

THE GAME MASTER'S BOOK NON-PLAYER CHARACTERS



FÜR ALLE 5E-RPG-
ABENTEUER



MIT
AUFWENDIGEN
ILLUSTRATIONEN

MAGIER, SCHURKE, WIRT UND CO. – MACHE DEINE 5E-RPG-ABENTEUER
NOCH SPANNENDER MIT ÜBER 500 EINZIGARTIGEN CHARAKTEREN

JEFF ASHWORTH

Plus
3 ONE-SHOT-
ABENTEUER



riva

THE GAME MASTER'S BOOK

NON-PLAYER CHARACTERS



MAGIER, SCHURKE, WIRT UND CO. – MACHE DEINE
5E-RPG-ABENTEUER NOCH SPANNENDER MIT ÜBER
500 EINZIGARTIGEN CHARAKTEREN

JEFF ASHWORTH

Plus

3 ONE-SHOT-ABENTEUER

riva

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen

info@m-vg.de

Wichtiger Hinweis

Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wurde auf eine genderspezifische Schreibweise sowie eine Mehrfachbezeichnung verzichtet. Alle personenbezogenen Bezeichnungen sind somit geschlechtsneutral zu verstehen.

2. Auflage 2025

© 2025 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH

Türkenstraße 89

80799 München

Tel.: 089 651285-0

Die amerikanische Originalausgabe erschien 2021 bei Topix Media Lab unter dem Titel *The Game Master's Book of Non-Player Characters*. © 2021 by Topix Media Lab. All rights reserved.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Übersetzung: Max Limper

Redaktion: Tanja Schröder

Umschlaggestaltung: Karina Braun

Umschlagabbildung: John Stanko, Shutterstock.com

Karten im Innenteil: Jasmine Kalle

Illustrationen im Innenteil: John Stanko

Satz: inpunkt[w]o, Wilnsdorf

eBook: ePUBoo.com

ISBN Print 978-3-7423-2740-6

ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-7453-2502-7

Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

www.rivaverlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de

INHALT

Vorwort

Einleitung

One-Shot-Abenteuer

1 Wo Rauch ist ...

2 Verborgene Schrecken

3 Hängepartie

Großstadtgewimmel

1 Gemeines Volk

2 Adlige & Anführer

3 Gesetzeshüter & Gesetzesbrecher

4 Sonderlinge & Außenseiter

5 NSC-Generator

Dorf- und Kleinstadtleben

1 Gemeines Volk

2 Adlige & Anführer

3 Gesetzeshüter & Gesetzesbrecher

4 Sonderlinge & Außenseiter

5 NSC-Generator

Verlorene Posten

1 Gemeines Volk

2 Adlige & Anführer

3 Gesetzeshüter & Gesetzesbrecher

4 Sonderlinge & Außenseiter

5 NSC-Generator

Unterwelt

1 Gemeines Volk

2 Adlige & Anführer

3 Gesetzeshüter & Gesetzesbrecher

4 Sonderlinge & Außenseiter

5 NSC-Generator

Quest-Generator

NSC-Würfeltabellen



»Wo war dieses Buch während meines ganzen Spielleiterlebens? Endlich gibt es Erleichterung für verzweifelte SLs, die einen Horror davor haben, ihre Spieler könnten auf einmal, tja ... Leute ansprechen! Verzweifelt nicht länger. Jeder irgend denkbare NSC steckt hier drin.«

-Philip Athans, Bestsellerautor und ehemaliger Redakteur von Wizards of the Coast-

»Mit diesem Buch fühlen sich spontane Erzählmomente so an, als hätte man sie von Anfang an geplant. Jeder NSC wird zum potenziellen Ausgangspunkt für ein neues Abenteuer!«

