



Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Buch 1: Vom Kampfund von den Helden

von
Ulrich Kiesow und Thomas Römer

mit Beiträgen von
Ralf Hlawatsch, Ina Kramer,
Michelle Melchers und Jörg Raddatz

Eine DSA-Spielhilfe

SCANNED BY THE DARK ONE & GALADRIEL

Inhalt

Vorwort.....	5
Heldenerschaffung und Stufenanstieg	7
Talente und Talentwerte	9
Die Talentprobe	9
Talente-Startwerte	11
Talentbeschreibungen	14
Spezielle Berufsfertigkeiten	25
Die Heldentypen.....	31
Die Amazone	32
Der Gaukler.....	34
Der Jäger	36
Der Krieger.....	38
Der Medicus.....	40
DerMoha.....	42
Der Nivese	44
Der Norbarde	46
Der Novadi.....	48
Der Seefahrer.....	50
Der Söldner.....	52
Der Streuner	54
Der Thorwaler.....	56
Der Skalde.....	58
Der Barde.....	59
Nachträge zu den Heldentypen	61
Der Waffengang	62
Die Kampfregeln	62
Waffenloser Kampf	72
Der Kampf zu Pferd.....	74
Fernkampf	76
Aventurische Waffen	81
Anhang: Alter Held - Neues System.....	83
Talentstartwerte für magiebegabte Heldentypen	85
Talentstartwerte für Geweihte	87
Alte und neue Talentproben	89
Alte und neue Proben für Zauberformeln	90
Korrigierte Zauberformeln	92

Vorwort

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab ziehen die Helden ins Abenteuer, in eine Welt der Gefahren und des Unbekannten... In eine ganz und gar unbekannte Welt? Doch wohl kaum: Wenn niemand am Spieltisch, nicht einmal der Spielleiter eine Vorstellung von der Welt Aventurien hätte, käme - wie man sich leicht denken kann - überhaupt kein Rollenspiel zustande. Zwar sollen die Helden in jedem Abenteuer von neuem unbekanntem Gefahren gegenüberstehen, aber der allgemeine Hintergrund, vor dem sie agieren, sollte ihnen schon in seinen Grundzügen vertraut sein, denn in einem Vakuum sind keine sinnvollen Handlungen möglich. Also hat sich die DSA-Redaktion in der Vergangenheit vor allem darum bemüht, den aventurischen Hintergrund anschaulich und detailliert zu gestalten. So entstanden die Boxen über das *Land des Schwarzen Auges* und die einzelnen Regionen. Diese Informationen wurden von einer Vielzahl von Meistern und Spielern dankbar und mit Interesse aufgenommen, aber sie führten dazu, daß so mancher DS A-Spieler nun mehr Kenntnisse über die albernische Stadt Havena besitzt als über die Heidenfigur, die er spielt. Die so entstandene Lücke zu füllen, ist eines der Anliegen dieser Box. Das Buch *"Vom Leben in Aventurien"* ist vor allem der Jugend und Vorgeschichte Ihres Helden gewidmet. Sie finden dort die Antwort auf so manche Frage: Was geschah in den Tagen zwischen der "Geburt" der Figur und jenem folgenschweren Moment, da sie ihr erstes Abenteuer begann? Wie ist Ihr Held aufgewachsen? Wie geht es zu in einer Kriegerakademie, in der Studierstube eines Magiers oder in einer Tempelschule? Wenn Sie diese Informationen nutzen, um sich ein Bild vom Vorleben Ihres Helden zu machen, werden Sie eine Figur erhalten, die - von Ihnen geleitet - ein echtes Eigenleben

besitzt, mit der Sie sich auch außerhalb der Spielrunden auseinandersetzen können und die nicht - einem Springteufel gleich - nur hin und wieder zu zappeln beginnt, wenn es ein neues Abenteuer zu bestehen gilt.

Auch die ausführlichen Beschreibungen der Heldentypen in dem Buch *"Vom Kampf und von den Helden"* soll den Charakteren mehr Farbe verleihen, ihre Eigenheiten betonen und die Unterschiede zwischen ihnen unterstreichen.

Die zweite wesentliche Aufgabe dieser Box ist die allgemeine Verfeinerung des DS A-Regelwerks: Das Charakterbild der Helden wird um vier neue Eigenschaften erweitert: *Fingerfertigkeit*, *Intuition*, *Jähzorn* und *Neugier*. Das Talentsystem wird komplettiert und auf die neuen Eigenschaften abgestimmt, auch das Kampfsystem erfährt eine komplette Überarbeitung und Erweiterung. All das macht "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab" zu einem echten Ausbauspiel für den neuen DS A-Basis-Set, der 1993 erscheinen wird. Dennoch wurde die "Mantel und Schwert Box" so konzipiert, daß sie auch ohne Kenntnis des neuen Basis-Spiels voll genutzt werden kann: Ein umfangreicher Anhang ermöglicht es jedem DSA-Spieler, seine altgedienten Helden an das erweiterte Eigenschafts- und Talentsystem anzupassen. Für magiebegabte Helden wurden Tabellen aufgenommen, in denen die aktualisierten Zauberfertigkeiten und -proben aufgelistet sind. Zu erwähnen wäre noch ein Aufsatz von Andreas Blumenkamp, der eine Fülle von Ratschlägen und Anregungen für anspruchsvolles Rollenspiel enthält. Alles in allem eine bunte Palette, und wir können nur hoffen, daß Ihnen die Mischung zusagt.

Heldenerschaffung und Stufenanstieg

Heldenerschaffung

Zuallererst sollten Sie sich einen leeren Heldenbogen zur Hand nehmen und überlegen, welchen Heldentyp sie spielen wollen. Lesen Sie sich die Beschreibung des Heldentypen auf den Seiten 32 bis 60 durch. Dort finden Sie auch, welche Grundeigenschaften der von Ihnen gewünschte Heldentyp mindestens haben muß bzw. höchstens haben darf. Jetzt können Sie einen oder mehrere W6 zur Hand nehmen und mit dem Auswürfeln der Eigenschaften beginnen.

Die guten Eigenschaften

Die sieben guten Eigenschaften, die einen Helden charakterisieren, sind MUT, KLUGHEIT, INTUITION, CHARISMA, FINGERFERTIGKEIT, GEWANDTHEIT und KÖRPERKRAFT.

Um den Grundwert dieser Eigenschaften zu bestimmen, würfeln Sie achtmal mit einem W6 und addieren jeweils 7 Punkte zum Resultat. Das schlechteste Ergebnis streichen Sie. Die verbleibenden sieben Zahlen zwischen 8 und 13 können Sie nach Belieben auf die sieben guten Eigenschaften Ihres Helden verteilen und so bereits jetzt einen Krieger mit dem nötigen Mut oder einen Gaukler mit der geforderten Gewandtheit ausstatten.

Die Bedeutung der guten Eigenschaften

MUT: Die Fähigkeit, in kritischen Situationen schnell und entschlossen zu handeln, aber auch Wagemut, keine Angst vor dem Neuen oder Risiken zu haben.

KLUGHEIT: Intelligenz und logisches Denkvermögen, die Fähigkeit, eine Situation zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen, auch angesammeltes Bücherwissen und ein gutes Gedächtnis.

INTUITION: Die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu treffen, ohne vorher lange zu überlegen, oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Daten und Fakten fehlen.

CHARISMA: Persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten, körperliche Erscheinung, wohlklingende Stimme; auch magische Aura.

FINGERFERTIGKEIT: Geschickter Einsatz der Finger, gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei so komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen und Schlösserknacken.

GEWANDTHEIT: Allgemeine körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktionen und Reflexe, eine gute Einschätzung von Armreichweite, Sprungkraft usw., geschmeidige Bewegungen.

KÖRPERKRAFT: Das Vorhandensein von Muskelkraft und die Fähigkeit, sie planvoll einzusetzen, aber auch ein Maß für die Zähigkeit, Konstitution und Ausdauer eines Helden.

Die schlechten Eigenschaften

sind ABERGLAUBE, HÖHENANGST, RAUMANGST, TOTENANGST, NEUGIER, GOLDGIER und JÄHZORN. Zu Beginn des Spiels legen Sie die schlechten Eigenschaften Ihres Helden fest.

Sie würfeln siebenmal mit dem W6 würfeln, wobei Sie jeweils 1 zum Resultat addieren und verteilen die so erhaltenen Werte frei auf die sieben schlechten Eigenschaften. Bei den schlechten Eigenschaften gibt es kein "Streichergebnis".

Die Bedeutung der schlechten Eigenschaften

ABERGLAUBE: Der Glaube an Vorzeichen aller Art (von schwarzen Katzen über rote Haare bis hin zu Gespenstersehen am hellichten Tag), an Wundermittel und Talismane.

HÖHENANGST: Schwindelgefühle schon bei relativ geringen Höhen; Angst, steile Felswände zu erklimmen oder in einen Abgrund hinabzusehen.

RAUMANGST: Beklemmung, Furcht und Handlungsunfähigkeit bis hin zur Panik in engen, dunklen, geschlossenen und/oder überfüllten Räumen.

TOTENANGST: Furcht vor allem, was mit Tod und Vergehen zu tun hat, vor allem vor Grabstätten, Boronpriestern, aber auch frischen Leichen, panische Angst vor allen Untoten.

NEUGIER: Eigentlich eine Grundvoraussetzung eines Helden, aber ungesund im Übermaß, die Angewohnheit, Gefahren zu übersehen, wenn etwas neues und Aufregendes lockt.

GOLDGIER: Läßt einen Helden (wie auch die Neugier) alles um sich herum vergessen, wenn Gold, Silber oder Edelsteine als Belohnung winken, bei hoher Goldgier sogar Versuche, die Kameraden zu übervorteilen oder ein wertvolles Artefakt zu stehlen.

JÄHZORN: Neigung zu Überreaktion bei kleinsten Provokationen, cholerasches Auftreten, Held wird leicht handgreiflich.

Austausch von Eigenschaftspunkten

Wenn Sie die Eigenschaften ausgewürfelt und verteilt haben, sind die Grundbedingungen für Ihren Heldentyp möglicherweise noch nicht erfüllt. Dann bleibt Ihnen die Möglichkeit, Eigenschaftspunkte umzuverteilen, wobei eine schlechte Eigenschaft *doppelt* so schwer wiegt wie eine gute, will heißen, wenn Sie eine gute Eigenschaft um 1 Punkt erhöhen wollen, müssen Sie dafür 2 schlechte Eigenschaften um je 1 Punkt erhöhen oder 1 schlechte Eigenschaft um 2 Punkte. Wenn Sie eine schlechte Eigenschaft um 1 Punkt senken wollen, müssen Sie eine gute Eigenschaft um 2 Punkte oder zwei gute um jeweils einen Punkt senken. Im Verlauf der Punkte-Verschiebung darf eine Eigenschaft entweder *nur* gesteigert oder *nur* gesenkt werden.

Nach Abschluß aller Umverteilungen sollte Ihr Held jetzt für den gewünschten Typus geeignet sein. Ansonsten bleibt Ihnen nur, Ihr Schicksal zu akzeptieren und es mit einem anderen Typus zu versuchen oder von vorne zu beginnen. Die guten Eigenschaften müssen nach der Umverteilung im Rahmen zwischen 8 und 13 liegen, die schlechten zwischen 2 und 8.

Wie Proben auf Gute und Schlechte Eigenschaften gewürfelt werden, finden Sie in der Basis-Box, aber das sollte Ihnen als "altem Hasen" ja schon bekannt sein. Das Geburtsdatum Ihres Helden ermitteln Sie wie gehabt anhand der Tabellen in den *Helden des Schwarzen Auges*. Damit haben Sie nun die Eigenschaften Ihres Helden festgelegt, bleiben noch die Talentwerte. Zu diesem Zweck finden Sie auf den Seiten 11 bis 13 die Tabelle, in der die Talentgrundwerte der hier vorgestellten Heldentypen festgehalten sind. Übertragen Sie diese Werte auf das Heldendokument. Jetzt haben Sie 30 Steigerungsversuche zur Verfügung, um die Talentwerte Ihres Helden nach den unten stehenden Regeln ihren persönlichen Vorlieben anzupassen. Wenn Sie ihm jetzt noch einen Namen geben, ist Ihr Held fertig und kann beginnen, seine Pläne von Ruhm, Ehre, Reichtum und Abenteuer in die Tat umzusetzen.

Stufenanstieg

Wann immer ein Held eine neue Stufe erreicht (Zu Abenteuerpunkten und Erreichen einer neuen Stufe siehe die Box **Die Helden** des Schwarzen Auges), kann er sowohl seine *Eigenschaftswerte* verbessern als auch seine *Talentwerte* steigern; außerdem kann er seine *Lebensenergie* erhöhen.

Steigerung der Guten Eigenschaften

Um die guten Eigenschaften zu erhöhen, stehen dem Held drei Würfe mit dem W20 zu. Der Spieler kündigt an, welche Eigenschaft er erhöhen will, und würfelt mit dem W20: Erreicht er dabei den Wert der Eigenschaft oder mehr, so ist es ihm gelungen, diese Eigenschaft um 1 Punkt zu steigern. War der Versuch erfolglos, so steht ihm ein zweiter oder auch dritter zu. Jede gute Eigenschaft kann nur um maximal 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden. Auch das Steigern mehrerer guter Eigenschaften ist unzulässig.

Senkung der schlechten Eigenschaften

Die Methode zur Senkung der Werte der schlechten Eigenschaften verläuft ähnlich, nur muß es dem Spieler gelingen, mit dem W20 ein Resultat kleiner oder gleich dem Wert der schlechten Eigenschaft zu erzielen (also eine Probe auf diese Eigenschaft zu bestehen). Auch hier hat der Spieler drei Versuche, um die gewünschte Eigenschaft zu senken und auch hier gilt: Maximal eine Eigenschaft kann um maximal einen Punkt gesenkt werden.

Steigerung der Talentwerte

Die Erhöhung der Talentwerte ist das wichtigste Ereignis bei Erreichen einer neuen Stufe, denn gerade durch das Talentprofil wird ein Held vollständig charakterisiert. Jeder nicht magisch begabte Held hat beim Stufenanstieg 30 Steigerungsversuche für seine Talentwerte zur Verfügung. (Magier: 20, Elfen, Hexen und Druiden: 25, Schelme: 30; näheres hierzu finden Sie in der *Magie des Schwarzen Auges*.) Um einen Talentwert um 1 Punkt anheben zu können, müssen Sie den TaW zunächst mit einem Würfelwurf übertreffen. Für diesen Wurf verwenden Sie 2W6, solange der Talentwert 9 oder weniger beträgt. Der TaW 10 gilt als *Meisterschaft* in einem Talent; ab diesem Wert dürfen Sie für die Steigerungswürfe 3W6 verwenden, so lange, bis sie schließlich TaW 18 erreicht haben, die *Vollendung* in einem Talent. Um einen Talentwert um 1 Punkt zu erhöhen, dürfen Sie jeweils dreimal würfeln. Gelingt es Ihnen mit keinem dieser Würfe, Ihren Talentwert zu übertreffen, müssen Sie darauf verzichten, das Talent anzuheben. Ist einer der 3 Würfe erfolgreich, dürfen Sie das Talent um 1 Punkt heraufsetzen. Nicht alle Talente sind im gleichen Maß steigerungsfähig. Die Talente aus den Bereichen *Kampftechniken* und *Intuitive Begabungen* können bei Erreichen einer neuen Stufe nur um je 1 Punkt angehoben werden, alle *Wissenslätente* lassen sich um 3 Punkte steigern, alle anderen Talente um jeweils 2 Punkte.

Da Sie - wie schon gesagt - jeweils 3 Würfe frei haben, um ein Talent um 1 Punkt zu steigern, können Sie für ein *Wissenslätent* maximal 9 Steigerungsversuche ausführen, bei einem *Kampftechnik-Talent* höchstens 3. Wenn Sie ein Talent um mehr als einen Punkt pro Stufe steigern wollen, müssen Sie natürlich berücksichtigen, daß der TaW sich während der Steigerungsversuche erhöht. Sie müssen also mit Ihren Steigerungsversuchen den neuen - höheren - Talentwert übertreffen.

Wenn es Ihnen - bei z.B. einem *Wissenslätent* - mit den ersten drei Versuchen nicht gelungen ist, den TaW zu steigern, dann müssen Sie auch auf die sechs anderen möglichen Steigerungswürfe für dieses Talent verzichten. Sie sollten jedoch mit Ihren Steigerungsversuchen nicht allzu großzügig umgehen, denn Sie haben, wie oben bereits erwähnt, pro Stufenanstieg nur 30 Würfe zur Verfügung - wobei alle Fehlversuche selbstverständlich auch als Würfe zählen.

Erhöhen der Lebensenergie (LE)

Sobald ein Held eine neue Stufe erreicht, hat er die Möglichkeit, seine Lebensenergie zu erhöhen. Dazu würfeln Sie mit dem W6 und addieren das Resultat sowohl zur Grund-LE des Helden als auch zu seinem momentanen Lebensenergie-Wert.

Für magisch begabte Helden gelten in Bezug auf die Lebensenergie besondere Regelungen, die Sie in der Box "*Die Magie des Schwarzen Auges*" finden.

Talente und Talentwerte

Wie Ihnen bereits bekannt ist, wird über Erfolg und Mißerfolg vieler Aktionen, die ein Held unternimmt, durch eine *Probe* entschieden. Soll zum Beispiel eine steinerne Grabplatte angehoben werden, so wird der Held seine Körperkraft unter Beweis stellen müssen. Er legt - so lehren es schon die Basis-Regeln - eine Kraftprobe ab. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist: Beim *Klettern* muß der Held beispielsweise über *Mut*, *Kraft* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften sollten vom Spielleiter 'auf die Probe gestellt' werden, wenn der Held eine Klettertour unternimmt.

Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über eine gewisse Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse - bzw. seine Unerfahrenheit - sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben.

Solche Fertigkeiten wie das Klettern, Reiten, Heilen u.a. bezeichnen wir als Talente, das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein Talentwert (kurz: **TaW**). Auf den folgenden Seiten finden Sie eine kurze Beschreibung eines jeden Talents und die Angabe, von welchen Eigenschaften es bestimmt ist (Beispiel: *Schleichen* - MUf, INtuition, GEwandtheit).

Die Talentprobe

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Er stellt zugleich seine körperlich-geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die spezielle Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Kehren wir noch einmal zu unserem bergsteigenden Helden zurück: Um seine Klettertour zu bestehen, legt er nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*. Falls der Held über Klettererfahrung verfügt (Punkte im Talent 'Klettern' besitzt, so kann er diese Punkte bei Bedarf von den *Probe*-Würfeln abziehen.

Im Spiel sieht das so aus:

Die Werte des Helden:

TaW Klettern:	6	GE:	13
Eigenschaften:	MU: 12		1
Der Spieler würfelt:	13		

KK:

Wenn der Held nicht über 6 Punkte im Talent Klettern verfügte, wäre die gesamte Probe schon bei der ersten Teilprobe (Mut-) gescheitert, aber so darf der Held 1 Punkt vom Würfelresultat abziehen: Die Mutprobe wird als 'gelungen' gewertet, und dem Helden verbleiben noch 5 Kletterpunkte. Die Probe auf Gewandtheit ist ohnehin gelun-

Die Tabellen auf Seite 11 ff. zeigen Ihnen die unterschiedlichen Talentwerte, die jeder Heldentyp zu Spielbeginn besitzt. Wenn Sie einen Blick auf diese Tabelle werfen, werden Sie sofort feststellen, wie unterschiedlich die diversen Talente bei den einzelnen Heldentypen ausgeprägt sind. Der Talentspiegel zeigt deutlich an, ob der Held seine Jugend im Dschungel oder in der Stadt verbrachte, ob er in Zurückgezogenheit oder in stetem Umgang mit anderen Menschen lebte. So sollten Sie die TaW Ihres Heldentyps auch nicht nur als abstrakte Angaben zu seinem Leistungsvermögen auf bestimmten Gebieten betrachten, sondern als einen allgemeinen Umriss seiner Persönlichkeit. Diese Schweise wird Ihnen helfen, den von Ihnen gewählten Typ von Anfang an rollengerecht zu spielen: Ein negativer TaW im *Schwimmen* bedeutet nicht nur, daß Ihr Held - spieltechnisch betrachtet - Schwierigkeiten beim Ablegen von *Schwimm-Proben* hat, sondern auch, daß Sie beizeiten seine allgemeine Angst vor dem Wasser und Schiffsreisen darstellen sollten. (Ihm diese Angst zu nehmen und ihm das Schwimmen beizubringen, wäre übrigens eine interessante Aufgabe für die Helden Ihrer Mitspieler; wie überhaupt das allmähliche Erlernen und Steigern gewisser Talente einen besonderen Reiz unseres Spiels ausmacht.)

gen, aber bei der Kraftprobe muß der Held noch einmal 3 Punkte abziehen. Damit hat er die Kletterprobe geschafft und noch nicht einmal seinen gesamten Vorrat an Talentpunkten benötigt.

Das obige Beispiel zeigt die korrekte Abwicklung einer Talentprobe, und es ist wichtig, daß dieses Schema bei jeder Probe genau eingehalten wird:

Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (korrigiert bei Bedarf mit seinen Talentpunkten), dann die zweite (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus). *Nicht zulässig* ist das Addieren der 3 Eigenschaftswerte (und des TaW) zu einer Summe, die dann mit der Summe aus den 3 Würfeln verglichen wird. *Unzulässig* ist ferner, zunächst dreimal zu würfeln und hinterher die Würfel den Eigenschaftswerten zuzuordnen.

Wenn der Spieler mehrere farbige W20 besitzt, so kann er aber die 3 Teilproben gleichzeitig würfeln - er sollte nur vor dem Wurf festlegen, welche Farbe welcher speziellen Eigenschaft zugeordnet ist.

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen TaW besitzt, so muß er diesen - vorzugsweise aufgeteilt in Einzelportionen - zu den Würfeln der Probe addieren (und darf dennoch

Nach Abschluß aller Umverteilungen sollte Ihr Held jetzt für den gewünschten Typus geeignet sein. Ansonsten bleibt Ihnen nur, Ihr Schicksal zu akzeptieren und es mit einem anderen Typus zu versuchen oder von vorne zu beginnen. Die guten Eigenschaften müssen nach der Umverteilung im Rahmen zwischen 8 und 13 liegen, die schlechten zwischen 2 und 8.

Wie Proben auf Gute und Schlechte Eigenschaften gewürfelt werden, finden Sie in der Basis-Box, aber das sollte Ihnen als "altem Hasen" ja schon bekannt sein. Das Geburtsdatum Ihres Helden ermitteln Sie wie gehabt anhand der Tabellen in den *Helden des Schwarzen Auges*. Damit haben Sie nun die Eigenschaften Ihres Helden festgelegt, bleiben noch die Talentwerte. Zu diesem Zweck finden Sie auf den Seiten 11 bis 13 die Tabelle, in der die Talentgrundwerte der hier vorgestellten Heldentypen festgehalten sind. Übertragen Sie diese Werte auf das Heldenokument, jetzt haben Sie 30 Steigerungsversuche zur Verfügung, um die Talentwerte Ihres Helden nach den unten stehenden Regeln ihren persönlichen Vorlieben anzupassen. Wenn Sie ihm jetzt noch einen Namen geben, ist Ihr Held fertig und kann beginnen, seine Pläne von Ruhm, Ehre, Reichtum und Abenteuer in die Tat umzusetzen.

Stufenanstieg

Wann immer ein Held eine neue Stufe erreicht (Zu Abenteuerpunkten und Erreichen einer neuen Stufe siehe die Box Die Helden des Schwarzen Auges), kann er sowohl seine *Eigenschaftswerte* verbessern als auch seine *Talentwerte* steigern; außerdem kann er seine *Lebensenergie* erhöhen.

Steigerung der Guten Eigenschaften

Um die guten Eigenschaften zu erhöhen, stehen dem Held drei Würfe mit dem W20 zu. Der Spieler kündigt an, welche Eigenschaft er erhöhen will, und würfelt mit dem W20: Erreicht er dabei den Wert der Eigenschaft oder mehr, so ist es ihm gelungen, diese Eigenschaft um 1 Punkt zu steigern. War der Versuch erfolglos, so steht ihm ein zweiter oder auch dritter zu. Jede gute Eigenschaft kann nur um maximal 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden. Auch das Steigern mehrerer guter Eigenschaften ist unzulässig.

Senkung der schlechten Eigenschaften

Die Methode zur Senkung der Werte der schlechten Eigenschaften verläuft ähnlich, nur muß es dem Spieler gelingen, mit dem W20 ein Resultat kleiner oder gleich dem Wert der schlechten Eigenschaft zu erzielen (also eine Probe auf diese Eigenschaft zu bestehen). Auch hier hat der Spieler drei Versuche, um die gewünschte Eigenschaft zu senken und auch hier gilt: Maximal eine Eigenschaft kann um maximal einen Punkt gesenkt werden.

Steigerung der Talentwerte

Die Erhöhung der Talentwerte ist das wichtigste Ereignis bei Erreichen einer neuen Stufe, denn gerade durch das Talentprofil wird ein Held vollständig charakterisiert. Jeder nicht magisch begabte Held hat beim Stufenanstieg 30 Steigerungsversuche für seine Talentwerte zur Verfügung. (Magier: 20, Elfen, Hexen und Druiden: 25, Schelme: 30; näheres hierzu finden Sie in der *Magie des Schwarzen Auges*.) Um einen Talentwert um 1 Punkt anheben zu können, müssen Sie den TaW zunächst mit einem Würfelwurf übertreffen. Für diesen Wurf verwenden Sie 2W6, solange der Talentwert 9 oder weniger beträgt. Der TaW 10 gilt als *Meisterschaft* in einem Talent; ab diesem Wert dürfen Sie für die Steigerungswürfe 3W6 verwenden, so lange, bis sie schließlich TaW 18 erreicht haben, die *Vollendung* in einem Talent. Um einen Talentwert um 1 Punkt zu erhöhen, dürfen Sie jeweils dreimal würfeln. Gelingt es Ihnen mit keinem dieser Würfe, Ihren Talentwert zu übertreffen, müssen Sie darauf verzichten, das Talent anzuheben. Ist einer der 3 Würfe erfolgreich, dürfen Sie das Talent um 1 Punkt heraufsetzen. Nicht alle Talente sind im gleichen Maß steigerungsfähig. Die Talente aus den Bereichen *Kampftechniken* und *Intuitive Begabungen* können bei Erreichen einer neuen Stufe nur um je 1 Punkt angehoben werden, alle *Wissenstalente* lassen sich um 3 Punkte steigern, alle anderen Talente um jeweils 2 Punkte.

Da Sie - wie schon gesagt - jeweils 3 Würfe frei haben, um ein Talent um 1 Punkt zu steigern, können Sie für ein *Wissenstalent* maximal 9 Steigerungsversuche ausführen, bei einem *Kampftechnik*-Talent höchstens 3. Wenn Sie ein Talent um mehr als einen Punkt pro Stufe steigern wollen, müssen Sie natürlich berücksichtigen, daß der TaW sich während der Steigerung s versuche erhöht. Sie müssen also mit Ihren Steigerungsversuchen den neuen - höheren - Talentwert übertreffen.

Wenn es Ihnen - bei z.B. einem *Wissenstalent* - mit den ersten drei Versuchen nicht gelungen ist, den TaW zu steigern, dann müssen Sie auch auf die sechs anderen möglichen Steigerungswürfe für dieses Talent verzichten. Sie sollten jedoch mit Ihren Steigerungsversuchen nicht allzu großzügig umgehen, denn Sie haben, wie oben bereits erwähnt, pro Stufenanstieg nur 30 Würfe zur Verfügung - wobei alle Fehlversuche selbstverständlich auch als Würfe zählen.

Erhöhen der Lebensenergie (LE)

Sobald ein Held eine neue Stufe erreicht, hat er die Möglichkeit, seine Lebensenergie zu erhöhen. Dazu würfeln Sie mit dem W6 und addieren das Resultat sowohl zur Grund-LE des Helden als auch zu seinem momentanen Lebensenergie-Wert.

Für magisch begabte Helden gelten in Bezug auf die Lebensenergie besondere Regelungen, die Sie in der Box "Die Magie des Schwarzen Auges" finden.

Talente und Talentwerte

Wie Ihnen bereits bekannt ist, wird über Erfolg und Mißerfolg vieler Aktionen, die ein Held unternimmt, durch eine *Probe* entschieden. Soll zum Beispiel eine steinerne Grabplatte angehoben werden, so wird der Held seine Körperkraft unter Beweis stellen müssen. Er legt - so lehren es schon die Basis-Regeln - eine Kraftprobe ab. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist: Beim *Klettern* muß der Held beispielsweise über *Mut*, *Kraft* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften sollten vom Spielleiter 'auf die Probe gestellt' werden, wenn der Held eine Klettertour unternimmt.

Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über eine gewisse Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse - bzw. seine Unerfahrenheit - sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben.

Solche Fertigkeiten wie das Klettern, Reiten, Heilen u.a. bezeichnen wir als Talente, das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein Talentwert (kurz: TaW). Auf den folgenden Seiten finden Sie eine kurze Beschreibung eines jeden Talents und die Angabe, von welchen Eigenschaften es bestimmt ist (Beispiel: *Schleichen* - *MU*, *Intuition*, *Gewandtheit*).

Die Talentprobe

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Er stellt zugleich seine körperlich-geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die spezielle Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Kehren wir noch einmal zu unserem bergsteigenden Helden zurück: Um seine Klettertour zu bestehen, legt er nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*. Falls der Held über Klettererfahrung verfügt (Punkte im Talent 'Klettern' besitzt, so kann er diese Punkte bei Bedarf von den Pro&e-Würfen abziehen.

n

Im Spiel sieht das so aus:

Die Werte des Helden:

<i>TaW Klettern:</i> 6	GE: 13	KK: 11
<i>Eigenschaft:</i> MU: 12	10	
<i>Der Spieler würfelt:</i>	13	

Wenn der Held nicht über 6 Punkte im Talent Klettern verfügte, wäre die gesamte Probe schon bei der ersten Teilprobe (Mut-) gescheitert, aber so darf der Held 1 Punkt vom Würfelresultat abziehen: Die Mutprobe wird als 'gelingen' gewertet, und dem Helden verbleiben noch 5 Kletterpunkte. Die Probe auf *Gewandtheit* ist ohnehin gelun-

Die Tabellen auf Seite 11 ff. zeigen Ihnen die unterschiedlichen Talentwerte, die jeder Heldentyp zu Spielbeginn besitzt. Wenn Sie einen Blick auf diese Tabelle werfen, werden Sie sofort feststellen, wie unterschiedlich die diversen Talente bei den einzelnen Heldentypen ausgeprägt sind. Der Talentspiegel zeigt deutlich an, ob der Held seine Jugend im Dschungel oder in der Stadt verbrachte, ob er in Zurückgezogenheit oder in stetem Umgang mit anderen Menschen lebte. So sollten Sie die TaW Ihres Heldentyps auch nicht nur als abstrakte Angaben zu seinem Leistungsvermögen auf bestimmten Gebieten betrachten, sondern als einen allgemeinen Umriß seiner Persönlichkeit. Diese Sehweise wird Ihnen helfen, den von Ihnen gewählten Typ von Anfang an rollengerecht zu spielen: Ein negativer TaW im *Schwimmen* bedeutet nicht nur, daß Ihr Held - spieltechnisch betrachtet - Schwierigkeiten beim Ablegen von *Schwimm-P'rohen* hat, sondern auch, daß Sie beizeiten seine allgemeine Angst vor dem Wasser und Schiffsreisen darstellen sollten. (Ihm diese Angst zu nehmen und ihm das Schwimmen beizubringen, wäre übrigens eine interessante Aufgabe für die Helden Ihrer Mitspieler; wie überhaupt das allmähliche Erlernen und Steigern gewisser Talente einen besonderen Reiz unseres Spiels ausmacht.)

gen, aber bei der Kraftprobe muß der Held noch einmal 3 Punkte abziehen. Damit hat er die Kletterprobe geschafft und noch nicht einmal seinen gesamten Vorrat an Talentpunkten benötigt.

Das obige Beispiel zeigt die korrekte Abwicklung einer Talentprobe, und es ist wichtig, daß dieses Schema bei jeder Probe genau eingehalten wird:

Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (korrigiert bei Bedarf mit seinen Talentpunkten), dann die zweite (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus). *Nicht zulässig* ist das Addieren der 3 Eigenschaftswerte (und des TaW) zu einer Summe, die dann mit der Summe aus den 3 Würfeln verglichen wird. *Unzulässig* ist ferner, zunächst dreimal zu würfeln und hinterher die Würfe den Eigenschaftswerten zuzuordnen.

Wenn der Spieler mehrere farbige W20 besitzt, so kann er aber die 3 Teilproben gleichzeitig würfeln - er sollte nur vor dem Wurf festlegen, welche Farbe welcher speziellen Eigenschaft zugeordnet ist.

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen TaW besitzt, so muß er diesen - vorzugsweise aufgeteilt in Einzelpartien - zu den Würfeln der Probe addieren (und darf dennoch

den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll). Betrachten wir einen gescheiterten Betörungsversuch:

Die Werte des Helden:

TaW Betören: -5 CH: 10 CH: 10
Eigenschaften: IN: 9 10
Der Spieler würfeln:

Der Spieler muß insgesamt 5 Punkte zu seinen Würfelwürfen addieren. Bei der Probe auf Intuition kann der Spieler 2 TaW-Punkte loswerden und bei der ersten Charismaprobe einen weiteren Punkt, aber die zweite CH-Probe geht glatt auf. Der Spieler konnte 2 Punkte aus seinem negativen TaW nicht unterbringen: Die Betören-Probe gilt als gescheitert.

Dem Beispiel ist außerdem zu entnehmen, daß bei einigen Talenten zweimal auf dieselbe Eigenschaft 'geprobt' werden muß - nämlich immer dann, wenn ein Talent ganz besonders von einer bestimmten Eigenschaft geprägt ist.

Talentproben mit Zuschlägen oder Abzügen

Wenn ein Held eine besonders gewagte oder schwierige Aktion unternimmt wird die Talentprobe normalerweise vom Meister mit einem Zuschlag belegt. (Weniger schwierige Taten können durch einen Abzug erleichtert werden.) In solchen Fällen ist der Talentwert des Helden vor dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug zu verrechnen.

Einige Beispiele:

Der Meister verlangt eine Koch-Probe plus 4; der Held besitzt im Kochen den TaW +3. Er zieht seine 3 TaW-Punkte vom Zuschlag ab und muß also eine Probe +1 ablegen.

Der Meister verlangt eine Koch-Probe plus 4; der Held besitzt im Kochen den TaW -3. Der Zuschlag erhöht sich um die 3 negativen TaW-Punkte des Helden. Dieser muß also eine Koch-Probe plus 7 ablegen. Der Meister verlangt eine Koch-Probe -2; der Held besitzt im Kochen den TaW +3. Er addiert den negativen Zuschlag zu seinen 3 TaW-Punkten und muß also eine Probe -5 ablegen.

Automatischer Erfolg und Mißerfolg

Zu den Regeln über Erfolg und Mißerfolg einer Talentprobe kommt hinzu, daß eine Doppel-20 (zweimal die 20 bei den drei Eigenschaftsproben gewürfelt) bei einer Talentprobe einen automatischen Fehlschlag bedeutet, genauso wie eine Doppel-1 immer einen Erfolg bedeutet, jeweils ungeachtet der Talentpunkte des Helden. Eine Dreifach-1 bedeutet einen spektakulären Erfolg (der vom Spielleiter durchaus

mit einem Steigerungswurf außer der Reihe für dieses Talent belohnt werden kann), eine Dreifach-20 einen spektakulären Patzer, der je nach Lage der Dinge lebensgefährliche Auswirkungen für den Helden nach sich ziehen kann. Über die Art solcher Wirkungen befindet der Meister. Als Spielleiter sollten Sie ebenfalls beachten, daß eine Talentprobe umso besser gelungen ist, je mehr Talentpunkte ein Held übrigbehalten, also nicht zum Ausgleich schlechter Würfelergebnisse verbraucht hat. Ein Held kann maximal alle Talentpunkte übrigbehalten oder verbraucht haben. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie Proben miteinander vergleichen wollen, z.B. die *Schleichen-Probe* eines Helden mit der *Sinnenschärfe-Probe* einer Wache, oder bei einem Wettkampf, z.B. einem MMs/z/eren-Wettstreit. Behalten in einem solchen Fall beide Kontrahenten gleich viel Talentpunkte übrig, muß geprüft werden, wer von beiden insgesamt besser gewürfelt hat (z.B., wer also mögliche erschwerte Proben bestanden hätte).

Beim direkten Vergleich (etwa zwischen *Schleichen* und *Sinnenschärfe*) ist es auch möglich, die Sinnenschärfe-Probe um so viele Punkte zu erschweren, wie der schleichende Held bei seiner Probe Talentpunkte übrig behalten hat.

Auf den folgenden Seiten finden Sie zunächst die Tabelle der Talent-Grundwerte der in dieser Box vorgestellten Heldentypen, gefolgt von einer Beschreibung aller für das Spiel relevanten Talente. Das heißt, auch die in der alten Fassung (1985) des DSA-Basis-Spiels vorgestellten Talente sind hier noch einmal erläutert, weil wir erstens dem Spieler eine wirklich vollständige Talentliste bieten wollten und weil zweitens nicht alle hier aufgeführten Talente im neuen (1993) Basis-Spiel enthalten sein werden. An die Talent-Beschreibungen schließt sich eine Übersicht über die optionalen *Speziellen Berufsfertigkeiten*, an sowie eine Einweisung in die Handhabung dieser Fertigkeiten. Für Besitzer des alten Basis-Spiels, die ihr Spiel auf den aktuellen Stand bringen wollen, wurde übrigens im Anhang dieses Buches eine Gegenüberstellung der im alten (mit 5 Eigenschaften) und im neuen (7 Eigenschaften) System aufgeführten Talente abgedruckt. Dort finden Sie auch eine Tabelle mit den Talent-Start werten für die in der *"Magie des Schwarzen Auges"* enthaltenen Heldentypen Magier, Auelf, Waldelf, Firmelf, Druide, Hexe und Schelm. In der Tabelle der Talentwerte stehen in der Spalte »Bürger« die Werte für einen Durchschnittsaventurier - durch einen Vergleich mit diesen Werten können Sie schnell ermitteln, wo der von Ihnen gewählte Heldentyp unter oder über dem Mittelmaß liegt. Außerdem können diese Angaben zum Erschaffen eines nicht in diesen Regeln beschriebenen Heldentyps dienen.

Wenn Sie in der Tabelle die TaW Ihres Heldentyps betrachten, sollten Sie bedenken, daß Sie bei Spielbeginn, also noch vor dem ersten Abenteuer, 30 Versuche zur Verfügung haben, um die Talentwerte Ihres Helden Ihren individuellen Wünschen anzupassen. Näheres hierzu können Sie im Kapitel *"Charaktererschaffung"* nachlesen.

TALENTE - STARTWERTE

Talent	AMAZONE	BARDE	ELF	GAUKLER	JÄGER	KRIEGER	MAGIER	MOHA	MEDICUS
Kampftechniken									
Raufen	3	3	2	4	4	4	2	3	3
Boxen	3	1	0	2	1	4	-1	-3	0
Hrurzat	-5	-7	-7	-5	-7	-5	-6	3	-4
Ringen	5	0	0	3	3	2	0	2	0
Äxte und Beile	1	-2	-1	0	2	2	-5	1	-4
Dolche	2	2	3	3	3	2	2	3	3
Infanteriewaffen	1	-3	-2	-2	0	4	-5	-3	-5
Linkshändig	3	0	1	2	0	2	0	1	0
Kettenwaffen	1	-4	-4	-4	-5	2	•5	-4	-5
Peitsche	-1	-3	-2	2	1	-1	0	-3	0
Scharfe Hieb Waffen	7	2	0	1	2	4	-4	-1	1
Schwerter	5	0	3	1	1	7	-4	-1	-1
Speere und Stäbe	3	3	3	2	4	3	3	4	1
Stichwaffen	1	3	3	3	-1	0	1	1	-1
Stumpfe Hieb Waffen	1	1	1	2	2	2	0	3	2
Zweihänder	2	•5	-3	-3	-3	4	-5	-5	-5
Lanzenreiten	2	•5	-5	-3	0	4	-6	-6	-6
Schußwaffen	4	-1	4	0	5	3	-2	3	-2
Wurf Waffen	1	3	2	3	3	3	0	2	0
Schleuder	-1	0	0	2	2	-1	-2	-2	-1
Körperliche Talente									
Akrobatik	(MU/GE/KK)	0	0	5	-1	0	-3	0	0
Fliegen	(MU/KL/GE)	0	-2	-1	1	0	-1	-3	-1
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	-6	2	0	4	-2	-2	1	0
Klettern	(MU/GE/KK)	-2	1	2	4	3	1	-5	1
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	3	1	3	5	3	3	0	3
Reiten	(CH/FF/KK)	6	2	2	2	0	4	1	-3
Schleichen	(MU/IN/GE)	2	0	3	4	5	0	5	0
Schwimmen	(MU/GE/KK)	-2	0	2	1	2	2	0	2
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	4	3	3	0	3	4	2	3
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	-2	3	4	4	-2	4		
Tanzen	(CH/GE/GE)	2	3	4	5	-1	0	-1	2
Zechen	(KL/IN/KK)	3	3	1	2	1	3	1	-6
Gesellschaft									
Bekehren/Überzeug.	(KL/IN/CH)	-6	1	-1	-4	-3	-4	-2	-5
Beistehen	(IN/CH/CH)	-4	3	3	2	-2	0	0	3
Etikette	(KL/CH/GE)	3	2	0	0	-2	2	-6	0
Feilschen	(MU/KL/CH)	-4	2	-1	1	-1	-1	1	-3
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	-5	3	-3	3	-4	0	0	-6
Lehren	(KL/IN/CH)	0	2	2	2	0	0	3	1
Lügen	(MU/IN/CH)	-6	3	3	4	0	0	3	-3
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	-4	2	-1	2	-1	0	2	2
Schätzen	(KL/IN/IN)	-3	1	-2	2	0	0	1	0
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	-4	3	-2	5	-1	-2	0	0
Natur									
Fählersuchen	(KL/IN/GE)	2	-3	3	-3	5	-1	-5	4
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	2	-3	2	-3	4	-3	-5	2
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	0	0	1	5	3	-2	0	3
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	0	0	3	-3	4	-3	-3	3
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	1	1	3	-3	4	-3	2	5
Orientierung	(KL/IN/IN)	2	1	2	•1	4	1	-2	3
Tierkunde	(MU/KL/IN)	1	1	2	-2	5	-2	-1	4
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	2	-2	2	-3	4	-4	-3	-1
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	3	-2	2	-3	4	2	-4	4
Wissenstalente									
Alchimie	(MU/KL/FF)	-6	-5	-5	-2	-5	-5	6	-7
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	0	2	3	-4	-3	-1	4	-6
Geographie	(KL/KL/IN)	0	3	-1	3	0	1	0	-6
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	2	4	1	-4	-4	2	3	-6
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	3	3	-1	1	0	3	3	-5
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	4	-4	-5	-6	-4	3	-4	-6
Lesen/Schreiben	KL/KL/FF	2	4	1	-2	0	2	6	-4
Magiekunde	(KL/KL/FF)	0	-2	3	-2	-3	0	7	-6
Mechanik	(KL/KL/IN)	-2	0	0	1	-1	2	2	-5
Rechnen	(KL/KL/IN)	1	2	2	0	0	2	5	0

TALENTE - STARTWERTE

Talent	Probe auf	AMAZONE	BARD	ELF	GAUKLER	JÄGER	KRIEGER	MAGIER	MOHA	MEDICUS	
Miscellaneous/Startwerte											
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	1	1	-4	-1	-3	2	1	-7	1	
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	0	3	2	3	1	0	6	-3	1	
Slaatskunst	(KL/IN/CH)	•2	-6	-6	-6	-6	-2	-4	-7	-6	
Sternkunde	(KL/IN/IN)	0	-2	1	1	0	-4	4	-4	0	
Handwerk											
Abrichten	(MU/IN/CH)	0	0	1	3	2	-2	-2	0	-3	
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	-2	-1	2	-2	1	0	-2	-1	-2	
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	-1	1	0	0	-1	0	0	-5	2	
Falschspiel	(MU/CH/FF)	-6	0	0	4	-1	0	0	-6	0	
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	-3	-1	2	0	1	-1	2	5	3	
Heilkunde, Kranich.	(MU/KL/CH)	-1	1	4	0	1	0	2	2	4	
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	-4	1	3	2	-3	-3	2	4	4	
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	2	2	3	0	3	3	2	2	6	
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	0	3	3	0	3	0	0	2	1	
Kochen	(IN/KL/FF)	0	1	2	1	1	0	1	0	1	
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	2	1	3	1	2	2	-1	2	-1	
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	-2	1	2	0	0	0	1	-3	2	
Musizieren	(KL/TN/FF)	3	5	4	4	-1	0	-2	2	0	
Schneidern	(KL/FF/FF)	1	1	2	2	2	1	-1	0	1	
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	-2	0	-3	2	-3	0	0	-7	0	
Singen	(MU/IN/CH)	1	5	5	2	-1	-1	0	-3	0	
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	-6	1	-2	2	-2	-2	-2	0	0	
To pfern	(KL/FF/FF)	-6	0	3	•1	2	-2	•1	4	-1	
Intuitive Begabungen											
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	2	1	1	1	3	0	1	5	1	
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	-2	2	1	3	1	2	0	0	1	
Prophezeien	(IN/TN/CH)	0	1	1	0	0	-3	0	0	0	
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0	2	4	1	3	1	2	4	2	
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	-4	3	2	3	5	0	-4	3	-4	
TALENT		NIVISE	NORBARDE	NOVADI	SEEFÄHRER	SKALDE	SÖLDNER	STREUNER	THORWALER	ZWERG	BURGER
Kampftechniken											
Raufen		4	3	3	4	3	4	5	4	4	2
Boxen		-3	1	1	2	2	3	2	3	-2	0
Hruruzat		-1	-	-4	-6	-7	-5	-4	-6	-7	-8
Ringen		3	2	2	2	2	2	3	3	3	0
Äxte und Beile		1	2	0	1	3	1	1	4	4	-1
Dolche		2	2	2	2	2	3	4	1	-2	0
Infanteriewaffen		0	2	-1	-2	-3	5	0	2	3	2
Linkshändig		1	2	0	2	0	3	3	0	0	0
Kettengewaffen		-4	-	-4	-4	•5	1	-5	1	1	-7
Peitsche		2	3	0	0	-1	0	1	-1	-2	-3
Scharfe Hiebaffen		3	3	4	3	1	4	1	3	2	-1
Schwerter		3	1	1	1	2	4	1	1	2	-1
Speere und Stäbe		4	4	2	2	2	3	1	2	3	0
Stichaffen		2	0	1	1	0	1	4	0	•2	•2
Stumpfe Hiebaffen			2	2	3	2	3	2	3	3	1
Zweihänder		-4	-	2	-3	-3	4	-3	2	4	•6
Schussaffen		4	0	1	-2	-4	3	-2	-3	2	-2
Wurfaffen		1	2	1	3	1	3	3	2	2	-2
Schleuder		3	1	-1	0	-1	0	0	-1	-1	-4
Körperliche Talent«											
Akrobatik	(MU/GE/KK)	-2	-	0	-1	0	-1	1	-3	-2	-2
Fliegen	(MU/KUGE)	-2	-	0	-3	-3	•2	-2	-3	-5	-5
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	-2	1	0	-1	0	-1	2	-3	-2	0
Klettern	(MU/GE/KK)	1	1	0	4	2	1	3	3	4	1
Körperbeherrschung	(MU/TN/GE)	1	1	3	4	2	3	4	2	1	1
Reiten	(CH/GE/KK)	1	5	1	0	0	1	1	-1	-5	0
Schleichen	(MU/IN/GE)	3	2	0	1	•1	1	4	-1	0	-1
Schwimmen	(MU/GE/KK)	1	1	-4	4	4	1	0	5	-5	0
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	2	3	4	2	2	3	1	4	5	0
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	2	1	0	0	-2	1	4	•2	3	0

TALENTE - STARTWERTE

TALENT	Probe auf	NIVISE	NORBARDE	NOVADI	SEEFÄHRER	SKALDE	SÖLDNER	STREUNER	THORWALER	ZWERG	BÜRGER
Tanzen	(CH/GE/GE)	0	2	2	1	0	0	2	0	-4	1
Zechen	(KL/IN/KK)	0	2	-2	4	6	4	3	6	6	1
Gesellschaft											
Bekehren/Überzeug.	(KL/IN/CH)	-5	2	2	1	0	-3	2	-4	-5	-3
Beitren	(IN/CH/CH)	0	1	1	1	1	1	4	0	-2	0
Etikette	(KL/CH/GE)	-6	-2	-1	0	-2	0	-4	-4	-2	2
Feilschen	(MU/KX/CH)	1	4	4	3	0	2	3	-2	0	0
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	-4	-3	-2	2	-2	1	7	-2	-4	0
Lehren	(KL/IN/CH)	2	2	1	0	5	0	-2	1	1	1
Lügen	(MU/IN/CH)	0	3	3	4	0	3	5	-1	-2	0
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	2	3	1	2	1	1	3	0	-3	0
Schätzen	(KL/IN/IN)	1	4	2	1	1	1	3	0	5	0
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	0	-1	0	0	-1	2	5	-2	-6	0
Natur											
Fahrtensuchen	(KL/IN/GE)	3	2	1	-3	-4	-2	-2	-4	0	-3
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	3	0	0	-4	-4	-3	-2	•4	0	-4
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	2	-1	2	3	2	1	2	3	2	0
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	4	3	-6	4	2	-1	-1	4	-1	0
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	3	1	1	•3	-1	-3	-2	-4	0	0
Orientierung	(KL/IN/IN)	3	4	4	4	3	1	0	4	1	-1
Tierkunde	(MU/KL/IN)	4	1	1	-2	-1	0	-2	-2	-3	•1
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	3	3	-2	3	4	0	-3	4	-4	-2
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	4	3	3	-1	-1	2	-2	-1	0	-1
Wissenstalente											
Alchimie	(MU/KL/FF)	-6	-5	-3	-5	-4	-4	-3	-4	2	-5
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	-6	-1	-1	-2	1	-2	-2	-1	3	-3
Geographie	(KL/KL/IN)	-4	2	-3	3	3	1	0	2	-2	1
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	-5	-2	-1	0	3	0	-3	0	3	2
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	-4	0	1	2	3	1	2	2	0	2
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	-4	-4	0	-4	1	2	-4	0	1	-5
Lesen/Schreiben	(KJ/KI/FF)	-3	0	0	-1	4	0	-1	1	1	-1
Magiekunde	(KL/KL/FF)	-5	-2	-2	-4	0	-2	-2	-3	0	-4
Mechanik	(KL/KI/IN)	0	0	1	2	0	2	0	2	4	0
Rechnen	(KL/KL/IN)	1	2	2	0	4	2	1	2	4	1
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	-5	-1	1	0	2	0	2	-2	-1	0
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	-2	3	-1	3	2	1	2	1	-2	0
Staatskunst	(KL/IN/CH)	-7	-6	-6	-5	-2	-3	-2	-6	-2	-3
Sternkunde	(KUKL/IN)	0	1	[2	1	-2	-4	1	-6	-4
Handwerk											
Abrichten	(MU/IN/CH)	2	2	2	0	-3	-3	-3	-4	.3	0
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	0	0	-5	5	4	-1	-2	6	-4	-1
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	4	4	1	0	0	1	0	-2	0	1
Falschspiel	(MU/CH/FF)	-2	-1	2	2	-1	3	6	0	0	0
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	0	0	0	-1	0	0	2	-1	2	•1
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	3	2	1	2	2	-1	1	1	1	•1
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	0	1	1	-1	2	-3	-1	-3	1	•1
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	3	1	-2	4	3	1	0	4	0	1
Kochen	(IN/KL/FF)	3	3	0	0	-1	1	0	0	0	2
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	4	3	1	1	2	1	1	2	2	1
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0
Musizieren	(KL/IN/FF)	3	2	1	2	4	1	1	1	-1	0
Schneidern	(KL/FF/FF)	3	3	4	1	2	1	1	2	2	2
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	-4	-1	0	0	0	1	4	0	3	0
Singen	(KL/IN/CH)	2	2	1	1	4	0	0	-1	-4	0
Taschendiebstahl	(MU/DN/FF)	-1	-2	0	0	-1	0	5	-2	-2	-1
Töpfern	(KL/FF/FF)	3	1	2	-2	-1	-2	-2	-1	0	1
Intuitive Begabungen											
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	2	1	1	1	•3	1	3	-3	2	0
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	0	1	2	3	1	3	3	3	-4	1
Prophезeien	(IN/IN/CH)	-2	-1	3	1	-2	-3	.2	0	0	-2
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	3	2	3	2	2	1	2	2	4	0
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	3	0	-2	0	1	0	0	-2	-3	-1

Talentbeschreibungen

Kampftechniken u. Fernkampftechniken

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 1 Punkt gesteigert werden. Eine Auflistung und Kurzbeschreibung dieser Talente finden Sie im Kapitel "Der Waffengang - die Kampfregeln" auf Seite 62 ff.

Körperliche Talente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden,

Akrobatik (MU/GE/KK)

Mit diesem Talent ist der Heldentyp Gaukler natürlich besonders gesegnet, denn hier sind die Dinge zusammengefaßt, in denen er sich seit seiner Kindheit übt: Balancieren, Schwingen an Seilen und Trapezen, Rad- und Purzelbaumschlagen und halsbrecherische Salti. Wann immer ein Held eine Aktion unternimmt, die eines Zirkusartisten würdig wäre, können Sie als Meister eine *Akrobatik-Probe* von ihm verlangen. Eher "gewöhnliche" Aktionen der Körperbeherrschung, wie etwa das Abrollen nach einem Sturz vom Pferd, fallen unter das Talent *Körperbeherrschung*. Ein Mindestwert von 4 in *Körperbeherrschung* ist auch Voraussetzung für das Ablegen von *Akrobatik*-Proben.

