

ULTRA!QUEST

SPIELREGELN²



ULTRAQUEST

Land der 1000 Abenteuer

Impressum

Autor: Markus Still - FlyingGames.de
Lektorat: Dr. Sarah Kohl
Titelbild: Florian Gand
Illustrationen: Florian Gand, Markus Still
© 2016
Alle Rechte vorbehalten.
FlyingGames, Markus Still,
Im Oberviertel 10, 76229 Karlsruhe

Abkürzungen

| | | | |
|----|------------------|------|-----------------------|
| BW | Bewegung | ! | Erzwungener Kampf |
| ST | Stärke | ? | Freiwilliger Kampf |
| GE | Geschicklichkeit | NS | Normaler Schatz |
| IT | Intelligenz | MS | Magischer Schatz |
| NK | Nahkampf | LS | Legendärer Schatz |
| FK | Fernkampf | (!) | Schwerer Gegenstand |
| KS | Kampfstärke | (!!) | Sehr schw. Gegenstand |
| RW | Rüstungswert | xx! | Tödliches Ereignis |

Die Landstriche auf der Karte werden meistens durch ihre ersten zwei Buchstaben abgekürzt (z. B. Ma für Marsch oder Wü für Wüste). Aber nicht alle.

Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler

Drei Spieler ist die Optimalzahl für ein flüssiges Spiel. Je mehr Spieler teilnehmen, desto länger dauert das Spiel. Theoretisch können aber beliebig viele Spieler mitspielen - man kann sogar alleine spielen.

Spieldauer:

Wahrscheinlich länger, als man denkt, aber vermutlich kürzer, als man möchte. Tatsächlich kann man so lange spielen, wie man will. Das große Spielziel erfordert allerdings eine Spielzeit von vielen Stunden pro teilnehmendem Spieler. Deshalb unterbricht man das Spiel normalerweise nach eigenem Geschmack jederzeit und setzt es irgendwann fort. Man muss dazu nur seinen Standort und den Ruhm! notieren.

Inhalt des Spiels

Spielregelheft
Buch der Ereignisse
A3-Spielplan mit Karte des Königreiches
Bogen mit Spielmarken (zum Ausschneiden)
100 Abenteuer- und Gruppenbögen
4 Übersichtstafeln
4 zehnsseitige Würfel (= 2 x W100)
12 sechsseitige Würfel (= 12 x W6).

Zusätzlich sollte für jeden Spieler ein Bleistift und ein Radiergummi bereitgehalten werden (nicht enthalten).

| | | | |
|----|------------------|----|----------------------|
| Ab | Dorf Abendheim | Be | Berge |
| Do | Dorf Abendheim | Ds | Dschungel |
| Eb | Ebene | Fe | Felder |
| Ga | Gadûr (Zwerge) | Gr | Grent (Halblinge) |
| Go | Gomoa (Halborks) | GV | Gefährliches Verlies |
| Gy | Gylravar (Elfen) | Hö | Hölle |
| Hü | Hügel | In | Inseln |
| Kl | Kliff | Ma | Marsch |
| Md | Mendoberan | Me | Meer |
| Mg | Meeresgrund | Mo | Moor |
| Öd | Ödland | OF | Oberer Fluss |
| Sh | Schlucht | St | Stadt Traumburg |
| Su | Sumpf | SV | Sehr gefährl. Verl. |
| Tr | Stadt Traumburg | TV | Tödliches Verlies |
| UF | Unterer Fluss | Ur | Urwald |
| Vu | Vulkan | Wa | Wald |
| Wi | Wiesen | Wo | Wolkenstadt |
| Wü | Wüste | | |

Was ist ein W6, ein W3, ein W10 und ein W100?

Ein W6 ist ein normaler sechsseitiger Würfel.
Ein W3 ist ein W6, dessen Ergebnis durch 2 geteilt und aufgerundet wird ($1 \text{ u. } 2 = 1 / 3 \text{ u. } 4 = 2 / 5 \text{ u. } 6 = 3$).
Ein W10 ist ein zehnsseitiger Würfel von 1 bis 0 ($0 = 10$)
Ein W100 ist ein zehnsseitiger Würfel mit Zehnerzahlen und ein zehnsseitiger Würfel mit Einerzahlen. Beide Würfel werden zusammen geworfen und ergeben eine Zahl zwischen 1 und 100 (00-0 zählt als 100).

Beispiele: 1W100 bedeutet, dass man die beiden W10 würfeln soll und eine Zahl zwischen 1 und 100 erhält. 4W6 bedeutet, dass man vier W6 würfeln und die Ergebnisse zusammenzählen soll. W10+20 bedeutet, dass man einen W10 würfeln und 20 dazuzählen soll.

Hin und wieder muss man einen zufälligen Abenteuerer seiner Gruppe bestimmen. Dazu wird ein W6 gewürfelt und alle Ergebnisse größer als die Abenteuererzahl ignoriert und nochmals gewürfelt.



In Memoriam
Rainer Wohnhaas
5. Mai 1963 - 14. Juli 2014



Ziele des Spiels

Jeder Spieler führt eine Gruppe von 4 Abenteurern durchs Spiel, lässt sie Abenteurer bestehen und versucht, Schätze und Ruhm! anzuhäufen und ihre Eigenschaften und Fertigkeiten zu verbessern.

Jede Gruppe wird als Spielfigur über die Karte gezogen. Es gewinnt derjenige Spieler, dessen Gruppe zuerst 100 Ehre! gesammelt hat (Sieg!) oder zuvor einen legendären Gegenstand findet und auf schnellstem Wege zum König bringt (Ultra-Sieg!!!).

Es schadet dem Spielverlauf nicht, wenn Spieler das Spiel vorzeitig verlassen oder später hinzukommen. Das Spiel kann auch sehr gut in mehreren Etappen gespielt werden, man kann es jederzeit unterbrechen.

Kleinere Brötchen backen

Bei 4 oder 5 Spielern und einem Ziel von 100 Ehre! kann es leicht vorkommen, dass das Spiel viele, viele Stunden dauert. Wer nicht so lange spielen will, kann natürlich das Spielziel etwas herabsetzen, z. B. auf 20 Ruhm! und eine magische Waffe für jeden Abenteurer statt eines legendären Gegenstandes.

Oder man vereinbart von vornherein eine feste Spielzeit und versucht, innerhalb dieser Zeit so viel Ehre! wie möglich zu sammeln.

Der pure Genuss

UltraQuest macht auch ohne Spielziel eine Menge Spaß. Man kann durchaus den König einen guten Mann sein lassen und einfach spielen, so lange man möchte. Kenner nennen das dann GenussQuest. Viel Spaß dabei!

Spielrunden

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn zum Zug. Der Spielzug eines Spielers ist der Zeitraum, bis der nächste Spieler dran ist. Normalerweise besteht ein Spielzug aus Bewegung + Ereigniswurf oder einer Spezialaktion. (Wenn eine Gruppe ins Verlies hinabgeht, kann ein Spielzug aber auch aus mehreren Ereigniswürfen bestehen.)

Eine Gruppe/Spielfigur kann normalerweise in eine angrenzende Region ziehen oder in ihrer Region umherziehen und mit W100 ein Ereignis auswürfeln. Der Vorleser liest dann aus dem Ereignisbuch das erwürfelte Ereignis laut vor. Der Spieler muss nun dem Verlauf dieses Ereignisses folgen und entsprechend handeln.

Wenn die Gruppe eine Spezialaktion macht, bleibt die Figur auf der Region stehen und die Abenteurer machen jeder ihre gewünschte Aktion (z.B. Ausruhen, Einkaufen, Arbeiten, Fertigkeiten lernen, Eigenschaften steigern...). Danach kommt der nächste Spieler zum Zug.

Es besteht kein Zugzwang. Ein Spieler kann jederzeit seinen Spielzug untätig verstreichen lassen (z.B. auch wenn er gerade nicht am Tisch sitzt).

Spielbeginn

Jeder Spieler braucht Bleistift und Radiergummi. Die Spieler erschaffen ihre Abenteurer selbst oder wählen die Standardgruppe (siehe Abenteurer-Erschaffung). Die Verletzungs-, Ruhm!- und Fluch!-Marken werden für alle gut erreichbar in der Tischmitte platziert (z. B. in einem Schälchen oder einer Kartenbox).

Neue Abenteurergruppen starten stets in der Stadt Traumburg oder im Dorf Abendheim.

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn zum Zug. Der Spieler mit der kleinsten Ehre! beginnt, bei Gleichstand der älteste Spieler. Sein linker Nachbar, also der Spieler, der nach ihm am Zug sein wird, schlägt das erwürfelte Ereignis im Ereignisbuch nach und liest es ihm vor. Nach dem Spielzug gibt der Vorleser das Buch nach links weiter und ist selbst am Zug usw.

Standardgruppen

Für das erste Spiel kann man die Abenteurer-Erschaffung auf der nächsten Seite überspringen, indem man sich eine der beiden folgenden Gruppen auf die entsprechenden vier Bögen überträgt:

Zwerg: Kämpfer / NK 3 / FK 2 / RW 1
Parade (RW+1) / Axt (NK+1), Schleuder / 1 Gold

Mensch: Kleriker / NK 2 / FK 2 / RW -
Heilung / Knüttel, Schleuder, Gold-Talisman / 1 Gold

Elf: Waldläuferin / NK 1 / FK 3 / RW -
Aufmerksamkeit / Bogen (FK+1), Dolch / 1 Gold

Halbling: Diebin / NK 2 / FK 3 / RW -
Handeln, Schlösser öffnen /
Schwert (NK+1), Schleuder / 2 Gold

Gruppenbogen:
NK: 8 / FK: 10 / NK+FK: 11

Halbork: Kämpferin / NK 3 / FK 1 / RW 2
Rundumschlag / Schwert (NK+1), Schleuder,
Lederrüstung, Heiltrank / 1 Gold

Mensch: Waldläufer / NK 3 / FK 2 / RW -
Ausdauer / Speer (NK+1), Schleuder / 1 Gold

Halbling: Dieb / NK 1 / FK 3 / RW -
Diebstahl, Fallen entsch. / Dolch, Schleuder / 1 Gold

Halbelf: Zauberin / NK 1 / FK 2 / RW -
Magischer Pfeil / Dolch, Schleuder / 1 Gold

Gruppenbogen:
NK: 8 / FK: 8 / NK+FK: 11

Abenteurer-Erschaffung

Während des Spiels verfügt jeder Spieler über bis zu vier Abenteurer. Diese müssen vor Spielbeginn in sieben kurzen Schritten erschaffen werden.

Jeder neue Abenteurer gehört einer von acht verschiedenen Rassen an: **Mensch, Zwerg, Elf, Halbling, Halbelf, Halbork, Centaurus oder Halbente**.

Die Fee ist kein zu Beginn wählbarer Abenteurer. Sie kann nur in Ereignissen gefunden werden.

- ①. Man nimmt sich je nach gewünschten Rassen die entsprechenden **vier Abenteurerbögen und zusätzlich einen Gruppenbogen**.
- ②. Der Spieler muss jedem Abenteurer einen eigenen **Namen** geben, dahinter vermerken, ob er **männlich oder weiblich** ist, und **einen von sechs Berufen** für ihn auswählen: Kämpfer, Waldläufer, Dieb, Seefahrer, Kleriker oder Zauberer.
- ③. Jeder Abenteurer beherrscht **eine oder zwei zufällige Anfangsfertigkeiten**, die entsprechend seines Berufes ausgewürfelt werden. Die Anfangsfertigkeiten sind weiter hinten bei den Berufsbeschreibungen aufgeführt bzw. auf der Übersichtstafel unter „Abenteurer-Erschaffung“.
- ④. Jeder Abenteurer besitzt am Anfang **einen Dolch** (Kleriker einen Knüppel) und **eine Schleuder**.
- ⑤. Jede Gruppe hat zu Beginn ihrer Laufbahn außerdem **W100 Gold (oder 44 Gold)** und zusätzlich einen **Heiltrank oder ein Gegengift oder einen Gold-Talisman**.
- ⑥. Die Gruppe kann in Traumburg oder im Dorf, wo sie startet, für das ausgewürfelte Gold **Ausrüstung kaufen**.
- ⑦. Sowohl auf den einzelnen Abenteurerbögen als auch auf dem Gruppenbogen, werden die **NK- und FK-Werte** eingetragen. Der NK eines Abenteurers ist ST + Nahkampfwaffenbonus. Der FK ist GE + Fernkampfwaffenbonus. Auf dem Gruppenbogen werden die addierten NK- und FK-Werte eingetragen. Bei NK+FK wird nur der jeweils höhere Wert jedes Abenteurers addiert, also entweder NK oder FK, und nicht beides.

Ein Spieler darf niemals mehr als 4 reguläre Abenteurer haben, nur Feen können als weitere Abenteurer hinzukommen, falls sich welche der Gruppe anschließen.

Spielsteine und Marken

Es gibt verschiedene Spielsteine und -marken, die unterschiedlichen Zwecken dienen:

Die Gruppen-Steine

Jeder Spieler benötigt einen Gruppen-Stein (Pöppel), mit dem er seine Abenteurergruppe über das Spielbrett



bewegen kann. Man kann hierzu die im Spiel vorhandenen Holzkegel benutzen oder auch mit einer schön bemalten Zinnfigur oder einem selbst gesuchten, kleinen Kieselstein o.ä. den Standort der Gruppe anzeigen.

Ruhm!-Marken

Wenn eine Gruppe Ruhm! erntet, bekommt der Spieler die entsprechende Zahl von Ruhm!-Marken vom Vorleser ausgehändigt. Erhaltener Ruhm! wird immer auch sofort auf dem Ehre!-Konto gutgeschrieben.

Der Spieler kann den Ruhm! sammeln und für die Entwicklung von Eigenschaften und Fertigkeiten der Abenteurer verwenden und die Marken zurückgeben.



Verletzungs-Marken (rote und schwarze Tropfen)

Es gibt Verletzungs-Marken, um die Verletzungen eines Abenteurers anzuzeigen. Sie werden auf den Abenteurerbogen gelegt, wenn der Abenteurer eine Verletzung bekommt - und entfernt, wenn er geheilt wird.

Eine Verletzung führt dazu, dass der Abenteurer keine Fertigkeiten mehr einsetzen kann und nicht mehr kämpfen darf. Zwei Verletzungen führen zum Tod.



Verfluchte Verletzungen (schwarzer Tropfen) von Mumien, Geistern, Dämonen oder dunklen Reitern können nicht durch Ausruhen, sondern nur magisch geheilt werden.



Fluch!-Marken

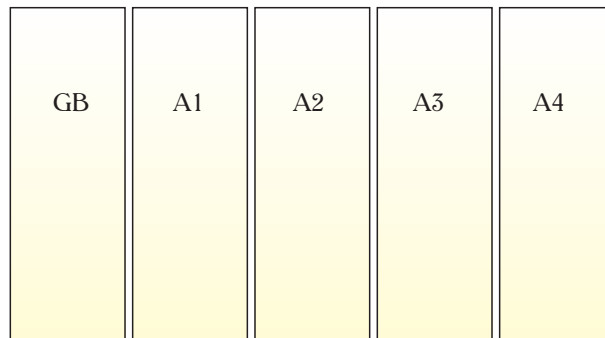
Wenn ein Abenteurer verflucht wird, bekommt er eine Fluch!-Marke. Solange er den Fluch hat, erhält er auf jeden Kampf einen Abzug von -1.

