 2

DAS RITUAL BEGINNT

Lies den folgenden Abschnitt vor:

Die Arkanistin stößt einen schrillen Schrei aus. „Der Stein hat endlich geantwortet! Schnell, sammelt euch um mich. Das Ritual muss nun beginnen, sonst verliere ich den Zugang! Beeilt euch!“ Ihr Körper leuchtet heller und heller, ihre Augen rollen nach oben, bis ihre Pupillen verschwinden und die gesamte Kutsche erhebt sich einige Zentimeter über den Boden. Unheimliche Schreie hallen aus dem Wald wider – das müssen die Kreaturen sein, die von der magischen Energie angezogen werden.

Platziere nun den Aufsteller der Weißfeuer-Arkanistin in der Mitte des Tisches. Bitte auch die Spielenden, ihre Aufsteller in der Szene zu platzieren. Stelle zuletzt vier Uralte Skelette in kurzer Distanz und zwei Waldschrecke in weiter Distanz zur Arkanistin auf. Lies nun den folgenden Abschnitt vor:

Ihr spürt ein Beben. Plötzlich erheben sich vier uralte Skelette mit verrosteten Schwertern aus dem Boden, aufgebracht durch die magische Energie der Arkanistin. Etwas entfernt sehr ihr zwei Waldschrecke, die unheilvoll auf euch zu schweben. Ich beginne nun einen Countdown für das Ritual. Euer Ziel ist es, die Kreaturen aufzuhalten, bis das Werk der Arkanistin vollendet ist.

Nimm dir einen W8 und lege ihn mit der 8 nach oben auf den Tisch. Dies ist der Countdown-Würfel. Jedes Mal, wenn ein gegnerischer Charakter besiegt ist, wird die Zahl um 1 reduziert und der Würfel entsprechend gedreht. Jedes Mal, wenn die Weißfeuer-Arkanistin von einem Angriff getroffen wird, wird die Zahl um 1 erhöht. Wenn der Countdown 0 erreicht, ist das Ritual abgeschlossen und der Kampf endet.

UMGEBUNGSFÄHIGKEITEN

Auch Umgebungen können Fähigkeiten besitzen, die ihr auf einzigartige Weise einsetzen könnt. In diesem Kampf steht dir die Umgebungsfähigkeit „Rache des Tals“ zur Verfügung.

Das Offene Tal

Rang 1 Art: Erkundung

FÄHIGKEITEN

Rache des Tals – Aktion: Setze 1 Furcht ein, um zwei zusätzliche Uralte Skelette in sehr kurzer Distanz eines SC aus dem Erdboden emporsteigen zu lassen.

KAMPF-HINWEISE FÜR DIE SL

Der Countdown schreitet jedes Mal voran, wenn eine gegnerische Kreatur besiegt wird. Wenn der Fortschritt zu langsam ist, nutze **Rache des Tals**, um weitere Skelette erscheinen zu lassen – sie sind leicht zu besiegen. Wenn sich keine anderen SC in Angriffsdistanz befinden, nehmen die Kreaturen die Weißfeuer-Arkanistin ins Visier. Ihr Schwierigkeitsgrad beträgt 11. Sie markiert weder TP noch Stress – jeglicher Schaden, den sie erleidet, dient ausschließlich der Erzählung.

Pegasus-Spiele, unter Lizenz von Darrington Press. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.

ANLEITUNG ZUM KAMPF – WALDSCHRECKE

Waldschrecke können aus weiter Distanz angreifen und haben dabei einen Angriffsmodifikator von +3. Bei einem Erfolg verursachen sie 2W6+8 magischen Schaden. Sie haben eine **Schadensresistenz** gegen physischen Schaden – eingehender physischer Schaden wird also halbiert (aufgerundet).

Ihre Aktion **Erinnerung lesen** macht das Ziel **Verwundbar**, was bedeutet, dass alle Würfe gegen dieses Ziel mit Vorteil ausgeführt werden (wirf einen zusätzlichen W20 und nimm das bessere Ergebnis). Dieser Zustand ist nicht kumulierbar.

Durchschreiten sollte spärlich eingesetzt werden, um zu vermeiden, dass die gesamte Gruppe gleichzeitig handlungsunfähig wird. Da diese Aktion einen SC aus seinem Körper stößt und ihn handlungsunfähig macht, bis eine gegnerische Kreatur besiegt wurde, kann es hilfreich sein, **Rache des Tals** zu nutzen. Damit lassen sich neue, leicht besiegbare Kreaturen erzeugen, um diese Situation zu entschärfen.