-Pat Kilbane, Regisseur der D&D-Doku The Dreams in Gary's Basement-



VORWORT



Die erfundenen Welten, in denen wir Rollenspiele spielen, werden erst durch ihre Einwohner und deren Geschichten Wirklichkeit. Ein Städtchen in den Bergen bleibt uninteressant, solange es nicht von einer frechen gnomischen Bäckerin, einem trottelligen Stadtwächter oder einem koketten Bürgermeister bewohnt wird. Manche NSCs lassen sich als Hintergrundfiguren abtun, die nur dazu dienen, der Gruppe eine Idee oder Information zu vermitteln, bevor sie wieder Teil der Kulisse werden. Aber außergewöhnliche NSCs können meiner Erfahrung nach außergewöhnliche Entwicklungen für die Spielercharaktere herbeiführen. Es gibt nichts Befriedigenderes für eine Spielleiterin, als wenn sich die Gruppe in einen dahergelaufenen Bauern verliebt und ihn als Mitglied »adoptiert«, um ihn fortan bei jedem Auszug ins Ungewisse mitzunehmen.

Müssten wir also dem schrägen Ladenbesitzer und der schusseligen Kartografin nicht die gleiche Aufmerksamkeit und Sorgfalt widmen wie den Kampfbegegnungen mit Schurken und Schergen, die wir so akribisch vorbereiten? Ja, natürlich! Aber neben dem Entwerfen von Dungeons, dem Ausarbeiten ganzer Welten und dem Planen von Kämpfen sind viele Spielleiter mit der Erstellung und Benennung einer Vielzahl von NSCs überfordert. Genau deshalb ist *The Game*

Master's Book: Non-Player Characters ein unschätzbares Werkzeug für Spielleiter.

Beim Spielleiten gibt es kaum etwas Beklemmenderes als die Erkenntnis, dass ein NSC, den man sich auf die Schnelle ausgedacht hat, plötzlich zur »Hauptfigur« wird. Wenn Frage um Frage über ihre Herkunft und ihre Beweggründe aufkommt, gerät man schnell ins Schwitzen. Keine Sorge, liebe SLs: Mit diesem Buch in der Hand findet ihr für fast jede Situation einen NSC, den ihr so verändern könnt, dass er zu eurer Geschichte passt. Mögen der brutal effiziente Sicherheitsgolem oder der charmante Gnom mit dem todschicken Mantler deinen Spielern viel Spaß und Freude bereiten!

Wenn deine SCs mit der von dir geschaffenen Welt interagieren, werden sie unweigerlich mit deren Bewohnern in Kontakt kommen. Einige wichtige Helden und Schurken hast du vielleicht schon im Kopf, aber wenn es um die »normale« Komparserie geht, die eine Welt real und »lebendig« erscheinen lässt, ist es immer gut, schnell einsetzbares Personal parat zu haben. Hierbei ermöglicht dir dieses Buch, eine gewisse erzählerische Stringenz aufrechtzuerhalten und gleichzeitig aus einer Fundgrube an Charakteren zu schöpfen, die deinen SCs etwas bedeuten werden. *The Game Master's Book: Non-Player Characters* ist nicht nur eine wunderbare Ressource voller farbenfroher Persönlichkeiten, die deine Welten bevölkern können, sondern auch eine Sammlung von Ausgangspunkten für abzweigende Quests, Nebenhandlungen und Zwischenabenteuern. Die herrlichen Nichtspieler-Charaktere dieses Buchs bringen das gewisse Etwas in deine

Kampagne, während sie die Gruppe in jeder Phase des Abenteuers unterstützen (oder behindern).

JASMINE BHULLAR

@ThatBronzeGirl Twitch.tv/ThatBronzeGirl

EINLEITUNG



DAS SCHÖNE an Tabletop-Rollenspielen steckt schon im Namen – Rollen zu spielen. Als Spielleiter übernimmt man eine Vielzahl an Rollen. Man ist Regelwerk-Ausleger; detailverliebter Geschichtenerzähler; Aufseher über die Schwierigkeitsgrade; eifriger Showrunner, der Handlungsstränge und Entwicklungsbögen ineinanderflieht; eifriger Stimmenimitator, der starke Akzente setzt (bitte nicht so stark, dass es rassistisch wird), damit die NSCs nicht alle nach Möchtegern-Tolkien klingen. Du verkörperst Karle den Maurer, Arlo den Krämer, Riktus den Barbaren, Salazius den Verfasser von Nekromancerotika und zig weitere Charaktere, die du deiner Gruppe zuliebe spontan darstellst – das sind nur die Rollen, die direkt mit dem laufenden Abenteuer zu tun haben. Und dann hat deine Gruppe auch noch die Dreistigkeit zu fragen, was der Bauernjunge anhat, den du nur erwähnt hast, um eine Straße nicht als menschenleer zu beschreiben? Das ist eine Rolle zu viel. Aber anstatt nun in deiner Rolle als rachsüchtiger Gott eine Legion uralter Drachen zu entfesseln, kannst du das nächste Mal, wenn deine Gruppe mehr Infos über einen aus dem Ärmel geschüttelten NSC einfordert, dieses Buch zur Hand nehmen.