Flüche kann man in Ansiedlungen für Geld bannen lassen. Ein Kleriker, der das Wunder Fluchbrecher beherrscht, kann ihn damit auch entfernen.



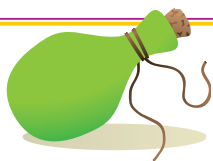
Marschordnung

Jeder Spieler legt seine 4 Abenteurer (A1 bis A4) nebeneinander vor sich. Der Gruppenbogen (GB) liegt entweder links oder rechts davon und zeigt an, wo vorne ist. Der Abenteurer direkt neben dem Gruppenbogen (A1) ist also der vorderste. Der am weitesten entfernte (A4) ist der letzte.

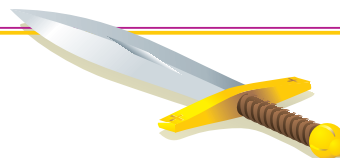


Die Marschreihenfolge der Abenteurer kann beliebig geändert werden, bevor eine Ereigniszahl ausgewürfelt wurde, an jedem Entscheidungspunkt (/) im Text oder zwischen den Spielzügen.





Ausrüstung



| Gegenstand | Gold | Beschreibung | Ansiedlung |
|--------------------------------|------|---|------------|
| Faustkampf (zweihd.) | - | W6+ST-1 auf NK | - |
| Dolch oder Knüppel (einhd.) | 10 | W6+ST auf NK | alle |
| Eisenwaffe (einhd.) | 30 | W6+ST+1 auf NK (Schwert, Axt, ...) | alle |
| Zweihandisenwaffe (zwhd.) | 60 | W6+ST+2 auf NK (Langspeer, Bihänder, ...) | St,Ga,Go |
| Lanze (zwhd./einhd.*) | 80 | W6+ST+2/(+3 Ross) auf NK, nur Kämpfer | St,Gy,Go |
| Waffenrock, WR | 10 | RW: 1, Rüstungen sind nicht kombinierbar | alle |
| Lederrüstung, LR | 30 | RW: 2, nicht für Zauberer | alle |
| Kettenrüstung, KR | 80 | RW: 3, nicht für Dieb, Seefahrer, Zauberer | St,Gy,Ga |
| Plattenrüstung (!), PR | 200 | RW: 4, nicht für Waldl., Dieb, Seefahrer, Zaub. | St,Ga,Go |
| Schild, SH | 20 | RW: +1, nicht mit Zweihandwaffe benutzbar | alle |
| Esel | 30 | BW 3, NK +0 | alle |
| Pony | 40 | BW 4, NK +0 | Do,Gr,Ga |
| Reitpferd | 80 | BW 5, NK +0, keine Zwerge und Halblinge | St,Do,Gy |
| Schlachtross | 180 | BW 5, NK +2, keine Zwerge und Halblinge | St,Gy,Go |
| Reiteber | 150 | BW 4, NK +2, nur Zwerge u. Halblingkämpfer | Ga |
| Wagen + Gaul (!!) | 120 | BW 2, trägt bis zu 2 sehr schwere Dinge (!!) | St,Do,Gr |
| Boot (!!) | 70 | Bewegung auf Meer oder Unterer Fluss | St,Do |
| Schiff (!!!) | 210 | Bewegung auf dem Meer, +1 auf NK | St |
| Wurfsteine (einhd.) | - | W6+GE-1 auf FK | - |
| Schleuder (einhd.) +Kugeln | 10 | W6+GE auf FK | St,Do,Gr |
| Bogen (zwhd.) +Pfeile | 30 | W6+GE+1 auf FK, nur Men., Elf, H-Ork, Cent. | St,Do,Gy |
| Armbrust (zwhd.) +Bolzen | 40 | W6+GE+1 auf FK, keine Halblinge | St,Ga,Go |
| Feldarmbrust (!) (zwhd.) +Blz. | 80 | W6+GE+2 auf FK, nur m. ST 4+, keine Halbl. | St,Ga,Go |
| Heiltrank (magisch) | 80 | heilt einmalig sofort eine Verletzung | St,Gr,Gy |
| Gegengift (magisch) | 50 | neutralisiert einmalig sofort eine Vergiftung | Do,Go,Gy |
| Fluch bannen | 66 | hebt einen Fluch auf (44 in Gylravar) | alle |

Alle Ausrüstungs-Einschränkungen für Halblinge gelten genauso auch für Halbenten und Feen. Feen haben noch zusätzliche Einschränkungen (siehe Seite 8b).

Ausrüstung

Die Abenteurer können sich in Ansiedlungen oder manchen Ereignissen für ihr Gold Ausrüstung kaufen. Ausrüstung darf nur unter „griffbereite Ausrüstung“, in der zweiten Reittierlinie (Satteltasche) oder im Rucksack auf der Rückseite eingetragen werden. Griffbereite Ausrüstung ist auf 6 Zeilen begrenzt. In jeder Zeile und auch in der Satteltasche darf nur je ein Gegenstand stehen. Im Rucksack können beliebig viele Gegenstände aufnotiert werden.

Die Rückseite des Gruppenbogens ist die Ladefläche des Wagens oder Bootes, falls einer der Abenteurer so etwas besitzt. Dort können beliebig viele Gegenstände aufnotiert werden.

Es gibt schwere Ausrüstung (!) und sehr schwere (!!). Jeder Abenteurer kann einen schweren Gegenstand tragen. Wenn er ST5 oder mehr hat, kann er zwei schwere Dinge tragen, mit ST6 oder mehr drei schwere oder ein sehr schweres Ding.

Außerdem gibt es noch riesige Ausrüstung (!!!). Diese kann nicht transportiert werden, sondern trägt sich nur selbst, z.B. ein Zwergenluftschiff oder Schiff.

Meisterhafte Waffen und Rüstungen und edle Reittiere kosten den dreifachen Preis.

Meisterwaffen haben eine KS von +1. Meisterhafte Rüstungen haben eine RW von +1 oder sind nicht schwer (!). Edle Reittiere haben eine BW von +1 oder geben einen zusätzlichen +1-Bonus auf NK.

Silberwaffen geben +1 auf die KS gegen alle Untoten. Silberrüstungen haben +1 RW gegen Untote. Silber-Meisterwaffen und Silber-Meisterrüstungen kosten den sechsfachen Preis (Normalpreis x 2 x 3).

Magische Waffen und Schilde kosten 100 Gold extra. Diese geben keinen zusätzlichen Bonus auf die KS, aber man kann mit ihnen Geister und Dämonen bekämpfen. Mit normalen Waffen kann man Geister und Dämonen nicht verletzen.

Magische Rüstungen kosten 200 Gold extra. Sie schützen gegen Dämonen.

Boot und Schiff ermöglicht der Gruppe, das Meer zu bereisen.

Abenteurerbogen

Für jeden seiner vier Abenteurer wählt sich der Spieler entsprechend der gewünschten Rasse einen Abenteurerbogen aus. Auf diesem Bogen werden mit Bleistift alle wichtigen Dinge vermerkt, die der Abenteurer kann und besitzt.

Das Geschlecht des Abenteurers sollte hier vermerkt werden, vor allem wenn der Name nicht eindeutig ist.

Im Kopf des Bogens werden Name und Beruf notiert.

Darunter stehen die Werte für Nahkampf, Fernkampf und Rüstungswert.
NK ergibt sich aus Stärke + Nahkampfaffenboni, der FK aus Geschick + Fernkampfaffenboni.
Der Rüstungswert folgt aus Rüstung + Schild.

Bei den Fertigkeiten werden heimische Gebiete und Fertigkeiten (z. B. auch Zaubersprüche) vermerkt. Jede Fertigkeit belegt eine Zeile. Wenn alle Zeilen belegt sind, kann eine bestehende Fertigkeit ausradiert werden, um eine neue zu lernen.
Um Fertigkeiten anzuwenden, muss meistens ein Testwurf mit W6 kleiner oder gleich der korrespondierenden Eigenschaft gemacht werden. Deshalb ist es gut, diese dahinter zu vermerken.
Nicht alle Fertigkeiten erfordern einen Test-Wurf. Waldläufer können hier weitere Zeilen benutzen, um je drei weitere heimische Gebiete zu lernen.

Die Qualität der vier Eigenschaften (BW, ST, GE und IT) des Abenteurers werden durch die schwarz gefärbten Punkte gekennzeichnet. Die leeren Ringe zeigen, wie viel Ruhm! es kostet, den jeweiligen Punkt zu erlernen.

Unter griffbereiter Ausrüstung werden alle Gegenstände aufgeschrieben, die der Abenteurer in der Hand hält oder schnell anwenden können will.
Beispielsweise ein Flugtrank, der hier steht, kann in dem Moment getrunken werden, in dem der Abenteurer in eine Fallgrube fällt. Wenn der Trank im Rucksack (auf der Rückseite) steht, ist er nicht so schnell erreichbar. Jeder Gegenstand belegt stets eine ganze Zeile.

Geld darf ausschließlich hier vermerkt werden. Edelsteine dürfen entweder hier stehen oder im Rucksack vermerkt werden.

Jeder Abenteurer darf ein Reittier reiten. Wenn er eines reitet, hat er unter dem Reittier eine zusätzliche Zeile für griffbereite Ausrüstung (oder einen Spezialsattel).

Die Rückseite des Bogens ist der Rucksack. Hier dürfen beliebig viele Ausrüstungsgegenstände vermerkt werden.

Mensch

Name: Marielle ♀

Beruf: Diebin

NK: (3) FK: (2) RW: (1)

Fertigkeiten: 5 6

heimisch: Ma / /

1 Handeln (IT)

2 Schlösser öffnen (GE)

3

4

Bewegung ● ● ● ● (2)

Stärke ● ● ● (2) (4)

Geschick ● ● ● (2) (5)

Intelligenz ● ● ● (2) (5)

griffbereite Ausrüstung:

1 Meister-Dolch +1

2 Schleuder

3 Waffenrock RW 1

4 Goldtalisman

5

6

7 Geldbörse: 17

8 Reitpferd BW 5

9-10 Ausrüstung im Rucksack auf der Rückseite notieren.

Fertigkeitszeilen 1 - 6

Eigenschaften

Ausrüstungszeilen 1 - 10



ULTRAQUEST Gruppenbogen

Spieler Rainer

Gruppe Die schwarzen Katzen

Abenteurer

1 Cirion, Elfenzauberer

2 Marielle, Mischendiebin

3 Baalor, Centaurenkämpfer

4 Zara, Halbfelkenwälderläuferin

5 _____

6 _____























7 _____

Questen 1 _____

2 _____ 3 _____

NK **FK** **NK+FK**

| | | |
|----|----|----|
| 11 | 10 | 12 |
|----|----|----|

Ehre!                      

Spielunterbrechung rot
Ruhm!: 1 Standort: Wa

Gruppenbogen

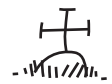
Jeder Spieler hat einen Gruppenbogen, auf dem die Gemeinschaft seiner vier Abenteurer zusammengefasst wird.

Wo der Gruppenbogen liegt, ist stets vorne.

Im Kopf des Gruppenbogens wird der Name des Spielers vermerkt und eventuell ein Name für die Gruppe vergeben. Der Gruppename kann vom Erzähler benutzt werden, wenn im Vorlesetext „die Gruppe“ oder „die Abenteurer“ steht.

Unter Abenteurer werden die Namen, Rassen und Berufe der Abenteurer aufgeschrieben.

Wenn einer der Abenteurer stirbt, bekommt er einen hübschen Grabhügel verpasst.



Neu angeworbene Abenteurer kommen unten hinzu, aber nicht mehr als drei weitere.

Wenn alle 7 Linien voll sind, ist die Gruppe am Ende. Dazu zählen auch die Feen.

Unter Questen kann der Spieler die Zielorte der Questen (oder Verliese) notieren, die seine Abenteurer kennen, z. B. Vu10.

Es dürfen nie mehr als drei Questen notiert werden.

Hier wird die Kampfstärke (KS) eingetragen.

Bei NK, FK und NK+FK werden die zusammengerechneten Werte aller vier Abenteurer eingetragen.

Achtung: Bei NK+FK wird nur der jeweils höhere Wert jedes Abenteurers addiert (nicht die Addition aus NK und FK).

Unter Ehre! wird pro Ruhm!-Punkt, den die Gruppe bekommt, ein Punkt ausgemalt. Diese Liste muss sorgfältigst geführt werden, weil sie für die Siegbedingungen des Spiels zählt.

Spätestens wenn 100 Ehre! erreicht werden, ist das Spiel für die Gruppe am Ende angelangt.



In der letzten Zeile können Spielsteinfarbe, Standort und Ruhm!-Marken vermerkt werden, wenn das Spiel unterbrochen wird. So kann man beim nächsten Spieltermin nahtlos an das bisherige Spiel anknüpfen. Eventuell müssen hier auch noch Flüche notiert werden.



Rassen

Die Abenteurer können aus 9 verschiedenen Rassen ausgewählt werden. Nachfolgend werden sie vorgestellt.

Menschen

Die meisten von uns kennen sie. Durchschnittlich 170 cm groß und 70 kg schwerer Homo Sapiens. Heimisch in der Marsch. Durchschnittliche Eigenschaften und deshalb sehr vielseitig.

Die Stadt Traumburg ist die Hauptstadt von Ultimor und von Menschen erbaut. Hier residiert der König mit seinem Hofstaat. Außerdem gibt es noch das Dorf Abendheim, das hauptsächlich von Menschen bewohnt ist.

Halblinge

Sie sind so klein und zierlich, dass man sie mit einem Menschenkind verwechseln könnte. Allerdings haben sie mehr Haare auf den Füßen (und den Zähnen) als diese. Sie sind durchschnittlich 110 cm groß und 35 kg schwer. Heimisch in der Ebene, extrem geschickt, aber dafür schwach und langsam.

Grent ist eine Ansammlung von Wohnhügeln, in denen die Halblinge unter der Führung ihres Ältesten Balbo leben.

Halblinge können weder Bögen (nur spezielle Kurzbögen) noch Armbrüste und auch keine großen Reittiere benutzen.

Zwerge

Sie sind klein und von stabilem Körperbau. Die Männer tragen lange Bärte, die Frauen sind etwas größer. Sie sind durchschnittlich 140 cm groß und 70 kg schwer. Ihre Stärke ist famos, allerdings sind sie langsam und etwas ungeschickt. Sie sind heimisch in den Hügeln. Am Fuß der Berge liegt das stark gebaute Gadúr, wo der Klanältestenrat unter der Führung von Ramuin das Sagen hat.

Zwerge können keine Bögen (nur spezielle Kurzbögen) und auch keine großen Reittiere benutzen.

Elfen

Die schlanken, groß gewachsenen Elfen sind im Wald heimisch. Sie sind etwa 175 cm groß und 65 kg schwer. Ihre körperliche Schwäche ist ein erträglicher Nachteil verglichen mit ihrer überragenden Intelligenz.

Gylravar, die Stadt der Elfen, liegt am Rande des alten Waldes, wo ihr gütiger König Idiel seit Menschengedenken Gedichte reiner Weisheit vorträgt.

