



Adventures of Arenos

Einführung

Einfache Charaktereinstellung

Wie wird gespielt

EINFÜHRUNG

WIE SPIELT MAN EIN PEN&PAPER

Ein Pen&Paper ist ein Abenteuer das du mit ein paar Freunden am Tisch spielen kannst. Es hat große Ähnlichkeiten mit Computerrollenspielen. Tatsächlich sind PC RPGs aus den alten P&P Spielen entstanden.

Alles, was man braucht, ist ein Spielsystem (wie dieses hier) ein Satz Würfel, ein Abenteuer, und natürlich ein paar Freunde.

Die Geschichte, die ihr spielt, könnt ihr bestimmen. Manche Spielleiter wollen ihrer eigenen Welt leben einhauchten, andere sind mit den vorgefertigten Abenteuern zufrieden. Das könnt ihr selbst entscheiden.

Spielstil

Jeder Spieler erwartet etwas anderes von einem Pen&Paper RPG. Machen wollen eine Epische Geschichte erleben und die Welt retten. Andere sind zufrieden, wenn sie in die Welt entlassen werden und sie Schätze finden, und Monster töten. Wiederum andere wollen Kampfsituationen möglichst akkurat spielen und verlieren sich in den taktischen Optionen die Figuren auf Karten bieten. Je nachdem welchen Stil eure Gruppe bevorzugt könnt ihr Regeln ein wenig Anpassen oder sogar auslassen, wenn ihr findet, dass es euren Spielspaß stört.

Die Hauptsache ist, dass alle am Tisch Spaß haben!

ABER: Üblicherweise hat der Spielleiter hat das letzte Wort in der Angelegenheit.

Spielleiter

Einer am Tisch übernimmt die Rolle des Spielleiters.

Der Spielleiter hat die meiste Verantwortung am Tisch. Er achtet darauf:

- dass die Regeln richtig angewandt werden.
- Spielt alle Nicht-Spieler-Charaktere im Spiel.
- Steuert die Gegner im Kampf.
- Bereitet das Abenteuer vor.
- Verteilt die Belohnungen
- Und vieles mehr.

Liebe Spieler:

- Schaut das euer Spielleiter auch etwas von den Snacks erwischt.
- Spielleiter haben auch mal Durst. Vergessen es aber immer wieder.
- Hört zu, wenn er was erklärt. Seid allgemein aufmerksam und zieht das Spiel nicht in die Länge.

Daniel Nagel

Der Spielleiterteil kann sehr anspruchsvoll sein. Spieler können dem Spielleiter ein paar Aufgaben abnehmen. Zum Beispiel die nächste Spielrunde organisieren. Die Lebenspunkte der Gegner mitzuschreiben. Spieler können die Arbeit des Spielleiters vereinfachen.

Würfeln

Für den Großteil eines Pen&Paper Abenteuers wirst du eine verschiedene Anzahl von Würfeln brauchen. Im Regelwerk sind alle Würfelwürfe mit ihren gängigen Abkürzungen beschrieben.

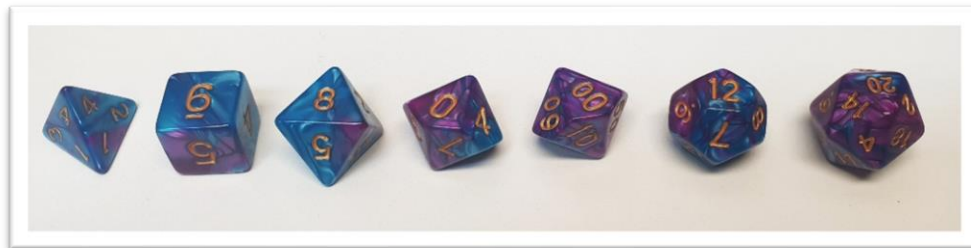
1W4 => 1x einen 4-seitigen Würfel.

1W6 => 1x einen 6-seitigen Würfel.

3W20 => 3x einen 20-seitigen Würfel werfen und die Ergebnisse zusammenzählen.

1W4+2 => 1x 4-seitigen Würfel werfen. Das Ergebnis des Würfels +2.

Verschiedene Plus und Minus Modifikatoren können bei Würfeln angegeben sein.



Von links nach rechts:

W4, W6, W8, W10, W10 in Zehnerstellen, W12 und W20

Ergebnis eines Wurfes

Je nach Erfolg oder Misserfolg entscheidet der DM was weiterhin passiert. Er hat das letzte Wort hat immer er. Denn er ist es der die Geschichte, und das Spiel, leitet und führt.

Manchmal sagen die Spieler, was sie machen wollen, der Spielleiter entscheidet dann, ob ein spezieller Wurf dafür nötig ist. Manchmal können auch zwei oder drei nacheinander folgende Würfel für eine Aktion nötig sein.

