

Das Schwarze Auge



Das vollständige Das Schwarze Auge-Programm finden Sie unter www.f-shop.de

PFAD ПACH AVENTURIEN

EINFÜHRUNGSREGELN UND EINSTEIGERABENTEUER

von Julian Klippert

Die Texte der Spielregeln basieren auf 'Die Spielregeln in aller Kürze' im Abenteuer *Eilifs Schatz* von Mark Wachholz und Daniel Simon Richter und wurden von Julian Klippert ergänzt. Mit Dank an Rebecca Beyer, Daniel Geibig, Nico Hoch und vor allem Josch von Nandurion und Rebecca Harbig.

Illustrationen: Boros/Szikszai

EINE KÜRZE EINFÜHRUNG INS ROLLENSPIEL

Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel. Das sagt uns, dass wir es mit zwei Dingen zu tun haben:

Unter *Fantasy* versteht man eine Literaturgattung. Der typische Fantasy-Roman schildert eine Welt, in der magische Rituale, pfliffige Schelmenstreiche, eifersüchtige Götter und hitzige Schwertkämpfe zum Alltagsleben gehören, eine Welt, in der sich Schwarz und Weiß in stetem Kampf miteinander befinden, und in der man – anders als in der 'Welt des Hier und Jetzt' – recht leicht zwischen Gut und Böse unterscheiden kann. In dem Sinne ist die homerische *Odyssee* ebenso eine Fantasy-Geschichte wie das *Nibelungenlied*, *Der Herr der Ringe*, die Romane um das *Lied von Eis und Feuer* oder *Die Unendliche Geschichte*.

Rollenspiel bedeutet, dass Sie, der Spieler, eine Rolle in einem

solchen Fantasy-Abenteuer übernehmen. Sie agieren wie ein Romanheld in einer imaginären Welt und bestimmen den Verlauf und Ausgang der Geschichte.

SELBST DER HELD SEIN

Sie schlüpfen in die Rolle eines Helden und können sich selbst aussuchen, ob Sie eine edle Ritterin sein wollen oder ein machtvoller Zauberer, eine verschlagene Streunerin oder ein geheimnisvoller Elf. Jeder Held besitzt ganz spezielle Fähigkeiten und Stärken – und mit ihnen können Sie das Abenteuer lösen und die Geschichte zu einem befriedigenden Ende bringen. So werden Sie Protagonist spannender, gefährlicher oder amüsanter Geschichten – den so genannten *Abenteuern*. Wie in einem Roman oder einem Film erforschen Sie alte Geheimnisse, feilschen mit gewieften Händlern, decken eine Verschwörung auf oder bereisen ferne Reiche. In jedem Fall aber treffen Sie selbst die Entscheidungen für Ihren Helden. Stellen Sie sich wagemutig der großen Orkhorde – oder suchen Sie lieber Schutz hinter festen Burgmauern? Lassen Sie sich von der frechen Schankmaid bezirzen – oder haben Sie nur Ohren für den geheimnisvollen Fremden mit der Schatzkarte? Wagen Sie sich in die Höhle des Drachen – oder reicht es Ihnen, das entführte Kind vor seinem Schicksal als Menschenopfer zu bewahren und zu verschwinden, bevor die Bestie zurückkehrt?

DER MEISTER

Ein Spieler spielt allerdings selbst keinen Helden. Er übernimmt die Rolle des Spielleiters, welcher beim *Schwarzen Auge* traditionell *Meister* genannt wird. Der Meister kennt bereits das Abenteuer und leitet die anderen Spieler durch die Geschichte. Dabei ist er nicht nur ihr Erzähler, er ist auch Auge, Ohr und stellt den Spielern allerlei Herausforderungen in den Weg. Außerdem verkörpert er alle anderen Personen der Spielwelt: Sei es der brummige Zwergensöldner, der fröhliche Scharlatan oder auch die mürrische Stadtgardistin, die die Gruppe partout nicht durch das Stadttor lassen möchte.

Dabei sollten Sie eins beachten: Der Meister spielt nicht gegen die Spieler, sondern mit der Gruppe zusammen. Zwar kann der Meister in einer Szene den Helden eine Horde Orks vor die Füße setzen, doch schon in der nächsten Szene verkörpert er den pfiffigen Straßenjungen, der den Helden den entscheidenden Hinweis zur Lösung des Abenteuers gibt. Sie sehen, die Aufgabe des Meisters ist zwar anspruchsvoll, aber auch sehr facettenreich und macht deswegen auch viel Spaß.

DIE SPIELREGELN IN ALLER KÜRZE

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine sehr kurze Variante der Regeln von *Das Schwarze Auge*. Sie reichen völlig aus, um das Abenteuer *Festlichkeit und Ogerwanst* (siehe Seite 10) und auch viele weitere Abenteuer zu spielen. Gerade Rollenspiel-Einsteigern möchten wir empfehlen, sich zunächst auf die hier vorgestellten Regeln zu beschränken. Wenn Sie jedoch auf der Suche nach einer größeren Variationsbreite sind oder eigene Helden erstellen wollen, finden Sie eine reiche Auswahl an entsprechenden Möglichkeiten in *Das Schwarze Auge: Basisregelwerk* ab Seite 13. Die meisten der dort enthaltenen Regeln sind eine Fortführung des hier präsentierten Materials.

SPIELMATERIAL: HELDEPAUSWAHL UND WÜRFEL

Zum Spielen benötigen Sie lediglich dieses Heft, einen Bleistift (und ein Radiergummi), mindestens einen zwanzigseitigen Würfel (1W20) und mindestens einen sechsseitigen Würfel (1W6). Und natürlich die Archetypen, die Sie ab Seite 15 finden (oder einen selbst erstellten Helden). Würfel mit 20 Seiten erscheinen Ihnen womöglich etwas ungewohnt, sie machen aber nichts anderes als Würfel mit 6 Seiten – wenn man davon absieht, dass sie Zahlen zwischen 1 und 20 anzeigen.

