



Impressum der deutschen *Humblewood*-Ausgabe der Grundregeln

Redaktion: Finja Gertulla

Layout und Design: Ralf Berszuck

**HITPOINT
PRESS**



Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Hit Point Press.

Humblewood Kampagnensetting © 2019 Hit Point Press Inc. Alle Rechte vorbehalten. Deutsche Ausgabe © 2023 Pegasus Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

Der Verweis auf anderes urheberrechtlich geschütztes Material stellt in keiner Weise eine Herausforderung an den jeweiligen Urheberrechtsinhaber dieses Materials dar. Hit Point Press, The Deck of Many, Humblewood und die dazugehörigen Logos sind eingetragene Marken von Hit Point Press Inc. in Kanada und/oder anderen Staaten.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist. Das beschriebene Material aus dem SRD 5.1 wurde für dieses Dokument teilweise abgewandelt.

Inhaltsverzeichnis



DIE REGELN VON HUMBLEWOOD.....	4
Wie du dieses Dokument nutzen kannst.....	4

EINEN SPIELCHARAKTER (SC) ERSCHAFFEN..... 5

Klassen.....	5
Barbar	5
Klassenmerkmale	5
Urtümlicher Pfad	7
Barde	7
Klassenmerkmale	7
Die Bardenschule.....	9
Druide	10
Klassenmerkmale	10
Druidenzirkel	12
Hexenmeister	13
Klassenmerkmale	13
Schauerliche Anrufungen	15
Außerweltliche Schutzherren	17
Kämpfer	18
Klassenmerkmale	18
Kampfarchetypen	19
Kleriker	19
Klassenmerkmale	19
Göttliche Domäne.....	21
Magier	22
Klassenmerkmale	22
Arkane Traditionen.....	24
Mönch	25
Klassenmerkmale	25
Klostertraditionen.....	27
Paladin	27
Klassenmerkmale	27
Heilige Schwüre.....	30
Schurke	31
Klassenmerkmale	31
Schurkenarchetypen.....	32
Waldläufer.....	33
Klassenmerkmale	33
Waldläuferarchetypen	35
Zauberer.....	36
Klassenmerkmale	36
Ursprung der Zauberei.....	38
Attributswerte verwenden	39
Attributswerte und Modifikatoren	39
Vorteil und Nachteil	39
Übungsbonus	39
Attributswürfe	40
Fertigkeiten	40
Einzelne Attribute verwenden	41
Rettungswürfe	44
Dem Charakter Persönlichkeit geben	45
Gesinnung	45
Sprachen	45

Inspiration	45
Hintergründe	46
Talente.....	46
Nach der ersten Stufe	47
Klassenkombinationen.....	47

EIN ABENTEUER BESTREITEN: REGELN FÜR DEN SPIELABLAUF..... 50

Der Kampfablauf.....	50
Bewegung und Positionierung	51
Aktionen im Kampf	52
Einen Angriff ausführen	53
Deckung	55
Schaden und Heilung	55
Berittener Kampf	57
Unterwasserkampf	58
Zeit.....	58
Zauberwirken	58
Was ist ein Zauber?	58
Einen Zauber wirken	59
Zauberlisten.....	62
Ausrüstung.....	67
Schätze verkaufen	67
Rüstung	67
Waffen.....	69
Abenteurerausrüstung	71
Werkzeuge	74
Reittiere und Fahrzeuge	75
Handelswaren	76
Ausgaben	76
Magische Gegenstände	78
Einstimmung	78
Gegenstände tragen und führen	79
Einen Gegenstand aktivieren	79
Zustände	80
Sonstige Regeln.....	81
Bewegung	81
Die Umgebung	82
Rasten	83
Zwischen den Abenteuern	84

REGELN FÜR DIE SPIELLEITUNG..... 86

Nichtspielcharaktere (NSC)	86
NSC in Abenteuer im Wald.....	86
Monster	87
Legendäre Kreaturen.....	92
Die Monster aus Abenteuer im Wald.....	93
Fallen	96
Krankheiten	100
Gifte.....	101
Gegenstände.....	102
Magische Gegenstände: Abenteuer im Wald.....	103

1

Die Regeln von Humblewood

Humblewood ist ein Rollenspielsetting für die 5. Edition. Es entführt dich in den fernen, namensgebenden Wald, wo anthropomorphe Völker der Vogel- und Bodenschar mit den Nachbeben der „Großen Katastrophe“ zu kämpfen haben, einem verheerenden Waldbrand, der damals Teile des Landes unter Aschebergen verschüttete. Doch es ist längst nicht alles verloren: mutige Held*innen ziehen aus, um die Landsleute beim Wiederaufbau zu unterstützen und sich den lauenden Bedrohungen zu stellen. Wirst du dich ihnen anschließen?