Fliegen (MU/KL/GE)

Ein noch so hoher Wen in diesem Talent bedeutet leider nicht, daß der Held aus eigener Kraft die Flugfähigkeit erlangt hätte. Aber es gibt einige Fluggeräte in Aventurien (Hexenbesen, Fliegende Teppiche, Reit-Flugechsen), die einen Helden durch die Luft transportieren können. Wann immer der Held sich nicht darauf beschränkt, still und ergeben auf seinem Fluggerät zu hocken, sondern gewagte Manöver (Flug durch ein Fenster, Steilkehre oder Looping) unternimmt, wird eine Talentprobe fällig, wobei ausgesprochene Kunstflugfiguren natürlich mit einem Zuschlag zu versehen sind.



Gaukeleien (CH/FF/GE)

Unter diesem Stichwort sind alle Arten von kleinen Kunststückchen zusammengefaßt, mit denen ein Gaukler auf dem Jahrmarkt sein Geld verdienen und als Gefangener in einer Troll-Höhle möglicherweise sein Leben retten kann: Jonglieren, Bauchreden, Feuerschlucken usw. Da auch ein Meistergaukler nicht alle Arten von Jahrmarktskünsten beherrschen kann, sollte der Spieler die spezielle Fähigkeit seiner Figur schriftlich niederlegen. Um eine *Gaukelei* einigermaßen zu meistern, benötigt man 3 Talentpunkte. Besitzt der Held den TaW 6, so bedeutet das, er beherrscht entweder eine *Gaukelei* ziemlich gut oder zwei Kunstfertigkeiten schlecht und recht usw.

Klettern (MU/GE/KK)

Eine *Kletterprobe* steht immer dann an, wenn der Held eine schwierige Klettertour unternimmt. (Sowohl das Überklettern einer Burgmauer als auch das Bezwingen einer Felsklippe, sind schwierige Unternehmungen - das Besteigen eines Schenkentisches sollte ohne Probe gelingen.) Je nach Art und Höhe des zu überkletternen Hindernisses kann die Probe mit einem Zuschlag belegt werden; Kletterhilfen (Steighaken, Seile, Wurfanker) erleichtern natürlich die Probe. Ein Held mit starker *Höhenangst* legt entweder zusätzlich Höhenangst-Proben ab, oder aber seine Kletterproben werden mit Zuschlägen belegt. Die Höhenangst macht sich um so stärker bemerkbar, je höher hinauf die Kletterpartie führt.

Körperbeherrschung

(MU/IN/GE)

Jeder kennt die Situationen, in denen dieses Talent zur Anwendung kommt: Ausrutscher auf einer steilen Treppe, Abrollen nach einem Sturz vom Pferd oder ein Hechtsprung über das just einstürzende Brückensegment. In all diesen Fällen ist das Talent *Körperbeherrschung* gefragt. Je nach Schwierigkeit der Situation sollte auch die Höhe der Zuschläge ausfallen.

Ein Held zum Beispiel, der aus einem Fenster im ersten Stock einem galoppierenden Reiter in den Nacken springen will (beliebte Übung im wilden aventurischen Westen) muß schon eine *Körperbeherrschungs-Probe* +10 erfolgreich ablegen. Für Sprünge aus großer Höhe sollte der Zuschlag das Doppelte der Höhe in Metern betragen.

Reiten (CH/GE/KK)

Man benötigt kein *Reit*-Talent, um sich auf einem Pferd zu halten, das im Schritt geht und von einem Begleiter am Zügel geführt wird, tdrproben werden vor allem dann fällig, wenn außergewöhnliche Leistungen verlangt werden: Scharfer Galopp und Sprünge über Hindernisse (auch niedrige) sind nicht ohne Probe möglich. Ritte über unwegsames Terrain und zügelloses Reiten (weil der Held die Hände frei haben will) erfordern bereits Proben mit Zuschlägen, die bei ausgesprochenen Großtaten (Sprünge über 1,5 Meter Höhe oder mehr als 5 Meter Länge) drastisch ausfallen sollten.

Schleichen (MU/IN/GE)

Erfolgreiches Schleichen ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch des Terrains und der Bekleidung des Helden. Auf festgestampftem Erdboden mag dem barfüßigen Helden ein Anschleichen ohne Probe gelingen. Mit Reitstiefeln (durch deren Sohlen man keine Zweige auf dem Boden spüren kann) durch einen Wald zu schleichen, erfordert schon ein außerordentliches *Schleichtalent*. Der Spielleiter sollte eventuelle Zuschläge auf die Proben von 3 Faktoren abhängig machen: Bodenbeschaffenheit, Rüstung und Schuhwerk des Schleichenden.

Eine *Schleich-Probe* kann mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe-Probe* gekontert werden (siehe dazu auch die Bemerkungen zum Vergleich von Talentproben auf Seite 10). *Schleich-Proben* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Schwimmen (MU/GE/KK)

Ein Held mit einem Talentwert von 2 kann sich einigermaßen über Wasser halten und auch langsam in die gewünschte Richtung paddeln. Er muß also keine *Sc/jvwmmprobe* ablegen, wenn er in einen Tümpel fällt. *Schwimmproben* werden vor allem fällig, wenn der Held im Wasser eine ungewöhnliche Leistung vollbringen will, z. B. tauchen, einen Gefährten, eine sperrige Last befördern oder im Wasser kämpfen. Im letzten Fall sollte jede zweite Attacke des Helden mit einer *Sc/jvwmmprobe* kombiniert werden. Mißlingt die Probe, so gilt auch eine erfolgreiche Attacke als mißlungen. Bei dem Talent *Schwimmen* hat der Spielleiter eine Reihe von Faktoren zu berücksichtigen, die die Zuschläge auf eine Probe beeinflussen können:

Die Bewegtheit des Wassers. Eine reißende Brandung oder ein wilder Gebirgsfluß können bis zu 8 Punkte Zuschlag auf die Probe verursachen.

Die Rüstung des Helden. Jeder BE-Punkt bringt einen Zuschlagspunkt auf die Probe, bei BE5 oder mehr bedeutet eine gelungene Probe nur, daß es dem Helden gelungen ist, sich von seiner Rüstung zu befreien. Schwimmen ist in solchen Rüstungen unmöglich.

Welche Strecken ein Held schwimmend zurücklegen kann, hängt von seiner Ausdauer ab (siehe *"Die Helden des Schwarzen Auges"*).

Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)

Es gibt viele Spieler, die die Selbstkontrolle ihres Helden ungemein überschätzen: "Während die Ogerin meinem Helden die Nase zu einer Qualspirale verdreht, zuckt dieser mit keiner Miene. Nie würde er das Versteck der magischen Apfelforte verraten..." Hier mag es sinnvoll sein, daß der Held vermittels Talentprobe beweist, daß er das Geheimnis auch wirklich zu hüten weiß.

Zum einen bezeichnet die *Selbstbeherrschung* die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein hoher TaW kann also nicht nur auf der Folterbank, sondern auch im Kampf (um nach einem schweren Treffer nicht sofort in Ohnmacht zu versinken) oder auf einem strapaziösen Eilmarsch von Nut-

zen sein. Zum anderen ist die Selbstbeherrschung auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchungen zu widerstehen oder - z. B. nach einer faustdicken Lüge eines Gefährten vor dem Gardisten hauptmann ein Lachen zu unterdrücken. In einigen Situationen ist es jedoch angebrachter, den Helden nicht auf seine *Selbstbeherrschung*, sondern auf seinen *Jähzorn* zu prüfen.

Sich Verstecken (MU/IN/GE)

Das Talent bestimmt die Fähigkeit, ein geeignetes Versteck blitzschnell zu entdecken und zu nutzen. Ein Held, dessen Talentprobe mißlingt, hat entweder die Sinnenschärfe seiner Verfolger unterschätzt oder war zu lange unschlüssig («...soll ich lieber unter den Stuhl... oder in den Schrank... oder doch auf den Leuchter...?»).

In einer Umgebung, die absolut keine Verstecke bietet (das Imman-Spielfeld von Havena), braucht der Meister dem Helden keine Talentprobe zu gestatten.

Talentproben auf *Sich Verstecken* können vom Meister nach Bedarf verdeckt gewürfelt werden; auch der Vergleich mit einer *Sinnenschärfe-Probe* ist möglich.

Tanzen (CH/GE/GE)

Gelungene Tanzproben können nicht nur an manchem Fürstenhof, sondern auch bei einem Elfen- oder Hexenfest große Vorteile bringen, während eine gescheiterte Probe auch den imposantesten Helden der Lächerlichkeit preisgibt und ihn gesellschaftliches Ansehen kosten kann. Um bei komplizierten höfischen Tänzen eine gute Figur zu machen, ist auch eine solide Kenntnis der *Etikette* vonnöten.



Zechen (KL/IN/KK)

(Wir haben uns gefragt, ob wir auch bei diesem Talent die reale Ausübung am Spieltisch empfehlen sollen, aber nachdem neuere aventurische Forschungen ergeben haben, daß Alkohol zu Trunkenheit führen kann, verzichten wir auf die Empfehlung).

Ein Held kann jederzeit zu einem Gelage eingeladen werden, das ihn an die Grenze seiner Belastbarkeit bringt. Normalerweise entstehen durch starkes Zechen zwar Zugewinne an Mut und Verminderungen von Höhenangst, Raumangst und Totenangst, aber drastische Abzüge auf alle anderen guten Eigenschaften, wie auch eine Steigerung der Neugier, des Aberglaubens und vor allem des Jähzorns. Durch gelungene Proben auf Zechen kann ein Held solche üblen Folgen abwehren. Auch der Kater am nächsten Tag läßt sich durch eine erfolgreiche Zechprobe in die Schranken weisen.

Gesellschaft

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH)

Ein Geweihter, der über eine mangelhafte Bekehrungsgabe verfügt, hat seinen Beruf verfehlt, denn ihm fehlt eine wesentliche Voraussetzung für eine erfolgreiche Karriere. Natürlich kann auch ein Aventurier, der keinem Gott geweiht ist, einen Gesprächspartner zu seiner Überzeugung bekehren. So mag ein Elf jemanden davon überzeugen, daß er überhaupt keine göttlichen und weltlichen Herren anzuerkennen braucht, und ein geschickter Streuner kann seinem Opfer einreden, daß alle seine Krankheiten verschwinden, wenn es sich sofort von seinem Dukatenbeutel trennt. Das Talent *Bekehren/Überzeugen* bewirkt bei richtiger Anwendung eine mindestens einige Tage andauernde Bewußtseinsänderung, ganz im Gegensatz zu einem eher kurzfristigen Überreden. Der Meister legt die Zuschläge auf die Bekehrungsprobe fest. Die Höhe der Zuschläge hängt von der Klugheit und der Lebenseinstellung des Bekehrungs-„Opfers“ ab.

Betören (IN/CH/CH)

Die Ausstrahlung auf das andere Geschlecht wird durch dieses Talent bewertet. Eine gelungene Talentprobe besagt, daß das »Opfer« der Betörung dem Helden gewogen ist. Was die betörte Person für den Helden zu tun bereit ist, steht auf einem anderen Blatt und hängt stark von der jeweiligen Spielsituation ab. Betörungsversuche bei ausgesprochen »harten Nüssen« beiderlei Geschlechts kann der Meister die Probe mit Zuschlägen versehen.

Etikette (KL/CH/GE)

So mancher Held kann unversehens in feine Gesellschaft geraten - sei es, weil er als Belohnung für eine besondere Tat zu einem Hofball eingeladen wird, sei es, weil er am Fürstenhof einem Schurken nachspioniert. Wie aber lautet die korrekte Anredeform für die Tochter des Herzogs, welcher Anwesende wird zuerst begrüßt, welches Bild schmückt das Wappen derer von Weidenthal?

Da der Spieler all diese Dinge unmöglich im Kopf behalten kann, sollte sein Held sich möglichst auf dem Feld der Etikette auskennen. *Etikette*-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Feilschen (MU/KL/CH)

Neben anderen gehört auch das Feilschen zu den Talenten, die nach Möglichkeit nicht durch Proben, sondern durch reale Spielerreaktionen dargestellt werden sollten. In diesem Fall läßt sich der Meister je nach Talentwert des Helden leichter, schwieriger oder gar nicht herunterhandeln. Im Interesse einer zügigen Spielabwicklung kann aber auch eine *Feilschen-Probe* gewürfelt werden. Der Spieler kann sich selbst Zuschläge auf die Probe auferlegen - je höher der

Zuschlag, desto höher der Prozentsatz, um den er den Verkäufer herunterhandeln kann: +1 = 5%, +2 = 10%, +3 = 15% usw. Beim Scheitern der Probe verlangt der Verkäufer wieder den alten Preis oder zieht ihn sogar noch an!

Gassenwissen (KL/IN/CH)

Das ausgeprägteste Talent der Streuner, es ermöglicht eine rasche Orientierung in einer fremden Stadt. Erfolgreiche Proben veranlassen den Meister zu Antworten auf Fragen wie die folgenden: Wo treffe ich voraussichtlich auf Gardisten? Wo finde ich einen preiswerten Unterschlupf? Wo kann ich hier am leichtesten meinem Steckenpferd (der Beutelschneiderei) nachgehen? In welchem Tempel hat man am ehesten ein Herz für eine arme Seele, die sich für eine kräftige Mahlzeit zu jedem beliebigen Gott bekennt? Proben auf *Gassenwissen* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Lehren (KL/IN/CH)

Nicht jedem ist es gegeben, eigenes Wissen und Fertigkeiten so an andere weiterzugeben, daß diese tatsächlich Lehren für sich selber daraus ziehen können. Da vermutlich nur wenige Helden sich ernsthaft für eine Lehrmeister-Tätigkeit interessieren, wird die Pflege dieses Talent es wohl hauptsächlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben. Trotzdem kann der Spielleiter entscheiden, daß ein Held mit TaW *Lehren* niedriger als 4 seine speziellen Kenntnisse gar nicht oder nur äußerst mühsam an seine Gefährten weitergeben kann. Um eine Fertigkeit weiterzuvermitteln, sind für den Lehrenden eine Probe auf das entsprechende Talent und auf *Lehren* vonnöten, für den Lernenden eine Probe auf das zu erlernende Talent, welche um so viele Punkte erleichtert ist, wie der Lehrer Talentpunkte bei seiner *Lehren-Probe* übrigbehält. Außerdem muß der Lehrende natürlich einen höheren TaW besitzen als der Lernende. Das Vermitteln von Zauberfertigkeiten wird im entsprechenden Kapitel behandelt. Damit der Schüler versuchen kann, seinen TaW um einen Punkt zu steigern, muß er sich unter Aufsicht des Lehrers täglich einige Stunden mit dem Talent beschäftigen, mindestens über einen Zeitraum wie in der Lernzeiten-Tabelle angegeben.

Lügen (MU/IN/CH)

Eigentlich sollte man denken, daß jeder Held dieses Talent besitzt, doch es gibt einige Typen, die so gründlich zur Ehrlichkeit erzogen wurden, daß sie auch dann Probleme mit dem Lügen haben, wenn es um ihr Leben geht. *Zur Beachtung:* Eine Lüge kann nur dann erfolgreich sein, wenn das Opfer im Augenblick keine Möglichkeit hat, den Wahrheitsgehalt einer Aussage zu überprüfen. Eine gelungene Probe auf Lügen kann das Opfer dazu bringen, auf die Überprüfung einer unwahren Aussage zu verzichten. *Lügen-Proben* können je nach Situation vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Eine Lüge läßt sich unter Umständen durch eine erfolgreiche *Menschenkenntnis*-Probe erkennen

Menschenkenntnis (KL/IN/CH)

Eine Talentprobe hilft dem Helden, die wahren Absichten einer Meisterperson zu durchschauen. Die Zuverlässigkeit eines Reiseführers kann so überprüft werden oder die Ehrlichkeit eines Roßhändlers. Menschenkenntnis-Proben werden nicht vom Spieler selbst, sondern vom Meister verdeckt ausgeführt. Je nach Gelingen teilt der Meister dem Spieler mit, welche Gefühle die Person bei dem Helden auslöst. Um zu verhindern, daß der Held mit Hilfe einer einfachen Menschenkenntnis-Probe den zentralen Bösewicht eines Abenteurers schon bei der ersten Begegnung entlarvt, kann der Meister die Talentprobe mit einem geheimen Zuschlag belegen. Dieser Zuschlag sollte normalerweise der Stufe der Meisterperson entsprechen.

Schätzen (KL/IN/IN)

Wenn man in Aventurien einen kleinen Ring mit einem blauen Stein oder ein silbernes Vögelchen findet, kann man nicht darauf hoffen, daß an dem Fundstück ein Preisschild befestigt ist. Nach einer gelungenen Schätzprobe teilt der Meister dem Helden mit, welchen Preis er in etwa für einen Gegenstand erzielen kann. Beim Einkauf auf dem Markt hilft eine Schätzprobe den wahren Wert einer überbewerteten Ware zu erkennen. *Schätzproben* können natürlich auch vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Sich Verkleiden (MU/FF/GE)

Der Spielleiter legt die Zuschläge auf die Probe nach Art der gewünschten Verkleidung fest, auch die hervorstechenden Körpermerkmale des Helden sind zu berücksichtigen. Ein hünenhafter Thorwaler hat eben gewisse Schwierigkeiten, als zierliches Moya-Mädchen aufzutreten, und auch einem Zwerg sind durch seine Körpergröße enge Grenzen gesetzt. Eine gelungene Verkleide n-Probe bewirkt, daß einem Helden seine Verkleidung von der Umgebung »abgenommen« wird.

Natur

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Fahrtensuchen (KL/IN/GE)

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch Probe auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von der Bodenbeschaffenheit ab. Der Spielleiter sollte bei jedem Terrainwechsel eine Probe verlangen, die von -7 (frische Schneedecke) bis zu +20 (kahler Fels) variieren kann. Bei bestimmten Bodentypen (wie z.B. einem staubfreien Marmorfußboden) braucht der Meister keine Probe zu erlauben.

Fallenstellen (KL/FF/KK)

Das Talent umfaßt das Konstruieren, geschickte Plazieren und Tamen einer Wildfalle. Eine gelungene Probe bedeutet, daß ein Tier, das die Falle passiert, sich in ihr fängt; ob tatsächlich eine Beute in die Nähe der Falle kommt, ist

natürlich von der Umgebung abhängig - dies kann der Meister vom Zufall abhängig machen.

Ein Fallensteller mit einem Talentwert von mindestens 6 ist in der Lage, Fallen anzulegen, die auch von intelligenten Wesen kaum entdeckt werden können. Das Entdecken solcher Fallen wird über entsprechend erschwerte *Simenschärfe-* oder *Gefahreninstinkt-Proben* geregelt.

Zur *Beachtung*; Fallenkonstruktionen in Gebäuden, Stollen usw. gehören in den Bereich »Mechanik« und sind kein »Natur«-Talent.

Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)

Eine Talentprobe ist nur dann erforderlich, wenn der Held eine zuverlässige Fessel, die mindestens über mehrere Stunden halten soll, anlegen will. Aus einer mit einer Talentprobe verstärkten Fessel kann sich ein Opfer nur mit einer Entfesselungsprobe befreien, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Fessler bei seiner Probe Talentpunkte übrig behalten hat. Diese Probe kann einmal pro Stunde abgelegt werden, bei jedem Versuch sinkt der Zuschlag um 1 Punkt. Außer jagderfahrenen Aventurieren sind viele Thorwaler Meister der Fesselkunst, weil sie als Seefahrer eine Vielzahl komplizierter Schlingen und Knoten knüpfen können.

Fischen/Angeln (IN/FF/KK)

Man benötigt mindestens Talentwert 1, um beurteilen zu können, ob es sich in einem bestimmten Gewässer überhaupt lohnt, eine Angel (ein Netz) auszuwerfen. Eine gelungene Probe bedeutet nicht nur, daß der Angler *irgend etwas* gefangen hat, sondern daß der Köder so geschickt gewählt wurde, daß ein ausreichend großer Speisefisch angebissen hat.

Pflanzenkunde (KL/IN/FF)

Der Pflanzenkundige weiß nicht nur, wo er



nach ihm bekannten Pflanzen suchen muß, sondern er ist auch in der Lage, fremde Pflanzen recht gut einzuschätzen, da er sie mit ihm bekannten Gewächsen vergleichen kann. Auch die Fähigkeit, aus Pflanzen Gifte oder Heiltinkturen zu gewinnen, wird über das Talent *Pflanzenkunde* geregelt. In allen 3 Bereichen (Pflanzen suchen, bestimmen, Elixiere brauen) sind Proben möglich, wobei eine verpatzte Probe bei der Pflanzensuche zur Folge hat, daß

man die Pflanze nicht findet; gescheiterte Proben auf das Bestimmen von Gewächsen und/oder das Brauen von Elixieren können verhängnisvollere Wirkungen haben. Bestimmungs- und Bräu-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Orientierung (KL/IN/IN)

Das Talent regelt die Fähigkeit, Himmelsrichtungen zu bestimmen und sich in unbekanntem Gelände zurechtzufinden. Diese Begabung ist natürlich bei Seefahrern (Thorwaler) und Wüstenbewohnern (Novadis) besonders ausgeprägt, bei Völkern also, für die eine gute Orientierung in extrem gleichförmiger Umgebung lebenswichtig ist. Ein sicherer Orientierungssinn versagt auch in großen Gebäuden und unterirdischen Anlagen nicht.

Tierkunde (MU/KL/IN)

Für eine erfolgreiche Jagd ist ein solides Wissen über Verbreitung und Verhaltensweise der häufigsten aventurischen Tierarten natürlich eine Grundvoraussetzung. Der Tierkundler kann auch ihm bisher unbekannte Tiere einschätzen, da er sie mit ihm vertrauten zu vergleichen vermag. Erfolgreiche Proben auf *Tierkunde* können zur Bestimmung einer Tierart dienen, zum Voraussehen ihres Verhaltens oder aber (in Kombination mit *Schleich*-Proben und sicherer Waffenhabung) über den Ausgang einer Jagd entscheiden.

Wettervorhersage (KL/IN/IN)

Dem wetterkundigen Helden kündigen sich bei erfolgreicher Probe auf dieses Talent ungünstige Wetterlagen so frühzeitig an, daß er geeignete Vorsichtsmaßnahmen treffen kann. In Gegenden mit ständig gleichbleibendem Wetter und bei typischen Städten ist dieses Talent wenig ausgeprägt. Proben auf *Wettervorhersage* sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Wildnisleben (IN/FF/GE)

Unter diesem Begriff sind all die kleinen Dinge zusammengefaßt, die für ein Leben unter freiem Himmel wichtig sind: Auswahl und Einrichten eines geeigneten Lagerplatzes, Feuer anzünden. Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, usw. Ein Held, dem diese Talentprobe scheitert, darf sich nicht wundern, wenn bei einem nächtlichen Wolkenbruch sein Zelt samt Ausrüstung davonschwimmt, weil er das Bächlein, an dessen Ufer er rastet, gewaltig unterschätzt *hät.Wildnisleben-Proben* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Wissenstalente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 3 Punkte gesteigert werden.

Alchimie (MU/KL/FF)

Dieses Talent regelt die Herstellung »normaler« Chemikalien und wunderfätiger Mittel (näheres hierzu finden Sie in

der *Enzyklopaedia Aventurica*). Der Spieler teilt dem Meister mit, welches alchimistische Gemisch sein Held herstellen will, und der Spielleiter legt den Zuschlag (oder Abzug) auf die erforderliche Probe fest. Bevor es zur Probe kommt, muß der Held natürlich erst einmal in den Besitz der benötigten Zutaten kommen.

Eine gescheiterte Probe auf diesem gefährlichen Gebiet kann natürlich mancherlei bewirken: ein harmloses, aber bestialisch stinkendes, grünes Wölkchen zum Beispiel oder aber einen Urknall, der ein halbes Stadviertel in Schutt und Asche legt. Der Meister sollte **M** fair sein, seinen Helden in etwa anzudeuten, was eine gescheiterte Probe für sie bedeuten könnte. Talentproben in *Alchimie* können auch zur Analyse unbekannter Mixturen dienen, aber auch auf diesem Gebiet kann ein Irrtum verhängnisvolle Folgen haben. Helden, die sich besonders für die Alchimie interessieren, müssen auch ihre Talente *Rechnen*, *Schreiben* und *Lesen* pflegen: Beträgt in diesen Talenten der TaW nicht mindestens 4, so darf der Held überhaupt keine *Alchimie-Proben* ablegen.



Alte Sprachen (KL/KL/IN)

So manches alte Schriftstück ist in Ur-Tulamidyä, Alt-Güldenländisch, Hochelfisch oder Angram (alte Zwergensprache) abgefaßt. Gerade einem Magier oder Geweihten steht es wohl an, wenn er alte, längst verschollen geglaubte Texte "im Original" vorlesen kann. Die Bewunderung seiner Gefährten wird ihm gewiß sein.

Dieses Talent bezieht sich vor allem auf das Entziffern und Lesen alter Schriftstücke, in wie weit es auch zur Kommunikation (zum Beispiel mit den Geistern lange Verstorbener) dienlich ist, liegt ganz in der Hand des Meisters. Damit ein Held überhaupt eine Probe auf dieses Talent ablegen darf, muß er einen TaW von mindestens 6 in *Lesen/Schreiben* haben.

Die Sprachen sind unterschiedlich schwer zu erlernen.

Die folgende Auflistung sagt Ihnen, wie viele Talente Punkte nötig sind, um eine alte Sprache zu erlernen. Wenn der Held in *Alte Sprachen* einen TaW von 11 oder besser besitzt, verringern sich für ihn die Lernpunktproben pro Sprache um einen Punkt (siehe auch *Sprachen Kennen*).

Bosparano (Sprache des Alten Reichs bis etwa Bosparans Fall): 5 (2 wenn der Held als Muttersprache Garethi spricht)
Alt-Güldenländisch: 4

Alt- oder Hochelfisch: 1 (3 wenn Muttersprache Isdira)
Angram (Alt-Zwergisch): 4 (1 wenn Muttersprache Rogolan)
Ur-Tulamidyä: 5 (3 wenn Tulamidisch als Muttersprache)

Geographie (KL/KL/IN)

Die Kunde von Land und Leuten ist ein Fach, das man in Bibliotheken mühselig einpacken oder auf weiten Reisen

wie von selbst erlernen kann, wobei die praktische Erfahrung der theoretischen bei weitem vorzuziehen ist. Da das **Schwarze Auge** kein Lern- und Quizspiel sein soll, braucht man von den *Spielern* nicht zu erwarten, daß sie alle erreichbaren Fakten über den Kontinent auswendig lernen. Dennoch kann es sein, daß sich der je weilige *Held* ein ausgezeichnetes Wissen über manchen Landstrich erworben hat. Bei einer gelungenen *Geographie*-Probe sollte der Spielleiter dem Spieler-Helden die passenden geographischen Fakten zur Verfügung stellen. Ein hoher *Geographie*-Wert besagt auch, daß der Held sich mit den Sitten und Gebräuchen verschiedener Völker auskennt und sich z.B. im Zelt seiner nivesischen Gastgeber zu benehmen weiß...

Geschichtswissen (KL/KL/IN)

Die Entwicklung der aventurischen Zivilisation mag sich nicht mit der irdischen Geschichte messen können, aber immerhin wurde und wird auch in jener Welt seit ca. 2000 Jahren der Verlauf der Historie von den unterschiedlichsten Personen schriftlich niedergelegt. Da die meisten Helden immer wieder einmal mit der Vergangenheit ihrer Welt konfrontiert werden - weil sie zum Beispiel die Toten nicht in ihrer Gruft ruhen lassen können -, wird es oft von Nutzen sein, einen geschichtsbewanderten Gefährten in der Nähe zu wissen. Er mag vielleicht die Falle vor dem Grabraum auch nicht bemerken, aber immerhin kann er hinterher darauf hinweisen, daß dieser spezielle Auslösemechanismus für seine Zeit als ganz und gar untypisch zu betrachten ist. Ernsthafter formuliert: Der Spielleiter sollte den Geschichtsforscher in seiner Runde durchaus gelegentlich für seinen Fleiß belohnen, indem er ihm z.B. spezielle Informationen über ein zu untersuchendes Gebäude zukommen läßt. Proben auf *Geschichtswissen* können erst dann abgelegt werden, wenn der Held ein *Lesen/Schreiben-Talent* von 5 oder mehr besitzt.

Götter und Kulte (KL/IN/CH)

Dies ist die Kenntnis religiöser Riten und Glaubensdinge der Zwölfgötteranhänger, vornehmlich solcher der eigenen Gottheit. Für jeden Geweihten ein absolutes Muß, will man nicht im Tempel einer Bruder- oder Schwestergottheit unangenehm auffallen. Ebenfalls zu diesem Talent gehört die Kenntnis von Göttersagen und Heiligenlegenden sowie auch der geziemenden Anreden und Verbeugungen vor einem Priester oder einer Priesterin.

Wer sich meisterlich mit *Göttern und Kulturen* auskennt, kann sich entscheiden, auch sein Wissen über andere Religionen zu vertiefen. Dem gewöhnlichen Mittelreicher oder Liebfelder sagen solche Namen wie Nurti oder Brazoragh jedoch nichts.

Kriegskunst (MU/KL/CH)

Als Krieger eine mutige Rolle in einer Schlacht zu spielen, ist eine Sache, eine andere ist es, die Schlacht selbst zu lenken. Truppen müssen bewegt, versorgt und motiviert werden. Das Terrain und die taktischen Möglichkeiten des Gegners sind zu erkunden. Nicht zuletzt müssen der Zeitpunkt des Han-

delns festgelegt und überdies die Gunst der Götter erworben werden. Strategie, Taktik und auch die Entscheidungen des Weibels vor Ort - all dies sind Anwendungsgebiete der Kriegskunst...

Ein Held, der mehr als 10 Krieger kommandieren und ins Gefecht führen will, sollte mindestens einen *Kriegskunst*-Wert von 7 besitzen, oder er wird bei seinem Feldzug jämmerlich scheitern.

Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)

In diesem Talent werden normalerweise keine Proben abgelegt. Talentwert 0 (oder darunter) bedeutet, daß der Held nicht lesen und schreiben kann. Bei TaW 1 und 2 ist er in der Lage, kurze Sätze abzulesen und niederzuschreiben. Bei 3 beginnt dann schon die fast normale Beherrschung dieser Fähigkeit. Dennoch ist auch dieses Talent bis zur Vollendung (TaW 18) steigerbar; bleibt nur die Frage, wie oft ein Blitzleser (1000 Buchstaben in 10 Sekunden) oder ein Kalligraph in einem Rollenspiel seine erstaunliche Begabung voll ausschöpfen kann.

Viele andere Talente (so z.B. die *Alchimie*) erfordern einen Mindestwert im Talent *Lesen/Schreiben*, ohne den überhaupt keine Probe in diesen speziellen Talenten abgelegt werden kann.



Magiekunde (KL/KL/FF)

Was passiert als nächstes, wenn der finstere Schwarzmagier sich die Hände reibt? Könnte dieses Tonpüppchen einem Druiden gehören? Was tun bei Dunkelheit? Alle diese Fragen können auch von nicht magisch begabten Helden beantwortet werden, die sich mit den arkanen Künsten beschäftigt haben. Ob als Bücherwissen oder aus eigener leidvoller Erfahrung - vielleicht bringt ein Fetzen dieses Wissens in der nächsten Auseinandersetzung die Entscheidung.

Magiekunde beschäftigt sich in erster Linie mit dem Erkennen von Handbewegungen und Formeln, so daß ein kundiger Held sich auf die Wirkung eines Zaubers vorbereiten kann. Auch das Identifizieren magischer Gegenstände läßt sich mit Hilfe einer Talentprobe auf *Magiekunde* regeln. Ein hoher TaW ist für Magier natürlich ein absolutes Muß. Mindestbedingung zur Anwendung dieses Talents ist ein *Lesen-TaW* von 4 oder mehr.

Mechanik (KL/KL/IN)

Die Kenntnis der *Mechanik* kann in vielen Situationen nützlich sein: Dieses Talent beschreibt das Wissen um einfache physikalischen Grundlagen wie die Hebelgesetze, die Reibungskraft, den Flaschenzug, die schiefe Ebene und ähnliches mehr.

Wenn der Held selbst improvisierte mechanische Gegenstände herstellen will (z.B. Raumfallen, Schleuderapparate oder Flaschenzüge), so muß er durch eine gelungene *Mechanik-Probe* die Funktionsfähigkeit seines Apparates nachweisen. Je komplizierter das Gerät ist, desto höher fällt der Zuschlag auf die *Mechanik-Probe* aus. Nicht in diesen Bereich fällt die Kenntnis der Feinmechanik, also der Funktionsweise von Schlössern, Schloßfallen, Spieluhren oder ähnlichem. Hierzu wird das Handwerkstalent *SchWösserfracten* benötigt.

Jeder Mechaniker muß über ein *Rechentälernt* von mindestens TaW 4 verfügen. Der Meister kann *Mechanik-Proben* verdeckt auswürfeln und die Funktionsfähigkeit erst bei einer ersten Anwendung oder einem Probelauf bekanntgeben.

Rechnen (KL/KL/IN)

Ähnlich wie beim Lesen und Schreiben wird es auch bei diesem Talent selten zu einer Probe kommen. Ein Held mit einem TaW unter 0 kann nicht rechnen - er unterscheidet aber zwischen viel und wenig bzw. zwischen mehr oder weniger. Helden mit TaW 0-2 rechnen mühselig und unter Zuhilfenahme von Fingern und Zehen. Bei TaW 3 beginnt die Beherrschung der Grundrechenarten. TaW 4 ist die Mindestvoraussetzung für das Ablegen von Proben auf den Gebieten Mechanik und Alchimie. Wer mag, kann auch den TaW Rechnen auf 18 (vielumjubeltes Rechengenie) steigern. Einige andere Talente erfordern eine solide Grundkenntnis im *Rechnen*, damit man überhaupt die Grundlagen dieser Talente verstehen kann.

Rechtskunde (KL/IN/CH)

Dieses Talent regelt die Kenntnis des Rechtswesens verschiedener aventurischer Länder und Völker. Da die Vorstellungen von Recht und Unrecht oft von Fürstentum zu Fürstentum variieren, hilft die Rechtskunde auch fahrenden Helden, nicht auf Schritt und Tritt mit der Ordnungsmacht zu kollidieren.

Besonders nützlich ist das Talent, wenn es um das Vermeiden von oder den richtigen Umgang mit heldentypischen Vergehen (Gifteinsatz, Beleidigung von Adligen und Geistlichen, Waffengesetze) handelt.

Rechtskunde-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Sprachen kennen (KL/IN/CH)

Wir gehen davon aus, daß jeder Held Garethi, die Sprache des Mittelreiches, einigermaßen beherrscht - und natürlich seine eigene, falls er einer speziellen Sprachgemeinschaft (Mohas, Nivesen, Novadis, Thorwaler) angehört (d.h.: die

eigene Sprache auf dem Maximalwert, Garethi auf 2 oder 3). Für Talentpunkte über dem TaW 0 kommt für den Helden die Möglichkeit hinzu, eine weitere Sprache verstehen und sprechen zu können. Der Held kann eine oder mehrere der Sprachen auf der folgenden Liste auswählen. Hier finden Sie, wie viele Talentpunkte es kostet, eine Sprache perfekt zu beherrschen. Es ist jedoch auch möglich, nur die Grundzüge einer Sprache zu erlernen (also weniger Punkte zu investieren). Nur wer eine Sprache mindestens einen Punkt unter dem Maximalwert beherrscht, kann sich auch schriftlich in ihr ausdrücken - wenn diese Sprache überhaupt eine eigene Schrift kennt.

Die bekanntesten aventurischen Sprachen sind:

Garethi (Sprache des Mittelreichs): 4

Isdira (Elfish): 5

Rogolan (Zwergisch): 3

Tulamidisch (Novadis): 4

Norbardisch (Alaanii): 6

Nivesisch: 3

Mohisch: 2

Zelemja (Selemisch): 6

Orkisch, Ogrisch: 1

Goblinisch: 1,

Trollisch; 3

Echsisch: 6

Drachisch: 5 (ohne Magie-Einsatz nicht erlernbar)

Koboldisch: 4 (ohne Magie-Einsatz nicht erlernbar)

Zhayad (Magier-Geheimsprache): 4

Atak (Zeichensprache der Diebe und Bettler): 3 (Nur ab FF 12 erlernbar)

Füchsisch (Gaurer-Geheimsprache): 1

Ab einem TaW von 11 sind für einen Helden alle Sprachen um 1 Punkt leichter zu erlernen - dies gilt auch für die Sprachen, die der Held bereits beherrscht, so daß er beim Sprung auf TaW 11 plötzlich einige Punkte zur freien Verfügung hat. Das Erlernen einer Sprache kostet weiterhin jedoch mindestens 1 Talentpunkt.

Staatskunst (KL/IN/CH)

Dies ist vermutlich kein Talent, das ein umherstreifender Abenteurer benötigt, aber wer weiß schon, was die Zukunft bringt. Möglicherweise wird Ihrem Helden wegen herausragender Verdienste für Volk und Kaiser schon morgen ein Lehen zugesprochen. Und dann kann es ungeheuer wichtig sein, daß er sich ein wenig auf die Kunst, sein kleines Reich zu verwalten, versteht.

Diplomatischer Umgang mit den Nachbarn ist zu pflegen, die kleine Baronie muß auf dem Konvent in Gareth (oder der Adelsversammlung in Festum) würdig vertreten werden und dergleichen mehr.

Ein Held, der sich nicht auf die *Staatskunst* versteht, ist in dieser Rolle hoffnungslos verloren. Wenn er sein kleines Reich nicht bald durch eigene Ungeschicklichkeit verspielt, wird er es wohl irgendwann freiwillig verschenken, um sich von dieser Mühsal zu befreien.

Sternkunde (KL/KL/IN)

Wenn die Astrologie auch eigentlich zum Bereich des Protheziens zu rechnen ist, so gibt es doch Unterschiede: Der Sternenkundler verläßt sich ganz auf seine hochwissenschaftlichen Berechnungen, während der Vogelflug-Deuter seinen gefühlsmäßigen Eingebungen vertraut. Ein Horoskop nach dem Sternenhimmel zu erstellen (siehe in *Das Land des Schwarzen Auges*), erfordert eine solide Kenntnis der Himmelskörper und der göttlichen Gesetzmäßigkeit ihrer Bewegungen, welche von dem klassischen Talent Prothezien nur unzureichend erfaßt wird. Zudem kann der Sterndeuter - quasi als Nebenprodukt seiner Tätigkeit - Hilfestellung bei der Navigation leisten. Mindestbedingung zum Ablegen einer Sternkunde-Probe ist ein *Rechentalent* von 6.

Handwerk

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Abrichten (MU/IN/CH)

Um ein Tier abzurichten, sind gute Werte in *Tierkunde* möglicherweise nützlich, aber nicht unbedingt erforderlich. Die Novadis z.B., die ihren Reittieren so erstaunliche Kunststücke wie den »stummen Alarm« (der schlafende Reiter wird an der Schulter angestupst) oder das Apportieren von Waffen beibringen, haben von Tieren im allgemeinen wenig Ahnung. Das gleiche gilt für die Gaukler mit ihren »zählenden« Mäusen und »sprechenden« Hunden. Wann immer ein Held seinem Tier ein Kunststück beibringen will, ist eine Probe auf Abrichten fällig. Zuschläge auf die Probe entstehen durch Fehlversuche (+2 für jede gescheiterte Probe) und durch die Schwierigkeit des Kunststücks. Übungen, die einem Tier wegen körperlicher oder intellektueller Beschränkungen nicht möglich sind, werden vom Meister nicht zugelassen.

Zur Beachtung: Um ein Pferd zu einem Schlachtroß auszubilden, ist die Berufsfertigkeit *Zureiter* vonnöten.

Boote Fahren (FF/GE/KK)

Alle Talente, die zur Fortbewegung eines kleinen Wasserfahrzeuges dienen - Rudern, Segeln, Paddeln, Staken - sind hier zusammengefaßt. Der Meister sollte es den Helden gestatten, ohne Probe gemächlich über einen stillen Teich zu rudern - irgendwie wird der Held schon ans andere Ufer gelangen. Segeln, Wildwasserfahrten und ähnliche Aktionen sind nur per gelungener Probe möglich. Für die Handhabung größerer Segelschiffe ist die Berufsfertigkeit *Seefahrer* nötig.

Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)

Die Art des Fahrzeugs und vor allem die Anzahl der Zugtiere bestimmen die Schwierigkeiten einer Probe. Um z. B. eine vierspännige Kutsche einigermaßen auf der Straße zu halten, muß eine Probe +4 gelingen, ein von einem geduldigen Ochsen gezogener Bauernkarren fährt sich da schon bedeutend leichter (Probe -6). Verschärfte Proben werden fällig.

wenn gewagte Manöver ausgeführt werden sollen: Im scharfen Galopp ein Stadttor passieren oder eine Quadriga über unebenes Terrain in eine Schlacht lenken. Je nach Umgebung kann sich das Talent *Fahrzeug Lenken* auch auf die Führung von Schlitten beziehen. Die Nivesen z.B. kennen Kutsche und Wagen kaum, sind dafür aber Meister im Lenken von Hundeschlitten.

Falschspiel (MU/CH/FF)

Ein solides Falschspiel-Talent kann im Spiel unterschiedlich eingesetzt werden:

1. Der Held will rasch Geld verdienen. Er geht in eine Schenke, würfelt eine Falschspielprobe und kassiert - wenn er Erfolg hat - seinen Gewinn, dessen Höhe mit dem Meister abgestimmt werden muß.

2. Der Meister veranstaltet ein echtes Würfel- oder Kartenspiel, an dem der Falschspieler teilnimmt. Der Held kann nun Kartenblätter oder Würfelresultate deutlich zu seinen Gunsten verändern, muß aber für eine solche Veränderung jeweils eine *Falschspielprobe* ablegen.

Das Scheitern einer Probe kann den Helden natürlich in arge Bedrängnis bringen (Notorische Falschspieler genießen in Aventurien eine extrem kurze Lebenserwartung). In Kombination mit einer *Sinnenschärfe-Probe* kann ein hohes Falschspiel-Talent natürlich auch dazu dienen, eventuelle Mogeleyen zu enttarnen. (Aber auch hier ist Vorsicht angeraten: Aus oben genannten Gründen ist eine falsche Bezeichnung Grund genug für eine Duellforderung.)

»Ist dies ein Glücksspiel?« -
»Nicht so, wie ich es spiele!«
(W. C. Felder, ein Streuner aus dem Westen)

Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)

Eine gelungene Probe auf das Heilen von Vergiftungen bedeutet, daß das Gift richtig identifiziert wurde. Der Meister benennt die Art des Giftes und teilt mit, wie die Vergiftung zu behandeln ist, möglicherweise muß der Heiler zunächst bestimmte Kräuter oder andere Zutaten beschaffen. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann der Heiler eine zweite Probe ablegen, die mit einem Zuschlag in Höhe der *Stufe* des Giftes zu belegen ist. Gelingt auch diese Probe, so ist die Wirkung des Giftes gestoppt, der Heiler kann nun durch weitere gelungene Proben dem Vergifteten Lebenspunkte zurückgeben - entweder für jede gelungene Probe 1 Punkt oder - falls die Zeit drängt - so viele LP, wie der selbst auferlegte Zuschlag auf die Talentprobe beträgt, er kann also mit einer Probe+5 5 LP auf einmal kurieren. Das Scheitern einer Probe hat unterschiedliche Folgen:

1. Probe (Identifizierung): Es kommt zu keiner Heilung
2. Probe (Stoppen der Giftwirkung): Es kommt zu keiner Heilung

Anschließende Proben (Heilung): Die Heilung bricht ab, der Vergiftete erleidet 3 SP zusätzlich.

Zum Ablegen der ersten Probe wird eine Spielrunde benötigt, das Ablegen der zweiten Probe dauert mindestens 4 SR, jede der anderen Heilungsproben dauert 4 Spielrunden.

Heilkunde, Krankheiten (MU/KL/CH)

Alle Arten von Krankheiten - auch das gefährliche Wundfieber - können mit Hilfe dieses Talentes behandelt werden. Der Heilkundige legt eine erste Talentprobe ab, die zur Diagnose und zum Bestimmen der benötigten Salben oder Arzneien dient. Anschließend kann durch eine zweite Probe die Heilung eingeleitet werden. Bei dieser zweiten Probe muß genau buchgeführt werden, denn der Kranke erhält genauso viele Lebenspunkte zurück, wie der Punktüberschuß aus der gesamten Heilprobe beträgt. Zur Verdeutlichung ein Beispiel: *Die Hexe Kalo (MU:12, KL: 13, CH:13, Heilkunde-Krankheiten: 8) legt eine Probe ab. Sie würfelt: MV-Probe: 11 (gelingen), KL-Probe: W (gelingen), CH-Probe: 15 (mißlungen, Kalo verbessert die Probe durch Einsatz von 2 Talentpunkten). Sie behält 6 Talentpunkte übrig, diese werden dem Kranken als Lebenspunkte gutgeschrieben.* Beim Scheitern der ersten Probe kommt es nicht zu einer Heilung; beim Scheitern einer der anschließenden Proben wird die Heilung gestoppt, und der Patient erleidet 3 zusätzliche Schadenspunkte.

Zum Ablegen der ersten Probe (Diagnose) wird eine Spielrunde benötigt; das Ablegen der zweiten Probe dauert 4 Spielrunden.

Heilung, Seele (IN/CH/CH)

Ein »Seelenheiler« kann vor allem solche Schäden lindern, die bei Opfern von magischen Anschlägen entstanden sind. Durch erfolgreiche Talentproben können z. B. bezauberte Helden von einem Bann oder Fluch befreit werden, auch *schlechte Eigenschaften* kann man von einem Seelenheiler behandeln lassen.

Die aventurischen Seelenheilkunde ist eine schwer zu beherrschende und (für den Patienten) gefährliche Kunst. Wenn die Wirkungen von Magie kuriert werden sollen, sind alle Heilproben mit einem Zuschlag in Höhe der doppelten Stufe des Magiers zu belegen, der den Zauber bewirkt hat, beim Behandeln von schlechten Eigenschaften gilt folgender Zuschlag: 18 minus Eigenschaftswert. Eine erfolgreiche Probe senkt den Eigenschaftswert um einen Punkt. Gescheiterte Proben auf dem Gebiet Seelenheilkunde haben eine verheerende Wirkung auf den Patienten: 1. Das Ziel der Heilung wird nicht erreicht. 2. Der MU- und der KL-Wert des Patienten sinken (permanent!) um 1 Punkt, während der Aberglaube-Wert um 1 Punkt steigt. 3. Wenn der Patient sich irgendwann noch einmal einer Seelenheilung unterzieht, ist die Probe mit einem Zuschlag von 5 Punkten zu versehen, der zu möglichen anderen Zuschlägen addiert wird.

Anmerkungen:

1. Durch Seelenheilkunde können keine *körperlichen* Schäden, die dem Opfer aus einem Zauber entstanden sind, kuriert werden.
2. Seelenheilkunde braucht Zeit und Ruhe. Eine Probe dauert 1 Spieltag, den Heiler und Patient in völliger Abgeschlossenheit verbringen müssen.
3. Ein Seelenheilkundiger kann sein Talent nicht auf sich selbst anwenden. Bei den 3 körperbezogenen Heilkunde-

Talenten ist dies durchaus möglich.

4. Seelenheilkunde ist ein gewinnträchtiges Geschäft. Ein professioneller Seelenheiler berechnet pro Probe zwischen 20 und 200 Dukaten. Der Preis hängt von der sozialen Stellung, nicht aber von der Qualität des Heilers ab und ist im Voraus zu entrichten.

Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)

Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf entstehen, sind durch dieses Talent zu kurieren. Der Heilkundige legt eine erste Probe ab, die der allgemeinen Versorgung der Wunde dient und das Ausbrechen von Wundfieber verhindert, und anschließend eine Heilprobe. Wieder erhält der Kranke so viele LP zurück, wie der Punktüberschuß aus der Heilprobe beträgt (siehe *Heilkunde, Krankheiten*). Diese LP gelten zusätzlich zu den LP, die der Verletzte aus der normalen Heilung (der nächtlichen Regeneration) gewinnt.

Beim Scheitern der ersten Probe kommt es nicht zu einer Heilung, der Patient erkrankt mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit (1-15 auf dem W20) an *Wundfieber*. Beim Scheitern der zweiten Heilprobe wird die normale Heilung für 24 Stunden unterbrochen, und der Verletzte erleidet 3 zusätzliche Schadenspunkte.

Die erste Probe dauert 4 Spielrunden, die zweite Probe dauert 1 Tag.

Allgemeiner Hinweis: In der Beschreibung der 4 Heilkunde-Arten ist häufig von der *Dauer* einer Probe die Rede. *Dauer* bedeutet in dem Zusammenhang nicht unbedingt, daß der Held tatsächlich z. B. 4 Stunden lang nichts anderes zu tun haben darf als zu heilen. Am Patienten aber dürfen in dieser Frist keine anderen Heilversuche - auch nicht von anderen Personen - unternommen werden.

Alle Lebenspunkte, die durch ein Heilkunde-Talent zurückgewonnen werden, stehen dem Patienten erst nach einer gewissen Ruhezeit zur Verfügung, will heißen, sie werden zur nächtlichen Regeneration hinzugezählt.

Holzbearbeitung (KL/FF/KK)

In einem Rollenspiel kann es - wie im Leben - viele Anwendungsmöglichkeiten für dieses Talent geben: Ein Wagen oder ein Boot sind zu reparieren, eine improvisierte Waffe oder ein Werkzeug sollen hergestellt werden. Eine gelungene Probe auf dieses Talent kann die erfolgreiche Herstellung oder Reparatur eines hölzernen Gegenstandes bedeuten. Für die Fertigstellung komplizierter Holzgeräte oder kunstfertiger Schnitzereien sollte die Probe mit einem Zuschlag belegt werden.

Kochen (IN/KL/FF)

Ein Talentwert von 0 bis 2 bedeutet, daß der Held in der Lage ist, genießbare Speisen zuzubereiten, einigermaßen schmackhafte Kost beginnt bei einem Talentwert 3. Ein Held, der seine Gäste (daheim oder am Lagerfeuer) durch ein gelungenes Essen beeindrucken will, muß eine erfolgreiche Probe - evtl. mit Zuschlägen - ablegen.

arbeiten (KL/FF/FF)

talent erklärt sich von selbst. Zu ernsthaft betriebenem

n spiel gehört sicherlich auch, daß die Helden sich hin

< ieder Gedanken über den Zustand ihres Schuhwerks

- ihrer Garderobe machen. Wenn ein Held mit TaW -5

- .n. er werde - um Geld zu sparen - die abgerissene Sohle

--t unter seinen Stiefel nageln, sollte ihn der Spielleiter

- Marsch zum nächsten Einsatzort diese Entscheidung

- • -uen lassen.

Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)

Viurlich kann alles, was es am Spieltisch zu zeichnen gibt,

. < n den Spielern real zu Papier gebracht werden. Im Interes-

^ einer Trennung zwischen Held und Spieler kann der

Meister aber auch darauf bestehen, daß z. B. ein Moha nicht

n der Lage ist, den Grundriß eines von ihm erforschten

Tempels so aufzuzeichnen, daß er von seinen Freunden

• erstanden und genutzt werden kann.

hin kampfesmäder, aber an einem Luxusleben interessierter

Held sollte darüber nachdenken, ob er nicht diesen Talent-

uert auf 18 steigert und als Hofmaler nach Garem zieht.

Beim Zusammentreffen mit primitiven Stämmen (Orks, Ech-

senmenschen) hat übrigens schon der eine oder andere talent-

ierte Aventurier durch die schmeichelhafte Porträtierung

(Talentprobe +5) des Häuptlings sein Leben beträchtlich

verlängert und sich außerdem einen (ungerechtfertigten) Ruf

als mächtiger Magier erworben.

Musizieren (KL/IN/FF)

Zwar kann auch dieses Talent real von

den Spielern ausgeführt werden, aber die

Praxis hat gezeigt, daß der Verzicht auf

solche Versuche enorm zum Frieden am

Spieltisch beitragen kann.

Eine gelungene *Musizierprobe* kann an

einem Fürstenhof ein paar Dukaten in

den Heldenbeutel treiben, aber auch schon

einmal ei-nen aufgebrauchten Troll be-

säntigen. Ein Held kann sich auch auf

ein Instrument spezialisieren oder da-

nach trachten, mehrere zu beherrschen.

Er benötigt einen TaW von 4, um ein In-

strument einigermaßen spielen zu kön-

nen, bemerkenswerte Darbietungen sind

erst ab TaW 7 möglich.

Schneidern (KL/FF/FF)

Um irgendein Verlies von Monstern und

Schätzen zu befreien, wird dieses Talenti

kaum benötigt. Wer sein Rollenspiel etwas

lebensnäher gestalten möchte, sollte

dagegen durchaus dar-

über nachdenken, ob nicht das Ausspielen kleiner Alltäglich-

keiten dem Spiel mehr Farbe und Authentizität verleiht.

Das *Schneidern-Talent* umfaßt in erster Linie Flickschneide-

reien wie das Annähen abgerissener Knöpfe und Bänder, das

Aufnähen von Flickern oder das Stopfen von Socken. Wer

aber hier einen hohen Talentwert vorweisen kann, der ist

auch in der Lage Änderungen an ungeliebter Garderobe

vorzunehmen oder gar von Grund auf neue Kleidung herzu-

stellen.