Halbelfen

Die Nachkommen von Elfen und Menschen stehen etwas am Rande beider Kulturen, sind aber in beiden gerne gesehen oder zumindest akzeptiert. Ihr Unvermögen, eigene Nachkommen zu zeugen, erregt bei vielen Mitleid. Aber in den Halbelfenvierteln hat sich eine ganz eigene Gesellschaft gebildet, die ihre Melancholie erträglicher macht und viel Gutes entstehen lässt.

Halborks

Wild und voller Kraft sind die dunkelhäutigen Halborks mit ihrer Größe von durchschnittlich 165 cm und den 80 kg Gewicht. Sie selbst nennen sich Aaruk und sind trotz ihrer orkähnlichen Statur und der ebenfalls völligen Haarlosigkeit nicht wirklich mit den Orks verwandt.

Sie sind stark und schnell, aber nicht sehr geschickt. Heimisch im Moor und am Kliff, wo sie Handel treiben mit den Barbaren des Ostens.

Ihre Hauptstadt ist Gomoa, wo der Klanälteste Rabur auf dem Thron sitzt und in eine ungewisse, aber vielversprechende Zukunft blickt.

Centauren

Menschen mit den Körpern von Pferden sind diese anmutigen Wesen, die schnell wie der Wind über das heimische Ödland galoppieren. Es gibt nicht viele von ihnen und sie leben in kleinen Herden in der Wildnis. Dennoch reicht ihre Kultur der Einigkeit von Stärke und Geist ähnlich weit zurück wie die der Elfen. Sie leben mit dem ständigen Kampf gegen die Rattenmenschen des Westens und sind bei den Menschen, Zwergen und Halblingen sehr angesehen.

Centauren gelten als beritten und können Lanzen grundsätzlich einhändig führen.

Centauren haben in Verliesen und Höhlen -1 auf BW.

Halbenten

Genau wie die Halblinge sind die Halbenten durch den großen magischen Unfall des dunklen Zauberers Gardakhan vor etwa 150 Jahren entstanden. Seitdem haben einige Schwärme von ihnen am Fluss unterhalb von Abendheim und in der Marsch eine Heimat gefunden. Sie sind etwa 120 cm groß und 35 kg schwer. Ihr Geschick reicht fast an das der Halblinge heran und auch die anderen Eigenschaften sind ähnlich.

Halbenten sind wie Halblinge, was die Benutzung von Ausrüstung und Reittiere angeht. Halbentenzauberer sind immun gegen das Geschnatter von Halbenten. Wenn mindestens zwei Halbenten in der Gruppe sind, können sie mit ihrem Geschnatter gegnerische Zauberersprüche verhindern. Halbenten können schwimmen, was sie vor allen Ereignissen schützt, bei denen man ertrinken kann (Flutwelle, Überschw. etc.).

Feen

Diese kleinen, fliegenden Urwaldbewohner sind normalerweise in eigener Sache unterwegs und sehr scheu, aber hin und wieder kommt es vor, dass sich eine Fee einer Abenteurergruppe anschließt. Sie sind etwa 100 cm groß und durchschnittlich 15 kg schwer.

Eine Fee kann sich der Gruppe als zusätzlicher Abenteurer anschließen. Mehrere Feen sind möglich. Eine Fee kann fliegen, bekommt aber nicht +1 auf BW wie bei dem gleichnamigen Zauberspruch. Sie beherrscht zu Beginn einen Zauberspruch und kann sowohl weitere Zaubersprüche und Waldläuferfertigkeiten lernen als auch ihre Eigenschaften verbessern.



Feen haben den Doppelberuf: Zauberer/Waldläufer. Im Kampf addiert die Fee ihren Eigenschaftswert + Waffenbonus, würfelt aber keinen zusätzlichen W6.

Eine Fee stirbt bereits, wenn sie nur eine Verletzung bekommt und einen Wurf gegen ST verfehlt. Eine Fee, die die Fertigkeit Ausdauer gelernt hat, stirbt erst bei zwei Verletzungen (als wäre sie ein normaler Abenteurer), ist aber nach einer Verletzung nicht handlungsfähig.

Jede Fee ist immun gegen Gift und Krankheiten. Sie kann keine Rüstung tragen und hat keinen Rucksack. Eine Fee arbeitet niemals und kauft auch nicht ein!

Abenteuer und Ereignisse

Im Spiel geht es darum, Abenteuer zu bestehen und dadurch mehr Ruhm! und Ehre! zu bekommen. Eine Gruppe, die sich in ein Land hineinbewegt, würfelt ein Abenteuer des entsprechenden Landstrichs mit W100 aus. Der wechselnde Vorleser schlägt im Ereignisbuch des entsprechenden Landes unter dieser Zahl nach und liest vor. Der Vorleser liest immer für den Spieler, der unmittelbar vor ihm am Zug ist. Es gibt für jeden Landstrich auf der Landkarte eigene Abenteuer/Ereignisse. Diese Abenteuer können sehr unterschiedlich sein. Bei manchen Ereignissen kann der Spieler wählen, andere sind zwingend. Was im Einzelnen zu tun ist, geht aus dem Text hervor.

Gefährlichkeit

Die Landstriche sind unterschiedlich gefährlich. Grundsätzlich kann man sagen, dass es immer gefährlicher wird, je weiter man sich von der Stadt Traumburg entfernt. Unter jedem Landstrich auf der Karte stehen zwei Zahlen (z.B. 2-50). Die kleinere Zahl ist die Ehre!, bis zu der man dieses Gebiet meiden sollte (das ist kein Zwang, aber für Anfänger unbedingt empfehlenswert!!!). Die größere Zahl gibt an, bis zu welcher Ehre! man in diesem Landstrich Ereignisse auswürfeln darf. Danach wird die Gruppe in diesem Gebiet automatisch heimisch. Ansiedlungen haben diese Beschränkung nicht.

Vorlesen

Der Vorlesende nennt sich Vorleser oder Erzähler. Wenn ein Spieler ein Ereignis auswürfelt und dem Vorleser das Ergebnis sagt, schlägt dieser im Buch der Ereignisse das entsprechende Ereignis nach und liest es ihm vor. Dabei ist Folgendes zu beachten:

Die drei Regeln des Vorlesens

1. Die Überschrift wird niemals vorgelesen (Schätze schon). Sie dient nur als Bezeichnung des Ereignisses.
2. Wenn im Text ein Schrägstrich (/) vorkommt, muss der Vorleser die Entscheidung des Spielers abwarten. Drei Punkte (...) heißt: Spielerhandlung abwarten, Pause.
3. Dinge, die in Klammern stehen, werden zuerst ausgewürfelt und das Ergebnis vorgelesen.

Optionale Vorlese-Regeln

4. Wenn man will, kann man im Text das Wort Gruppe oder Abenteurer durch den Gruppennamen ersetzen.
5. Wenn das Ereignis direkt nach der Zahl mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet ist, kann der Vorleser den Spieler fragen, ob er einen Talisman einsetzen will, um den Wurf zu wiederholen. Diese Regel ist für Anfänger gedacht. Erfahrene Spieler dürfen den Talisman nur für den Ereigniswurf einsetzen, solange sie dem Erzähler das Würfelergebnis noch nicht gesagt haben.
6. Geübte Vorleser dürfen den Vorlesetext auch gerne selbst weiter ausschmücken, falls das bei den Spielern gut ankommt.

Ruhm! und Ehre!

Die Abenteurergruppe eines Spielers hat einen bestimmten Ehre!-Wert. Am Anfang ist die Ehre! bei null. Je mehr Monster eine Gruppe besiegt, je mehr Schätze sie gefunden hat und je mehr Abenteuer sie bestanden hat, desto berühmter wird sie. Ihr Ruhm! steigt, indem sie durch einen bestandenen Kampf Ruhm!-Marken bekommt. Erhaltener Ruhm! wird der Gruppe immer auch sofort als Ehre! gutgeschrieben. Die Ruhm!-Marken werden auf dem Gruppenbogen gesammelt, bis sie ausgegeben werden.

Erhaltene Ehre! wird einfach notiert, indem man die Ringe auf dem Gruppenbogen ausfüllt. Wenn man Ehre! verliert, werden ausgefüllte Ringe ausradiert.

Wieviel Ruhm! oder Ehre! eine Gruppe bekommt oder verliert, geht immer aus dem Abenteuertext hervor.

Wenn ein Abenteurer der Gruppe stirbt, muss möglichst schnell ein neuer angeworben werden. Für jeden neuen Abenteurer, den eine Gruppe anheuert, muss sie 10% Ehre! (abrunden) von ihrem Konto opfern, weil neue Abenteurer noch nicht über einen solch guten Ruf verfügen und das Ansehen der Gruppe verwässern.

Wenn ein Spieler genügend Ruhm!-Marken gesammelt hat, kann er seine Abenteurer mächtiger machen. Mit Ruhm!-Marken kann eine Eigenschaft erhöht werden oder eine neue Fertigkeit gelernt werden (siehe: Entwicklung von Abenteuern).

200 Gold können in der Stadt Traumburg auch in 1 Punkt Ehre! umgewandelt werden. Das können die Abenteurer nur während einer Audienz beim König machen.

Spätestens wenn eine Gruppe 100 Ehre! erreicht hat, ist das Spiel für sie zu Ende.





Wenn das Ereignis Entsprechendes beinhaltet, kommt es zu einem Kampf mit Monstern oder anderen Widersachern.

Jeder Kampf wird nur solange ausgefochten, bis eine Seite verletzt wurde oder die Abenteurer fliehen. Es reicht bereits eine einzige Verletzung des Gegners, um den Kampf zu gewinnen. Es muss also nicht bis zum Tod gekämpft werden. Spätestens nach drei unentschiedenen Runden wird der Kampf abgebrochen, weil beide Seiten erschöpft sind.

Es gibt freiwillige und erzwungene Kämpfe:

Freiwilliger Kampf (?)

Wenn im Text ein Gegner beschrieben wurde, der selbst nicht angreift, dann kann der Spieler entscheiden, ob er angreift oder nicht. Ein freiwilliger Kampf wird durch ein „?“ angezeigt. Wenn der Spieler nicht kämpfen will, ist das Ereignis normalerweise sofort zu Ende.

Wenn der Spieler freiwillig kämpft, kann er vorher noch die Reihenfolge der Abenteurer ändern oder Gegenstände weitergeben und neu ordnen.

Erzwungener Kampf (!)

Wenn im Text des Ereignisses steht, dass die Abenteurer angegriffen werden (z. B. „Ein roter Drache stürzt sich auf die Gruppe...“), dann handelt es sich um einen Kampf, der gekämpft werden muss. Ein erzwungener Kampf wird durch ein „!“ angezeigt.

Mit der Fertigkeit Aufmerksamkeit kann man erzwungene Kämpfe zu freiwilligen Kämpfen machen.

Manchen erzwungenen Kämpfe treffen die Gruppe von hinten. In diesem Fall wird bei einem Verlust der Schaden lediglich von hinten auf die Abenteurer verteilt. Das heißt, der Letzte bekommt zuerst Schaden, dann der Vorletzte usw.

Manche erzwungenen Kämpfe richten sich nur gegen Teile der Gruppe oder einzelne Abenteurer. In diesem Fall dürfen auch nur die genannten am Kampf teilnehmen und nur diese können Schaden bekommen.

Kampfstärke (KS)

Die Kampfstärke ist die Kampfkraft eines einzelnen Abenteurers oder einer ganzen Gruppe und ist stets eine Zahl von Würfeln und einem zusätzlichen Bonus.

Die Kampfstärke einer Gruppe ist die Summe der Kampfstärken aller Mitglieder dieser Gruppe.

Beispiel: Ein Goblin mit Dolch hat im NK eine KS von $W6+1$. Eine Gruppe von 4 dieser Goblins hat also eine KS von $4W6+4$.

Jeder Abenteurer hat eine KS für Nahkampf und eine KS für Fernkampf. Die gesamte Gruppe hat eine KS für den Nahkampf (NK), den Fernkampf (FK) und den kombinierten Nah- und Fernkampf (NK+FK).

Unter griffbereiter Ausrüstung können eine Menge Waffen notiert sein, aber jeder Abenteurer hat nur zwei Hände, d.h., er kann normalerweise entweder eine Einhandwaffe und einen Schild oder eine Zweihandwaffe benutzen.

Abenteurer mit der Fertigkeit Beidhändiger Kampf können im Nahkampf auch zwei Einhandwaffen benutzen.

Die KS einer Abenteurergruppe berechnet sich wie folgt:

Bewaffneter Abenteurer: $W6$

Für den NK: Stärke addieren

Für den FK: Geschicklichkeit addieren

Schaden der benutzten Waffe addieren

Magische oder andere Boni addieren.

Beispiel: Ein Mensch mit einem normalen Schwert hat im Nahkampf folgende Kampfstärke (KS):

Abenteurer: $W6$ / ST: $+2$ / Schwert: $+1$ = $W6+3$.

Nahkampf (NK) und Fernkampf (FK)

Es gibt Kämpfe, die nur im NK, nur im FK oder gemischt ablaufen (NK+FK). Dies steht immer am Ende des Einleitungstextes und ist mit „!“ oder „?“ versehen.

Je nachdem, was in dem Kampf erlaubt ist, entscheidet der Spieler, welche Abenteurer im Nahkampf, welche im Fernkampf und welche eventuell gar nicht kämpfen.

Danach würfelt der Spieler für jeden Abenteurer mit $W6$ und addiert die KS für die entsprechende Kampfstärke.

Auch der Vorleser würfelt entsprechend der Kampfstärke, die das Ereignis vorgibt. Das höhere Ergebnis hat gewonnen. Die Differenz der beiden Würfelergebnisse ist der Schaden, den die unterlegene Gruppe bekommt.

Wenn beide Parteien ein gleiches Kampfergebnis erwürfeln oder wenn der Schaden gänzlich durch die Rüstung des ersten Abenteurers oder andere Effekte abgehalten wird, ohne jemanden zu verletzen, dann ist die Kampfunde unentschieden und es wird eine weitere Runde gekämpft – aber nicht mehr als drei Kampfunden. Eine Ausnahme sind alle Untoten (siehe 11b).

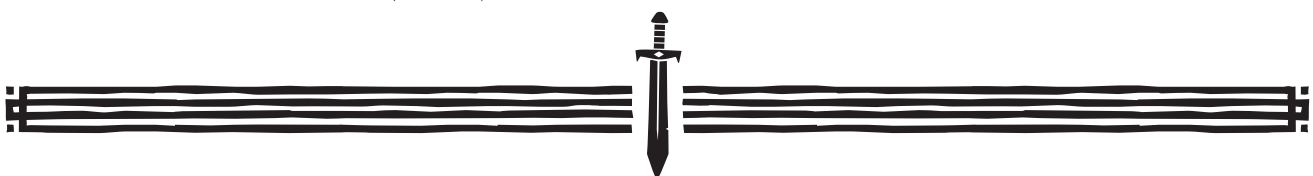
Schaden

Der Schaden wird komplett auf die unterlegene Gruppe verteilt, beginnend beim ersten Abenteurer.

Hierbei ist der Rüstungswert (RW) jedes Abenteurers wichtig, welcher sich aus Rüstung, Schild und anderen Boni (z.B. durch die Fertigkeit Parade) zusammensetzt.