WIE DU DIESES DOKUMENT NUTZEN KANNST

Zum Spielen von Humblewood werden, neben dem Kampagnen- und Settingband, die Grundregeln der 5. Edition benötigt. Diese

finden sich – in gekürzter Fassung – im vorliegenden Dokument. Allerdings werden an dieser Stelle die Spielprinzipien von Rollenspiel nicht erläutert. Neueinsteigenden empfehlen wir daher, zum Spielen die *Grundregelwerke* hinzuzuziehen oder die zahlreich vorhandenen Community-Ressourcen (wie zum Beispiel Erklärvideos, Webseiten und Online-Datenbanken) zu nutzen.

HINWEIS ZU DEN ENTHALTENDEN SPIELWERTEN

In diesem Dokument sind nur **all jene** Spielwerte (NSC, Monster, Gegenstände etc.) enthalten, **die in** der Abenteuerkampagne „Abenteuer im Wald“ im Humblewood Kampagnen- und Settingband **von Belang** sind. Diese sind im Buch mit **dickgedrucktem lila Text** oder *Kursivierung* ausgezeichnet.



Einen Spielcharakter (SC) erschaffen



Alle Spielenden steuern im Spiel einen eigenen Humblewood-Charakter, dessen Fähigkeiten und Werte auf dem Charakterbogen festgehalten werden können. Die Erstellung gliedert sich grundsätzlich in drei Entscheidungen: Die Wahl des Volkes, die Wahl der Klasse, und die Wahl des Hintergrundes und der Persönlichkeit des eigenen Charakters.

Die Völker von Humblewood und ihre Spielwerte werden im Kampagnen- und Settingband detailliert. Wähle aus der Vogelschar (Corvum, Gallus, Luma, Raptor, Strig) oder Bodenschar (Cervan, Hedge, Jerbeen, Mapach, Vulpin).

Klassen

Wähle aus den nachfolgenden Möglichkeiten, welche Klasse dein Humblewood-Charakter haben soll:

- | | |
|----------------|--------------|
| ♣ Barbar | ♣ Magier |
| ♣ Barde | ♣ Mönch |
| ♣ Druide | ♣ Paladin |
| ♣ Hexenmeister | ♣ Schurke |
| ♣ Kämpfer | ♣ Waldläufer |
| ♣ Kleriker | ♣ Zauberer |

Für jede Klasse ist zusätzlich eine Klassenoption beschrieben. Weitere, Humblewood-spezifische Optionen für Barden, Kleriker und Kämpfer findest du im Kampagnen- und Settingband.



Barbar

KLASSENMERKMALE

Als Barbar erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W12 pro Barbarenstufe

Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 12 + Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W12 (oder 7) + Konstitutionsmodifikator pro Barbarenstufe nach der 1. Stufe

ÜBUNG

Rüstungen: Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde

Waffen: Einfache Waffen, Kriegswaffen

Werkzeuge: Keine

Rettungswürfe: Stärke, Konstitution

Fertigkeiten: Wähle zwei aus Athletik, Einschüchtern, Mit Tieren umgehen, Naturkunde, Überlebenskunst und Wahrnehmung

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- ♣ (a) eine Zweihandaxt oder (b) eine beliebige Nahkampfkriegswaffe

- ♣ (a) zwei Beile oder (b) eine beliebige einfache Waffe
- ♣ Eine Entdeckerausrüstung und vier Wurfspere

KAMPFRAUSCH

Du kämpfst mit urtümlicher Wildheit. Als Bonusaktion kannst du dich in deinem Zug in einen Kampfrausch versetzen.

Im Kampfrausch erhältst du die folgenden Vorteile, solange du keine schwere Rüstung trägst:

Du bist bei Stärkewürfen und -rettungswürfen im Vorteil.

Bei einem Nahkampfwaffenangriff, der Stärke verwendet, erhältst du einen Bonus auf den Schadenswurf, der in der Spalte „Kampfrausch-Schaden“ der Barbarentabelle angezeigt wird.

Du bist gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.

Falls du Zauber wirken kannst, ist dies während des Kampfrauschs ebenso unmöglich wie die Konzentration auf einen Zauber.

Dein Kampfrausch dauert eine Minute. Er endet vorzeitig, wenn du bewusstlos geschlagen wirst oder wenn dein Zug endet und du seit deinem letzten Zug keine feindliche Kreatur angegriffen oder Schaden erlitten hast. Zudem kannst du den Kampfrausch als Bonusaktion in deinem Zug selbst beenden.