Manuel: „Ich möchte über die Mauer springen.“

Daniel (DM): „Okey. Dann Würfel auf ‚Athletik‘. Ich erinnere dich daran das auf der anderen Seite Wachen stehen!“

Manuel: „oh ... dann möchte ich ‚unauffällig‘ über die Mauer springen.“

Daniel: „Dann Würfel zuerst auf ‚Athletik‘ UND dann auf ‚Schleichen‘.“

DEN CHARAKTERBOGEN AUSFÜLLEN

Im Folgenden erfährst du Schritt für Schritt, wie du den Charakterbogen ausfüllst. Der Bogen begleitet deinen Charakter während des gesamten Spiels – achte also auf saubere Einträge.

1. NAME &

HINTERGRUND

Oben trägst du den Namen deines Charakters ein – kreativ, geheimnisvoll oder albern, ganz wie du willst.

Daneben schreibst du den Hintergrund:

Was hat dein Charakter gemacht, bevor das Abenteuer begann?

Hatte er einen Beruf? Wo kommt er her? Wer war seine Familie?

Name: _____

Hintergrund: _____

renos

Grid with numbers 1 to 10 in blue diamonds.

2. LEVEL & FORTSCHRITT

Die blauen Quadrate stehen für das aktuelle Level deines Charakters.

Ist ein Quadrat ausgefüllt, hast du dieses Level erreicht. Leere Kästchen zeigen den Fortschritt bis zum nächsten Level.

→ Wie du aufsteigst, findest du im Grundregelwerk unter „Levelaufstieg“.

3. ATTRIBUTE (32 PUNKTE VERTEILEN)

Stärke _____

Geschick _____

Konstitution _____

Intuition _____

Verstand _____

Charisma _____

Lebenspunkte _____

Rüstung _____

Haltbarkeit _____

Zauberschild _____

Arkana _____

Attributspunkte: _____

Skillpunkte: _____

Du hast insgesamt 32 Punkte, um deine 6 Attribute zu verteilen. Jeder Wert muss mindestens 1 und darf maximal 10 betragen.

💡 Hinweis: Hinten im Regelwerk findest du Vorschläge für typische Attributs Verteilungen je Herkunft.

Attribut	Beschreibung
Stärke	Rohe Kraft und körperliche Macht
Geschick	Feinmotorik, Fingerfertigkeit und Reaktion
Konstitution	Zähigkeit, Widerstandskraft und Ausdauer
Intuition	Bauchgefühl, Reflexe, instinktives Erkennen
Verstand	Klugheit, Bildung, logisches Denken (Magie!)
Charisma	Auftreten, Überzeugungskraft, soziale Wirkung

4. LEBENSPUNKTE (LP)

Deine LP hängen von deiner Konstitution ab. Trag in die entsprechende Zeile deines Bogens den Wert laut folgender Tabelle ein:

Konstitution	LP
1	4
2	5
3	6
4	8
5	9
6	10
7	12
8	14
9	16
10	18

5. ARKANA (MAGISCHE ENERGIE)

Dein **Arkana-Wert** ergibt sich aus dem Verstand-Attribut + magische Gegenstände (z. B. Kleidung mit Kristallen). Nutze diese Tabelle als Basiswert:

Verstand	Arkana
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	11

6. RÜSTUNG UND HALTBARKEIT

In das **Schildsymbol** trägst du den gesamt addierten „**Armor**“ Wert ein. Der Wert gibt an, ob ein Treffer auf deine Rüstung geht oder dich verletzt (siehe Rüstungsregeln im Grundregelwerk).

Rüstung Haltbarkeit beschreibt wie viel Schaden deine Rüstung abfangen kann, bevor sie dich nicht mehr schützen, kann. Addiere hier auch alle Haltbarkeit von deinen Gegenständen.

7. WISSEN

Hier notierst du, was dein Charakter weiß oder gelernt hat:

Regionen, Monsterarten, Kräuterkunde, Adelsstrukturen etc.

Je nach **Herkunft**, **Beruf** oder Spielerfahrung hast du unterschiedliches Wissen.

.

8. SKILLS

In diesem Bereich tragen wir die Skills des Charakters ein. Jeder Skill hat 2 Zahlenwerte. Dafür sind die Schmalen Linien. Welche Skills dein Charakter kann, hängt am Anfang von deiner Herkunft ab. Schreibe einfach die Skills rein die dastehen.

Ein Beispiel:

Schleichen benutzt das Attribut Geschick. Also Trage da deinen Wert ein. Die zweite Zahl ist dein Skill Wert. Sozusagen dein „Level“ in Schleichen. Den kannst du erhöhen mit Skillpunkten.

Wenn du das so ausfüllst, hast du immer gleich deine Werte, sobald du einen Skill Wurf machen sollst. Das erleichtert dir das Spielen ungemein.

💡 Hinweis: Benutzt ein Skill zwei Attributs Werte, dann nimm den Durchschnitt beider Werte. Immer aufrunden!

Bsp.: Ausweichen (Geschick/Intuition).

Geschick 6 + Intuition 5 = 11 => 5,5. Aufrunden => 6

9. EXTRAS UND

KARMA

Wenn dein Charakter Vorteile oder Nachteile besitzt, trägst du sie unter Extras ein. Karma (von „Rein“ bis „Verkommen“) zeigt, ob dein Charakter als Held oder Schurke gilt – das ist oft rein erzählerisch, kann aber Einfluss auf NSCs haben.