Der RW des ersten Abenteurers wird vom Schaden abgezogen. Der folgende Schadenspunkt verursacht eine Verletzung. Danach wird mit den verbliebenen Schadenspunkten der nächste Abenteurer getroffen usw.

Beispiel: Der Vorleser hat eine Differenz von 9 Pt. für die Monster erzielt. Er versucht, den ersten Abenteurer, Kämpfer Albrav, zu verletzen. Dieser hat eine Lederrüstung (RW 2). Es werden also erst zwei Punkte abgezogen, der dritte Punkt verletzt Albrav. 6 Punkte sind noch übrig, um den nächsten Abenteurer zu verletzen.



Es kann durchaus vorkommen, dass bei einem Kampf alle Abenteurer nacheinander verletzt werden. Wenn danach noch Punkte übrig sind, wird wieder von vorne angefangen. Die Abenteurer können somit eine zweite Verletzung bekommen und dadurch sterben. Auch beim zweiten Durchlauf schützt wieder der RW.

Nichtkämpfer

Bei jedem Kampf (egal ob freiwillig oder erzwungen) kann der Spieler entscheiden, dass einzelne Abenteurer nicht mitkämpfen. Sie halten sich einfach aus dem Kampf heraus. Das heißt, ihre Kampfstärke wird nicht in die gesamte KS der Gruppe mit einberechnet und sie können auch keinen Schaden bekommen, falls der Kampf verloren geht. Wenn alle Kämpfenden sterben, bekommt jeder Nichtkämpfer zwei Verletzungen.

Vorraussetzung für das Nichtkämpfen ist lediglich, dass nur die hinteren Abenteurer nicht mitkämpfen können. Wenn also der letzte Abenteurer kämpft, kann der vor ihm sich nicht aus dem Kampf heraushalten. Wenn die Gruppe von hinten angegriffen wird, ist es natürlich andersherum.

Flucht

Nach jeder unentschiedenen Kampfrunde können die Abenteurer fliehen – auch in einem erzwungenen Kampf. Bei einer Flucht bekommen die ersten W3-1 Abenteurer eine Verletzung mit allen Konsequenzen.

Wenn eine Seite im Kampf verletzt wurde, ist der Kampf auf jeden Fall zu Ende und die verletzte Seite zieht sich zurück.

Bei einem Kampf gegen Untote oder Dämonen müssen die Abenteurer fliehen, wenn er in der dritten Runde nicht entschieden wurde, weil Untote nie erschöpft sind. Dann werden aber die ersten W3 Abenteurer verletzt.

Räuber

Wenn im Ereignis der Hinweis „Räuber“ steht, dann werden alle verletzten Abenteurer ausgeraubt. Diese verlieren dann eine mit W10 ausgewürfelte Ausrüstungszeile. Wenn diese leer ist, wird auch nichts geraubt.

Verletzung und Tod

Wenn ein Abenteurer eine Verletzung hat, dann gilt er als handlungs- und kampfunfähig, bis er geheilt ist. Wenn ein Abenteurer, z. B. durch einen Angriff, eine zweite Verletzung bekommt, dann kann er noch eine lebensrettende Aktion machen, z. B. einen magischen Trank zu sich nehmen, den er selbst oder sein Hintermann griffbereit hat.

Ein Abenteurer stirbt, wenn er zwei Verletzungen hat oder wenn ein Abenteurer entsprechende Informationen enthält, z. B. wenn ein Abenteurer vergiftet wird oder in eine Schlucht stürzt.

Ende der Gruppe

Wenn ein Spieler keinen oder nur noch einen lebenden Abenteurer hat, dann ist die Gruppe am Ende und der letzte Abenteurer reitet einsam in den Sonnenuntergang.

Der Spieler kann in seinem nächsten Spielzug aber gleich wieder mit einer neuen Gruppe anfangen, wie zu Beginn des Spiels (siehe Abenteurer-Erschaffung).

Untote, Geister und Dämonen

Skelette, Zombies, Vampire, Mumien, Schwarze Reiter, Geister und Dämonen gehören zur Gruppe der Untoten. Untote sind nach drei Kampfunden nicht erschöpft (siehe 11a Flucht).

Untote sind empfindlich gegen Silberwaffen. Deshalb bekommt man damit +1 gegen Untote.

Geister und Dämonen können nur mit magischen Waffen getroffen werden. Ein Abenteurer, der keine magische Waffe hat, kann zwar am Kampf gegen diese Gegner teilnehmen, hat aber dann eine KS von 0.

Der Schaden von Dämonen kann nur von magischen Rüstungen abgehalten werden. Eine normale Rüstung oder ein normaler Schild hat gegen Dämonen einen RW von 0.

Geister, Dämonen, Mumien und Schwarze Reiter verursachen verfluchten Schaden (schwarzer Tropfen). Dieser Schaden kann nicht durch Ausruhen geheilt werden, sondern muss durch Magie (Heilspruch oder Heiltrank) geheilt werden. Fluchbrecher macht eine verfluchte Verletzung zur normalen Verletzung.

Eigenschaften

Jeder Abenteurer hat vier Eigenschaften: Bewegung, Stärke, Geschick und Intelligenz. Diese stellen verschiedene Qualitäten eines Abenteurers dar, die in Ereignissen getestet werden, indem der Spieler versucht, mit einem W6 kleiner oder gleich deren Wert zu würfeln. Wenn er den Wurf schafft, hat der Abenteurer den Test bestanden. Die meisten Fertigkeiten hängen ebenfalls von einer Eigenschaft ab, welche getestet werden muss, um die Fertigkeit anwenden zu können.

Bewegung stellt die Agilität, die Wendigkeit, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit des Abenteurers dar. Sie hat aber nichts mit der Reisegeschwindigkeit der Gruppe auf der Karte von Ultimor zu tun. Dort ist die Bewegungsweite normalerweise 1 Feld pro Spielzug.

Stärke stellt die Kraft, Nahkampfstärke, Zähigkeit und Unempfindlichkeit eines Abenteurers dar. Sie hat auch Einfluss auf die Zahl der schweren Gegenstände, die er tragen kann. Jeder Abenteurer (außer der Fee) kann allerdings beliebig viele normale Gegenstände tragen.

Geschick stellt die Gewandtheit, Fingerfertigkeit und Fernkampfstärke eines Abenteurers dar. Sie ist auch für manche Klerikerwunder zuständig.

Intelligenz stellt die Klugheit, das Gedächtnis und die Gewitztheit des Abenteurers dar. Außerdem ist sie für manche Klerikerwunder zuständig und alle Zaubersprüche sind ebenfalls von Intelligenz abhängig.



Heimisch und Überleben

Wenn ein Abenteurer in einem Gebiet heimisch ist, kann er dort ein Lager aufschlagen und bestimmte Fertigkeiten besser nutzen.

In Ansiedlungen muss niemand heimisch sein und alle Abenteurer sind automatisch in Wiesen und Feldern heimisch, weil dort das Überleben sehr einfach ist.

Jeder Abenteurer hat ein oder zwei Wildnisgebiete, in denen er zu Beginn heimisch ist. Diese Fertigkeiten sind fest auf dem Abenteurerbogen notiert und können nicht verlernt werden.

Ein Abenteurer kann in weiteren Gebieten heimisch werden, indem er für dieses Gebiet Überleben lernt. Ein Elf, der natürlicherweise im Wald heimisch ist, kann z.B. Überleben Ur lernen und wird dadurch im Urwald heimisch.

Jeder Abenteurer kann in insgesamt drei Gebieten heimisch sein. Er kann in der Zeile „heimisch“ die freien Plätze mit weiterführenden Gebieten füllen. Dabei muss entlang der folgenden Gebietsäste gelernt werden.

- Marsch - Moor - Sumpf - Schlucht
- Marsch - Kliff - Inseln - Schlucht
- Ebene - Ödland - Wüste - Schlucht
- Wald - Urwald - Dschungel - Schlucht
- Hügel - Berge - Vulkan - Schlucht
- Unterer Fluss - Oberer Fluss - Schlucht
- Unterer Fluss - Meer - Inseln

Um in mehr als drei Gebieten heimisch zu werden, muss ein normaler Abenteurer eine seiner anderen Fertigkeiten belegen.

Es kann immer auch ein vorhergehendes Gebiet gelernt werden. Wenn ein Abenteurer die Möglichkeit hat, Überleben Berg zu lernen, aber in den Hügeln noch nicht heimisch ist, dann kann er stattdessen Überleben Hügel lernen.

Jedes Wildnisgebiet (alle Gebiete außer Ansiedlungen) hat ein Ehre!-Intervall. Sobald die Gruppe die obere Ehre!-Zahl eines Gebietes erreicht hat (z.B. im Wald die 50), darf sie dort keine Ereignisse mehr auswürfeln und alle Abenteurer der Gruppe werden automatisch heimisch in diesem Gebiet.

Spezialaktionen

Anstatt sich zu bewegen und ein Abenteuer zu erleben, kann die Gruppe in der Wildnis ein Lager aufschlagen oder in Ansiedlungen im Wirtshaus rasten. Um ein Wildnislager aufschlagen zu können, muss ein Abenteurer in dem Gebiet heimisch und unverletzt sein.

Jeder Abenteurer kann dann eine einzelne, von den anderen unabhängige Spezialaktion durchführen – auch derjenige, der das Lager aufschlägt.

Welche Spezialaktionen in dem jeweiligen Gebiet möglich sind, steht auch im Einleitungstext des Gebietes im Ereignisbuch.

Folgende Spezialaktionen gibt es:

Ausruhen (Wildnislager oder Ansiedlung)

Ein verletzter Abenteurer tut in diesem Spielzug nichts und heilt dadurch eine Verletzung (roter Tropfen).

Verfluchter Schaden (schwarzer Tropfen) von Mumien, Geistern, Dämonen oder dunklen Reitern kann nicht durch Ausruhen geheilt werden. Dazu bedarf es Magie.

Training (Wildnislager oder Ansiedlung)

Der Abenteurer kann eine seiner Eigenschaften (BW, ST, GE oder IT) um einen Punkt steigern, indem er trainiert. Dazu gibt er die in dem Ring angegebene Zahl von Ruhm!-Marken zurück und malt den Punkt schwarz aus.

Fertigkeit beim Lehrer erlernen (Ansiedlung)

Der Abenteurer kann in Ansiedlungen einen Lehrer aufsuchen und von ihm eine ausgewählte Fertigkeit seines Berufes erlernen. Das kostet 30 Gold und 1 Ruhm! Berufsfremde Fertigkeiten können ebenfalls gelernt werden. Das kostet allerdings 30 Gold und 2 Ruhm!

Klerikerwunder und Zaubersprüche können nicht berufsfremd von anderen Berufen gelernt werden. Kleriker und Zauberer können auch nicht auswählen, was sie lernen. Ihre Gebete und Studien sind meistens unvorhersehbar und die Fertigkeit muss nach der Bezahlung des Lehrers ausgewürfelt werden (siehe Berufsbeschreibung im hinteren Teil der Regeln).

Fertigkeit beim Meister erlernen (Ereignis)

Der Abenteurer kann in Ereignissen auf Meister treffen, die ihm in dem Spielzug eine Fertigkeit beibringen. Das kostet normalerweise 30 Gold oder 1 Ruhm! Ein Meister kann immer nur einen Abenteurer lehren.

Fertigkeit beim Großmeister steigern (Ereignis)

Der Abenteurer kann in Ereignissen auf Großmeister treffen, die ihm helfen, in dem Spielzug eine bereits gelernte Fertigkeit zur Meisterschaft zu bringen. Wenn die Kosten dafür nicht erwähnt werden, kostet das 100 Gold oder 2 Ruhm!

Eine meisterhafte Fertigkeit wird auf dem Abenteurerbogen durch drei Ausrufezeichen (!!!) gekennzeichnet.



Wenn die Fertigkeit noch nicht gelernt wurde, kann der Großmeister sie auch normal lehren wie ein Meister.

Harte Arbeit (Ansiedlung)

Der Abenteurer arbeitet den gesamten Spielzug und bekommt dafür eine kleine Summe an Gold. Wieviel das ist, steht direkt am Anfang jeder Ansiedlung im Ereignisbuch (in Gadür z. B. ST-1 Gold).

Abenteurer sind für harte Arbeit nicht wirklich gemacht, deshalb darf diese Spezialaktion nicht zwei mal hintereinander gemacht werden, ohne einen Ereigniswurf zwischendrin zu machen.

Kauf und Verkauf (Ansiedlung)

Ein Abenteurer kann beliebig viele Gegenstände von der Ausrüstungsliste kaufen und Dinge verkaufen. Dabei kann er auch für andere Gruppenmitglieder einkaufen und deren Gold dafür benutzen.

Beim Einkauf muss beachtet werden, dass einiges nur in manchen Ansiedlungen erhältlich ist (siehe Spalte Ansiedlungen).

Abenteurer anwerben (nur komplette Gruppe)

Wenn eine Gruppe aus weniger als 4 Abenteurern besteht (Feen nicht mitgerechnet), kann sie ihre Reihen wieder vervollständigen, indem sie Abenteurer anwirbt.

Um einen Abenteurer anzuwerben, muss die Gruppe sich in einer Ansiedlung oder einem anderen Anwerbungsland (Fe, Wi, UF) befinden und entweder auf der getrennten Liste zum Anwerben würfeln oder (wie zu Spielbeginn) einen heimischen Abenteurer mit beliebigem Beruf nehmen. Dieser hat dann eine zufällig ausgewürfelte Fertigkeit und besitzt nur einen Dolch und eine Schleuder.

Ein auf der Liste erwürfelter Abenteurer muss nicht aufgenommen werden. Wird er aufgenommen, kann gleich noch für einen zweiten gewürfelt werden, falls die Gruppe einen weiteren braucht.

Wird ein ausgewürfelter Abenteurer nicht akzeptiert, muss er mit 5 Gold entschädigt werden. Es kann nächste Runde erneut gewürfelt werden.

Es dürfen sich zu jeder Zeit höchstens vier Abenteurer in der Gruppe befinden. Feen zählen nicht dazu. Jeder neue Abenteurer, der in die Gruppe aufgenommen wird, kostet die Gruppe 10% Ehre! (aufrunden), da die von der Gruppe bereits vollbrachten Heldentaten durch die Anwesenheit unbeteiligter Neulinge verwässert werden.

Treffen von Abenteurergruppen (immer möglich)

Wenn sich die Gruppe mit einer anderen Gruppe in einem Landstrich befindet, können die Abenteurer nach dem Ereignis oder am Ende einer Rast Ausrüstung, Schätze, Gold und Gefälligkeiten (z.B. Zaubersprüche oder Wunder) tauschen.

Ein Treffen kann auch dazu benutzt werden, dass ein Dieb seine Diebstahl-Fertigkeit ein Mal gegen einen Abenteurer der anderen Gruppe einsetzt. Wenn er den Diebstahlwurf schafft, darf er eine Zahl aus den Ausrüstungszeilen eines beliebigen Abenteurers nennen. Wenn diese leer ist, darf er eine andere Zeile wählen. Siehe auch „Diebstahl“ auf Seite 18a.

Die Abenteurer eines Spielers können anderen Abenteurern keine Fertigkeiten beibringen. Sie sind einfach zu sehr mit der Suche nach Ruhm! und Ehre! beschäftigt, um als Lehrmeister zu taugen.