WISSENSWERTES ZUM WÜRFELN UND ZUM RUNDEN

Eine Angabe wie zum Beispiel 3W6 bedeutet, dass Sie drei sechsseitige Würfel werfen (beziehungsweise dreimal hintereinander einen W6 (1W6), wenn Ihnen nur ein Würfel zur Verfügung steht) und die Würfelergebnisse addieren: Eine Angabe wie zum Beispiel 2W20+10 bedeutet, dass Sie zwei zwanzigseitige Würfel werfen, die gefallenen Ergebnisse zusammenzählen und zusätzlich 10 Punkte addieren. Bei allen Rechnungen wird *echt* gerundet, das heißt, dass 1,49 zu 1 abgerundet, und 1,5 zu 2 aufgerundet wird.

EIGENSCHAFTEN UND EIGENSCHAFTSPROBEN

Die grundlegenden Werte jedes Helden sind seine Eigenschaften. Sie bestimmen seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten. Eigenschaften werden durch die Zahlen abgebildet. Die Werte bewegen sich für menschenähnliche Wesen üblicherweise in einem Rahmen von 6 bis 21 Punkten, wobei Werte zwischen 8 und 14 das Normalmaß bilden.

Es gibt acht Eigenschaften, die einen Helden charakterisieren: *Mut*, *Klugheit*, *Intuition*, *Charisma*, *Fingerfertigkeit*, *Gewandtheit*, *Konstitution* und *Körperkraft*.

DIE BEDEUTUNG DER EIGENSCHAFTEN

Mut (MU): Die Fähigkeit, in kritischen Situationen entschlossen und schnell zu handeln, aber auch die Eigenschaft, keine Angst vor Neuem oder vor Risiken zu haben. Passiv eingesetzt steht Mut für eine hohe Willenskraft und geistige Zähigkeit, vor allem, wenn es darum geht, Schrecknissen ins Gesicht zu sehen.

Klugheit (KL): Intelligenz und logisches Denkvermögen. Die Fähigkeit, eine Situation Stück für Stück zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen, sowie das schnelle Erkennen von weltlichen und magischen Zusammenhängen. Eine hohe KL steht auch für ein gutes Gedächtnis.

Intuition (IN): Die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu treffen, ohne vorher lange zu überlegen, oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Fakten fehlen. Auch ein gutes Einfühlungsvermögen in Personen wird über die Intuition geregelt.

Charisma (CH): Persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten sowie die Fähigkeit, die eigene Stimme, Gestik und Mimik überzeugend einzusetzen.

Fingerfertigkeit (FF): Geschickter Einsatz der Finger, gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen, dem Entschärfen von Fallen oder dem Knacken von Schlössern; allgemeine manuelle Geschicklichkeit.

Gewandtheit (GE): Körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktionen und Reflexe, eine gute Einschätzung der eigenen Armreichweite, Sprungkraft oder Ähnliches, was sich bei hoher GE in geschmeidigen Bewegungen äußert.

Konstitution (KO): Diese fast ausschließlich passiv eingesetzte Eigenschaft ist ein Maß für die körperliche Zähigkeit und Widerstandskraft sowie die Fähigkeit, Krankheiten und Giften zu widerstehen.

Körperkraft (KK): Steht für das Vorhandensein von schierer Muskelkraft und vor allem für die Fähigkeit, sie planvoll einzusetzen, zusammen mit der Konstitution ist sie auch ein Maß für die allgemeine Gesundheit eines Helden.

EIGENSCHAFTSPROBEN

Immer wenn ein Held eine Aktion durchführt, deren Ausgang nicht von vornherein feststeht, kann vom Spieler eine Probe verlangt werden. Dies geschieht in der Regel nur, wenn ihr Ausgang *wirklich offen und für den Spielverlauf bedeutend* ist – GE-Proben für das Ersteigen einer normalen Treppe oder KO-Proben für das korrekte Atmen sind überflüssig.

Es wird diejenige Eigenschaft des Helden 'auf die Probe gestellt', die für das Gelingen der Aktion von entscheidender Bedeutung

ist: Mit Körperkraft-Proben bricht man Türen auf, mit Gewandtheits-Proben balanciert man über einen Balken, beim Anblick eines Untoten ist eine Mut-Probe notwendig und so weiter. Bei einer Probe würfelt der Spieler mit dem 20-seitigen Würfel (1W20). Ist die erwürfelte Zahl kleiner oder gleich dem Wert der auf die Probe gestellten Eigenschaft, ist die Probe gelungen.

Beispiel: Der zwergische Krieger Dorlosch (KK 14) will einen kleinen umgestürzten Baumstamm bewegen. Dafür wird eine Körperkraft-Probe verlangt. Also muss Dorloschs Spieler mit 1W20 eine 14 würfeln oder darunter bleiben.

Die Auswirkung einer gelungenen Probe liegen auf der Hand: Der Held hat seine Aktion erfolgreich ausgeführt. Die Folge einer gescheiterten Probe sind meistens auch leicht vorstellbar: Der Baumstamm in unserem Beispiel ist zu schwer (möglicherweise zerrt sich der Held die Muskeln); ein Held, der tölpelhaft schlecht über einen Graben springt (GE-Probe), stürzt hinein; eine verpatzte Charisma-Probe kann schallendes Gelächter, aber auch eine handfeste Ohrfeige nach sich ziehen.

ERLEICHTERTE UND ERSCHWERTE PROBEN

Je nach Schwierigkeit der Situation können Proben erleichtert oder erschwert sein. Wenn der Baumstamm im oben genannten Beispiel nun größer wäre, könnte die Körperkraft-Probe etwa um 3 Punkte erschwert sein (eine KK-Probe +3). Handelt es sich jedoch nur um einen großen Ast, kann eine Körperkraft-Probe -5 genügen (diese also um 5 Punkte erleichtert sein). Im ersten Fall muss die Spielerin eine 3 zu ihren Würfelwurf addieren und darf trotzdem ihren Eigenschaftswert nicht übertreffen, im zweiten Fall kann sie 5 Punkte von ihrem Würfelwurf abziehen.