WAS DIESES BUCH IST

The Game Master's Book: Non-Player Characters ist eine Sammlung von Persönlichkeiten, die du am Spieltisch zum Leben erwecken kannst – mit Namen, Beschreibungen, Aussprüchen, kleinen Hintergrundgeschichten, motivierenden Bedürfnissen und Wünschen sowie zu erkundenden Geheimnissen oder Hemmnissen. Und weil NSCs dazu neigen, ihre Habseligkeiten zu verlieren, enthält jeder Eintrag auch eine kurze Liste dessen, was die jeweilige Person mit sich führt.

Die NSCs sind in vier Hauptabschnitte unterteilt, die sich wiederum in Unterabschnitte gliedern. Da du in der Regel weißt, wo sich deine Gruppe aufhält, bevor du entscheidest, wen sie dort trifft, sind die Hauptabschnitte nach Örtlichkeit geordnet (Großstadt, Kleinstadt, Peripherie und Untergrund). Die Unterabschnitte teilen die Charaktere nach ihrer Nähe zur Macht und ihrem gesellschaftlichen Stand ein (Gemeines Volk, Adlige und Anführer, Gesetzeshüter oder Gesetzesbrecher sowie diejenigen, die nirgendwo dazugehören – wie vielleicht deine Abenteurer). So findest du schnell ein Wesen, das in einer Großstadt ein guter Barkeeper wäre, oder eine Landadelige, die deine Gruppe mitten in der Walachei fürstlich bewirtet. Dabei musst du dich keineswegs an die vorgegebenen Schubladen halten. Falls du beispielsweise im Abschnitt Unterwelt einen perfekten NSC findest und nicht darauf warten möchtest, dass deine Gruppe in ein überfülltes Höhlensystem absteigt, veränderst du deinen Wunschkandidaten einfach nach Belieben so, dass du ihn ins Spiel bringen kannst.

Diese Freiheit erstreckt sich auf jedes Element der vorgestellten Charakterprofile. Dir missfällt der Lieblingsspruch? Dann verschweige ihn einfach. Es stört dich, dass die Person einen Sack voll Steine schleppt? Dann lass sie stattdessen einen Sack voll Silberfischchen tragen. Dir passt der Schwierigkeitsgrad einer Kreatur nicht? Dann gib ihr mehr oder weniger Trefferpunkte, wie du es immer tust. Dieses Buch gehört jetzt dir. Es sind deine Charaktere. Mach dir klar, dass du alles an ihnen verändern darfst, so als hättest du sie selbst erschaffen. Schließlich musst du am Tisch mit ihnen arbeiten – das geht besser, wenn du sie magst.

Dieses Buch enthält außerdem drei One-Shot-Abenteuer. Einige der darin vorkommenden NSCs sind fest vorgegeben, während andere ausgewürfelt werden. Das sollte dich aber nicht davon abhalten, sie in irgendeiner Form in eigenen Abenteuern zu verwenden oder die vorgeschlagenen NSCs und Schauplätze durch solche zu ersetzen, die deine Spieler bereits kennen. Und weil sich Gruppen immer gerne an irgendwelchen Nebensachen festbeißen und daraus einen Berg machen, den es zu erklimmen gilt, kannst du anhand des **Quest-Generators** einzelne NSCs aus diesem Buch mit klaren Zielen und festgelegten Hindernissen zusammenwürfeln, sodass die Gruppe unverzüglich in den Kampf gegen Windmühlenflügel ziehen kann.