BARBAR

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Kampfrausch-Anzahl	Kampfrausch-Schaden
1.	+2	Kampfrausch, Ungerüstete Verteidigung	2	+2
2.	+2	Rücksichtsloser Angriff, Gefahrengespür	2	+2
3.	+2	Urtümlicher Pfad	3	+2
4.	+2	Attributswerterhöhung	3	+2
5.	+3	Zusätzlicher Angriff, Schnelle Bewegung	3	+2
6.	+3	Merkmal: Pfad	4	+2
7.	+3	Wilder Instinkt	4	+2
8.	+3	Attributswerterhöhung	4	+2
9.	+4	Brutaler kritischer Treffer (1 Würfel)	4	+3
10.	+4	Merkmal: Pfad	4	+3
11.	+4	Unerbittlicher Kampfrausch	4	+3
12.	+4	Attributswerterhöhung	5	+3
13.	+5	Brutaler kritischer Treffer (2 Würfel)	5	+3
14.	+5	Merkmal: Pfad	5	+3
15.	+5	Anhaltender Kampfrausch	5	+3
16.	+5	Attributswerterhöhung	5	+4
17.	+6	Brutaler kritischer Treffer (3 Würfel)	6	+4
18.	+6	Unbändige Stärke	6	+4
19.	+6	Attributswerterhöhung	6	+4
20.	+6	Meister der Wildnis	Unbegrenzt	+4

Bist du so viele Male in den Kampfrausch verfallen, wie es für deine Barbarenstufe in der Tabelle angegeben ist, kannst du diese Fähigkeit erst nach einer langen Rast erneut einsetzen.

UNGERÜSTETE VERTEIDIGUNG

Solange du keine Rüstung trägst, entspricht deine Rüstungsklasse 10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator + dein Konstitutionsmodifikator. Von diesem Vorzug profitierst du auch, wenn du einen Schild verwendest.

RÜCKSICHTSLOSER ANGRIFF

Ab der 2. Stufe kannst du deine Verteidigung völlig außer Acht lassen und mit wilder Entschlossenheit angreifen. Beim ersten Angriff in deinem Zug kannst du dich dazu entscheiden, einen rücksichtslosen Angriff auszuführen. Dadurch bist du in diesem Zug bei Angriffswürfen mit Nahkampfwaffen, die Stärke verwenden, im Vorteil. Allerdings sind Angriffswürfe gegen dich bis zu deinem nächsten Zug ebenfalls im Vorteil.

GEFAHRENGESPÜR

Ab der 2. Stufe bekommst du einen untrüglichen Sinn dafür, ob die Dinge in deiner Nähe so sind, wie sie sein sollten, sodass du Gefahren besser ausweichen kannst.

Du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen Effekte wie Fallen oder Zauber, die du sehen kannst, im Vorteil. Um diesen Vorteil zu erhalten, darfst du nicht blind, taub oder kampfunfähig sein.

URTÜMLICHER PFAD

Auf der 3. Stufe entscheidest du dich für einen Pfad, der die Natur deines Kampfrauschs bestimmt. Wähle den Pfad des Berserkers, der am Ende der Klassenbeschreibung näher erläutert werden. Deine Wahl gewährt dir ab der 3. sowie ab der 6., 10. und 14. Stufe weitere Merkmale.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Ab der 5. Stufe kannst du zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

SCHNELLE BEWEGUNG

Ab der 5. Stufe erhöht sich deine Geschwindigkeit um drei Meter, wenn du keine schwere Rüstung trägst.

WILDER INSTINKT

Ab der 7. Stufe sind deine Instinkte derart geschärft, dass du bei Initiativewürfen im Vorteil bist.

Solltest du bei Kampfbeginn überrascht und nicht kampfunfähig sein, kannst du in deinem Zug normal agieren, jedoch nur, wenn du in den Kampfrausch fällst, bevor du irgendetwas anderes tust.

BRUTALER KRITISCHER TREFFER

Ab der 9. Stufe kannst du einen zusätzlichen Schadenswürfel der Waffe verwenden, um den zusätzlichen Schaden für einen kritischen Treffer bei einem Nahkampfangriff zu bestimmen.

Auf der 13. und 17. Stufe erhöht sich die Anzahl auf zwei beziehungsweise drei Schadenswürfel der Waffe.

UNERBITTLICHER KAMPFRAUSCH

Ab der 11. Stufe bist du in der Lage, trotz schwerer Verletzungen weiterzukämpfen. Wenn deine Trefferpunkte auf 0 sinken, während du im Kampfrausch bist, stirbst du nicht sofort, sondern führst einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem Erfolg fällst du stattdessen auf 1 Trefferpunkt.