Audienz beim König (nur komplette Gruppe in St)

Nur die komplette und unverletzte Gruppe bekommt eine Audienz beim König in der Stadt Traumburg. Diese dauert die gesamte Runde. Dort können die Abenteurer dem König von ihren Heldentaten berichten und beliebig viele der folgenden Aktionen durchführen:

- 200 Gold in 1 Ehre! tauschen.
- 1 magischen Schatz in 50 Gold tauschen.
- 3 magische Schätze in 1 Ehre! tauschen.
- 1 Ruhm! in 50 Gold tauschen.
- 100 Ehre! haben und vom König zu Rittern des Reiches Ultimor geschlagen werden. **Sieg!**
- Unter 100 Ehre! haben und einen legendären Schatz überbringen und zu ewig besungenen Helden des Königreiches Ultimor werden. **Ultimativer Ultra-Sieg!!!**

Kampf zwischen zwei Gruppen

(nur wenn der Gegner einen legendären Schatz besitzt)
Eine Gruppe kann eine andere Gruppe nur dann angreifen, wenn die andere einen legendären Schatz besitzt und mehr Ehre! hat.

Diese Spezialaktion kann man in der gleichen Runde durchführen, in der man sich in ein Land hineinbewegt hat. Sie kann direkt nach der Durchführung des normal ausgewürfelten Ereignisses stattfinden, wenn die Gruppe das will.

Die Gewinnergruppe darf die andere Gruppe normal ausrauben, wie es Räuber nach dem Kampf tun, und zusätzlich wechselt der legendäre Schatz seinen Besitzer.

Entwicklung von Abenteurern

Ein Abenteurer kann sich auf unterschiedliche Art und Weise weiterentwickeln:

- Steigerung von Eigenschaften
- Erlernen neuer Fertigkeiten
- Steigern von Fertigkeiten (Meisterschaft)

Diese Möglichkeiten sind alle links unter „Spezialaktionen“ beschrieben.



Verliese!

Jedes Verlies hat eine bestimmte Gefährlichkeit:

Gefährliches Verlies (ab 10 Ehre!)

Sehr gefährliches Verlies (ab 30 Ehre!)

Tödliches Verlies (ab 50 Ehre!)

Wenn die Abenteurer ein Verlies entdeckt haben, können sie entscheiden, ob sie sich im darauf folgenden Spielzug hineinwagen oder nicht. Manchmal lässt ihnen der Ereignistext aber keine Wahl, dann muss die Gruppe das Verlies erkunden.

Wenn die Gruppe hineingeht, muss der Spieler einen normalen Ereigniswurf mit W100 machen. Das Ereignis wird wie gewohnt abgehandelt. Danach muss aber so lange weitergewürfelt werden, bis die Gruppe zu einem Verliesende kommt. Erst dann ist der Spielzug beendet.

Während sich die Abenteurergruppe durch ein Verlies bewegt, gilt stets die Marschordnung, die die Abenteurerbögen aufweisen. Die Reihenfolge der Bögen kann vor dem Auswürfeln jedes Ereignisses geändert werden, nach dem Würfeln jedoch nicht mehr, es sei denn, es handelt sich um einen freiwilligen Kampf oder einen anderen Entscheidungspunkt (/).

Eine Gruppe, die im Verlies ist, kann nach jedem abgeschlossenen Ereignis den Zug beenden, um in irgendeiner kalten, dunklen Ecke eine kurze Rast zu machen. Im nächsten Spielzug sind zwar keine Verletzungen durch Ausruhen geheilt, aber die Zauberer haben dann immerhin wieder neue Zauberkraft.

Die meisten Reittiere können nicht ins Verlies mitgenommen werden. Sie warten draußen, bis die Abenteurer zurückkehren. Wenn die Gruppe das Verlies nicht im gleichen Land verlässt, verbleiben die Reittiere im Ursprungsland, bis sie dort jemand abholt. Reittiere können übrigens auch in normalen Ereignissen nicht mitgenommen werden, wenn es sich um ein Gebäude oder eine Höhle handelt.

Schätze

Wenn die Gruppe ein Abenteuer besteht oder in einem Verlies umherirrt, gibt es oft Hinweise, dass sie Gold gefunden hat. Das kann ein fester Betrag sein oder eine Zahl, die ausgewürfelt werden muss. Beispielsweise „(2+W6) Gold“ würde heißen, dass der Vorleser einen sechsseitigen Würfel rollen muss und zum Ergebnis 2 dazuzählen muss. Diese Anzahl an Goldmünzen kann sich der Spieler dann gutschreiben.

Hin und wieder gibt es auch Hinweise auf die Schatztabellen. Sie stehen stets mit einer nachfolgenden Angabe in Klammern, die sagt, mit welchem Würfel man auf der Tabelle würfeln muss. „(MS 2W10)“ würde z. B. heißen, dass mit 2W10 auf der Tabelle für Magische Schätze gewürfelt wird.

Die Schatztabellen enthalten besondere Schätze, die die Abenteurer bekommen. Es gibt recht wertvolle normale Schätze, magische Schätze oder sogar legendäre Schätze.

Die legendären Schätze sind einmalig. Wenn ein anderer Spieler diesen Schatz bereits in seinem Besitz hat, ist das Würfelergebnis nicht gültig und kann auch nicht wiederholt werden. Der betreffende Spieler hat Pech gehabt, ein anderer kam ihm zuvor.

Normale Schätze (NS) zählen zum Gold und werden nicht als eigener Ausrüstungsgegenstand notiert, es sei denn, sie sind schwer (!) oder sehr schwer (!!).

Schwere Dinge (Rüstungen ausgenommen) können nur im Rucksack oder auf einem Reittier transportiert werden, sehr schwere nur auf einem Wagen oder im Boot. Jeder Abenteurer kann nur einen schweren Gegenstand tragen (mit ST 5 zwei, mit ST 6 drei schwere oder sogar einen sehr schweren).

Magische und legendäre Schätze sind immer Ausrüstungsgegenstände, die bei der Ausrüstung vermerkt werden müssen.

Gold und Edelsteine



Die Abenteurer bekommen im Laufe des Spiels immer wieder Gold. Sie können sich dafür Ausrüstung (z. B. Waffen) kaufen oder Fertigkeiten beibringen lassen.

Gold muss zwar jeweils bei den einzelnen Abenteurern im Geldbeutel notiert werden, es kann aber jederzeit innerhalb der Gruppe weitergegeben werden. Die Reichtümer der einzelnen Abenteurer sind also stets gemeinsames Gold der Gruppe und können natürlich für alle verwendet werden.

Wenn die Abenteurer also einkaufen wollen, kann einer der Abenteurer das Gold der anderen nehmen, um alles zu besorgen. Nur Rüstungen müssen von ihrem Träger selbst gekauft werden, da sie angepasst werden müssen.

Wenn die Gruppe einen finanziellen Engpass hat, kann sie in der Stadt oder im Dorf auch ganz normal arbeiten, um zu Geld zu kommen (siehe Einleitungstext einer Ansiedlung im Ereignisbuch).

Der Verkauf von Ausrüstungsgegenständen bringt ihren halben Kaufpreis ein.

Edelsteine

Diese können im Geldbeutel, oder wie andere Ausrüstung im Rucksack oder griffbereit, notiert werden. Edelsteine können nur in Ansiedlungen in Gold umgewandelt werden. Diese Transaktion kann auch mit einem Handeln-Wurf beeinflusst werden.

Edelsteine dürfen nicht geteilt werden. Sollten sie Teil eines Handels sein, gelten sie als unteilbarer Gegenstand, obwohl sie einen Gegenwert in Gold haben.



Talismane

Diese Glücksbringer sind sehr vorteilhaft. Ein Abenteurer kann mit einem Talisman einen einzelnen Würfel noch einmal würfeln. Das neue Ergebnis zählt und der Talisman zerfällt augenblicklich zu Staub.

Folgende Talismane gibt es. Dahinter stehen die Gebiete, in denen sie Wirkung haben. Nur dort kann man sie benutzen:

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| 1 Gold-Talisman | oberirdisch außer Sh |
| 2 Türkis-Talisman | Eb, Öd, Wü |
| 3 Eisen-Talisman | Hü, Be, Vu |
| 4 Holz-Talisman | Wa, Ur, Ds |
| 5 Knochen-Talisman | Ma, Mo, Su |
| 6 Wasser-Talisman | Ma, UF, OF, Me, Mg |
| 7 Kristall-Talisman | Mg, Küste, In |
| 8 Rubin-Talisman | Wü, Vu, Ds, Su |
| 9 Lava-Talisman | Vu, Sh, In |
| 10 Wachs-Talisman | alle Verliese, Sh, Hölle |
| 11 Diamant-Talisman | überall |

Jeder Abenteurer kann immer nur höchstens einen Talisman besitzen. In dem Moment, wo er zwei bei sich trägt, zerfallen beide wirkungslos zu Staub. Reittiere können in der Satteltaschenzeile einen eigenen Talisman tragen bzw. ein Gaul auf dem Wagen.

Schlüssel, Kisten, Portale

Hin und wieder finden die Abenteurer Truhen oder treffen auf Türen oder Portale aus Metall. Diese können nicht gewaltsam geöffnet werden und müssen entweder durch einen Schlüssel gleicher Art oder mit der Fertigkeit Schlösser öffnen geöffnet werden. Siehe auch Fertigkeitsbeschreibung Dieb oder Seefahrer. Mit Schlösser öffnen kann jedes Schloss nur ein Mal bearbeitet werden. Wenn der Wurf nicht erfolgreich war, muss ein passender Schlüssel benutzt werden.

Metallkisten können, falls sie nicht geöffnet werden können, mitgenommen werden, sind allerdings sehr schwer (!!). Man benötigt dazu also einen Wagen oder eine ST von 6 oder mehr.

Fluch!

Wenn ein Abenteurer verflucht wird, bekommt er eine Fluch!-Marke und dadurch einen Abzug von -1 auf jede Art von Kampf, solange bis der Fluch! aufgehoben wird. Jeder weitere Fluch! addiert sich dazu. Flüche können durch den Zauberspruch Magieschutz direkt bei der Verfluchung abgewendet werden. Das Klerikerwunder Fluchbrecher oder Fluch bannen in Ansiedlungen entfernt einen Fluch! eines Abenteurers.

Es wird in einer zukünftigen Erweiterung spezielle Fluch!-Karten geben. Wenn diese Karten verfügbar sind, wird eine Karte statt einer Marke gezogen.



Questen

In manchen Ereignissen erfährt die Gruppe von einer Queste (z. B. Öd 34), die sie sich auf ihrem Gruppenbogen unter Questen notieren darf. Eine Gruppe kann gleichzeitig bis zu drei Questen notiert haben.

Wenn die Gruppe sich zu Beginn ihres Spielzuges im Land einer notierten Queste befindet, kann sie die Queste fordern und ohne zu würfeln direkt zu dieser Ereigniszahl gehen.

Wenn nichts anderes vermerkt ist, bekommt die Gruppe einen zusätzlichen Ruhm!, wenn sie das dortige Ereignis erfolgreich abschließt bzw. ohne Verlust (toter Abenteurer) aus einem Verlies zurückkehrt. Die Queste wird in jedem Fall ausradiert.

Questen können auch sonst jederzeit ausradiert werden, aber die Gruppe bekommt einen Punkt Ehre! dafür abgezogen.

Verlies-Regel: Wenn eine Gruppe ein Verlies findet, sich aber noch nicht hineinwagt, kann sie das Verlies unter den Questen in Klammern notieren und zu einem späteren Zeitpunkt hineingehen. Die Klammern sind deshalb notwendig, weil es dafür weder einen zusätzlichen Ruhm!-Punkt für erfolgreichen Abschluss gibt noch Ehre!-Abzug, wenn man es ausradiert.

Abenteurer, Meister und Großmeister

In manchen Ereignissen trifft die Gruppe andere Abenteurer, bzw. Meister, und Großmeister.

Abenteurer (bzw. Meister)

Sie können angeheuert werden, wenn die Gruppe weniger als vier Abenteurer hat (Feen immer). Außerdem beherrschen sie eine Fertigkeit, die man von ihnen lernen kann (siehe Spezialaktionen). Und sie besitzen häufig noch einen Gegenstand oder Gold, das ein Dieb mit der Fertigkeit Diebstahl von ihnen klauen kann.

Großmeister

Wer einen Großmeister findet, hat Glück, denn das ist die einzige Möglichkeit, den Meistergrad in einer bereits gelernten Fertigkeit zu erlangen (siehe Spezialaktionen). Wenn die angebotene Fertigkeit noch nicht beherrscht wird, lehrt sie der Großmeister auch grundlegend zum normalen Preis, so als wäre er ein Meister.

Begleiter und Anhänger

Abenteurer können Begleiter bekommen, z.B. Tiere, die ihnen folgen und ihnen Fertigkeiten oder andere Vorteile verschaffen, solange sie bei ihnen sind. Diese werden entweder bei den Fertigkeiten, bei griffbereiter Ausrüstung oder bei Reittier aufgeschrieben und reduzieren folglich deren mögliche Zahl.

Zauberer können zusätzlich spezielle Anhänger bekommen (sogenannte Männchen), aber nicht mehrere gleichzeitig, denn Männchen sind eifersüchtig.

Es wird in zukünftigen Erweiterungen des Spiels zusätzliche Spielkarten für Begleiter und Anhänger geben. Wer das möchte, kann sich auch selbst solche Karten machen, falls er einen Begleiter findet (z.B. mit einem Satz der Blankokarten von FlyingGames).

Zauberspruchrollen

Jeder Abenteurer kann eine Zauberspruchrolle lesen, indem er einen Intelligenzwurf macht. Wenn der Wurf glückt, kann der Abenteurer den darauf beschriebenen Zauberspruch anwenden, als wäre er ein Zauberer oder Kleriker, der ihn als Fertigkeit gelernt hat. Zauberer und Kleriker, die eine Spruchrolle ihres eigenen Berufes anwenden, bekommen +1 auf den IT-Wurf. Die Magie der Zauberspruchrolle ist nach der Anwendung verbraucht, egal ob sie erfolgreich war oder nicht.

Tod und Gruppendynamik

Wenn ein Abenteurer stirbt, bekommt er ein Todeskreuz hinter seinem Namen und auf dem Gruppenbogen, und der Abenteurerbogen wird entfernt (bzw. unter den Gruppenbogen gelegt oder im Unterschlupf beigesetzt). Er nimmt ab sofort nicht mehr am Spiel teil.

Abenteurer dürfen die Gruppe nicht willentlich verlassen. Man geht davon aus, dass alle Freunde sind und niemanden verstoßen oder einem unnötig hohen Todesrisiko aussetzen. Spieltaktiken, die den gewollten Austausch von Abenteurern provozieren, bzw. das gezielte Opfern von Abenteurern sind also nicht legitim!

Eine Gruppe, die drei Abenteurer neu angeworben hat (entweder nach dem Tod eines Abenteurers oder weil eine Feen dazukommt), darf keine weiteren Abenteurer anwerben. Wenn die 7 Zeilen voll sind, ist das Schicksal der Gruppe besiegelt.

Wenn ein Abenteurer stirbt, geht eventuell eine Menge wichtiger Ausrüstung mit ihm verloren. Das kommt auf die Art des Todes an.