Dieses Buch folgt dem System Resource Document (SRD) für die 5. Edition des beliebtesten Tabletop-Rollenspiels der Welt und ist mit anderen Rollenspielsystemen in dem Maße kompatibel, wie du bereit

bist, die Eigenschaften seines Personals zu übertragen und umzurechnen. Die Lizenz für das SRD findest du auf S. [268](#). Verweise auf die entsprechenden Regelwerke und Materialien sind **fett** (Monster), *kursiv* (Zaubersprüche) oder *fett-kursiv* (magische Gegenstände) markiert.

WAS DIESES BUCH NICHT IST

Dieses Buch ist kein Katalog mit nichts als Handwerkern oder Palastwachen. Na ja, das ist es auch – es ist nur nicht so aufgebaut. Wie auch du durch mehr definiert bist als Beruf oder Familienstand, werden in diesem Buch Individuen mit einzigartiger Persönlichkeit vorgestellt. Zwar gehört zur Hintergrundgeschichte eines Charakters in einigen Fällen ein Beruf, aber echte Menschen haben oft zwei (oder sogar neun!) Berufe – das ist in der Fantasy-Welt nicht anders. Vorgesehen ist, dass jeder Charakter als NSC eingesetzt werden kann, wenn du einen brauchst. Jeder kann Tavernenwirt oder Sektenanführer oder auch nur ein armer Teufel sein, der von einem durchgedrehten Wyvern gejagt wird – vielleicht sogar alles drei auf einmal. Wenn du also schnell einen NSC brauchst, blätterst du zum entsprechenden Abschnitt und Unterabschnitt und suchst dir dort einen aus. (Wenn es chaotisch zugehen soll, wählst du einen zufälligen NSC mithilfe der Würfeltabelle auf S. [267](#) und lässt dich überraschen.) Wieso eine Königin die Inhaberin der Kaschemme ist, die deine Gruppe gerade betritt, wird nicht leicht zu erklären sein, aber das bringt uns zum nächsten Punkt ...

Dieses Buch liefert nicht alle Antworten. Was es jedoch bietet, sind Möglichkeiten. Zu jedem vorgestellten Charakter gibt es Anregungen zum Weiterspinnen der Geschichte, aber die meisten davon ergeben nur Sinn, wenn du sie mit etwas Größerem verknüpfst. Diese Aufhänger sollen dir nützlich sein, nicht hinderlich. Wenn du dich also nicht von ihnen inspiriert fühlst, kannst du sie gerne weglassen oder nach deinen Vorstellungen ändern. Manchmal werden in den Beschreibungen andere NSCs genannt, die nirgendwo sonst im Buch erwähnt werden. Manchmal werden unter den Besitztümern, Wünschen und Bedürfnissen, Geheimnissen oder Hemmnissen eines Charakters arkane Artefakte oder magische McGuffins aufgeführt. Manche davon sind beschrieben (fett und kursiv), die meisten jedoch nicht. Das ist so gewollt. Dass da ein Gegenstand vorhanden ist, heißt nicht gleich, dass er für die Bedürfnisse oder Ziele deiner Gruppe relevant ist. Aber es könnte sein!

Eins noch: Auch wenn die einzelnen Eigenheiten eines Charakters zusammengenommen den Eindruck erwecken, alle Aspekte seines Lebens hätten miteinander zu tun, hat nicht unbedingt jede Einzelheit Auswirkungen auf die anderen oder wird von ihnen beeinflusst. Stattdessen sind einige der aufgeführten Details genau das: Details. Da wird womöglich der Gemahl einer Königin als blind beschrieben. Vielleicht war er schon blind, bevor er ihr Gemahl wurde, oder sie hat ihn in der Hochzeitsnacht vereinbarungsgemäß blenden lassen, damit er kein anderes Weib anblicke. Dass dieser Mann blind ist, hat nicht unbedingt etwas damit zu tun, dass er unbedingt die Gespenster vertreiben möchte,

die im ehelichen Schlafgemach spuken – es sei denn, du als SL entscheidest, dass er sie als Einziger sehen kann. Wenn also ein neu eingeführter NSC Fragen aufwirft, die du nicht sicher beantworten kannst, musst du vielleicht ein wenig improvisieren – aber das musst du ja sowieso immer!