TALENTWERTE UND TALENTPROBEN

Wie oben erwähnt, entscheidet eine Probe auf eine der acht Eigenschaften über Erfolg und Misserfolg so mancher Aktionen, die ein Held unternimmt. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist oder in denen in Jahren der Erfahrung erlerntes Wissen wichtiger ist als die grundsätzlichen Eigenschaften: Beim *Schleichen* muss der Held beispielsweise über *Mut*, *Intuition* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften werden 'auf die Probe gestellt', wenn der Held einen Schleichvorgang unternimmt. Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über eine gewisse Erfahrung im Schleichen verfügt, und seine Kenntnisse – beziehungsweise seine Unerfahrenheit – sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben.

Fertigkeiten wie *Schleichen*, *Reiten*, *Heilen* und ähnliche bezeichnen wir als **Talente**; das Maß der Erfahrung, die ein Held in

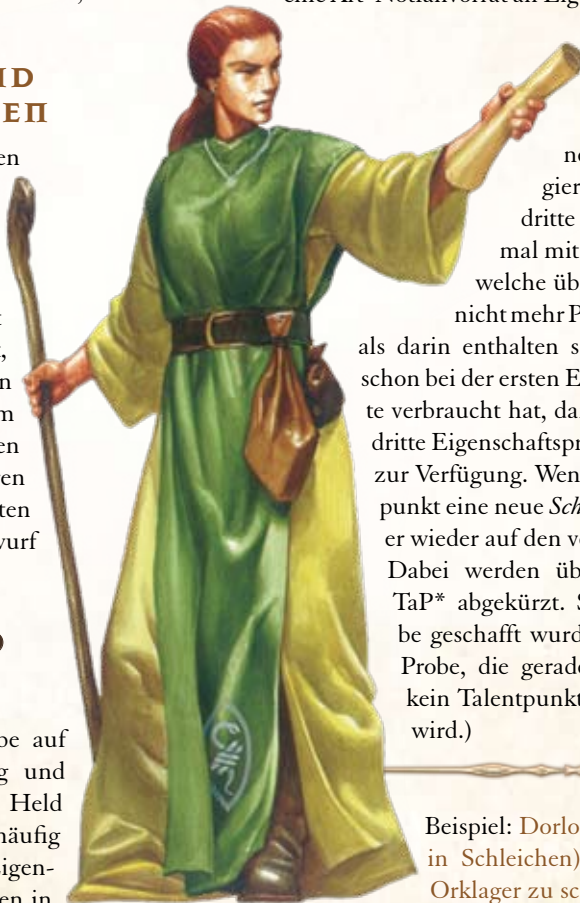
einem Talent besitzt, sind seine Talentpunkte (kurz: TaP). Üblicherweise bewegen sich die Talentpunkte in einem Rahmen von 0 bis 21 Punkten (in Ausnahmen von -4 bis +30). Dabei gilt als Faustregel: Wer 3 Talentpunkte in einem Talent besitzt, der hat das Wissen oder Können eines Lehrlings. Ein Geselle hätte schon 7 Punkte und ein Meister mindestens 15 Punkte in dem Talent vorzuweisen, während eine kontinentweit bekannte Koryphäe 21 oder mehr Talentpunkte besitzt.

DIE TALENTPROBE

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und seine Talentpunkte zusammen. Er stellt zugleich seine körperlichen und geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die vorhandene Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Um seinen Schleichvorgang zu bestehen, legt unser heimlicher Held nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: auf *Mut*, *Intuition* und *Gewandtheit*.

Falls der Held über Schleicherfahrung verfügt, also Punkte im Talent *Schleichen* besitzt, so kann er versuchen, mit diesen Punkten misslungene Proben auszugleichen. Die Talentpunkte sind also eine Art 'Notfallvorrat an Eigenschaftspunkten'. Das heißt: Der

Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (und wenn die misslingt, kann er die fehlenden Punkte aus dem Notfallvorrat nehmen), dann die zweite (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus, wenn er noch welche übrig hat). Natürlich kann der Held nicht mehr Punkte aus dem Notvorrat nehmen, als darin enthalten sind. Wenn er also beispielsweise schon bei der ersten Eigenschaftsprobe alle Talentpunkte verbraucht hat, dann stehen ihm für die zweite und dritte Eigenschaftsprobe keine Ausgleichspunkte mehr zur Verfügung. Wenn er aber zu einem späteren Zeitpunkt eine neue *Schleichen*-Probe ablegen muss, kann er wieder auf den vollständigen Vorrat zurückgreifen. Dabei werden übrig behaltene Talentpunkte mit TaP* abgekürzt. Sie zeigen an, wie gut eine Probe geschafft wurde. Darüber hinaus gilt, dass eine Probe, die gerade bestanden wurde (selbst wenn kein Talentpunkt übrig bleibt) als 1 TaP* gewertet wird.)



Beispiel: Dorlosch (MU 13, IN 12, GE 13; 2 TaP in Schleichen) versucht sich in das feindliche Orklager zu schleichen. Er würfelt beim Mut eine 14 – das ist ein Punkt zu hoch, den er aber aufgrund seiner Erfahrung im Schleichen ausgleichen kann: Die erste Probe ist gelungen, von seinen 2 Talentpunkten ist nur noch 1 übrig. Bei der Intuition zeigt der Würfel eine 13. Er muss also 1 weiteren TaP benutzen, um diese Probe zu einer gelungenen Probe zu machen, es bleiben also keine weiteren Punkte mehr übrig. Bei der Gewandtheits-Probe würfelt er eine 5 – diese Probe ist also auf jeden Fall gelungen, so dass er aber nur 0 Talentpunkte übrig hat. Dorlosch kann sich also lautlos durch das Lager schleichen.

