



# DAS TAPFERE HUHN

Kaum aus dem Ei geschlüpft, konnte man in deinen Augen erkennen, dass du etwas Besonderes bist. Du pickst meist mit den anderen Hühnern nahe dem Stall, doch von Zeit zu Zeit machst du dich selbstständig und bist so zu einem Begleiter der jungen Helden des Dorfs geworden, die dich fast als einen der ihren anerkennen.

Du bist flink und mutig, wirst aber oft missverstanden, da du nicht sprechen kannst. Außerdem wirst du bei Kämpfen im Allgemeinen als harmlos betrachtet; Gegner wenden sich in der Regel anderen Kampfteilnehmern zu, wenn du sie nicht direkt angreifst. Deine Geschicklichkeit, deine Konstitution und dein Charisma beginnen bei 10 und deine Stärke beginnt bei 4; die anderen Fähigkeitswerte beginnen bei 8.

## WAS BIST DU FÜR EIN HUHN?

1W6	Welcher Hühnergattung gehörst du an?	Du erhältst	
1	Legehuhn	GE +1, IN +1, KO +1, WE +1, Fertigkeit: <i>Volksweisheiten</i>	
2	Zierhuhn	CH +2, GE +2, Kniff: <i>Leichtfüßig</i>	
3	Zwerghuhn	IN +2, WE +1, Fertigkeit: <i>Wachsamkeit</i> , Kniff: <i>Widerstandskraft</i>	
4	Kampfhuhn	ST +2, GE +1, KO +1, Kniff: <i>Mächtiger Schlag</i>	
5	Seidenhuhn	CH +2, WE +2, Fertigkeit: <i>Uralte Geschichte</i>	
6	Wildhuhn	KO +2, IN +1, Fertigkeit: <i>Überleben</i> , Kniff: <i>Defensiver Kämpfer</i>	
1W6	Weswegen wirst du vom gesamten Dorf geschätzt?	Du erhältst	
1	Deine schmackhaften Eier werden mit Genuss verspeist.	ST +1, KO +1, GE +1	
2	Dein buntes Federkleid zaubert ein Lächeln auf jedes Gesicht.	CH +1, KO +1, GE +1	
3	Ein mit deinen Eiern ausgeführtes Orakel verspricht sichere Vorhersagen zu zukünftigen Ereignissen.	WE +1, CH +1, IN +1	
4	Du hast dich zu einem begehrten Freund der Kinder gemacht, die gerne mit dir spielen.	CH +1, IN +1, KO +1	
5	Du bist flinker als die anderen Hühner.	GE +2, IN +1	
6	Du giltst als Glücksbringer.	WE +1, ST +1, KO +1	
1W8	Es fiel dir schon immer leicht, mit Menschen zusammenzuleben. Die anderen Spielercharaktere wurden schnell deine besten Freunde. Wer im Dorf wurde noch dein Freund?	Du erhältst	
1	Du flatterst dem Schmied regelmäßig um die Beine, zur großen Freude seiner Kinder.	GE +1, ST +1, Fertigkeit: <i>Athletik</i>	
2	Du sitzt gerne träumend am Fluss und schaust den Fischern beim Flicken der Netze zu.	GE +1, WE +1, Fertigkeit: <i>Fischen</i>	
3	Seit dem Tod ihres Vertrauten scheint die Hexe des Dorfes mit dem Gedanken zu spielen, dich als Nachfolger zu erwählen.	IN +2, CH +1, Fertigkeit: <i>Verbotenes Wissen</i>	
4	Du schaust den Dorfältesten gerne beim Damespiel zu und die lassen es amüsiert zu.	GE +2, IN +1, Fertigkeit: <i>Glücksspiel</i>	
5	Die Müllerfamilie hat einen Narren an dir gefressen, und der Müller will dein Bild als Markenzeichen auf seine Säcke bringen.	CH +2, Fertigkeit: <i>Schauspiellern</i>	
6	Du patrouillierst regelmäßig gemeinsam mit der Dorfmiliz um die Häuser.	GE +1, KO +1, Fertigkeit: <i>Wachsamkeit</i>	
7	Die alte Witwe sucht Trost im (Selbst-)Gespräch mit dir.	CH +1, WE +1, Fertigkeit: <i>Volksweisheiten</i>	
8	Der grauhaarige Söldner erzählt in deiner Gegenwart gerne von den alten Schlachten.	IN +1, GE +1, Fertigkeit: <i>Militärgeschichte</i>	

Du hast gelernt, deinen eigenen Weg abseits der anderen Hühner zu gehen. Du bist ein Kämpfer-Schurke der Stufe 1. Du erhältst die Klassenfähigkeiten *Glückskind* und *Kniffe* und die Fertigkeiten *Überleben* und *Tierkunde*. Deine natürlichen Waffen sind dein Schnabel (Schaden 1W4) und deine Krallen (1W3). Du bist darin aber erstmal nicht spezialisiert. Die folgenden Tabellen definieren die weiteren Fertigkeiten deines Charakters.