WIE DU DIESES BUCH VERWENDEST

Auf jeder Seite steht der Name eines NSC (mit Spitznamen in Anführungszeichen). Die meisten Charaktere haben einen häufig verwendeten Ausspruch – anhand dieses praktischen Merkmals können deine Spieler die NSCs besser auseinanderhalten, wenn deine Stimmenimitationen verschwimmen sollten. Übliche Redewendungen sind wie folgt markiert:

»Wenn du es sagst!«

Da sich am Spieltisch die Handlung größtenteils in der Fantasie abspielt, wurde ein Teil der Beschreibungen so verfasst, dass du ihn bei der ersten Vorstellung eines NSCs einfach vorlesen kannst, etwa so:

Ein durchschnittlicher Mann von durchschnittlicher Größe und durchschnittlicher Statur in einem unauffälligen Outfit, aber mit spektakulären Schuhen.

Die restlichen Informationen sind für dich bestimmt, deine Spieler müssen sie herausfinden. Einige Hinweise sind

»Für ...« besonders aufmerksame oder scharfsinnige oder intuitive oder intelligente Gruppenmitglieder gedacht. Gib sie nach eigenem Ermessen weiter. Daran schließen sich Einzelheiten zur Hintergrundgeschichte an, gefolgt von nützlichen Informationen, die in die folgenden Kategorien unterteilt sind. Manche sind unmittelbar wichtig, manche erst später und manche werden nie zur Sprache kommen.

◆ **Wünsche & Bedürfnisse:** Das, was den Charakter die meiste Zeit gedanklich beschäftigt und seine Handlungen motiviert. Eine Person kann deinen Spielern den Weg weisen, während sie sich gleichzeitig Sorgen um ihre absterbenden Rosenstöcke macht.

◆ **Geheimnis oder Schwäche:** Das, was der Charakter lieber für sich behält, oder auch der Grund, warum er die Gruppe um Hilfe bittet (auf den Rosen liegt ein Fluch!).

◆ **Habseligkeiten:** Das, was ein Charakter bei sich trägt.

Generell kannst du den meisten der vorgestellten Charaktere die Werte eines Gemeinen geben, sofern nichts anderes angegeben ist. In einigen Fällen sind erweiterte Wertekästen mit speziellen Merkmalen und Fähigkeiten beigelegt. Sollten sie das Gleichgewicht der Kräfte an deinem Tisch stören und alles zunichtemachen, was deine Spieler je geliebt haben, bitte ich im Voraus um Verzeihung, das war nicht meine Absicht. Vielleicht war es ja deine.

OHNE WEITERES AUFHEBENS wünsche ich dir viel Spaß mit *The Game Master's Book: Non-Player Characters*. Ähnlichkeiten zwischen den hier vorgestellten Charakteren und im wirklichen Leben existierenden Personen sind purer Zufall. Bei all jenen, für die das nur teilweise zutrifft, habe

ich mich hoffentlich bereits im Voraus entschuldigt. Solltest du auf Probleme stoßen, dann melde dich:

@GameMaster_5e

ONE-SHOT-ABENTEUER

EINE SAMMLUNG VON ABENTEUERN, DIE SICH AM STÜCK (ODER AN EIN PAAR ABENDEN) DURCHSPIELEN LASSEN. DIE NSCs DARIN GEHÖREN TEILS ZUR JEWELIGEN GESCHICHTE, TEILS SIND ES ZUFÄLLIG AUSGEWÄHLTE CHARAKTERE AUS DEM BUCH.



WO RAUCH IST ...

Ein simpler Auftrag in einer Kleinstadt erweist sich als ungeheuerlich.

VERBORGENE SCHRECKEN

In einer großen Stadt sind mysteriöse Entführungen
aufzuklären.

HÄNGEPARTIE

In einem unterirdischen Königreich wird um Freiheit
und Macht gerungen.

Wo RAUCH IST ...