Schlösser Knacken (IN/FF/FF)

Die Grundlage des Diebeshandwerks. Um ein Schloß ohne

den passenden Schlüssel (d.h., mit Dietrichen, Haarnadeln,

Messern o.a.) zu öffnen, kann der Meister Proben auf *Schlösser-*

Knacken verlangen, die je nach den Umständen mit deftigen

Zuschlägen versehen sind.

Mißlingen der Probe bedeutet in den meisten Fällen, daß der

Dietrich oder das improvisierte Einbruchswerkzeug im Schloß

abgebrochen ist und weitere Öffnungsversuche nur unter

nochmals erschwerten Bedingungen durchgeführt werden

können.

Mit diesem Talent können auch bestimmte Arten mechani-

scher Fallen entschärft werden. Hierbei bedeutet ein Scheit-

tern der Probe allerdings stets, daß der Held die Falle ausge-

löst hat und ihre volle Schädenswirkung erleidet.

Singen (KL/IN/CH)

Eine gute Singstimme ist zwar nicht jedem und jeder in die

Wiege gelegt, was aber nicht heißt, daß sie sich nicht ent-

wickeln und bilden ließe. Das Talent *Singen* ist sowohl zum

Sologesang, dem Vortrag eines Heldenepos oder der Beglei-

tung von Musik geeignet - und wer einmal Thorwaler Gegrö-

le zur tulamidischen Sehnsuchtsmelodie gehört hat, der kann

sich auch vorstellen, daß die Förderung dieses Talent es nur

dem Wohle der aventurischen Bevölke-

rung dienen kann.

Taschendiebstahl (MU/IN/FF)

Bei der Festlegung der Zuschläge auf

eine Probe sind diverse Faktoren zu be-

rücksichtigen: Wird das Opfer mit einem

Diebstahl rechnen? Wie sperrig ist die

Beute? Hat der Dieb einen Komplizen,

Jer das Opfer anrempelt oder auf andere

Weise ablenkt? Und so weiter.

Der Spieler kann die Probe beeinflussen,

indem er seine Vorgehensweise beschreibt

Lind dem Meister plausibel macht, daß

sein spezieller Diebestrick besonders er-

folgsprechend ist.

lin versuchter Taschendiebstahl kann mit

einer erfolgreichen *Sitmenschürfe-Probe*

gekontert werden.

Töpfern (KL/FF/FF)

Das Talent beschreibt nicht nur das

Herstellen erstklassiger

Töpferwaren, sondern auch das Anfertigen improvisierter

Gefäße (z.B. aus ungebranntem Ton), wenn es einmal darauf

ankommt, irgendeine Flüssigkeit fortzutragen und alle Was-

sersschläuche wieder einmal bis zum Bersten mit Heiltrank

und anderen Elixieren gefüllt sind.



Adlige, der etwas auf sich hält, beschäftigt einen Baumeister für eventuelle Prunkbauten, so daß diese Fertigkeit auch so etwas wie eine "Altersversicherung für Helden" darstellt, die sich zur Ruhe setzen wollen.

Mindestbedingung für eine Ausbildung zum Baumeister sind jeweils Talentwerte von 5 in *Rechnen* und *Malen/Zeichnen*.

Bergmann (KL/IN/KK)

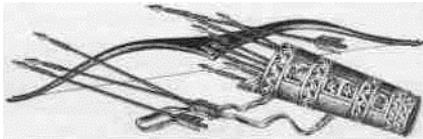
Das sachgerechte Anlegen von Tunneln und Schächten ist natürlich ein Spezialgebiet der Zwerge. Jedes unterirdische Bauwerk muß durch Talentproben auf Bergbau einsturz sicher gemacht werden. Außerdem ermöglicht eine Begabung für den Bergbau die Beurteilung von unterirdischen Anlagen: Welche Wesen haben sie geschaffen? Wo wurden bauliche Veränderungen vorgenommen? Solche und ähnliche Fragen müssen vom Meister nach gelungener Bergbauprobe des Helden wahrheitsgemäß beantwortet werden. Zwerge sind von Ingerimm besonders mit der Gabe des Bergbaus gesegnet. Wenn ein Zwerg sich für den Beruf des Bergmanns entscheidet, beginnt er das Spiel mit einem TaW; Bergmann von 6 anstatt eines Startwerts von 3.

Bettler (MU/CH/GE)

Dieses Talent umfaßt sowohl die Kenntnis der richtigen Verkleidung als auch der entsprechenden herzerreißenden Sprüche, um mitleidigen Seelen einige Heller aus der Tasche zu ziehen. Betteln ist in den Städten nicht nur unumgänglicher Zwang für die Ärmsten der Armen, nein, es hat sich über die Jahre zu einem Lehrberuf entwickelt, wie ja auch die Bettler in den Städten oftmals Zünfte und Gilden gegründet haben.

Bogenbauer/Armbruster (KL/FF/KK)

Bogenbauer und Armbruster beschäftigen sich mit der Herstellung von Schußwaffen aller Art und sind die einzigen, die nach den im nebenstehenden Kasten beschriebenen Bogenbauregeln einen Bogen oder eine Armbrust bauen können. Natürlich können sie auch die Qualität solcher Waffen einschätzen.



Brauer/Brenner/Winzer (KL/FF/KK)

Die Veredelung von Fruchtsäften und Getreidemaischen zu Bier, Wein und Schnaps sowie deren Einschätzung gehören zu diesem Handwerk. Brauer und Brenner haben sich schon so sehr an den Genuß von Alkohol gewöhnt, daß sie einen Bonus in Höhe ihres halben TaW auf alle *Zechen-Proben* erhalten.

Brettspiel (KL/KL/IN) - Freizeittalent

Die Kenntnis von Urdas und Garadan, Inrah, Schlacht von Jergan, Pentagramma, dem Riva-Spiel und natürlich aller Abarten des tulamidischen Kamelspiels gehören zu dieser Fertigkeit, die nicht nur Regelkunde sondern auch Spieltechnik, Gewinnkombinationen, Stellungseinschätzung und dergleichen mehr beinhaltet.

Färber (KL/FF/KK)

Färber besitzen eine grundlegende Kenntnis verschiedener Naturfarben und der entsprechenden Kräuter, Tierteile oder Mineralien, die zu deren Erstellung notwendig sind. Sie sind in der Lage, Stoffe und Leder so zu färben, daß die Farbe nicht nach zwei Wochen Tragen ausbleicht oder mit der ersten Wäsche im Großen Fluß verschwindet. Sie sind demzufolge auch in der Lage, die Färbung eines Stoffes nach Wert und Herkunft zu beurteilen.

Falkner (MU/IN/CH)

Der Falkner beschäftigt sich mit dem Abrichten von Greifvögeln zur Jagd und ist für gewöhnlich bei einem Adligen im Lohn. Ob er nun mit Falken, Habichten, Adlern oder gar Geiern zu tun hatte, ein Held, der diesen Beruf erlernt hat, darf seinen halben TaW; Falkner bei allen Talentproben auf

Bogenbau

Wer einen Bogen bauen will, muß ihn mit Hilfe mehrerer Talentproben zu einer leistungsfähigen und zuverlässigen Waffe machen: eine Probe, damit der Bogen 1 W Trefferpunkte erreicht, und eine weitere Probe für jeden TP, der darüber hinausgehen soll. Um die Trefferpunkte über IW+3 (für einen Kurzbogen) bzw. 1W+4 für einen Langbogen zu steigern, sind für jeden zusätzlichen TP zwei erfolgreiche Talentproben erforderlich. Ein Bogen, der IW+6 TP anrichten soll, muß also mit 9 Talentproben bestückt werden.

Die maximale TP-Zahl eines Kurzbogens beträgt 1W+4 TP, die eines Kompositbogens 1W+5 TP, die eines Langbogens 1W+6 TP und die eines Kriegsbogens 1W+7 TP. Für eine Armbrust gilt dieselbe Prozedur, nur daß hier für jeden durchschnittlichen Trefferpunkt (wobei der W6 als 4 Punkte gerechnet wird, siehe die Regeln zum Waffenschmieden) über 6 eine Talentprobe abgelegt werden muß, für jeden durchschnittlichen TP über 9 zwei Proben und für jeden durchschnittlichen TP über 14 drei TP. Die Erstellung einer gewöhnlichen schweren Armbrust mit 2W+6 TP erfordert also 13 Talentproben.

Die maximale TP-Zahl einer Leichten Armbrust beträgt 2W+4 TP, die einer Schweren Armbrust 2W+8 TP; Balläster und repetierarmbrüste können in ihrer Trefferwirkung nicht über das angegebene Maß hinaus verbessert werden. Wenn eine der Proben scheitert, ist die Waffe zerbrochen, und die gesamte Prozedur muß von vorn begonnen werden. Für Bogen- und Armbrustbau benötigt man gut durchgetrocknetes, vorgebogtes Holz, oft auch noch die entsprechenden Tierknochen und -sehnen, bei Armbrüsten zusätzlich noch geschmiedete Metallteile. Ein Bogen aus einer frisch geschnittenen Haselrute bringt niemals mehr als 1 W TP und hat eine Reichweite von maximal 20 Schritt. Sie sehen, der Bogenbau ist ein schwieriges Handwerk, das man am Besten den Profis über-

Abrichten als Bonus einsetzen, wenn es sich um das Abrichten von Vögeln handelt.

Fleischer (KL/FF/KK)

Ein Schlachter (oder Fleischer oder Metzger) weiß, wie man Nutztiere korrekt tötet und aus ihnen haltbare Schinken, Wurstwaren und Bratenstücke herstellt, und kann beurteilen, wie lange Fleisch noch haltbar ist und welchen Preis es auf dem Markt erzielt. Fleischer erhalten einen Bonus in Höhe ihres TaW auf alle *Kochen* -Proben, bei denen es um die Zubereitung von Fleisch geht.

Fischer (IN/FF/KK)

Fischer leben von allen Gaben, die Efferd ihnen aus seinem Element überläßt. Dazu müssen sie sich oft tagelang auf See aufhalten und eine Menge Entbehrungen erleiden. Fischer dürfen ihren TaW als Bonus auf alle *Fischen/Angehn* -Proben einsetzen.

Fuhrmann (CH/FF/KK)

Fuhrleute müssen nicht nur Karren und Wagen auf der Straße halten können, sie müssen auch wissen, wie sie ihre Ladung am besten verstauen, welcher Weg von A nach B der schnellere und welcher der sicherere ist, und sie müssen ihr Ladegut notfalls auch gegen Räuber und Wegelagerer verteidigen können - ein abenteuerlicher Beruf also. Ein Fuhrmann erhält seinen TaW als Bonus auf alle *Fahrzeug Lenken*-Proben angerechnet.

Geldwechsler (KL/KL/FF)

Geldwechsler beschäftigen sich mit allen Arten alter oder fremdländischer Münzen, vor allem mit deren Umtausch und Verleih, aber auch ihrer Erkennung, Wertschätzung und zeitlichen Einordnung. Dies erleichtert ihnen - jedoch nur auf ihrem speziellen Gebiet - Proben auf *Geschichtswissen* und kann bei einem anderen Wechsler schon einmal helfen, den geforderten Kurs zu verbessern.

Gerber/Kürschner (KL/FF/KK)

Diese Handwerker beschäftigen sich mit der Verarbeitung von Tierfellen und -häuten zu Lederwaren oder Pelzen. Dies ist oft eine ziemlich unappetitliche Angelegenheit, die einen starken Magen und eine Art "intuitiver Alchimie" erfordert. Gerber und Kürschner sind in der Lage, Pelz und Lederwaren nach Wert und Qualität zu beurteilen und erhalten ihren halben TaW als Bonus auf alle *Lederarbeiten*-Proben.

Gesteinskundiger/Prospektor (KL/FF/KK)

Ein Ausbildung in diesem Beruf ermöglicht das Erkennen von Gesteinsarten für Bauzwecke, aber auch das Absuchen des Bodens nach Erzadern oder das Schürfen nach Gold. Prospektoren sind häufig alleine in Gebieten unterwegs, in denen die Gerüchte reiche Goldvorkommen verheißen. Dort müssen sie sich nicht nur mit der widrigen Natur, sondern oftmals auch mit unliebsamen Konkurrenten auseinandersetzen. Prospektoren erhalten ihren halben TaW als Bonus auf alle *Wildnisleben* -Proben angerechnet.

Glasbläser (FF/FF/KK)

Dieser Beruf stellt Gläser und Karaffen, aber auch Butzenscheiben und Glasspiegel her, alles Gegenstände, die einen hohen Preis erzielen, weil sie mit großem Aufwand unter härtesten Arbeitsbedingungen angefertigt werden. Glasbläser sind es gewohnt, bei extremer Hitze zu arbeiten und können demzufolge auch mitten in der Khomwüste ohne merkliche Einbußen agieren, genauso wie ein Novadi, der sein ganzes Leben dort verbracht hat. Außerdem können Glasbläser natürlich Marktwert und Qualität von Glaswaren einschätzen.

Goldschmied (KL/FF/FF)

Ein Goldschmied beschäftigt sich mit filigranen Arbeiten aus Gold, Silber, Mondsilber und anderen Edelmetallen. Dazu gehört meist auch das Schleifen, Polieren und Einpassen von Edelsteinen. Daß Goldschmiede sich sehr genau mit Wert und Qualität von Schmuckwaren auskennen, versteht sich von selbst. Nicht so augenfällig ist jedoch, daß sie wegen ihres Gespürs für kleinste Details auch recht gewandt im Knacken von Schlössern sind: Sie erhalten einen Bonus in Höhe ihres halben TaW: Goldschmied (abgerundet) auf alle entsprechenden Proben. Zudem sind sie in der Lage, Prägestöcke für Münzen oder Siegel zu kopieren. Zwerge, die sich für diesen Beruf entschieden haben, beginnen das Spiel mit einem TaW von 5 (anstatt 3).

Graveur (KL/FF/FF)

Gravuren auf Klingen. Inschriften auf Türschildern, Kupferstiche und die Herstellung von Drucktypen sind die Hauptarbeitsgebiete von Graveuren, einem Handwerk, das hohe Fingerfertigkeit erfordert, aber mit relativ wenig Werkzeug auskommt, so daß ein Graveur häufig von Stadt zu Stadt reist und seine Dienste anpreist. Graveure sind neben Goldschmied die einzigen, die (mit der entsprechenden Kenntnis) Münzen und Siegelstempel fälschen können, außerdem erhalten sie einen Bonus in Höhe ihres halben TaW auf alle *Malen/Zeichnen*-Proben.

Grobschmied (FF/KK/KK)



Grobschmiede beschäftigen sich vor allem mit der Herstellung von landwirtschaftlichem Gerät, dem Beschlagen von Pferden oder der Produktion von Kleiseisenteilen wie Nägel, Bolzen, Ketten und Scharnieren. Sie sind zudem - wenn auch mit einem Abzug von 5 Punkten - in der

Lage, Waffen nach den Waffenschmiederegeln (siehe Kapitel auf Seite 30) zu reparieren.
Zwerge, die sich für diesen Beruf entschieden haben, beginnen das Spiel mit einem TaW von 5 (anstatt 3).

Hausdiener (IN/CH/FF)

Die Hauptaufgabe eines Hausdieners ist es, im Haushalt seiner Herrschaften für Ordnung zu sorgen, ständig die Vorräte zu kontrollieren und aufzufüllen, die Handwerker zu bestellen, wenn das Dach leckt, Ungeziefer zu beseitigen und natürlich bei Tisch aufzuwarten, Gäste zu empfangen und Feste und Feiern zu organisieren. Ein gut ausgebildeter Hausdiener hat meist einen Stab von Knechten und Mägden unter sich, da er die vielen Aufgaben alleine gar nicht erledigen kann. Ein Diener mit den entsprechenden Referenzen kann es gar zum Majordomus eines adligen Haushalts bringen.

Hausdiener erhalten einen Bonus auf verschiedene gesellschaftliche Fertigkeiten: Bei allen Proben auf Etikette, Gasenwissen oder Feilschen können sie jeweils ein Drittel ihres TaW: Hausdiener (abgerundet) als Bonus einsetzen.

Hebamme (IN/CH/FF)

Hebammen beschäftigen sich nicht nur mit Geburtshilfe und Säuglingspflege, sondern auch mit Frauenheilkunde. Dazu gehört auch das Wissen, welche Kräuter man zur Verhütung ungewollter Schwangerschaften nimmt, welche Tinktur man bei Monatsbeschwerden aufträgt usw. Hebammen erhalten ihren TaW als Bonus bei allen *Heilkunde-Proben*, die frauen typische Krankheiten und Beschwerden betreffen.

Heraldiker (KL/KL/FF) - Freizeitalent

Während das Talent Etikette eher die allgemeinen Umgangsformen - vor allem bei Hofe - regelt, aber auch die Wappenkunde umfaßt, beschäftigt sich die Heraldik einzig und allein mit der Geschichte, Entstehung und Verbreitung von Wappen, Schild- und Feldzeichen, Adelskronen, Schildhaltern und ähnlichem mehr. Ein Held kann mit dem Talent *Heraldiker* feststellen, aus welcher Baronie ein Ritter stammt, ob er aus einem angeheirateten Zweig der Familie stammt - oder ob irgendein Schurke sich mit gefälschten oder Phantasiewappen schmückt. Wenn Sie das Talent ausspielen wollen, sollten Sie sich das entsprechende Kapitel in der *Enzyklopädie Aventurica* gut durchlesen.

Holzfäller (MU/GE/KK)

Dieser Beruf ist zwar keiner, mit dem man Reichtümer gewinnen kann, dafür bringt er aber eine profunde Kenntnis verschiedener Holzarten und deren Verwendung mit sich - und der ständige Aufenthalt in der widrigen Natur führt dazu, daß ein Held, der diesen Beruf erwählt hat, einen Bonus in Höhe seines halben TaW; Holzfäller auf alle Talentproben in den Bereichen *Wildnisleben* und *Holzbearbeitung* erhält.

Hüttenkundiger (KL/KL/FF)

Das Wissen um die Herstellung reiner Metalle und Legierungen für die vielfältigsten Aufgaben ist eine Wissenschaft für

sich, von der weder die Bergleute auf der einen noch die Schmiede auf der anderen Seite große Ahnung haben. Hüttenkundige sind an Fürstenhöfen und bei Minencompagnien so begehrt, weil sie als einzige Metalle aus den verschiedenen Erzen herstellen können. Wegen der genauen Kenntnis der verwendeten Materialien darf ein Hüttenkundiger bei allen *Schmelzproben* seinen halben TaW als Bonus einsetzen. Außerdem ist er in der Lage, Metallwaren zu begutachten und die Qualität von Erzadern einzuschätzen. Zwerge, die sich für diesen Beruf entschieden haben, beginnen das Spiel mit einem TaW von 5 (anstatt 3).

Instrumentenbauer (KL/IN/FF)

Dieser angesehene Beruf vereint in sich sowohl Holz- als auch Metallbearbeitung. Ein Instrumentenbauer hat sich meist auf eine bestimmte Gruppe von Instrumenten (Saiteninstrumente, Flöten...) spezialisiert. Er erhält einen Bonus in Höhe seines TaW: Instrumentenbauer, wenn er sich in *Holzbearbeitung* auf seinem Gebiet beschäftigt und ist zudem in der Lage, Qualität und Wert eines auf dem Markt feilgebotenen Instruments einzuschätzen.

Kartograph (KL/KL/FF) - RB

Ein Kartograph befaßt sich mit dem Erstellen von Karten und Plänen, sowohl von Häusern als auch Landschaften. Im Spiel bedeutet dieses Talent, daß dem Helden Orientierungsproben erleichtert werden, wenn er sich in einer Landschaft oder einem Höhlensystem befindet, das er bereits erkundet und kartiert hat. Mindestbedingung für Kartographie ist ein *Zeichnert-TaW* von 4.

Krämer/Händler (KL/CH/FF)

Ein Händler - welche Waren auch immer er verkauft - muß eine solide Kenntnis der Marktpreise besitzen und wissen, wo er eine Ware besonders preiswert ein-, wo teuer verkaufen und wie er sie möglichst billig von einem Ort zum ändern schaffen kann. Wann immer er auf dem Markt oder bei einem Konkurrenten Ware aus seinem Spezialgebiet begutachtet, erhält er einen Bonus auf *Schätzen* und *Feilschen*, und zwar in Höhe seines halben TaW: Krämer.

Kurtisane/Gesellschafter (IN/CH/FF)

Dieser Beruf, der bisweilen auch abschätzig als "Güldenländisches Gewerbe" bezeichnet wird, birgt nicht zu unterschätzende Anforderungen: Die Kundschaft will immer freundlich behandelt sein; es gilt, die entsprechende Atmosphäre zu schaffen - wozu auch die Wahl der richtigen Kleidung und Schminke sowie Sauberkeit und Etikette gehören -, und schließlich sollte man sich auch von schönen Worten und Schmeicheleien nicht blenden und übers Ohr hauen lassen. Natürlich verstehen sich diese Berufe auf die "grundlegenden" Rahjakünste¹, aber bei höheren Werten ebenso auf das Ausrichten von Festen oder die Gestaltung extravaganter Garderobe. Helden, die einen Rahjagefalligen Beruf ausüben, erhalten einen Bonus (in Höhe ihres halben TaW) auf *Sich Verkleiden* - vor allem, wenn es darum geht, mehr zu scheinen als zu sein - und auf *Betören*, versteht sich.

Müller (KL/FF/KK)

So wichtig dieser Beruf für Bauern und Bürger auch ist - die eigentliche Berufung der Müller ist nicht das Vermählen von Korn, sondern die Beschäftigung mit den Mechaniken, die die Mühle in Gang halten: Zahnräder und Wälzlager, Hebel und Getriebe. Ein Held, der sich für den Beruf des Müllers entschieden hat, kann zwar auch die Güte und Haltbarkeit von Mehl beurteilen, vor allem aber erhält er seinen halben TaW: Müller als Bonus auf alle *Mechanik*-Proben.

Plättner/Harnischmacher (KL/FF/KK)

Diese Berufe - zu denen auch das Erstellen mannigfaltiger Kettenrüstungen gehört - haben das Schmiedehandwerk bis zum äußersten verfeinert und stellen nur noch metallene Rüstungen aller Art her. Sie sind die einzigen, die nach den Rüstungsbauregeln (siehe Kasten) Harnische, Lamellare und Kettenhemden herstellen und reparieren können.

Richtschütze (KL/FF/KK)

Ein Richtschütze beschäftigt sich hauptsächlich mit schweren Schiffsgeschützen und Belagerungsgeräten wie Rotzen, \alen, Böcken, Bombarden und Katapulten und ist ein gesuchter Spezialist, wenn es um das Anheuern einer Schiffsbesatzung oder von Söldnern für die Belagerung einer Stadt geht. Der TaW: Richtschütze wird zum Fernkampf-Basiswert addiert und so ein Wert für die Bedienung von Geschützen errechnet, auf den dann eine Probe analog der Fernkampfpfrobe abgelegt wird.

Schiffsbauer (KL/KL/FF)

Dies ist - wie auch der Baumeister - ein hochangesehener und hochspezialisierter Beruf, für den man auch einige Mindestbedingungen benötigt: Die Talentwerte in Rechnen, Malen/Zeichnen und Holzbearbeitung müssen jeweils mindestens 4 betragen. Dafür ist ein Schiffbauer auch der einzige, der mehrmastige Schiffe konstruieren oder schwer beschädigte Schiffe wieder seetüchtig machen kann. Mit Proben auf seinen TaW Schiffbauer kann ein Held bei der Konstruktion eines Wasserfahrzeugs versuchen, zusätzlichen Laderaum, erhöhte Wendigkeit oder bessere Beständigkeit zu erreichen - alles natürlich vorausgesetzt, daß er genügend Baumaterialien und Arbeitskräfte zur Hand hat.

Schneider (KL/FF/FF)

Ein Schneider stellt aus Tuchen verschiedenster Art Kleidungsstücke her, ja, man kann sagen, er veredelt die Stoffe. Schneider sind in der Lage, aus schlichtem Stoff wahre Wunderwerke entstehen zu lassen und natürlich auch dazu, getragene und verschlissene Kleidung wieder in einen annehmbaren Zustand zu versetzen. Ein Held mit diesem Beruf erhält seinen TaW: Schneider als Bonus auf alle Proben im gleichnamigen Talent und kann außerdem Wert und Qualität von Kleidungsstücken einschätzen.

Schreiber(KL/FF/FF)

Hierbei handelt es sich um einen der wichtigsten Berufe in einer Welt, in der viele Bewohner nur eines rudimentären

Gekrakels mächtig sind. Schreiber verfassen für gutes Geld Briefe an die Obrigkeit oder Botschaften an entfernt wohnende Verwandte (die dann häufig wieder von einem Schreiber vorgelesen werden). Um Schreiber zu werden, muß man einen Talentwert von Lesen/Schreiben :4 als Minimum vorweisen können. Dann allerdings erhält man seinen TaW: Schreiber auf alle Talentproben, die mit *Lesen* und *Schreiben* (nicht aber dem Entziffern alter oder fremdländischer Schriften) zu tun haben, sowie den halben TaW auf alle *Etikette-Proben*, die mit der richtigen Anrede in Briefen usf. zu tun haben. Ein Schreiber mit TaW 10 oder mehr und/oder einem entsprechenden Wert in Lesen/Schreiben ist in der Lage, Handschriften nachzuahmen - was in Verbindung mit gekonnter Falschsiegelerei natürlich ungeahnte Möglichkeiten eröffnet...

Schuster/Sattler (FF/FF/KK)

Diese Berufsgruppe befaßt sich mit Lederarbeiten aller Art, vor allem, wie der Name schon sagt, mit Schuhwerk und Sätteln, aber auch mit lederner Kleidung, Polstermöbeln und Lederharnischen. Ein Held, der den Beruf des Schusters erlernt hat, erhält einen Bonus in Höhe seines TaW: Schuster auf alle Proben im Bereich *Lederarbeiten*. Zudem sind Schuster als einzige in der Lage, eine Lederrüstung nicht nur provisorisch zu flicken, sondern vollständig wiederherzustellen (siehe hierzu auch den Glossentext zum Thema Rüstungsbau).

Seefahrer (FF/GE/KK)

Kleinere Wasserfahrzeuge können mit dem Talent *Boote Fahren* gesteuert werden. Seefahrer sind jedoch die einzigen, die ein mehrmastiges Schiff bedienen und instandhalten können. Vor allem die Wahl der richtigen Takelage bei bestimmter Windstärke, die Funktionsfähigkeit der Ruderanlage, die richtige Positionierung der Ladung, aber auch das Abdichten kleinerer Leckagen, das korrekte Aufrollen von Tauen und Ketten - all dies gehört in den Aufgabenbereich des Seefahrers. Die Navigation eines Schiffes fällt jedoch unter das Talent *Orientierung*.

Rüstungsbau

Wenn ein Held eine lädierte Rüstung selbst reparieren oder eine neue herstellen will, muß er pro RS-Punkt, den er erreichen will, eine Talentprobe (je nach Art der Rüstung auf Schuster oder Plättner) ablegen. Das heißt, um ein Kettenhemd (RS4) zu reparieren, sind 4 Talentproben auf Plättner erforderlich. Diese Regelung gilt für das Reparieren von Rüstungen. Beim Neuanfertigen von Rüstungen müssen pro RS-Punkt 3 Proben gelingen.

Jede Rüstungsbau-Probe bei der Reparatur dauert 3 Stunden bei einer Lederrüstung - und einen Tag bei einer Metallrüstung; zur Herstellung wird jeweils die fünffache Zeit benötigt. Wenn eine dieser Rüstungsbau-Proben scheitert, kann der Held entweder von vorne beginnen oder die mangelhafte Rüstung tragen. Dann besteht jedoch in jedem Gefecht die Gefahr (bei einem unparierten meisterlichen Schlag des Gegners), daß die gesamte Rüstung vom Körper rutscht.

Die Amazone

» "Ein unbeherrschter und sorglos geführter Streich, Amazone *!" - so kann man es über den Übungsplatz schallen hören - "Hast du vergessen, daß die Göttin auf dich blickt?" Der Übungskampf zweier Amazonen ist fraglos ein ästhetischer Hochgenuß: Die Mienen der Kämpferinnen sind gelassen und entspannt, während die Säbelhiebe um Haaresbreite an Körper und Gesicht vorüberstreichen, ihre Bewegungen von jener Schnelligkeit und scheinbaren Mühelosigkeit, die den Laien dazu verleitet, die Vollendung der Darbietung zu verkennen, den kundigen Beobachter aber in atemloses Erstaunen versetzt.

Von der sportlichen Heiterkeit, die in manchen Kriegerakademien den Fechtunterricht begleitet, ist wenig zu spüren, wenn die Amazonen sich ihrer Waffenübungen unterziehen, die sie als direkten Dienst an der Göttin verstehen - als ein Gebet, das in seiner Eleganz und der tödlichen Gestaltung seiner Schönheit die Aufmerksamkeit und den Beistand der Göttin auf die Kriegerin lenken soll.«
(Aus einem Artikel im *Aventurischen Boten*, Phex, 15 Hai)

*Das Wort Amazone leitet sich vom tulamidischen Achmad'sunni ah, das -niglich 'Rcicherin' und 'Kriegerin' bedeutet.



Hintergrund

Zur Zeit der Priesterkaiser gründete die Tulamidin *Ayla al Yeshinna* einen Geheimbund von roudratreuen Kriegerinnen. Ziel der Verbindung war es, das Ansehen der Göttin in Zeiten der Verfolgung hochzuhalten und Widerstand gegen die alles beherrschenden Diener des Praios zu leisten. Der Bund stand anfänglich auch Kriegern offen, aber nach einem Verrat durch männliche Mitglieder, entschied man, daß ihm fürderhin nur noch Frauen angehören dürfen. Die Kriegerinnen sind bis in unsere Tage der Überzeugung, daß Rondra ihre Amazonen schon deswegen besonders liebt und schützt, weil sie ihnen in ihrer Weiblichkeit verbunden ist, und daß der "starke und schöne Leib einer Kämpferin in sich bereits eine Lobpreisung der Göttin darstellt". Die Verehrung der Göttin Rondra durch Lebensführung und Taten ist bis heute das höchste Ziel einer jeden Amazone geblieben, während andere Überlieferungen in jüngerer Zeit nicht mehr so streng befolgt werden. Der fanatische Haß auf den Praioskult wird in den Amazonenburgen nicht mehr verkündet, die rigiden Bestimmungen über den allgemeinen (und geschlechtlichen) Umgang mit Männern wurden bedeutend abgemildert und die Kindstötung (der neugeborenen Knaben) wurde von Königin Yppolita, der obersten Amazone, abgeschafft.

Dem Amazonenorden gehören 4 Burgen: die *Keshal Rondra* (im Raschtulswall), *Burg Kurkum* (in den Beilunker Bergen), *Burg Löwenstein* (südlich von Mendena) und *Burg Yeshinna* (in den Drachensteinen).

(Weiteres Hintergrundmaterial zu den aventurischen Amazonen und über ihre Königin Yppolita finden Sie in dem Abenteuer "Die Göttin der Amazonen", dem Roman "Die Gabe der Amazonen" und dem *Aventurischen Boten* Nr. 30i

Die Rolle der Amazone

Wenn Sie sich für den Heldentyp "Amazone" entscheiden, sollten Sie sich über die besonderen Aspekte dieser Figur klar sein: Eine Amazone, die tätiges Mitglied ihres Bundes ist und z.B. auf Burg Kurkum wohnt, kann nicht gleichzeitig das Leben einer typischen aventurischen Spielerheldin führen und von einem Abenteuer in das nächste ziehen. Sie sollten diese Figur also nur recht selten einsetzen, und dann sollte das Szenarium so gewählt sein, daß es zu einer Rondra-Kriegerin paßt, und schließlich muß eine glaubhafte Motivation gegeben sein. Es spricht zwar nichts dagegen, daß eine Amazone auf einem Botenritt unfreiwillig in ein Abenteuer gerät, stimmungsvoller aber wäre es, wenn sie im Auftrag ihrer Königin handelt. Die übrigen Helden können sich dann der Kriegerin anschließen, um sie bei ihrer Aufgabe zu unterstützen - der umgekehrte Fall dürfte sehr viel seltener eintreten.

Eine reizvolle **Vorstellung** ist gewiß auch die Rolle **einer**

l "gefallenen" Amazone, einer Kriegerin also, die von ihren l Gefährtinnen verstoßen wurde, weil sie gegen die Ordensre- l sein verstoßen hat. Eine solche unglückliche - und sicherlich l ein wenig düstere - Heldin wird mit ganzem Herzen bemüht l sein, das Ansehen ihrer Göttin und den eigenen Ruhm zu l mehren. Nur so darf sie hoffen, irgendwann einmal vor ihre l Königin zu treten und wieder in den Bund aufgenommen zu werden.

Beide Typen - sowohl die Bundeskriegerin als auch die Ausgestoßene - werden sich während eines Abenteuers ähnlich verhalten: Ehrhaftigkeit im Handeln und im Kampf ist ihnen l eine Selbstverständlichkeit. Eine tiefe Abneigung gegen den Praioskult ist ihnen ebenso zu eigen wie ein frommer Glaube an die Göttin der Krieger. Gebete und Opfergaben sind ihnen eine Alltäglichkeit - und beide Typen dürfen im Augenblick höchster Bedrängnis auf ein Rondra-Wunder hoffen. Dieses Wunder ist vom Spielleiter zu gestalten, sollte aber maßvoll und rar ausfallen: Mehr als einmal im Leben sollte eigentlich l kein aventurischer Held ein echtes Götterwunder erleben.

Die Amazone bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

j Mut: 13+
Charisma: 12+
Körperkraft: 11 +
Aberglaube: 5-
Goldgier: 5-
Totenangst: 5-

Herkunft, Stand der Mutter (W20):

1-19	mittelständisch	Ordensmitglied
20	reich	Burgherrin

Haarfarbe:	4-10	11-16	17	18-19	20
	schwarz	blond	braun	rot	albino

Körpergröße:

1,60m+2W20 (162-200cm)

Gewicht:

Größe-105 kg

Lebensenergie: 35

Zitate:

»Herrin Rondra, führ' meine Klinge!«

»Zieh' Bube und bete - vielleicht schenkt dir die Herrin einen schnellen Tod!«

»Eine Amazone verliert niemals: Entweder sie gewinnt den Kampf oder einen Platz in Kondras Hallen!«

Kleidung und Waffen:

Wie bereits erwähnt, gehört es zu den Überzeugungen der Amazonen, daß der schöne, gestählte Körper eines weiblichen Kriegers eine besonders roudrage fällt ige Erscheinung darstelle. Daher bevorzugen die Kämpferinnen jene knappe, die Körperformen betonende Rüstung, die auch die Göttin selbst auf vielen Darstellungen trägt: eine enge, nach dem Körper modellierte Brünne, schützende Schienen an den Unterschenkeln und Unterarmen, ein knappes Röckchen aus gefärbten und mit Nieten verzierten Lederstreifen. Der offene, visierlose Helm ist bei Soldatinnen mit einem Schwanz aus rotem oder schwarzen Pferdehaar, bei Offizierinnen mit einem Straußenfederbusch, geschmückt. Eine Amazonenrüstung schützt mit RS3 und behindert mit BE 2. Zum Schutz gegen schlechtes Wetter dienen weite Umhänge aus rotem, seltener weißem, Tuch, die normalerweise als Rolle hinter dem Sattel aufgeschnallt sind. Die traditionelle Waffe ist ein schwerer Reitersäbel (W+4). Außerdem wird häufig ein Halbschild und ein Kurzbogen getragen, letzterer hängt in einem speziellen Bogenköcher am Sattel. Alle Amazonen besitzen ein erprobtes Streitroß, das sie selbst versorgen. Pferdeknechte (oder -mägde) sind auf den Amazonenburgen unbekannt.

Besonderheiten:

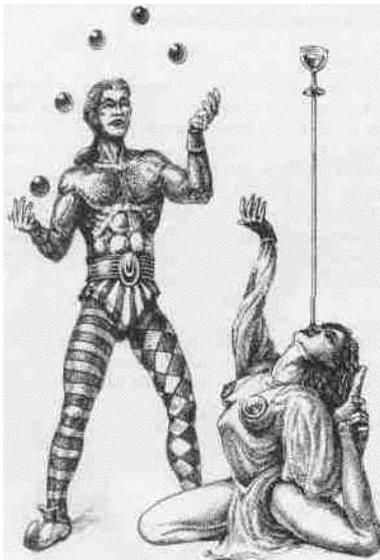
Die meisten Amazonen sind dem eigenen Geschlecht zugeeignet und lassen sich darum eher von einer schönen Heldin als von einem Helden betören. Männern begegnen sie nicht unbedingt unfreundlich, normalerweise beschränken sie aber alle Kontakte auf ein Mindestmaß. Eine Amazone befolgt die Gebote der Kriegsgöttin mit der gleichen Strenge wie eine Rondrage weihte. Ihr unbedingtes Bekenntnis zu mutigem Auftreten und ehrenvollem Kampf bedeutet aber nicht, daß ihr kein taktisches Geschick gegeben wäre oder daß sie nicht listenreich zu kämpfen verstünde.

Ausgestaltung der Talente:

Die strenge Ausbildung der Amazonen verläuft in allen vier Burgen sehr ähnlich, so daß die Fertigkeiten der jungen Kriegerinnen kaum voneinander abweichen.

Der Gaukler

Es herrscht ein buntes Treiben auf dem Dorfplatz, so lebendig, daß es selbst den großen Fischmarkt in den Schatten stellt. Von Scharen aufgeregter Dorfkinder begleitet, aus den Fenstern und den Türen der Schenken heraus mit großen Augen angestarrt, sind die Gaukler in das Dorf gezogen: Bunt bemalte Holzwagen, von struppigen Pferdchen gezogen, mit Trommelschlag und Flötenspiel, einen furchterregenden Bären mit sich führend. Seitdem will das Lärmen und Lachen kein Ende nehmen: Wahrsager, Zauberkünstler, Feuerschlucker, Jongleure und Schelme werden von dem Ausrufer angekündigt, der dumme Falk, der starke Viburn und die Frau mit den zwei Köpfen. Nur dort, neben dem Brunnen, herrscht Totenstille. Mit weit geöffneten Mündern starren die Zuschauer auf die Frau, die regungslos vor der Bretterwand steht, wagen kaum mehr zu atmen. Sie ist bildhübsch, nur mehr mit einem knappen Leibchen, einem flatternden Röcklein bekleidet. Ganz allmählich beginnt der Mann im schwarzen Anzug, der drei Schritt weit von ihr entfernt steht, immer höher zu zielen, kopfwärts, und schon schlägt das Messer tief in das Holz, hautnah am Hals der Schönen vorbei.



Mittlerweile ist es Nacht geworden. Längst haben sich die Dörfler in ihre Hütten zurückgezogen, so mancher hat sich nun, da das fahrende Volk im Ort weilt, mit besonderer Gründlichkeit davon vergewissert, daß Tür und Tor fest verriegelt sind. Von den Feuerstellen der Gaukler jedoch klingt Lautenspiel, Gesang und rhythmisches Händeklatschen zu den Steinbauten herüber. Während die Flammen auf den Gesichtern zucken, betrachten die Artisten geradezu andächtige eine tulamidische Tänzerin in ihrer Mitte. Einzig die Miene von Androsch, dem Jongleur, ist finster. »Zwei Wochen noch, dann geht der Jahrmart los. Bis dahin mußt du es gelernt haben, meine Liebe«, wendet er sich an seine blonde Begleiterin, »und kein einziger Teller darf mehr zu Bruch gehen, sonst ist alles umsonst gewesen!« In dem winzigen Zimmerchen in der Herberge 'Zum Eber' stehen drei Männer um eine Frau herum, die auf einer Tischkante hockt, reden aufgeregt auf sie ein. Einer der drei, ein Thorwaler, brummelt: »Eine Eidechse, eine Eidechse -ja und?«

Die Frau fährt auf: »Ohne mich! Kein Mensch, dem an seinem Leben liegt, klettert über eine Mauer, über die eine Eidechse gekrabbelt ist!« Sie schaut in die Runde und lächelt plötzlich versöhnlich. »Und überhaupt, wir sind gerade erst angekommen... Erzschorke hin. Schwarzmagier her, der läuft uns schon nicht weg. Können wir uns nicht erst ein wenig die Stadt anschauen?«

Hintergrund

In Aventurien gibt es zahlreiche Dörfer, Städte und Fürstentümer, in denen relativer Wohlstand und ein Bedürfnis nach Unterhaltung herrschen. Da kann es nicht verwundern, daß viele aventurische Familien seit Generationen die Zerstreuung und Ergötzung der Bürger und hohen Herren zu ihrem Beruf gemacht haben. Mit ihren bunten Wagen ziehen die Gauklersippen durchs Land, um bei Erntefesten, Jahrmärkten und großen Hochzeiten dem Volk mit ihrem akrobatischen Spiel, ihren ausgelassenen Tanz- und Musikdarbietungen Vergnügen zu bereiten. Die Kinder dieser Artisten haben kaum laufen gelernt, da werden sie schon für ihren ersten Auftritt (Ritt auf dem Bornländer oder Spitze einer menschlichen Pyramide) geschult. Mit zwölf oder dreizehn Jahren stehen sie bereits auf dem hohen Seil, springen von der Stadtmauer in den Graben oder dienen dem messerwehenden Vater als lebende Zielscheibe. Die meisten Gaukler bleiben ihrem Beruf ein Leben lang treu, aber es gibt immer wieder einige, die irgendwann keine Lust mehr haben, zum x-ten Mal die Zelte und das Hochseil aufzubauen. Sie fragen sich, ob denn das Leben nicht auch andere Dinge bereithalten könnte, und ziehen hinaus ins Abenteuer.

Die Rolle des Gauklers

Wenn Sie einen Gaukler rollengerecht spielen wollen, sollten Sie den Charakter und die Eigenarten eines typischen fahrenden Artisten berücksichtigen. Legen Sie die Betonung auf Leichtlebigkeit und Rastlosigkeit. Auch einen ehemaligen Gaukler hält es nicht lange an einem Ort. Er folgt eher einer spontanen Eingebung, als gründlich über ein Problem nachzudenken und umständlich die allgemeine Lage zu analysieren.

Eine scharfe Zunge ist vielen Gauklern zu eigen, und so neigen sie dazu, durch kleine Sticheleien für Stimmung sorgen zu wollen - ein Verhalten, das ihnen bei ihresgleichen niemand je übel angerechnet hätte, das aber nicht in jeder Runde auf Verständnis stößt...

Bei fast allen Gauklern ist der Aberglaube ein besonders ausgeprägter Charakterzug, was man von seiner Zuverlässigkeit nicht eben behaupten kann. Es kann ihm leicht geschehen, daß er sein ganzes Geld beim Hahnenkampf verwettet, während seine Freunde ein paar Strafen weit entfernt ungeduldig auf ihn warten.

Dennoch ist der Gaukler in der meisten Abenteurergruppen gerne gesehen, da er ohne zu zögern gewagte Risiken auf sich nimmt und durch seine natürliche Fröhlichkeit und verblüffende Gaukeltricks auch die düsterste Stimmung sofort aufhellen kann. Kaum einen Gaukler gibt es, den man guten Gewissens als 'wortkarg' bezeichnen könnte - viel eher schon wird seine Neigung zur Anteilnahme, seine Mitteilungsfreudigkeit von Gefährten verschlossenen Naturells als lästig empfunden.

An das Leben in der fahrenden Sippe gewöhnt, wird er auch die anstrengendsten Passagen der Reisen hindurch die gute

Der Gaukler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 11 +
Gewandtheit: 13+
Fingerfertigkeit: 12+
Aberglaube: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1,2	unbekannt
3-14	arm Gaukler
15-19	mittelst. Schausteller
20	reich Hofartist
	adelig

Haarfarbe

1-5	6-11	12-14	15,16	17-19	20
schwarz	blond	weißblond	braun	rot	albino

Körpergröße

1,45m + 2W20 (147-185 cm)

Gewicht:

Größe -110 kg

Lebensenergie: 30

Laune bewahren und so mancher Heldengruppe ein umgänglicher Begleiter sein - zumindest, solange man keine Zweifel an seinen »künstlerischen« Fähigkeiten anmeldet! Denn so spielerisch die Darbietungen auch wirken mögen, sie sind das Ergebnis jahrelanger Arbeit, und für jeden Gaukler stellte das Verfeinern seiner Künste bislang den Mittelpunkt des täglichen Lebens dar - wen wundert's unter diesen Umständen, daß er Ball und Wurfreif so ernst nimmt wie der Krieger sein Schwert...

Zitate:

»Das müßt Ihr gesehen haben!«
»Ich bin zu Höherem geboren.«
»Man soll den Wein trinken, bevor er zu Essig wird.«
»Wer stets auf seine Gesundheit achtet, stirbt auch.«
»Lieber die Füße voller Straßenstaub, als die Hände voller Ackerdreck.«

Kleidung und Waffen:

Auch wenn ein Gaukler das Abenteurerleben gewählt und seinem Gewerbe den Rücken gekehrt hat, kann man ihn häufig noch an seiner Kleidung erkennen. Die Wirkung einer jeden Darbietung, das ist in Gauklerkreisen bekannt, hängt entscheidend von der rechten Bekleidung ab, und so hegt wohl jeder Gaukler eine Vorliebe für aufwendige, wenn auch wenig dezente Kleidungsstücke. Er bevorzugt buntgemusterte Stoffe und eng anliegende Gewänder, die ihn nicht behindern und seinen durchtrainierten Körper gut zur Geltung bringen. Hinzu kommt allerdings, daß Sparsamkeit nicht eben zu den Tugenden eines Gauklers gehört: Bei einem gemeinsamen Marktbesuch gilt es - im Interesse der Reisekasse - ein wachsames Auge auf die junge Gauklerin zu halten...

Alle Arten von Rüstung findet der Gaukler extrem hinderlich. Nur in Notsituationen wird er sich in eine Lederrüstung zwingen.

Der Dolch ist seine Lieblingswaffe, aber er trägt auch andere Stich- und Wurf Waffen.

Besonderheiten:

Der Aberglaube ist beim fahrenden Volk besonders ausgeprägt und bestimmt viele seiner Entscheidungen. Als Spieler sollten Sie, wenn Ihnen Stimmung vor Effektivität geht, Ihrem Gaukler auch im späteren Leben einen hohen Aberglauben-Wert belassen und diesen Charakterzug, wann immer möglich, im Spiel berücksichtigen.

Ausgestaltung der Talente:

Die meisten Mitglieder einer fahrenden Gauklertruppe sind "Alleskönner", das heißt, sie beherrschen unterschiedliche Tricks und treten mehrfach am Abend als Soloakteure oder Bestandteil einer akrobatischen Nummer auf. Solche Vielfachbegabungen sind in unserem Talentspiegel dargestellt. Wenn Sie einen Gaukler darstellen wollen, der sich auf Kraftakrobatik oder Tierdressur spezialisiert hat, sollten Sie entsprechende Umstellungen an den Talenten vornehmen.-

Der Jäger

Aventurien besteht - vor allem in Norden - zu großen Teilen aus unbesiedeltem Waldland. Diese schier endlose Wildnis, die man wochen- und sogar monatelang durchstreifen kann, ohne auf eine Menschenseele zu treffen, ist die Heimat des Jägers.

Fast alles, was er zum Leben braucht, liefert ihm der Wald: Fleisch, Kräuter, Wurzeln und Beeren gibt es im Überfluß, aus Tierhäuten fertigt er seine Kleidung. Dennoch fristet er ein hartes Dasein: Die Tiere, deren Felle er erbeuten will, sind scheu, gerissen oder wehrhaft und machen dem Jäger seine Arbeit nicht leicht. "Wer einen Wolfspelz tragen will, muß besser sein als der Wolf, heißt es bei den Nivesen, ein Satz, der dem erfahrenen Jäger in Fleisch und Blut übergegangen ist, und dennoch kommt er nach einem tagelangen Marsch oft ohne Beute heim: Seine mühsam gefertigten Pfeile gingen ins Leere, die kleinen Tiere, die in die aufgestellten Fallen gingen, hat ein hungriger Bär verspeist. Zwei- bis dreimal im Jahr sucht der Jäger ein größeres Dorf oder eine Stadt auf, um dort seine Felle zu verkaufen und sich die Dinge zu besorgen, die er im Wald nicht finden kann. Diese Besuche nutzt er auch, um Bogen und Pfeile im

Firuntempel weihen zu lassen, eine Schänke zu besuchen oder sich in einem Freudenhaus zu vergnügen.

Hintergrund

Die meisten Jäger wachsen in einer Hütte mitten im Wald auf. Als Spielkameraden hatten sie oft nur ihre Geschwister, die Eltern und vielleicht ein zahmes Tier. Schon in frühesten Tagen haben sie die Pflanzen und Tiere des Waldes kennengelernt und sind auf das Überleben in der Wildnis vorbereitet worden. Der erste Besuch in einer Stadt bereitet ihnen da schon eher Schwierigkeiten.

Viele Dinge, die es hier gibt, kennt ein junger Jäger nur vom Hörensagen. Sicher kann er allein in der Wirtschaft ein Bier bestellen oder beim Krämer etwas kaufen, aber es gibt genug Fettnäpfchen, die eine fast magische Anziehungskraft auf seine Füße zu haben scheinen. So macht er sich oft zum Gespött der anderen und zieht sich mißmutig, die Menschheit verfluchend, wieder in seinen Wald zurück. Hier kommt er sehr gut allein zurecht. Er braucht nur das zu tun, was ihm gerade durch den Kopf geht, und muß sich nicht mit den Launen anderer Menschen herumschlagen. Die Einsamkeit zu vertreiben hilft ihm oft ein zahmes Tier. Viele Jäger halten sich ein, zwei Hunde (meist Nivesische Steppenhunde), einen Jagdfalken, einen Häher oder ein Eichhörnchen. Die meisten Waldläufer verehren Firun als oberste Gottheit. Selten jedoch beten sie den grimmigen Herrn der Jagd und des Winters direkt an, sondern wenden sich lieber an seine sanfte Tochter Ifirn.

Die Rolle des Jägers

Die Einsamkeit gewohnt, ist der Jäger ein wenig menschenscheu. Er liebt eher die tiefen Wälder als die Städte, und das Gedränge auf einem Marktplatz ist ihm ein wahres Greuel. Trotzdem zieht ihn die Neugier oft von seiner angestammten Heimat fort. Ein junger Jäger möchte schon gerne wissen, was hinter dem nächsten Berg liegt. So kommt es, daß man immer wieder einen Angehörigen dieses Standes in einer Dorfschenke oder einer Herberge treffen kann, wo er dann anderen Abenteurern begegnet. Anfangs ist es jedoch nicht leicht, mit diesem wortkargen, wilden Burschen aus den Wäldern auszukommen. Läßt man ihm aber seinen eigenwilligen Kopf, dann ist der Jäger ganz verträglich. Um einen Jäger in eine Heldengruppe einzuführen, bietet sich ein Wildnisabenteurer an. Die anderen Helden - zumeist Städter - werden einen Führer gut gebrauchen können. Zu diesem Zweck läßt sich ein Jäger durchaus anheuern, und die folgenden, gemeinsam durchgestandenen Gefahren schmieden die Gruppe zusammen. Mit der Zeit lernt dann der Jäger sogar, daß es oft sehr angenehm ist, Freunde um sich zu haben. Doch die Schönheit und Freiheit der Wildnis, in der er aufwuchs, wird er niemals vergessen.



Zitate:

Kopfschütteln
Kopfnicken
»Hmmm...«

Der Jäger bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Intuition: 12+
Gewandtheit: 12+
Raumangst: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-2 unfrei Leibeigene
3-12 arm Bauern, Wilderer
13-20 mittelst. Bauern, Jäger, Wildhüter
reich

Haarfarbe:

1 2-5 6-10 11-13 14-17 19 20
weißblond blond dunkelblond schwarz braun rot albino

Körpergröße: 1,58 + 2W6 + W20 (161 - 190 cm)

Gewicht: Größe - 110kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Der Jäger wählt seine Kleidung nicht nach Schönheit, sondern nach Zweckmäßigkeit. Wichtig ist, daß sie haltbar ist und im Wald eine gute Tarnung bietet. So dominieren meist festes Leinen und Leder in Braun- oder Grüntönen, auch Pelze sind sehr beliebt. Der Jäger trägt seine Trophäen gerne zur Schau, häufig in Form von Halsketten aus den Reißzähnen oder Krallen erlegter Tiere.

Es versteht sich von selbst, daß der Jäger klassische Jagdwaffen wie Bogen und Speer bevorzugt. Auch mit Dolchen und Messern kann er leidlich umgehen und er weiß die Axt nicht nur zum Bäumefällen zu gebrauchen. Lang- und Breitschwerter hingegen hält er im Wald für eine hinderliche Last, allerhöchstens kommt ein Kurzschwert in Frage.

Besonderheiten:

Der hohe Tier- und Pflanzenkundewert des Jägers gilt eigentlich nur in seiner Heimat. Doch als Kind kannte er kaum

einen anderen Zeitvertreib, als den, die Natur um sich herum genau zu beobachten und zu erforschen. Deshalb kann er gut Vergleiche ziehen und auch in der Fremde über das Wesen ihm unbekannter Pflanzen und Tiere treffende Aussagen machen.