TALENTPROBEN MIT ZUSCHLÄGEN ODER ABZÜGEN

Wenn ein Held eine besonders gewagte oder schwierige Aktion unternimmt, wird die Talentprobe mit einem Zuschlag, also einer Erschwernis belegt; weniger schwierige Vorhaben können durch einen Abzug – eine Erleichterung – vereinfacht werden. In solchen Fällen werden die Talentpunkte des Helden vor dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug verrechnet. Dazu wird eine Erschwernis von den TaP abgezogen, eine Erleichterung zu ihnen addiert. Erleichterungen und Erschwernisse beeinflussen also den Vorrat von Punkten, der einem zum Ausgleich von Proben zur Verfügung steht.

Diese situationsabhängige Modifikatoren können zum Beispiel entstehen, wenn eine Probe von vornherein besonders schwierig ist, der Held momentan abgelenkt ist, er gutes Werkzeug besitzt oder gar kein geeignetes, er unter Zeitdruck steht, sich besonders viel Zeit lassen kann und dergleichen mehr.

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen Wert aufweist oder seine Talentpunkte durch situationsabhängige Modifikatoren unter 0 fallen, so muss er diesen Betrag unter null zu *jedem* der drei Würfel der Probe addieren und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll. Negative TaP führen also stets zu drei erschwerten Eigenschaftsproben. Als Richtwerte für Probenzuschläge gilt Folgendes: Was auch für einen Ungeübten zu schaffen ist, sollte eine Erleichterung von bis zu -7 Punkten geben. Eine Tätigkeit, die schon etwas Übung braucht gibt eine Erschwernis von +3 Punkten, während eine Probe +12 selbst für Könner schwierig zu schaffen ist.

Beispiel: Während Dorlosch (MU 13, IN 12, GE 13; 1 TaP in Sich Verstecken) durchs Lager schleicht, hat er nicht die Orkfrau bemerkt, die sich gerade aus dem Zelt begibt. Er muss schnell versuchen sich zu verstecken, wenn er nicht entdeckt werden möchte. Die Orkfrau ist allerdings recht aufgeweckt, was die Aufgabe erschwert. Die Probe erhält einen Zuschlag von 3 Punkten, was bedeutet, dass Dorlosch die Probe jetzt so ablegen muss, als hätte er -2 TaP (1 TaP minus Zuschlag 3 ergibt -2). Er muss also drei jeweils um 2 Punkte erschwerte Proben würfeln. Bei der MU-Probe fällt eine 7 (Glück gehabt), bei der IN-Probe jedoch eine 11, womit die Probe nicht gelungen ist – da nützt es auch nichts, dass der Würfel bei der GE-Probe eine 4 zeigt. Die misslungene *Sich Verstecken*-Probe bedeutet nun, dass Dorlosch in der Patsche steckt, denn die Orkfrau sieht ihn und warnt lautstark die restlichen Orks.

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 und des Ergebnisses des dritten Würfelwurfs.

TALENT-ÜBERSICHT

Zur Einführung in das Rollenspiel haben wir den Archetypen in diesem Heft nur eine kleine Auswahl an besonders nützlichen Talenten gegeben. Diese reichen aus, um **Festlichkeit** und **Ogerwanst** und weitere Einsteigerabenteuer zu bestehen. Ein umfassendes Talentsystem finden Sie in den **Basisregeln** ab Seite 109.

KÖRPERLICHE TALENTE

ATHLETIK (GE/KO/KK)

Dies ist die Fähigkeit, Kraft, Gewandtheit und Konstitution auf einen Punkt zu konzentrieren und in den klassischen athletischen Disziplinen zu brillieren. Athletik ist der aktive Einsatz der körperlichen Fähigkeit (im Gegensatz zum Talent *Körperbeherrschung*, das bei Reaktionen auf äußere Ereignisse zum Einsatz kommt).

KLETTERN (MU/GE/KK)

Eine *Klettern*-Probe steht immer dann an, wenn der Held eine schwierige Klettertour (wie das Überklettern einer Burgmauer oder das Bezwingen einer Felsklippe) unternimmt. Je nach Art und Höhe des zu überkletternden Hindernisses kann die Probe mit einem Zuschlag belegt werden; sinnvoll eingesetzte Kletterhilfen (Steighaken, Seile, Wurfanker) erleichtern die Probe, wenn man mit ihnen umzugehen versteht.

KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)

Ausrutschen auf einer steilen Treppe, Abrollen nach einem Sturz vom Pferd, ein Hechtsprung über das just einstürzende Brückensegment oder das Auf-den-Beinen-Bleiben auf einem Schiff im Sturm – in all diesen Fällen ist das Talent *Körperbeherrschung* gefragt. Die Schwierigkeit der Situation bestimmt auch die Höhe der Zuschläge.

SCHLEICHEN (MU/IN/GE)

Erfolgreiches *Schleichen* ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch der Aufmerksamkeit, um potentielle Geräuschquellen wie knarrende Dielen oder trockene Zweige auf dem Boden rechtzeitig zu erkennen und zu vermeiden. Natürlich spielen auch das Terrain und die Bekleidung des Helden eine wichtige Rolle bei dem Versuch, sich geräuschlos fortzubewegen. Auf festgestapftem 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 voller trockener Äste zu schleichen, erfordert schon ein außerordentliches *Schleichen*-Talent. Zuschläge hängen von Bodenbeschaffenheit, Rüstung und Schuhwerk des Schleichenden ab.

SCHWIMMEN (GE/KO/KK)

Ein Held mit 2 Talentpunkten kann sich einigermaßen über Wasser halten und auch langsam in die gewünschte Richtung paddeln. Er muss also keine *Schwimmen*-Probe ablegen, wenn er in einem Tümpel fällt. Proben werden vor allem fällig, wenn der Held im Wasser eine ungewöhnlichen Leistung vollbringen will, zum Beispiel tauchen, einen Gefährten oder eine sperrige Last befördern oder im oder unter Wasser kämpfen. Eine Reihe von Faktoren beeinflussen die Zuschläge auf eine *Schwimmen*-Probe: vor allem eine eventuelle Strömung (reißende Brandung oder ein wilder Gebirgsfluss können bis zu 8 Punkte Zuschlag verursachen) oder auch die Rüstung des Helden.