Wenn ein Abenteurer in einem Kampf gegen Räuber stirbt oder seine Leiche in einem Ereignis verloren geht (z.B. durch Lawine begraben, in einen bodenlosen Schacht gefallen etc.), dann kann die Gruppe seine Besitztümer nicht mehr an sich nehmen.

Wenn der Abenteurer in einem Kampf gegen normale Gegner (Nicht-Räuber) oder in einem normalen Ereignis stirbt (vom Baum erschlagen, in eine Fallgrube gefallen etc.), dann können die verbliebenen Abenteurer seinen Leichnam ordentlich begraben und seine Besitztümer erben und unter sich aufteilen.

Reittiere und Wagen



Die Abenteurer können Reittiere kaufen, finden oder zähmen. Wenn ein Abenteurer ein Reittier hat, muss er es in der Reittierzeile eintragen, um es zu reiten. Er kann es auch führen, dann wird es im Rucksack notiert.

Wenn er ein Reittier hat, kann er auch in der Sattelnknauf-Zeile (die zusätzliche Zeile unter dem Reittier) einen weiteren griffbereiten Gegenstand notieren. Diesen hat er allerdings nicht griffbereit, wenn er das Reittier nicht benutzt (z. B. im Verlies).

Wenn das Reittier einen speziellen Sattel bekommt, wird dieser grundsätzlich in der Sattelnknauf-Zeile notiert.

Jeder Abenteurer kann nur ein Reittier reiten. Ein Wagen mit Gaul muss ebenfalls unter Reittier vermerkt werden, weil das Fahren des Fuhrwerkes das Reiten verhindert.

Zusätzliche Reittiere können aber durchaus im Rucksack notiert werden. Sie laufen dann hinterher und geben dem Abenteurer dadurch keinen Vorteil.

Reittiere haben eine BW, einen NK-Bonus und eventuell noch Besonderheiten.

Esel (BW 3 / NK +0), keine edlen Tiere verfügbar

Pony (BW 4 / NK +0)

Reitpferd (BW 5 / NK +0), keine Zwerge u. Halblinge

Schlachtross* (BW 5 / NK +2),

keine Zwerge u. Halbl., Lanze gibt +3

Reiteber* (BW 4 / +2), nur Zwerge

Wagen+Gaul (BW 2 / NK +0), trägt sehr schw. Dinge

Riesenheupferd (BW 5 / NK +1), nur Halblinge, keine schweren Gegenstände, Fertigkeit: Wegspringen**

Vogel Strauß* (BW 5 / NK +1), nur Halblinge

Einhorn* (BW 5 / NK +1), nur Elfen u. Menschenfrauen, gibt dem Reiter +1 auf IT-Würfe.

Pegasus* (BW 5 / NK +1), fliegt.

Lanze gibt +3

Reitschnecke (BW 2), Schutz vor Fallen, verliestaugl.

Riesenhundertfüßer (BW 3 / NK +3), verliestauglich

Säbelzahniger (BW 5 / NK +3)

Riesenluftkäfer (BW 2 / NK +1), ein Spielzug lang unter Wasser atmen möglich, nur Halblinge

* Lanze einhändig möglich.

** Wegspringen: Siehe unter Diebesfertigkeit Ducken.

Ponys, Reitpferde, Schlachtrösser und Reiteber, die gekauft werden, können zum dreifachen Preis entweder schnell (+1 BW) oder stark (+1 NK) sein. Diese edlen Reittiere sind aber nur in den auf der Übersicht in blau markierten Ansiedlungen zu bekommen.

Reittiere können keine Tränke trinken und nur speziell für sie geeignete Gegenstände (z.B. Sättel) verwenden. In der Satteltaschenzeile kann jedoch stattdessen ein weiterer Gegenstand abgelegt werden (z.B. Talisman).



Boote und Schiffe

Floße, Boote und Schiffe können benutzt werden, um über Wasser-Regionen (Fluss und Meer) zu fahren, wobei Schiffe nicht den Oberen Fluss befahren können. Generell gibt es bei den verschiedenen Wasserfahrzeugen Unterschiede in der Tragkraft und für den Kampf. Flugfähige Abenteurer zählen nicht zur Tragkapazität. Floße und Boote passen auf einen Wagen, Schiffe nicht.

Floß (!!)

Kann nur vier Abenteurer, aber keine Reittiere tragen. Gibt auf dem Wasser -1 für jeden Abenteurer, der NK oder FK macht.

Jeder Seemann, der in einer Küsten- oder Uferregion rastet, kann mit einem geglückten ST- oder IT-Wurf ein Floß bauen. Jeder, der ihm dabei hilft, gibt ihm einen Bonus von +1.

Boot (!!), Kosten: 70 Gold (St, Do)

Kann vier Abenteurer und zwei Reittiere oder Wagen befördern.

Schiff (!!!), Kosten: 210 Gold (St)

Kann beliebig viele Abenteurer, Reittiere oder Wagen tragen. Gibt auf dem Wasser +1 für jeden Abenteurer, der NK macht.

Ein Schiff kann man für 20 Gold in Traumburg mieten, um aufs Meer und zurück oder zur Ebene, zum Kliff oder zu den Inseln zu gelangen. Man kann das Schiff auch für je 10 Gold beliebig viele weitere Spielrunden mieten. Ein Liegeplatz in Traumburg kostet 10 Gold.

Zwergenuftschiff (!!!)

Kann vier Abenteurer und ein Reittier oder Wagen tragen. Gibt beim Kampf im Freien +1 für jeden. Man kann es nur in speziellen Ereignissen bekommen. Mit dem Luftschiff kann man bei der Bewegung in ein Land einfach in der Luft bleiben und muss dann kein Ereignis auswürfeln. Mit dem Luftschiff kann man 2 Felder weit ziehen.



Kämpfer und ihre Fertigkeiten



W6 würfeln für die Anfangsfertigkeit:

- 1-2: Parade
- 3: Sturmangriff
- 4: Rundumschlag
- 5: Panzerstich
- 6: Ausdauer

Alle weiteren Fertigkeiten dürfen frei gewählt werden.

Parade (automatisch)

Der RW des Abenteurers ist um 1 höher. Wenn Parade meisterlich gelernt wird, ist der RW um 2 höher.

Sturmangriff (automatisch)

Sturmangriff ist nur in freiwilligen Kämpfen (?) anwendbar. Der Kämpfer bekommt in der ersten Nahkampfunde +1. Wenn er auf einem Reittier mit BW 4+ kämpft, sogar +2. Wenn Sturmangriff meisterlich gelernt wird, bekommt er +3 und beritten +4.

Rundumschlag (automatisch)

In einem NK mit vier oder mehr Gegnern hat der Kämpfer immer +1. Wenn Rundumschlag meisterlich gelernt wird, +3.

Anm.: Wenn ein Zauberer berufsfremd Rundumschlag lernt und einen Zauberstab besitzt, dann erhöht der Zauberstab seinen RW grundsätzlich um +1.

Panzerstich (automatisch)

Wenn die Gruppe Schaden im NK macht, wird der RW des Gegners um 2 reduziert. Das ist nicht kumulativ! Wenn Panzerstich meisterlich gelernt ist, wird der gegnerische RW um 4 reduziert.

Ausdauer (automatisch)

Der Kämpfer kann auch noch handeln (Aktion oder Kampf), wenn er eine Verletzung hat. Wenn Ausdauer meisterlich gelernt wird, kann der Kämpfer am Ende eines Spielzuges ohne Kampf eine Verletzung heilen, ohne auszuruhen.

Anm.: Ausdauer schützt den Abenteurer auch vor Verlust durch Räuber nach einem verlorenen Kampf.

Berserker (automatisch)

Der Kämpfer kann während eines ganzen Nahkampfes W6 zusätzlich zur KS addieren. Allerdings bekommt er auf jeden Fall eine zusätzliche Verletzung am Ende des Kampfes.

Wenn Berserker meisterlich gelernt wird, kann der Abenteurer einen ST-Wurf machen, um der Verletzung zu entgehen.

Beidhändiger Kampf (automatisch, ab GE 4)

Der Kämpfer kann im NK mit zwei beliebigen Einhandwaffen kämpfen. Er hat damit eine KS von W6 + ST + die Boni beider Waffen.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann eine KS von W6 + ST + ST + die Boni beider Waffen.

Kampf zu Pferd (automatisch)

Der Kämpfer bekommt grundsätzlich +1 im NK, wenn er auf einem Reittier kämpft. Esel sind ausgenommen.

Taktik (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Diese Fertigkeit kann zwei Mal pro Kampf angewendet werden, für die jeweils getrennte IT Würfe nötig sind:

1. Der Kämpfer kann den Kampf zu einem NK+FK machen.
2. Außerdem kann er nach jeder unentschiedenen Kampfunde oder bei Verlust einen sogenannten taktischen Rückzug durchführen, bei dem die Gruppe nicht von Räubern bestohlen wird. Der Flucht-Schaden nach dem Unentschieden ist dann 1W3-2 statt 1W3-1



Diebe und ihre Fertigkeiten



Diebe dürfen keine Metallrüstung und keine zweihändigen Nahkampfwaffen tragen.

Diebe dürfen zwei W6 für ihre Startfertigkeiten würfeln. Wenn beide Würfel unterschiedliche Fertigkeiten ergeben, hat der Dieb beide.

2x W6 würfeln für die Anfangsfertigkeiten:

- 1-2: Diebstahl
- 3-4: Handeln
- 5: Fallen entschärfen
- 6: Schlösser öffnen

Alle weiteren Fertigkeiten dürfen frei gewählt werden.

Diebstahl (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Der Dieb kann, wenn er auf dem gleichen Land ist wie eine andere Gruppe, einen getragenen Gegenstand außer Rüstungen, einen kompletten Rucksack oder einen Geldbeutel stehlen. Das ist eine Spezialaktion, d.h. seine eigene Gruppe muss dazu rasten. Er muss sagen, welchen Abenteurer er bestiehlt, und die Zeile benennen. Wenn er keinen Erfolg hat, wird er entdeckt und die Gruppe bekommt -10% Ehre! (aufrunden). Der Bestohlene kann von dem Dieb eine Entschädigung in Höhe der eigenen Ehre! in Gold fordern oder ihn verletzen. Diebstahl kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2. Eine Gruppe, die bestohlen wird, kann dies vereiteln, indem einer ihrer Abenteurer selbst Diebstahl beherrscht und einen erfolgreichen IT-Wurf besteht.

Handeln (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Wenn diese Fertigkeit als Startfertigkeit gelernt wurde, verfügt die Gruppe über 16 Gold mehr Startgeld. Der Dieb kann bei einem erfolgreichen Wurf die Kosten eines Einkaufs um 10% senken oder einen Verkauf um 10% erhöhen. Bei einem Würfelergebnis 2 kleiner als IT ist die Spanne sogar bei 20% (alles abgerundet). Handeln ist kumulativ. Der Dieb muss die volle Summe besitzen, um Handeln bei einem Einkauf anwenden zu dürfen, damit er bezahlen kann, falls der IT-Wurf nicht klappt. Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +1 auf den Würfelwurf.

Fallenkunde (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

In einem Ereignis, in dem das Wort „Falle!“ steht, kann der Dieb die Falle entschärfen, indem er mit W6 kleiner oder gleich Geschick würfelt. In diesem Fall treten die danach beschriebenen Konsequenzen nicht ein, weil er die Gruppe warnen konnte. Nur ein Dieb, der an erster oder zweiter Stelle geht, kann normal Fallen entschärfen, wenn er weiter hinten geht, bekommt er einen Abzug von -1 auf den Testwurf. Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.

Schlösser öffnen (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Der Dieb kann bei einem erfolgreichen Wurf ein Schloss von einer Tür oder Kiste öffnen, für das normalerweise ein Schlüssel benötigt wird.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.

Schloss

| | |
|-----------------------|----------------------|
| Eisen: Wurf mit +1 | Diamant: Wurf mit -3 |
| Bronze: normaler Wurf | Platin: Wurf mit -4 |
| Silber: Wurf mit -1 | Uran: Wurf mit -5 |
| Gold: Wurf mit -2 | |

Anmerkung: Jeder Dieb, der Schlösser öffnen gelernt hat, besitzt einen Satz Dietriche (im Rucksack). Diese kosten in einer Ansiedlung 10 Gold. Ohne hat der Dieb -1. Einen Satz meisterhafter Dietriche (+1) kann man nur in bestimmten Ereignissen kaufen oder bekommen.

Meucheln

(Erfolg: W6 kleiner gleich BW u. W6 kleiner gleich GE)

Der Dieb kann mit beiden erfolgreichen Würfeln vor einem freiwilligen NK? oder NK+FK? heimlich einen einzelnen Gegner töten. Das kann er auch, wenn der Kampf erzwungen wäre, aber die Gruppe erfolgreich Aufmerksamkeit angewendet hat.

Bei einem Misserfolg einer der Würfe passiert nichts.

Bei Misserfolg beider Würfe bekommt er eine Verletzung.

Um den Gegner tatsächlich zu töten, muss der Meuchler mit einem NK-Wurf den RW des Gegners überbieten.

Gemeuchelte Gegner geben 1 Punkt weniger Ruhm!

Wenn die Fertigkeit meisterlich gelernt wird, gibt es auf beide Würfe einen Bonus von +1.

Beidhändiger Kampf (automatisch, ab GE 4)

Der Dieb kann im NK mit zwei beliebigen Einhandwaffen kämpfen. Er hat damit eine KS von W6 + ST + die Boni beider Waffen.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann eine KS von W6 + ST + ST + die Boni beider Waffen.

Ducken (Erfolg: W6 kleiner gleich GE-2)

Der Dieb kann bei einem erfolgreichen Wurf eine einzige Verletzung am Ende des Kampfes annullieren, indem er sich unter dem Schlag oder Schuss wegduckt. Er muss dazu GE-2 unterwürfeln oder eine 1 würfeln. Ducken ist auch auf der Flucht möglich und bei Ereignissen, bei denen der Dieb von etwas getroffen wird. Wenn diese Fertigkeit meisterlich gelernt wird, können mehrere Verletzungen weggeduckt werden.

Anm: Riesenheupferde besitzen die Fertigkeit Wegspringen, die genauso funktioniert, aber gegen BW-2 gewürfelt wird. Das kann nicht meisterlich gelernt werden.

Aufmerksamkeit (Erfolg: W6 kleiner gleich Bewegung)

Der Dieb kann die Gruppe vor einem erzwungenen Kampf warnen. Der Kampf wird dadurch freiwillig.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.



Seefahrer und ihre Fertigkeiten



Seefahrer dürfen keine Metallrüstung und keine zweihändigen Nahkampfwaffen tragen. Außerdem sind sie zu Spielbeginn zusätzlich zu ihrem heimischen Gebiet noch am Fluss (Fl) oder auf dem Meer (Me) heimisch. Eines davon darf zusätzlich gewählt werden.

Seefahrer gelten in allen Ereignissen sowohl als Kämpfer als auch als Diebe.

Seefahrer dürfen, wie Diebe, zwei W6 für ihre Startfertigkeit würfeln. Wenn beide Würfel unterschiedliche Fertigkeiten ergeben, hat der Seefahrer beide.