EINEN CHARAKTER ERSCHAFFEN

HERKUNFT

Die Regionen von Arenos sind vielfältig. Die Eisigen Berge des Nordens, wo der Schnee nicht mal im Sommer schmilzt, das fruchtbare Mittelland um die große Ebene oder das warme Südland Velarossa.

Urban

- **Region:** Belebte Städte und Handelszentren, kulturelle Schmelztiegel
- **Charakter:** Gewandt, sozial kompetent, neugierig, manchmal misstrauisch
- **Lebensweise:** Handel, Politik, Handwerk, gesellschaftliche Netzwerke
- **Stärken:** Gute Ortskenntnis, Zugang zu Wissen und Ressourcen, Verhandlungsgeschick
- **Schwächen:** Schwache Überlebensfähigkeiten in der Natur, Stress durch Enge und Lärm
- **Wissen:** Stadt, Politik, Unterwelt,

Ländlich

- **Region:** Fruchtbare Dörfer und kleine Städte, landwirtschaftlich geprägt
- **Charakter:** Bodenständig, pflichtbewusst, traditionsverbunden, robust
- **Lebensweise:** Landwirtschaft, Handwerk, lokale Gemeinschaften
- **Stärken:** Pflanzenkunde, Wetterkunde, körperliche Ausdauer, Wissen um Natur
- **Schwächen:** Geringes Wissen über städtische Intrigen, ungeschickt im Umgang mit Fremden
- **Wissen:** Pflanzen, Wildnis, Landwirtschaft, Dorf

Wildnis

- **Region:** Unberührte Wälder, Berge, Tundra oder andere raue Gebiete
- **Charakter:** Selbstständig, zurückgezogen, zäh, misstrauisch gegenüber Fremden
- **Lebensweise:** Jagen, Sammeln, Überleben, einfache Gemeinschaften
- **Stärken:** Orientierung, Spurenlesen, Tierkunde, Überlebensfähigkeiten
- **Schwächen:** Soziale Interaktion eingeschränkt, oft misstrauisch, wenig Zugang zu Technologie
- **Wissen:** Wildnis, Monster, Tiere, Mythen & Legenden

KULTUR

Mittelländer

Das Mittelland ist das fruchtbare Herzland von Arenos, geprägt von sanften Hügeln, weiten Feldern und milden Wintern. Hier gedeihen Getreide, Obst und Wein, und die Städte florieren durch Handel und Handwerk. Politisch bleibt die Region meist neutral, doch unter der Oberfläche brodeln es: Gerüchte, subtile Intrigen und stille Machtspiele gehören zum Alltag. Die Menschen des Mittellands sind weltoffen und vielseitig – geübt in Diplomatie und bekannt für ihre ausgeglichene Lebensweise. Die Jahreszeiten wechseln harmonisch, was den Bewohnern Beständigkeit und Ruhe gibt.



Wissen: Politik, Gerüchte, Amt Brief und Siegel, Festtagsbräuche

Extra: **Diplomat** und **Marktkenner**

Die Inselbewohner

Die Küstenregionen und abgelegenen Inselketten von Arenos sind geprägt von salziger Seeluft, unberechenbaren Winden und einer tiefen Verbundenheit mit dem Meer. Hier leben stolze und unabhängige Menschen, die seit Generationen ihre eigene Kultur pflegen und gegenüber Fremden oft zurückhaltend oder gar misstrauisch sind. Die Seefahrt ist nicht nur Lebensgrundlage, sondern Herzstück ihrer Identität – von der Fischerei über den Bootsbau bis hin zu waghalsigen Handelsfahrten über oft gefährliche Gewässer.

Ihre größte Stärke liegt in der Kunst der Navigation und der unerschütterlichen Küstenverteidigung. Kein anderer Landesteil versteht es so gut, Schiffe durch Untiefen zu manövrieren oder fremde Eindringlinge schon weit vor der Küste abzuwehren. Doch diese Sicherheit in den eigenen Fähigkeiten bringt auch eine gewisse Verschlossenheit mit sich: Neues wird selten freudig aufgenommen, und Außenstehende müssen sich ihr Vertrauen hart erarbeiten.

Wissen: Segeln und Schiffe, Natur (Meer), Kraken, Meer Religion

Skill: Segeln 1

Extra: **Seebeine** und **Frischer Wind**

Nordlinge - Bewohner des kalten Nordens

Die Nördlichen Lande erstrecken sich über den gesamten Kontinent. Von der Stadt Westfahl bis zu den Grenzen des Königreichs im Osten.

Das Leben hier ist hart und verlangt seinen Bewohnern alles ab – doch es formt auch Menschen, die stolz, wetterfest und fest in ihren Traditionen verwurzelt sind. In kleinen, eng verbundenen Clans leben sie vom Fischfang, der Jagd und vom Bau robuster Schiffe, die selbst den stürmischen Nordmeeren trotzen.