SELBSTBEHERRSCHUNG (MV/KO/KK)

Zum einen ist Selbstbeherrschung die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein hoher Wert kann also nicht nur auf der Folterbank, sondern auch im Kampf oder auf einem strapaziösen Eilmarsch von Nutzen sein. Zum anderen ist die *Selbstbeherrschung* auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchungen zu widerstehen und zum Beispiel ein Lachen zu unterdrücken.

SICH VERSTECKEN (MV/İP/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, ist keine Talentprobe gestattet.

SINNSCHÄRFE (KL/İP/İP)

"Ich presse mein Ohr an die Tür, höre ich etwas?" So lautet eine Standardfrage in beinahe jedem Rollenspiel-Abenteuer. Die Genauigkeit aller Helden-Wahrnehmungen wird häufig von *Sinnschärfe*-Proben abhängig gemacht. Misslungene Proben (die sich natürlich auch auf daserspüren feiner Gerüche oder daserspüren weit entfernter Ziele, auf das Ertasten filigraner Gravuren und das Schmecken von Gift im Wein beziehen) bedeuten, dass der Held nichts wahrnimmt oder einer Täuschung unterliegt.

ZECHEP (İP/KO/KK)

Ein Held kann jederzeit zu einem Gelage eingeladen werden, das ihn an die Grenze seiner Belastbarkeit bringt. Normalerweise entsteht durch starkes Zechen zwar ein Zugewinn an Mut, gleichzeitig aber auch ein drastischer Abzug auf alle anderen Eigenschaften. Durch gelungene *Zechen*-Proben kann ein Held solche üblen Folgen abwehren. Auch der schwere Kopf am nächsten Tag – in Aventurien je nach Schwere 'Wolf' oder 'Werwolf' genannt – lässt sich durch eine erfolgreiche *Zechen*-Probe in die Schranken weisen.

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE

MEPSCHEΠKEΠΠİS (KL/İP/CH)

Eine Talentprobe hilft dem Helden, die wahren Absichten seines Gegenübers zu durchschauen. Die Zuverlässigkeit eines Flusslotzen kann auf diese Art ebenso eingeschätzt werden wie die Ehrlichkeit eines Rosshändlers. Je nach Gelingen erfährt der Spieler, welche Gefühle die Person bei dem Helden auslöst – dies kann bei einer misslungenen Probe auch durchaus eine Fehleinschätzung sein.

ÜBERREDEP (MV/İP/CH)

Mit diesem Talent ist ein Held in der Lage, sein Gegenüber mit einem Wortgewitter so zu verwirren, dass sich dieser – zumindest kurzfristig – vom Helden zu bestimmten Handlungen bewegen

lässt. Es kommt zum Beispiel zur Anwendung, wenn der Held einen Händler dazu bringen will, den Preis für einen Gegenstand zu senken, oder wenn er einer Stadtwache anlügt, warum er mitten in der Nacht mit einem Dietrich versucht, das Türschloss des Rathauses zu öffnen.

PAVUR-TALENTE

FÄHRTEPUCHEP (KL/İP/İP)

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch Proben auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt von Bodenbeschaffenheit, Lichtverhältnissen und Ähnlichem ab. Jeder Terrainwechsel verlangt eine Probe, die von -7 (frische Schneedecke) bis zu +12 (kahler Fels) variieren kann. Bei bestimmten Bodentypen (wie zum Beispiel einem staubfreien Marmorfußboden) sind gar keine Proben erlaubt.

ORIENTIERUNG (KL/İP/İP)

Das Talent regelt die Fähigkeit, Himmelsrichtungen zu bestimmen und sich in unbekanntem Gelände zurechtzufinden. Ein sicherer Orientierungssinn versagt aber auch in größeren Gebäuden und unterirdischen Anlagen nicht, weil der Helden ein Gefühl für die Proportionen der Räume und ihre Lage zueinander hat.

WILDPISLEBEP (İP/GE/KO)

Unter diesem Begriff sind all die kleineren Dinge zusammengefasst, die für ein Leben unter freiem Himmel wichtig sind: Auswahl und Einrichten eines geeigneten und geschützten Lagerplatzes, ein Feuer anzünden, geeignetes Brennmaterial finden, usw. Ein Held der bei dieser 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 hat. Auch Jagd und Kräutersuche können mit diesem Talent geprüft werden.

WISSENSTALENTE

GÖTTER/KULTE (KL/KL/İP)

In Aventurien gibt es viele unterschiedliche Religionen und Glaubensrichtungen. Dieses Talent entscheidet, was der Held über die Feinheiten der eigenen Religion weiß (Feiertage, Heilige, Ablauf von kultischen Handlungen), aber auch, was er von anderen Gottheiten und deren Gläubigen gehört hat.

MAGIERUNDE (KL/KL/İP)

Was passiert als nächstes, wenn der finstere Zauberer die Hand zur Faust ballt? Könnte dieser in allen Farben schillernde Ring ein altes drachisches Artefakt sein? Wie kann es sein, dass die Fußspuren des Elfen auf einer freien Fläche abrupt enden? Alle diese Fragen können auch von nicht magisch begabten Helden beantwortet werden, die sich mit den arkanen Künsten beschäftigt haben. Ob als (seltenes und geheimes) Bücherwissen oder aus eigener leidvoller Erfahrung – vielleicht bringt ein Fetzen dieses Wissens in der nächsten Auseinandersetzung die Entscheidung.



SAGEN/LEGENDEN (KL/İP/CH)

Wer sich in diesem Talent gebildet hat, kennt sich nicht nur mit Sitten und Gewohnheiten des eigenen Volkes aus, sondern kann auch die Götter und Heroen identifizieren und ist in der Lage, Sagen und Legenden in Wort und/oder Schrift wiederzugeben. Um die Sagen und Legenden fremder Völker zu kennen, sind die Talentproben mit einem Zuschlag zu versehen. Bei den verbreiteten Mythen und Legenden der eigenen Kultur sind nur in Ausnahmefällen Proben nötig.