## WAS MACHT DICH ZU EINEM AUSSERGEWÖHNLICHEN HUHNE?


1W6	Wann haben die Dorfbewohner zum ersten Mal erkannt, dass du besonders bist?	Du erhältst
1	Du kommst fast jeden Abend in das Gasthaus und gackerst eine Melodie, zu der man auch schonmal getanzt hat.	CH + 2, IN + 1, Fertigkeit: <i>Singen</i>
2	Du hast das Dorf im letzten Herbst vor einem schlimmen Sturm gewarnt.	WE + 2, GE + 1, Fertigkeit: <i>Aufmerksamkeit</i>
3	Du sitzt jeden Mittag mit den Alten auf dem Dorfplatz und spielst eine Runde Dame gegen sie.	IN + 2, GE + 1, Fertigkeit: <i>Glücksspiel</i>
4	Die weisen Frauen des Dorfs folgen dir bei deinen Spaziergängen, denn so finden sie die besten Heilkräuter.	IN + 2, WE + 1, Fertigkeit: <i>Kräuterkunde</i>
5	Ein verlorenes Kind wurde von dir gefunden und aus dem Wald geführt.	IN + 2, GE + 1, Fertigkeit: <i>Orientierungssinn</i>
6	Du bist jeden Abend im Gasthaus und bekommst dort ein Glas Hochprozentigen.	KO + 2, CH + 1, Fertigkeit: <i>Zechen</i>

1W6	Wie verteidigst du dich und deine Freunde, wenn es darauf ankommt?	Du erhältst
1	Den Gegner mit voller Wucht anspringen	ST + 2, GE + 1, Kniff: <i>Mächtiger Schlag</i>
2	Mit dem Schnabel hacken, dass es wehtut	GE + 2, ST + 1, Kniff: <i>Waffenspezialisierung (Schnabel)</i>
3	Einfach drauflos	KO + 2, WE + 1, Kniff: <i>Widerstandskraft</i>
4	Mit den Krallen empfindliche Körperteile attackieren	GE + 2, IN + 1, Kniff: <i>Waffenspezialisierung (Krallen)</i>
5	Wildes Umherspringen und Gackern	CH + 2, GE + 1, Kniff: <i>Ablenkung</i>
6	Lautes Krähen. Ein Schrei von dir wirkt für eine Runde wie der Zauberspruch <i>Heulen</i> . Dies kannst du so oft in einer Woche machen, wie du Stufen hast.	WE + 2, CH + 1, Zauberspruch: <i>Heulen</i>



1W6	Vor einiger Zeit bist du zum ersten Mal in ein kleines Abenteuer geraten. Was ist geschehen? Der Spieler zu deiner Rechten war dabei, als es passierte.	Du erhältst
1	Du wurdest von einer Schneelawine überrollt und konntest dich erst nach Stunden befreien. Der Freund zu deiner Rechten war mit dir eingeschneit. Er erhält +1 WE.	KO + 2, Fertigkeit: <i>Überleben</i>
2	Eine Gruppe hungriger Strauchdiebe hatte erfolglos versucht, dich in einen Sack zu stecken. Der Freund zu deiner Rechten kam rechtzeitig zu Hilfe, um sie zu vertreiben. Er erhält +1 ST.	GE + 2, Fertigkeit: <i>Athletik</i>
3	Als du einen besonders dicken Wurm aus der Erde ziehen wolltest, hast du plötzlich ein Band im Schnabel, das einen vergrabenen Lederbeutel verschloss. Du konntest mit dem Inhalt nichts anfangen, aber der Freund zu deiner Rechten war dabei und behielt die 1W4 Goldstücke.	ST + 2, Fertigkeit: <i>Aufmerksamkeit</i>
4	Du hast erkannt, dass der Lieblingshund des Wirts nicht tollwütig war, sondern nur einen Dorn in der Pfote hatte. Der Freund zu deiner Rechten konnte den Dorn entfernen. Er erhält +1 GE.	IN + 2, Fertigkeit: <i>Tierkunde</i>
5	In deinem Hühnerstall hat vor langer Zeit jemand ein altes Buch versteckt. Und irgendwie konntest du die seltsamen Schriftzeichen sogar interpretieren. Der Freund zu deiner Rechten kennt das Geheimnis und hat für dich umgeblättert. Er erhält +1 IN.	WE + 2, Fertigkeit: <i>Verbotenes Wissen</i>
6	Ein Wolf kam ins Dorf geschlichen und wollte ein Schaf reißen. Als du ihn gesehen hast, konntest du ihn durch lautes Krähen verscheuchen. Der Freund zu deiner Rechten hat dies beobachtet. Er erhält +1 WE.	CH + 2, Fertigkeit: <i>Einschüchtern</i>