Waldschreck (Referenz)

Rang 1 Schwergewicht

Lebensentzug: Weit – 2W6+8 (mag) Schwellen: 7/14
ANG: +3 TP: 6
Schwierigkeitsgrad: 13 Stress: 3

FÄHIGKEITEN

Spektralkörper – Passiv: Waldschrecke haben Schadensresistenz gegen physischen Schaden.

Erinnerung lesen – Aktion: Führe einen Angriffswurf gegen ein Ziel in kurzer Distanz durch. Bei einem Erfolg fliegt der Waldschreck in unmittelbare Distanz und legt seine Hand auf die Wange des Ziels. Bitte die spielende Person, einen furchteinflößenden Moment aus der Kindheit ihres SC zu beschreiben. Dann erleidet der SC 3W4+9 magischen Schaden und wird bis zur nächsten Rast **Verwundbar**.

Durchschreiten – Aktion: Setze 1 Furcht ein und führe einen Angriffswurf gegen ein Ziel in unmittelbarer Distanz durch. Bei einem Erfolg fliegt der Waldschreck durch das Ziel hindurch und stößt dabei seine Seele für einen Moment aus dessen Körper. Das Ziel erhält den Zustand **Losgelöst** und wird damit handlungsunfähig, bis der Countdown voranschreitet. Dann löscht er diesen Zustand wieder.

Wenn die gesamte Gruppe gleichzeitig **Losgelöst** ist, müssen sie alle 2 TP markieren. Dann kehren ihre Seelen in ihre Körper zurück und der Zustand wird gelöscht.

Waldschreck #1

TP: ○ ○ ○ ○ ○ Stress: ○ ○ ○

Waldschreck #2

TP: ○ ○ ○ ○ ○ Stress: ○ ○ ○

DER TODESZUG

Sollte ein SC seinen letzten Trefferpunkt markieren, muss er einen Todeszug ausführen. Im Rahmen dieses Schnellstart-Abenteuers wird er lediglich ohnmächtig, bis ein anderer Charakter ihn heilt oder die Gefahr vorüber ist.

DAS ENDE DES RITUALS

Wenn der Countdown-Würfel für das Ritual bei 0 ankommt, gehe weiter zum Epilog.

JENSEITS DES TALS

EPILOG

DAS SIEGEL DES SCHLUSSSTEINS

Lies den folgenden Abschnitt vor:

Mit einem letzten, mächtigen Schlag endet das Ritual! Die Kutsche fällt auf den Boden, während der Schlussstein, gefüllt mit arkaner Energie, pulsiert. Plötzlich bricht eine geräuschlose Explosion aus der Weißfeuer-Arkanistin heraus, die alle übrigen Kreaturen auflöst. Die Lichtung ist wieder still.

Keine Stunde später, zurück im Baumhaus, wiegt der Schlussstein sorgfältig befestigt über einer knisternden Feuerstelle hin und her.

Die Arkanistin, die nun noch etwas älter aussieht als zuvor, sitzt mit überschlagenen Beinen in einem übermäßig gepolsterten Sessel. In ihrer Stimme hört ihr eine gewisse Erschöpfung.

„Ihr habt hart gekämpft. Natürlich überrascht mich das nicht. Der König weiß schon, mit wem er sich umgibt. Ich bin sehr froh, dass ihr an meiner Seite wart.“

Gib den SC die Gelegenheit, ihre Geschichte mit der Arkanistin abzuschließen. Wenn die Gespräche enden oder die SC nach dem Schlussstein fragen, kannst du folgendes sagen:

„Der Schlussstein braucht wohl noch eine Woche, vielleicht mehr, damit sich die Magie im Inneren festsetzt. Ich muss ihn aufmerksam beobachten, damit er keine Brüche bekommt oder ein Bewusstsein entwickelt oder irgendwie sowas. Ihr kennt das ja. Rastet in der Zwischenzeit ein bisschen, sammelt euch, esst etwas und nehmt ein heißes Bad, und danach habe ich noch eine kleine Aufgabe für euch.“

Jenseits der Hütte der Arkanistin, jenseits des Waldes, sehen wir von oben auf die grüne Weite. Zwischen den Baumkronen ragen verdrehte Steintürme empor, aus denen flammende Lichter wie Leuchtfeuer aufflackern. Die Arkanistin spricht weiter:

„Es gibt einen Turm, gleich westlich von hier, vielleicht ein paar Stunden Fußmarsch entfernt. Ich habe ihn auf dem Weg zum Ritual gespürt. Seine Energie war... seltsam. Das Licht fühlte sich schwächer an, als es sein sollte. Ich glaube, mit der Turmwache stimmt etwas ganz und gar nicht, und wir können nur mutmaßen, was passieren wird, wenn das Feuer des Turms vollständig erlischt. Wenn ihr bereit seid, kommt zurück – dann gebe ich euch meine Karte, damit ihr sicher dorthin gelangt. Es tut gut, wieder Heldinnen und Helden im Zobelwald zu haben.“

Und damit beenden wir die heutige Spielsitzung.