SPRACHEN

Jede aventurische Sprache wird als eigenes Talent gewertet. Allerdings werden selten Proben auf diese Talente abgelegt. Vielmehr legt ein bestimmter Wert in einer Sprache fest, wie weit man sich in dieser Sprache sinnvoll verständigen kann. Jede Sprache verfügt über eine gewisse Komplexität, die zur Errechnung wichtig ist. Jemand, der einen Talentwert von 1/3 der Komplexität erreicht hat, beherrscht die Sprache recht fließend und kennt auch einige seltenere Wörter. Bei einem Talentwert in Höhe der halben Komplexität beherrscht man die Sprache schon wie ein normaler Einheimischer, besitzt allerdings noch einen erkennbaren Akzent. Um überhaupt eine Sprache identifizieren zu können, ist ein TaW von 1 von Nöten, während ein TaW von 4 notwendig ist, um einfache Sätze bilden und verstehen zu können. Weiterhin beherrscht jeder Held eine *Muttersprache*, diese hat der Held so verinnerlicht, dass es für die grundsätzliche Kommunikation vollkommen ausreicht.

Die vorliegenden Archetypen beherrschen einige der folgenden Sprachen:

- 🐉 **Bosparano** – heutzutage die Sprache der Gelehrten (Komplexität 21)
- 🐉 **Garethi** – Hochsprache und wichtigste Verkehrssprache (Komplexität 18)
- 🐉 **Oloarkh** – die Gemeinsprache der Orks (Komplexität 10)
- 🐉 **Rogolan** – die Sprache der Zwerge (Komplexität 21)

HANDWERKLICHE TALENTE

HEILKUNDE WUNDEN (KL/CH/FF)

Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf oder durch Unfälle entstehen, können von einem Heilkundigen kuriert werden. Nach einer gelungenen *Heilkunde Wunden*-Probe steigt die nächtliche Regeneration des Patienten um 1W6+2 LeP (mehr zum Thema Regeneration finden Sie auf Seite 7). Eine Person, die keine LeP mehr besitzt, kann durch *Heilkunde Wunden* stabilisiert werden, so dass keine unmittelbare Todesgefahr mehr besteht. Für jeden LeP unter 0 wird die Talentprobe jedoch um 2 Punkte erschwert.

KOCHEP (KL/İP/FF)

Ein Held, der seine Gäste (daheim oder am Lagerfeuer) durch ein gelungenes Essen beeindrucken will, muss eine erfolgreiche Probe – eventuell mit Zuschlägen – ablegen. Eine knapp gelungene Probe bedeutet, dass es dem Helden gelungen ist, etwas Essbares zu kochen – um etwas *Genießbares* zu produzieren, sollte er mindestens 3 Talentpunkte übrig behalten: *schmackhafte* Kost beginnt bei 6 verbleibenden Punkten.

MAßEINHEITEN UND GEWICHTE

Entfernungen werden in Aventurien in Schritt und Meilen gemessen, wobei ein **Schritt** einem irdischen Meter und eine **Meile** einem irdischen Kilometer entspricht. Ein **Spann** ist 20 Zentimeter lang, ein **Finger** entspricht zwei Zentimetern. Ein **Quader** entspricht einer Tonne. Von einem **Stein** spricht man, wenn ein Kilogramm gemeint ist. Eine **Unze** wiegt dagegen 25 Gramm. In vielen Gegenden handelt man grundsätzlich mit dem (goldgeprägten) **Dukaten**. Dieser ist 10 **Silbertaler** wert, für den man wiederum pro Stück 10 **Heller** erhält. Ein Heller entspricht dann 10 **Kreuzern**. Wer also nur noch fünf Kreuzer in der Tasche hat, ist ein armer Schlucker.

DAS KAMPFSYSTEM

Steile Felswände, verschlossene Truhen und trickreiche Händler sind an sich schon fordernd für einen aventurischen Helden, aber darüber hinaus gibt es auch Gegner, die die Helden daran hindern wollen, ihre Ziele zu erreichen. Das können Tiere sein, die die Durchquerung 'ihres' Waldes nicht zu schätzen wissen – das Fleisch der Helden dafür aber umso mehr – regelrechte, nur auf und Verwüstung bedachte Monstrositäten oder vom Erzschorke gedungene Söldner und Wachen. Aber auch jener Erzbösewicht selbst wird nur in den wenigsten Fällen nach einem klärenden Gespräch bei einer Tasse Tee von seinen Schurkereien ablassen. Wenn es dann zum Kampf kommt, benötigen Sie natürlich Regeln, um solche Kämpfe durchzuspielen, egal, ob dies nun ein Degenduell auf den Zinnen einer Burgruine ist oder der Ringkampf eines Thorwalers mit einem erzürnten Bären. Denn ein solcher Kampf ist nicht mit einer einzelnen Probe abzuhandeln, sondern mit einer Abfolge von Proben, die jeweils für Angriffe und für Abwehrbewegungen stehen. Eine misslungene Probe bedeutet hier also nicht, dass der ganze Kampf verloren ist, sondern nur, dass eine einzelne Begegnung nicht recht geklappt hat oder ein einzelnes Manöver nicht so geglückt ist, wie es geplant war.

ATTACKE UND PARADE

Die Grundelemente des DSA-Kampfsystems sind der Attacke- und der Paradowert (kurz: AT und PA), auf die – ganz wie bei einer Eigenschaftsprobe – Proben mit einem zwanzigseitigen Würfel abgelegt werden: Der Angreifer würfelt eine Probe auf seinen AT-Wert, der Verteidiger auf seinen PA-Wert, oder kürzer: *Der Angreifer würfelt eine Attacke, der Verteidiger eine Parade*. Gelingt die Attacke und misslingt die Parade des Gegners, so ist dem Angreifer ein Treffer gelungen, der nun eine bestimmte Anzahl an Trefferpunkten (TP) anrichtet, die von Waffe zu Waffe unterschiedlich sind. Von diesen Trefferpunkten darf der Verteidiger nun noch den Wert seines Rüstungsschutzes (RS) subtrahieren und muss den verbleibenden Rest als Schadenspunkte (SP) von seinen Lebenspunkten (LeP) abziehen.