Ausgestaltung der Talente:

Es kann tausend Gründe geben, warum sich ein Mensch in die Einsamkeit der Wälder zurückzieht. Der eine ist, daß er hier geboren ist und nichts anderes kennt. In diesem Falle können Sie getrost die Werte aus der Spalte "Jäger" entnehmen. Er ist ganz darauf eingestellt, allein im Wald zu leben und sich von dem zu ernähren, was seine Umgebung bietet. Meist spricht er neben dem üblichen Garethi noch etwas Nivesisch oder Mohisch, falls er nicht aus der nördlichen Wildnis, sondern aus dem Regenwald kommt. Doch möglicherweise hält sich Ihr Held im Wald versteckt, weil er auf der Flucht vor dem Arm des Gesetzes ist. Mit etwas Glück hat er bis jetzt überlebt und sich einige Fähigkeiten angeeignet, die notwendig sind, um in der Wildnis nicht unterzugehen. Dann können Sie die Talentwerte des Jägers mit denen eines anderen Heldentypen (z. B. Streuner) mischen, wobei Sie die Wildnistanalente etwas senken sollten. Allerdings gibt es auch Leute, die mit der Jagd ihr Silber verdienen. Fast jeder Baron hat einen "Wildhüter" angestellt, der in den Waldungen des Lehens für Ordnung sorgt und aufpaßt, daß nicht zuviel gewildert wird oder sich gar Räuber und anderes übles Gesindel einnisten. In diesem Falle ist der Jäger nicht unbedingt darauf angewiesen, allein von dem zu leben, was die Wildnis bietet. Er bekommt von seinem Herrn eine Entlohnung und ist zudem berechtigt, ein bestimmtes Kontingent an Wild zu schießen. Möchten Sie diese Art von Jäger spielen, dann senken Sie die Wildnistanalente ein wenig. Etwas anheben dürfen Sie dabei die Bereiche "Wissen" und "Gesellschaft". Damit der Jäger sich seinem Herrn gegenüber zu benehmen weiß, ist vor allem Etikette vonnöten. Doch auch Lesen/Schreiben und Rechnen sind nicht unwichtig, damit der Jäger schriftliche Befehle entziffern oder - wenn auch etwas ungenau - Berichte verfassen kann.

Jäger können bereits zu Beginn des Spiels eine *Berufsfertigkeit* auswählen: Bogenbauer oder Falkner stehen ihnen zur Verfügung.

Der Krieger

»Von Griniguld der Starken und ihrem Schwert Rondrablit
will ich euch nun singen, und wie sie den schrecklichen
Aphaladris bezwang, auf daß ihre Heldentaten nicht verges-
sen werden, von heut bis immerdar.«
Wie gebannt lauschen die Zuhörer dem Lied des graubärtigen
Sängers, bemüht, nicht ein Wort zu versäumen. Von
Ruhm und Ehre und vielen fernen Ländern erzählt er ihnen
und von großen Taten, die die Streiterin vollbrachte. Und so
mancher im Raum schließt die Augen und wünscht sich nur
das eine: an Stelle der tapferen Reckin zu sein - hinauszureiten
in blinkender Rüstung und Heldentaten zu vollbringen,
von denen man noch in Generationen singen würde...

Hintergrund

Ob als Erbe eines Lehens, Leibgardist oder Offizier in der
Armee oder als Fechter zum Ruhme der Herrin Rondra: Für
einen Krieger wird sich stets eine Aufgabe finden.
Es erbt längst nicht jeder Adelsproß ein Stückchen Land:
Der Zweit- oder Drittgeborene muß sich das Lehen erst ver-
dienen. Da heißt es dann, hinaus in die Welt zu ziehen, um
dort zu erstreiten, was das Herz begehrt: Ehre oder auch nur
schnödes Gold, ein Stück Land oder gar unvergänglichen
Ruhm.

Es sind jedoch nicht nur Adelige, die ihre Sprößlinge im
Waffenhandwerk unterweisen lassen, auch Kinder aus "ein-
fachem" Hause bringen es mitunter zum Stipendium an einer
der Akademien, sei es, daß ein "Bastard" späte Unterstüt-
zung durch sein "nobles" Elternteil findet oder daß ein
Bauernbursche einem Krieger durch besonderes Geschick
im Umgang mit der Waffe auffällt. Das Leben schreibt viele
solcher Geschichten, auch wenn der adelige Akademiezög-
ling die Regel ist.

Die Rolle des Kriegers

Ohne Frage, in gewisser Weise ist der Krieger "ein Mann fürs
Grobe", ein zuverlässiger Freund immer dann, wenn es um
handfeste Auseinandersetzungen geht, mit seiner schnellen
Klinge unverzichtbar in vielen gefährlichen Situationen.
Doch ihn auf einen schlichten Haudrauf zu reduzieren, hieße
ihm Unrecht tun, denn nicht nur in der Kampfkraft liegen die
Werte des Kriegers: Zumeist selbst edler Abkunft, in jedem
Fall aber an mehr oder minder bedeutenden Höfen einge-
führt, ist der Krieger derjenige einer Heldengruppe, der sich
am besten mit höfischen Sitten und Gebräuchen, Tänzen und
gesellschaftlichem Gebaren auskennt. Oft ist er mit einem
hohen Herrn oder einer Dame bekannt, und sein Wort mag
auch an einem Fürstenhof Gehör finden, wo gemeine Bürger
kaum vorstellig werden können. Und welcher einfache
Bauer würde sich allen Ernstes dem Wort eines solch edlen
Herren in seiner prächtigen Rüstung widersetzen?



Spielen Sie den Krieger als einen selbstbewußten, ruhig ein
wenig arroganten Charakter, der es gewohnt ist, daß sein
Wort Befehl ist. Man hat den jungen Krieger in Fechtkunst,
Jagd und höfischer Erziehung unterwiesen, ihm zudem bei-
gebracht, Verantwortung zu übernehmen, das Kommando zu
führen, wann immer es angebracht scheint. Auch Entschluß-
kraft und Tatendrang sollten zu den Wesenszügen Ihres
Kämpfers gehören. Zaudern und Zagen sollten ihm Fremd-
worte sein.

Und auch die Gebote der Rondra wurden dem Zögling in
aller Nachdrücklichkeit vermittelt: Ehre, Aufrichtigkeit und
Stolz, auch Mitleid gegenüber den Schwachen. Den Ruhm
der Göttin, und damit den eigenen, zu mehren, sollte einem
jungen Krieger ehernes Gesetz sein.
Selbstverständlich kann der Krieger seine Gefährten durch
seine Art auch oft genug in ernste Schwierigkeiten bringen:
So etwa, wenn er darauf besteht, der 20-köpfigen Räuberban-
de offen, mit blanker Klinge, gegenüberzutreten. Man hüte
sich, solchen "Heldenmut" als schiere Dummheit abzutun,
denn eines sollte man nicht vergessen: Aventurien ist ein
Land, in dem klassische Vorstellungen von Mut und Ehre

heirschen. Oder fänden Sie einen Krieger, einen Gefolgsmann der Göttin Rondra, besonders gelungen dargestellt, wenn er seine Feinde am liebsten durch ein schnellwirkendes Gift hinterrücks aus dem Weg räumen würde? Selbstverständlich gibt es genügend Situationen, in denen das Ziel besser auf einem Umweg, sprich durch List und Tücke, angestrebt werden sollte. Doch bis der Krieger so weit gereift ist, daß er seinen Stolz bezähmt und sein Verständnis von Edelmüt und Ehrbarkeit der "Wirklichkeit anpaßt", wird er manche schmerzhaft Erfahrung machen müssen.

Zitate

- »Was, falscher Bube, soll ich dich Sitten lehren?«
- »Mein treues Schwert und mein gutes Roß, was brauch ich mehr?«
- »Damals, '97, bei der Belagerung von Drol, als das falsche Söldnerpack zum Feinde überlief...«
- »Bei unserer Herrin Rondra...!«
- »Dann will ich euch Schurken mal das Wehrheimer Strammstehen beibringen...«

Kleidung und Waffen:

»Es ist das verbriefte Vorrecht des Kriegers, Ritterrüstung und Zweihänder zu tragen, sowie in Adelsturnieren mit Schwert und Lanze zu streiten. Bei Strafe ist es den anderen Bürgern verboten, die Zeichen der Kriegerwürde zu führen und so den hohen Stand eines Streiters vorzutäuschen...» (Auszug aus dem *Garethar Pamplet*, 397 v.H.)^{*} Gewiß, Vorrecht und Ehre ist es, den Plattenpanzer tragen zu dürfen, im Turnier auch durchaus angebracht. Doch wenn das Abenteuer den Krieger lockt und er sich auf lange, mühsame Reisen begibt, dann sollte weniger hinderliche Kleidung in seinem Beutel stecken: Lederrüstung und wattiertes Wams oder ein Kettenhemd bieten Schutz und sind deutlich bequemer zu tragen. Es ist jedoch nicht die Art des Kriegers, seinen Stand verborgen zu halten, sondern es entspricht seinem Stolz und seiner Lebensauffassung, daß ein jeder sogleich sieht, mit wem er es zu tun hat. Aufwendig verzierte Gewänder, bestickte Hemden, lange Wollmäntel, Schnallenschuhe/-stiefel und federgeschmückte Hüte passen viel eher zu einem Edelmann als grobes Rauhlederzeug. Auch wird er stets bestrebt sein, ein Prachtgewand für entsprechende Anlässe bereitzuhalten.

Die beliebtesten Waffen sind, von den klassischen Turnierwaffen Zweihänder und Lanze abgesehen, Schwert, Axt und Streitkolben, seltener Rapier und Säbel (vornehmlich bei Kämpfern aus dem Lieblichen Feld). Viele Krieger verstehen sich wohl auf das Bogen- oder Armbrustschießen, sehen beides aber als Waffe für die Jagd, ihren Einsatz im Kampf als unehrenhaft an.

**Man kann es nur als beklagenswerten Verfall der Sitten bezeichnen, wenn in letzter Zeit Söldner und andere Mißlinge ungestraft den Zweihänder zu "ihrer" Waffe auserwählen...*

Besonderheiten:

Krieger sind durch ihre Ausbildung so sehr an das Tragen einer Rüstung gewöhnt, daß sie diese kaum lästiger oder unbequemer finden als normale Kleidung. Daher gilt, daß Rüstungen aller Art den Krieger grundsätzlich weniger behindern als alle anderen Charaktere, d.h. in allen entsprechenden Situationen darf der Krieger einen Punkt vom Rüstschutz abziehen. Ein Kettenhemd schützt den Krieger mit RS4, behindert ihn aber beim Klettern, Springen etc. und natürlich im Kampf nur mit BE3.

Ausgestaltung der Talente:

Bewaffnete gibt es überall in Aventurien, einen Kriegerstand wie oben beschrieben aber nur bei den sogenannten zivilisierten Völkern, will heißen: Im Mittelreich, Lieblichen Feld, Bornland, Nostria, Adergast, Thorwal, AI Anfa und bei den Tulamiden. Neben der unterschiedlichen Ausprägung der Talente (Genauerer entnehmen Sie bitte der Übersicht auf S.61) machen sich regionale Unterschiede selbstverständlich in Kleidung und Rüstung, sowie der bevorzugten Waffe deutlich: So empfindet es z.B. kein Novadäkrieger als ehrenrührig, einen Bogen im Gefecht zu benutzen, wird dafür aber nur äußerst selten einen Plattenhamisch anlegen.

Auch das "Elternhaus" sollte nicht ohne Einfluß auf die Talente bleiben, so sollten Sie z.B. bei einem nicht-adeligen Absolventen der Akademie einige Talentpunkte von Etikette, Staatskunde, etc. auf eine entsprechende Berufsfertigkeit oder andere Talente verteilen, je nach Herkunft des Helden.

Der Krieger bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 12+
Gewandtheit: 11 +
Körperkraft: 12+
Jähzorn: 5-

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1	unfrei	Leibeigene
2 - 3	arm	Bauern, Söldner
4 - 9	mittelständisch	Handwerker, Gardisten, Geweihete
10 - 18	niederer Adel	Ritter, Barone
19, 20	Hochadel	Grafen, Fürsten

Haarfarbe

1-5	6-9	10	11-14	15-18	19	20
dunkelblond	schwarz	weißblond	blond	braun	rot	albino

Körpergröße: 1,63 +2W20 (165 -203 cm)

Lebensenergie: 30

Der Medicus

Bunte Zelte und Markisen, der Duft von frischem Brot und Gewürzen, das Hämmern der Schmiede und die Anpreisungen fliegender Händler - und dazwischen ein bunter Wagen, vor dem ein Podest aufgebaut ist. Darauf ein Mann von Mitte Dreißig, angetan mit einer schweren, blutbefleckten Leder-schürze, der einem gefesselten, schreienden Bauern mit einer Zange, die einem Hufschmied Ehre machen würde, unter dem Johlen der Zuschauer im Mund herumfuhrwerk... Ein ähnlicher Wagen, nur steht diesmal auf dem Podest eine dralle, junge Frau, die nicht mit ihren Reizen geizt und die die Stimmung der versammelten Menge offenbar voll im Griff hat. »Häßlichkeit, Krankheit und Alter sind kein Schicksal! Nein. Ihr könnt jetzt selbst in der Hand haben, ob Ihr Runzeln bekommt, Euch die Zähne ausfallen oder die Gicht Eure Finger krümmt! Seht mich an! Dank Meister al Karims tulamidischer Wundertinktur...«

Ein weiß gekachelter Keller. Die Nacht der toten und wiedergeborenen Mada. Grelles Licht fällt auf den nackten Leichnam eines offensichtlich ehemals wohlhabenden Mannes, dessen Bauchhöhle geöffnet ist. Stimmen von außerhalb des Lichtkreises. »Seht Ihr, hier befindet sich die Gallenblase, und wie Ihr erkennen könnt, ist sie fast doppelt so groß wie



40

bei dem Objekt, das wir vor einer Woche untersucht haben.« Stahl blitzt auf, ein sicherer Schnitt. »Schwärzliche Galle. Was schließen wir daraus?«

Hinterzimmer einer billigen Schänke. Eine hagere Frau, schon mit den ersten grauen Strähnen im Haar, erhebt sich von ihrem Platz neben dem Bett, auf dem ein wimmerndes Kind liegt, die Beine dick mit Binden umwickelt. »Er wird durchkommen. Ich kann nicht sagen, ob er jemals wieder richtig gehen kann, aber Boron will ihn wohl noch nicht. Dankt den Göttern, daß ich bei dem Unfall in der Nähe war. Gebt dem Kleinen jeden Tag zweimal diese Medizin. Und haltet ja die Klappe, daß ich Euch dafür nur 5 Silber berechne, sonst kann ich mich bei den Kollegen nicht mehr sehen lassen...«

Hintergrund

All diese Szenen sind mehr oder weniger typisch für die aventurische Medizin, angesiedelt irgendwo zwischen Scharlatanerie, Geschäftsgeist, Forscherdrang und echter Sorge um die Mitmenschen. In einer Zeit, in der in vielen abgelegenen Dörfern noch nicht einmal ein Perainegeweihter sein segensreiches Werk tut, in der Heiler wegen angeblicher Schwarzer Magie auf dem Scheiterhaufen enden und in der wirkliche Kenner der Medizin so selten sind wie schwarze Diamanten - in einer solchen Zeit heißt, den Beruf des Medicus zu ergreifen, ein Leben als Abenteurer zu führen, wenn man keinen reichen Gönner besitzt oder sich nur auf erlaubten Pfaden bewegen will.

Reisende Heiler, auf dem Markt praktizierende Zahnbrecher. Verkäufner von Wundertinkturen, verrückte Wissenschaftler, gescheiterte Perainegeweihte, schwatzhafte Bader und Barbieri, die für jede Krankheit einen Aderlaß empfehlen - all dies sind Erscheinungsbilder des Medicus, eines Gauklers in Sachen Heilkünste, mal Scharlatan, mal Meister seines Fachs, meist auf Ruhm in der Fachwelt oder beim Volk bedacht, häufig auch auf der Suche nach altem Heilwissen - ein Abenteurer, wie er im Buche steht.

Die Rolle des Medicus

Einen Medicus zu spielen ist nicht so einfach, wie es zunächst scheint. Wenn Ihrer Heldengruppe an körperlichem Wohl gelegen ist und sie einen reisenden Sanitäter ohne eigene Interessen braucht, dann ist der Medicus vielleicht nicht die richtige Wahl.

Ein Medicus ist nicht nur um das Wohl seiner Mitmenschen (und auch das seines Geldbeutels) besorgt, sondern vor allem der Drang nach Wissen hat ihn in die Welt hinausgetrieben. So kann es passieren, daß der Medicus ein Dorf, in dem die Zorgan-Pocken wüten, nicht verlassen will, obwohl für ihn und seine Gefährten höchste Gefahr besteht. Für ihn ist es wichtig, die Fakten zu kennen und sich nicht aufs Hörensagen zu verlassen - schließlich strebt auch er nach Ruhm auf seinem speziellen Gebiet.

Für seine anatomischen Studien ist er bereit, auch einmal die Grenze der Legalität zu überschreiten und sich eine Leiche vom Boronanger zu besorgen. Er ist neuen Lehrmeinungen und Theorien gegenüber aufgeschlossen, was ihn nicht selten auch in Konflikt mit der Obrigkeit oder der Geweihte n schafft bringt.

Es ist natürlich möglich, daß sich ein Medicus mit der Rolle des marktschreierischen Quacksalbers und Zahnreißers begnügt - aber eine Spur "verrückter Wissenschaftler" ist wohl in jedem dieser Gelehrten zu finden. Er ist in erster Linie ein freischaffender Künstler, der sich - wie auch der Gaukler - nicht mit Zwang in eine Gruppe pressen läßt. Wenn er aber weiß, daß er verlässliche Freunde besitzt, dann ist ein Medicus in der Gruppe so gut wie ein zweites Leben - er wird alles tun, um seinen Gefährten beizustehen.

Der Medicus bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Klugheit: 12+

Charisma: 11 +

Fingerfertigkeit: 12+

Totenangst: 5-

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 2	unfrei	Leibeigene, Sklaven
3 - 5	arm	Bauern, Fischer, Gaukler, Streuner, Söldner
6 - 15	mittelst.	Handwerker, Händler, Geweihte
16-19	reich	Magier, Höfische Leibärzte
20	adelig	verarmter Landadel

Haarfarbe:

1-6	7-11	12-15	16-17	18-20
schwarz	braun	blond	hellblond	grau

Körpergröße: 1,50 + 5W6 (155 -185 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Zitate

»Tut mit leid, Junge, da werde ich wohl amputieren müssen.«

»Die Milz ist, wie schon Gorphanus schreibt, der Sitz der niederen Instinkte.«

»Exitus.«

»Und jetzt die Zähne zusammenbeißen und an 'was Schönes denken...«

Kleidung und Waffen:

Das einzige, für fast alle Medici typische Kleidungsstück ist die schwere Lederschürze, die sie allerdings nur "im Dienst", also am Krankenlager, tragen. Ansonsten ist es ganz vom Geschmack des Spielers abhängig, welche Kleidung sein Medicus wählt: Grellebunte Stoffe, um auf dem Marktplatz aufzufallen oder perainegefällige Naturtöne, praktische Reisekleidung oder Vinsalter Stutzermode für den standesbewußten Medicus von Welt...

Den Umgang mit Waffen und Rüstungen haben Heiler nie besonders geschult, so daß man kaum einmal einen Medicus in mehr als einem gefütterten Wams oder wattierten Waffenrock finden wird. Was Waffen angeht, sind sie zwar nur den landesüblichen Beschränkungen unterworfen, aber etwas anderes als einen Knüppel oder Dolch wissen sie selten zu handhaben.

Besonderheiten:

Ein Medicus kann sich entscheiden, welcher der vier Heilkunde-Arten er sich besonders zugetan fühlt, und in diesem Talent die Talentwürfe von vornherein mit 3W6 durchführen.

Da sie kaum einmal eine Rüstung anziehen, gilt für Heiler, daß jede Rüstung außer dem wattierten Waffenrock (und natürlich fester, normaler Kleidung) sie um einen Punkt mehr behindert als angeben.

Ausgestaltung der Talente:

Ein Medicus kann seine Kunst an vielerlei Orten erlernt haben: Als Feldscher hat er das Militärwesen und -unwesen kennengelernt, aber auch Kochen, Schneidern und Lederarbeiten sind ihm nicht fremd, als reisender Quacksalber ähnelt er mehr einer Mischung aus Gaukler und Händler, als Zahnbrecher und Wundheiler kennt er sich vor allem mit den Wehwehchen der kleinen Leute aus, mehr als mit der hohen Kunst der Medizin, als Bader und Barbier schlägt er eher nach einem medizinisch gebildeten Streuner, während er sich als Hof- und Leibmedicus mit den Wissenschaften und dem gesellschaftlichen Leben befassen kann. Ein Medicus, dessen Eltern mindestens aus dem Mittelstand stammen, kann entscheiden, daß er bereits eine Berufsfertigkeit erlernt hat. Zur Auswahl stehen: Anatom, Apothekarius, Krämer und - für weibliche Helden - Hebamme.

Der Moha

In den undurchdringlichen Urwäldern des aventurischen Südwestens lebt eine besondere Menschenrasse, die - nach dem größten ihrer Stämme - allgemein Moha genannt wird. Die Haut dieser Waldmenschen ist braun oder kupferfarben, ihr Haar schwarz und meist glatt, ihre Gesichter sind bartlos. Es ist schwer, über das Volk der Moha allgemein gültige Aussagen zu machen, da sich die Sitten der vielen, voneinander isoliert lebenden Stämme stark unterscheiden. Eines ist ihnen jedoch allen gemein: ein auffallend schöner Wuchs, gepaart mit einer spielerischen Eleganz der Bewegungen, sowie eine natürliche Neugier und entwaffnende Naivität, die leicht über die verborgenen Fähigkeiten dieser Waldbewohner hinwegtäuschen kann.

Das Leben in einer - für mittelländische Begriffe - menschenfeindlichen Umwelt hat ihre Körper gestählt und ihre Sinne geschärft. Von Kindesbeinen an lernen sie die Jagd, das Schleißen und Spurenlesen. Sie werden auch in einer besonderen Kampftechnik (dem Hrruruzat) geschult, die es ihnen erlaubt, ihren Körper als tödliche Waffe einzusetzen. Die meisten Waldmenschen besitzen ein reichhaltiges, von Generation zu Generation überliefertes Wissen von giftigen und heilenden Pflanzen.



Hintergrund

Fragt man einen Waldmenschen nach der Herkunft seines Volkes, so wird er folgende Geschichte erzählen: Vor langer Zeit gab es nur den Wald mit seinen Pflanzen und Tieren. Er war das Werk von Kamaluq, dem großen Jaguar, und das Werk war vollendet. Alles lebte mit allem in Einklang, nichts störte das Gleichgewicht. Aus dem Sterbenden wuchs stets neues Leben. Doch dann kamen Menschen über das endlose Wasser. Sie drangen in den Wald ein, fällten seine Bäume und erbauten tote Städte aus Stein. Kamaluq mußte ansehen, wie sein Werk zerstört wurde, ja, selbst die mächtigen Raubkatzen, die er nach seinem Abbild schuf, konnten die Menschen nicht aufhalten. Da beschloß er, die Eindringlinge mit ihren eigenen Waffen zu schlagen und gleichfalls Menschen zu schaffen. Er nahm Blätter von jeder Pflanze und Fleisch von jedem Tier und formte daraus viele Paare, die er mit Leben beseelte. Sie waren alle so schön und Wohlgestalt, daß sie - anders als die häßlichen, milchfarbenen Fremdlinge - ihre Körper nicht in hinderlicher Kleidung verstecken mußten. Sie lebten im und mit dem Wald und mußten ihn nicht zerstören, um sich in ihm behaupten zu können. Noch heute leben die Waldmenschen wie vor Tausenden von Jahren im Einklang mit ihrem Dschungel und ernähren sich von den Dingen, die ihnen die Natur bietet. Sie verehren Kamaluq, den Jaguar, als oberste Gottheit. Doch daneben gibt es noch eine Unzahl von guten und bösen Geistern, die in Bäumen, Pflanzen, Tieren, Steinen und Gewässern wohnen. Allen voran soll der Tapam genannt werden, der eigene Schutzgeist eines jeden Menschen. Während die Seele mit dem Tode vergeht, ist der Tapam unsterblich. Es gibt sehr viele verschiedene Waldmenschenstämme, die allesamt untereinander verfeindet sind. Viele von ihnen sind den aventurischen Gelehrten nicht namentlich bekannt, weshalb wir hier nur drei nennen wollen: Die Moha (die dem gesamten Volk den Namen gegeben haben) in den Niederungen westlich der Berge, die Jakush-Dej im nördlichen Regenwald und die Ojaniha in den Bergtälern südöstlich von Chorhop. Dem Waldmenschen selbst ist die Zugehörigkeit zu einem Stamm von geringer Bedeutung, für ihn zählen vor allem die Menschen in seiner näheren Umgebung; die Sippe und die Dorfgemeinschaft.

Die Rolle des Moha

Die meisten Mohas, die man außerhalb der großen Regenwälder trifft, haben die aventurische Gesellschaft von ihrer düstersten Seite kennengelernt: Sie wurden als Kinder oder Halbwüchsige von Sklavenhändlern gefangen und auf dem Markt von Al' Anfa verschachert. Viele von ihnen wanderten in die Arena der Stadt, um mit blutigen Kämpfen das Volk zu unterhalten. Andere wurden herangezogen, um eine Generation von "zahmen Mohas" zu züchten, denn ein wilder Waldmensch läßt sich nicht zur Feldarbeit zwingen. Er geht

unter - oder flieht. Mit viel Glück erreicht er dann die Städte des Mittelreichs, wo die Sklaverei verboten ist. Einsam und mittellos, wie er ist, schließt er sich rasch anderen Abenteurern an und ist vor allem denen, die ihn aus der Gefangenschaft befreien, lebenslang ein treuer Kamerad. Hin und wieder kommt es aber auch vor, daß ein junger Moha aus Neugier das Dorf seiner Vorfäter verläßt und in die Ferne zieht. Es kann ungeheuer reizvoll sein, die Reaktionen eines solchen "Wilden" auf die "Zivilisation" darzustellen, eine rollenspielerische Herausforderung, der man sich stellen sollte.

Zitate

- »Die Jakush-Dej fressen Dreck und paaren sich mit ihren Hunden!« (ein Moha über einen anderen Stamm)
- »Woher weißt du, daß in diesem Baum nicht der Tapam deines Großvaters wohnt?«
- »Verzeih!, Schwester Schlange, daß ich dich töten mußte. Aber ich habe Hunger und brauche dein Fleisch.«
- »Was wagt es der Frosch, den Panther anzuquaken?«

Der Moha bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Charisma: 12+
Gewandtheit: 12+
Aberglaube: 7+
Neugier: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20)

1 - 12	Sklaven
13 - 19	freie Krieger
20	Häuptlinge oder Schamanen

Haarfarbe:

1 - 5	6 - 19	20
schwarz	blauschwarz	albino

Körpergröße: $T,52 + 3W6$ (1,55 - 1,70)

Gewicht: Größe - 110 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Der Moha hat in seiner Kindheit als einziges Kleidungsstück den Lendenschurz kennengelernt und wird sich daher in der normalen Kleidung aventurischer Bürger stets unbehaglich fühlen. Wann immer es die Temperaturen zulassen, beschränkt er die Bekleidung auf das Allernotwendigste. Rüstungen trägt er nur in extremen Gefahrensituationen, dann wählt er meistens eine Lederrüstung. Da alle Mohas eitel sind, schmücken sie sich gerne mit Dingen, die ihnen gefallen. Meist handelt es sich um Federn, bunte Vogelbälge oder eine auffällige Körperbemalung. Auch kleine Holzschnitzereien oder Gold- und Silbermünzen, an einem Lederband um den Hals getragen, sind sehr beliebt. Der Geschmack eines Waldmenschen kann dabei durchaus stark von dem eines Mittelländers abweichen. So kann es passieren, daß ein Mohamann unbedingt den blumengeschmückten Damenhut aus der Auslage eines Gareth Modeschneiders besitzen muß, und diese Kopfbedeckung zumindest so lange voller Stolz trägt, bis ihn seine Gefährten darauf aufmerksam machen, daß das gute Stück eigentlich fürs andere Geschlecht gedacht ist... Auch trägt der Moha gerne die Trophäen der von ihm vollbrachten Taten zur Schau. Das kann eine Waffe sein, die er einem Gegner abgenommen hat, oder auch der berüchtigte Tsan-Tsa, der Schrumpfkopf eines erschlagenen Feindes. Als Waffen bevorzugt der Moha Keulen oder andere stumpfe Hieb Waffen, Speere, Dolche, Blasrohre oder Bögen.

Besonderheiten:

Für den Moha sind alle Dinge durch Geister und andere magische Wesen beseelt. Deshalb ist der Waldmensch besonders anfällig für Zauberei, was sich darin äußert, daß er drei Punkte Abzug auf seine Magieresistenz erhält. Da der Moha auch fern der Heimat sein altes Weltbild nie ganz ablegt, bleibt dieser Abzug immer bestehen.

Ausgestaltung der Talente:

Je nachdem, ob Ihr Moha aus dem Gebirge, den Waldniederungen oder dem Küstengebiet kommt, können Sie die Talentwerte von Klettern und Schwimmen entsprechend variieren. Außerdem ist nicht jedes Stammesmitglied ein reiner Jäger oder Krieger. Viele beschäftigen sich nebenbei noch mit einem Handwerk (Schnitzen, Töpfern etc). In diesem Fall können Sie den entsprechenden Talentwert erhöhen. Als Ausgleich sollten Sie dabei im Bereich "Wildnis" Abstriche machen.

Der Nivese

Wie die Mohas in den tropischen Wäldern westlich des Regengebirges gehören auch die Nivesen im hohen Norden Aventuriens zu den Ureinwohnern des Kontinents. Doch während die Wajdmenschen im Süden noch heute genau so leben wie zur Ankunft gülden ländischer Einwanderer vor mehr als zweitausend Jahren, haben sich die Nivesen von reinen Jägern und Sammlern zu Hirtennomaden gewandelt: Sie haben gelernt, das Wild nicht einfach zu jagen, sondern zu hegen und vor den Angriffen wilder Tiere zu schützen. So kommt es, daß die Nivesen-Sippen heute mit riesigen Karenherden über die nordische Steppe ziehen. Die Nivesen sind sehr genügsam, leben im Einklang mit der Natur und fügen sich dem ewigen Wechsel der Jahreszeiten: Bricht von Norden her der Winter herein, ziehen sie sich mit ihren Karenen in die weiter südlich gelegenen Wälder zurück, um im nächsten Frühjahr wieder dem Ifirnsstern zu folgen und die Herden zum Weiden auf die saftige Tundra zu treiben. Keinem Nivesen käme es in den Sinn, diese Lebensweise zu ändern und etwa feste steinerne Siedlungen mit Viehpferchen zu errichten. Warum sollte man der Natur etwas abtrotzen, das sie einem freiwillig darbringt? Dieser Fatalismus ist vielen Aventurieren fremd. Sie halten



die Nomaden des Nordens für lebensuntüchtig und haben die Redensart "faul wie ein Nivese" geprägt.

Hintergrund

Die Nivesen gehören unbestreitbar zu den ersten Bewohnern des aventurischen Kontinents. Rein äußerlich unterscheiden sie sich stark von den güldenländischen Einwanderern, von denen die meisten heute lebenden Aventurier abstammen. So haben alle Nivesen schräggestellte, mandelförmige Augen und die meisten einen wilden, kupferroten Haarschopf. Auch führen sie ein gänzlich anderes Leben als man es aus den Städten des Reiches her kennt: Ihr Leben wird von den Bedürfnissen der Karene bestimmt, denn diese Tiere liefern den Nivesen fast alles, was sie zum Leben brauchen: Aus den Fellen machen sie Kleidung und Zelte, das Fleisch wird gegessen, aus Geweih und Knochen entstehen Nadeln, allerlei Werkzeug und Schmuck. Von einem geschlachteten Karen wird einfach alles verwertet. So ist es auch kaum verwunderlich, daß der Reichtum einer Familie nicht nach dem sowieso spärlich vorhandenen Gold und Silber, sondern nach der Größe der Herde bemessen wird. Der Glaube an die Zwölfgötter ist den Nivesen fremd. Sie haben eine eigene Religion, in der die Wölfe einen ganz besonderen Stellenwert einnehmen. Nach der nivesischen Schöpfungsgeschichte war das "Land einst flach wie eine Fladen auf dem Herd". Der Winter war kurz, er dauerte genau einen Mond, und so blühte und grünte das Land fast ein ganzes Jahr lang. Zu dieser Zeit gebar das mythische Wolfs-paar zwei Kinder: Einen Menschen und ein Wölflein. Der Wolf wärmte seinen zweibeinigen Bruder, während dieser wiederum den Wolf die Sprache lehrte. Doch die Gier der Menschen, die den Brüdern und Schwestern im weißen Fell keinen Teil der Jagdbeute zukommen lassen wollten, zerstörte das Bündnis. Besiegelt wurde das Zerwürfnis schließlich durch Mada, der die Kinder der Himmelswölfin Liska tötete.

So betrachten die Nivesen auch heutzutage die Wölfe - und insbesondere die weißen Rauhwölfe - als Band zu jenen glücklichen Tagen. Noch heute gibt es Männer und Frauen, die die Sprache der Wölfe beherrschen und mit den Rudelführern Verhandlungen über den Fleischtribut führen, den die Wölfe von einer Karenherde verlangen. Auch kommt es hin und wieder vor, daß sich Mensch und Wolf in Liebe verbinden.

Die Rolle des Nivesen

Die meisten Nivesen begnügen sich mit ihrem Hirtenleben. Doch nicht alle sind darin gleich, und so schließt sich dereine oder andere Handelszügen oder Abenteurern an, um jene "Zeltörfer aus Stein", von denen die Alten erzählen, einmal mit eigenen Augen zu sehen.

Dabei findet ein Nivese nicht leicht Zugang zu einer Abenteuergruppe, denn seine ernste und wortkarge Art ist nicht jedermanns Sache, Außerdem hat er eine tief verwurzelte Angst vor Grabstätten und jeder Form von Totenkult. In seiner Heimat werden Verstorbene verbrannt und die Asche in alle Winde zerstreut. Den Leichnam eines Menschen wie einen Tierkadaver verrotten zu lassen, erfüllt die Nivesen mit Abscheu. Der Nivese ist ein Naturmensch. Er ist still, zurückhaltend und stellt keine überflüssigen Fragen. Doch in der Wildnis kann er seinen Gefährten unschätzbare Dienste erweisen. In "zivilisierten" Städten, deren Regeln und Gesetze er nicht kennt, benimmt er sich jedoch manchmal arg tolpatschig und bringt dabei sich selbst und seine Freunde in Schwierigkeiten. Von der Erforschung einer Grabstätte wollen wir lieber ganz schweigen...

Zitate:

»Er kann kein reicher Mann sein - er hat keine Tiere*«
 »Wann ich geboren wurde..? Meine Mutter sagte, es war im Sommer.«
 »Sie heulen nicht den Mond an. Sie trauern um Liskas Kinder.«
 *Der Nivese verwendet für 'Tier' und 'Karen' das gleiche Wort.

Der Nivese bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
 Intuition: 12+
 Gewandtheit: 12+
 Totenangst 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

	unfrei	
1 - 8	arm	Hirten
9 - 16	mittelst.	Handwerker, Hirten
17 - 19	reich	Hirten
20	reich	Häuptlinge

Haarfarbe:

1-15	16	17,18	19	20
kupferrot	blond	braun	dunkelblond	schwarz

Körpergröße: 1,56 + 2W20 (158-196 cm)

Gewicht: Größe - 110 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Die Nivesen sind es gewohnt, ihre Kleidung aus den Dingen, die ihnen Wald und Tundra bieten, selbst herzustellen. Auch nachdem sie ein Leben als Abenteurer begonnen haben, werden sie sich am liebsten in Felle und Leder kleiden. Dabei achten sie allerdings darauf, daß ihre Gewänder nicht allzu schmucklos aussehen. Die Nivesen tauschen gerne in Siedlungen und Handelsposten einen Teil der Jagdbeute gegen buntes Garn und Holzperlen ein, so daß sie ihre Kleider mit farbenfrohen Stickereien verzieren können. Auch Schnitzereien aus Karenbein oder -geweih als kleine Anhängsel sind sehr beliebt.

Wenn es in den Kampf geht, bevorzugt der Nivese eine leichte Lederrüstung. Als Waffe benutzt er den Jagdbogen oder das Kurzschwert, er gewöhnt sich aber auch rasch an längere Klingen.

Besonderheiten:

Als Kind der Natur betrachtet der Nivese die Magie nicht als erlernbare Wissenschaft, sondern als mächtiges, unerklärbares Mysterium. Deshalb ist er etwas anfälliger für Zauberei als ein Mittelländer, was sich in einer MR-Modifikation von -1 ausdrückt.

Im Umgang mit Wölfen sind die Nomaden des Nordens sehr geschickt. Sie behaupten von sich, daß sie mit den gefährlichen Räubern reden könnten. Das stimmt wohl nur in der geringeren Anzahl der Fälle, doch instinktiv weiß jeder Nivese gegenüber einem Wolfsrudel die richtige Körperhaltung und Gestik anzunehmen, was sich auf die Angriffslust der knurrenden Bestien besänftigend auswirken kann.

Ausgestaltung der Talente:

Von klein auf werden die Nivesen in allen Dingen geschult, die man beherrschen muß, um in der unwirtlichen Steppe überleben zu können. War Ihr Held vor seinem Abenteuerleben eher ein Hirte, sollten Sie Abrichten erhöhen und die Wildnistalente leicht senken. Außerdem können Sie für ihn "Heilkunde Tiere" als zusätzliche Fähigkeit einführen. Den Startwert in diesem neuen Talent sollten Sie mit Ihrem Meister absprechen.

Wenn Ihr Nivese eher Jäger und Pfadfinder war, sollten Sie ein oder zwei dafür spezifische Talente um einen Punkt anheben. Senken Sie statt dessen den Wert in Abrichten.

Der Norbarde

Stellen Sie sich einmal vor. Sie wandern auf der Straße von Norburg nach Festum und denken an nichts Böses. Plötzlich überholt Sie ein von struppigen Ponys gezogener bunter Wagen in wilder Fahrt, kommt schlitternd zum Stehen und ein hünenhafter Kahlschädel mit mächtigem Schnauzbart springt vom Bock.

Während Sie noch nervös an ihrem Schwertgriff fängern, läuft der Fremde mit mächtigen Schritten auf Sie zu, breitet seine Arme aus und brüllt: »Komm, Briederchen, du siehst nied aus. Komm fahre mit meine Kaleschka. Und sicher durstig auch. Ich fahre große Ladung von bestem Festumbrand. Du nimm eine Schluck. Kunde in Norburg nix merken; ich sowieso immer strecken mit Wasser, bei Phex!« Sie sind soeben einem Norbarden begegnet. Den Göttern sei Dank, in dieser öden Gegend hätte es genauso gut eine Gob-linsippe oder ein Rudel Sumpfrantzen sein können... Die Norbarden sind die überall beliebten reisenden Händler. Karawanenführer und Pelztierjäger des eisigen Nordens, geprägt von Offenheit im Umgang mit Fremden, einem gesunden Geschäftssinn, der fast nie in Habgier abgleitet und einer Heiterkeit und Mitteilbarkeit, die in krassem Gegensatz zur Verschlossenheit der Nivesen, des zweiten großen Nordvolkes, steht. Es ist schwer, ihrer Freundlichkeit und ihrem Geschäftssinn zu entkommen, zumal sie auch nur schwer zu beleidigen sind. Von letzterem sollte man allerdings Abstand nehmen, sonst kann es einem passieren, daß man im nächsten Ort keinen Krämer mehr findet, der einem auch nur einen Schluck Wasser verkaufen will.

Hintergrund

Die Norbarden sind ein altes Volk, neben Mohas, Nivesen und Tulamiden wohl das älteste aventurische Menschengeschlecht überhaupt und von letzteren abstammend. Vor mehr als zweieinhalbtausend Jahren wanderten die Urväter der heutigen Norbarden aus Mhanadistan aus, siedelten zuerst in der Nähe der Trollzacken und wurden schließlich von den vordringenden Gildenländern aus ihrer neuen Heimat in den hohen Norden Aventuriens vertrieben, wo sie sich überall zwischen Thorwal und Paavi niederließen. Aber sie hatten den Boden unter den Füßen verloren und wurden nie wieder irgendwo heimisch. Beritten oder in Wagen und Schlitten durchstreiften sie Nordaventurien und wurden zu Händlern und gern gesehenen Gästen bei den Stämmen der Nivesen, denen sie Neuigkeiten aus der weiten Welt brachten und deren Karenieder, Pelze und Beinschnitzereien sie gegen Messer und Töpfe aus dem Süden eintauschten.

Daran hat sich bis heute nichts geändert, nur daß zu den Gastgeber der Norbarden jetzt auch Elfen und Thorwaler zählen. Zudem sind sie als Pelztierjäger bekannt, die einer Beute mit äußerster Hartnäckigkeit bis in die lebensfeindlichste Ödnis nachstellen.

Die Rolle des Norbarden

Die meisten Heldengruppen werden einen Norbarden als Reisegefährten schätzen: Er kann nicht nur Verhandlungen führen und sie durch die Wildnis geleiten, sondern unterhält sie auch gern mit lustigen Volksweisen auf seiner Laute. Negativ wirkt sich allerdings manchmal seine ausgeprägte Neugier aus und er kann die ganze Gruppe in Schwierigkeiten bringen, wenn er eine neue Sache entdeckt, die er erst auf ihre Schönheit und dann auf ihren möglichen Handelswert untersucht. Am besten versteht sich der Norbarde natürlich mit anderem reisenden Volk aus dem Norden, während er mit ausgesprochenen Städtern und Südländern recht wenig anfangen kann.

Spielen Sie den Norbarden als Menschen des flachen Landes und der Wildnis. Die großen Städte und Staaten mit ihren Konventionen sind ihm fremd, für ihn ist das Handeln noch das offene Zugehen auf Fremde, denen er größtes Interesse entgegenbringt, so daß er auch rasch einige ihrer Bräuche kopiert, sofern sie ihm sinnvoll und vor allem schön erscheinen.

Eine Schwäche, die in seinem kalten Lebensraum folgenlos bleibt, ist seine starke Lust auf Süßspeisen, die manche boshafte Zungen mit der Nähe seiner ursprünglichen Heimat 7ii den Troll/nckeeii erklären.



Zitate

- »Fühl' diesen Pelz, Freund, und du wirst sofort begeistert sein - und ich will nur drei Stein von deinem Bärenfleisch dafür.«
- »Wer sich schon zu Lebzeiten in steinernen Grüften einmauert, der kann die Freiheit des Umherziehens nie kennenlernen.«
- »Trink, Brüderchen, den hat mein Großonkel - Boron gebe ihm Gnade - selber gebrannt.«
- »Laßt uns gehen, hier ist es so trist wie bei den Nivesen. «

Der Norbarde bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

- Mut: 12+
- Klugkeit: 12+
- Charisma: 11 +
- Höhenangst: 6+
- Neugier: 6+

		<i>Herkunft, Stand der Eltern (W20):</i>	
I -10	unfrei	Fahrende Händler, Pelztierjäger	
II - 18	am	Karawanenführer, Reisende Handwerker	
	mittelst.	Fernhändler	
	reich	19-20	
	adelig		

		<i>Haarfarbe:</i>	
1-17	18	19	20
schwarz	kupferrot	blond	albino

Körpergröße: 1,56 + 2W20 (158-196 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Norbarden tragen meist sorgsam gefertigte, gediegene Kleider aus Samtleder mit Pelzbesatz, die sowohl für Wildnisreisen als auch zur Repräsentation geeignet sind. Daneben besitzt jeder noch einen Reisemantel, der gewendet werden kann und auf der einen Seite tarnende Erdtöne, auf der anderen zur Beeindruckung der Kunden prachtvoll leuchtende Farben zeigt. Der Norbardenmann rasiert meist Schädel, Kinn und Wangen und läßt nur seinen Schnurrbart unbegrenzt wachsen, während die Frauen ihre Haare seitlich zu langen Zöpfen flechten und in der Mitte einen Streifen kahlscheren. Zwölfgöttergläubige Norbarden und Norbarden tragen auf dem kahlen Schädel häufig die Tätowierung des Symbols ihrer Gottheit.

Als Waffen bevorzugt der Norbarde solche, die er auch im täglichen Leben als Werkzeuge nutzen kann: Messer, Stäbe, auf die sich sonst als Messer benutzte Klingenspitzen aufstecken lassen, und Äxte und Beile. Manchmal entpuppt sich ein kräftiger Norbarde als wahrer Meister der Streitaxt.

Besonderheiten:

Norbarden sind in spieltechnischer Hinsicht durch keine Besonderheiten bevorzugt oder benachteiligt. Auch ihre Magieresistenz wird nicht modifiziert.

Ausgestaltung der Talente:

Wenn Sie einen Norbarden spielen wollen, bleibt Ihnen kaum eine andere Möglichkeit, als sich an den angegebenen Talentwerten zu orientieren. Sie können sich aber sehr wohl zwischen einem Vorleben als Pelztierjäger und Karawanenführer (mit Betonung auf den Wildnistalenten) oder als Händler (mit mehr Gewicht auf den gesellschaftlichen Talenten) entscheiden.

Wenn Ihnen Aussehen und Hintergrund des Norbarden gefallen, Sie aber lieber einen Krieger, Söldner oder Streuner spielen, dann verwenden Sie deren Talentwerte und modifizieren Sie sie mit den Werten, die Sie auf Seite 61 finden.

Der Novadi

Gleißendes Sonnenlicht, stinkender Kamelmist, lärmende und wild gestikulierende Händler, schwarzbärtige Gestalten mit scharf gekrümmten Nasen und weiten, wallenden Gewändern, hier und da eine verschleierte glotäugige Schönheit, zwei Greise mit langen weißen Bärten, die im Schatten einiger Palmen Rote und Weiße Kamele spielen und langsam ihren Tee schlürfen, ein Sklavenhändler mit entblößtem Oberkörper, den Khunchomer in der Hand und den Dolch unter der Schärpe, der in blumiger Rede seine menschliche Ware anpreist, schwerer, süßer Duft von Räucherwerk und Rauschkraut, der aus einem geöffneten Fenster dringt, dazu der Klang von Trommel und Nasenflöte und den nackten Füßen einer Tänzerin - so stellt sich der Durchschnittsaventurier das Straßentreiben in Rashdul oder Mherwed vor, all dies verbindet er mit dem Begriff Novadi.

Hintergrund

Wie die Mohas und Nivesen zählen auch die Novadis zu den aventurischen Ureinwohnern; sie gehören der Volksgruppe der Tulamiden an, haben sich aber zum Glauben an den Eingott Rastullah bekehrt, der, den Legenden nach, vor rund 250 Jahren den Beni Novad in der Oase Keft erschienen sein soll.

Etwa die Hälfte der etwa 20.000 Novadis lebt in Städten, die übrigen führen auch heute noch ein nomadisches Leben in der Khom-Wüste und den angrenzenden Steppengebieten. Die Sippen ziehen mit ihren Pferden und ihrem Vieh auf uralten Routen durch die Wüste, von Wasserloch zu Wasserloch. Der größte Reichtum der Novadis sind denn auch ihre Tiere, unter denen das Pferd eine besondere Stellung einnimmt, ist es doch viel mehr als nur Reit- oder Lasttier: Dem Novadi ist das Pferd Freund, Kampfgefährte und sein ganzer Stolz, und der Besitz einer Shadifherde bringt oft mehr Ansehen als ein großer Harem. Die Novadis sind das einzige echte Reitervolk Aventuriens, ihre Reiterfeste mit den rasenden Galoppaden und halsbrecherischen Kunststücken weltberühmt. Wer einmal einem solchen Fest beiwohnen durfte, kann sich kaum vorstellen, daß den Tulamiden bis zum Erscheinen der ersten güldenländischen Siedler das Pferd unbekannt war.

Die novadische Gesellschaft ist eine der wenigen in Aventurien, in denen die Frau nicht gleichberechtigt ist; nur unverheiratete Mädchen genießen relative Freiheit - eine verheiratete Frau ist der Besitz des Mannes - so wie seine Pferde. Nur in wenigen Ausnahmefällen kann eine Novadi Selbständigkeit, Ruhm oder gar Macht erringen: als Achmad'sunni, die als Rächerin und Kriegerin für die Familie kämpft, als Tänzerin, der von Rastullah die Gabe verliehen wurde, Herzen und Sinne ihres Publikums zu verzaubern, oder als Herrscherin, von denen die bekannteste Vertreterin die Shan-

ja von Rashdul ist (s. hierzu auch die DSA-Spielhilfe »Die Wüste Khom und die Echsenstümpfe«). Die Novadis halten sich für ein erwähltes Volk - schließlich ist Gott selbst ihnen erschienen und hat ihnen die 99 Gesetze geschenkt -, und daher mag auch ihr Stolz rühren, der eine charakteristische Eigenschaft der Wüstenbewohner ist. Da in den Gesetzen fast alle Bereiche des Lebens reglementiert werden, ist es für den Novadi nicht leicht, ein gottgefälliges Leben zu führen, zumal einige der Gesetze nicht nur dem »Ungläubigen« widersprüchlich erscheinen mögen: 36. Gesetz »Der Gottgefällige befließigt sich der Sanftmut an allen neun Tagen in allen Gottesnamen im Jahreslauf«, 41. Gesetz »Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder in Frage gestellt wurde«.

Die Rolle des Novadi

Für einen Novadi mag es vielerlei Gründe geben, die Heimat zu verlassen und als Abenteurer durch Aventurien zu streifen: Vielleicht wurde er von seinem Vater, einem reichen Kefter Händler, auf eine »Bildungsreise« geschickt, vielleicht ließen ihm Neugier und Unternehmungslust die heimi-



sehe Oase zu eng erscheinen, vielleicht wurde er gar im letzten Krieg von Tar Honaks Soldaten nach Al'Anfa verschleppt...

Für eine Novadi (falls sie nicht zu den wenigen selbständigen Frauen dieses Volkes gehört) wird das Verlassen der Heimat in der Regel einer Flucht gleichkommen - Flucht vor einer ungewollten Ehe, einer trostlosen Zukunft... Doch welches Geschlecht Ihr Held auch haben mag, vier Merkmale wird er nie verlieren, auch wenn er die gluterfüllten Weiten der Khom lange hinter sich gelassen hat: Eine blumige Sprache, Reitkunst in Vollendung, ein aufbrausendes Temperament und einen unbändigen Stolz. Ein Novadi mag ein zuverlässiges, aufopferungsvolles Mitglied in jeder Abenteurergruppe sein - sobald er sich aber in seiner Ehre verletzt fühlt, gibt es Probleme. Eine abfällige Bemerkung über sein Reittier kann genügen, ihn eine jahrelange Freundschaft vergessen zu lassen; bei Fremden reicht manchmal schon ein unbedachter, unverhüllter Blick, damit der Novadi ob dieser Provokation den Khunchomer aus dem Gürtel zieht.

Zur rollengerechten Gestaltung des Novadi gehört ebenfalls seine Religiosität, der stete Versuch, die »99 Gesetze« zu befolgen (wegen der rigiden Eßvorschriften können Gasthausbesuche, vornehmlich in Hafenstädten, leicht problematisch werden), auch wenn etliche davon dem normalen

Der Novadi bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 12+
Intuition: 11 +
Gewandtheit: 11 +
Raumangst: 6+
Jähzorn: 5+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-2	unfrei	Sklaven
3-10	arm	Viehhirten, Nomaden
11-16	mittelst.	Händler, Viehzüchter, Karawansereibesitzer, Handwerker, Hairan
17-19	reich	Kaufmann, Scheich,
20	adelig	Sultan

	17-18	19	20
	braun	rot	blond

Haarfarbe:

1-16
schwarz

Körpergröße:

1,56 + 2W20(158- 196cm)

Gewicht:

Größe- 110kg

Lebensenergie: 30

Zwölfgöttergläubigen abstrus, willkürlich, widersprüchlich oder schlicht lächerlich erscheinen mögen. So mag es auch in Glaubensfragen leicht zu einem Streit zwischen dem Novadi und seinen Gefährten kommen.

Zitate

»Bei Rastullahs Lockenpracht!«
»Du Enkel der Unverfrorenheit - der Herr schenke mir Langmut und dir einen frühen, schmerzvollen Tod!«
»Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung.«
»Deine Lippen sind zarter als die Nüstern meines Shadifs, du Blume vom Grunde des Wadi Dschenna, und weißer als Quark und weicher als eine reife Feige ist dein Leib...«

Kleidung und Waffen:

Die Novadis sind es gewohnt, zum Schutz gegen die unbarmherzige Sonne und die Gluthitze der Wüste stets eine Kopfbedeckung (Tücher oder ein aus Tüchern gewundener Turban) und weite, locker fallende Gewänder zu tragen. Je nach Wohlstand und Stammeszugehörigkeit sind diese aus Wolle, Leinen, Seide oder gar Brokat, bestickt oder mit eingewebten Mustern verziert. Auch außerhalb der Wüste wird ein Novadi nach Möglichkeit nicht auf die gewohnte Kleidung verzichten.

Rüstungen aus Metall wie Ringel- oder Schuppenpanzer findet man nur vereinzelt bei den Stämmen des Ostens, die tulamidischen Einflüssen ausgesetzt sind. Die bevorzugte Rüstung der Novadis jedoch ist der wattierte Waffenrock, ihre typische Waffe der breite Krumsäbel, Khunchomer genannt. Daneben benutzt der Novadi beim Kampf zu Pferde gern eine Lanze aus dem Holz der Khoramszeder. Jeder Novadi erhält bei der Mannwerdung einen Zierdolch, Waq-qif genannt, den er bis zum Tode trägt.

Besonderheiten:

Da bei den Novadis Männer und Frauen nicht gleichberechtigt sind, hat ein Novadimädchen in der Regen nicht die gleiche kriegerische Ausbildung genossen wie ihre Brüder. Dies sollten Sie bei der Ausgestaltung der Talente berücksichtigen.