Nordländer sind bekannt für ihre Zähigkeit und ihre direkte, ehrliche Art. Körperliche Strapazen schrecken sie ebenso wenig wie lange Winter oder gefrorene Böden. Allerdings fällt ihnen die feine Kunst der Diplomatie schwer, und subtile Intrigen liegen ihnen fern – sie bevorzugen klare Worte und offene Taten.

Wissen: Wildnis, Monster, Metallurgie, Mythen & Legenden

Extra: Kälteunempfindlich und Hart wie Stahl

Velarossaianer – Bewohner des schönen Südlands

Entlang der sonnenverwöhnten Küsten des Südens herrscht ein ewiger Frühling: sanfte Meeresbrisen, blühende Gärten und der Duft von Wein und Oliven prägen das Leben. Hier floriert der Handel über See, und prunkvolle Adelsvillen wachen über geschäftige



Hafenstädte. Die Menschen dieser Region sind gesellig, genießen das Leben in vollen Zügen und pflegen eine reiche Kultur aus feinen Künsten, Festen und kulinarischen Genüssen.

Der militärische Adel wahrt alte Rittertraditionen, während Händler und Diplomaten die Geschicke der Städte lenken – oft mit einem Lächeln, hinter dem sich Kalkül verbirgt. Magie ist hier kein Tabu, sondern ein weiteres Werkzeug, um Einfluss und Reichtum zu mehren. Doch unter der glänzenden Oberfläche lauern Machtspiele, Korruption und das stille Wirken krimineller Netzwerke.

Extras: Diplomat und Hinterhältig

Die Königlichen



Im Herzen des alten Kernreiches liegen die wohlhabenden Städte und wehrhaften Ländereien der Königlichen. Prachtige Paläste, monumentale Bauwerke und kunstvolle Plätze zeugen von Jahrhunderten an Reichtum, Wissen und Herrschaft. Hier wird die Macht nicht nur mit dem Schwert, sondern auch durch Verwaltung, Diplomatie und präzise Organisation gesichert. Bildung gilt als ebenso wichtig wie militärische Disziplin, und technische Errungenschaften finden schnell ihren Weg in die Städte und Festungen.

Die Königlichen sind stolz auf ihre Geschichte – oft so sehr, dass Stolz in Hochnäsigkeit umschlägt. Ihr politisches Kalkül ist scharf, ihre Strukturen fest verankert, doch diese Starrheit macht sie unflexibel in Zeiten schnellen Wandels. Wer hier Einfluss gewinnen will, muss sich in den kunstvollen Intrigen der Macht behaupten.

Wissen: Politik, Kunst und Kultur, Militär, Wappenkunde ODER Architektur

Extra: **Diplomat** und **Schulbildung**

Die Ephyreer

Ephiros ist die neue Heimat jener, die aus dem gefallenem Nekrolad flohen, als ihre Städte und Ländereien den nekrotischen Horden zum Opfer fielen. Geprägt von den Erinnerungen an eine untergegangene Heimat, bewahren die Ephyroser ihre alten Traditionen mit eiserner Entschlossenheit. Ahnenverehrung und das Gedenken an die Gefallenen sind tief im Alltag verankert. Ihre Siedlungen im Exil sind fest organisiert, oft umgeben von starken Mauern, und ihre Gemeinschaften leben in enger Verbundenheit.

Die Ephyreer sind eine Kriegerkultur – Disziplin, Überlebenswille und unerschütterlicher Kampfgeist bestimmen ihr Selbstverständnis. Die Rückeroberung Nekrolads ist nicht nur ein politisches Ziel, sondern eine generationsübergreifende Pflicht. Fremden begegnen sie oft mit Zurückhaltung, und Magie, insbesondere nekromantische Praktiken, löst tiefes Misstrauen aus.

Wissen: Nekromantie, Dämonen, Runensprache, Geschichte

Extra: Kampfschule und

Solesta – Das Königreich der südlichen Wüste

Im endlosen Meer aus Sand und Stein erhebt sich Solesta, ein Königreich, dessen Palaststädte aus goldgelbem Sandstein wie Oasen des Lebens wirken. Zwischen heißen Winden, sengender Sonne und kargen Ebenen haben sich die Bewohner eine Kultur geschaffen, die von Gastfreundschaft, Respekt und tiefer Göttertreue geprägt ist. Viele leben als Nomaden, ziehen mit Karawanen von Oase zu Oase oder betreiben in den Städten geschickten Handel.

Die Wirtschaft blüht durch den Export seltener Güter: Salz aus den Minen, leuchtende Farbstoffe, exotische Früchte, feines Pergament, das magisch schimmernde Sonnenglas, der kräftige Kaktusbrand Gurgat sowie alchemistische Zutaten, die aus der Jagd auf gefährliche Wüstenmonster stammen. Solestas Händler gelten als Meister der Verhandlung, und die Krieger sind zäh, ausdauernd und im Überleben unter der sengenden Sonne geübt.

Doch das Reich hat auch seine Schwächen: Magier sind rar, und der Mangel an Holz zwingt Solesta, diese Ressource in großem Umfang zu importieren.