Gelingen sowohl die Attacke als auch die Parade oder misslingt die Attacke, so zieht dies keine weiteren Folgen nach sich.

FERPKAMPF

Ähnlich erfolgt der Kampf mit Bogen, Armbrust oder Wurfdolch: Hierzu besitzen einige Helden einen Fernkampf-Wert (FK), auf den sie ihren Schuss würfeln. Eine Parade ist für den Gegner nicht möglich – Pfeile und Armbrustbolzen verursachen also bei Gelingen der Fernkampf-Probe sofort Trefferpunkte. Die FK-

Probe ist jedoch oft erschwert, zum Beispiel bei großer Entfernung oder bei einem kleinen Ziel, und natürlich auch dann, wenn sich das Ziel bewegt. Wie groß der Zuschlag ist, bleibt dem Meister überlassen, aber ein Schuss auf einen fünfzig Meter entfernten Hasen, der Haken schlagend davonläuft, ist um mindestens 10 bis 12 Punkte erschwert.

DER ABLAUF EINES KAMPFES

Ein Kampf gliedert sich in Kampfunden (KR), in denen jeder Beteiligte einmal attackieren und einmal parieren darf. Dann beginnt die nächste Kampfunde, und der Kampf geht weiter, bis einer der Kämpfer aufgibt, tot oder kampfunfähig ist – oder bis sein Gegner freiwillig von ihm ablässt.

Beispiel: Alanel wird von einem Ork in einen Hinterhalt gelockt und angegriffen. Er kämpft mit seinem Speer (AT 9, PA 9, TP 1W6+5) und trägt leichte Lederkleidung die ihm einen RS von 2 verleiht. Sein Gegner ist mit einem Säbel bewaffnet (AT 11, PA 9, TP 1W6+3) und beginnt mit dem ersten Angriff. Der Meister würfelt für den Gegner eine 7, also ist die Attacke-Probe des Orks gelungen. Alanel's Spieler misslingt die Parade (die gewürfelte 10 übersteigt seinen PA-Wert), so dass der Angriff gelingt. Der Meister erwürfelt den Schaden, wozu sie einen sechsseitigen Würfel nimmt und 3 zu dem Würfelerggebnis addiert (1W6+3). Der Würfel zeigt eine 4, was 7 Trefferpunkte ergibt. Von diesen 7 TP kann Alanel 2 abziehen, da er leichte Lederkleidung als Rüstung trägt, aber die verbleibenden 5 Schadenspunkte werden von seiner Lebensenergie subtrahiert: Der Ork hat ihm eine blutende Schnittwunde zugefügt.

Wem die erste Attacke zusteht, hängt oft von der Situation ab: In der Regel sind es die Angreifer, die zuerst ihre Attacke würfeln dürfen, vor allem natürlich bei einem Hinterhalt oder überraschenden Angriff. Sollte sich nicht genau festlegen lassen, wer Angreifer ist, dann dürfen die Helden zuerst ihre Attacken ausführen. Da jeder Kämpfer pro Kampfunde nur einmal attackieren und einmal parieren darf, kann es vorkommen, dass jemand, der mehrere Gegner hat, die gelungene Attacke eines zweiten Gegners nicht mehr abwehren kann – in diesem Fall ist diese Attacke automatisch ein Treffer. Ebenso kann es bei einem gut geplanten Überraschungsangriff dazu kommen, dass die erste Attacke der Angreifer von den orientierungslosen Opfern nicht pariert werden kann. Das Abschießen oder Werfen einer Fernkampf-Waffe dauert genauso lange wie der Angriff mit einer Nahkampf-Waffe. Allerdings dauert es bei einem Bogen eine Kampfunde, um einen Pfeil aus dem Köcher zu nehmen und auf die Sehne zu legen, bei einer Armbrust sogar 8 Kampfunden, um sie schussbereit zu machen. Mit einer Schusswaffe kann nicht pariert werden.

LEBENS- UND ASTRALPUNKTE

LEBENS- UND ASTRALPUNKTE

Neben den *Eigenschaften* des Helden, die seine körperliche und geistige Basis sind, seinen *Talenten*, die die Erfahrung in verschiedenen Wissensgebieten und Tätigkeitsfeldern repräsentiert,

und seinen *Kampfwerten* verfügt jeder Held über einen wichtigen Wert, der seine körperliche Verfassung widerspiegelt: Die **Lebenspunkte (LeP)** repräsentieren, ob ein Held kleinere Blessuren oder größere Wunden erlitten hat, und zeigen an, ob er dem Leben oder dem Tode näher steht.

Ein Held der nur noch 5 oder weniger Lebenspunkte hat, ist kampfunfähig (und auch unfähig die meisten Talente anzuwenden) und kann sich nur mit Mühe bei Bewusstsein halten. Ein Held, dessen Lebenspunkte auf 0 oder darunter sinken, ist so gut wie tot (ihm muss sehr schnell geholfen werden, sonst stirbt er).

ASTRALPUNKTE

Zauberkundige Helden verfügen über **Astralpunkte (AsP)**. Diese repräsentieren die gespeicherte Astralenergie, eine für die meisten Aventurier nicht bemerkbare Kraft, die die Welt durchströmt und von Zauberkundigen in sich gesammelt werden kann. Astralpunkte sind gewissermaßen der 'Brennstoff' für die Zauberei. Wenn sie auf 0 sinken, kann der Zauberer keine Zauber mehr wirken, erleidet aber sonst keine Einschränkungen. Ein Wert unter 0 ist nicht möglich.

REGENERATION

Wenn ein Held durch Kämpfe Lebenspunkte verloren hat, sind diese nicht auf Dauer verloren, sondern regenerieren sich, während der Held ausruht. Lebenspunkte kann man zurückgewinnen, indem man mindestens sechs Stunden schläft (üblicherweise die Dauer eines Nachtschlafs). Danach erhält der Held je 1W6 verlorene LeP und / oder AsP zurück, solange die maximalen Punkte noch nicht erreicht sind.