Ausgestaltung der Talente:

Alle Novadis, die ihre Jugend in der Wüste oder Steppe, im Stammesverband verbracht haben, sind auf ähnliche Weise erzogen und ausgebildet worden: Sie sind ausgezeichnete Reiter, ihre Orientierungsgabe und ihre Selbstbeherrschung sind geschult; von den Wissenstalenten beherrschen sie das Rechnen am besten.

Wenn Sie einen selbsthaften Novadi spielen wollen, sollten Sie, je nach Beruf und Stand des Vaters, die Gesellschafts- und Wissenstalente stärker betonen.

Der Seefahrer

Schimpfend kreisen die Möwen um die Mastspitzen der ankernden Schiffe, ab und zu stößt eine herab ins brackige Hafengewässer und schwingt sich wieder hoch in den salzigen Seewind, der vom Meer herankommt, weit aus der Ferne. Fast vermeint man den Geruch fremdartiger Gewürze wahrzunehmen, die aus unbekanntem Landern stammen, da reißt einen die Stimme des Bootsmannes abrupt aus allen Träumen: "Ich werd's euch zeigen, verdammtes Faulenzepack, morgen legen wir ab, und der Proviant ist noch nicht an Bord - voran, voran, wenn euch eure Knochen lieb sind..!" "Bei Efferds Bart, was hat der Alte nur?" flüstert der kniende Matrose seinem Kameraden zu und setzt die Scheuerbürste an, "Weiß nich', vielleicht hat ihm 'ne Möwe auf n Kopf..." Vom Oberdeck tönt die Stimme des Bootsmannes: "Fauliges Fleisch!? Ich werd's euch zeigen! Die Planken sind heut abend so blank, daß ich mich drin spiegeln kann!" Einer beginnt leise das Lied von der "Efferdsbraut" zu summen und bald bildet das tiefe Gegröle der Matrosenkehlen einen reizvollen Kontrast zur hohen, sich überschlagenden Stimme des "Alten"...

Hintergrund

Das Seemannsleben ist wahrlich nicht einfach, da bildet auch Abenteuer keine Ausnahme. Allerdings gibt es wohl kaum einen Berufsstand, der im wahrsten Sinne des Wortes so von Romantik "umweht" ist wie der des Matrosen. "Mit einem Schritt Wasser unter'm Kiel bist du der Herr der Meere..." - dieses Havener Sprichwort sorgt für ständigen Zulauf im Seemannsgewerbe, und viele junge Männer und Frauen können sich der ewigen Verlockung fremder Länder und Häfen nicht entziehen. In jedem Hafen sitzt eine jener malerischen Gestalten mit eisgrauem Bart, schwerem Mantel und Stiefeln und erzählt, begleitet von den Schwaden seiner langen Pfeife, den "Frischlingen" von den goldenen Städten, die dort draußen hinter der Brandung warten...

Die Rolle des Matrosen

Der klassische Seemann ist ein Abenteurer, der sich aus reiner Neugierde oder praktischen Gründen wie den lästigen Nachstellungen der Dorfschergen oder den rachsüchtigen Brüdern schöner Dorfmadchen entschlossen hat, sein Glück auf den Planken der Schiffe zu suchen. In der Regel haben die Seeleute ein kurzes, sehr arbeitsreiches Leben, und daher geht es in den Hafenspelunken, in denen sie ihre magere Heuer lassen, stets hoch her, denn der Gefahren sind so viele, daß man besser immer nur ans Heute denkt; Piraten, Seuchen, Trinkwassermangel und die vielbeschriebenen Ungeheuer, die in den Tiefen des Meeres auf die ahnungslosen Schiffe warten. Hat einer all diese Plagen glücklich überstanden und kehrt in sein Dorf zurück, vorausgesetzt er endet



nicht mittellos in einem der zahlreichen Seemannsheime der Efferdbriider, dann allerdings ist er schlichtweg die Sensation seines Heimatdorfes, Die Bauern werden ihm gebannt lauschen und seinen Branntwein bezahlen. Die Jungen werden an seinen bärtigen Lippen hängen, und schon schließt sich der Kreis, denn einer von ihnen wird später ebenfalls sein Kreuz auf eine Heuerliste machen. Matrosen sind von ihrem harten und entbehrungsreichen Leben geprägte, rauhe Burschen, die so schnell kein Wind umzuwehen vermag, auch den Stürmen des Lebens durchaus gewachsen. Geradezu sprichwörtlich ist ihre Lebenslust, als müßten sie in ihrer kurzen Zeit an Land all das nachholen, was ihnen auf See entgangen ist. Dem Schnaps und dem Tabak sind sie zugetan, und keine Rahjadienerin in den Küstenstädten, die die rauhen Gesellen nicht kennt. Noch zwei Dinge sind für den Seefahrer charakteristisch: die Liebe zum Seemannsgarn und zu Matrosen l iedern sowie jene unverwechselbare Mischung aus unerschütterlichem Glauben und wildestem Aberglauben - wo sich tiefe Hingabe an den Meeresherrn, die Sturmgöttin und an ihren Sohn mit den absonderlichsten Verrücktheiten paart. Ein Matrose ohne

Amulette, Glücksbringer und Heilsbringer ist kaum vorstellbar. Es soll gar Matrosen geben, die können sich nicht mehr geradewegs einen Steg entlangbewegen, aus Angst, auf die eine oder andere Art und Weise die bösen Geister, Dämonen oder Klabautermänner zu verstimmen...

Zitate

»Wir hatten mal nen Bootsmann, der hatte statt 'ner Zunge 'ne Peitsche im Maul.«
 »Zwei Jahre hockten wir auf dieser Insel und hatten schon unsre Namen vergessen.«
 »Bei Efferds Bart, wenn du keinen Mumm hast, dann geh' doch zu den Waschweibern auf den Flußjollen!«
 »Ein Langohr an Bord, und du bist verloren!«
 »Noch sechs Jahre, und ich hab' meinen eigenen Kahn, den Namen hab'ich schon!«

Berühmte Seemannslieder:

»Im Hafen liegt die Efferdsbraut«
 »Mit Süderstrand gehts nie an Land«
 »Die Fässer warn leck und der Hafen so weit«
 »Wir lagen vor Kannemünde«

Kleidung und Waffen:

Je nach Region und Witterung erkennt man die Seefahrer entweder an der halblangen weiten Leinenhose und dem halboffenen, häufig quergestreiften Hemd, oder an einem dicken wollenen Mantel, dunkelblau mit zahlreichen Knöpfen, dazu schweren Stiefeln, die dafür sorgen, so sagt es eine alte Redensart, daß die Schiffer in Efferds Reich Parade stehen können. Jene Stiefel haben sich sowohl bei schwerem Seegang als auch bei schwerem *Brammitgang* bestens bewährt und verstärken an Land den charakteristischen, weit ausschlagenden Schritt, der an das schaukelnde Schiff gewöhnten

Der Seefahrer bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Gewandtheit! 1 +
 Körperkraft: 12+
 Aberglaube: 6+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 3	unfrei	Leibeigene, Rudersklaven
4 - 12	arm	Fischer, einfacher Matrose
13 - 17	mittelst.	Segelmacher, Zimmermann, Bootsmann, Rudergänger
18, 19	reich	Navigator, Kapitän
20	adelig	Admiral

Haarfarbe:

1-4	5-9	10-13	14-17	18,19	20
schwarz	braun	rot	dunkelblond	hellblond	weißblond

Körpergröße 1,55 + 2W20 (157-195 cm)

Gewicht: Größe- 100 kg

Lebensenergie: 30

Fahrensleute. Allen gemeinsam ist der überaus schlechte Zustand der Kleidung, auf der zahlreiche Gefechte und Stürme ihre Spuren hinterlassen haben und die mit einem gewissen Stolz getragen wird, aber auch aus Notwendigkeit - ein neuer Rock und das bißchen Heuer... Einen gestreiften Schal, je nach Region mit eingesticktem Namen oder efferdgefalligen Verzierungen versehen, trägt man gern als Glücksbringer. Und dann sind da noch all die Heilsbringer und Amulette: Beinahe kein Hafen, aus dem ein Matrose sich nicht einen neuen "magischen" Gegenstand mitbringt, um die Götter und Geister gewogen zu halten. Von Rüstungen hält ein Seefahrer nicht viel, und wer schon einmal in einem wattierten Wams oder gar einem Kettenhemd baden gegangen ist, wird wissen, warum. Erlaubt ist den Matrosen höchstens ein Taumesser, mit dem man in höchster Sturmesnot die Segel kappen kann. Wird am Horizont allerdings ein unbekanntes Schiff gesichtet, werden kurze breite Entermesser verteilt, mit denen die Erfahrener recht gut umgehen können.

Besonderheiten :

Für den Seefahrer gilt, wie für den Thorwaler, einen zusätzlichen Punkt Abzug auf ihre Magieresistenz, die sich erst mit Zunehmen der Erfahrung legt, also, wenn auch sie die fünfte Stufe erreicht haben.

Ausgestaltung der Talente:

Wie Sie gewißlich gemerkt haben, beziehen sich die obige Beschreibung, sowie auch die Talentwerte auf einen einfachen Seemann oder Fischer. Wollen Sie hingegen lieber einen ehemaligen Seeoffizier, z.B. eine Steuerfrau oder einen Bootsmann spielen wollen, gilt es, neben den Talenten auch das Alter entsprechend zu erhöhen: Das 17-jährige Kapitänswunderkind ist noch nicht erfunden. Doch auch wenn Ihr Charakter auf einem Kriegsschiff gedient hat oder gar einst als Pirat sein Unwesen trieb, sollten Sie die Talentwerte entsprechend verändern, so sollten in beiden Fällen die Kampffähigkeiten auf Kosten der Wissens- und Gesellschaftstalente geringfügig erhöht werden. Und vergessen Sie nicht, Ihren Helden mit entsprechenden Verzierungen zu versehen, die ihm sein abenteuerliches Leben beigebracht hat: Säbelnarben bei einem Piraten und allzuoft die Spuren von Peitschenhieben bei dem Matrosen eines Kriegsschiffes. Folge der drakonischen Strafen, die an Bord von Karacken und Schivonen gang und gäbe sind. Auch Seefahrer nicht mittelreichlicher Nationen sollten Sie entsprechend der Herkunftstabelle auf Seite 61 modifizieren. Bei Elfen und Zwergen ist Ihr Improvisationstalent gefragt: Zwar gibt es in der Kriegsflotte einige seefahrende Zwerge, doch ein Langohr an Bord gilt bei vielen Matrosen Aventuriens als sicheres Zeichen dafür, daß das Schiff dem Untergang geweiht ist. Ansonsten können wir Ihnen für detaillierte Informationen über das Leben eines Seemannes und allem, was damit zu tun hat, nur wärmstens "Die Seefahrt des Schwarzen Auges" anempfehlen.

Seefahrer besitzen von Beginn Ihrer Laufbahn an das gleichnamige Berufstalent, ohne dafür S teigerungsversuche opfern zu müssen.

Der Söldner

Wie man weiß, ist das Kriegs- und Waffenwesen in Aventurien recht vielgestaltig. Von alters her machen die Ritter das Herzstück eines jeden Heeres aus. Die gepanzerten Kolosse mit ihrem Fähnlein aus Waffenknechten, Schild- und Lanzenträgern findet man vor allem im nördlichen Mittelreich, Nostria, Adergast und dem Bornland. Auf der anderen Seite kennt man auch das Berufsheer aus Kriegern und Kriegerinnen, zusammengesetzt aus Freiwilligen und den Abgängern der Kriegerakademien, und von den jeweiligen Landesherren für unbestimmte Zeiten in Lohn und Brot gehalten. Eine solche Truppe kann im Umfang von den vier Burgwachen eines Barons bis zu den 35 Garderegimenten des Garethar Kaisers reichen.

Diese stehenden Heere aber wollen gepflegt und untergebracht sein - eine Aufgabe, die einem Fürsten schnell über den Kopf wachsen kann und das Staatssäckel aufs äußerste belastet. Daher ist es in jüngster Zeit üblich geworden, Soldaten nur noch für die Zeit anzustellen und zu bezahlen, in der sie wirklich benötigt werden, also wenn eine tributsumige Stadt belagert, ein Räuberlager ausgehoben oder einem Nachbarn imponiert werden soll - ja, gelegentlich werden sogar solche Mietlinge an Stelle einer Garde- oder Landwehreinheit ausgesandt, wenn der Kaiser von einem Vasallen Truppen verlangt und kein regulärer Kriegsmann abkömmlich ist und die Bauern auf dem Feld arbeiten müssen. Diese Mietlinge, Reisingen oder Söldner - wie immer man sie nennen will - findet man in jeder größeren Stadt, meist in kleinen Gruppen, gelegentlich aber auch in Banner- oder gar Regimentsstärke und dann in einer eigenen Kaserne untergebracht. Da größere kriegerische Auseinandersetzungen in Aventurien eher selten vorkommen, müssen sich die Söldner die meiste Zeit von Gelegenheitsarbeiten ernähren, von denen es jedoch mehr als genug gibt: Vor allem der Schutz von Karawanen oder größeren Handelsrouten und Leibwächterdienste für die Wohlhabenden sind die Aufgaben von Mietlingen.

Hintergrund

Das Kriegshandwerk ist oft das einzige, das einem Bauernsohn oder einer Bauerntochter bleibt, wenn auf dem heimischen Hof kein Erbteil zu erwarten ist und die weite Welt mit Gold und Abenteuer lockt.

Zum Söldner wird man normalerweise, indem man sich einer der vielen Gruppen von Mietlingen anschließt, was sich bei kleineren Einheiten durchaus schwierig gestalten kann, da diese meist wie eine große Familie oder Sippe geführt werden. Die Ausbildung erfolgt stets im Felde, weswegen die meisten Söldner zuerst mit ungefährlicheren Aufgaben wie Trommeln oder Botenläufen betraut werden - sonst würden die Ausfälle schnell die Neubewerbungen überschreiten. Viele Söldner haben aber vorher bereits in einer regulären

Einheit gedient und diese wegen zu geringen Soldes verlassen (oder wegen Raufereien, Zechorgien und Disziplinavergehen verlassen müssen).

Daß diese schwerbewaffneten Glücksritter in der Bevölkerung immer wieder Argwohn und auch Angst erregen («schnell, Gero, Swenja, versteckt euch im Wald und verbergt das Silber - die Warunker kommen!«), ist nicht verwunderlich - schließlich weiß Klein-Alrik von Söldnern nur, daß sie ohne Ehre sind, Städte plündern, brandschatzen und vergewaltigen, um dann ihr Beutegut wieder zu versaufen und zu verspielen.

Daran ist sicherlich ein Körnchen Wahrheit, aber im großen und ganzen unterscheidet sich ein Söldner nicht so sehr von seinem akademischen Vetter, dem Krieger. Auch er kennt ein Ehrgefühl und hat die Erfahrung gemacht, daß sich viele gefährliche Situationen nur durch zuverlässige Waffenbrüderschaft meistern lassen.

Die Rolle des Söldners

Söldner und Söldnerinnen sind rauhe Gesellen. Der Kampf ist ihr Leben und sie können stundenlang über die Belagerung einer Festung oder die Durchschlagskraft bestimmter



Geschützttypen reden. Am liebsten aber erzählen sie davon, wie die feinen Herren sich wieder einmal aus dem Größten herausgehalten haben und das Söldner-Banner die Drecksarbeit erledigen mußte. Auch wenn sie gern vom Krieg schwatzen, so streben sie doch danach, irgendwann einmal genügend Gold anzusammeln, um sich auf einem eigenen Landgut oder in einem schönen Stadthaus zur Ruhe zu setzen und die Freuden des Lebens zu genießen.

Wenn Sie einen Söldner spielen wollen, mischen Sie Abenteuerlust und Trinkfestigkeit mit einer gehörigen Portion Zynismus und Überheblichkeit - und bedenken Sie noch, daß die meisten Söldner wenig Wert auf gepflegte Umgangsformen legen - damit sollte Ihr Held genügend Individualität bekommen, um sich vom Streuner auf der einen und vom Krieger auf der anderen Seite abzusetzen.

Zitate

»Damals, '97, bei der Belagerung von Drol, als wir nur Wurzeln und Zaumzeug zu fressen hatten...«
»Höhö, denen haben wir's aber gezeigt; laßt mal sehen, was das Pack so in den Taschen gehabt hat.«
»Ich sagte fünfzehn pro Tag und keinen Kreuzer weniger, sonst könnt Ihr Euch einen anderen Verrückten suchen.«
»Drauf und dran! Spieß voran!«

Der Söldner bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 12+
Intuition: 11 +
Körperkraft: 12+
Goldgier: 6+
Jähzorn: 6+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 3 unfrei Sklaven, Kriegsgefangene
4 - 13 arm Bauern, Fischer, Tagelöhner,
Söldner, Streuner
14 - 19 mittelst. Krieger, Handwerker, Geweihte
20 reich Händler, Offiziere
adelig

Haarfarbe:

1-6 7-11 12-15 16-18 19-20
schwarz braun blond hellblond grau

Körpergröße: 1,60 + 2W20 (162-200 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Söldner legen Wert auf auffällige Kleidung. Dies entspringt sowohl der militärischen Notwendigkeit, im Kampfgetümmel Freund und Feind auseinanderhalten zu können (im Gegensatz zu Kriegern verwenden Söldner keine Wappenschilder oder ähnliche Erkennungsmerkmale), wie auch dem Streben, sich sowohl vom "gemeinen Pöbel" wie auch den "feinen Pinkeln" abzusetzen. Söldnergewänder sind also meist in grellbunten Farben gehalten und mit allerlei Bändern, Tressen und anderem Zierrat versehen. Die Machart ist, soweit es die Verzierungen zulassen, aber immer noch so robust, daß die Kleider nicht nach einem Gewaltmarsch oder beim ersten Scharmützel auseinanderfallen. An Rüstungen tragen Söldner alles, was ihnen unter die Finger kommt, von Ritterrüstungen und den meisten Kettenhemden einmal abgesehen. Besonders beliebt sind eiserne Brustharnische, bunte Wämser mit weiten, geschlitzten Ärmeln und eiserne Helme, meist mit Federn oder gefärbten Haarbüscheln verziert.

In der Auswahl der Waffen richten sich Söldner normalerweise danach, was in ihrem Banner als Hauptwaffe verwendet wird: Piken, Hellebarden und Spieße sind hier die typischen Waffen. Daneben verstehen sie aber meist noch Schwert oder Säbel, den Dolch und häufig die Armbrust recht gut zu führen.

Gegen den erbitterten Widerstand des Ritterstandes und der Krieger-Akademien wurde es jüngst in einigen Gebieten des Mittelreiches den Söldnern gestattet, Zweihänder zu führen. Solche Kämpfer sind äußerst selten. Wegen der ungewöhnlichen Technik, die sie beherrschen, beziehen sie doppelten Sold und werden gelegentlich auch "Doppelsöldner" genannt.

Besonderheiten:

Söldner sind abgebrühte Gesellen, die so leicht nichts erschrecken kann und erhalten daher einen Bonus von 1 Punkt bei der Ermittlung der Magieresistenz.

Ausgestaltung der Talente:

Hat ein Mietling seine Zeit nicht bei einer Landtruppe sondern als Seesöldner verbracht, sollten entsprechende Veränderungen an den Werten vorgenommen werden: Zweihänder und Infanteriewaffen werden an Bord von Schiffen kaum eingesetzt und auch mit dem Wildnisfeben ist es nicht weit her, wohingegen wahrscheinlich im Schwimmen und Boote fahren besondere Kenntnisse erworben wurden. Übrigens: Aventurische Söldner sind fast ausschließlich Fußtruppen, es gibt also keinen Grund, warum ein Söldner über besondere Reiterfertigkeiten verfügen sollte. Wenn Sie Ihren Söldner aus einem anderen Kulturkreis als dem Mittelreich kommen lassen wollen, dann schlagen Sie bitte auf Seite 61 nach. Dort finden Sie einige Hinweise, wie Sie die Talente dem Hintergrund anpassen können.

Der Streuner

Mit einem schadenfrohen Grinsen stuppst Wirtin Hildelind ihren Mann an und deutet über die Theke hinweg in die lärmende Menge, wo ein junger Mann mit struppigem Haar und einem prächtigen Federhut eifrig gestikulierend auf einen reisenden Kaufmann einredet. »Sieh mal, da drüben«, flüstert sie ihm zu, »Hat Gumblad wieder einmal Beute gemacht...« Stunden später stellt die Wirtin die Stühle hoch. Allein und verlassen lehnt der Kaufmann über dem Tisch, allem Anschein nach stockbesoffen. »Betrogen hat er mich«, jammert er der Wirtin vor, »schamlos betrogen. Hab ihm ein Bier nach dein anderen eingeschickt, damit er mir mehr über die Sache erzählt. War alles gestunken und erlogen, da bin ich mir sicher... Und plötzlich war er weg, und mit ihm die Dukaten - noch ein Bier, Frau Wirtin...« Die Frau schüttelt nur stumm den Kopf.

Die kleine Bauerstochter wirft die dicken blonden Zöpfe zurück, fährt ihre Freundin zornig an: »Ach geh, hör' auf mit dem Geplapper, was weißt du denn schon von den Männern... Ich sage dir...« - und ihre himmelblauen Augen beginnen zu strahlen - »Elgor hat mir ewige Treue geschworen, jawohl. Von dem Geld, das ich ihm gab, kauft er mir ein



Brautkleid in der Stadt. In einem Mond, wenn Vater wieder zum Markt fährt, werden wir uns wiedersehen, und dann wird er um meine Hand anhalten... Ach, wenn die Zeit doch nur ein wenig schneller vergehen würde...«
- In einer rauchigen Schenke in Salza. Schon so manchen Krug hat der alte Fischer an diesem Abend mit den Fremden geleert. Eine seltsame Gruppe ist es, ein Elf, ein Novadi, ein Thorwaler und ein hübsche dunkelhaarige Frau. Endlich ist der Alte zu Reden bereit: »Im Vertrauen, ich wüßte schon jemanden, der keine Fragen stellt und für ein paar Dukaten... Fragt nach Yazim, dem Streuner, aber seid auf der Hut...«

Hintergrund

Das Leben in Aventurien ist überall hart, aber in den Elendsvierteln der großen Städte ist es noch härter als anderswo. Diese engen, lärmenden, stinkenden Gassen sind die Welt, in der ein Kind zu einem Streuner heranwächst.

Die aventurischen Streuner - »Glücksritter«, wie sie sich selber nennen - haben ihre eigene Sicht von der Welt. Wenn sie in eine fremde Stadt kommen, fragen sie nicht nach den gültigen Gesetzen, sondern nach der Macht und dem Durchsetzung s vermögen der Gesetzeshüter.

Die erste Lektion im Streunerleben lautet: »Verlaß dich nur auf dich selbst, denn du bist der einzige Mensch, auf den du dich wirklich verlassen kannst.«

Der Streuner hat es gelernt, in jeder Situation blitzschnell zu erspüren, ob sie ihm Vor- oder Nachteile bringen kann. Diese Weltsicht unterstellt er auch allen anderen Menschen, ganz gleich, ob diese offiziell als aufopferungsvolle Gottgeweihte oder strahlende Helden gelten.

In der freien Natur und in den bürgerlichen Wohnungen ist den meisten Streunern gleichermaßen unbehaglich zumute. Ihr Reich ist die rauch- und lärmgeschwängerte Luft der Tavernen und Schenken; hier wissen sie, woran sie sind, hier finden sie Opfer für ihr besonderes Talent, das »glücksunabhängige« Glücksspiel, und hier begegnen sie solchen Männern und Frauen, die für einen raschen, einträglichen Auftrag jemanden suchen, der keine umständlichen Fragen stellt.

Die Rolle des Streuners

In einer Heldengruppe kann es kaum gegensätzlichere Typen als den eines Streuners und den eines Kriegers geben. Gewiß, auch ein Streuner wird sich im Laufe seines Lebens wandeln und erkennen, daß es außer dem Eigennutz noch andere Werte gibt. Wenn Sie aber mit einem jungen Streuner in ein Spiel einsteigen, dann geben Sie ihm die Charakterzüge, die zu einem finster blickenden, zerlumpten Herumtreiber passen. Spielen Sie ihn mißtrauisch, verschlagen und ständig alarmbereit.

Doch so ungern sich ein Streuner durch Lippenbekenntnisse an seine Gefährten binden wird, so sind sie ihm doch oftmals

rascher ans Herz gewachsen, als es ihm selber lieb ist. Zwar gibt es wohl selten jemanden, den er als seinen Freund bezeichnen würde, aber eine einmal geschlossene Freundschaft ist dem Streuner heilig. Auf jeden Fall weiß er genau, wen er zu seinen Feinden zu zählen hat: Ein Streuner, der, wenn er einen Betrug bei einem Münzspiel wittert, nach den Bütteln ruft, ist seinen Namen nicht wert! Zudem liegt es ihm, für den spontanen Handel geradezu eine Lebensnotwendigkeit ist, fern, nachtragend oder griesgrämig zu sein - was den jungen Streuner, bei aller Kratzbürstigkeit, in so mancher Lage zu einem angenehmen Begleiter macht. Freilich, die Zuverlässigkeit eines Streuners läßt zu wünschen übrig: Vielleicht wird er später einmal lernen, fremdes Eigentum (und das seiner Kameraden) zu achten, bei Spielbeginn wäre er jedoch kein echter Streuner, wenn er sich eine leichte Beute entgehen ließe - und auch das Dukatenbeutelchen eines schlafenden Gefährten kann man durchaus als leichte Beute bezeichnen. Stets muß man bei ihm auf kleine Streifzüge gefaßt sein, von denen er höchstens die Eindrücke, niemals aber die Beute mit seinen Gefährten teilen würde...

Zitate:

»'tschuldigung, Euer Beutelchen muß sich an meinem Finger verhakht haben...«
 »Lärmt nicht so, wenn Ihr Rahja opfert, mein schöner Herr, sonst wacht Eure Frau noch auf!«
 »Auch schmutziges Geld kann dämonisch blinken.«
 »Phex sei bei mir!«

Der Streuner bei Spielbeginn:

Voraussetzungen:

Mut: 13+
 Gewandtheit: 11 +
 Fingerfertigkeit: 12+
 Goldgier: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-8	unbekannt	
9,10	unfrei	Sklaven, Leibeigene
11-17	arm	Bettler, Streuner, Tagelöhner, Gaukler
18,19	mittelst	Gaukler, Streuner, Spieler
20	reich	Spieler

Haarfarbe:

1-6	7-10	11	12-17	18,19	20
schwarz	blond	weißblond	braun	rot	albino

Körpergröße: 1,54m + 2W20 (156-194cm)

Gewicht: Größe -110 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Kaum ein junger Streuner kann sich seine Garderobe nach eigenen Vorstellungen aussuchen, er trägt die Sachen, die er erbetteln oder aus einem Waschhaus stibitzen kann. Ist ihm einmal ein guter Beutezug gelungen, so will er das geliebte Stück natürlich immer am Leibe tragen, um sich von jedem Mann darum beneiden zu lassen - wenn man sich auch darüber streiten mag, ob ein prunkvoll versilberter Gürtel auch dann noch eine Zierde ist, wenn er ein durchlöcherter Hemd aus Sackleinen zusammenzurrt... Streuner und Streunerinnen, die zu Geld gekommen sind, kann man häufig an ihrer protzigen Kleidung erkennen. Sie haben sich so lange nach teuren Stoffen geseht, daß sie zu Übertreibungen neigen (Aber natürlich kann Ihr Streuner - wenn Sie darauf bestehen - einen feineren Geschmack besitzen.) Da Streuner bei den meisten ihrer Unternehmungen Wert darauf legen, unentdeckt zu bleiben, haben sie für Rüstungen wenig Verwendung. Wieviel mehr kann man schließlich unter einem schlichten Umhang verbergen als unter einem prächtigen Brustpanzer... Natürlich legt ein Streuner auch schon einmal ein erbeutetes Kettenhemd an, wenn die Lage es erfordert, aber sehr stimmungsvoll ist so ein hochgerüsteter »Glücksritter« nicht. Streuner nehmen mit fast jeder Waffe vorlieb, die ihnen in die Finger fällt; wenn sie die Wahl haben, bevorzugen sie schlanke, schnelle Stichwaffen (Degen, Dolch, Rapier) und Wurfmesser.

Besonderheiten:

Menschen, die mit Offenheit und Naivität gesegnet sind, erweisen sich oft als besonders anfällig für Beherrschungszauber; diese Schwäche kann man Streunern wahrhaftig nicht nachsagen: Mißtrauen und Gerissenheit verleihen ihnen einen Bonus von +2 auf ihre Magieresistenz.

Ausgestaltung der Talente:

Alle Streuner sind Stadtkinder und ähneln einander so sehr, daß die Grundausrüstung an Talenten und Fertigkeiten für alle gelten kann. Möglicherweise hat aber Ihr Streuner bereits eine Vorstrafe auf dem Buckel, dann könnten Sie z.B. seine Fachkenntnisse im Bergbau heraufsetzen... Natürlich gibt es auch Streuner, die aus gehobenen Verhältnissen stammen, Kinder von Spielern, Hochstaplern oder Bankrotteuren - in solchen Fällen heben Sie die gesellschaftlichen Talente etwas an, evtl. auch das Falschspiel, und senken dafür Taschendiebstahl und Gassenwissen

Der Thorwaler

»Die Thorwaler kommen!« So lautet ein Schreckensruf an vielen Küsten, wenn das bunt gestreifte Segel eines Piratenschiffes gesichtet wird. Den gleichen Entsetzensruf kann man aber auch hören, wenn in einer Stadt, mit der die Thorwaler friedlichen Handel treiben, eine Schar durstiger Seeleute eine Schänke ansteuert. Dann kann man nur hoffen, daß es dem Win rechtzeitig gelingt, die Eingangstüre zu verriegeln, denn sonst liegt der Ablauf des restlichen Abends bereits fest:

Zunächst nimmt der Wirt eine Menge blinkendes Silber ein, aber am nächsten Morgen hat er dennoch Minus gemacht, weil er beim Schreiner eine neue Einrichtung für sein Lokal bestellen kann.

Die hünenhaften Thorwaler sind ein fröhlicher, unerschrockener Menschenschlag, ein bißchen zu rauflustig vielleicht... Wie sagte doch Hetmann Orezar zu dem Kaufmann, der betroffen auf seine frisch ausgeschlagenen Schneidezähne starrte? - »Tja, meine Jungs und Mädels...! Sie sind halt allesamt große Kinder; man kann ihnen einfach nicht böse sein.«

Hintergrund

Das Volk der Thorwaler lebt an der rauen Nordwestküste Aventuriens. Es heißt, daß ihre Vorväter aus dem fernen Gildenland fliehen mußten. Keiner kennt die Gefahren des Meeres so gut wie sie und kein anderes Volk ist so mit dem Meer verbunden wie die Thorwaler: Sie betreiben nur in geringem Umfang Ackerbau und Viehzucht, vielmehr haben sie sich ganz den endlosen Weiten verschrieben - als Piraten, Kauffahrer und Fischer sind sie überall auf dem Meer der Sieben Winde und häufig auch auf anderen Ozeanen anzutreffen.

Die Thorwaler verehren Swafnir, den Sohn der Kriegsgöttin Rondra und des Meeresherrn Efferd, der in Gestalt eines riesigen Pottwals durch die Meere streift, auf ewig in den Kampf mit der Riesenschlange Hranngar verwickelt. Sollte die Kraft Swafnirs jemals nachlassen, so ist das Ende der Welt gekommen. Aus diesem Grunde ehren und achten die Thorwaler alle Wale und Delphine und lassen nicht zu, daß ihnen ein Leid geschieht. Andererseits heißt dies auch, daß sie alles Echsische und Schlangenhafte verabscheuen und verachten.

Bei den Thorwalern ist im täglichen Leben der Unterschied zwischen den Geschlechtern kaum ausgeprägt: Es kommt nicht selten vor, daß man einen rotbärtigen Hünen mit zwei Kindern auf dem Arm am Kai stehen und seiner bis an die Zähne bewaffneten Frau zum Abschied winken sieht, wenn sie gerade zu einer Kaperfahrt ausläuft. Mittelländer, die solch ein Verhalten erheitert finden, mußten sich schon häufiger in die Dienste des örtlichen Heilers begeben. Ihren Fürsten oder ihre Fürstin (die bei ihnen Hetmann oder Hetfrau heißen) wählen die Thorwaler selber, denn es geht ihnen nichts über ihre Freiheit, die sie - vor allem gegen alanfanische Sklavenjäger - erbittert verteidigen.

Die Rolle des Thorwalers

Einen Thorwaler rollengerecht zu spielen ist keine schwere Aufgabe: Mischen Sie Geradlinigkeit, Rauflust und Trinkfestigkeit mit der Freude an schierer Muskelkraft, geben Sie einen Schuß Selbstüberschätzung hinzu - und fertig ist Ihr Held.

Zwar machen ihm Aberglaube und plötzlich auftretende düstere Stimmungen bisweilen schwer zu schaffen, aber der Thorwaler, der vor irgendeinem Problem kapitulieren würde, muß erst noch geboren werden. So ein Nordländer kann sich ruhig noch so oft eine blutige Nase holen - beim nächsten Mal geht er wieder mit dem Kopf durch die Wand. Es dauert seine Zeit, bis ein Thorwaler seine Ecken und Kanten so weit abgeschliffen hat, daß er die Gelassenheit und Gewandtheit erlangt, die auf Dauer für einen Abenteurer in Aventurien lebenswichtig sind.

Zitate

»Wir Thorwaler sind die Herren der Meere und der angrenzenden Küsten.«

»Das wohl! Bei Swafnir!«

»Solange man auf dem Boden liegen kann, ohne sich festzuhalten, ist man auch nicht betrunken.«



Der Thorwaler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 11 +
Gewandtheit: 11 +
Körperkran: 12+
Aberglaube: 6+
Raumangst: 4+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 9	arm	Fischer, Landarbeiter, Hafenarbeiter, Bauern
10- 14	mittelst.	Fischer, Bauern, Handwerker, Geweihte, Skalden, Seefahrer
15-19	reich	Kauffahrer- und Piratenkapitäne
20	adlig	Hetleute

Haarfarbe (W20):

1-9	10-15	16-17	18	19	20
-----	-------	-------	----	----	----

blond rotblond weißblond dunkelblond braun schwarz

Körpergröße: 1,68 + 2W20 (170-208 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen;

Die Garderobe eines Thorwalers ist oft recht abenteuerlich anzuschauen, denn die Nordländer kombinieren ihre klassische Tracht (Wollhosen und Leinenhemden) gern mit bunten, ausgefallenen Kleidungsstücken, die sie irgendwo erbeutet oder auf fernen Märkten erworben haben. Man hat schon Seebären gesehen, die zu einem Fell-umhang den steifen Hut einer Ratsherrin aus Bethana trugen, aber wer will schon über solch einen Aufzug eine spöttische Bemerkung fallenlassen? Wir halten uns da lieber raus... Sehr beliebt sind bei den Thonvalern auch Tätowierungen. Es leben unter ihnen einige wahre Meister in der Kunst des

Stechens von Hautbildern. Sowohl bei Tätowierungen als auch beim Färben von Kleidung oder dem Gravieren von Gürtelschnallen, Schwertklingen oder ähnlichem sind komplizierte Ornamente sehr beliebt.

Der Thorwaler bevorzugt Äxte aller Art (darunter den "Schneidzahn", eine besondere Wurfaxt) und scharfe Hieb- waffen wie Säbel und Entermesser - und gelegentlich schleppt er eine halbe Waffenkammer davon mit sich herum. Rüstungen werden eher als hinderlich empfunden. Deshalb trägt man selten mehr als ein gestepptes Lederwams oder eine "Krötenhaut", eine mit schweren Nieten besetzte Lederwe- ste.

Viele weitere wissenswerte Details über das Volk der Thor- waler finden Sie in der Box "Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges".

Besonderheiten:

Wegen ihres hohen Aberglaubens haben alle Thorwaler zu Beginn ihrer Laufbahn automatisch 1 zusätzlichen Punkt Abzug auf ihre Magieresistenz. Diese Anfälligkeit gegen Zauberei legt sich erst, wenn sie ein gewisses Maß an Erfahrung gesammelt, sprich, wenn sie die fünfte Stufe erreicht haben.

Ausgestaltung der Talente:

Je nachdem, in welcher Umgebung Ihr Thorwaler Held groß geworden ist, können sich erhebliche Verschiebungen in den Talenten ergeben. Ein Pirat wird sicherlich Kampftechniken und Seefahrtskünste den Wissens- und Gesellschaftstalenten vorgezogen haben, während es bei einem Kauffahrer umge- kehrt ist. Ein Fischer kennt sich auf den Meeren aus wie kein anderer, dafür sind seine Kenntnisse an Land eher beschränkt. Sie können natürlich auch gerne einen anderen Heldentypen (z.B. einen Jäger, Krieger oder Magier) aus Thorwal spielen. In diesem Fall sollten Sie jedoch nur die Tabellen zu Ausse- hen und Herkunft zu Rate ziehen und bei den Talenten von den Basiswerten des anderen Heldentyps ausgehen. Wenn Sie einen Thorwaler spielen wollen, sollten Sie Ihren Helden schon zu Beginn des Spiels mit einer Berufsfertigkeit ausstatten. Zur Auswahl stehen Ihnen: Fischer, Seefahrer, Grobschmied und Tätowierer.

Der Skalde

Nicht nur in den langen Winternächten ist den Thorwalern der Besuch eines Skalden willkommen: Skalden bewahren die Sagen aus alter Zeit, sie wissen die Herzen mit Liebesgeschichten oder Schlachtgesängen zu rühren und sie bringen Neuigkeiten aus fernen Landen.

Übers Jahr sind die Skalden viel unterwegs - sei es an Bord eines Drachenschiffs, um eine Saga über einen berühmten Kapitän zu dichten, sei es in den Hochmooren von Waskir, um den Glanz auf den Flügeln der Singschwäne zu rühmen. Wenn ein Skalde in ein Dorf kommt, versammeln sich Kinder und Alte, um seinen Erzählungen und Sängen zu lauschen. Oftmals bleibt er einen ganzen Sommer dort, um die Jungen und Mädchen die Geschichte der Helden und die Künste des Lesens und Schreibens zu lehren. In den Langhäusern der Hetleute sind die fahrenden Sänger ebenfalls gern gesehene Gäste, denn was wäre ein zünftiges Thorwaler Gelage ohne die deftigen Trinklieder, die die Skalden zum Besten geben.

Auf ihren Wanderschaften durch das Thorwaler Land haben sie von menschlichen Feinden wenig zu fürchten: Ein allzu frecher Sänger wird zwar bisweilen aus dem Ort gewiesen, aber die Hand gegen einen Skalden zu erheben, gilt als unbeherrscht und schandbar.

Hintergrund

Skalden sind stets Thorwaler, wie sich deutlich in ihrer Herkunftstabelle, an Größe und Haarfarbe erkennen läßt - und sie sind es mit Leib und Seele. (Wissenswertes zu den Thorwalern finden Sie in der Box "Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges".) Sie sind die Bewahrer der Geschichte und der thorwalschen Lebensart. Meistens wissen sie die Axt oder den Speer so gut zu führen wie die Handharfe, den Gänsekiel oder den Bierhumpen und auch die seefahrerischen Künste sind ihnen nicht unbekannt. Wann immer sich ihnen die Gelegenheit bietet, den Stoff für eine Saga oder einen Heldensang aufzunehmen, sind sie dabei, ganz gleich, ob es sich um eine Expedition in unbekannte Weiten oder den Raubzug eines bekannten Kapitäns handelt. Wie bei den Thorwalern üblich, können sich sowohl Männer als auch Frauen für ein Leben als fahrende Sänger entscheiden.

Die Rolle des Skalden

Wenn Sie einen Skalden spielen wollen, mischen Sie Trinkfestigkeit mit Aberglauben, Abenteuerlust, Wissensdurst und Scharfzüngigkeit.

Nach Geld und weltlichem Besitz wird der Skalde selten streben, eher danach, selbst einen Platz in den Liedern seiner Kollegen zu erobern oder die Taten eines Freundes unsterblich zu machen. Auch dem anderen Geschlecht sind Skalden nicht abgeneigt, was sich oft darin zeigt, daß sie sehr viel Wert auf ihre äußere Erscheinung legen.

Sowohl eine große Hilfe als auch eine Nervenbelastung für eine Heldengruppe können die ewigen Belehrungen eines Skalden sein, wie dieser oder jener Sagenheld die Probleme gelöst hätte, die sich gerade stellen. Auch die bisweilen düsteren Visionen vom Weltende sind nicht gerade dazu angetan, die Moral einer Gruppe zu stärken.

Zitate

»Diese Heldentat wird euch ewigen Ruhm in meinem neuen Epos bringen.«

»Aber im Jurga-Lied heißt es im 49. Sang...«

»Wenn das Madamal Praios verfinstert und die Fluten steigen, dann ist die Zeit des letzten Kampfes gekommen.«

»Das wohl! Bei Swafnir!«

Der Skalde bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 11 +

Klugkeit: 11 +

Charisma: 12+

Körperkraft: 12+

Neugier: 6+

Aberglaube: 6+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 9 arm Fischer, Landarbeiter, **Hafenarbeiter**, Bauern

10 - 14 mittelst. **Fischer**, Bauern, Handwerker, Geweihte, Skalden, **Seefahrer**

15 - 19 reich **Kauffahrer- und Piratenkapitäne**

20 adlig Hetleute

Haarfarbe (W20):

1-9 10-15 16-17 18 19 20

blond rotblond weißblond dunkelblond braun schwarz

Körpergröße: 1,68 + 2W20 (170-208 cm)

Gewicht: Größe -100 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Hierin unterscheiden sich die Skalden kaum von gewöhnlichen Thorwalern (siehe vorstehende Seiten). Sie bevorzugen eher einheimische Wollkleidung, sind aber auch bunten südlichen Stoffen oder schriller Vinsalter oder Garethher Mode nicht abgeneigt. Allgemein gestalten sie ihre Kleidung



schmuckvoller als die der Fischer oder Piraten. Ihr Auftreten ist häufig weniger roudrianisch als das der übrigen Thorwaler, aber eine Axt oder ein Schwert und einen Dolch führen die meisten - neben ihrem Instrument - stets mit sich.

Besonderheiten:

Skalden beherrschen ein *Persönliches Instrument* (meist Handharfe oder Laute), in dessen Umgang sie besser geschult sind als in anderen Musizierkünsten. Sie können den Talentwert *Musizieren* für dieses Instrument von Anfang an mit 3W6 steigern.

Skalden sind zwar abergläubisch wie alle anderen Thorwaler auch, sie kennen jedoch genügend Sagen und Geschichten über Zauberkunst, so daß sie keinen zusätzlichen Abzug von ihrer Magieresistenz erhalten.

Ausgestaltung der Talente:

Als Skalde sind Sie in Ihrer Rolle einigermaßen festgelegt. Skalden haben sich meist bereits früh für ihre Laufbahn entschieden und die für sie wichtigen Fertigkeiten erlernt. Je nachdem, ob Ihr Skalde mehr zur See oder zu Lande unterwegs ist, können Sie jedoch einige Talentpunkte zwischen *Boote Fahren*, *Fischen/Angeln* und *Schwimmen* auf der einen und *Reiten* und *Wildnisleben* auf der anderen Seite umverteilen.

Der Barde

Es gibt wohl kein Herdfeuer in Aventurien, sei es in der Hütte eines Bauern oder in der Halle eines Edelmannes, wo ein fahrender Sänger nicht willkommen wäre. Wir haben im vorigen Kapitel vom Skalden, dem Sänger der Thorwaler, gehört - im Mittelreich und anderswo ist dieser Berufsstand als *Spielmann* oder *Barde* bekannt.

Überall dort, wo er auf Zuhörer und ein paar Münzen hoffen können, erfreut er die Herzen mit seinen Liedern: lustigen und traurigen Weisen, derben Tänzen und höfischem Spiel, wehmütigen Liebesliedern und dramatischen Heldensängen längst vergangener und heutiger Zeiten: vom edlen Jaradrik, der auszog, den fürchterlichen Zauberer Rastamor zu bezwingen, und auch von der tapferen Heldenschar, die mit Mut und scharfem Stahl das Mittelreich vor der tausendfachen Ogergefahr rettete.

Doch nicht nur die Lieder sind es, die seine Zuhörer, vor allem in abgeschiedenen Weilern, zu schätzen wissen: Der Barde kommt viel herum, und so weiß er auch manches von dem zu berichten, was sich andernorts, zum Beispiel im Nachbarort, ereignet hat. Nur wer ein hartes Herz hat oder wer Angst haben muß, von eigener schändlicher Tat in den Sängen zu hören, wird dem Barden die Türe weisen. Doch sei er auf der Hut: Gar manchem ist es schon schlecht bekom-

men, einem Barden übel mitzuspielen - bald schon erklangen die Spottlieder über den Geizigen oder Boshaften überall in der Umgegend, und es ist nicht leicht, eine solche Schmach auszulügen.

Hintergrund

Spielmann, Bänkelsänger, Barde, ebenso vielfältig wie die Namen, die man den Sängern gibt, ist ihre Lebensweise: Ein Hofsänger gehört fest zum Haushalt eines Edelmannes, sorgt für die Zerstreung seines Herrn, spielt höfische Tänze, besingt seine Taten und die seiner Ahnen, und dient zudem oft noch als Chronist des Geschlechtes. Nur selten reist ein solcher Sänger noch über das Land, es sei denn, um seinen Herrn zu begleiten.

Ein Spielmann dagegen tummelt sich oft im Gefolge einer Gauklertruppe oder auch mit einigen anderen Musikanten; sein Leben ist die Straße und auf ihr hat er sein Zuhause gefunden. Sein liebstes Publikum sind ihm die Bauern und Handwerker in den Dörfern und Städtchen. Der Hunger hält bei ihm ebenso oft Einkehr wie der Reichtum, es geht ihm, wie es gerade dem Volke geht: War die Ernte gut, sind Bauch und Beutel wohl gefüllt, war der Winter hart, gilt es, den Gürtel enger zu schnallen. Dazwi-

sehen gibt es allerlei Spielarten, von reich bis bitteram, von abenteuerlustig bis solide.

Die Rolle des Bardens

Es ist die Freude an ihrem Handwerk, die alle Sänger miteinander verbindet, gleich ob sie im Palast oder in einer Scheune übernachten. Spielen Sie den Bardens als lebensfrohen Gesellen, stets auf der Suche nach einem neuen Lied. Die Sangeskunst ist keine Profession für Eigenbrötler und solche, die die Einsamkeit schätzen, ein Barde liebt sein Publikum und neue Freunde sind ihm stets willkommen. Sicher bewegt er sich auf dem höfischen Parkett wie in den Gassen einer Stadt, und nur selten wird ihm eine Türe verschlossen bleiben. Den Freuden des Lebens ist er zugetan, weiß er doch, daß vor allem aus dem Frohsinn seine Kunst entspringt. Aber auch das Leid birgt manche schöne Ballade, und gerade die unerfüllte Leidenschaft hat es dem Bardens angetan: Wie oft müssen die Gefährten ihren sinnlos betrunkenen, weinenden Gefährten mit sich schleppen, wenn sich dieser wieder einmal unsterblich nach einer unerreichbaren Schönen verzehrt. Ja, Leidenschaftlichkeit ist neben dem Sinn für Poesie und Harmonie das wichtigste Rüstzeug eines Sängers, er muß die Leiden und Freuden seiner Helden teilen, bevor er sie in die rechte Musik kleiden kann.

Zitate

»Was brauch' ich mehr, als einen Blick in Eure schönen Augen, dazu die Laute, um von Eurer Lieblichkeit zu singen - das ist mir mehr Lohn als schnödes Gold, macht mich reicher als den Prinzen gar...«

»Je nun, gewiß, Eure Heldentat war beachtlich, doch glaubt mir, um so beachtlicher wird sie in meinen Liedern klingen.«

»Gewiß sind meine Worte wahr, so wahr wie der Vogelsang im taufunkelnden Hain...«

Kleidung und Waffen:

"Bunt, Barde, soll dein Wams wohl sein!" heißt es im Lied - eine Aufforderung, der die Sänger gerne folgen: Leuchtend blaue Gewänder, dazu ein gelber Mantel und federgeschmückter Hut, von Kopf bis Fuß in Rot ge wandet, bis auf eine hohe, schwarze Kappe, alles reich verziert mit Bändern, Tressen und Stickereien.

Es ist sein Kapital, gleich allerorts als "bunter, fremdländischer Vogel" aufzufallen, um seine Zuhörer anzulocken. Auf der Fahrt bevorzugt der Barde robuste Kleidung, soll sie doch Märsche bei Wind und Wetter und das Nachtlager unter freiem Himmel überdauern. Leinen, Wolle und bunt gefärbtes Leder herrschen vor; manch reichere Sänger leistet sich ein Gewand aus Bausch. Oft jedoch besitzt ein fahrender Barde zudem ein Prunkgewand für seine Darbietungen, vor allem, wenn es ihn an fremde Höfe zieht. Dies ist dann aus feiner Wolle. Seide oder Brokat, je nach dem Beutel des Spielmanns gefertigt. Von Rüstungen hält ein Sänger nicht viel, sie beengen den Brustkasten und nehmen einem die Luft, zum Atmen wie zum Singen. Ein wattiertes Wams aus Leinen oder Leder, zu viel mehr mag der Sänger sich selten

bewegen lassen. Seine Zunge ist ihm Schild und Schwert zugleich: Zumeist verläßt sich der Barde auf seine Redekunst - wird der Disput handgreiflicher, so weiß der Sänger sich jedoch vortrefflich mit dem Wanderstab zur Wehr zu setzen, einer Waffe, die schon so manchem säbelbewehrten Gegner Anstand eingeprägt hat. Doch auch Dolch, Rapier und schmales Schwert sind bei den Bardens verbreitete Waffen.

Besonderheiten:

Kein Barde, der ohne ein persönliches Instrument denkbar wäre, sei es nun Laute, Flöte, Fiedel oder Sackpfeife. Oft besitzt der Spielmann dieses Instrument schon seit seiner Lehrzeit, und es wurde ihm als Geschenk von seinem Lehrmeister übergeben. Für dieses Instrument gilt, daß der Talentwert Musizieren von Anfang an mit 3W6 gesteigert werden darf.

Ausgestaltung der Talente:

Genaugenommen ist der Barde ein typischer Mittelreicher, doch gibt es auf ganz Dere wohl kein Menschenvolk, das keine Sänger kennt. So stehen Ihnen für Ihren Bardens nicht nur das Mittelreich, das Bornland oder Thorwal (Skalde) zur Verfügung, auch tulamidische, novadische oder norbardsche Sänger mag es in die Ferne treiben. In diesem Fall modifizieren Sie bitte die Talentwerte gemäß der Tabelle auf Seite 61. Auch die Herkunft Ihres Sängers, ob er seine bisherigen Tage als fahrender Straßensänger oder am Hofe eines Grafen zugebracht hat, sollte sich in den Talenten niederschlagen; Ein Hofsänger wird sich nur wenig in der Kunst des Überlebens in freier Natur auskennen, dafür steigt entsprechend sein Wert in Etikette.