1W6	Auch wenn du selbst nicht zaubern kannst, ist etwas Magisches an dir. Alle 1W4 + 3 Tage legst du ein Zauber-Ei. Welcher Effekt entsteht, wenn man das Ei nutzt?	Du erhältst	
1	Sobald man das Ei zerbricht, entsteht ein Effekt wie beim Zauberspruch <i>Stille</i> , der 1W4 Runden andauert.	+ 2 WE, Zauberspruch: <i>Stille</i>	
2	Das Ei leuchtet magisch für 1W4 Tage wie im Zaubertrick <i>Licht</i> beschrieben, ist aber höchst zerbrechlich.	+ 2 IN, Zaubertrick: <i>Licht</i>	
3	Wenn man das Ei kocht, kann es in 6 Portionen geteilt werden, muss aber noch warm verzehrt werden, damit man in den nächsten 1W4 Stunden am Effekt des Zauberspruchs <i>Ausdauer</i> teilnehmen kann.	+ 2 KO, Zauberspruch: <i>Ausdauer</i>	
4	Sobald man das Ei zerbricht, entsteht ein Effekt wie beim Zauberspruch <i>Dunkelheit</i> , der 1W4 Runden andauert.	+ 2 GE, Zauberspruch: <i>Dunkelheit</i>	
5	Wer das Ei isst, kann für die nächsten 1W4 Stunden den Effekt des Zaubertricks <i>Tiere verstehen</i> nutzen.	+ 2 CH, Zaubertrick: <i>Tiere verstehen</i>	
6	Wenn man das Ei kocht, kann es in 6 Portionen geteilt werden, muss aber noch warm verzehrt werden, damit man für 1W4 Runden am Effekt des Zauberspruchs <i>Heldenmut</i> teilnehmen kann.	+ 2 ST, Zauberspruch: <i>Heldenmut</i>	



Platziere  
einen Ort auf der Karte!



Platziere  
einen NSC auf der Karte!



## FÜLL DEINEN CHARAKTERBOGEN AUS!

1. Notiere deinen Namen, die Klasse und die Stufe.
2. Notiere deine Attributswerte und schreibe deinen Attributsmodifikator ins nebenstehende Feld. Lies ihn auf der Tabelle ganz hinten ab.
3. Notiere deine Fertigkeiten, deine Klassenfähigkeiten und deine Startausrüstung. Du beginnst mit folgender Ausrüstung: ein Beutel Hühnerfutter (Ration für eine Woche) und ein frisch gelegtes Zauber-Ei.
4. Wähle eine Gesinnung. Dein Charakter kann Rechtschaffen, Chaotisch oder Neutral sein. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, wähle Neutral: Die meisten Hühner sind neutral.
5. Dein Grundangriffsbonus wird durch deine Klasse bestimmt. Als Kämpfer-Schurke der Stufe 1 hast du einen Grundangriffsbonus von + 0.
6. Deine Initiative ist gleich deiner Stufe + deinem Geschicklichkeits-Modifikator + 2 für die Klasse Kämpfer-Schurke.
7. Deine Rüstungsklasse ist 12 + dein Geschicklichkeits-Modifikator + den Bonus für eine Rüstung.
8. Du hast 5 Schicksalspunkte.
9. Du hast 4 Trefferpunkte + deinen Konstitutions-Modifikator.
10. Notiere deine Rettungswürfe, die du der Tabelle weiter hinten entnehmen kannst.
11. Notiere deinen Angriffsbonus und Schaden deiner natürlichen Waffen. Dein Angriffsbonus ist der Grundangriffsbonus + dein Stärke-Modifikator. Nahkampf- oder Fernkampfwaffen, abgesehen von deinen natürlichen Waffen, kannst du leider nicht nutzen. Dein Stärke-Modifikator wird außerdem auf deinen Schadenswurf angerechnet.