2x W6 würfeln für die Anfangsfertigkeiten:

- | | |
|-----------------|------------|
| 1-2: Ausdauer | 5: Zielen |
| 3: Navigation | 6: Handeln |
| 4: Rundumschlag | |

Alle weiteren Fertigkeiten dürfen frei gewählt werden.

Ausdauer (automatisch)

Der Seefahrer ist auch noch handlungsfähig (Aktion oder Kampf), wenn er eine Verletzung hat. Wenn Ausdauer meisterlich gelernt wird (nur mit ST 3+), kann der Seefahrer am Ende eines Spielzuges ohne Kampf eine Verletzung heilen, ohne auszuruhen. Ausdauer schützt den Abenteurer auch vor Geldverlust durch Räuber nach einem verlorenen Kampf.

Navigation (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

1. Der Seefahrer kann Ereignisse zu seinen Gunsten entscheiden, in denen sich die Gruppe verirrt oder verläuft. Unterirdische Gegenden sind ausgenommen.
2. Navigation erlaubt einem Seefahrer in der Gruppe, W100-Ereigniswürfe in oberirdischen heimischen Gebieten und auf dem Meer um 1 nach unten oder oben zu korrigieren, aber nur bei Ereigniswürfen zwischen 5 und 95. Die Fertigkeit ist nicht kumulativ. Wenn Navigation meisterlich gelernt wird, hat sie automatisch Erfolg (ohne IT-Wurf) und man kann alle Ereigniswürfe (zwischen 1 und 100) verändern.

Rundumschlag (automatisch)

In einem NK mit vier oder mehr Gegnern hat der Seefahrer immer +1. Wenn Rundumschlag meisterlich gelernt wird, bekommt der Seefahrer +3.

Zielen (automatisch)

Der Seefahrer kann bei einem freiwilligen Fernkampf (also im FK? oder NK+FK?) in der ersten Kampfrunde +2 addieren.

Wenn Zielen berufsfremd von anderen Berufen gelernt wird, gibt es für diese nur +1.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt bei einem freiwilligen Kampf in der ersten Kampfrunde einen Bonus von +W6 oder in allen Kampfrunden +2.

Handeln (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Wenn diese Fertigkeit als Startfertigkeit gelernt wurde, verfügt die Gruppe über 16 Gold mehr Startgeld.

Der Seefahrer kann bei einem erfolgreichen Wurf die Kosten eines Einkaufs um 10% senken oder einen Verkauf um 10% erhöhen. Bei einem Würfelergbnis zwei kleiner als IT ist die Spanne sogar bei 20% (alles abgerundet). Handeln ist kumulativ.

Der Seefahrer muss die volle Kaufsumme besitzen, um Handeln bei einem Einkauf anwenden zu dürfen, damit er bezahlen kann, falls der IT-Wurf nicht klappt. Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +1 auf den Würfelwurf.

Fallenkunde (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

In einem Ereignis, in dem das Wort „Falle!“ steht, kann der Seefahrer die Falle entschärfen, indem er mit W6 kleiner oder gleich Geschick würfelt. In diesem Fall treten die danach beschriebenen Konsequenzen nicht ein, weil er die Gruppe warnen konnte. Nur ein Seefahrer, der an erster oder zweiter Stelle geht, kann normal Fallen entschärfen, wenn er weiter hinten geht, bekommt er einen Abzug von -1 auf den Testwurf. Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.

Schlösser öffnen (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Der Seefahrer kann bei einem erfolgreichen Wurf ein Schloss von einer Tür oder Kiste öffnen, für das normalerweise ein Schlüssel benötigt wird. Der Seefahrer kann diese Fertigkeit nicht meisterlich erlernen.

Schloss

| | |
|-----------------------|----------------------|
| Eisen: Wurf mit +1 | Diamant: Wurf mit -3 |
| Bronze: normaler Wurf | Platin: Wurf mit -4 |
| Silber: Wurf mit -1 | Uran: Wurf mit -5 |
| Gold: Wurf mit -2 | |

Anmerkung: Jeder, der Schlösser öffnen gelernt hat, besitzt einen Satz Dietriche (im Rucksack). Diese kosten in einer Ansiedlung 10 Gold. Ohne hat der Seefahrer -1. Einen Satz meisterhafter Dietriche (+1) kann man nur in bestimmten Ereignissen kaufen oder bekommen.

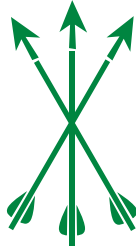
Beidhändiger Kampf (automatisch, ab GE 4)

Der Seefahrer kann im NK mit zwei beliebigen Einhandwaffen kämpfen. Er hat damit eine KS von W6 + ST + die Boni beider Waffen.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann eine KS von W6 + ST + ST + die Boni beider Waffen.



Waldläufer und ihre Fertigkeiten



Waldläufer dürfen keine Plattenrüstung und keine zehnhändigen Nahkampfwaffen tragen.

W6 würfeln für die Anfangsfertigkeit:

- 1: Orientierung
- 2: Aufmerksamkeit
- 3: Ausdauer
- 4: Zielen
- 5-6: Überleben

Alle weiteren Fertigkeiten dürfen frei gewählt werden.

Orientierung (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Der Waldläufer kann Ereignisse zu seinen Gunsten entscheiden, in denen sich die Gruppe verirrt oder verläuft. Fluss und Meer sind ausgenommen.

In heimischen Gebieten ist Orientierung automatisch erfolgreich.

Die Fertigkeiten Aufmerksamkeit, Abkürzung und Aufklärung bekommen durch Orientierung +1 auf ihren Testwurf.

Aufmerksamkeit (Erfolg: W6 kleiner gleich BW)

Der Waldläufer kann die Gruppe vor einem erzwungenen Kampf warnen. Der Kampf ist dann freiwillig. Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.

Ausdauer (automatisch)

Der Kämpfer kann auch noch handeln (Aktion oder Kampf), wenn er eine Verletzung hat.

Wenn Ausdauer meisterlich gelernt wird (nur mit ST 3+), kann der Waldläufer am Ende eines Spielzuges ohne Kampf eine Verletzung heilen, ohne auszuruhen. Ausdauer schützt den Abenteurer vor Geldverlust durch Räuber nach einem verlorenen Kampf.

Zielen (automatisch)

Der Waldläufer kann bei einem freiwilligen Fernkampf (also in FK? oder NK+FK?) in der ersten Kampfrunde +2 addieren.

Wenn Zielen berufsfremd von anderen Berufen gelernt wird, gibt es für diese nur +1.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt bei einem freiwilligen Kampf in der ersten Runde einen Bonus von +W6 oder in allen Kampfunden +2.

Überleben (automatisch)

Die Regeln für Heimisch und Überleben sind auf Seite 12 zu finden. Zusätzlich gelten für den Waldläufer folgende besondere Zusatzregeln.

Waldläufer können, nachdem ihre drei Plätze für heimische Gebiete gefüllt sind, eine weitere Fertigkeitenzeile dafür belegen, um drei weitere Gebiete zu lernen.

Er muss auch keine Kosten für das Überleben entlang eines Gebietsastes ausgeben. In dem Moment, wo er die Mindestehre für einen Landstrich über seiner Heimlichkeit erreicht hat, kann er dort überleben und das Gebiet als heimisch eintragen, falls er den Platz opfern will. Beispiel: Jeder Elfenwaldläufer lernt Überleben Urwald, sobald die Gruppe 10 Ehre! erreicht hat.

Ein Waldläufer, der Überleben lernt, muss nicht den Gebietsästen folgen, er kann Gebiete überspringen, muss dann aber die normalen Lernkosten dafür bezahlen.

Abkürzung (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Wenn der langsamste Abenteurer der Gruppe mindestens eine Bewegung von 3 hat (auch mit Reittier), kann der Waldläufer mit seiner Gruppe über ein Land hinwegziehen, ohne dass ein Abenteurer ausgewürfelt wird – also zwei Gebiete weit ziehen und erst im zweiten ein Ereignis auswürfeln. Bewegungen von, durch und in die Schlucht oder das Meer sind hiervon ausgenommen. Wenn die Gruppe ein Land durchquert, in dem der Waldläufer heimisch ist, dann muss er nicht auf IT würfeln, sondern hat sogar automatisch Erfolg.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.

Aufklärung (Erfolg: W6 kleiner gleich BW)

Wenn die Gruppe ausruht, kann der Waldläufer eine Spezialaktion machen, um dieses Land zu erkunden. Er macht dazu einen W10-Wurf, der für den nächsten Ereigniswurf als Zehnerwert gelten kann, es wird dann im nächsten Spielzug nur ein weiterer W10 für die Einerzahl gewürfelt. Wenn der Zehnerwurf nicht gefällt, kann im nächsten Zug aber auch ganz normal W100 gewürfelt werden.

Aufklärung darf nicht in zwei aufeinanderfolgenden Spielzügen angewendet werden.

Tränke brauen (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Ein Waldläufer, dessen Gruppe 33 Ehre! erreicht hat, erlangt kostenlos die Fähigkeit in für ihn heimischen Gebieten Tränke zu brauen wie ein Kleriker. Die Fähigkeit muss nicht extra mit Gold und Ruhm! gelernt werden und nimmt auch keine Fertigkeitenzeile ein.

Wenn der Waldläufer die Fertigkeit stattdessen normal lernt, ist sie nicht auf heimische Gebiete begrenzt und nimmt eine Fertigkeitenzeile ein. Vor 33 Ehre! muss er Tränke brauen allerdings berufsfremd lernen.



Kleriker und ihre Fertigkeiten



Kleriker dürfen aus Glaubensgründen keine Fernkampfwaffen außer Wurfsteine oder Schleudern benutzen. Im Nahkampf dürfen sie nur stumpfe Waffen wie Hämmer und Streitkolben benutzen, um kein Blut zu vergießen.

Die Fertigkeiten der Kleriker sind göttliche Wunder, von denen er eines pro Spielzug wirken darf. Wenn sich ein Kleriker dazu entschließt, ein Wunder zu lernen, darf er nicht auswählen, sondern muss ein zufälliges mit W10 auswürfeln. Wenn er das gewürfelte Wunder schon beherrscht, darf er frei auswählen.

Wunder können immer nur von Klerikern gelernt werden, nicht berufsfremd von anderen.

Ausnahme: Tränke brauen.

W6 würfeln für die Anfangsfertigkeit, später W10:

| | |
|------------------------|----------------------|
| 1-2: Heilung | 7: Feuerschutz |
| 3: Gift neutralisieren | 8: Kiemen |
| 4: Heiliger Strahl | 9: Magieschutz |
| 5-6: Heilige Rüstung | 10: Beliebige Wunder |

Tränke brauen (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Es gibt Ereignisse, in denen Tränke gebraut werden können. Jeder Kleriker kann das, auch wenn er in dem Spielzug schon ein Wunder gewirkt hat.

Diese Fähigkeit muss von Klerikern nicht extra gelernt werden und nimmt auch keine Fertigungszeit ein.

Andere Abenteurer können es berufsfremd lernen.

Heilung (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Der Kleriker kann eine Verletzung bei einem Abenteurer heilen.

Diese Fertigkeit kann meisterlich werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den GE-Wurf. Bei einem Wurf von 1 oder 2 werden sogar 2 Verletzungen bei einem Abenteurer geheilt.

Gift neutralisieren (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Der Kleriker kann die Wirkung von beliebigem Gift bei einem Abenteurer verhindern.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und hat dann automatisch Erfolg oder verhindert bei einem geglückten Wurf die Giftwirkung bei der ganzen Gruppe.

Heiliger Strahl (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Der Kleriker kann vor einem Kampf einmal versuchen, einen Untoten, Geist (-1) oder Dämon (-2) zu zerstören. Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von 2 auf den IT-Wurf. Und dann wird für jeden Punkt, den der IT-Wurf unterboten wurde, sogar ein zusätzlicher Untoter zerstört.

Auf diese Weise besiegte Untote werden auch mit Ruhm! und Schätzen belohnt, als wären sie normal im Kampf besiegt worden.

Heilige Rüstung (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Ein Abenteurer (nicht unbedingt der Kleriker) hat einen magischen RW von +1 für einen gesamten Spielzug. Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und erhöht den persönlichen Schutz um +3 oder schützt alle Gruppenmitglieder mit +1.

Feuerschutz (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Der Kleriker kann einen beliebigen Abenteurer oder sich selbst und seinen direkten Hintermann eine Runde lang vor der Auswirkung von Feuer, Glut und Hitze schützen - natürlich auch vor magischem Feuer.

Der Meistergrad führt zum Schutz der ganzen Gruppe.

Kiemen / Wasseratmen (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Der Kleriker selbst und ein weiterer Abenteurer der Gruppe haben für die Dauer einer Spielrunde die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

Meistergrad führt zur Atemfähigkeit der ganzen Gruppe.

Fluchbrecher (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Ein gerade gesprochener oder noch dauernder Zauberspruch oder eine magische Wirkung wird neutralisiert, oder ein Fluch, der auf einem Abenteurer lastet, wird mit sofortiger Wirkung gebrochen oder bei Verfluchung abgewendet.

Wenn Fluchbrecher meisterlich gelernt wird, gibt es +2 auf den Magiewurf, bzw. wenn ein Wurf mit 2 Abzug gelingt, wird die ganze Gruppe geschützt.

Flüche kann man auch von einem Lehrer in jeder Ansiedlung brechen lassen. Das kostet normalerweise 66 Gold, aber in Gylravar nur 44.

Funke des Lebens (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Ein toter Abenteurer kann vom Kleriker wiederbelebt werden und ist dann nur noch verletzt. Allerdings geht dabei der teuerste Haupteigenschaftspunkt des Erweckten verloren - oder, wenn es noch keine Steigerungen gab, die zuletzt gelernte Fertigkeit.

Abenteurer, die durch einen Kampf gestorben sind, können belebt werden. Aber die Fertigkeit ist nicht anwendbar, wenn der tote Abenteurer nicht mehr in Sichtweite ist (z.B. wenn er in einer Felsspalte verschwunden ist).

Meisterkleriker

Wenn die Gruppe 42 Ehre! oder mehr hat, kann der Kleriker zwei verschiedene Wunder pro Spielzug wirken. Das zweite Wunder bekommt allerdings einen Abzug von -2 auf den Wurf.

Ab 84 Ehre! bekommt das zweite Wunder keinen Abzug mehr.



Zauberer und ihre Fertigkeiten



Zauberer dürfen keine Metallrüstung und Schilde tragen und keine zweihändigen NK-Waffen und Bögen benutzen. Zauberstäbe bilden natürlich eine Ausnahme. Zauberer dürfen immer nur einen Anhänger (Männchen) haben. Sie können das alte Männchen aber wegschicken, sobald sie ein neues treffen (das muss aber vor dem IT-Wurf für das Überreden passieren).

Die Fertigkeiten der Zauberer sind Zaubersprüche. Ein Zauberer kann pro Spielzug nur einen Spruch einsetzen. Dazu muss er einen Wurf gegen Intelligenz schaffen. Wenn er höher würfelt und es nicht schafft, dann ist seine Energie in dieser Runde leider wirkungslos verpufft.