Der Barde bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Intuition: 12+
Charisma: 12+
Fingerfertigkeit: 11 +
Neugier 6+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1,2	unfrei	Leibeigene
3 - 10	arm	Landarbeiter Bauern, Gaukler, Spiel- leute, Streuner
11-16	mittelst	Händler, Handwerker, fahrende Sänger
17-19	reich	Hofsänger
20	adelig	Edle, Ritter

Haarfarbe (W20):

1-5	6-11	12-13	14-18	19-20
schwarz	braun	rot	blond	hellblond

Körpergröße: 1,60 + 5W6 (165-190 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Nachträge zu den Heldentypen

Talent-Modifikatoren nach Herkunft

Die Talentwerte für die von uns vorgestellten Heldentypen charakterisieren einen Helden, der aus dem Mittelreich stammt. Wenn Sie ein anderes Geburtsland für Ihren Helden wählen, können Sie die Talent-Startwerte um die im folgenden angegebenen Abweichungen modifizieren. Die Modifikatoren gelten für die Heldentypen *Gaukler, Medicus, Krieger, Seefahrer, Söldner, Streuner und Magier*

Al¹ Anfa, südliche Stadtstaaten:

Hruruzat+4, Äxte-2, Dolche+1, Kettenwaffen-1, Speere-1, Stichwaffen+1, Zweihänder-2, Lanzenreiten-3, Gaukeleien+1, Körperbeherrschung+1, Schwimmen+1, Betören+1, Feilschen+1, Gassenwissen+1, Lügen+1, Schätzen+1, Fahrtensuchen+1, Fallenstellen-1, Orientierung-1, Wettervorhersage-1, Alchimie+1, Götter und Kulte-1, Magiekunde+1, Abrichten-2, Fahrzeug Lenken-1, Heilkunde Gift+1

Bornland:

Hruruzat-2, Stichwaffen-1, Fliegen-1, Gaukeleien-1, Schleichen-1, Selbstbeherrschung+1, Zechen+1, Fahrtensuchen+1, Fallenstellen+1, Wildnisleben+1, Alchimie-1, Magiekunde-1, Rechtskunde-1, Lederarbeiten-1-1,

Liebliches Feld:

Raufen-1, Ringen-1, Äxte-2, Dolche+1, Kettenwaffen-2, Stichwaffen+1, Lanzenreiten-1, Gaukeleien+1, Klettern-1, Selbstbeherrschung-1, Tanzen+1, Bekehren+1, Betören+1, Etikette+2, Gassenwissen+1, Sich Verkleiden+1, Fahrtensuchen-3, Fallenstellen-2, Fischen/Angeln-1, Wettervorhersage-1, Wildnisleben-2, Alchimie+1, Alte Sprachen+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Rechnen+1, Rechtskunde+1, Staatskunst+1, Abrichten-1, Bogenbau-1, Holzbearbeitung-1, Kochen+1, Lederarbeiten-1, Musizieren+1, Schneidem-1, Töpfern-2, Prophezeien-1

Maraskan:

Boxen-1, Hruruzat+1, Äxte-1, Dolche+1, Zweihänder+1, Lanzenreiten-3, Schleuder-2, Klettern+1, Reiten-1, Zechen-1, Pflanzenkunde+1, Wildnisleben+1, Alte Sprachen-1, Götter und Kulte-1, Lesen/Schreiben-1, Fahrzeug Lenken-1, Heilkunde Gift+1, Sinnenschärfen+1

Moha:

Boxen-1, Hruruzat+7, Peitsche-1, Zweihänder-2, Lanzenreiten-4, Klettern+1, Reiten-1, Schleichen+1, Sich verstecken+1, Zechen-3, Etikette-3, Feilschen-1, Gassenwissen-3, Lügen-1, Fahrtensuchen+2, Fallenstellen+1, Pflanzenkunde+1, Tierkunde+1, Wildnisleben+2, Alchimie-1, Alte Sprachen-3, Geographie-1, Geschichtswissen-2, Götter und Kulte-2, Kriegskunst-1, Lesen/Schreiben-2, Magiekunde-3, Mechanik-2, Rechtskunde-2, Staatskunst-2, Bergbau-1, Fahrzeug Lenken-2, Falschspiel-2, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Seele+2, Malen/Zeichnen-1, Schüssler Knaken-3, Töpfern+1, Gefahreninstinkt+2, Sinnenschärfen+1

Nivese:

Haufen+1, Schußwaffen+1, Bekehren/berzeugen-1, Etikette-2, Gassenwissen-1, Fahrtensuchen+1, Fallenstellen+1, Fischen/Angeln+1, Pflanzenkunde+1, Tierkunde+1, Wildnisleben+1, Alchimie-1, Alte Sprachen-1, Geographie-1, Geschichtswissen-1, Götter und Kulte-2, Lesen/Schreiben-1, Magiekunde-1, Rechtskunde-1, Fahrzeug Lenken+1, Heilkunde Krankheiten+1, Lederarbeiten+1, Schneidem+1, Töpfern+1

Norbarde:

Hruruzat-1, Peitsche+1, Speere+1, Reiten+1, Etikette-1, Gassenwissen-1, Fahrtensuchen+1, Orientierung+1, Alte Sprachen-1, Kriegskunst-1, Staatskunst-1, Bergbau-2, Fahrzeug Lenken+1, Lederarbeiten+1

Novadi:

Scharfe Hiebwaffen+1, Schwerter-1, Lanzenreiten+1, Reiten+2, Schwimmen-2, Selbstbeherrschung+1, Zechen-1, Bekehren/berzeugen+1, Feilschen+1, Fischen/Angeln-2, Orientierung+1, Boote Fahren-2, Schneidem+1, Prophezeien+1

Thorwaler:

Raufen+1, Äxte+1, Stichwaffen-1, Schußwaffen-1, Schwimmen+1, Selbstbeherrschung+1, Zechen+2, Bekehren-1, Etikette-1, Fischen/Angeln+1, Magiekunde-1, Abrichten-1, Boote Fahren+2, Heilkunde Seele-1, Holzbearbeitung+1, Gefahreninstinkt-1

Tulamide:

Boxen-2, Hruruzat+1, Ringen+2, Äxte-2, Fliegen+2, Klettern-1, Reiten+1, Selbstbeherrschung-1, Schwimmen-1, Betören+1, Etikette+1, Fischen/Angeln-1, Tierkunde-1, Wettervorhersage-2, Alchimie+1, Alte Sprachen+1, Geschichte+1, Magiekunde+1, Staatskunst+1, Sternkunde+1, Abrichten+2, Bergbau-2, Fahrzeug Lenken-1, Holzbearbeitung-1, Lederarbeiten-1, Prophezeien+1,

Tabelle Startvermögen

Das Startvermögen Ihres neu erschaffenen Helden richtet sich nach seinem Stand. Zu Beginn des Spiels sollte sein Beutel den folgenden Betrag enthalten:

unfrei : W6 Silbertaler
 : arm W6 Dukaten
 : 3W6 Dukaten
 mittelständisch: 2W20+20 Dukaten
 : 3W20 Dukaten

Tabelle Augenfarbe nach Haarfarbe

Natürlich können Sie die Augenfarbe Ihres Helden nach Belieben festlegen. Falls es Ihnen mehr Spaß macht, diesen Aspekt dem Zufall zu überlassen, bedienen Sie sich der folgenden Tabelle:

Haarfarbe WO / Augentfarbe

blauschwarz, schwarz	1-16 schwarz	17-20 dunkelbraun			
dunkelbraun, mittelbraun	1-7 schwarz	8-13 dunkelbraun	14-17 braun	18-19 grün	20 blau
hellbraun, dunkelblond	1-4 braun	5-8 grün	9-12 graugrün	13-16 graublau	17-20 blau
blond, hellblond, rotblond	1-3 grün	4-7 braun	8-14 grau	15-18 graublau	19-20 blau
weißblond, weiß	1-10 blau	11-13 graublau	14-16 grau	17-19 graugrün	20 grün
alle Rottöne:	1-10 grün	11-14 graugrün	15-17 grau	18-19 graublau	20 blau
Albino:	1-18 rot	19 violett	20 weiß		

Der Waffengang

Vorbemerkung: Standard-Kampfsystem und Erweiterungsmöglichkeiten

Die neuen Kampfregeln sind modular, das heißt in einer An "Baukastensystem" aufgebaut. Dies ermöglicht Ihnen, sich nach Belieben die Komponenten zusammenzustellen, die Sie für wichtig erachten. In Absprache mit Ihrer Spielrunde können Sie Teile der optionalen Regeln übernehmen oder weglassen, je nachdem, ob Sie mehr Wert auf "Realismus" oder auf schnelle Spielbarkeit legen (Kampfregeln sind schließ-

lich nicht das Ein und Alles bei einem guten Rollenspiel). Grundsätzlich benötigen Sie nur die Kampftalente (wenn Sie mit dem Talentsystem spielen, was wir Ihnen dringend ans Herz legen wollen), die Bedeutung der Begriffe Attacke und Parade, Trefferpunkte, Rüstungsschutz und Schadenspunkte sowie einen kurzen Überblick über die Fernkampfregeln. Alles andere bleibt Ihrer Entscheidung überlassen.

Die Kampfregeln

Festlegung des Attacke- und Parade-Basiswertes

Berechnen Sie den **Attacke-Basiswert** Ihres Helden zunächst gemäß folgender Formel: $(MU+GE+KK)/5$, wobei echt gerundet wird, das heißt, ein Wert von 7,4 entspricht einem Basiswert von 7, eine 7,6 einem Attacke-Basiswert von 8.

Ein Held mit den Werten MV 13, GE 15 und KK 14 hätte also einen Attacke-Basiswert von 8 ($(13+14+15)/5=42$; $42/5=8,4$; 8,4 wird abgerundet zu 8).

Der **Parade-Basiswert** errechnet sich mit $(TN+GE+KK)/5$, wobei ebenfalls echt gerundet wird.

Hat unser Held eine Intuition von 11, so beträgt sein Parade-Grundwert also 8 ($(11 + 15+14)/5=40$; $40/5=8$). Zu diesen Basiswerten addieren Sie die Talentpunkte in dem entsprechenden Kampftechnik-Talent, wobei Sie frei entscheiden können, ob Sie die Attacke oder die Parade bevorzugen wollen.

Ein Kämpfer mit einem Basiswert von jeweils 8 und einem Stichwaffen-Talent von 7 könnte also eine AT von 13 und eine PA von 11 haben oder eine AT von 12 und eine PA von 11. Ein weiterer für den Kampf bedeutender Wert ist der **Ausweichwert**, der sich nach der Formel $(MU+IN+GE)/4$, berechnet, wobei immer abgerundet wird. Unser oben genannter Held hat also einen Ausweichwert von 9. ($(13+11+15)/4=39$; $39/4=9,75$; abgerundet 9). Der Ausweichwert kann durch keine Talentpunkte verbessert werden. Näheres zum Thema Ausweichen finden Sie auf Seite 69. Der endgültige Wert ermittelt sich schließlich noch durch die *Behinderung durch Rüstung* (siehe S. 66) und den Einsatz des *Waffenvergleichswertes*, zu dem Sie mehr Informationen im Abschnitt *Aventurische Waffen* finden. Die Behinderung durch Rüstung fällt für die verschiedenen Kampftalente unterschiedlich stark aus. Kampftechniken, in denen es auf schnelle Manöver ankommt, sind natürlich stärker betroffen als solche, bei denen vor allem die Wucht des Schlages zählt. Den Wert für die *tatsächliche Behinderung* finden Sie jeweils bei den einzelnen Kampftechnik-Beschreibungen angegeben.

Steigerung von Attacke- und Paradewert

Gerade im Hinblick auf die Kampftechniken erhält der Zugewinn an Erfahrung (der Aufstieg auf der Stufenleiter) eine entscheidende Bedeutung, denn sowohl die Erhöhung eines Eigenschaftswertes als auch die Steigerung von Talentwerten kann die Werte für Attacke und Parade nach oben bewegen.

In unserem oben genannten Beispiel hatte ein Held die Werte MV 13, GE 15 und KK 14 und das Talent *Stichwaffen* auf dem Wert 7, was in AT 12 und PA 11 resultierte. Wenn er nun die nächste Stufe erreicht und seine Gewandtheit um einen weiteren Punkt steigern kann, erhöht sich sein Attacke-Grundwert auf 9. (Erklärung: $13+16+14=43$; $43/5=8,6$; aufgerundet 9). Gelingt es ihm ebenfalls noch, seinen Talentwert in *Stichwaffen* von 7 auf 8 zu steigern, so besitzt er auf der neuen Stufe jetzt AT 14, PA 11 oder AT 13, PA 12, je nachdem, ob er seinen Angriffs- oder seinen Verteidigungsfähigkeiten den Vorzug gibt.

Die Kampftechnik-Talente

Wie Sie bereits gelesen haben, werden in diesen Talenten keine besonderen Talentproben gewürfelt. Statt dessen dienen die Grundeigenschaften zur Festlegung des Grundattacke/Grundparadewertes und der Grundfertigkeit im Umgang mit Schuß- und Wurfaffen. Weitere Informationen zu den verschiedenen Kampftechniken, alle Regelungen über ihren Einsatz und Auswirkungen finden Sie auf den folgenden Seiten. Die Talente sind im einzelnen:

Waffenlose Kampftechniken

Raufen

In diesem Talent sind all jene Aktionen untergebracht, die ein aventurischer Held zum Bestehen einer zünftigen Kneipenschlägerei benötigt: Schlagen, Treten und die Abwehr

derartiger Angriffe. Schlagen bedeutet nichts anderes als das Anbringen von mehr oder weniger gezielten Hieben - seien sie nun mit der flachen Hand oder der geballten Faust geführt. Jedoch auch andere Angriffe mit der oberen Körperhälfte - insbesondere Kopfstöße - werden über dieses Talent geregelt. Treten erklärt sich von selbst. Tritte, Kniestöße und auch Fußangeln fallen unter diesen Angriffsstil. Die Abwehr (Parade) solcher rüpelhafter Attacken erfolgt durch Auspendeln und Blockieren. *Tatsächliche Behinderung: BE*

Boxen

Boxen ist in Aventurien auch und vor allem als Sport beliebt. Es gibt kaum feste Regeln. Kämpfe werden entweder durch die völlige Erschöpfung des Gegners oder durch einen gezielten Schwinger gegen die Kinnschulter, einen Niederschlag, beendet. *Tatsächliche Behinderung: BE*

Ringeln

Auch das Ringeln ist eher eine sportliche Angelegenheit. Jedoch kann eine Ringeln-Parade auch dazu dienen, sich aus dem Würgegriff eines Monsters zu befreien. *Tatsächliche Behinderung: BE*

Hruruzat

Diese waffenlose Kampftechnik ist vor allem bei den Mohas verbreitet. Gezielte Schläge und Tritte, Attacken aus dem Sprung heraus und ähnliche akrobatische Leistungen gehören zu dieser Art des Kampfes, dessen wortwörtliche Übersetzung 'Nackter Tod' bedeutet. *Tatsächliche Behinderung: BE*

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile

Genau wie bei den Scharfen Hieb Waffen entsteht der Schaden hier durch die Wucht der meist sehr schweren Waffen. Diese schlecht ausbalancierten, aber sehr gefährlichen Waffen werden mit Vorliebe vom Volk der Zwerge und von den Thorwalern benutzt. *Tatsächliche Behinderung: BE-3*

Infanteriewaffen

Diese Waffen - man nennt sie auch Stangenwaffen - werden vor allem von bewaffneten Haufen getragen, seien es Verbände der Landwehr oder aufständische Bauern häufen. Es sind vor allem Hieb- oder Stichwaffen an langen Stielen, wie Hellebarde, Partisane, Sense und etliche andere. *Tatsächliche Behinderung: BE-3*

Kettenwaffen

Kettenwaffen erfordern besondere Übung. Bei ihnen ist ein schweres Gewicht mittels einer oder mehrerer Ketten an einem Stiel befestigt. Sie sind so gut wie gar nicht ausgewuchtet. Typische Kettenwaffen sind Morgenstern und Ochsenherde. *Tatsächliche Behinderung: BE-2*

Messer und Dolche

Messer und Dolche sind die verbreitetsten aventurischen Waffen, die von fast jedermann geführt werden können. Beim Umgang mit Dolchen kommt es allein auf gezielte Stiche an, große Körperkraft ist zu ihrer Führung nicht vonnöten. In diese Kategorie fallen alle Stichwaffen, die nicht mehr als einen halben Schritt lang sind. *Tatsächliche Behinderung: BE-1*

Peitschen

Eine Peitsche im Kampf einzusetzen, erfordert schon ein besonderes Maß an Ausbildung. In der Hand eines erfahrenen Kämpfers stellt sie allerdings eine gefährliche Waffe dar, da mit ihr Entwaffnungsschläge möglich sind, und man mit einer geschickt angesetzten Umschlingung den Gegner von den Beinen holen kann. *Tatsächliche Behinderung: BE*

Scharfe Hieb Waffen

Diese Waffen besitzen an einer Seite der Klinge eine scharfe Schneide. Diese Schneide ist meist noch gebogen, um den Schaden zu vergrößern, der aus dem Zusammenwirken von wuchtiger Hieb- und Schneidwirkung entsteht. Typische Scharfe Hieb Waffen sind Säbel, Khuncomer und Krumschwerter. *Tatsächliche Behinderung: BE-2*

Schwerter

Einhandschwerter sind die klassischen aventurischen Fechtwaffen. Mit ihnen ist im Kampf "Hauen und Stechen" möglich, wenn sie auch schwerer sind als die eleganten Degen. Einige Säbel können wie Schwerter geführt werden, viele Zweihandschwerter fallen dagegen schon fast in die Kategorie "Hieb Waffen". *Tatsächliche Behinderung: BE-2*

Speere und Stäbe

Unter Speeren verstehen wir in erster Linie solche Waffen, die an einem langen Holzstiel eine Spitze tragen. Mit ihnen kann recht gut - vor allem auch gegen Tiere - pariert werden. Der Einsatz des Stiels als Paradowaffe bringt diesen Waffen oft einen nicht zu unterschätzenden Vorteil. In diese Gruppe gehören neben den klassischen Speeren auch Kampfstäbe und die gefährliche Zweililien. *Tatsächliche Behinderung: BE-2*

Stichwaffen

In diese Kategorie fallen Waffen mit besonders dünner Klinge und schlank ausgeführter Spitze. Der Schaden, den diese Waffen erzeugen, entsteht teilweise durch gezielte peitschenscharfe Hiebe, in erster Linie jedoch durch zielgenaue Stöße. Als Stichwaffen gelten alle Degen, Rapiere und Floretts. *Tatsächliche Behinderung: BE-1*

Stumpfe Hieb Waffen

Stumpfe Hieb Waffen besitzen keine Schneidklinge. Sie erzeugen Schaden allein durch ihre Auftreffwucht. Sie sind häufig recht schwer, gelegentlich auch mit Dornen versehen,

um Rüstungen zu beschädigen. In diese Gruppe fallen alle Keulen, Hämmer (auch Kriegshämmer wie der "Rabenschnabel") und Streitkolben, aber auch Stuhlbeine und improvisierte Knüppel. **Tatsächliche Behinderung: BE-3**

Zweihänder

Hierunter verstehen wir eine besondere Kategorie von Waffen, in die in erster Linie verschiedene Zweihandschwerter fallen. Die Kampftechnik ist stark von der Handhabung der Einhandwaffen unterschieden. So müssen zum Beispiel das Umgreifen, das Parieren mit dem Knauf oder der schnelle Handwechsel lange geübt werden, bis man die Waffe beherrscht. **Tatsächliche Behinderung: BE-2**

Besondere Kampftalente

Langenreiten

Dieses Talent stellt insofern eine Besonderheit dar, als daß ein Lanzenangriff ähnlich gehandhabt wird wie ein Angriff mit einer Schuß- oder Wurfwaffe. Auf den mit (MU+GE+KK)/5 berechneten Grundwert wird der volle Talentwert addiert. Auf diesen so errechneten Endwert in Lanzenreiten wird dann eine Probe abgelegt.

Linkshändig

Normalerweise gilt für eine Waffe, die in der linken Hand geführt wird, ein Malus von je 7 Punkten auf AT und PA. (Ein Rechtshänder, der im rechten Arm verwundet wird und mit der Linken weiterkämpfen muß, verrechnet diesen Malus mit seinen AT- und PA-Werten.) Durch längeres Training kann der Malus abgebaut, jedoch kein Bonus aufgebaut werden. Jeder Talentpunkt in *Linkshändig* bedeutet einen Punkt Verbesserung in dieser Kampftechnik (mit TaW 8 hat man also nur noch Abzüge von jeweils -3). Ab einem TaW von 16 kann man sich der Perfektionierung dieses Talents widmen: dem beidhändigen Kampf. Ein Wert von 16-18 in diesem Talent ermöglicht eine zusätzliche **AT oder PA pro KR**.

Fernkampftechniken

Zur Ermittlung des Fernkampf-Grundwertes gibt es eine Regel, die derjenigen für Ausweichen ähnelt: Addieren Sie die Werte für IN, FF und KK und teilen Sie die entstehende Summe durch 4. Stellen hinter dem Komma werden stets abgerundet. Zu diesem Grundwert addieren Sie Ihren jeweiligen Talentwert in Schuß- oder Wurfwaffen und erhalten so Ihren Wert in der entsprechenden Kampftechnik, der dann beim Schießen und Werfen "auf die Probe gestellt" wird.

Schußwaffen

Schußwaffen erfordern eine ruhige Hand. Ihre Reichweite erlangen sie aus der Spannung eines Bogens oder einer Armbrust aus verschiedenen Materialien. Auch Schleuder und Blasrohr gehören (spieltechnisch) zu den Schußwaffen.

Bogen, Armbrust

In Aventurien gibt es eine Vielzahl von Bogen- und Armbrusttypen, die Spanne erstreckt sich von den Kurzbögen der Amazonen bis zu den fest montierten Armbrüsten auf Schiffen oder Wehrtürmen, wobei mit dem Bogen zielgenauere Schüsse möglich sind, die Armbrust sich dagegen auch von ungeübteren Schützen wirkungsvoll einsetzen läßt.

Schleuder

Schleudern gehören zu den schlichtesten und doch wirkungsvollen Fernkampfwaffen. Mit ihnen können sowohl simple Steine als auch spezielle Bleistücke geschleudert werden.

Blasrohr

Das Blasrohr, mit dem kleine, meist vergiftete Pfeile verschossen werden, ist eine nur in den südlichen Regenwäldern verbreitete Waffe.

Zur Beachtung:

Der TaW im Talent Schußwaffen gilt jeweils nur für einen der drei Grundtypen, also Bogen/Armbrust *oder* Blasrohr *oder* Schleuder. Der Spieler muß sich also entscheiden, welche Kategorie von Schußwaffen er steigern will - so mag z.B. ein Streuner von Kindesbeinen an die Handhabung der Schleuder geübt haben, falls er auch den Bogen beherrschen will, muß er das Schußwaffentalent für diesen Waffentypus von neuem steigern.

Wurfwaffen

Alle Wurfwaffen erfordern nur eine Hand zur Bedienung. Ihre Reichweite ist meist geringer als die der Schußwaffen. Dafür lassen sich viele Wurfwaffen auch im Nahkampf verwenden. **Tatsächliche Behinderung: BE-3**

Wurfaxt, -beil

Diese bei Zwergen und Thorwalern gebräuchliche Fernkampfwaffe ist sehr schwierig zu handhaben, da sie während des Fluges um die **Querachse** rotiert.

Wurfdolch, -messer

Messer und Dolche sind die in Aventurien am weitesten verbreiteten Wurfwaffen, aber nicht jedes Messer, jeder Dolch ist zum Werfen geeignet. Wurftauglich sind nur speziell ausgewogene Waffen, die meistens über einen besonders leichten Griff verfügen. Auch Wurfscheiben fallen in diese Kategorie.

Wurfspeer

Der Wurfspeer ist eine bei allen Völkern gebräuchliche Jagdwaffe.

Zur Beachtung:

Der TaW im Talent Wurfwaffen gilt jeweils nur für einen der drei Grundtypen, also Axt *oder* Dolch *oder* Speer. Der Spieler muß sich also entscheiden, welche Kategorie von Wurfwaffen er steigern will.

Die Initiative

Der Kämpfer mit dem höheren Mut-Wert hat das Recht, den Kampf zu eröffnen, er kann aber auch seinem Gegner den Vortritt lassen. Verzichten beide auf die Kampföffnung, so streben sie offenbar eine friedliche Lösung an: Es kommt zu keinem Gefecht. Im Spiel wird die Initiative-Regel nur selten benötigt, da zumeist aus der allgemeinen Situation ersichtlich ist, wer zuerst zum Angriff ansetzt. Bei Kämpfen mit mehreren Beteiligten wird gewöhnlich die Seite den Kampf eröffnen, die in der Überzahl ist. Bei einem Überfall oder einer ähnlichen Aktion entscheidet eine Probe auf Intuition oder Gewandtheit, ob der Überfallene in der Lage ist, sofort zu parieren oder ob der Angreifer einen oder gar mehrere unparierte Attacken landen kann.

Ermittlung der tatsächlichen Kampfwerte - Der Waffenvergleich

Bevor es jetzt zum eigentlichen Kampf kommt, müssen Sie noch einmal kurz rechnen, um die endgültigen Kampfwerte zu bestimmen. Zu diesem Zweck finden Sie bei jeder Waffe einen **Waffenvergleichswert (WV)**, der angibt, wie gut man mit dieser Waffe angreifen und parieren kann. Der Wert vor dem Schrägstrich (die **Attacke-Fähigkeit, AF**) gibt an, wie wirkungsvoll man mit dieser Waffe attackieren kann, der Wert hinter dem Schrägstrich (die **Parade-Fähigkeit, PF**) zeigt, wie gut man mit dieser Waffe gegnerische Schläge abwehren kann. Für beide Werte gilt: je höher, desto besser! Wenn sich nun zwei Kämpfer gegenüberstehen, dann rechnen Sie die tatsächlichen AT- und PA-Werte beider Kontrahenten aus, indem Sie die beiden WV-Werte (AF und PF) über Kreuz miteinander vergleichen (also jeweils die AT-Fähigkeit der einen Waffe mit der PA-Fähigkeit der anderen Waffe). Sie erhalten dann zwei Differenzen, die Sie jeweils dem Kämpfer mit der schlechteren AF oder PF der Waffe vom AT- oder PA-Wert abziehen. Klingt kompliziert, ist es aber nicht, wie die folgenden Beispiele zeigen sollen:

Beispiel 1: Alrik führt ein Schwert (WV: 7/7), Mara ist nur mit einem Dolch (WV: 2/1) bewaffnet. Wenn Sie jetzt kreuzweise die AT-Fähigkeit (AF) des Schwerts (7) mit der PA-Fähigkeit (PF) des Dolches (1) vergleichen, erhalten Sie die Differenz 6. Diese Zahl ziehen Sie vom PA-Wert Maras ab, da ihr Dolch eine niedrigere PF hat als die AF von Alriks Schwert beträgt. Vergleichen Sie jetzt die AF des Dolches (2) mit der PF des Schwertes (7). Sie erhalten die Differenz 5, die sie nun von Maras AT-Wert abziehen, da auch die AF ihres Dolches schlechter ist als die PF von Alriks Schwert. Während Alrik also ohne Einbußen kämpft, muß Mara 5 Punkte von ihrem Attackewert und 6 Punkte von ihrem Paradowert abziehen.

Beispiel 2: Swanja führt eine Orknase (WV: 9/4) und Tiro ein Rapier (WV: 7/6). Der kreuzweise Vergleich der Werte ergibt die Differenzen 3 (AF 9 der Orknase minus PF6 des Rapiers) und 3 (AF 7 des Rapiers minus PF 4 der Orknase).

Diese Differenzen werden nun sowohl Swanja als auch Tiro von ihren PA-Werten abgezogen, da beide Male die PF niedriger ist als die AF.

Attacke und Parade (Der Kampf)

Der Angreifer beginnt den Kampf mit einer Attacke. Das heißt, er führt einen Hieb oder Stich gegen den Verteidiger und versucht, ihn zu treffen. Ob dies gelingt, entscheidet ein Wurf auf den Attacke-Wert des Angreifers (kurz **Attacke-Wurf** oder **Attacke**). Ein Kämpfer mit einem AT-Wert von 14 darf also mit dem W20 kein höheres Ergebnis erzielen als 14. Gelingt dies, so würde der Hieb treffen, wenn der Verteidiger nicht die Möglichkeit hätte, den Hieb mit seiner eigenen Waffe, mit einem Schild oder durch Auspendeln abzuwehren. Dieses Manöver heißt **Parade**.



Über den Erfolg dieser Aktion wird ebenfalls mit dem W20 entschieden. Der Verteidiger muß eine Zahl kleiner oder gleich seinem Parade-Wert würfeln, um erfolgreich zu parieren.

Gelingt die Attacke des Angreifers und mißlingt die Parade des Verteidigers, so hat letzterer einen Treffer hinnehmen müssen. Gelingen Attacke und Parade, so konnte der Verteidiger den Hieb abwehren. Normalerweise wechselt jetzt das Recht, den Angriff auszuführen. Mißlingt die Attacke, so

wechselt das Recht, zuschlagen zu dürfen, auf jeden Fall:
Der Verteidiger wird zum Angreifer...

Treffer und Schaden

Immer wenn der Verteidiger getroffen wird, weil seine Parade mißlungen ist, ist dies für ihn eine schmerzhaft Angelegenheit: Er erleidet mehr oder weniger schwere Wunden und muß eventuell Einbußen auf seine Kampffertigkeiten hinnehmen.

Wann immer der Angreifer einen Treffer landet, ermittelt er, wie viele Trefferpunkte seine Waffe anrichtet. Dies ist meist ein Würfelwurf mit einem oder mehreren W6, zu dem eine feste, vom verwendeten Waffentyp abhängige Zahl addiert wird. So bewirkt ein Schwert (TP: 1W+4) 5-K Trefferpunkte. Von den erzielten Trefferpunkten wird noch der Rüstungsschutz des Verteidigers abgezogen, um die endgültige Zahl von Schadenspunkten zu ermitteln, die dann von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen werden.

Rüstung und Behinderung

Rüstungen dienen dem Zweck, den vom Gegner verursachten Waffenschaden zu vermindern. Wenn die Attacke des Gegners gelungen und die eigene Parade mißlungen ist, stellt der Angreifer fest, wie viele Trefferpunkte er mit seiner Waffe erzielt hat (s.o.). Von diesen Trefferpunkten wird nun der Wert des Rüstungsschutzes (RS) des Verteidigers abgezogen. Die verbleibenden Punkte werden als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen. Rüstungen schränken allerdings auch die Bewegungsfähigkeit ihres Trägers ein. Eine Rüstung besitzt also neben ihrem Rüstungsschutz auch einen Behinderungswert (BE). Dieser Wert muß bei einigen Talentproben als Malus eingerechnet werden, aber auch im Kampf ergeben sich daraus Einschränkungen: Der BE wird zu gleichen Teilen vom AT- und PA-

Aventurische Rüstungen	BE	Gewicht (Unzen)	Preis (D.)	
Rüstung	RS			
Straßenkleidung ¹	1	1	ca. 120	ca. 2
Wattierte Unterkleidung ²	1	1	100	2,5
Winterkleidung, Anorak	2	2	200	ca. 3
Wattierter Waffenrock	2	2	120	4
Tuchrüstung	2	2	100	3,5
Fellumhang	1	0	120	ca. 1
Dicke Fellkleidung	2	1	220	ca. 1
Einfache Lederkleidung	1	1	150	ca. 4
Schwere Lederjacke/-hose ³	2	2	200	ca. 5
Lederharnisch ⁴	3	3	180	8
Kurzes Kettenhemd o. Arm	2	2	200	12
Langes Kettenhemd, 1/2 Arm	3	3	250	18
Knieig. Kettenhemd, 1/1 Arm	4	4	320	20
Kettenmantel ⁵	5	5	450	85
Plattenharnisch mit Schurz	4	3	320	28
Ringelpanzer ⁶	4	3	280	30
Schuppenpanzer ⁷	5	5	480	90
Krütenhaut ⁸	3	2	150	6
Kusliker Lamellar ⁹	4	3	300	30
Streifenharnisch ¹⁰	1	0	120	4
Fünlagenharnisch ¹¹	4	4	300	22
Eisenscape ¹²	3	2	250	25
Maraskan. Hartholzarnisch ¹³	4	2	280	80
Komplette Gestechnrüstung	II	10	ca. 1200	ca. 400
Lederzeug ¹⁶	+1	+1	80	4
Kettenzeug ¹⁶	+1	+1	150	12
Plattenzeug ¹⁶	+2	+2	150	15
Lederhelm ¹⁶	+1	+1	60	2
Tellerhelm ¹⁶	+1	+1	60	3
Kettenhaube ¹⁶	+1	+1	150	8
Baburiner Hut ^{16b}	+2	+2	120	6
Sturmhaube ¹¹	+2	+1	150	7
Topfhelm ¹⁶	+3	+3	180	8

Anmerkungen zur Rüstungstabelle:

- 1) Als kompletter Satz (Hemd, Hose, Jacke, Schuhe); Lendenschurze, dünne Seidenkleidung oder Rahjagewänder zählen als RS 0 und bringen auch keine Behinderung mit sich.
- 2) Wird unter allen Metallrüstungen (Kette, Platte) benötigt, um Abschürfungen und Druckstellen zu vermeiden; besteht aus Strumpfhose, Tunika, Handschuhen und Haube.
- 3) z.B. eine schwere Fuhrmannsjacke
- 4) Harter Lederpanzer, der durch Kochen mehrlagigen Leders in heißem Wachs hergestellt wird (Cuirbouilli); auch als Armschiene, Beinschiene und Helm
- 5) Knöchellang, hinten geschlitzt; mit verstärkten Schulterpartien
- 6) Auf weichem Leder aufgenähte Metallringe, mit langem Arm
- 7) Auf Cuirbouilli genietete, kleine Metallschuppen, innen mit Filz und weichem Futter
- 8) Dickes Leder mit schweren Nietten, beliebt bei Thorwalern
- 9) Auf Lederstreifen befestigte, überlappende Metallstücke
- 10) Mit Nietten oder Plattenstückchen verstärkter Schurz
- 11) Zwischen Lagen aus weichem Leder befinden sich überlappen-

de, dünne Metallplatten. Ähnelt äußerlich einer schweren Lederjacke, beliebt bei Händlern

12) Knielanger Mantel in Dreilagenmachart (s.o.); wegen seines harmlosen Erscheinungsbildes bei Händlern und zwielichtigen Elementen beliebt

13) Besteht aus überlappenden Schichten eines sehr leichten Hartholzes, feuchtigkeitsempfindlich, deswegen oft bunt lackiert

15) Mit Metallstückchen verstärkter Lederhelm, langer Nackenschutz aus Kettenstreifen

16) Diese Rüstungsstücke werden nur zum RS addiert, wenn der Kämpfer seinen Rumpf ebenfalls mit einer Rüstung von mindestens gleicher Machart (also mindestens Lederharnisch zu Lederzeug, Kettenhemd zu Kettenzeug und Schuppenpanzer oder Plattenharnisch zu Plattenzeug) geschützt hat, ansonsten wird sein Gegner einfach versuchen, andere Körperzonen zu treffen; Zeug besteht aus Armstücken und Beinschienen.

Rüstungen für Zwerge wiegen etwa 3/4 des hier angegebenen Gewichtes, kosten jedoch genauso viele Dukaten wie aufgelistet.

Wert des Kämpfers subtrahiert. Ist der Behinderungswert eine ungerade Zahl, so wird der größere Anteil von der Parade des Kämpfers abgezogen, der kleinere von der Attacke.

Es kommt also darauf an, ein vernünftiges Gleichgewicht zwischen Rüstungsschutz und Beweglichkeit zu finden. Jedoch nicht nur solche Eigenschaften finden beim Rüstungskauf Erwägung, auch Preis und Gewicht sowie der persönliche Geschmack des Rüstungsträgers wollen beachtet werden. Die auf der gegenüberliegenden Seite aufgelisteten Rüstungsteile bieten eine große Auswahl, aus der die Helden sich bedienen können. Einige Rüstungsteile können übereinander getragen werden (etwa ein Kettenhemd und ein Plattenharnisch), bei anderen verbietet sich dies von selbst (zwei Helme übereinander).

Wenn Sie sich Ihre Rüstung ausgesucht haben, addieren Sie alle RS-Punkte, um den Gesamt-RS zu ermitteln. Genauso verfahren Sie mit dem Wert für die Behinderung.

Optional: Kampfunfähigkeit

Neben dem Verlust an Lebensenergie kann ein Treffer auch Einbußen in der Kampfunfähigkeit zur Folge haben:

- Jeder Hieb, der 10 oder mehr Trefferpunkte verursacht, bringt gleichzeitig noch einen Verlust von einem Punkt auf die Attacke- oder Paradedeferigkeit mit sich, das heißt, der Getroffene muß für den Rest des Kampfes einen Punkt von seinem Attacke- oder ParadeWert abziehen.

- Ein Schlag von 15 oder mehr Trefferpunkten bedeutet einen Verlust von je einem Attacke- und einem Parade-punkt

- und ein Hieb, der 20 oder mehr TP anrichtet, verursacht sogar den Verlust von je 2 Attacke- und Parade-punkten. In den meisten Fällen führt solch ein wuchtiger Hieb aber zur sofortigen Kampfunfähigkeit (s.u.).

Auf diese Art ist es möglich, einen schwer gerüsteten Kontrahenten kampfunfähig zu schlagen, ohne ihn gleich umzubringen. Diese Attacke-/Parademinderung repräsentiert sowohl kleine und mittlere Wunden, die an der Kampfkraft zehren (bei Leichtgerüsteten), als auch Deformationen an schweren Rüstungen, durch die ein solcherart gerüsteter Kämpfer immer unbeweglicher wird.

- Wenn ein Kämpfer durch einen einzigen Schlag (oder durch einen FULMINICTUS oderIGNIFAXIUS o.a.) mehr als 15 Schadenspunkte erleidet, muß er eine Selbstbeherrschungs-Probeprobe ablegen, die um die soeben erlittenen SP erschwert ist, um auf den Beinen zu bleiben. Mißlingt diese, so geht er für W6+3 Kampfrunden zu Boden.

- Der Kämpfer wird ebenfalls kampfunfähig, wenn seine Lebensenergie auf 5 oder weniger Punkte sinkt.

- Erreicht die LE 0 Punkte, so befindet er sich in einem lebensbedrohenden Koma und stirbt binnen W20 *Spie 1 runden*, wenn ihm nicht sofort Hilfe zuteil wird. Sinkt die LE gar unter 0, so stirbt der Kämpfer binnen W20 *Kampfrunden*, das heißt: auf der Stelle, wenn er nicht durch einen Heiltrank oder Zauberei aus dem Koma geholt werden kann.

Optional: Gezielte Attacken (Attacken mit Ansage) Kurz: AT+

Ein Angreifer kann sich bei seinen Attacken damit begnügen, auf Geratewohl nach seinem Gegner zu schlagen (oder zu stechen). Die Ergebnisse solcher Attacken werden nach den bekannten Regeln ausgewertet. Der Angreifer hat aber auch die Möglichkeit, besonders wirkungsvolle - man könnte auch sagen, "gezielte" - Attacken zu versuchen. Solche Manöver fügen dem Verteidiger einen höheren Schaden zu, sind aber auch für den Angreifer mit einem höheren Risiko verbunden.



Bei einer AT+ sagt der Angreifer vor seinem AT-Wurf an, mit welchem Zuschlag er seinen jetzt folgenden AT-Wurf belegen will. Dieser Zuschlag wird zum AT-Wurf addiert, dennoch darf der Angreifer kein höheres Ergebnis als seinen AT-Wert erzielen. (Ein Kämpfer mit AT-Wert 15, der eine AT+4 ansagt, darf also nicht höher würfeln als 11.) Wenn eine AT+ gelingt und die PA scheitert, wird der Zuschlag auf die AT zu den Trefferpunkten des Angreifers addiert. Die Regeln für Kampfunfähigkeit durch AT/PA-Minderung und besonders heftige Schläge (siehe dort) gelten in vollem Umfang auch für die Attacke mit Ansage. Eine Attacke mit Ansage ermöglicht es also, dem Gegner einen größeren Schaden zuzufügen und ihn schneller kampfunfähig zu machen* sei es durch besQuiders,wuphtige Hiebe

oder gezielte Treffer auf die Schwachstellen der Rüstung.
Zur Beachtung: Wenn eine AT-t mißlingt, so muß der Angreifer (der ja jetzt zum Verteidiger geworden ist), einen Zuschlag auf seine Parade hinnehmen, der genauso hoch ist wie der Zuschlag, mit dem er seine Attacke versehen hatte. Wenn also eine AT+4 mißlingt, so ist die folgende Parade des Kämpfers um 4 Punkte erschwert.

Optional: Der Ausfall (**Die** Attacke-Serie)

Bei einem echten Fechtkampf wechselt die Attacke normalerweise nicht nach jedem Schlag. Es teilt vielmehr ein Kämpfer eine Serie von Attacken aus, die sein Gegner zunächst nur pariert - so lange, bis der Angreifer einen schwachen Hieb setzt und der Verteidiger die Chance erhält, nun seinerseits eine Reihe von AT vorzutragen. Im Spiel bedeutet das: Der Kämpfer, der das Gefecht eröffnet, würfeln eine AT nach der anderen; der Verteidiger darf seinerseits einweilen nur parieren oder ausweichen, nicht jedoch attackieren. Wenn der Angreifer einen Treffer landet, wird das Ergebnis ermittelt (die Schadenspunkte des Verteidigers werden festgelegt) und die AT-Serie fortgesetzt. In einer Attackeserie darf ein Kämpfer höchstens so viele Attacken schlagen, wie sein KK-Wert beträgt, danach "geht ihm die Puste aus", und der Gegner ist am Zug. Wir empfehlen, die Attacke-Serie nur im Kampf Mann gegen Mann zu spielen - im Kampf mit mehr als zwei Beteiligten fehlt meist der nötige Raum für solche Manöver. Außerdem kann ein Ausfall nur mit folgenden Waffenarten durchgeführt werden: Dolche, Stichwaffen, einhändig geführte scharfe Hieb- und Einhandschwerter. Die Behinderung durch Rüstung darf nicht größer sein als BE4.

Die Attacke-Serie endet:

1. Wenn der Angreifer seinen AT-Wurf verpfuscht (über seinem AT-Wert würfeln). Die AT-Serie ist sofort beendet. Der vormalige Verteidiger kann anschließend mit einer eigenen AT-Serie beginnen.
2. Wenn dem Verteidiger ein erschwertes Ausweich-Manöver gelingt. Hierzu sagt er vor dem PA-Wurf an, daß er ausweichen will. Anschließend muß er versuchen, weniger oder gleich seinem Ausweichwert zu würfeln, wobei 4 Punkte zum Wurf addiert werden. Der vormalige Verteidiger erhält hierdurch die Möglichkeit, einen Schlag "außer der Reihe" anzubringen, der jedoch keine AT+ sein darf. Außerdem kann er nun mit einem eigenen Ausfall beginnen.
3. Wenn der Angreifer den Ausfall freiwillig abbricht.
4. Wenn der Angreifer die Höchstzahl möglicher Attacken (Anzahl - KK-Wert) aufgebraucht hat.

In einer Attacke-Serie sind grundsätzlich auch Finten und angesagte Attacken (Attacken-) möglich - sie treten einfach an die Stelle der gewöhnlichen Attacken.

Die Finte und die Finte mit Ansage (Finte+)

Der Angreifer sagt vor dem AT-Wurf an, daß er eine Finte schlagen will, dann erst würfeln er. Wenn dieser AT-Wurf gelingt, wird für den Verteidiger kein Schaden ausgewürfelt, denn der Angreifer wollte ihn ja nicht verletzen, sondern nur narren. Durch die gelungene Finte hat sich der Angreifer jedoch einen "Bonus-Punkt" verdient, von dem er bei einer folgenden Attacke (also in der nächsten Kampf- oder im nächsten Schlag bei einem Ausfall) Gebrauch machen kann. Ebenso ist es möglich, eine Finte mit Ansage (Finte+) durchzuführen. Hierbei sagt der Angreifer an, um wie viele Punkte er seine Finte erschweren will. Gelingt diese Finte+, so hat sich der Angreifer die entsprechende Anzahl Bonuspunkte erarbeitet. Wenn ein Angreifer eine Finte schlägt, hat der Verteidiger keine Möglichkeit zum PA-Wurf - er kann also nicht die Finte durch eine gute Parade oder Ausweichen wirkungslos machen.

Aus oben Gesagtem ist leicht zu erkennen, daß es mit Finten ohne Ansage nur dann möglich ist, sich mehrere Bonuspunkte zu verdienen, wenn man auch mehrere Finten hintereinander schlägt. Die angesammelten Bonuspunkte kann der Angreifer in der Attacke, die seiner Finte (oder Finte+) folgt, auf zwei verschiedene Arten verwenden, die er jedoch vorher ansagen muß:

1. "AT-Vorteil": Er zieht die Zahl Bonuspunkte von seinem nächsten AT-Wurf ab. Diese Bonuspunkte lassen sich natürlich mit einer angesagten AT+ verrechnen. Wenn man sich z.B. 5 Bonuspunkte erarbeitet hat, kann man eine AT+5 ansagen und muß trotzdem nur einen normalen Attacke-Wurf ablegen.
2. "PA-Nachteil": Er zwingt den Verteidiger zu einem gewagten Abwehrmanöver: Der Verteidiger muß die Zahl der Bonuspunkte zu seinem PA-Wurf addieren und trotzdem unter seiner PA bleiben.

Eine mißlungene Finte wird genauso bewertet wie eine gescheiterte Attacke, selbiges gilt für die Finte mit Ansage. Eine Finte kann nur mit folgenden Waffenarten durchgeführt werden: Dolche, Stichwaffen, einhändig geführte scharfe Hieb- und Einhandschwerter. Außerdem darf die Behinderung durch Rüstung nicht größer sein als BE 4.

Die Parade

Um einen Angriff abzuwehren, hat der Verteidiger drei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

- a) Er kann versuchen, mit seiner Waffe zu parieren. Dieser Wert wird durch den Parade-Wert in der entsprechenden Waffengattung (modifiziert durch den WV der Waffe) festgelegt.
- b) Er kann versuchen, dem Hieb auszuweichen. Hierzu muß ihm eine Probe auf seinen Ausweichwert gelingen.
- c) Er kann den Angriff mit einem Schild abblocken. Der

hierzu erforderliche Wert ergibt sich aus dem Paradowert der Waffengattung, die er führt, modifiziert durch den WV der Waffe und den WV des Schildes.

Der Verteidiger muß vor seiner Parade festlegen, welche Art der Verteidigung er wählt. Würfelt er hierbei weniger oder gleich seinem halben Paradowert (abgerundet, das heißt, er verdoppelt seinen Wurf und muß trotzdem unter dem PA- oder Ausweichwert bleiben), so ist ihm eine *Gute Parade* gelungen, was eventuell besondere Folgen nach sich zieht.

Der Schild

Schilde werden prinzipiell dazu verwendet, einen gegnerischen Schlag zu blockieren oder abgleiten zu lassen, sie zählen nicht zum Rüstungsschutz. Ein Kämpfer, der einen Schild benutzt, kann nicht gleichzeitig eine Zweihandwaffe verwenden.

Parade mit dem Schild

Der Held führt seine Attacken mit der Fechtwaffe aus, verwendet zum Parieren jedoch seinen Schild. Schilde besitzen wie Rüstungen einen Behinderungswert und wie Waffen einen Waffenvergleichswert. Der BE wird (siehe Rüstungsregeln) von AT- und PA-Wert abgezogen. Der Waffenvergleichswert wird zum WV der Waffe addiert, bevor der eigentliche Waffenvergleich durchgeführt wird. Wenn Ihr Held also mit Schwert (WV: 7/7) und einfachem Schild (WV: -1/+1) kämpft, hat er im Kampf einen Waffenvergleichswert von 6/8. Das heißt im allgemeinen, daß sich der PA-Wert des Helden verbessert, während der AT-Wert sinkt. Wenn man einen Schild benutzt, ist es wegen der eingeschränkten Bewegungsfreiheit, die dieser Kampfstil mit sich bringt, nicht möglich, Attackeserien oder Finten zu schlagen.

Waffentyp	WV	BF	BE	Gewicht	Preis
Einfacher Holzschild	-1/+1	3	1	140	
Verstärkter Holzschild	-1/+1	0	1	160	35
Vollmetall-Buckler	-1/+1	-2	2	160	60
Lederschild	-1/+2	5	2	80	20
Thorwalerschild	-2/+2	32		160	30
Großer Lederschild	-2/+3	63		120	40
Großschild	-3/+3	2	3	200	45

Optional: Ausweichen

Anstatt einen Schlag mit der Waffe oder dem Schild zu parieren oder leicht auszuwendeln, kann der Kämpfer auch versuchen, dem Schlag vollständig auszuweichen. d.h. sich außer Reichweite des Angreifers zu bringen. Diese Aktion wird über den eingangs erwähnten Ausweichwert abgewickelt (Nochmals zur Erinnerung: Der Ausweichwert berechnet sich zu (MU+IN+GE):4, wobei immer abgerundet wird.) Der Behinderungswert der Rüstung wird in vollem Umfang von diesem Wert abgezogen - in schwerer Rüstung kann man nun einmal nicht plötzlich zur Seite springen.

Vor allem beim Kampf gegen Tiere, oder wenn man keine geeignete Verteidigungswaffe zur Hand hat, ist Ausweichen oft die einzige Möglichkeit, sich vor Schaden zu bewahren.

Es gibt zwei verschiedene Arten des Ausweichens: mit und ohne selbst auferlegte Zuschläge:

Ein Ausweichen ohne selbst auferlegte Zuschläge führt zwar dazu, daß der Held elegant vor dem gegnerischen Hieb zur Seite springen kann und sich nun außerhalb der Reichweite der gegnerischen Waffe befindet, gleichzeitig bedeutet dies aber auch, daß er in der nächsten Runde selbst nicht zuschlagen kann.

Sagt er dagegen einen Aufschlag von mindestens+2 auf die Ausweich-Probe an, so bleibt er nicht nur in der nächsten Runde am Kampfeschehen beteiligt (er kann sowohl zuschlagen als auch getroffen werden), sondern hat sich auch einen Vorteil durch eine günstige Stellung zum Gegner verschafft: Seine nächste Attacke ist automatisch eine AT+ in Höhe des angesagten Zuschlags, ohne daß er diesen Zuschlag zu seinem AT-Wurf addieren muß. Mit einem angesagten Ausweichmanöver+4 ist es auch möglich, einen Ausfall zu stoppen (siehe **Ausfall**).

Optional: Parierwaffen

Neben den Schilden gibt es noch eine Anzahl an Parierwaffen, die in der linken Hand geführt werden. Dazu gehören der Parierdolch, der Panzerarm, der Hakendolch und der Bock. Allen vier Waffen ist gemein, daß sie sich nicht gleichzeitig mit Zweihandwaffen verwenden lassen. Sie bringen dem Kämpfer einen zusätzlichen WV, ganz gleich welche Fechtwaffe er führt (wenn man einmal davon absieht, wie lächerlich die gleichzeitige Verwendung von Kriegsbeil und Parierdolch wirkt). Mit allen vier Waffen können auch Attacken ausgeführt werden, wenn man die Fähigkeit zum beidhändigen Kampf besitzt.

Waffentyp	WV	BF	Gewicht	Preis (D)
Panzerarm	0/+1	0	22/1	14
Bock	-1/+1	0	120	8
Parierdolch (Linkhand)	0/+1	3	30	6
Hakendolch	0/+1	1	60	9

Optional: Defensiver Kampfstil

Es ist mit angesagten Attacken möglich, einen Gegner zu entwaffnen. Zum Entwaffnen ist normalerweise eine angesagte AT+10 auf den Waffenarm vonnöten. Mißlingt die Parade des Verteidigers, so kann er noch mit einer KK-Probe+5 verhindern, daß ihm die Waffe aus der Hand geschlagen wird.

Eine weitere Möglichkeit, ausschließlich defensiv zu kämpfen, ist der Rückzug. Der Verteidiger führt dabei keine eigenen Angriffe aus, sondern konzentriert sich auf seine Paraden und das Lösen vom Gegner. Die Paraden und Ausweichmanöver sind bei einem Rückzug grundsätzlich um einen Punkt erleichtert. Gelingt ein angesagtes Ausweich-

manöver +2, so kann der Verteidiger fliehen, ohne einen weiteren Schlag hinnehmen zu müssen.

Optional: Infanterie- oder Stangenwaffen

Als Infanteriewaffen (oder "Stangenwaffen") gelten - bis auf den Speer - alle mit einem hölzernen Stiel versehenen Hieb- oder Stichwaffen, die eine Gesamtlänge von mehr als 1,5 Schritt erreichen. Um einen mit einer Infanteriewaffe ausgerüsteten Fußsoldaten bekämpfen zu können, muß man zunächst einmal an seiner Waffe vorbeikommen. Für das Spiel bedeutet das: Wenn die erste Attacke gegen einen Infanterie Waffenträger gelingt (und dessen PA mißlingt), wurde nur die Waffe zur Seite geschlagen. Um den Mann selbst /u treffen, ist eine zweite gelungene AT erforderlich, die der Infanteriewaffenträger dann aber nicht mehr parieren kann.

Immer wenn im Kampf dem Angreifer eine der beiden AT mißlingt, nutzt der Stangenvaffenträger die Chance, um zurückzuspringen und wieder eine ausreichende Distanz zwischen sich und den Angreifer zu bringen. Der Angreifer muß nun wieder 2 erfolgreiche AT hintereinander würfeln, um noch einmal einen Treffer beim Infanterie Waffenträger zu landen.

Kämpfen zwei 5 langen Waffenträger gegeneinander, so gilt die oben beschriebene Regel nicht. Mit einer Infanteriewaffe kann man weder Attackeserien noch Finten schlagen.



70

Optional: Die gute (oder "glückliche") Attacke

Wenn der Angreifer bei seiner Attacke eine 1 würfelt, hat er einen Sonntagshieb gelandet. Der Verteidiger kann diesen Hieb nur abwehren, wenn ihm eine *Gute Parade* gelingt: Der PA- oder Ausweich-Wuif wird verdoppelt und muß trotzdem unter dem Parade- oder Ausweichwert bleiben. Mißlingt die PA, so muß er eine höhere Anzahl von Trefferpunkten hinnehmen: Anstatt einem oder mehrerer W6 rollt der Angreifer bei der Schadensermittlung einen W20 (ein Schwert richtet also W20+4 TP an, eine Barburenstreitaxt allerdings auch), und außerdem zählen alle Trefferpunkte als Schadenspunkte, das heißt, der Rüstungsschutz des Verteidigers zählt nicht.

Fällt eine 1, während der Angreifer eine AT+ angesagt hat, so werden auch die Punkte aus dieser Ansage zu den TP addiert. Das gleiche gilt auch für Trefferpunktschläge, die aus hoher KK herrühren. Abhängig von der erlittenen TP-Anzahl muß der Betroffene auch noch Attacke- und Parade-einbußen hinnehmen, oder er wird gar durch den schweren Treffer sofort kampfunfähig.

Optional: Attacke- und Parade-Patzer

Diese Regel bringt den Zufall ins Spiel - ein Mißgeschick, das auch dem besten Kämpfer einmal passieren kann.

Attackepatzer: Wenn ein Held beim AT-Wurf eine 20 würfelt, hat er seine Attacke verpatzt. Er kann das Verhängnis aber noch einmal abwenden, wenn ihm sofort danach (der Verteidiger würfelt inzwischen nicht) eine AT+8 gelingt. Schafft er die AT+, kann er alle Vorteile nutzen, die mit einer gezielten Attacke verbunden sind - er hat den Gegner durch diesen merkwürdigen Doppelschlag so verwirrt, daß dieser aus dem Staunen nicht mehr herauskommt. Mißlingt jedoch die AT+8, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat aus der Tabelle (s. nächste Seite) ab.

Patzer können natürlich auch während Attackeserien oder Finten passieren. Geschieht ein Patzer, während der Angreifer eine AT+ angesagt hat, so müssen diese angesagten Plus-punkte ebenfalls zur AT+8 addiert werden. Durch einen Attackepatzer und die darauffolgende erschwerte Attacke kann nie ein "glücklicher" Schlag angerichtet werden.