- **Wissen:** Alchemie, Waren und Markt, Natur (Wüste), Gifte
- **Extras:**



BERUF

Was für einen Beruf hat dein Charakter vor dem Abenteuer gemacht? Hat er etwas spezielles gelernt oder gemacht? Such dir einen davon aus.

Orte, Städte und Gegenden findest du im Grundregelwerk. Oder dein Spielleiter kann dir dabei helfen.

Auswahlmöglichkeiten

Einige Optionen bieten zusätzliche Entscheidungsfreiräume, wie etwa „moralisch flexibel“, bei dem du zwischen verschiedenen Spezialisierungen wie „Dieb“, „Attentäter“ oder „Trickbetrüger“ wählen kannst. Zusätzlich zu den Skills von „Moralisch flexibel“ erlernt dein Charakter auch noch die Skills und Wissensgebiete, die zur Spezialisierung gehören.

Zusätzlich gibt es für jeden Beruf einen Vorschlag für passende Attributwerte. Wenn du es eilig hast oder unsicher bist, kannst du diese einfach übernehmen oder die **32 Attributpunkte** selbst verteilen.

Den Charakter Weiterentwickeln

Mit jedem Level-up verdienst du Skillpunkte, um deinen Charakter weiterzuentwickeln.

Ein Kämpfer könnte beispielsweise Heilmagie erlernen oder die Jagd meistern. Manche Skills sind vorgegeben, andere wählbar.

Abenteurer

Losgezogen von seiner Heimat hast du schon ein paar Reisekilometer hinter dir. Du hast viel gesehen und suchst immer Wege dir Geld oder Ansehen zu verdienen. Oder hast du eine Vergangenheit mit jemandem? Bist du auf der Suche nach einem Legendären Schatz? Einem alten Feind?

Stärke	7
Geschick	7
Konstitution	5
Intuition	6
Verstand	3
Charisma	4

Skills:

- Hiebwaaffe 2 ODER Stichwaaffe 2
 - Bogen 1 ODER Armbrust 1
- ODER
- Hiebwaaffe 1 ODER Stichwaaffe 1
 - Bogen 2 ODER Armbrust 2
-
- Blocken 1 (Stärke/Intuition)
 - Ausweichen 1 (Geschick/Intuition)
 - Schleichen 1 (Geschick)

Wissen:

- Politik (Fürstentum aus dem du stammst)
- Natur und Wildnis
- Kulte und Religionen ODER Legenden und Mythen
- Gerüchte
- Monster ODER Menschen

Extras:

Ausrüstung:

Fellrüstung, Holzfälleraxt ODER Schartiges Schwert, Holzschild, Bogen ODER leichte Armbrust. 2x Heil Phiole, 1W20+10 Kronen

Adeliger

Du hast eine gute, solide Ausbildung erhalten. Der Adelige, auch wenn von niedrigem Stand, ist gut aufgewachsen. Es hat dir nicht an Ausbildung oder Training gefehlt. Die Nöte von einfachen Leuten sind dir aber fremd. Der Umgang kann für dich ein wenig schwierig sein. Was ist der Grund dafür dass du das angenehme Leben im Familien Anwesen verlassen hast? Eine große Liebe? Streit mit den Eltern?

Stärke	4
Geschick	7
Konstitution	4
Intuition	6
Verstand	4
Charisma	6

Skills:

- Stichwaffe 1 ODER Bogen 1 ODER Armbrust 1
- Ausweichen 2 (Geschick/Intuition)
- Lügen -erkennen 1 (Charisma/Intuition)
- Autorität 2 (Stärke/Intuition)
- Flirten 1 (Charisma/Intuition)

Wissen:

- Politik (Königreich aus dem du stammst)
- Lesen und schreiben (Schrift aus dem Königreich, aus dem du stammst)
- Menschen
- Kunst und Kultur
- Adel

Extras:

Weltfremd

Ausrüstung:

Noble Kleidung, 1 passende Waffe (Bogen, Florett, leichte Armbrust), 2x Heil Phiole, 2x kleiner Heiltrank, 1W20+40 Kronen

Händler

Weit gereist und überall gut verdient. Du hast eine schöne Summe mit diversen Waren verdient. Du kennst Menschen und weißt, wie sie ticken. Die Länder des Königreiches sind dir bekannt. Du kennst sie wenigstens aus Erzählungen und Berichten.

Stärke	4
Geschick	6
Konstitution	5
Intuition	6
Verstand	4
Charisma	7

Skills:

- Bogen 1 ODER Armbrust 1 ODER Stichwaffe 1
- Ausweichen 1 (Geschick/Intuition)
- Feilschen 2 (Charisma/Intuition)
- Überreden 1 (Verstand/Intuition)

Wissen:

- Lesen und schreiben (Schrift aus dem Königreich, aus dem du stammst)
- Gesellschaft
- Logistik
- Waren und Markt

Extras:

Geborener Händler

Ausrüstung:

Noble Kleidung, 1 passende Waffe (Bogen, leichte Armbrust, Florett), 3 kl. Heiltränke, 1W20+60 Kronen.