NACH DIESEM ABENTEUER

Herzlichen Glückwunsch, damit hab ihr das Schnellstart-Abenteuer von Daggerheart durchgespielt! Besucht pegasusdigital.de oder daggerheart.com für mehr Spielinhalte.

BOTENGANG IM ZOBELWALD: IMPRESSUM

Spieldesign: Spenser Starke mit Rowan Hall & Mike Underwood

Games Producer: Elise Rezendes mit Madigan Hunt & Alex Teplitz

Illustration: Shaun Ellis & Pao Yong

Layout: Matt Paquette & Co

Archiv: Dani Gage

Head of Darrington Press: Ivan Van Norman

Creative Director: Travis Willingham

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung & Redaktion: Milena Fuchs

Lektorat: Carolin Christern

Layout & Satz: Ralf Berszuck

Artikel-Nr.: 48502P

Pegasus Spiele unter Lizenz von Darrington Press.

© 2025 Darrington Press LLC. Alle Rechte vorbehalten.

© der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

INSPIRATIONEN FÜR BOTENGANG IM ZOBELWALD

Pen & Paper-Rollenspiele

Dungeons & Dragons von Wizards of the Coast

Pathfinder von Paizo

Für die Königin von Alex Roberts

Lady Blackbird von John Harper

The Wildsea von Felix Isaacs

Bücher

Die Klippenland-Chroniken von Paul Stewart & Chris Riddell

Die Herr der Ringe-Reihe von J.R.R. Tolkien

Film & Fernsehen

Avatar: Der Herr der Elemente von Michael Dante DiMartino & Bryan Konietzko

The Legend of Vox Machina von Critical Role Productions

Eine vollständige Liste aller Beteiligten und Inspirationen von Daggerheart findet ihr im Grundregelwerk.