Jedes Mal, wenn du dieses Merkmal nutzt, steigt der SG um 5. Nach einer kurzen oder langen Rast sinkt der SG wieder auf 10.

ANHALTENDER KAMPFRAUSCH

Ab der 15. Stufe ist dein Kampfrausch so wild, dass er nur vorzeitig endet, wenn du bewusstlos wirst oder ihn selbst beendest.

UNBÄNDIGE STÄRKE

Sollte ab der 18. Stufe das Gesamtergebnis deines Stärkewurfs unter deinem Stärkewert liegen, kannst du stattdessen deinen Attributswert als Gesamtergebnis nehmen.

MEISTER DER WILDNIS

Ab der 20. Stufe verkörperst du die Macht der Wildnis. Dein Stärke- und dein Konstitutionswert steigen um 4. Das Maximum für diese Attribute beträgt jetzt 24.

URTÜMLICHER PFAD

Der Pfad des Berserkers ist ein Pfad der ungezügelten Wut, der mit Blut getränkt ist.

PFAD DES BERSERKERS

Für einige Barbaren ist der Kampfrausch ein Mittel zum Zweck – und der Zweck heißt rohe Gewalt. Sobald du in den Kampfrausch verfallst, genießt du das Chaos der Schlacht derart, dass du deine Gesundheit und dein Wohlergehen völlig außer Acht lässt.

RASEREI

Wenn du auf der 3. Stufe diesen Pfad wählst, kannst du in Raserei verfallen, sobald du deinen Kampfrausch entfesselst. In diesem Fall kannst du für die Dauer deines Kampfrauschs am Ende jedes Zugs außer dem ersten einen Nahkampfwaffenangriff

als Bonusaktion ausführen. Endet der Kampfrausch, erhältst du eine Stufe Erschöpfung (wie in Anhang PH-A beschrieben).

GEISTLOSER KAMPFRAUSCH

Ab der 6. Stufe kannst du im Kampfrausch nicht länger bezaubert oder verängstigt werden. Bist du bei Eintritt in den Kampfrausch bezaubert oder verängstigt, wird die Wirkung für die Dauer des Kampfrauschs ausgesetzt.

EINSCHÜCHTERNDE PRÄSENZ

Ab der 10. Stufe kannst du eine Aktion verwenden, um jemanden mit deiner bedrohlichen Präsenz zu verängstigen. Bestimme dazu eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die du sehen kannst. Kann dich die Kreatur sehen oder hören, muss sie einen Weisheitsrettungswurf (SG 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator) bestehen, ansonsten ist sie bis zum Beginn deines nächsten Zugs verängstigt. In den darauffolgenden Zügen kannst du deine Aktion verwenden, um die Dauer der Wirkung auf die verängstigte Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zugs zu verlängern. Die Wirkung endet, wenn die Kreatur ihren Zug außerhalb deiner Sicht oder mehr als 18 Meter von dir entfernt beendet.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf der Kreatur kannst du dieses Merkmal innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht erneut gegen sie einsetzen.

VERGELTUNG

Wenn du ab der 14. Stufe Schaden durch eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir erleidest, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Nahkampfwaffenangriff gegen diese Kreatur auszuführen.

Barde

KLASSENMERKMALE

Als Barde erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1 W8 pro Bardenstufe

Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 8 + Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1 W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator pro Bardenstufe nach der 1. Stufe

ÜBUNG

Rüstungen: Leichte Rüstung

Waffen: Einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere, Kurzscherwerer

Werkzeuge: Drei Musikinstrumente deiner Wahl

Rettungswürfe: Geschicklichkeit, Charisma

Fertigkeiten: Drei beliebige deiner Wahl

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (a) ein Rapier, (b) ein Langschwert oder (c) eine beliebige einfache Waffe

- (a) eine Diplomatenrüstung oder (b) eine Unterhaltungskünstler-Ausrüstung

- (a) eine Laute oder (b) ein beliebiges anderes Musikinstrument

- Lederrüstung und ein Dolch

ZAUBERWIRKEN

Du hast gelernt, das Gewebe der Realität im Einklang mit deinen Wünschen und deiner Musik zu entwirren und zu formen. Deine Zauber sind Teil eines gewaltigen Repertoires und du kannst deine Magie auf unterschiedliche Situationen abstimmen.

ZAUBERTRICKS

Du beherrscht zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Bardens. Weitere Bardens-Zaubertricks deiner Wahl erlernst du auf höheren Stufen (siehe Spalte „Bekannte Zaubertricks“ in der Bardentabelle).

ZAUBERPLÄTZE

In der Bardentabelle siehst du, wie viele Zauberplätze dir für Zauber des 1. Grades und höherer Grade zur Verfügung stehen. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des glei-