Gesetzlich flexibel

Schon immer musstest du dich durchschlagen. Hauptsache die Bezahlung stimmt. Aufgewachsen in Ärmlicheren Verhältnissen suchst du Möglichkeiten aus der Armut zu entkommen. Oder bist du reich aufgewachsen und suchst die Herausforderung?

Trickbetrüger		
Stärke	5	4
Geschick	7	7
Konstitution	5	4
Intuition	6	5
Verstand	5	6
Charisma	4	6

Skills:

- Ausweichen 1 (Geschick/Intuition)
- Armbrust 1 ODER Bogen 1

Ausrüstung:

Dolch, leichte Armbrust ODER Bogen,

Wissen:

- Unterwelt (Stadt aus der du stammst)
- Gerüchte
- Gesellschaft ODER Kunst und Kultur

Dieb	Attentäter	Trickbetrüger
Als Dieb bist du der Experte, wenn es um die Spontane Vermögenübertragung geht. Skills: Schleichen 1 (Geschick) Taschendiebstahl 2 (Geschick) Schloss knacken 1 (Geschick) Wissen: Wert einschätzen Straßensprache Extras: Ausrüstung: Einbruchset,	Menschen sollen verschwinden? Bei dir ist man da an der richtigen Adresse. Skills: Schleichen 1 (Geschick) Attentat 2 (Geschick) Wissen: Anatomie (Mensch) Gifte Extras: Ausrüstung: 3x Gift, Einfaches Hemd	Egal wie, du weißt, wie man den Leuten das Geld aus der Tasche holt, während sie zusehen. Attribute: Verstand min. 5 empfohlen! Skills: Trickbetrug 2 (Geschick) Magie 1 (Verstand) Überreden 1 Wissen: Menschen Amt, Brief und Siegel Extras: Ausrüstung: Spielerst, Noble Kleidung

Handwerker

Fleißig und gewissenhaft bist du deinem Beruf nachgegangen. Du kennst dich mit deinem Handwerk aus und kannst ein wenig mit Menschen umgehen. Was ist passiert, dass du deinen Laden/deine Anstellung aufgeben musstest?

Stärke	6
Geschick	7
Konstitution	6
Intuition	5
Verstand	4
Charisma	4

Skills:

- Feilschen 1

Extras:

Ausrüstung:

Kleines Schutzamulett, 3x Heil Phiole,
2W10 Kronen

Wissen:

- Gerüchte
- Waren und Markt

Jäger	Alchemist	Schmied	Koch
Das Erlegen von Tieren und das Verwerten war dein bisheriger Beruf. Skills: • Bogen 2 oder Armbrust 2 • Kochen 1 (Geschick) • Jagen 2 (Geschick) Wissen: • Tiere • Natur • Pflanzen • Überleben Ausrüstung: Fellrüstung, Bogen ODER leichte Armbrust, Gürteltasche	Der Alchemist braut und mischt diverse Zutaten zu Tränken zusammen. Entweder ausgebildet in der Königlichen Alchemisten Schule in Ardas oder in einer kleineren Institution. Skills: • Wurfwaffe 2 • Ausweichen 1 (Gesch./Int.) • Alchemie 2 (Gesch./Verst.) Extra Alchemist Wissen: • Alchemie • Pflanzen • Mineralien • Lesen und Schreiben (Königreich, aus dem du stammst) Ausrüstung: Alchemisten Schutzbrille, 10x Splittertrank, 5x kl. Heiltrank, Alchemistenweste	Du bist geübt mit dem Hammer und beim Bearbeiten von Metallen und Leder. Skills: • Schlagwaffe 2 • Schmieden 2 (Geschick) • Schloss knacken 1 (Gesch) Wissen: • Metallurgie • Adel • Bergbau • Mechanik Ausrüstung: Schmiedeschürze, Bau Hammer, 3x Reperaturset	In einer Taverne oder bei einem Adligen? Du hast Essen zubereitet oder einfach nur ausgegeben. Skills: • Hiebwaffe 2 • Schlagwaffe 1 • Kochen 2 (Geschick) Wissen: • Tiere • Pflanzen • Gesellschaft • Adel Ausrüstung: Einfaches Hemd, Kochmesser, Gewürzbeutel, Gürteltasche

Militär

Leute in Militärischen Laufbahnen sind das Rückgrat der Zivilisation. Egal ob sie die Ruhe in Städten sicherstellen. Gesetze durchsetzen, Monster erschlagen oder eine feindliche Kraft davon abhalten zu plündern und rauben.

Was ist passiert das du jetzt neue Arbeit suchst? Hat dich jemand Betrogen? Dein Vertrag ist ausgelaufen, und du willst dich umorientieren?