ALS DIE GRUPPE VON EINER GEFÄHRLICHEN BESTIE ERFÄHRT, DIE IN EINER KLEINSTADT IHR UNWESEN TREIBT, MUSS SIE SICH MIT EINER AUFSTREBENDEN ABENTEURERIN ZUSAMMENTUN, UM KOSTBARES ERNTEGUT ZU RETTEN.

EIN ABENTEUER FÜR DIE STUFEN 1-5

Bei ihrer Ankunft in einer kleinen Stadt am Rande der Wildnis bekommt die Gruppe mit, wie ein Einheimischer namens Benjamin Pfusch erfährt, dass sein Lebensunterhalt (wenn nicht sogar sein Leben) von einer schauderhaften **Chimäre** bedroht ist. Dies berichtet ihm eine angehende Abenteurerin namens Sylva Ehrenpfeil, die in Bens Auftrag eine Probepflanzung seines experimentellen Viehfutters bewacht. Ben fragt die Gruppe nach ihren Diensten, während Sylva ihr Elfenwissen zum Kampf gegen die Bestie anbietet – sowie das Rezept für **Chimärenbann**, ein Gebräu, das die Kreatur ihrer Meinung nach in die Knie zwingen wird. Wenn die Gruppe Bens Belohnung haben will, muss sie die Zutaten für Chimärenbann sammeln und sich dann für den Kampf gegen eines der furchterregendsten Raubtiere des Waldes wappnen.

SCHAUPLATZ

Dieses Abenteuer findet in der unmittelbaren Umgebung des Städtchens Wegesrand statt, einem überwiegend von Menschen bewohnten Außenposten, den du in einer beliebigen Grenzregion ansiedeln oder gegen eine ähnliche, bereits etablierte Stadt in deiner laufenden Kampagne austauschen kannst. Wegesrand ist weit genug von der Zivilisation entfernt, um potenziell von Monstern bedroht zu sein (ganz zu schweigen von Dieben und den am nahen Flussufer siedelnden **Goblins**), aber es liegt nahe genug am Straßennetz, um mutigen Seelen als Zwischenstation auf dem Weg in die Wildnis zu dienen. Die Einwohner dieser relativ ländlichen Gemeinde heuern daher für Gelegenheitsarbeiten gerne Durchreisende an, die oft nicht genug Geld für Vorräte oder Ausrüstung haben.

Warum deine Gruppe hier ist? Das ist ganz ihre Sache. Wenn du das Abenteuer in eine laufende Kampagne einbindest, spricht für das Städtchen Wegesrand, dass es unter Abenteurern für die gut sortierten Ausrüstungsläden, die freundliche (wenn auch leichtgläubige) Bevölkerung und das spottbillige (wenn auch minderwertige) Bier bekannt ist. Es gilt als absolut passabler Ort für einen Zwischenstopp auf dem Weg von einem Abenteuer zum nächsten. Falls dies das erste gemeinsame Abenteuer der Gruppe ist, eignet es sich gut als Katalysator, um die Einzelnen für eine längere Kampagne zusammenzuschweißen.

AUFBAU

Da Wegesrand die letzte Ortschaft ist, in der man Vorräte und ein sauberes Bett bekommt, bevor man in die

ungezähmte Wildnis aufbricht, gibt es für Abenteuerlustige gute Gründe, sich dort umzuschauen. Überlege dir im Voraus, was deine Gruppe (oder deine Gruppe in spe, wenn es noch Einzelreisende sind) beim »Billigen Ben«, dem wichtigsten Laden der Stadt, kaufen sollte. Die Handlung dieses Abenteuers beginnt vor dem Billigen Ben, wo dessen Inhaber, ein Halbling namens Ben Pfusch (S. [147](#)), wild gestikulierend auf Sylva Ehrenpfeil (S. [128](#)) einredet, eine Elfin in versengter Abenteuererkleidung. Die beiden sind zusammen mit Halodreth Weisglut (S. [139](#)) die wichtigsten NSCs in diesem Abenteuer. Die Gruppe wird wahrscheinlich auch auf einige **Goblins**, eine **Chimäre** und die »Niederelfen« treffen, eine Gruppe von aufstrebenden Abenteurern, die gelegentlich mit Sylva auf Quest gehen. Die Persönlichkeit einzelner Niederelfen kann anhand der Würfeltabelle auf S. [267](#) ermittelt werden, ihre Werte entsprechen nach Wahl denen eines **Assassinen**, **Banditen**, **Berserkers**, **Kundschafters** oder **Adligen**. Falls du dieses Abenteuer mit einer Anfängergruppe spielst, solltest du Grak vom Grick (S. [121](#)) und Preet Schlaufuß (S. [146](#)) einbeziehen, denn ihre Fähigkeit, in brenzligen Lagen andere zu heilen, könnte sich als nützlich erweisen.