Paradepatzer: Wenn ein Held beim PA-Wurf eine 20 würfelt, ist seine Parade auf spektakuläre Weise mißlungen. Er kann das Schlimmste verhindern, wenn ihm anschließend eine PA+8 gelingt. Die ganze Aktion wird dann als gelungene Parade gewertet. Mißlingt aber die PA+8, so würfelt er mit 2W6 und liest das Resultat aus der Tabelle (s. nächste Seite) ab.

Patzertabelle

2 W6: *Auswirkungen:*

- | | |
|------|---|
| 2 | Waffe zerstört - Gegner schlägt unparierbare AT, danach Waffenwechsel oder Flucht. Handelt es sich bei der Waffe um eine unzerstörbare, magische Waffe, so wird dieses Ergebnis als 11 (Waffe fallengelassen) gewertet. |
| 3-5 | Sturz - Gegner schlägt zwei unparierbare AT |
| 6-8 | Stolpern - Gegner schlägt eine unparierbare AT |
| 9-10 | An eigener Waffe verletzt - Gegner schlägt eine unparierbare AT. Verteidiger erleidet 1W SP durch eigene Waffe |
| 11 | Waffe fallengelassen - Gegner schlägt unparierbare AT, GE-Probe, um an die Waffe zu gelangen, ansonsten Waffenwechsel oder Flucht |
| 12 | Schwerer Eigentreffer - Verteidiger erleidet 2W SP von eigener Waffe, Selbstbeherrschungs-Probe, um nicht für W20 KR kampfunfähig / .u werden |

Die entsprechenden unparierbaren Attacken werden in den Kampfrunden nach dem Patzer ausgeführt, d.h., das Opfer eines Patzers ist solange handlungsunfähig, bis die unparierbaren Attacken des Gegners ausgeführt sind.

Optional: Bruchfaktor

Alle Waffen und Schilde sind mit einem sogenannten *Bruchfaktor* versehen, der die Zerbrechlichkeit des Gegenstandes widerspiegelt.

Ob eine Waffe /erbricht oder ein Schild zersplittert, wird immer dann überprüft, wenn eine 'Gute Attacke' mit einer 'Guten Parade' abgewehrt wird, also sowohl die Waffe des Angreifers als auch der Schild des Verteidigers extremen Belastungen ausgesetzt sind.

Der Spielleiter unterbricht den Kampf und beide Kontrahenten rollen je einen W20. Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich dem Bruchfaktor der Waffe, so zerbricht diese. Ist das Resultat größer, so steigt der Bruchfaktor der Waffe um einen Punkt. Der neue Bruchfaktor wird in das Doku-

ment des Helden eingetragen. Solange der Bruchfaktor einer Waffe so niedrig ist, daß sie gar nicht /erbrechen kann (BF 0 oder niedriger), braucht der Waffenbesi/er natürlich nicht *y.u* würfeln, er muß aber den Bruchfaktor der Waffe um 1 Punkt anheben.

Der Bruchfaktor einer Waffe steigt auch durch dauernden Gebrauch. Pro Abenteuer steigt der BF um einen Punkt (wann dies passiert, entscheidet der Meister). Diese Abnutzungserscheinungen können vermieden werden, wenn ein Held seine Waffe mit den entsprechenden Utensilien (Öl, Wetzstein etc.) regelmäßig pflegt. Der Bruchfaktor einer Waffe läßt sich bei einem Waffenschmied wieder bis auf den Grundwert der Waffe senken, wobei als Faustregel gilt, daß jede BF-Verminderung um 1 Punkt 1 Dukaten kostet. Waffen, deren Bruchfaktor original weniger als 2 beträgt, können nur vom Hersteller wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt werden. Hierfür sind aber für jeden Punkt BF-Minderung mindestens 5 Dukaten einzurechnen. Einmal zerbrochene Waffen oder Schilde lassen sich nie wieder auf ihren Original-BF bringen, auch wenn sie wieder zusammengeflickt werden können. Der Bruchfaktor steigt permanent um 2 Punkte.

Waffenwechsel

Es kommt gelegentlich vor, daß ein Held seine Waffe durch ein Mißgeschick verliert oder von einer gegnerischen Aktion zum *Waffenwechsel* gezwungen wird. Um eine Waffe wegzustecken, benötigt ein Held 2 Kampfrunden, um sie fallenzulassen nicht einmal eine halbe. Um eine Waffe aus einer Gürtel- oder Rückenscheide zu ziehen, wird 1 KR benötigt, um einen Schild vom Rücken an den Schildarm zu bringen sogar ganze 3 KR. Ebenfalls 3 KR benötigt man, um ein Elixier oder einen Heiltrank aus einer Gürteltasche zu ziehen, zu entkorken und zu trinken. Sollten sich die benötigten Gegenstände (Waffen, Tränke) aber im Rucksack befinden - dann lassen Sie lieber die umständliche Sucherei und tun Sie das, was in solche einer kritischen Situation am Vernünftigsten ist - ergreifen Sie die Flucht.

Persönliche Waffe

Mit *persönlicher* Waffe bezeichnen wir eine Waffe, die speziell für einen Helden angefertigt, also genau auf seine Hand- und Körpergröße, Armlänge etc. abgestimmt wurde. Die Waffe sollte zur Kategorie *Schwerter*, *Scharfe Hieb- waffe*, *Äxte*, *Beile* oder *Stichwaffe* gehören. Sie sollte vom Spender der Waffe (oder vom Helden selbst) mit einem Eigennamen ausgestattet werden.

Eine solche Waffe erhält man entweder als wertvolles Geschenk von einem reichen Gönner, bzw. Auftraggeber oder bestellt sie bei einem Meisterschmied zum vier- bis fünffachen Listenpreis. Der Erwerb einer persönlichen Waffe kann ein bedeutsames Ereignis in einem Heldenleben sein und sollte nicht zu früh, auf keinen Fall bereits auf der 1. oder 2. Stufe erfolgen.

Die Trefferpunkte einer solchen Waffe liegen um 1 Punkt höher als die einer normalen; die Talent-Steigerungsversuche für diese Waffe können von Anfang an mit 3 statt 2 W6 vorgenommen werden, wobei als Startwert der TaW gilt, den man zum Zeitpunkt des Erwerbs der persönlichen Waffe für Waffen dieses Typs besitzt. Später gilt der TaW für die persönliche Waffe nicht mehr für andere Waffen der gleichen Art. Wenn ein Held also z.B. seinen für ihn persönlich gefertigten Säbel verliert und zu einem anderen Säbel greifen muß, so gilt für diesen der normale TaW Scharfe Hieb- waffen, den der Held besitzt. Es empfiehlt sich deshalb, nicht nur den TaW für die persönliche Waffe, sondern auch den allgemeinen TaW für Waffen dieser Art zu steigern.

Waffenloser Kampf

Um die AT- und PA-Werte in diesen Kampftechniken zu ermitteln, verfahren Sie auf die übliche Weise. Allgemein gilt im Waffenlosen Kampf, daß die erlittenen Schadenspunkte keine echten Schadenspunkte sind, denn am Ende des Kampfes steht nicht der Tod eines Kämpfers, sondern die totale Erschöpfung bzw. Bewußtlosigkeit. Ziehen Sie alle Schadenspunkte anstatt von der LE von der Ausdauer des Helden ab. Sinkt die Ausdauer auf 5 oder darunter, so ist der Held kampfunfähig. Nach Kampfungewinn er diese Verluste im Tempo von 3 Punkten pro Spielrunde wieder zurück. Wird ein Held während dieser 'Erholungsphase' in einen neuen waffenlosen Kampf oder einen Ernstkampf verwickelt, so beginnt er den Kampf mit seinem momentan geltenden Ausdauer-Stand.

Raufen

Diese 'Kampftechnik' wird gehandhabt wie ein gewöhnlicher Kampf, also mit den diesem Talent entsprechenden AT- und PA-Werten. Da es sich jedoch um eine Prügelei reinsten Wassers handelt, können keine der verfeinerten Kampfregeln Anwendung finden. Bei einer 'Guten Attacke', die nicht pariert wird, kann der Angreifer jedoch bestimmen, ob er dem Gegner 1W6 *echte* Schadenspunkte zugefügt oder ihn für 1W6 Kampfrunden behindert (kampfunfähig) gemacht hat.

Boxen

Diese Kampftechnik wird genauso gehandhabt wie ein Kampf mit Waffen. Das heißt, daß mit Attacke- und Paradowürfen der Kampfausgang festgestellt wird. Auch Ausweichen, Gezielte Attacken, Finten und Attackeserien sind erlaubt. Ebenso gelten die Regeln für die Gute Attacke. Der Schaden wird mit einem W6 ermittelt, wozu eventuell noch ein Körperkraftbonus (KK-14) addiert wird. Falls der Würfel beim Schadenswurf auf eine 6, darf der Angreifer den Schadenswurf wiederholen, wobei jeweils der KK-Bonus addiert werden darf. Zeigt auch der zweite Wurf eine 6, so geht der Getroffene für 1W20 Kampfrunden bewußtlos zu Boden: ein klassischer Niederschlag.

Ringens

Das Ringen wird in erster Linie dazu verwendet, einen Gegner zu überwältigen, ohne ihn ernsthaft zu verletzen. Bei gelungener AT und gescheiterter PA kann der Angreifer das Ergebnis seiner gelungenen Attacke bestimmen: 1. Der Gegner wurde zu Boden geworfen und muß 1W6 Schadenspunkte hinnehmen. Bei einem sportlichen Wettkampf bekommt der Angreifer Punkte für den gelungenen Wurf. Bei einem Kampf auf Leben und Tod kann er die Zeit,

die der Verteidiger benötigt, um sich aufzurappeln (IKR), zur Flucht nutzen, oder dazu, eine Waffe aufzuheben. 2. Der Angreifer verzichtet darauf, dem Verteidiger in dieser Runde Schaden zuzufügen. Statt dessen nimmt er den Verteidiger in einen Würgegriff, Anschließend würfelt er eine AT-2, die der Verteidiger nur mit einer PA+2 kontern kann. Mißlingt die PA, steckt der Verteidiger in einem Würgegriff und muß nun 1W6 Schadenspunkte hinnehmen. In der nun folgenden Kampfrunde würfelt der Angreifer eine AT-3, der Verteidiger kontert mit einer PA+3. Bei mißlungener PA wird wiederum der Schaden ausgewürfelt und der Kampf wird mit AT-4/PA+4 fortgesetzt. Das geht so lange, bis die Kampfunfähigkeit des Verteidigers eintritt oder er sich aus dem Würgegriff befreien kann.

Eine unparierte glückliche Attacke bedeutet im sportlichen Wettkampf einen Schulterwurf (und damit meist den Sieg), im Ernstkampf, daß der Verteidiger für 1W6 Kampfrunden außer Gefecht gesetzt ist. Wenn der Angreifer ihn in den Würgegriff nehmen will, so muß er während dieser Zeit keine Attacken auswürfeln, sondern richtet automatisch pro KR 1 W6 SP an. Nach dieser Zeit beginnt der oben beschriebene Ablauf mit einer AT-2.

Eine Rüstung bietet beim Ringen keinen Schutz, es gelten aber die Regeln für die Behinderung durch Rüstung.

Hruruzat

Bei dieser Kampftechnik finden folgende Regeln Anwendung: Folgt auf eine gelungene AT eine mißlungene PA, so wird der Schaden mit 2W6 ausgewürfelt (und ein eventueller KK-Zuschlag [KK-15] addiert). Bei einem Pasch darf der Schadenswurf wiederholt werden.

Wenn ein Spieler zwei Paschs hintereinander gewürfelt hat, ist ihm ein *Zar* gelungen. Nach dem zweiten Pasch muß noch einmal gewürfelt werden, eventuell so lange, bis keine Paschs mehr fallen. Alle Augen aus diesen Würfeln (plus einmaliger KK-Bonus) werden zu einer Summe addiert. Alle bei einem *Zat* entstehenden Schadenspunkte sind echt und führen außerdem zu sofortiger Bewußtlosigkeit des Verteidigers. Bei einer 'Guten Attacke' hat der Angreifer die Möglichkeit, einen der Schadenswürfe um einen Punkt zu verändern und so eventuell einen *Zat* herbeizuführen.

Boxer gegen Ringer

Es können zwei unterschiedliche Kampftechniken gegeneinander eingesetzt werden. Dazu müssen beide Kämpfer vor Kampfbeginn ansagen, welcher Technik sie sich bedienen wollen. Anschließend kann dann ein Ringer auf seine Art die Hiebe eines Boxers auspendeln, während der Boxer mit Konterhieben die zugreifenden Hände des Ringers zur Seite

schlägt. Der Ringer würfelt also AT und PA in seiner Technik und der Boxer bedient sich seines Spezialtalents. Dies gilt gleichermaßen auch für die Kampftechniken Raufen und Hruduzat.

Hierbei gibt es eine wichtige Ausnahme: Ein Kämpfer, der im Würgegriff eines Ringers steckt, kann sich nur mit einer gelungenen PA: Ringen aus dem Griff befreien. Er wird also von seinem Gegner zur Kampftechnik Ringen gezwungen!

Kampf Waffenloser gegen Bewaffneter

Ein unbewaffneter Kämpfer kann den Angriff eines Bewaffneten fast ausschließlich durch Ausweichen abwehren. Außerdem muß er mit seiner Attacke abwarten, bis dem bewaffneten Kämpfer eine Attacke mißlingt. Gelingt die Attacke des Unbewaffneten und auch die PA des Bewaffneten, so muß der waffenlose Angreifer die gleichen Schadenspunkte hinnehmen, als wenn er von der gegnerischen Waffe getroffen worden wäre. Der WV für Rauten, Boxen und Ringen beträgt 2/0, für Hruduzat 3/1.

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Die Spielpraxis hat gezeigt, daß Kämpfe mit mehreren Beteiligten für den Spielleiter nicht leicht in den Griff zu bekommen sind. Wir empfehlen daher, diese Kampfabläufe nicht durch die Einbeziehung von Sonderregeln zu komplizieren und z.B. auf die Verwendung von Attacke-Serien zu verzichten (wofür bei Kämpfen mit vielen Teilnehmern ohnehin der Raum fehlen dürfte).

Regeln, die sich auch bei mehreren Beteiligten verwenden lassen, sind die gezielte Attacke, die gute Attacke und die Patzer. Sie sollten als Meister an die Mitarbeit der Spieler appellieren, wenn es darum geht. z.B. die Auswirkungen einer gescheiterten gezielten Attacke für den späteren Kampflauf festzuhalten.

In solchen Situationen erweisen sich auch immer wieder Bodenpläne und Zinnfiguren im 25mm-Maßstab als ratsam, zumindestens aber eine kurze Lageskizze!

Besondere Kampfsituationen

Es gibt Situationen im Kampf, die besondere Modifikationen auf den Attacke- und Paradewurf erfordern. Dies können entweder spezielle Umgebungsbedingungen oder eine ungewöhnliche Lage der Kontrahenten sein. Als Beispiel sei hier der Kampf in vollständiger Dunkelheit genannt, der bei allen Beteiligten zu einem Attacke- und Paradeabzug von jeweils

7 Punkten führt. Andere Situationen, die besondere Beachtung verdienen, sind der Kampf im oder gar unter Wasser, gegen fliegende Wesen oder gar gegen Unsichtbare.

Kampf gegen Tiere

Die bisher vorgestellten Regeln funktionieren in einem Zweikampf, in dem beide Gegner bewaffnet sind, recht gut. Beim Kampf gegen Tiere müssen jedoch einige Besonderheiten beachtet werden: Greift das Tier z.B. durch Rammangriffe oder Hornstöße an? Richten sich die Attacken gegen bestimmte Körperteile? Wie groß und wie schwer ist das Tier, wieviel Wucht steckt hinter dem Schlag? Es wäre bei weitem zu umständlich, hier eine Auflistung aller Besonderheiten des Kampfs gegen Tiere vorzustellen. Wenn Sie mehr über die hier anzuwendenden, speziellen Kampftechniken wissen wollen, empfehlen wir Ihnen die Spielhilfe *"Die Kreaturen des Schwarzen Auges"*.

Trefferplazierung

Einige Rollenspielsysteme - auch ältere Ausgaben des Schwarzen Auges - enthalten Tabellen, auf denen mit Hilfe eines Würfels ermittelt werden kann, welche Körperstelle eines von einem Stich, Hieb oder Geschoß Getroffenen verwundet wurde. Wir halten eine solche Praxis für äußerst unrealistisch, da sie den Eindruck vermittelt, es hinge ganz und gar vom Zufall - nämlich dem Würfel - ab, an welcher Stelle ein Schlag landet. Kein Kämpfer wird erst einen Hieb gegen seinen Gegner austeilen und hinterher nachschauen, wo er seinen Kontrahenten denn nun eigentlich getroffen hat. In einem Kampf nach DSA-Regeln sollte der Meister den Spieler fragen, wo dieser seinen Gegner treffen wollte. Wenn der Spieler eine hohe Trefferpunktzahl erzielte, also besonders in solchen Fällen, wo er eine AT+ eine gezielte Attacke mit Ansage, vortrug, kann man davon ausgehen, daß der Schlag das Ziel getroffen hat, bei einer niedrigen Ausbeute an Trefferpunkten ging der Schlag offenbar fehl und hat den Gegner nur gestreift.

Falls Sie der Ansicht sind. Sie könnten auf eine detaillierte Trefferzonen-tabelle nicht dennoch verzichten, empfehlen wir, eine solche Tabelle selbst zu erstellen. Es ist sehr einfach, den Körper aufzuteilen, seine Gliedmaßen und Organe aufzulisten und jeder dieser Stellen eine Würfelzahl zuzuordnen. In wie fern es jedoch dem stimmungsvollen Rollenspiel dienlich ist, wenn man während eines Kampfes exakt ermitteln kann, daß man den Ork zweimal in der Milz und einmal am Zwölffingerdarm getroffen hat, ist uns bis heute nicht recht klargeworden...

Der Kampf zu Pferd

Der Kampf zu Pferd unterscheidet sich vom gewöhnlichen Nahkampf dadurch, daß beide Kontrahenten nicht auf der gleichen Höhe stehen müssen. Außerdem spielt natürlich das Reittalent eines Kämpfers zu Pferd eine ebenso wichtige Rolle wie die Qualität des Reittiers. Im Kampf zu Pferd müssen Sie auf solche Regelungen wie Finten, Ausfälle und Gute Attacken verzichten. Was Sie aber bei den hier auftretenden hohen TP-Zahlen sehr wohl berücksichtigen sollten, sind die Regeln zur Kampfunfähigkeit nach einem schweren Treffer. Die folgenden Regeln gelten für Reiter, die Sattel und Steigbügel zur Verfügung haben. Der Kampf auf einem ungesattelten Pferd ist ungleich schwieriger: Alle Reitproben sind um 5 Punkte erschwert, der Lanzengang ist nicht durchzuführen.

Reitproben und Stürze

In bestimmten Situationen muß ein Reiter eine *Reitprobe* ablegen, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Mißlingt diese Probe, so hat der Reiter sein Pferd nicht unter Kontrolle gebracht oder ist schlimmstenfalls vom Pferd gestürzt und erleidet 1 W SP, wenn ihm eine GE-Probe zum geschickten Abrollen gelingt. Mißlingt auch diese Probe, so hat er sich 1W+4 SP zugezogen.

Ein Patzer (Doppel-20) bei der Reitprobe bedeutet, daß auch das Pferd gestürzt ist, und den Reiter unter sich begraben hat: 2W+2 TP für den Reiter und 1W+1 TP für das Pferd. Tritt dieser Fall ein, so müssen Sie feststellen, ob Pferd und Reiter einen dauerhaften Schaden genommen haben. Dies kann ein Beinbruch des Reiters oder eine Sprunggelenkverletzung des Pferdes sein. Auf jeden Fall hindert sie Pferd oder Reiter an der Fortführung des Kampfes. Rollen Sie einen W20: Bei einer 18 ist dem Reiter etwas zugestoßen, bei einer 19 hat das Pferd einen schweren Schaden erlitten, bei einer 20 hat es beide erwischt.

Reiter gegen Reiter

(beide sind mit gewöhnlichen Handwaffen, Schwert, Säbel, Hammer, Beil o.a. ausgerüstet)

Noch vor dem ersten Schlagwechsel legen beide Kämpfer eine Reitprobe ab, um nachzuweisen, daß sie ihre Pferde ohne Zwischenfälle an den Gegner heranlenken können. Mißlingt die Probe, so gelingt es dem Reiter nicht, sein Pferd an den Gegner heranzuführen. Er muß eventuell eine unparierbare Attacke hinnehmen (wenn die Probe des Gegners geglückt ist) und kann dann sein Manöver wiederholen. Bleiben beide Reiter nach der ersten Reitprobe im Sattel, kämpfen sie nach den gewöhnlichen Kampfregeln. Attacke-Serien und Finten sind jedoch nicht möglich. Immer wenn ein Reiter in diesem Kampf Schadenspunkte hinnehmen muß, wird wieder eine Reitprobe fällig, die bestimmt, ob der Reiter sich im Sattel halten kann. Diese Probe ist um die Anzahl der erlittenen SP erschwert.

Der Reiter kann auch eine Attacke gegen das Pferd des Gegners führen (Während des Reiterkampfes im Rahmen eines Turniers ein sicherer Weg, seinen Schild zu ent-

ren...). Wenn diese Attacke gelingt und nicht vom Gegner pariert wird, sind die TP natürlich von der LE des Pferdes abzuziehen. Werden gegen das Pferd TP erzielt, muß dessen Reiter eine Reitprobe ablegen, die wiederum um die erlittenen SP erschwert ist. Mißlingt diese Probe, so bäumt sich das Pferd auf und wirft den Reiter ab. Bevor der Reiter aber diese Probe würfelt, darf er eine unparierbare Attacke gegen seinen Gegner ausführen.

Reiter gegen Fußkämpfer

(beide sind mit gewöhnlichen Handwaffen ausgerüstet).

Der Kampf wird nach den allgemeinen Regeln ausgewürfelt, der Fußkämpfer muß jedoch einen Zuschlag von 3 Punkten zu seinen AT-Würfen in Kauf nehmen, wenn er den Reiter treffen will. Für den Reiter gelten die oben genannten Bedingungen: Reitproben bei Kampfbeginn und bei Verwundungen von Reiter und/oder Pferd.

Reiter gegen Fußkämpfer mit Infanteriewaffe

Der Fußkämpfer muß keine Zuschläge zu seinen AT-Würfen addieren, für den Reiter gelten die oben aufgelisteten Handicaps, im übrigen kämpft er wie ein Normal-Bewaffneter gegen einen Stangen Waffenträger (siehe dort). Darüber hinaus muß er bei Kampfbeginn zwei Reitproben ablegen, um das Pferd dicht genug an den Gegner heranzulenken und diesen in Reichweite der Waffe des Reiters zu bringen.

Niederreiten

Falls der berittene Kämpfer genügend Platz zum Anlaufnehmen hat, kann er seinen Gegner (natürlich nur einen Fußkämpfer) niederreiten. Dieser hat die Möglichkeit, dem Angriff auszuweichen (eine Probe auf den Ausweich-Wert abzulegen). Für das Niederreiten ist eine Reitprobe +5 erforderlich. Sowohl die Reitprobe als auch das Ausweichmanöver des Gegners können durch eine Vielzahl von Faktoren modifiziert werden: Terrain, Deckung etc. Der Meister legt die Zuschläge auf die Proben fest.

Die erzielbaren Trefferpunkte entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe.

Sturmangriff

(Reiter setzt eine Kriegslanze gegen einen Fußkämpfer ein)

Um den Fußkämpfer zu treffen, muß dem Reiter ein Lanzenreiten-Angriff gelingen. Diese Attacke wird ähnlich gehandhabt wie ein Angriff mit Fernwaffen. Die Probe wird um die in der Tabelle: Lanzenreiten angegebenen Werte modifiziert, wobei alle zutreffenden Angaben aufaddiert werden. Der Lanzenreiter kann sich die Probe selbst erschweren (also eine Lanzenattacke+ ansagen), um mehr Trefferpunkte zu erzielen. Mißlingt ein Sturmangriff, so benötigt der Reiter eine einfache Reitprobe, um im Sattel zu bleiben, und drei weitere Kampfunden, um sein Pferd zu wenden und zu einem erneuten Sturmangriff zu bewegen. Ein Patzer beim Lanzenangriff bedeutet immer, daß der Lanzenreiter vom Pferd gestürzt ist und 2W SP erleidet.

Der Fußkämpfer kann versuchen, auszuweichen oder die Lanze an seinem Schild abgleiten zu lassen. Ein mit einer Stangenwaffe ausgerüsteter Fußkämpfer kann außerdem eine Parade mit seiner Waffe versuchen. Dieser Wurf ist jedoch um 5 Punkte erschwert wie auch das Abblocken mit dem Schild. Gelingt die Parade oder das Ausweichen, so gilt der Angriff als abgewehrt, und der Reiter muß eine erneute Reitprobe ablegen, um sich im Sattel zu halten. Die erzielbaren Treffelpunkte für den Lanzenstoß entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe.

Lanzengang

a) **Turnier mit stumpfen Lanzen:** Im folgenden wird davon ausgegangen, daß es sich bei diesem Lanzengang um eine Tjoste handelt, auf einer eigens dafür hergerichteten Turnierbahn mit Mittelbande. In allen anderen Fällen gelten Reitproben wie bei einem Gang mit scharfen Lanzen. Beide Reiter würfeln eine Reitprobe. Eine mißlungene Reitprobe bedeutet diesmal nicht einen Sturz, sondern, daß der Reiter sein Pferd nicht wunschgemäß in Bewegung setzen konnte. Passiert ihm das zweimal hintereinander, hat er den Lanzengang verloren (und sich unsterblich blamiert). Sind beide Reitproben gelungen, würfeln beide Reiter ihre Proben für den Lanzenangriff. Die Modifikationen entnehmen Sie bitte der Tabelle: Lanzenreiten, Beiden Reitern steht ein Ausweichversuch zu, der jedoch wegen der besonderen Situation um 5 Punkte erschwert ist. (Es wird jedoch keine Behinderung durch Rüstung zusätzlich aufgeschlagen.) Die erzielbaren TP entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe, sie werden für beide Gegner separat ausgewürfelt. Bedenken Sie dabei, daß die Anlaufstrecken für beide Reiter addiert werden müssen, daß also die TP aus der nächsthöheren Spalte für die Anlaufstrecken genommen werden müssen. Außerdem können die Turnierteilnehmer versuchen, mit angesagten Angriffen (Lanzenangriff+) eine höhere TP-Anzahl zu erreichen.

Nach dem Zusammenprall ist für den Reiter wieder eine Reitprobe fällig, diesmal erschwert um die soeben erlittenen TP. Mißlingt diese Probe, so stürzt der Reiter zu Boden. Da die beiden Lanzenangriffe gleichzeitig ausgewürfelt werden, kann es passieren, daß beide Reiter aus dem Sattel gehoben werden. In diesem Fall wird der Lanzengang wiederholt (oder, je nach Turnierart, der Kampf am Boden fortgesetzt - und dann gilt die Behinderung durch die schwere Gestechrüstung sehr wohl!).

b) **Ernstkampf mit Kriegslanzen:** Beide Reiter würfeln Reitproben, im Gegensatz 7,ur Tjoste um 3 Punkte erschwert, da das Pferd ohne Hilfsmittel (Bande) gerade an den Gegner herangebracht werden muß. Wenn einem Reiter die Probe mißlingt, stürzt er zwar nicht vom Pferd, kann aber im folgenden Lanzengang keinen Angriff ausführen, sondern nur ausweichen.

Ansonsten wird der Ernstkampf wie der Lanzengang beim Turnier ausgewürfelt.

Die erzielbaren TP entnehmen Sie der Treffertabelle für

Reiterangriffe, bedenken Sie dabei, daß die Anlaufstrecken für beide Reiter addiert werden müssen, und dadurch die TP möglicherweise steigen.

Ein getroffener Reiter würfelt eine neue Reitprobe, erschwert um die Anzahl der gerade erlittenen TP. Mißlingt die Probe, so wird der Reiter aus dem Sattel geworfen (und erleidet weitere TP).

Treffertabelle für Reiterangriffe

Angriffsart	TP in Weje mich Anlaufstrecke		
	3-9m	10-25 m	26 m u. mehr
Niederreiten	1W	2W	2W+2
Sturmangriff	1W-t4	2W+4	3W+4
Lanzenstoß (Turnier)	1W	2W	
Lanzenstoß (Ernstkampf)	1W+4	2W+5	3W+6

Lanzenreiten

Z/W	Probe erschwert um	
Reiter gegen Fußkämpfer/Tiere:		
Sehr kleines Tier (Hase, Schlange)		+12
Kleines Tier (Hund, Wolf etc.)		+9
Zweibeiner (Mensch, Ork, Gobiin etc.)		+6
Großes Wesen (Steppenrind, Troll etc.)		+3
Sehr großes Wesen (Riese, Drache etc.)		+/-0
Fliegendes Wesen		+8
Reiter gegen Reiter:		
Schild des Gegners beim Turnier		+8
Reiter beim Ernstkampf		+6
Reittier beim Ernstkampf		+5
Bewegung des Ziels (wird zu obigen Modifikatoren addiert):		
Unbewegtes Ziel		+/-0
Ziel bewegt sich längs zum Reiter		+2
Ziel bewegt sich quer zum Reiter		+4

Das Pferd

Beim Kampf zu Pferd spielt natürlich nicht nur die Fertigkeit des Reiters, sondern auch das "Können" des Pferdes eine wichtige Rolle. Wir unterscheiden die drei Fähigkeiten *unerfahren*, *erfahren* und *Streitroß*. Unerfahrene Pferde erschweren alle Reitproben im Kampf um 3 Punkte, bei erfahrenen Tieren sind diese Proben um einen Punkt, bei Streitrössern gar um drei Punkte erleichtert. Dies gilt aber nur für ein Roß, an das der Reiter gewöhnt ist, also für sein eigenes. Schwingt sich einer der Kombattanten in der Hitze des Gefechts auf ein fremdes Pferd, werden die Proben um 3 Punkte erschwert. Pferde besitzen natürlich auch Eigenschafts- und Kampfwerte. Außerdem können einige Tiere mit einer zusätzlichen Rüstung ausgestattet werden. Genauere Informationen entnehmen Sie bitte dem Kapitel Pferde in den "Kreaturen des Schwarzen Auges". Wenn ein Pferd eine Rüstung trägt, sind alle Reitproben um den Wert des entsprechenden Rüstungsschutzes erschwert. Rüstungen für Pferde kosten mindestens 20 Dukaten pro RS-Punkt.

Fernkampf

Bogenschießen und Messerwerfen sind nicht leicht in einfache Regeln zu fassen. Hier spielen viele Faktoren eine Rolle: Art der Waffe, Größe und Entfernung des Ziels, Begabung des Schützen. Ist das Ziel in Bewegung, befindet es sich in Deckung? Es gilt, einen Kompromiß zwischen Realismus und Spielbarkeit zu finden. Wir wollen die einzelnen Faktoren betrachten:

Die Ziele

Es gibt viele Ziele, auf die ein Held schießen kann; die Möglichkeiten reichen vom Silbertaler bis zum Drachen. Deshalb müssen die Zielgrößen rigoros in wenige Klassen eingeteilt werden, damit sich eine einheitliche Regelung finden läßt:

winzig:	Silbertaler, Drachenaug, Maus, Ratte, Kröte usw.
sehr klein:	Schlange, Fasan, Katze, Rabe usw.
klein:	Wolf, Reh, Kobold, Zwerg usw.
mittel:	Gobiin, Elf, Mensch, Ork usw.
groß:	Pferd, Elch, Oger, Troll usw.
sehr groß:	Scheunentor, Drache, Elefant, Riese usw.

Der Meister entscheidet, in welche Kategorie das jeweilige Ziel gehört. Wenn sich das Ziel in Deckung befindet, verändert sich natürlich seine Größe. Ein Gobiin bietet ein mittelgroßes Ziel. Befindet er sich jedoch in Deckung, so daß nur sein Oberkörper zu sehen ist, gilt er als kleines Ziel. Wenn nur sein Kopf hervorschaut, wird er zu einem sehr kleinen Ziel. Auch Sichtbehinderungen durch Nebel oder Dunkelheit können zu einer drastischen Verminderung der Zielgröße (um 2 bis 3 Kategorien) führen.

Ein Ziel, das sich in Bewegung befindet, wird normalerweise so behandelt, als ob es eine Größenklasse kleiner wäre. Eine durch das Gras huschende Schlange - normalerweise ein sehr kleines Ziel - gilt dann also als winziges Ziel. Falls das Ziel sich sehr schnell bewegt (GS 10 und mehr) oder absichtlich im Zickzack läuft, muß es sogar als zwei Größenklassen kleiner behandelt werden. Zu solchem Hakenschlagen und ähnlichen Abwehrverhalten sind aber (außer den Hasentieren) nur intelligente Lebewesen in der Lage.

Die Entfernung

Auch die Entfernung haben wir in Klassen unterteilt:

extrem nah:	1-5 Schritt
sehr nah:	5-10 Schritt
nah:	10-15 Schritt
mitte):	15-25 Schritt
weit:	25-40 Schritt
sehr weit:	40-60 Schritt
extrem weit:	61-100 Schritt

Diese Entfernungen geben keine Maximalreichweiten für Waffen wieder, sondern bedecken den Bereich, in dem ein vernünftiges Zielen noch möglich ist. Selbstverständlich

fliegt ein Langbogenpfeil weiter als 100 Meter, aber ob er auf diese Entfernung noch sein Ziel trifft, können Sie als Spieler von Fall zu Fall entscheiden - eine Tabellenzeile wird für solche Extremschüsse nicht benötigt. Wenn Sie möchten, können Sie im übrigen die Tabellen so handhaben, daß die Probe nicht sprunghaft, sondern gleichmäßig schwieriger wird: Ein Schuß auf ein Ziel in 50 Schritt Entfernung sollte dann um einen - und nicht um 2 Punkte - schwieriger sein als ein Schuß auf ein 40 Schritt entferntes Opfer.

Schießen, Werfen und Schleudern

Jedesmal, wenn ein Held eine Schuß- oder Wurfwaffe einsetzen will, um ein bestimmtes Fernziel zu treffen, muß er eine Probe auf seinen Wert in Schuß- oder Wurfaffen ablegen (der sich ja aus dem Fernkampf-Grundwert und dem Talent in der jeweiligen Waffenart errechnet). Aus den unten folgenden Tabellen können Sie die Schwierigkeit der Proben (die Zuschläge auf den Würfelwurf) ablesen. Beim Langbogen finden Sie z.B. unter sehr klein/sehr weit die Angabe + 13. Dies bedeutet, zum Würfelwurf bei der Probe werden 13 Punkte addiert. Dennoch darf der Schütze seinen Talentwert nicht übertreffen.



Tabelle Schuß- und Wurfaffen

Talentproben für Schuß- und Wurfaffen

Bezeichnung	TP	Gewicht (Schritt)	Reichweite (-Munition)	Preis
Stein, Flasche "	1W	10	25	—
Wurfmesser	1W	10	25	10S
Blasrohr	1W	15	25	40 S
Dolch "	1W	20	10	20 S
Wurfdolch	1W+1	20	25	20 S
Wurfscheibe	1W+1	10	15	25 S
Wurfkeule	1W+2	35	20	18 S
Holzspeer	1W+2	60	40	10S
Borndorn	1W+2	10	25	30 S
Schleuder	1W+2	10	40	15S
Wurfspeer	1W+3	80	40	30 S
Efferd bart"	1W+3	90	25	SOS
Wurfbeil	1W+1	60	25	35 S
Schneidzahn"	1W+4	50	25	60 S
Repetierarmbrust"	1W+3	200	40	300 S
				+ 15 S/ 10 Bolzen
Kurzbogen	1W+3	20 + 2	60	45 S
				+ 5 S/ 20 Pfeile
Kompositbogen"	1W+4	35 + 2	80	SOS
				+ 5 S/ 20 Pfeile
Langbogen	1W+4	30 + 3	200	60 S
				+ 8 S/ 20 Pfeile
Ballaster"	1W+4	120 + 10	100	160 S
Kriegsbogen"	1W+6	4 5 + 4	150	100S
				+ 12 S/ 20 Pfeile
Leichte Armbrust	2W+2	150 + 3	60	180 S
				+ 15 S/ 10 Bolzen
Schwere Armbrust	2W+6	200 + 4	200	250 S
				+ 20 S/ 10 Bolzen
Fledermaus *	1W-2	20	25	10S

Efferd bart (+2/+1/0/0), Wurfbeil (+3/+1/0/-1), Holzspeer (+1/0/0/-1/-2)

	winzig	s klein	klein	mittel	groß	s groß
extrem nah	+7	+5	+3	+1	-1	-3
sehr nah	+9	+7	+5	+3	+1	-1 5
nah	+11	+9	+7	+5	+3	+1
mittel	+13	+11	+9	+7	+5	+3
weit	+17	+15	+13	+11	+9	+7

Wurfmesser, Wurfdolch, Borndorn (+1/0/0/-1), Wurfstern (+1/0/0), Fledermaus

	winzig	s klein	klein	mittel	groß	s groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+ 2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+14	+12	+10	+8	+6	+4 i

Blasrohr (0/0/-1), Schleuder (-1/0/0/0/-1)

	winzig	s klein	klein	mittel	groß	s groß
extrem nah	+7	+5	+3	+2	0	-2
sehr nah	+8	+6	+4	+3	+1	-1
nah	+9	+7	+5	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+7	+5	+3
weit	+15	+13	+11	+10	+8	+6

Wurfspeer (+3/+1/0/0/-1), Repetierarmbrust (0/0/0/0 -1)

	winzig	s klein	klein	mittel	groß	s groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Erläuterungen zur Fernkampfaffen-Tabelle

- 1) improvisierte Wurfaffen, Tabelle wie für Wurfbeil, wobei die Probe nochmals um 2 Punkte erschwert ist
- 2) besonderer Wurfdolch aus dem Borndorn
- 3) auch zum Werfen gut geeigneter Dreizack der mit Vorliebe von Efferd geweihten geführt wird
- 4) Tabelle 'Wurfbeil'. um 1 erschwert
- 5) Auf dieser Armbrust ist ein Magazin angebracht, in dem sich Platz für 10 leichte Bolzen findet Durch Zurückziehen des Magazins wird die Waffe gespannt
- 6) Der Bogen dieser Waffe ist aus mehreren Teilen und verschiedenen Materialien zusammengesetzt, die insgesamt für eine erhöhte Spannkraft sorgen, nur ab einer KK von 15 zu bedienen
- 7) Der Ballaster ist eine Ambrust, mit der nicht Bolzen sondern Blei- oder Steinkugeln verschossen werden Diese Waffe ist bei der Vogeljagd sehr beliebt
- 8) Extrem harter Bogen, nur ab KK16 zu bedienen
- 9) Eine Fledermaus besteht aus zwei Metallgewichten, die mit einer Schnur verbunden sind Sie wird über dem Kopf geschleudert und auf das Ziel geworfen, m der Hoffnung daß dessen Beine sich in den Schnuren verheddern, zwergische Jagdwaffe

Kurzbogen, Leichte Armbrust (jeweils +1/+1/0/0/0/-1)

	winzig	s klein	klein	mittel	groß	s groß
extrem nah	+ 4	+ 2	0	0	-2	-4
sehr nah	+6	+ 4	+ 2	0	0	-2
nah	+8	+6	+ 4	+ 2	0	0
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4 "

Langbogen, Kriegsbogen, (jeweils +3/+2/+1/0/0/0/-1),

Ballaster (+3/+2/+1/0/0/-1), Kompositbogen (+3/+2/+1/+1/0/0)

	winzig	s klein	klein	mittel	groß	s groß
extrem nah	+4	+2	+1	1	-3	-5
sehr nah	+6	+4	+2	+1	-1	-3 i
nah	+8	+6	+4	+2	+1	-1
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	+1
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+15	+13	+11	+9	+7	+5
extrem weit	+18	+16	+14	+12	+10	+8

Schwere Armbrust (+4/+ winzig s. klein	2/+1/0/-1/-2/-3)				
	klein	mittel	groß	s. groß	
extrem nah	+3	+2	0	-2	-4
sehr nah	+4	+3	+1	-1	-3
nah	+6	+5	+3	+1	-1
mittel	+9	+8	+6	+4	+2
weit	+12	+11	+9	+7	+5
sehr weit	+16	+15	+13	+10	+8
extrem weit	+20	+19	+16	+13	+11

Reichweite und Trefferpunkte

Die Entfernung des Schützen zum Ziel beeinflusst die Durchschlagskraft des Geschosses. Ein aus nächster Nähe abgeschossener Pfeil richtet natürlich mehr Schaden an, als einer, der am Ende seiner Flugbahn kraftlos vom Himmel herabsegelt kommt. Die durchschnittliche TP-Anzahl ist in der Liste der Fernwaffen angegeben.

In den obigen Tabellen finden Sie hinter der Bezeichnung der Waffe noch ein Reihe von Zahlen in Klammern. Diese geben an, um wie viele TP der Schaden der Waffe sich verändert, je nachdem, aus welchem Abstand sie auf das Ziel abgeschossen oder geworfen wurde. Die Zahlen beginnen jeweils mit dem Wert für die Entfernung extrem nah und enden mit dem Wert für die Maximalreichweite der Waffe.

Optional: Selbst auferlegte Zuschläge (Fernkampfangriff••)

Genau wie im Nahkampf kann auch beim Schießen und Werfen der Angreifer die Trefferpunkte erhöhen, indem er sich selbst die Probe erschwert und eine bestimmte Punktzahl zu seinem Wurf addiert.

Dies repräsentiert ein besonders genaues Zielen, um besonders empfindliche Stellen zu treffen. Alle weiteren Zuschläge (Größe, Entfernung, Deckung, Bewegung) bleiben natürlich ebenfalls in Kraft.

Wenn ein Held (Schußwaffen 24) einem springenden Hirsch (mittlere Entfernung, mittelgroßes Ziel, in schneller Bewegung) den Blattschuß geben will und einen +15-Schuß ansagt, wird er ihn bei einer 1 treffen. Na dann Waidmannsheil!

Der Meister entscheidet, ob ein Fernkampfangriff* zur Kampfunfähigkeit des Opfers führt, wenn die TP nicht zu diesem Zweck ausreichen.

Trefferpunkt-Zuschläge für hohe Körperkraft

Wir raten von solchen Zuschlägen bei Schuß- und Wurfaffen ab. Bei der Armbrust spielt die Körperkraft sowieso keine Rolle. Einen Bogen kann man spannen oder nicht spannen. Legt man zuviel Kraft hinein, zerbricht der Bogen oder die Sehne reißt; höhere Reichweiten erlangt man durch eine geeignete Flugbahn.

Wurfaffen jedoch kann man mit mehr oder weniger Wucht schleudern. Dies geht allerdings immer auf Kosten der Genauigkeit. Aus diesem Grunde ist ein KK-Bonus auch bei Wurfaffen nicht sinnvoll.

Ausweichen

Um einem Bolzen, Pfeil oder einem Wurfgeschöß ausweichen zu können, muß man den Akt des Schießens oder Werfens beobachtet haben. Befindet sich das Geschöß bereits in der Luft, wird es Sekundenbruchteile später sein Ziel treffen - die Flugzeit ist zu kurz, als daß das Opfer noch reagieren könnte. Sieht man jedoch, daß gerade ein Bogen abgefeuert wird oder daß ein Werfer zum Wurf ausholt, so bleibt noch Zeit für eine sinnvolle Reaktion: entweder Ausweichen (es gelten die gleichen Regeln wie für das Ausweichen im Kampf) oder eine Parade mit dem Schild (siehe dort). Nicht ausweichen oder parieren darf, wer in einen Nahkampf verwickelt oder durch eine Rüstung so weit eingeschränkt ist, daß sein Ausweich-Wert 0 oder weniger beträgt.

Fernkampf vom Pferderücken

Es ist möglich, daß ein Reiter eine Fernwaffe einsetzt. Ein Schütze muß dazu natürlich beide Hände frei haben. Das bedeutet, daß er vor jedem Schuß eine Reitprobe+6 (bei unerfahrenem Pferd +8, bei einem Schlachtroß +3) ablegen muß. Ein mit einer Wurfwanne ausgestatteter Held benötigt nur eine einfache Reitprobe. Des weiteren ist ein Einsatz von Schuß- oder Wurfaffen natürlich schwieriger, als wenn der Schütze festen Boden unter den Füßen hat. Reitet der Schütze im Schritt, so ist die Probe um 4 Punkte erschwert und im vollen Galopp um 8 Punkte. Im Trab würde die Probe noch schwieriger ausfallen, aber ein Reiter, der vom trabenden Pferd aus schießt, ist ohnehin ein Fall für die Nonioniten... Das Spannen und Nachladen von Armbrüsten ist einem Reiter nicht möglich, wenn sich das Pferd bewegt, und erfordert auch bei stillstehendem Roß die doppelte Zeit.

Waffen bereithalten

Hier müssen noch einige Einschränkungen zum Gebrauch von Schuß- und Wurfaffen gemacht werden: Ein Schütze, der im Entfernungsbereich extrem nah bis nah (2-10 Schritt) auf ein plötzlich auftauchendes Ziel schießen will, muß seine Waffe schon vorher bereithalten haben (Dolch oder Beil in der Faust, Bogen oder Armbrust gespannt). Andererseits kann kein Held dauernd seinen Bogen gespannt halten (immerhin mehrere Stein Zugkraft, bei gescheiterter Kraftprobe fliegt der Pfeil ungezielt und wirkungslos davon), ganz abgesehen davon, daß ein solches Verhalten die Spannkraft der Waffe binnen kurzem ruinieren würde. Auf längeren Reisen muß daher ein Bogen stets mit ausgehakter Sehne transportiert werden. Eine Schußwanne, die ins Wasser fällt,

muß mit einer neuen Sehne bestückt und gründlich getrocknet werden, bevor sie wieder eingesetzt werden kann. Um einen Bogen oder eine Armbrust mit einer Sehne zu versehen, benötigt ein Schütze etwa 15 Kampfrunden. Um einen Pfeil einzulegen, den Bogen zu spannen und abzufeuern, braucht er etwa zwei Kampfrunden. Für solches "Schnellfeuer" wird allerdings ein Zuschlag von 1 Punkt auf die Schußwaffen-Probe fällig. Um diesen Malus zu vermeiden, muß sich ein Schütze weitere zwei Kampfrunden auf sein Ziel konzentrieren. Wer einen Fernkampf griff + durchführen will, muß sogar mindestens 5 Kampfrunden pro Schuß einrechnen.

Armbrüste existieren in verschiedenen Variationen: Die leichte Armbrust wird mit einem Hebelmechanismus - einem sogenannten Geißfuß - gespannt und ist etwa alle 8 KR schußbereit; die schwere Armbrust wird mit einer Winde gespannt und benötigt etwa 15 KR pro Schuß. Repetierarmbrüste können alle 2 KR abgefeuert werden. Um ein Messer oder Beil aus dem Gürtel zu ziehen, benötigt ein Kämpfer etwa 2 Sekunden (1 KR), für ein sorgfältiges Zielen zwei weitere Kampfrunden, wenn er nicht den oben beschriebenen Malus erleiden will. Da Speere fast immer in der Hand getragen werden, entfällt für diese Waffen natürlich die Ladezeit.

Schlußbemerkung

Falls Sie ein Neuling in der Welt des Schwarzen Auges sind, empfehlen wir Ihnen, die Vorteile unseres Kampfgel-"Baukastensystems" zu nutzen und zunächst tatsächlich nur Teile der Regeln in Ihrer Spielrunde auszuprobieren. Sobald diese Teile von den Mitgliedern der Runde flüssig beherrscht werden, können Sie darangehen, weitere Elemente in Ihr Spiel einzubeziehen

Wir haben die Kampfregeln unter dem Gesichtspunkt konzipiert, sowohl ein hohes Maß an Spielbarkeit zu bieten, als auch möglichst wenig Würfel- und Tabellenaufwand zu verlangen und trotzdem eine realistische und spannende Umsetzung echter Kampfsituationen zu schaffen. Es bleibt Ihrem Urteil überlassen, ob wir mit diesem Regelsystem das selbstgesteckte Ziel erreicht haben...

Aventurische Waffen

Typ	TP	TP+(KK)	Gewicht	Länge	BF	Pre	s	WV	Bern.	Zw.
Messer und Dolche										
Messer	1W	KK-16	10	25	4	5	1/0			
Wirfmesser	1W	KK-17	10	20	4	10	1/0	w		
Vulkanglasdolch ¹	1W	KK-16	30	30	6	50	2/0			
Dolch	1W+1	KK-15	20	30	3	20	2/1	w		
Wirfdolch	1W+1	KK-16	20	25	4	20	2/0	w		
Jagdmesser ²	1W+1	KK-16	15	30	3	50+	2/1			
Basiliskenzunge	1W+1	KK-16	25	30	4	35	2/1			
Linkhand	1W+1	KK-17	30	30	3	60	2/5			
Mengbilal ¹	1W+1	KK-16	20	25	7	110	2/0			
Coorsfänoer ⁴	1W+2	KK-15	35	35	4	90	3/2			
Schwerer Dolch	1W+2	KK-15	30	35	2	30	3/3			
Langdolch	1W+2	KK-16	30	40	3	45	3/4			
Borndorn	1W+2	KK-16	30	40	2	30	2/0	w		
Drachenzahn ⁵	1W+2	KK-16	40	40	0	80	4/3			s
Hakendolch ⁶	1W+2	KK-17	50	60	0	90	1/3			
Stichwaffen										
Florett	1W+3	KK-16	30	90	3	60	7/5			
Rapier	1W+3	KK-16	45	90	4	70	7/6			
Degen	1W+3	KK-16	40	90	3	65	6/6			
Stockdegen ⁷	1W+3	KK-16	35	80	4	65+	6/4			
Mazierflorett ⁸	1W+2	KK-16	25	75	3	70+				
Wolfsmesser ⁹	1W+3	KK-15	50	90	2	90+	7/6			
Speere und Stäbe										
Holzspeer	1W+2	KK-16	60	150	6	10	4/3	w, z		2
Speer ¹⁰	1W+3	KK-16	80	170	5	30	5/4	w, z		2
Jagdspieß ¹¹	1W+3	KK-16	80	180	3	80+	5/4	w, z		2
Wurfspeer	1W+3	KK-17	80	100	4	30	5/2	w, z		2
Stoßspeer	2W+2	KK-14	150	200	4	70	5/3	z		-
Dreizack (i)	1W+3	KK-15	90	140	5	50	4/4	z		2
Efferdbart	1W+2	KK-16	90	120	3	80	5/6	w, z		2
Dschadra ¹²	1W+5	KK-15	80	180	5	120	4/3	z		
Kampfstab ¹³	1W+1	KK-15	80	150	5	25	6/6	z		
Zweililien ¹⁴	1W+3	KK-18	80	140	4	100	7/7	z		
Stumpfe Hieb Waffen										
Stuhlbein (i)	1W	KK-15	50	40	7		4/3			1
Fackel (i)	1W	KK-15	50	20	7	0.5	4/3			1
Vorschlaghammer (i)	1W+5	KK-14	250	90	5	30	8/1	z		2
Spitzhacke (i)	1W+6	KK-15	200	100	5	20	8/1	z		2
Knüttel	1W+1	KK-14	60	80	6	1	5/3			1
Keule	1W+2	KK-13	100	80	3	15	7/3			2
Wurfkeule	1W+2	KK-15	35	40	3	18	5/3			1
Streitkolben	1W+4	KK-13	120	75	1	50	7/5			2
Sonnenszepter ⁵	1W+3	KK-14	90	70	1	100	7/5	k		2
Rabenschnabel	1W+4	KK-16	90	110	3	120	8/3			2
Brabakbengel	1W+5	KK-14	120	90	1	80	7/5			2
Kriesehammer	2W+3	KK-15	180	100	2	100	9/3	z, k		2
Schmiedehammer ¹⁶	1W+4	KK-13	150	90	1	150	7/4	k		1
Zwergenschlägel ¹⁷	1W+5	KK-15	120	120	1	100	9/3	z		2, s
Scharfe Hieb Waffen										
Sichel (i)	1W+2	KK-17	30	50	5	25	3/1			
Fleischerbeil (i)	1W+2	KK-16	60	30	2	20	2/1			
Haumesser (i)	1W+3	KK-14	90	50	3	30	6/3			
Khomer Hiebdolch	1W+2	KK-16	35	45	2	45	4/2			
Säbel ¹⁸	1W+3	KK-15	60	90	2	60	7/7			

Aventurische Waffen

Typ	TP	TP+(KK)	Gewicht	Länge	BF	Preis	WV	Bern.	Zw.
Scharfe Hieb Waffen (Fortsetzung)									
Entemesser	1W+3	KK-15	70	75	2	45	7/5	1	
Robbentöter ¹⁹	1W+3	KK-15	70	90	2	60+	7/6	1	
Khunchomer	1W+4	KK-14	90	80	2	70	7/5	2	
Doppelkhunchomer	1W+6	KK-15	150	130	3	150	10/3	i	
Sklaventod	1W+4	KK-14	80	90	3	250	7/6	2	
Großer Sklaventod	2W+4	KK-16	160	140	3	350	9/4	z	
Äxte und Beile									
Beil (i)	1W+3	KK-14	70	50	5	20	6/2	1	
Holzfülleraxt (i)	2W	KK-13	160	110	5	80	9/1	z	
Wuribeil	1W+3	KK-13	60	40	4	35	6/2	w	1
Skraja (Handbeil)	1W+3	KK-13	90	70	4	50	7/6	1	
Kriegsbeil	1W+4	KK-13	120	90	2	50	8/4	2	
Orknase ²⁰	1W+5	KK-14	110	100	4	60	9/4	z	
Barbarenstreitaxt	2W+4	KK-14	250	120	3	120	10/2	z,k	
Felspalter ¹⁷	2W+2	KK-14	150	120	2	300	9/2	z	2,s
Schwerter									
Kurzschwert ²¹	1W+2	KK-15	40	50	1	50	5/5	1	
Kusilcer Säbel	1W+3	KK-15	70	80	1	75	7/6	1	
Schwert	1W+4	KK-14	80	95	1	100	7/7	2	
Amazonensäbel ²²	1W+4	KK-14	90	100	2	90	7/5	2	
Zweihänder									
Nachtwind ²	1W+4	KK-15	70	100	0	250	7/7	z	
Bastardschwert ²⁴	1W+5	KK-14	120	120	2	120	8/6	z	
Rondrakamm	2W+2	KK-15	150	ISO	3	200	9/6	z,k	
Zweihänder	2W+4	KK-14	160	155	3	180	9/5	z,k	
Tuzakmesser	1W+6	KK-15	130	140	1	200	7/7	z,k	
Andergaster	3W+2	KK-16	220	200	2	350	7/3	z,k	
Boronssichel	2W+6	KK-16	160	180	3	400	8/3	z,k	
Infanteriewaffen									
Pike ²⁵	1W+4	KK-18	180	300	6	50	4/0	z	
Drachentöter ²⁶	7W	KK-21	400	400	0/4	7000	3/0	z,k	
Partisane	1W+5	KK-17	150	200	4	80	5/3	z	
Hakenspieß	1W+3	KK-16	120	250	5	70	3/1	z	
Glefe	1W+3	KK-16	120	200	5	45	4/2	z	
Sense (i)	1W+3	KK-17	100	160	6	30	3/1	z	
Sturmsense	1W+4	KK-16	120	180	5	40	4/2	z	
Hellebarde	1W+4	KK-15	150	200	5	75	5/2	z	
Pailos	2W+4	KK-15	160	175	3	300	5/2	z,k	
Wurmspieß	1W+4	KK-16	120	180	2	120	5/2	z	2,5
Dreschflegel (i)	1W+2	KK-14	100	150	6	15	4/2	z	
Kriegsflegel	1W+4	KK-13	120	ISO	5	50	5/1	z	
Turnierlanze ²⁷	1W	KK-16	120	300	6	80	1/0	z,k	
Kriegslanze ²⁷	1W+3	KK-16	150	300	5	120	1/0	z,k	
Kettenwaffen									
Kettenstab ²⁸	1W+2	KK-16	100	120	2	90	6/3	z	
Morgenstern	1W+5	KK-16	140	100	2	90	7/2		
Ogerschelle	2W+2	KK-17	240	120	3	150	8/1	z,k	
Ochsenherde	3W+3	KK-17	300	::~	3	160	9/0	z,k	
Peitschen									
Peitsche ²⁹	1W	KK-19	W	250	0	25	8/0	1	
Neunschwänzige ³⁰	1W+1	KK-18	80	ISO	4	60	7/0	1	
Nahkampfwaffen									
Veteranenhand ³¹	1W+2	KK-17	""""W""	—*•	4	200	1/1	1	
Schlagring ³¹	1W	KK-14	20	—	0	25	1/0	1	
Orchidee ³¹	1W+1	KK-16	35	—	3	250	1/0	1	

Anmerkungen zur Waffenliste:

Die verwendeten Abkürzungen:

TP: Trefferpunkte; **TP+(KK):** Trefferpunktzuschläge für hohe Körperkraft; **BF:** Bruchfaktor; **WV:** Waffe n Vergleichs wert; **Bern:** Bemerkungen;

Zw: gibt an, ob die Waffe von einem Zwerg einhändig, zweihändig oder gar nicht geführt werden kann, ein "s" zeigt dann, daß die Waffe nur von Zwergen benutzt wird; **i:** improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug; **w:** die Waffe kann auch geworfen werden; siehe Tabelle Schuß- und Wurfaffen; **z:** es handelt sich um eine Zweihandwaffe, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich; **k:** Waffe, die nur von Privilegierten (Krieger, Geweihte) geführt werden darf

1) Ritualinstrument der Druiden;

2) Waffe der Firnelfen;

3) Waffe mit Giftkanal in der Klinge, zum Schaden durch die Klinge ist ein eventueller Giftschaden zu addieren;

4) Bei einem Treffer klappen **Widerhaken** aus der Waffe aus, die **pro Spielrunde 1W6 Schadenspunkte** erzeugen; die Waffe kann nur nach dem Kampf entfernt werden, was ebenfalls Schadenspunkte bringt: 1W6 nach gelungener Probe **Heilkunde Wunden**, sonst 3W6 SP;

5) Breiter zwergischer Dolch;

6) Der Hakendolch besteht aus einer langen Klinge aus Rundstahl, die jedoch nur an der Spitze angeschärft ist, des weiteren besitzt er lange, aufwärts gebogene Parierstangen derselben Machart. Wenn mit dieser Waffe eine **angesagte gute Parade** gelingt, darf der Verteidiger eine **KK-Probe** ablegen. Gelingt diese, dann muß der Angreifer einen **Bruchtest** für seine Waffe durchführen. Bleibt die Waffe ganz, so kann er nur mit einer **KK-Probe+5** verhindern, daß ihm die Waffe aus der Hand gerissen wird;

7) Trickwaffe, im Spazierstock versteckt, häufig verziert und sehr teuer;

8) Repräsentationswaffe der Magier, leicht und zierlich;

9) Waldelfisches Rapier mit dreikantiger Klinge, selten;

10) Kann ab **KK 16 einhändig** geführt werden, dann jedoch kein KK-Bonus; einhändig geführt gilt **WV: 4/3**;

11) Jagdwaffe der Waldelfen, kann ab **KK 16 einhändig** geführt werden (s.o.);

12) Die Dschadra ist ein tulamidischer Reiterspeer.