Stärke	7
Geschick	5
Konstitution	6
Intuition	6
Verstand	3
Charisma	4

Skills:

- Feilschen 1 (Char/Int)
- Blocken 1 (Stä/Int)
- Ausweichen 1 (Ge/Int)

Extras:

Ausrüstung:

3x kleiner Heiltrank, 2W20 Kronen

Wissen:

- Gerüchte
- Menschen

Soldat	Wache	Söldner
Gedient in der Armee kennst du dich mit Waffen aus. Als Veteran hast du ein paar Jahre gedient und an verschiedenen Fronten gekämpft. Skills: Hieb Waffen 2 ODER Armbrust 2 ODER Bogen 2 Inspirieren 1 (Charisma) Wissen: Militär, Taktik Ausrüstung: Holzfälleraxt ODER Bogen ODER leichte Armbrust, Holzschild, Lederrüstung	Pflichtbewusst bist du deinem Dienst in einer Stadt nachgegangen. Gegen eine gute Bezahlung natürlich. Während deiner Arbeit konntest du dir gutes Wissen über den Umgang mit Menschen aneignen. Warst du die Persönliche Leibwache eines Adligen? Skills: Stichwaffen 2 Beruhigen 1 (Char/Int) Wissen: Unterwelt (Stadt aus der du stammst), Menschen Ausrüstung: Holzschild, Speer, Lederrüstung	Egal was, egal wo. Hauptsache eine gute Bezahlung. Und wenn man einem Feind gegenübersteht, der mehr Geld bietet als der aktuelle Auftraggeber? Dann ist man flexibel. Skills: Hieb Waffe 2 ODER Schlagwaffe 2 Einschüchtern 1 (Stä/Int) Wissen: Unterwelt (Stadt aus der du stammst), Gold & Moral Ausrüstung: Bau Hammer ODER Leichter Zweihänder, Gürteltasche, Fellrüstung

Akademie ausgebildet

Du hast eine gute Ausbildung in der Akademie auf Karlorna genossen. Entweder hast du die Laufbahn eines Agenten oder eines Paladins eingeschlagen.

Skills:

- Ausweichen 1 (Gesch/Int)

Wissen:

- Magie
- Lesen und Schreiben (Königreich, aus dem du stammst)

Ausrüstung:

Gürteltasche, Kleines Magieramulett, 3x Kristallsplitter, 3x kleiner Heiltrank, 1W20 Kronen

- Wähle 2: Menschen, Monster, Dämonen, Magier,

Paladin			
Agent			
Magier			
Stärke	4	6	7
Geschick	5	5	3
Konstitution	6	3	8
Intuition	6	6	5
Verstand	8	6	4
Charisma	3	6	5

Magier	Novize (Agent)	Eidträger (Paladin)
Du hast eine gute Arkane Ausbildung in der Akademie oder in einer kleineren Schule bekommen. Dein Wissen über Arkanes ist solide. Skills: Stabkampf 1 Magie 2 (Verstand) Mag. Ritual 2 (Verstand) Mag. Falle entdecken 1 (Verst./Int.) Wissen: • Magische Runen • Magische Rituale Extra: Zauber die Zusammengerechnet 6 Level ergeben. Ausrüstung: Magier Robe, Kampfstab	Du hast die erste Stufe erreicht. Deine Ausbildung ist weit genug abgeschlossen, dass du Aufträge erledigen kannst. Skills: Hieb Waffen 2 ODER Schlag Waffen 2 Magie 1 (Verstand) Schloss knacken 2 (Geschick) Wissen: Straßensprache, Gerüchte Extra: 2 Level 1 Zauber Ausrüstung: Schartiges Schwert, Einfaches Hemd, leichte Magier Armschienen	Du hast den Eid geleistet und erhältst Aufträge, die es zu erfüllen gibt. Die umfassende Ausbildung der Akademie hat dich auf das Jagen von Magiern vorbereitet. Skills: Hieb Waffe 2 ODER Schlag Waffe Blocken 2 (Stärke/Intuition) Einschüchtern 1 (Stärke/Intuition) Magie 1 (Verstand) Wissen: Militär, Adel Ausrüstung: Bau Hammer ODER Leichter Zweihänder, Gepolsterte Lederrüstung

Extra:

Du hast eine umfassende Ausbildung an der Akademie erhalten – aber sie war nicht kostenlos. Deine Schulden betragen **3000 Kronen**. Solange du verschuldet bist, musst du **die Hälfte deines gesamten Goldgewinns** zur Tilgung verwenden.

Zahlst du über längere Zeit nichts zurück, erhältst du **regelmäßig Mahnungen oder Besuche** von Akademie-Agenten.

Solange du bei der Akademie in Ungnade stehst:

- **Runentätowierer lehnen Aufträge ab**
- **Akademie-nahe Händler verkaufen dir keine magischen Waren**
- Du erhältst **keine Unterstützung durch die Akademie** (z. B. Kristalle, Ausrüstung, Spezialaufträge)

Sobald die Schulden weiter getilgt werden, entfallen diese Einschränkungen

Hexe / Hexer

Hexen und Hexer sind im Norden angesehene Leute in den kleinen Dörfern. Sie heilen die Kranken und geben weisen Rat für die die ihn suchen. Sie kennen sich mit Menschen aus.

Sie sind bewandert mit verschiedener Magie. Was ist passiert, dass du auf eine Reise gehst? Ist es eine Reise, um neue Erfahrungen und Wissen zu sammeln?