Das Abenteuer nimmt innerhalb von 24 Stunden seinen Lauf, wobei zwischen Teil 5 und 6 eine lange Rast eingelegt werden sollte. Ideal wäre ein Beginn um die Mittagszeit. In einem Dorf dieser Größe dürfte solch ein hitziger Streit reichlich Aufsehen erregen. Als Ben unter den Schaulustigen mehrere abenteuerliche Gestalten bemerkt, die Verständnis für seine missliche Lage zeigen, spricht er sie sogleich an und bittet sie um Hilfe.

SL AUFGEPASST: WIE ES DAZU KAM

Benjamin Pfusch macht seinem Namen alle Ehre: Als Zauberschulabbrecher mit der Neugier eines Barden und dem grünen Daumen eines Druiden dilettiert er in allem Möglichen, und zwar hemmungslos. Wenn er sich nicht gerade um seinen Laden kümmert, beschäftigt er sich mit Botanik. Er träumt von einem atemberaubenden Durchbruch und hat schlaflose Nächte damit verbracht, aus bestimmten Trankzutaten und diversen Zauberkomponenten Kreuzungen herzustellen. In den meisten Fällen verwelken seine Züchtungen jedoch sofort, erweisen sich als hochgiftig oder sprießen nie. Diese Pechsträhne endete allerdings im letzten Frühjahr, als Ben die Züchtung von Heldenkraut (S. [147](#)) gelang, einer Kreuzung aus mehreren hochwirksamen Pflanzenarten, deren Keimlingen er einen Monat lang jeden Abend etwas vorsumimte, liebevoll, aber gedankenlos. Dann steckte er all seine Ersparnisse in ein Grundstück am Ortsrand, um das Zeug dort in Massen anzubauen – und das alles, bevor er herausgefunden hatte, ob er so etwas wie *Gute Beeren* kreiert hatte oder einfach nur guten Salat.

Es stellte sich heraus, dass seine Züchtung irgendwo dazwischen lag: Die Pflanze erwies sich als besonders sättigend für das Vieh, lockte aber auch weniger zahmes Getier an. Aus Furcht, streunende Kreaturen könnten sein Lebenswerk noch vor der ersten Ernte verschlingen, heuerte Ben einen durchreisenden Abenteuerertrupp an: die Niederelfen unter der Führung

Hier kommt ein gigantischer Schuldschein für das gesamte Team von Media Lab Books, besonders für Tim Baker, Steve Charny, Trevor Curneen, Courtney Kerrigan, Phil Sexton, Juliana Sharaf und Tara Sherman, deren Einsatz und Beiträge zu diesem Buch nicht hoch genug geschätzt oder (zumindest aus meiner Sicht) ausreichend gewürdigt werden können: Ich stehe tief in eurer Schuld, aus Gründen, die zu zahlreich sind, um sie hier aufzuzählen. Bitte akzeptiert diesen schriftlichen Dank als bescheidene Anzahlung.

Und schließlich an meine Frau, deren übermenschliche Geduld mit mir, während ich Woche für Woche stundenlang in der Fantasy-Welt versunken war, schon ausgereicht hätte, um hier Erwähnung zu finden, doch wenn man noch die Brainstorming-Sitzungen dazuzählt, als ich niemanden zum Reden hatte; die mühelose Generierung von Charakternamen, als ich kurz davor war, das Handtuch zu werfen und alle Dave Davidson zu nennen; die Stunden der Aufmunterung, Wochen des Doppelhunde-Sittens und Monate der ständigen Inspiration, während du ein objektiv schreckliches Jahr (eine Kampagne für sich) durchgestanden hast: Mir ist klar, dass dieses Buch – und das Leben, wie ich es kenne – ohne dich einfach nicht existieren würde.