13) Wer den Kampfstab meisterlich oder besser beherrscht, kann versuchen, den Gegner zu **entwaffnen**. Dazu muß eine **angesagte Attacke+9** gelingen. Mißlingt die Parade des Gegners, so muß ihm eine **KK-Probe+5** gelingen, sonst wird ihm die Waffe aus der Hand geschlagen.

14) Mit den Zweillien können 2 AT **pro KR** geschlagen werden, wenn der Kämpfer dafür auf die Parade verzichtet. In einer AT-Serie (Ausfall) werden die Zweillien wie eine gewöhnliche Waffe verwendet;

15) Rituelle Waffe der Praios-Geweihten

16) Rituelle Waffe der Ingerimm-Geweihten; 1

7) Zwergenschlägel und Felsspalter sind **speziell für Zwerge gefertigte Zweihandwaffen**, die von Menschen oder Elfen nicht zu führen sind;

18) Kann auch mit dem Talent **Schwerter** geführt werden;

19) Jagdwaffe der Firnelfen; **sehr** selten;

20) Kann ab **KK 14 einhändig** geführt werden, dann jedoch kein KK-Bonus; einhändig geführt gilt **WV: 8/3**;

21) Kann auch mit dem Talent **Messer und Dolche** oder dem Talent **Scharfe Hiebaffen** geführt werden;

21) Schmales Schwert mit einschneidiger, gebogener Klinge, auch Reitersäbel genannt;

22) Kann auch mit dem Talent **Scharfe Hiebaffen** geführt werden;

23) Schwert mit **einschneidiger, gerader Klinge** und langem Griff, die **Scheide** ist verstärkt, so daß mit ihr **pariert werden kann**,

Schwert und Scheide ergeben zusammen eine Räuberleiter, Klinge meist geschwärzt; ab GE 16 auch **einhändig** und mit dem Talent **Schwerter** zu führen;

24) Kann ab **KK 14 einhändig** und mit dem Talent **Schwerter** geführt werden, dann jedoch kein KK-Bonus; einhändig geführt gilt **WV: 7/5**;

25) Die Pike kann von zwei Personen gleichzeitig geführt werden. Dann muß jedem der Waffenträger eine Attacke oder Parade gelingen, um diese Aktion erfolgreich auszuführen. Bei vierhandiger Führung gilt: TP 2W+5, WV dann 10/0;

26) Wird geführt wie die Pike (s.o.), für jeden Punkt, den die KK weniger als 21 beträgt, werden 1 W Trefferpunkte von der Waffenwirkung abgezogen, ein Kämpfer mit KK 18 erreicht also 4W TP; unter einer KK von 18 ist die Waffe nicht zu handhaben;

27) Die hier angegebenen Werte gelten für die zweckfremde Verwendung als Stangenwaffe, ihre Werte im Reiterkampf siehe dort;

28) GE von 15 Mindestbedingung. Mit dem Kettenstab ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen. Dazu muß eine angesagte Attacke+8 und anschließend eine KK-Probe gelingen;

29) Mit der Peitsche ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen. Dazu ist eine angesagte Attacke +8 und eine anschließende Kraftprobe nötig. Außerdem kann man versuchen, den Gegner mit einer angesagten AT+4 und anschließender Kraftprobe +2 von den Beinen zu holen;

30) Die Neunschwänzige eignet sich besonders gut zum Kampf gegen Schwärme von Kleingetier (Ratten, Fledermäuse etc.). Bei einer gelungenen AT/2 wurden 2 Tiere getroffen, bei einer "Guten Attacke" sogar drei Tiere; 31) Diese Waffen erzeugen im Waffenlosen Kampf **echte** Schadenspunkte. Mit der Hand, an der sich ein Schlagring etc. befindet, kann keine weitere Waffe geführt werden



Anhang: Alter Held - Neues System

Nach all den präsentierten Feinheiten des überarbeiteten Regelwerks kommen wir jetzt zu einem eher unangenehmen, weil arbeitsintensiven, Kapitel: der Umstellung bereits existierender Helden auf das neue System. Wie Sie gleich feststellen werden, sind Ihre Befürchtungen bezüglich mehrerer Stunden Arbeit pro Held unbegründet, denn mit ein wenig Regelauslegung (und -beugung, das wollen wir an dieser Stelle einmal zulassen) ist der Prozeß in einer Viertelstunde erledigt.

Bei der Umstellung eines bestehenden Helden haben wir drei Aspekte zu berücksichtigen: neue Eigenschaften, neue Talente und eventuell neue definierte Zaubersprüche. Die Anpassung erfolgt anhand der folgenden Richtlinien.

Neue Eigenschaften

- **INTUITION:** Sie können auswählen, ob Sie den bestehenden KujGHErrswert Ihres Helden als solchen übernehmen wollen oder diesen Wert lieber der INTUITION zugute kommen lassen wollen. Für den verbleibenden Wert würfeln Sie 1 W+8, falls Ihr Held die 10. Stufe noch nicht erreicht hat, oder IW+9, falls er bereits erfahrener als die 10. Stufe ist. Zu diesem Wert können Sie jetzt noch eine Anzahl von Punkten hinzuaddieren, indem Sie nach Belieben von den 3 anderen Eigenschaften jeweils bis zu 2 Punkten abziehen.
- **FINGERFERTIGKEIT:** Ähnlich wie bei der Intuition können Sie sich frei entscheiden, ob Sie den bereits bestehenden Wert für GESCHICKLICHKEIT jetzt für GEWANDTHEIT oder für FINGERFERTIGKEIT einsetzen wollen. Für die verbleibende Eigenschaft legen Sie den Startwert mit 1 W+8 fest, wenn Ihr Held die 10. Stufe noch nicht erreicht hat, bzw. mit IW+9, wenn er bereits erfahrener ist. Auch im Fall der körperlichen Eigenschaften können Sie jetzt wieder in gewissem Rahmen umverteilen: Von der KÖRPERKRAFT und der übernommenen Eigenschaft können Sie jeweils maximal 2 Punkte abziehen und zum Wert der neuen Eigenschaft hinzuaddieren.
- **NEUGIER und JÄHZORN:** Würfeln Sie diese beiden Eigenschaften mit 1W6. Nach Belieben können Sie beide Werte nochmals um 1 oder 2 Punkte erhöhen oder senken, wenn es sich dabei um eine Eigenschaft handelt, die für Ihren Heldenstyp zu Beginn auf einem bestimmten Mindest- oder Höchstwert benötigt werden.
- Auf diese Weise sollte es Ihnen auf jeden Fall möglich sein, die neuen Werte Ihres Helden so anzulegen, daß er den Mindestbedingungen des Heldenstyps entspricht. Außerdem haben Sie die einmalige Gelegenheit, das Profil Ihres Helden geradzurück, wenn Sie glauben, daß seine Eigenschaften nicht unbedingt seinem wahren Charakter entsprechen.

Neue Talente

Diese Umwandlung ist schon etwas diffiziler zu handhaben. Da das Talentsystem aber den Kern der DSA-Regeln darstellt, verdient es auch größere Beachtung. Am besten beginnen Sie damit, die schon existierenden Talentwerte auf den

neuen Talentbogen zu übertragen und die Grundwerte in den noch fehlenden (neuen) Talenten aufzuschreiben. Scheren Sie sich nicht darum, ob sie ein Talent jetzt auf einem eigentlich verbotenen hohen Talentwert haben, weil Sie es nach dem alten System um mehr Punkte pro Stufe steigern durften als nach dem neuen oder weil Ihr Held jetzt auf einem niedrigeren Startwert beginnt.

Kommen wir jetzt zu den einzelnen Veränderungen und neuen Talenten. Die hier angegebenen Verschiebungen gelten für einen Helden, der noch überhaupt keines der neuen Talente besitzt. Sollten Sie in Ihrer Gruppe bereits einen Teil der Talente (z.B. diejenigen, die im *Aventurischen Boten* vorgestellt wurden) eingeführt haben, so überspringen Sie einfach die entsprechenden Abschnitte.

- Die Umstellung der Kampffertigkeiten ist insofern etwas schwierig, als daß viele Waffen jetzt unter einem neuen Talent geführt werden. Dies trifft vor allem auf die Gruppen Dole he/Stich waffen/Speere und Schwerter/Zweihänder zu. Wenn Sie die bestehenden Talentwerte und die Startwerte der neuen Talente eingetragen haben, stehen Ihnen jetzt einige Punkte zum Umverteilen auf die neuen Talente zu. Diese Punkte erhalten Sie, indem Sie von bestehenden Talentwerten jeweils bis zu 2 Punkten abziehen und den neuen Talentwerten zuschlagen. Dies ist jedoch nur zulässig, wenn der alte TaW (von dem Sie die Punkte abziehen) positiv ist. Diese Umstellungsregelung gilt im folgenden für alle Talente. Bei den Kampffertigkeiten müssen Sie jedoch beachten, daß Verschiebungen jeweils nur innerhalb der Gruppen Waffelos, Nahkampffertigkeiten und Fernkampf möglich sind. Sie können also keine Punkte des TaW: Ringen auf den neuen TaW: Zweihänder umverteilen. Eine Ausnahme bildet das Lanzenreiten, für das Sie Punkte sowohl aus dem Nahkampf als auch aus dem Fernkampf gewinnen können. Bei den oben erwähnten Gruppen Dole he/Stich waffen/Speere (ehemals Stichwaffen) und Schwerter/Zweihänder (ehemals Schwerter) sollten Sie sich vorher entscheiden, durch welchen neuen TaW sie Ihren alten Wert ersetzen wollen, bevor Sie ans Umverteilen gehen. (Übrigens: Der Zauberstab eines Magiers wird jetzt mit dem Talent Speere und Stäbe geführt. In diesem Fall wird der ehemalige TaW: Stumpfe Hieb Waffen zum neuen TaW: Speere). Lassen Sie sich nicht verdrießen, wenn Sie jetzt schlechtere Werte in vielen Kampffertigkeiten haben. Zum einen können Sie so esoterische Waffen wie Peitsche, Infanteriewaffen oder Kettenwaffen getrost den entsprechenden Spezialisten überlassen, zum anderen stehen Ihnen am Schluß des Umwandlungsprozesses noch einmal einige Steigerungswürfe zur freien Verteilung zu.

- Besondere Beachtung im Bereich der *Körperlichen Talente* verdienen die Fertigkeiten "Akrobatik", "Körperbeherrschung" und "Springen". Letzteres Talent existiert nicht mehr und wird durch Körperbeherrschung ersetzt. Sie können also ohne weiteres den kompletten Talentwert: Springen

als TaW für Körperbeherrschung verwenden. Das Talent Akrobatik ist im neuen System auf wirklich artistische Kunststücke beschränkt. Daher sollten Sie von einem hohen Akrobatik-Wert einige Punkte auf Körperbeherrschung umverteilen, wenn es Ihnen einzig darum geht, daß Ihr Held vom Pferd fallen kann, ohne sich zu verletzen. Neu hinzugekommen sind die Talente Gaukeleien und Selbstbeherrschung. Punkte für ersteres können Sie erhalten, indem Sie den Akrobatik-TaW entsprechend vermindern, Punkte für letzteres können Sie von jedem anderen körperlichen Talent (jedoch höchstens 1 Punkt pro Fertigkeit) abziehen.

- Der Bereich der *Gesellschaftlichen Talente* hat sich recht wenig geändert. Hinzugekommen sind "Etikette" und "Lehren", während das Talent "Bekehren" um "Überzeugen" erweitert wurde. Sie können die Werte dieser drei Talente dadurch anheben, daß sie von allen anderen gesellschaftlichen Fertigkeiten maximal zwei Punkte pro Talent abziehen.

- Zu den *Natur-Talenten* ist keine neue Fertigkeit hinzugekommen, so daß Sie hier alles beim Alten belassen können.

- Vor allem an *Wissens-Talenten* werden Sie etliche neu in der Liste finden: "Alte Sprachen", "Geographie", "Geschichtswissen", "Götter und Kulte", "Kriegskunst", "Magiekunde", "Rechtskunde", "Staatskunst" und "Sternkunde" - mehr als es alte Talente in diesem Bereich gibt. Um den Talentwert eines der neuen Talente zu steigern, haben Sie deshalb nicht nur den Bereich der Wissens-Talente, sondern auch die Handwerklichen Fertigkeiten zur Verfügung, von deren Talentwerten Sie jeweils maximal 2 Punkte auf die neuen Talente umverteilen können. Neu ist auch das Talent "Mechanik", da die alte Fertigkeit gleichen Namens jetzt "Schlösser Knacken" heißt und unter den Handwerkstalenten zu finden ist. Wenn Sie wollen, daß Ihr Held ein eher theoretische Wissen von mechanischen Gerätschaften besitzt, dann können Sie den alten TaW: Mechanik beliebig auf Mechanik und Schlösser Knacken verteilen.

- An *Handwerkstalenten* neu hinzugekommen sind "Boote fahren", "Lederarbeiten", "Schneidern", "Schlösser Knacken" und "Töpfern". Die Punkte für Lederarbeiten, Schneidern und Töpfern können dadurch gewonnen werden, daß von beliebigen anderen Handwerksfertigkeiten bis zu 2 Punk-

te abgezogen werden. Boote Fahren ersetzt Rudern/Segeln und übernimmt den entsprechenden TaW, Schlösser Knacken ist die neue Bezeichnung für das alte Mechanik-Talent (siehe auch Wissens-Talente).

- Im Bereich der *Intuitiven Begabungen* findet sich als einziges neues Talent die Fertigkeit "Stimmen Imitieren". Wie gehabt können Sie von den anderen Talenten Punkte auf das neue Talent umverteilen, wenn Ihnen der Sinn danach steht. In dieser Gruppe kann es Ihnen auch passieren, daß Ihr Held nach dem neuen System eigentlich einen zu hohen Wert in einem Talent besitzt. Sie können entweder alles beim Alten belassen oder aber die Talentwerte auf Ihr entsprechendes Maximum reduzieren und die überzähligen *Talente* in frei verteilbare Steigerungswürfel umverteilen; selbiges gilt auch für das weggefallene Talent Zwergennase. Wenn Ihr Held weitere Talente besitzt, können Sie diese (mit den entsprechend angepaßten Eigenschaften) direkt übernehmen. Zudem sei jedem Helden eine Berufsfertigkeit zugestanden (bedenken Sie, daß die Schmiedekunst jetzt in diese Gruppe fällt). Falls Sie sich für Seemann entscheiden, können Sie einige Punkte des TaW: Boote Fahren (ex Rudern/Segeln) hierhin verschieben.

- Wenn Sie alle diese Änderungen und Verschiebungen hinter sich gebracht haben, stehen Ihnen, als Geschenk für die Mühe, die Sie sich gemacht haben, nochmals Steigerungswürfel zu (3 pro Stufe Ihres Helden), die Sie nach Belieben auf neu hinzugekommene Talente verteilen dürfen. Einzige Bedingung hierbei ist, daß kein Talent höher gesteigert werden darf, als es die Steigerungsbedingungen (in Punkten pro Stufe, bezogen auf den Startwert) zulassen.

Anpassung der Zaubersprüche

Außer den neuen Eigenschaftswerten für die Zauberproben ändert sich nichts; Sie müssen also nicht mehr tun, als die Formeln, die Ihr Held beherrscht, mit den neuen Proben auf dem leeren Bogen mit den Zauberfertigkeiten eintragen.

Damit wären wir bereits am Ende der Umwandlung angelangt. Wie wir Ihnen versprochen haben, war alles gar nicht so schlimm wie es zuerst aussah. Bleibt uns nur noch, Ihnen viel Spielspaß mit dem neuen Regelwerk zu wünschen.

Startwerte diverser Heldentypen

Magier	Hexe	Druide	Auelf	Waldelf	Firnelf	Schelm	Zwerg				
KL 13	CH 13	MU 13	KL 13	GE 13,	GE12	CH 13	FF12				
CH 12	IN 12	KL 12,	12	IN 12,	IN 13	GE 13	KK 12				
AG<4	HA<4	TA <4	GG <4	GG<4	GG <4	NG >7	GG >8				
<i>Geweiheter des/der</i>											
<i>Praios</i>	<i>Rondra</i>	<i>Efferd</i>	<i>Travia</i>	<i>Boron</i>	<i>Hesinde</i>	<i>Firun</i>	<i>Tsa</i>	<i>Phex</i>	<i>Peraine</i>	<i>Ingerimm</i>	<i>Rahja</i>
MU 13	MU 12	KL 12	KL 12	MATTEL	KLO	MU 12	IN 12	KL 12	KL 12	KL 12	IN1
KL 12	CH 12	CH 12	CH 13	KL 13	CH 12	IN 12	CH 12	CH 11	CH 13	FF 12	CH 13
CH 12	GE 11	IN 11	FF11	TA<4	AG<4	KK12	GE 12	FF 13	FF 11	KK12	GE 12

Talent	Talent-Startwerte für magiebegabte Heldentypen						Druide	
	Magier	Auelf	Waldelf	Firnelf	Hexe	Schelm		
Kampftechniken								
Raufen		2	2	2	3	2	3	2
Boxen		-1	0	-1	0	-2	2	-2
Hruruzat		-6	-7	-6	-7	-6	-7	-7
Ringen		0	0	2	3	2	1	2
Äxte und Beile		-5	-1	-1	-2	-5	-7	-6
Dolche		2	3	2	2	2	1	2
Infanteriewaffen		-5	-2	-5	-5	-5	-5	-5
Linkshändig		0	1	2	2	0	0	-1
Kettenwaffen		-5	-4	-5	-5	-6	-5	-7
Peitsche		0	-2	-2	-2	0	2	1
Scharfe Hieb­waffen		-4	0	3	3	-5	-5	-7
Schwerter		-4	3	3	2	-5	-5	-7
Speere und Stäbe		3	3	3	4	2	0	2
Stichwaffen		1	3	3	3	2	0	-7
Stumpfe Hieb­waffen		0	1	3	2	3	1	2
Zweihänder		-5	-3	-3	-3	-5	-5	-7
Lanzenreiten		-6	-5	-6	-6	•6	-6	-6
Schuss­waffen		-2	4	4	2	0	-3	1
Wurf­waffen		0	2	2	4	2	2	1
Schleuder		-2	0	-2	0	0	2	2
Körperliche Talente								
Akrobatik	(MU/GE/KK)	-3	0	1	0	-2	3	-2
Fliegen	(MU/KL/GE)	-1	-1	-2	-2	3	0	-2
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	1	0	0	-1	0	2	-4
Klettern	(MU/GE/KK)	1	2	5	0	0	3	2
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	0	3	3	2	0	4	0
Reiten	(CH/GE/KK)	1	2	0	-2	-1	-3	-1
Schleichen	(MU/IN/GE)	0	3	4	5	2	4	3
Schwimmen	(MU/GE/KK)	0	2	•2	0	1	0	1
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	2	3	2	3	4	-3	4
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	0	3	5	5	2	3	0
Tanzen	(CH/GE/GE)	-1	4	4	3	4	0	-2
Zechen	(KL/IN/KK)	1	1	0	-3	0	4	2
Gesellschaft								
Bekehren/Überzeugen	(KL/M/CH)	-2	-1	-1	-3	-2	-5	-7
Betören	(IN/CH/CH)	0	3	2	2	4	1	-3
Etikette	(KL/CH/GE)	2	0	-3	-5	-3	-2	-4
Feilschen	(MU/KL/CH)	1	-1	-2	-3	2	1	0
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	0	-3	-6	-7	-2	4	-2
Lehren	(KL/IN/CH)	3	2	3	3	5	-5	3
Lügen	(MU/IN/CH)	3	3	3	3	3	6	2
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	2	-1	-1	-2	2	-2	1
Schätzen	(KL/AN/IN)	1	-2	-2	-2	-1	-1	0
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	0	-2	-3	-4	3	5	-2
Natur								
Fährtsuchen	(KL/IN/GE)	-5	3	4	2	2	-3	2
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	-5	2	4	3	-3	-3	0
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	0	1	1	0	2	4	2
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	-3	3	0	4	-1	-3	0
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	2	3	4	-2	5	-4	5
Orientierung	(KL/IN/IN)	-2	2	3	5	2	0	2
Tierkunde	(MU/KL/IN)	-1	2	2	1	3	-3	4
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	-3	2	1	4	3	-1	3
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	-4	2	4	3	2	-2	3

Talent	Talent-Startwerte für magiebegabte Heldentypen (Fortsetzung)							
	Magier	y4.«e//	Waldelf	Firnelf	Hexe	Schelm	Druide	
Wissenstalente								
Alchimie	(MU/KL/FF)	6	-5	-6	-7	0	-5	0
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	4	3	2	2	-2	-6	-4
Geographie	(KL/KL/IN)	0	-1	-2	-4	0	-1	1
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	3	1	-1	-2	0	-6	2
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	3	-1	-2	-2	2	-1	2
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	-4	-5	-5	-5	-6	-6	-4
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	6	1	0	0	0	0	0
Magiekunde	(KL/KL/FF)	7	3	0	1	3	-1	4
Mechanik	(KL/KL/IN)	2	0	-2	-3	-3	0	-3
Rechnen	(KL/KL/IN)	5	2	1	1	0	0	0
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	1	-4	-5	-5	0	-2	0
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	6	2	1	0	0	0	0
Staatskunst	(KL/IN/CH)	-4	-6	-7	-7	-7	-3	-5
Sternkunde	(KL/KL/IN)	4	1	1	2	3	-6	3
Handwerk								
Abrichten	(MU/IN/CH)	-2	1	2	1	2	-3	2
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	-2	2	-1	4	-3	-4	-3
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	0	0	-2	2	-2	0	-2
Falschspiel	(MU/CH/FF)	0	0	0	0	3	4	-1
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	2	2	3	0	4	-1	3
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	2	4	4	2	3	-1	4
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	2	3	4	3	1	2	2
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	2	3	3	4	1	1	2
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	0	3	4	5	1	-1	3
Kochen	(IN/KL/FF)	1	2	2	1	3	0	2
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	-1	3	3	4	2	0	1
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	1	2	1	2	0	1	1
Musizieren	(KL/IN/FF)	-2	4	3	3	2	1	0/-7
Schneidern	(KL/FF/FF)	-1	2	2	0	4	1	1
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	0	-3	-4	-4	-3	1	-3
Singen	(KL/IN/CH)	0	5	5	5	3	0	1
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	-2	-2	-3	-4	-2	3	-4
Töpfern	(KL/FF/FF)	-1	3	2	-4	3	-4	1
Intuitive Begabungen								
Gefahrenrinstinkt	(KL/IN/IN)	1	1	2	2	2	0	2
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	0	1	0	3	0	3	0
Prophezeien	(IN/IN/CH)	0	1	1	3	4	-3	3
Sinnesschärfe	(KL/IN/IN)	2	4	5	6	3	1	3
Stimmen Immitieren	(KL/IN/CH)	-4	2	3	0	1	4	-2

Talent-Startwerte für Geweihte												
Geweihter		des/d r										
Talent	PRÄ	CO	EFF	TR	BO	HES	FIR	TS	IN#	PER	ING	RAH
Kampftechniken												
Raufen	2	2	3	2	2	1	2	3	3	1	2	3
Boxen	0	3	2	0	1	0	2	2	2	1	1	2
Hruruzat	-7	-7	-7	-7	-7	-1	-7	-5	-6	-7	-7	-6
Ringen	0	1	2	0	1	1	2	3	3	1	2	2
Äxte und Beile	-3	1	-4	-3	-3	-4	-4	-4	-4	-4	1	-4
Dolche	0	2	2	2	3	2	2	0	3	1	0	2
Infanteriewaffen	2	2	-1	-5	-5	-5	0	-5	-4	-5	0	-4
Linkshändig	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
Kettenwaffen	2	3	-3	-4	-4	-4	-4	-5	-4	-5	0	-4
Peitsche	2	-1	-2	-2	-1	-2	-2	-2	-1	-2	-2	-2
Scharfe Hiebwaren	-2	3	0	-2	-2	-4	2	-4	-4	-2	2	-2
Schwerter	1	6	-2	-4	1	1	-4	-4	-2	-3	-2	-3
Speere und Stäbe	2	3	3	0	0	0	4	-2	0	1	1	0
Stichwaffen	0	1	3	0	2	1	2	-2	2	0	-1	1
Stumpfe Hiebwaren	3	2	0	0	2	1	0	0	2	0	2	0
Zweihänder	0	5	-3	-5	-3	-5	-5	-5	-5	-5	-1	-5
LANZENREITEN	-2	4	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Schusswaffen	-2	1	-4	-4	-2	-1	5	-4	-2	-3	-3	1
Wurfwaren	2	0	3	0	-2	-3	3	-4	0	-3	-3	1
Schleuder	-1	1	0	0	1	-2	2	-2	1	-1	1	-2
Körperliche Talente												
Akrobatik (MU/OE/KK)	0	1	0	-1	-1	0	-1	0	1	0	-1	1
Fliegen (MU/KL/GE)	0	-2	2	-2	-2	-1	2	-1	0	-1	-2	-1
Gaukeleien (CH/FF/GE)	-4	-4	-4	-3	-8	-4	-6	-4	1	-4	-5	0
Klettern (MU/GE/KK)	1	0	1	0	0	1	1	0	3	0	0	0
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	1	2	2	0	0	0	1	0	1	0	0	1
Reiten (CH/GE/KK)	3	5	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1
Schleichen (MU/IN/GE)	-1	-1	-1	0	2	0	2	2	4	0	0	2
Schwimmen (MU/GE/KK)	1	2	4	1	0	0	2	1	0	1	0	1
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)	3	4	2	2	6	3	5	3	2	3	3	4
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	-3	-3	0	1	0	0	1	2	3	0	0	2
Tanzen (CH/GE/GE)	1	0	1	2	0	0	-1	1	1	1	-1	5
Zechen (KL/IN/KK)	0	3	1	5	1	0	0	0	1	0	2	4
Gesellschaft												
Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH)	7	2	3	7	1	2	1	4	3	2	3	5
Betören (IN/CH/CH)	1	0	0	1	-3	0	-2	0	2	0	0	5
Etikette (KL/CH/GE)	3	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2
Feilschen (MU/KL/CH)	0	-1	-1	0	-2	0	-2	-1	4	-1	2	1
Gassenwissen (KL/IN/CH)	-2	-1	-1	0	0	0	-3	2	4	0	1	2
Lehren (KL/IN/CH)	3	2	3	3	1	4	3	4	3	3	3	4
Lügen (MU/IN/CH)	-7	-3	0	-3	-2	0	-2	1	4	0	0	2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	1	0	2	5	6	0	-1	0	3	0	0	4
Schätzen (KL/IN/IN)	0	0	0	2	0	2	-1	1	3	0	3	2
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)	-4	-2	-1	0	-1	0	-2	2	3	-1	-1	4
Natur												
Fährtsuchen (KL/IN/GE)	-4	-1	-4	-3	-4	-3	4	-3	-5	-2	-4	-5
Fallenstellen (KL/FF/KK)	-4	-3	-4	-3	-4	-3	2	-4	-5	-2	-4	-5
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	-3	-1	3	-3	-3	-2	-1	-1	3	-3	-1	3
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	-3	-2	4	0	-3	-3	3	-2	-2	1	-3	-4
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	0	-2	0	2	3	4	2	4	-1	6	2	2
Orientierung (KL/IN/IN)	2	1	4	0	1	1	3	0	1	1	0	0
Tierkunde (MU/KL/IN)	-1	0	1	1	-2	0	3	0	-2	0	-3	-2
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	3	-2	5	-1	0	0	3	0	-4	-1	-3	-4
Wildnisleben (IN/FF/GE)	-4	1	-1	2	-4	-4	4	-2	-4	2	-2	-4

Talent-Startwerte für Geweihte (Fortsetzung)													
Geweihter des/der Talent		PRÄ	KON	EFF	TR	BOR	#ES	F1R	ry	PHE	PER	INC	RAH
Wissenstatente													
Alchimie	(MU/KL/FF)	-2	-4	-4	-3	3	5	-4	2	0	3	2	1
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	3	2	2	2	2	4	0	2	2	2	2	2
Geographie	(KL/KL/IN)	1	3	2	0	-1	2	2	3	1	0	0	2
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	3	3	3	2	4	6	0	2	0	2	3	3
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	6	4	4	5	4	7	3	4	3	4	3	4
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	-3	2	-3	-6	-6	-6	-6	-7	-6	-7	-6	-7
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	5	4	4	4	5	6	4	4	4	4	5	4
Magiekunde	(KL/KL/FF)	3	1	1	1	2	6	0	2	1	1	2	1
Mechanik	(KL/KL/IN)	0	1	0	0	1	3	1	0	1	0	4	0
Rechnen	(KL/KL/IN)	3	1	2	2	2	5	2	2	3	2	5	2
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	7	4	2	4	3	5	0	3	3	2	1	2
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	4	2	3	3	3	6	1	2	3	2	2	2
Staatskunst	(KL/IN/CH)	0	-2	-4	-6	-7	-5	-7	-6	-1	-7	-7	-6
Sternkunde	(KL/KL/IN)	3	0	1	0	1	2	0	2	2	0	0	0
Handwerk													
Abrichten	(MU/IN/CH)	0	-1	-2	1	-3	-3	0	-2	-3	-3	-4	-4
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	0	0	4	0	1	-1	1	1	-2	1	0	-1
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	4	3	0	-1	0	1	2	-1	1	-1	0	-1
Falschspiel	(MU/CH/FF)	-7	-2	-1	-5	-2	-2	-4	-4	3	-4	-2	2
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	4	-1	1	2	3	4	2	4	1	4	2	3
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	3	0	1	4	2	4	2	4	0	6	-1	1
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	0	-3	0	5	4	1	-3	4	2	3	-1	5
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	1	2	2	2	0	1	3	6	3	4	3	1
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	0	-1	1	1	1	0	1	-1	0	-1	3	-1
Kochen	(IN/KL/FF)	1	0	1	6	1	2	0	0	0	3	0	1
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	0	0	0	0	-1	-1	3	1	0	2	2	1
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	2
Musizieren	(KL/IN/FF)	1	2	1	2	1	1	0	1	1	1	0	4
Schneidern	(KL/FF/FF)	0	0	0	1	-2	-1	1	1	0	2	0	3
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	-2	-1	0	0	0	1	-1	-1	4	-1	2	1
Singen	(KL/IN/CH)	2	1	1	3	2	1	0	1	1	1	1	4
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	-7	-2	-3	-4	-4	-3	-4	-3	1	-4	-3	0
Töpfern	(KL/FF/FF)	-3	-3	-3	-1	-4	-4	-3	-3	-3	2	0	-3
Intuitive Begabungen													
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	0	1	1	-1	1	1	2	2	3	0	0	1
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	-2	2	1	-2	2	2	-1	-1	5	-1	2	4
Prophezeien	(IN/IN/CH)	3	1	1	1	3	1	2	3	0	1	0	1
Sinnesschärfe	(KL/IN/IN)	2	1	2	1	2	4	4	1	2	1	2	3
Stimmen Immitieren	(KL/IN/CH)	-5	-4	-5	-3	-10	-4	6	-4	2	0	-7	-5

Übersichtstabelle: Alte und Neue Talentproben

Die folgende Tabelle soll Ihnen noch einmal eine Übersicht über alle bisher beim Schwarzen Auge verwendeten Talente verschaffen. Hierbei steht "Alte Probe" für die Eigenschaften, auf die im bisherigen System die Talentprobe abgelegt wurde, während "Neue Probe" für die Talentprobe im hier vorgestellten System mit den neuen Eigenschaftswerten gilt. Die verschiedenen Talente, die hier in der Tabelle zu finden sind.

Kampftechniken		
AT-Wert	(MU+GE+KK):5	
PA-Wert	(IN+GE+KK):5	
Fernkampfwert	(KL+FF+KK):4	
Ausweichwert	(MU+IN+GE):4	
Körperliche Talente		
	Neue Probe	Alte Probe
Akrobatik	(MU/GE/KK)	(MU/GE/KK)
Fliegen	(MU/KL/GE)	(MU/KL/KK)
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	(CH/GE/GE)
Klettern	(MU/GE/KK)	(MU/GE/KK)
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	
Reiten	(CH/GE/KK)	(CH/GE/KK)
Schleichen	(MU/IN/GE)	(MU/KL/GE)
Schwimmen	(MU/GE/KK)	(MU/GE/KK)
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	(MU/KK/KK)
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	(MU/KL/GE)
Springen	(MU/GE/KK)	
Tanzen	(CH/GE/GE)	(CH/CH/GE)
Zechen	(KL/IN/KK)	(KL/GE/KK)
Gesellschaft		
Bekehren/Überzeug.	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Betören	(IN/CH/CH)	(MU/CH/CH)
Etikette	(KL/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Feilschen	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Lehren	(KL/IN/CH)	(KL/CH/GE)
Lügen	(MU/IN/CH)	(MU/MU/CH)
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Schätzen	(KL/IN/IN)	(MU/KL/CH)
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	(MU/CH/GE)
Natur		
Fahrtensuchen	(KL/IN/GE)	(KL/KL/GE)
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	(GE/GE/KK)
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	(MU/KL/KL)
Orientierung	(KL/IN/IN)	(KL/KL/GE)
Tierkunde	(MU/KL/IN)	(MU/KL/CH)
Wettvorhersage	(KL/IN/IN)	(KL/CH/CH)
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	(MU/KL/GE)
Wissenschaften		
Alchimie	(MU/KL/FF)	(MU/KL/KL)
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	(KL/KL/GE)

aber nicht in der Box **Die Helden** des Schwarzen Auges auftauchen, stammen zum größten Teil aus dem Land des Schwarzen Auges. Wie weiter vorne bereits erwähnt, haben wir einige Talente neuen Oberbegriffen zugeordnet und auch die Talentgruppe *Gesellschaft*, *Wissen*, *Handwerk* weiter unterteilt. Talente, die in einem der beiden Systeme nicht vorkommen, sind bei der entsprechenden Probe mit "-" gekennzeichnet.

	Neue Probe	Alte Probe
Wissenstalente (Fortsetzung)		
Geographie	(KL/KL/IN)	(KL/KL/GE)
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	(KL/KL/GE)
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	-
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)
Magiekunde	(KL/KL/FF)	-
Mechanik	(KL/KL/IN)	(KL/KL/GE)
Rechnen	(KL/KL/IN)	(KL/KL/GE)
Rechtswissen	(KL/IN/CH)	
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Staatskunst	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Sternkunde	(KL/KL/IN)	(KL/KL/CH)
Handwerk		
Abrichten	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Bergbau	(KL/IN/KK)	(KL/GE/KK)
Boote Fahren ¹⁾	(FF/GE/KK)	(GE/KK/KK)
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	(MU/CH/GE)
Falschspiel	(MU/CH/FF)	(MU/KL/GE)
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	(MU/KL/CH)
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	(KL/KL/CH)
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	(KL/CH/CH)
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	(KL/CH/GE)
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Kochen	(IN/KL/FF)	(MU/KL/GE)
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	(KL/GE/GE)
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	(KL/GE/GE)
Musizieren	(KL/IN/FF)	(KL/CH/GE)
Rüstungsbau	-	(KL/GE/KK)
Schneidern	(KL/FF/FF)	(KL/GE/GE)
Schlosser Knacken	(IN/FF/FF)	
Singen	(KL/IN/CH)	-
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	(MU/KL/GE)
Töpfern	(KL/FF/FF)	(KL/GE/GE)
Intuitive Begabungen		
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	(MU/KL/CH)
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	(MU/MU/CH)
Prophezeien	(IN/IN/CH)	(MU/CH/CH)
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	(KL/CH/GE)
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	(KL/CH/GE)
Zwergennase	-	(KL/CH/GE)

Anmerkungen:

¹⁾Das Talent Boote Fahren ersetzt das Talent Rudern/Segeln;

Alte und neue Proben für Zauberformeln

Spruch	Neue Probe	Alte Probe	Spruch	Neue Probe	Alte Probe
Antimagie			Nackedei	(KL/GE/KK)	(KL/GE/KK)
Beherrschungen brechen	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)	Spurlos, Trittlös, Fährtenlos	(IN/GE/GE)	(KL/GE/GE)
Bewegungen stören	(KL/IN/FF)	(KL/CH/GE)	Transversalis Teleport	(KL/KL/KK)	(KL/KL/KK)
Destructio Arcanitas	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)	Über Eis und über Schnee	(KL/GE/KK)	(KL/GE/KK)
Gardianum Paradei	(IN/CH/KK)	(KL/CH/KK)			
Hellsicht trüben	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)	Heilung		
Illusionen zerstören	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)	Ängste lindern	(MU/IN/CH)	(MU/CH/CH)
Kampfsauber stören	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)	Balsamsalabunde	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Verständigung stören	(KL/CH/FF)	(KL/CH/GE)	Hexenspeichel	(IN/CH/FF)	(CH/CH/GE)
Verwandlungen beenden	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)	Klarum Purum Kräutersud	(KL/KL/CH)	(KL/KL/CH)
			Ruhe Körper, ruhe Geist	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)
			Tiere besprechen	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Beherrschung					
Band und Fessel...	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)	Hellsicht		
Bannbaladin	(IN/CH/CH)	(KL/CH/CH)	Adleraug und Luchsenohr	(KL/IN/FF)	(KL/KL/GE)
Böser Blick	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)	Analus Arcanstruktur	(KL/KL/IN)	(KL/KL/CH)
Eigne Ängste quälen Dich (B)	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)	Eigenschaften seid gelesen	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Erinnerung verlasse dich (B)	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)	Exposami Creatur	(KL/KL/IN)	(KL/KL/CH)
Große Eier	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)	In dein Trachten, Fühlen, Denken	(KL/KL/CH)	(KL/KL/CH)
Große Verwirrung	(KL/KL/CH)	(KL/KL/CH)	Odem Arcanum Senserei	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Halluzination	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)	Penetrizell Holz und Stein	(KL/KL/KK)	(KL/KL/KK)
Herr über das Tierreich	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)	Sensibar Wahr und Klar	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Horriphobus Schreckenspein	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)			
Magischer Raub	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)	Illusion		
Respondami Veritar	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)	Auris Nasus Oculus	(KL/CH/FF)	(KL/CH/GE)
Sanftmut	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)	Blendwerk	(IN/CH/FF)	(CH/CH/GE)
Schabernack	(KL/IN/CH)	(KL/CH/GE)	Chamaelioni Mimikry	(IN/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Schwarzer Schrecken (B)	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)	Duplicatus Doppelpein	(KL/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Somnigravis Tausendschaf	(KL/CH/CH)	(KL/CH/CH)	Harmlose Gestalt	(KL/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Zwingtanz	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)	Hexenknoten	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
			Koboldgeschenk	(IN/CH/FF)	(CH/CH/GE)
Beschwörung dämonischer Mächte			Schelmenmaske	(IN/CH/GE)	(CH/CH/GE)
Furor Blut und Sulphurdampf	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)	Kampf		
Geister austreiben	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)	Blitz dich find	(KL/IN/GE)	(KL/KL/GE)
Geister beschwören	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)	Ecliptifactus Dunkle Macht	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)
Heptagon und Krötenei	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)	Eisenrost und grüner Span	(KL/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Komm Kobold komm	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)	Fulminictus Donnerkeil	(KL/GE/KK)	(KL/GE/KK)
Krähenruf	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)	Höllennein	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Meister minderer Geister	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)	Ignifaxius Flammenstrahl	(KL/GE/FF)	(KL/GE/GE)
Skeletarius Kryptaduft	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)	Plumbubarum und Narretei	(CH/GE/KK)	(CH/GE/KK)
Stein wandle, Totes handle (B)	(MU/CH/KK)	(MU/CH/KK)	Radau	(MU/CH/GE)	(MU/KL/GE)
Weißer Mahn und goldner Huf	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)	Saft-Kraft-Monstermacht	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
			Scharfes Äug' und sich're Hand	(IN/GE/FF)	(KL/KL/GE)
Beschwörung elementarer Kräfte					
Elementare beschwören	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)	Verständigung		
Nihilatio Gravitas	(KL/KK/KK)	(KL/KK/KK)	Das Sinnen fremder Wesen	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Solidirid Farbenspiel	(IN/GE/KK)	(KL/GE/KK)	Elfen, Freunde, hört den Ruf	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Verschwindibus	(IN/CH/GE)	(KL/CH/GE)	Hexenblick	(IN/IN/CH)	(MU/CH/CH)
			Nekrophia modern Leich	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Bewegung			Objectum stumm	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Axxeleratus Blitzgeschwind	(KL/GE/KK)	(KL/GE/KK)	Unitatio Geistesbund	(IN/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Durch Marmorstein und Eisenwand	(KL/GE/KK)	(KL/GE/KK)			
Foramen-Foraminor	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)	Verwandlung von Lebewesen		
Hexenholz	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)	Adler, Wolf und Hammerhai	(MU/IN/GE)	(MU/KL/GE)
Klickeradomms	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)			
Motoricus Motilitich	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)			

Spruch	Neue Probe	Alte Probe	Spruch	Neue Probe	Alte Probe
Arcano Psychostabilis	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)	SturmgebriiU besänff'ge dich	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Armatruz	(IN/GE/KK)	(KL/GE/KK)	Wehe, walle, Nebula	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Druidenrache	(MU/MU/KK)	(MU/MU/KK)	Weiches erstarre	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)
Erleuchten	(KL/KL/CH)	(KL/KL/CH)	Zagibu-Ubigaz	(IN/CH/FF)	(KL/CH/GE)
Ermütigen	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)			
Ertüchtigen	(KL/CH/GE)	(KL/CH/GE)			
Feuerbann	(MU/MU/KK)	(MU/MU/KK)	Besondere Rituale		
Fluch der Pestilenz	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)	Die Stabzauber		
Haselbusch und Ginsterkraut	(CH/FF/KK)	(CH/GE/KK)	1. Stabzauber	(KL/CH/FF)	(KL/KL/CH)
In See und Fluß, auf Meeresgrund	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)	2. Stabzauber	(KL/KL/FF)	(KL/KL/CH)
Langer Lulatsch	(CH/GE/KK)	(CH/GE/KK)	3. Stabzauber	(KL/CH/FF)	(KL/CH/CH)
Mutabili Hybridil	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)	4. Stabzauber	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Paralii-Paralein	(IN/CH/KK)	(KL/CH/KK)	5. Stabzauber	(MU/KL/KL)	(MU/KL/KL)
Salander Mutanderer	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)	6. Stabzauber	(MU/IN/CH)	(MU/CH/CH)
Schmücken	(KL/CH/CH)	(KL/CH/CH)	7. Stabzauber	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Schwarz und rot	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)	Die Kugelzauber		
Stärken	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)	1. Kugelzauber	(KL/CH/FF)	(KL/KL/CH)
Visibili Vanitar	(KL/KL/GE)	(KL/KL/GE)	2. Kugelzauber	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)
			3. Kugelzauber	(KL/CH/CH)	(KL/CH/CH)
			4. Kugelzauber	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
			5. Kugelzauber	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Verwandlung von Unbelebtem			Druidenrituale		
Abvenenum Pest und Galle	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)	Miniatur der Herrschaft	(MU/KL/IN)	(MU/KL/CH)
Aeolitus Windgebraus	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)	Amulett der Herrschaft	(MU/KL/IN)	(MU/KL/KL)
Arcanovi Zaubering	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)	Wurzel der Herrschaft	(MU/KL/IN)	(MU/MU/KL)
Brenne, toter Stoff (B)	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)	Sumus Blut	(MU/MU/IN)	(MU/MU/KL)
Claudibus Clavistibor	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)	Kraft des Dolches	(KL/IN/KK)	(KL/KL/KK)
Dunkelheit	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)	Weg des Dolches	(KL/IN/KK)	(KL/KL/KK)
Flim Flam Funkel	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)	Licht des Dolches	(KL/IN/KK)	(KL/KL/KK)
Hartes schmelze (B)	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)	Lernprobe für Hexenflüche	(KL/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Metamorpho Gletscherkalt	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)			
Objectum Fix	(KL/KL/KK)	(KL/KL/KK)			
Reversalis Revidum	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)			
Silentium Silentille	(KL/KL/CH)	(KL/KL/CH)			

Korrigierte Zauberformeln

Bei den folgenden Anmerkungen zu diversen Zaubern handelt es sich entweder um notwendige Korrekturen, die aus einigen Fehlern unsererseits resultieren oder um Anpassungen an das neue Gesamtgefüge aventurischer Zauberei. Es bleibt Ihnen natürlich - wie bei allen in diesem Band vorgestellten Regelergänzungen - freigestellt, ob sie diese Änderungen übernehmen oder nicht.

Haselbusch und Ginsterkraut - Dieser Zauber gehört zur Gruppe *Verwandlung von Lebewesen*.

Eigenschaften seid gelesen - Kann auch zum Erkennen der Zaubereifertigkeits-Werte des Gegenübers eingesetzt werden.

Chamaelioni Mimikry - Beobachter, die näher als 3 m bei dem verzauberten Elfen stehen, müssen eine Sinnschärfe-Probe ablegen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Elf bei seiner Zauberprobe ZF-Punkte übrig behalten hat.

Ursprung: Waldelfenzauber

Typ: Kampfzauber

Name: BLITZ DICH FIND - Werde blind!

Technik: Der Zauberde deutet mit Zeige- und Mittelfinger der Unken Hand auf das Opfer und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 sec

Probe: KL/KUGE (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Zauber erzeugt im Bewußtsein des Opfers einen grellen Lichtblitz, der es für zwei Kampfrunden blendet und fast völlig außer Gefecht setzt. Der Geblendete kanngezielten Kampfhandlungen, Zauber o.a. ausführen, wohl aber zur Verteidigung wild um sich schlagen.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 1 m

Wirkungsdauer: 2 Kampfrunden

Elfen, Freunde... - Die geistige Botschaft kann von jedem empfangen werden, der den Zauber beherrscht, und zwar ab einem ZF-Wert von -5.

Adler, Wolf und Hammerhai - Um es noch einmal zu betonen, der Zauberer erlernt die Verwandlung in *eine* Tierform. Will er sich in ein weiteres Lebewesen verwandeln, so muß er den Zauber ein zweites Mal erlernen, beginnend mit einem ZF-Wert von -5 (oder seinem ursprünglichen Startwert, falls dieser besser ist).

Druidenrache - Dem Druiden stehen nicht nur seine Rest-LE und seine KK, sondern auch seine ZF-Punkte in Druidenrache zur Verfügung.

Langer Lulatsch - Kleiner Dotz - Wir können Ihnen hier nur den Hinweis geben, daß Schelme diesen Spruch *nicht zur Vorbereitung von Kämpfen* benutzen. Sollte in Ihrer Runde kein Wert auf stimmiges Rollenspiel gelegt werden und ein ein durch diesen Zauber unverwundbar gemachter Held trotzdem in einen Kampf eingreifen, so belegen Sie ihn mit hohen AT- und PA-Abzügen, da er sich in der neuen Form kaum so geschickt bewegen können wird wie in seinem Ursprungszustand.

Paralü-Paralein - Die Versteinerung wirkt nur auf den Körper des Opfers, nicht aber auf am Leib oder in der Hand getragene Gegenstände.

Ursprung: Gildenmagie

Typ: Verwandlung von Lebewesen

Name: SALANDER MUTANDERER - Sei ein anderer!

Technik: Der Magier berührt sein Opfer mit beiden Händen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 10 sec

Probe: KL/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Lebewesen in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres Lebewesen oder eine Pflanze verwandelt werden. Ist der Größe n unterschied zu extrem (Meisterentscheid, etwa bei einer Verwandlung eines Ogers in eine Maus), kann der Meister einen Zuschlag von 2 Punkten auf die Probe verlangen; soll das Opfer in eine Pflanze verwandelt werden, so wird auf jeden Fall ein weiterer Zuschlag von 4 Punkten auf die Zauberprobe fällig. *Kosten:* a) 18 ASP; b) 31 ASP; c) 49 ASP, davon 1 ASP permanent

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: a) Stufe des Magiers in Stunden; b) ST Tage; c) permanent

Eine Anmerkung zu Schelmensprüchen Schelmen - und offensichtlich nur ihnen - gelingt es durch die koboldische Form ihrer Zauberei, die Magieresistenz ihres Opfers irgendwie zu "umgehen". Wenn ein anderer Zauberkundiger einen Schelmenspruch erlernt, muß er jedoch stets gegen den Widerstand des zu Verzaubernden ankämpfen.