BOTENGANG IM ZOBELWALD

AUFSTELLER UND TERRAIN

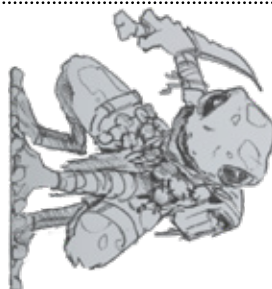
Strixwolf-Mutter



Strixwolf-Mutter



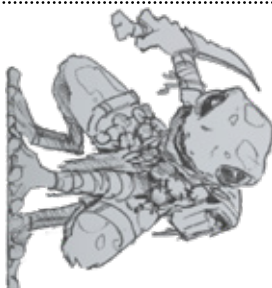
Distelvolk-Angreifer*in #2



Distelvolk-Angreifer*in #2



Distelvolk-Angreifer*in #3



Distelvolk-Angreifer*in #3



Distelvolk-Dieb



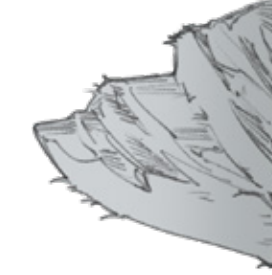
Distelvolk-Dieb



Wald-Terrain



Wald-Terrain



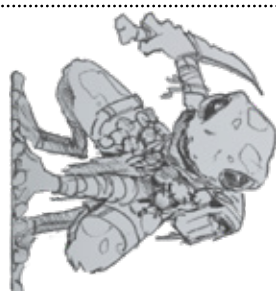
Handelswagen



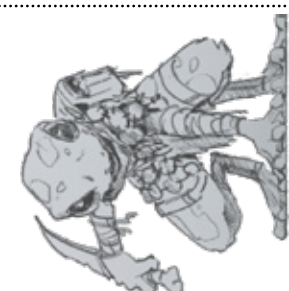
Handelswagen



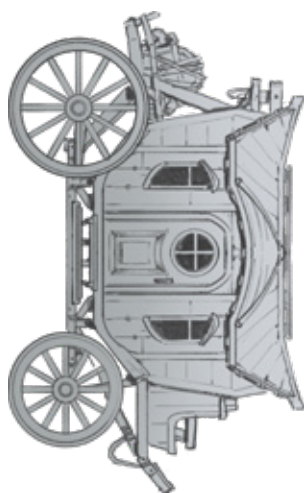
Distelvolk-Angreifer*in #1



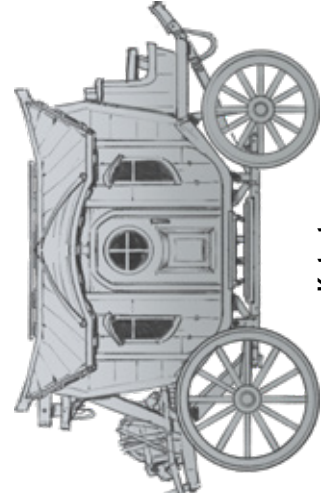
Distelvolk-Angreifer*in #1



Kutsche

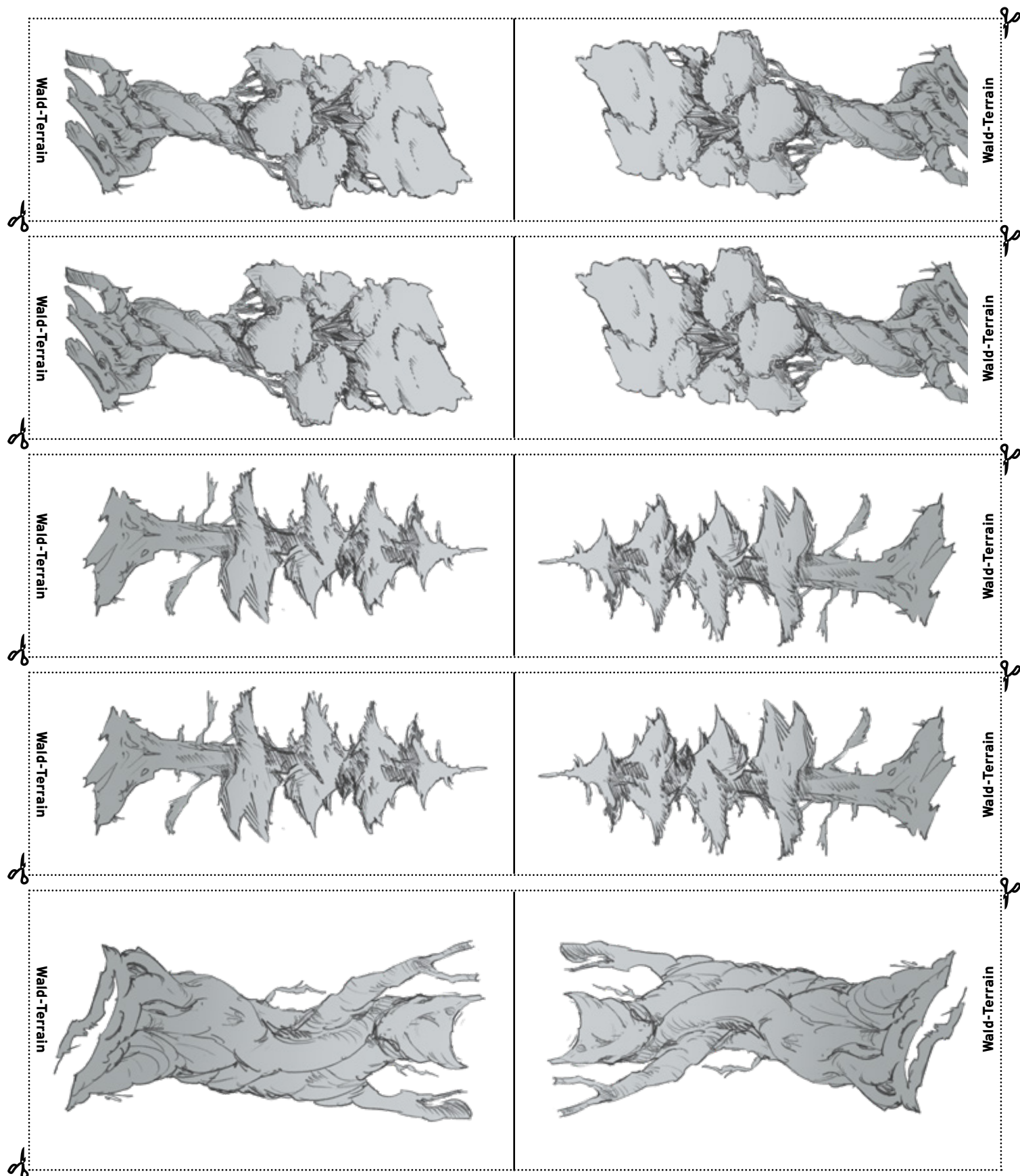


Kutsche



BOTENGANG IM ZOBELWALD

AUFSTELLER UND TERRAIN



BOTENGANG IM ZOBELWALD

AUFSTELLER UND TERRAIN