Wenn sich ein Zauberer dazu entschließt, einen neuen Spruch zu lernen, darf er nicht auswählen, sondern muss einen zufälligen mit W10 auswürfeln. Wenn er den gewürfelten Spruch schon kann, darf er frei wählen. Diesen Spruch beherrscht er ab diesem Zeitpunkt. Ein Zauberer kann nur so viele Sprüche lernen, wie sein Intelligenzwert ist, aber niemals mehr als 4. Zaubersprüche können immer nur von Zauberern gelernt werden, also nicht berufsfremd von anderen.

W6 würfeln für den Anfangszauberspruch, später W10 oder W10+2:

- | | |
|--------------------|-----------------------------|
| 1: Magischer Pfeil | 7: Feuerball |
| 2: Teleportation | 8: Kraftspeicher |
| 3: Stärke | 9: Kiemen |
| 4: Geschick | 10: Beliebiger Spruch |
| 5: Schnelligkeit | 11: Beliebiger Schutzzauber |
| 6: Fliegen | 12: Eissturm |

Magischer Pfeil (jederzeit im NK oder FK)

Der Zauberer bekommt in einer einzelnen Kampfrunde eine KS von +1. Magischer Pfeil verursacht magischen Schaden und kann auch nur von magischen Rüstungen (M) abgehalten werden. Normale Rüstungen zählen als RW 0.

Den Magischen Pfeil meisterlich lernen führt zu einer KS von +3.

Wenn der Zauberer den Spruch verfehlt, kann er trotzdem normal kämpfen.

Teleportation (augenblicklich)

Ein Abenteuerer wird zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Ereignisses augenblicklich hinfortteleportiert und entgeht somit weiteren unangenehmen Auswirkungen des Ereignisses. Ein anfallender Wurf oder Schaden entfällt. Im Kampf kann somit Schaden entgangen werden, obwohl teilgenommen wurde, verursachter Schaden trifft stattdessen den nächsten Abenteuerer. Der Meistergrad führt zur möglichen Teleportation von zwei Abenteuerern bzw. mit einem IT-Wurf mit -2 zur Teleportation der ganzen Gruppe.

Schnelligkeit (augenblicklich, ganzer Spielzug)

Stärke (augenblicklich, ganzer Spielzug)

Geschick (augenblicklich, ganzer Spielzug)

Ein Abenteuerer bekommt einen Spielzug lang +1 auf die jeweilige Eigenschaft (z. B. für einen Kampf oder ein ganzes Verlies). Wenn der Zauberer 2 besser würfelt, gibt es statt +1 sogar +2 auf die Eigenschaft.

Der Meistergrad führt zu +3 bei einem Abenteuerer oder zu +1 bei der ganzen Gruppe. Bei einem um 2 besseren Wurf bekommt einer +1 mehr.

Fliegen (augenblicklich, ganzes Ereignis)

Ein Abenteuerer kann für die Dauer eines Ereignisses (z. B. für einen Kampf, aber nicht ein ganzes Verlies) fliegen. Er hat dadurch +1 auf BW und +1 auf NK.

Der Meistergrad führt zur Flugfähigkeit von 2 Abenteuerern bzw. mit einem IT-Wurf mit -2 zur Flugfähigkeit der ganzen Gruppe.

Feuerball (jederzeit im FK)

Der Zauberer bekommt in einem Fernkampf eine KS von +1 pro Gegner, maximal allerdings +3. Der Feuerball macht Feuerschaden, aber keinen magischen Schaden.

Wenn Feuerball meisterlich gelernt wird, steigt der Schaden auf +2 pro Gegner (also maximal +6).

Riesen und Drachen zählen für die Anwendung des Feuerballs als zwei Gegner.

Kraftspeicher (Spezialaktion)

Der Zauberer kann magische Energie für einen Spruch in seinem persönlichen Stab speichern. Dies ist aber eine Spezialaktion, die einen Spielzug erfordert. Der Stab kann eine einzige Ladung beliebig lange aufnehmen und sie jederzeit wieder abgeben.

Kraftspeicher kann nicht meisterhaft gelernt werden.

Um Kraftspeicher zu nutzen, benötigt der Zauberer einen persönlichen zweihändigen Zauberstab, den er in jeder Ansiedlung, außer im Dorf, kaufen kann.

Zauberstab: NK +1, 44 Gold

Meisterstab: NK +2, 177 Gold, GE 3 notwendig

(siehe hierzu auch Kämpferfertigkeit Rundumschlag).

Kiemen (augenblicklich, ganzer Spielzug)

Ein Abenteuerer der Gruppe hat für die Dauer einer Spielrunde die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

Kiemen meisterhaft führt zur Atemfähigkeit von 2

Abenteurern bzw. mit einem IT-Wurf mit -2 zur

Atemfähigkeit der ganzen Gruppe.

Meisterzauberer

Ein Zauberer, der eine IT von 4 oder mehr hat, kann zwei verschiedene Sprüche pro Spielzug sprechen. Der zweite Spruch bekommt allerdings einen Abzug von -3 auf den IT-Wurf.

Alchemie (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Diese Kunst ist kein Zauberspruch, sondern eine Fertigkeit, die auf Wunsch gelernt werden kann.

Ein Zauberer kann damit in Ereignissen Tränke brauen, als wäre er ein Kleriker.



Schutzzauber: Magieschutz

(augenblicklich)

Der Zauberer kann einen Abenteurer vor einem Zauberspruch, einem Fuch! oder einer Rune schützen. Magieschutz wirkt aber nur, wenn er im Moment der Einwirkung der fremden Magie gesprochen wird.

Meistergrad schützt alle Abenteurer den gesamten Spielzug lang vor allen oben genannten Wirkungen.

Schutzzauber: Sphäre

(augenblicklich, 1 oder mehrere Kampfrunden)

Der Zauberer kann sich selbst in eine Sphäre hüllen, die Fernkampfaffen von ihm abhält. Diese dauert bei Erfolg 1 Kampfrunde und pro gewürfeltem Punkt weniger eine Kampfrunde länger. Er hat durch die Sphäre einen RW von 3 gegen feste geworfene bzw. abgeschossene Projektile und bekommt keinen Schaden von ihnen.

Wenn ein anderer in die Sphäre gehüllt werden soll, ist der IT Wurf um 1 erschwert.

Wenn der Spruch meisterhaft gelernt wird, ist die gesamte Gruppe von der Sphäre geschützt.

Schutzzauber: Kälteschutz

(augenblicklich, ganzer Spielzug)

Der Zauberer kann sich selbst und seinen Hintermann eine Runde lang vor der Auswirkung von Kälte, Frost, Eis und Schnee schützen - z.B. auch vor einer Lawine oder vor magischer Kälte.

Der Meistergrad führt zum Schutz der ganzen Gruppe.

Schutzzauber: Drachenhaut

(augenblicklich, ganzer Kampf)

Der Zauberer bekommt eine magische, lederartige Haut, die seinen RW für die Dauer des Kampfes um 2 erhöht.

Der Meistergrad führt zu einem RW von 1 für die restlichen Abenteurer der Gruppe.

Eissturm (jederzeit im FK oder NK+FK)

Der Zauberer schickt seinen Gegnern einen Eissturm entgegen, der sie behindert und klamm werden lässt. Die Gegner müssen im FK alle für den Kampf gewürfelten 6er noch einmal würfeln und das neue Ergebnis akzeptieren. Im NK+FK muss nur jeder zweite 6er neu gewürfelt werden.

Feuerkreaturen müssen im Eissturm auch ihre 5er neu würfeln.

Der Meistergrad führt dazu, dass alle gewürfelten 6er automatisch als 1 zählen.

Index

Die Buchstaben a und b hinter der Zahl geben die Spalte auf der jeweiligen Seite an.

A Aaruk 8b, Abenteurer 9a 15b, Abkürzung 20b, Abkürzungsliste 2b, Abenteurerbogen 6, Abenteurer-Erschaffung 4a, Alchemie 22b, Arbeit 15a, Abenteurergruppen 3b, Anhänger 15b 16a, Audienz beim König 13b, Aufklärung 20b, Aufmerksamkeit 18b 20a, Ausdauer 17b 19a 20a, Ausruhen 12b, Ausrüstung 5

B Begleiter 15b 16a, Beidhändiger Kampf 17b 18b 19b, Berserker 17b, Berufsfremde Fertigkeiten lernen 12b, Bewegung 11b, Boote 17a

C Centauren 8b

D Dämonen 11b, Diebe 18, Diebstahl 18a, Ducken 18b, Drachenhaut 23a

E Edelsteine 14b, Ehre! 7 9, Eigenschaften 11b, Einkauf 13a, Eissturm 23a, Elfen 8a, Ende der Gruppe 11a, Entwicklung von Abenteurern 13b, Ereignisse 8a, Erschaffung 4a, Erzwungener Kampf 10a

F Fallenkunde 18a 19b, Feen 8b, Fernkampf 10b, Fertigkeit erlernen 12b, Feuerball 22b, Feuerschutz 21b, Floß 17a, Fliegen 22b, Fluch! 15a, Fluchbrecher 21b, Fluch!-Marken 4b, Flucht 11a, Freiwilliger Kampf 10a

G Gebiete Gebietsäste 12a, Gefährliches Verlies 14a, Gefährlichkeit 8a, Geister 11b, Geldbeutel 14b, Geschick 11b, Geschick (Zauberspruch) 22b, Geschlecht 6b, Gold 14b, Gift neutralisieren 21a, Grabhügel 7b, Großmeister 12b 15b, Gruppenererschaffung 4a, Gruppenbogen 7, Gruppendynamik 16a Gruppensteine 4a



H Halbfelfen 8a, Halbenten 8b, Halblinge 8a, Halborks 8b, Handeln 18a 19b, Harte Arbeit 13a, Haupteigenschaften 11b, Heiliger Strahl 21a, Heilige Rüstung 21b, Heilung 21a, Heimisch 12a

I Impressum 2a, Index 23b 24a, Inhaltsverzeichnis des Regelhefts 24, Inhalt des Spiels 2a, Intelligenz 11b

J -

K Kälteschutz 23a, Kampf 10 11, Kämpfer 17, Kampfstärke 7b 10a, Kampf zu Pferd 17b, Kampf zwischen Gruppen 13b, Kauf 13a, Kiemen 21b 22b, Kisten 15a, Kleriker 21, Kraftspeicher 22b

L Landstriche 2b, Lehrer 12b, Luftschiff 17a

M Magieschutz 23a, Magische Ausrüstung 5b, Magischer Pfeil 22a, Magische Schätze 14b, Männchen 16a, Marken 4ab, Marschordnung 4b, Marschreihenfolge 4b, Meister 12b 15b, Meisterhafte Ausrüstung 5b, Meisterhafte Fertigkeit 12b, Meisterkleriker 21b, Meisterschaft 12b, Meisterzauberer 22b, Menschen 8a, Meucheln 18b, Mumien 11b

N Nahkampf 10b, Navigation 19a, Nichtkämpfer 11a, Normale Schätze 14b

O Orientierung 20a

P Panzerstich 17b, Parade 17a, Portale 15a

Q Questen 7 15b

R Rassen 8, Rast 14a, Räuber 11a, Reittiere 16b, Rucksack 5a 6a 14b, Ruhm! 9b, Ruhm!-Marken 4b 9b, Rundumschlag 17b 19a, Rüstungswert 10b

S Sattelknauf-Zeile 16b, Schaden 10b, Schätze 14ab, Schatztabellen 14ab, Schiffe 17a, Schlosser öffnen 18b 19b, Schlüssel 15a, Schnelligkeit 22b, Schutzzauber 23a, Schwarze Reiter 11b, Seefahrer 19, Sehr gefährliches Verlies 14a, Silberrüstungen 5b, Silberwaffen 5b, Spezialaktionen 12b, Sphäre 23a, Spielbeginn 3b, Spielerzahl 2a, Spielmarken 4a, Spielrunde 3a, Spielsteine 4a, Spielunterbrechung 2a 7a, Spielzug 3a, Spruchrollen 16a, Standardgruppen 3b, Stärke 11b, Stärke (Zauberspruch) 22b, Startgruppen 3b, Sturmangriff 17b

T Taktik 17b, Talismane 15a, Tauschhandel 13a, Teleportation 22a, Test 11b, Tod 11a, 16a Tödliches Verlies 14a, Tränke brauen 20b 21a, Treffen von Abenteurergruppen 13a, Tragkraft 5a, Training 12b

U Überleben 12a 20ab, Untote 11b

V Verfluchter Schaden 11b, Verfluchte Verletzungen 4b, Verkauf 13a, Verletzung 11a, Verletzungs-Marken 4b, Verliese 14a, Vorlesen 8a, Vorleseregeln 8a

W Wagen 16b, Waldläufer 20, Wasseratmen 21b, Wegspringen 18b, Wunder 21a, W3 W6 W10 W100 2b

X -

Y -

Z Zauberer 22, Zaubersprüche 22, Zauberspruchrollen 16a, Ziele des Spiels 3a, Zielen 19b 20a, Zwerge 8a, Zwergenluftschiff 17a

Inhalt

- 1 Titelbild (von Florian Gand)
- 2 Impressum
Spielerzahl und Spieldauer
Inhalt der Box
Abkürzungen
W6, W3, W10 und W100
- 3 Ziele des Spiels
Spielrunden,
Spielbeginn
Standardgruppen
- 4 Abenteurer-Erschaffung
Spielsteine und Marken
Marschordnung
- 5 Ausrüstung
- 6 Abenteurerbogen
- 7 Gruppenbogen
- 8 Rassen
- 9 Abenteuer u. Ereignisse,
Vorlesen
Ruhm! und Ehre!
- 10 Kampf
- 11 Kampf
Eigenschaften
- 12 Heimisch und Überleben
Spezialaktionen
- 13 Spezialaktionen
Entwicklung von Abenteurern
- 14 Verliese
Schätze
Gold und Edelsteine
- 15 Talismane · Schlüssel, Kisten, Portale
Fluch! · Questen
Abenteurer, Meister und Großmeister
Begleiter und Anhänger
- 16 Reittiere und Wagen
- 17 Boote und Schiffe
Kämpfer und ihre Fertigkeiten
- 18 Diebe und ihre Fertigkeiten
- 19 Seefahrer und ihre Fertigkeiten
- 20 Waldläufer und ihre Fertigkeiten
- 21 Kleriker und ihre Fertigkeiten
- 22 Zauberer und ihre Zaubersprüche
- 23 Zaubersprüche, Index
- 24 Index, Inhalt

Vergiss die Regeln! ...meint der kleine Kobold.

Wenn man mal etwas nicht weiß, dann kann man es auch einfach übergehen oder sich selber etwas Tolles einfallen lassen. Man muss nicht immer für alles die richtige Regel wissen. Die Hauptsache ist, man hat mit den anderen Kobolden viel Spaß. UltraQuest hat viel mit Entspannung beim Spiel zu tun, mit Loslassen und mit der Freude beim Entdecken neuer Sachen und Möglichkeiten. Aber der kleine Kobold weiß auch, dass er irgendwann ein großer Kobold sein wird. Und dann wird er alle Regeln kennen, und alle Dinge und Orte, alle möglichen Strategien und die passenden Taktiken, und am Ende wird er gewinnen wie ein alter Kobold-König. Deshalb ist er neugierig und hört nicht auf zu lernen und wird von Spiel zu Spiel immer besser. Denn so wird der Spaß am Spiel und der Sieg immer größer. Das ist der Weg der Kobolde in Ultimor!