## REGELÜBERSICHT

### Proben machen

**Attributsprobe:** Würfle einen W20 und vergleiche das Ergebnis mit dem entsprechenden Attribut, nicht mit dem kleineren Attributsmodifikator. Wenn die Zahl auf dem Würfel gleich oder kleiner als das Attribut ist, dann war die Probe erfolgreich. War sie höher, ist sie ein Misserfolg.

**Rettungswurf:** Würfle einen W20. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als der Wert des Rettungswurfes ist, war der Wurf ein Erfolg.

**Angriffswurf:** Würfle einen W20 und addiere den entsprechenden Angriffsbonus. Vergleiche das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Gegners. Wenn die Zahl gleich oder größer als die RK des Gegners ist, dann war der Angriff ein Erfolg. Andernfalls ist der Angriff misslungen.

### Klassenfähigkeiten

**Trefferwürfel:** W4

**Initiative-Bonus:** +2

**Rüstung:** Hühner können Rüstung nur unter sehr ungewöhnlichen Umständen tragen.

**Glückskind:** Hühner sind Glückspilze. Sie erhalten 5 Schicksalspunkte anstatt der üblichen 3.

**Kniffe:** Im Laufe ihres Lebens lernen Hühner einige Tricks und Kniffe, die sie zu verblüffend guten Kämpfern machen. Deine(n) ersten Kniff(e) erhältst du durch dein Charakterbuch. Siehe Seite 20 im Regelwerk für die verschiedenen Regeln der Kniffe und wie man neue erhält.

**Ein neuer Kniff:**

**Kniff (Ablenkung):** Das Huhn vollführt eine Aktion, die den Gegner verwirrt. Dieser erhält einen Malus von -2 auf seinen nächsten Würfelwurf aufgrund der Ablenkung.

### Schicksalspunkte

Ein Charakter kann seine Schicksalspunkte auf folgende Weisen ausgeben:

**Einem Freund helfen:** Normalerweise kann ein Charakter seinem Freund nur bei einer Attributsprobe helfen, wenn er eine passende Fertigkeit besitzt. Gibt der Charakter aber einen Schicksalspunkt aus, um zu helfen, erhält der Kamerad einen Bonus von +2 auf einen Wurf, auch ohne dass der Charakter die passende Fertigkeit besitzt.

**Zweite Chance:** Ein Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um einen beliebigen Wurf zu wiederholen, beispielsweise eine Attributsprobe, einen Rettungswurf oder einen Angriff.

**Den Tod betrügen:** Ein sterbender Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um sich auf 0 Trefferpunkte zu stabilisieren und keinen weiteren Schaden mehr zu nehmen.

Attributswert	Modifikator
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

## RETTUNGSWÜRFE

Stufe	Erfahrung	Grund- angriffs- bonus	Gift	Odem	Verwand- lung	Zauber	Magischer Gegen- stand
1	0	+0	13	16	13	15	14
2	1.500	+1	13	16	13	15	14
3	3.000	+1	13	16	12	15	14
4	6.000	+2	13	16	12	15	14
5	12.000	+3	12	15	11	13	12
6	25.000	+3	12	15	11	13	12
7	50.000	+4	12	15	11	13	12
8	100.000	+5	12	15	11	13	12
9	200.000	+5	11	14	9	11	10
10	300.000	+6	11	14	9	11	10



## Impressum

**Projektleitung und Produktion:** System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

**Neuer Text:** Kaid Ramdani

**Redaktion, Lektorat, Korrektorat:** Sarah Jacob

**Grafiken:** Public Domain Illustrationen gesammelt und publiziert von The British Library (<http://www.bl.uk>)

Verwendete Icons von Lore (<http://game-icons.net>) unter Creative Commons Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0>)

**Layout:** Patrick Wittstock – [www.azraeldesign.de](http://www.azraeldesign.de)

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag unter Lizenz von Flatland Games

Copyright © 2012–2023 Flatland Games

[www.system-matters.de](http://www.system-matters.de) – [www.flatlandgames.com](http://www.flatlandgames.com)

Jedamzik und Neugebauer GbR, Augustastr. 45, 45888 Gelsenkirchen

*Beyond the Wall and Other Adventures* uses several terms and names that are Copyright 2000-2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license.

All proper nouns, names, product line, trade dress, and art is Product Identity. Everything else is open game content. Share and enjoy.

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content,

You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

*Beyond the Wall and Other Adventures*, Copyright 2012-2022, Flatland Games, llc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.