Stärke	4
Geschick	6
Konstitution	5
Intuition	6
Verstand	7
Charisma	6

Skills:

- Magie 1 (Verstand)
- Ausweichen 1 (Geschick/Intuition)
- Stichwaffe 1
- Lügen (erkennen) 1 (Verstand/Charisma)
- Alchemie 1 (Geschick/Verstand)

Wissen:

- Magie
- Lesen und Schreiben (Königreich aus dem du stammst)
- Magische Runen
- Dämonen
- Monster
- Menschen
- Pflanzen

Extras:

Magier haben Runentattoos. Du kannst dir folgende Zauber aus dem Grundregelwerk aussuchen: 2x Level 1 Zauber.

Ausrüstung:

Dolch, Magier Robe, 4 kleine Heiltränke, 3x Gift, Magischer Ring, kleines Schutzamulett

DER KREIS DES EWIGEN LICHTES

Das ist die führende Religion in Arenos. Auch wenn sie nicht sehr weit verbreitet ist, hat sie im Gegensatz zu den anderen Kulturen und Glauben die meisten Anhänger. Auch die stärkste Organisationsstruktur. Mit ihren Mitgliedern ist nicht zu spaßen, wenn es um Magie geht. Sie verabscheuen alles, was mit Magiern zu tun hat. Arkane Mechanik, Magier, Die Akademie, Runentattoos, Magische Kristalle und deren Abbau, Magier.

Die folgenden Optionen sind Mitglieder des Kreises. Sie beherrschen, wenn überhaupt, ihre eigene Art der Magie. Diese ist HEILIG und darf eingesetzt werden!!1!

Unterschied in der „Magie“:

Die Priester des Kreises verwenden für ihre Heiligen Riten, die sie aus dem Codex rezitieren. Zusammen mit den Symbolen erschaffen sie eine Heilige Wirkung.

Priester und Kleriker würden sich NIEMALS die Haut tätowieren lassen!

Auf dem Charakterbogen verwende den Abschnitt mit den Tätowierungen als „Lesezeichen“ für deine Ausgabe des Heiligen Codex. Streiche am besten ~~Tätowierungen~~ durch und schreibe *Lesezeichen* hin!

Bei jeder Langen Rast hast du die Möglichkeit deine Zauber auszuwechseln. Du kannst aber niemals die maximale Anzahl überschreiten! Auch hängen die heiligen Riten von der Version des Codex ab die du hast. Höhere Mitglieder des Kreises erhalten spezielle Ausgaben mit denen sie andere Riten abhalten können.

Priester

Als Priester kümmerst du dich um die Belange der Menschen. Das braucht eine gute Menschenkenntnis. Ob du wanderst oder in einem Ort beheimatet bist ist dir überlassen. Die Geistlichen verstehen sich auf die Heilriten des Kreises. In Gesprächen nehmen sie den Menschen die Sorgen und erfahren die ein oder andere Sünde. Sie leben hauptsächlich von den Spenden, die sie für Rat oder Predigten erhalten.

Stärke	3
Geschick	6
Konstitution	3
Intuition	6
Verstand	7
Charisma	7

Skills:

- Lügen (erkennen) 1 (Intuition)
- Predigen 1 (Charisma)
- Spenden sammeln 1 (Charisma)
- Heiliger Ritus 2 (Verstand)

Wissen:

- Heilige Riten
- Heilige Runen
- Geschichte
- Religion
- Politik (Fürstentum aus dem du stammst)
- Gesellschaft (Fürstentum aus dem du stammst)
- Menschen
- Lesen und Schreiben (Königreich aus dem du stammst)

Extras:

Die Geistlichen haben Zugriff auf spezielle Heilige Beschwörungen. Such dir im Grundregelwerk im Abschnitt „Magie“ die Heiligen Riten heraus die du mit einem Lesezeichen markieren willst. Trage sie unter ~~Tätowierungen~~ *Lesezeichen* ein.

Bei jeder Langen Rast kannst du deine Lesezeichen ändern. Du kannst nur Heilige Riten anwenden, die auch deinem Skill Level entsprechen.

Ausrüstung:

Kleriker Kleidung, Heiliger Ring, Heiliges Amulett, *Wanderstab* (Kampfstab), Heiliger Codex,

Kleriker

Ein Heiliger Krieger des Kreises. Sie sind mit Schildern und Nahkampfwaffen bewaffnet. Meistens Stumpfe Waffen wie Streitkolben. Selten sieht man Speere oder Armbrüste. Sie sind ausgebildet gegen Magier und Hexer zu kämpfen.

Stärke	7
Geschick	6
Konstitution	6
Intuition	5
Verstand	3
Charisma	5

Skills:

- Schlagwaffen 2
- Armbrust 1
- Ausweichen 1
- Blocken 1
- Autorität 1 (Stärke/Charisma)

Wissen:

- Magie
- Heilige Runen
- Heilige Riten
- Menschen
- Religion

Extras:

Ausrüstung:

Streitkolben, Schild des Hexenjähgers, leichte Armbrust, Heiliges Amulett, Lederrüstung

DAS SPIEL KANN BEGINNEN!