Ich kann mir niemanden vorstellen, mit dem ich lieber auf Abenteuerreise gehen würde.

EURE SLs SIND ...

JEFF ASHWORTH ist ein Autor, Redakteur und Geschichtenerzähler, der bereits das *Game Master's Book – Zufallsbegegnungen* verfasst hat und unter anderem für Disney, Nickelodeon und World Wrestling Entertainment arbeitet. Wenn er nicht gerade mit einem Projekt für Media Lab Books beschäftigt ist, spielt und entwickelt er gerne im Freundeskreis Rollenspiele. In seiner Rollenspielkarriere hat er mit Riesen gezockt, Sukkubi bezirzt und Drachen vernichtet, ohne ins Schwitzen zu kommen. In der echten Welt wurde er, nachdem ein nächtlicher Wahrnehmungswurf missglückte, durch einen ziemlich spitzen W4 fast zum Invaliden. Mit seiner Frau und den Hunden Zelda und Lincoln lebt er in Brooklyn.

JASMINE KALLE ist Autorin, Illustratorin und Redakteurin und kommt aus den sonnigen Breitengraden der australischen Stadt Brisbane. Sie hat einen Master of Arts (Writing, Editing, Publishing) und mehr als eine halbe Dekade Erfahrung mit Tabletop-Rollenspielen – auch wenn sie Letzteres nicht immer im Lebenslauf anführt. Eine Reihe von gleichermaßen seltsamen wie glücklichen Umständen ließ sie der Sonne den Rücken zukehren und führte sie im Winter 2018 in die eisigen Gefilde New Yorks. Dort fand sie zwar keinen Job, aber Rollenspiele. Wenn sie nicht gerade auf Reisen ist und für Freunde auf der ganzen Welt Spiele

leitet, kehrt sie nach Hause zurück, um Zeit mit Katze Kiba und Hund Otto zu verbringen.

JOHN STANKO ist Illustrator und Designer sowie außerordentlicher Professor für Grafikdesign und Illustration an der University of South Florida. Zu seinen Kunden zählen Sony Entertainment's Legends of Norrath, Hasbro's Magic the Gathering, Star Wars Galaxies TCG, Lord of the Rings LCG, Star Wars LCG, Dungeons & Dragons sowie World of Warcraft TCG, TOR, Nightshade Publishing, ImagineFX, Ultra X-Men und Flair Marvel. Seine Arbeiten wurden mehrfach in das renommierte *Spectrum: The Best in Contemporary Fantastic Art* aufgenommen. Außerdem ist er Autor des Lehrbuchs *Mastering Fantasy Art*.

JASMINE BHULLAR ist als Schauspielerin, Internet-Persönlichkeit und Content-Creatorin vor allem für ihre täglichen Livestreams auf [twitch.tv/thatbronzegirl](https://www.twitch.tv/thatbronzegirl) sowie für die vielen RPG-Produktionen bekannt, an denen sie beteiligt ist. Sie ist nicht nur eine erfahrene Tabletop-RPG-Spielerin, sondern auch erfahrene Spielleiterin. Sie begann bei *Geek & Sundry*, wo man sie die berühmte Beryl the Brutal in *Relics and Rarities* spielen ließ. Sie ist außerdem Schöpferin, Moderatorin und SL der D&D-Welt *Shikar*. Wenn sie nicht gerade Science-Fiction-Romane liest, denkt sich Jasmine gerne Content für Videospiele, Rollenspiele und Comics aus.

MAX LIMPER hat schon Mitte der Achtziger mit dem W20 gekämpft und wäre von Beruf am liebsten Waldelf geworden. Ein Glück, dass er sich heute als Übersetzer an

der Game-Master-Reihe austoben darf. Er lebt mit Frau und Kindern in Essen.