ZAUBEREI

Neben den durch 'handwerkliche' Lösungen zu bewältigenden Problemen stehen Helden oft auch vor Aufgaben, die mit den 'Waffen des Geistes' angegangen werden müssen – und damit sind hier nicht Denksportaufgaben gemeint, sondern die in Aventurien von vielen Kundigen angewendete Zauberei.

Zauberei begegnet den Aventurieren in Form von **Zaubersprüchen** und in der Person von Magiern, Elfen und anderen magisch begabten Personen wie Hexen oder Druiden und magischen Lebewesen wie Drachen und Einhörnern. Damit ein Lebewesen in Aventurien Zauberei anwenden kann, muss es von Geburt an dazu begabt sein, **Astralpunkte** – den 'Treibstoff' aller aventurischen Zauberei – in sich aufzunehmen.

Mit einem Zauberspruch werden diese Astralpunkte in einen magischen Effekt – eine Lichtkugel, eine Verwandlung, einen Blendstrahl, heilende Kräfte und dergleichen – nach dem Willen des Zaubersprechers umgewandelt. Jeder Zauberspruch benötigt also eine gewisse Menge Astralpunkte. Um einen Zauberspruch zu wirken, benötigt ein Magieanwender Konzentration: Dazu legt er eine **Zauberprobe** ab, die wie eine Talentprobe (siehe Seite 3)



gehandhabt wird. Für diese Probe stehen dem Zauberer je nach Spruch bestimmte **Zauberfertigkeitpunkte (ZfP)** zur Verfügung. Diese spielen also die gleiche Rolle wie die Talentpunkte für die Talentproben. Wird der Zauber gegen eine Person gewirkt, die damit nicht einverstanden ist, so gilt deren **Magieresistenz (MR)** als Erschwernis (was bei den genannten Zaubern vor allem beim BLITZ DICH FIND der Fall ist). Das Ablegen dieser Probe benötigt eine gewisse Zeit, die so genannte **Zauberdauer**. Gelingt die Probe, so wirkt der Spruch eine bestimmte Zeit lang, die **Wirkungsdauer** genannt wird. Neben den genannten Komponenten sind Zauber noch durch ihre **Reichweite** gekennzeichnet. In diesem Heft verfügen die Magierin und der halbelfische Jäger über Zauberkraft.

MAGIEANWENDUNG UND MISSLINGEN

Während ein Held seine Magie wirkt, kann er natürlich keine Attacken oder Paraden ausführen – es sei denn, er bricht seinen Zauber vollständig ab. Misslingt eine Zauberspruch-Probe, so verpufft der Zauber wirkungslos und es wird die Hälfte der Zauberspruchkosten von den AsP abgezogen.

ZAUBERSPRUCH-ÜBERSICHT

Für die Magierin und den Elfen haben wir einige schöne und wirksame Zauber aus dem großen Repertoire der Regeln von **Das Schwarze Auge** herausgesucht. Mit diesen lassen sich bereits viele Hindernisse bei den ersten Schritten in Aventurien umschiffen und auch stärkere Gegner bekämpfen. Später wird es auch möglich sein, weitere Zauber zu erlernen und anzuwenden. Eine Übersicht und kurze Erklärung zu den hier verwendeten Zaubern finden Sie im Folgenden. Weitere Zauber und detaillierte Regeln und Beschreibungen finden Sie in den **Basisregeln** ab Seite 167.

ARMATÜRZ (İP/GE/KO) – EIN SCHUTZZAUBER

Technik: Die Zaubernde streicht sich mit den Händen über die Brust und spricht die Zauberformel.

Zauberdauer: 2 KR

Wirkung: Die Zaubernde erhält eine 'stählerne' Haut, die ihren natürlichen Rüstungsschutz erhöht. Die Stärke der zusätzlichen Rüstung kann frei gewählt werden, kostet bei einem höheren Wert aber sehr viele Astralpunkte. Die zusätzliche Rüstung erzeugt keine Behinderung, wirkt wie alle stofflichen Rüstungen gegen materielle Angriffe, jedoch nicht gegen Zauber, die Schaden ohne materielle Komponente erzeugen (zum Beispiel der FULMINICTUS).

Kosten: zusätzlicher RS mal zusätzlicher RS in AsP, mindestens 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: maximal fünf Minuten

ACCELERATUS BLITZGESCHWIND (KL/GE/KO) – EIN SCHNELLIGKEITZAUBER

Technik: Der Zaubernde konzentriert sich auf alle Muskeln und Sehnen desjenigen, den er verzaubern will, und spricht die Zauberworte.

Zauberdauer: 1 KR

Wirkung: Dieser Zauber versetzt den Verzauberten in die Lage, seine Bewegungen kurzfristig enorm zu beschleunigen. Sie sind fließend und grazil, wirken jedoch wegen der Schnelligkeit für

Außenstehende leicht verschwommen. Es werden ausschließlich körperliche Aktionen beeinflusst, geistige Aktivitäten (wie Lesen, Denken, Zielen oder Zaubern) bleiben unbeeinflusst. Auch die Koordinierungsfähigkeit verbessert sich nicht, weswegen es vermehrt zu Stürzen oder Verstauchungen kommen kann (GE- oder FF-Proben). Der PA-Wert erhöht sich um 2 Punkte, die TP von Nahkampfgriffen steigen um 2 Punkte und die Abwehr eines beschleunigten Nahkampf-Angriffs ist für den Gegner um 2 Punkte erschwert.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: maximal 7 Meter (Der Zaubernde kann sich auch selbst beschleunigen.)

Wirkungsdauer: 12 Kampfrunden

BALSAM SALABUNDE (KL/İP/CH) – EIN HEILZAUBER

Technik: Die Zauberin legt der Verletzten sanft eine Hand auf die Wunde (bei großflächigen oder inneren Verletzungen aufs Herz) und wiederholt die Zauberformel so lange, bis die heilende Wirkung einsetzt.

Zauberdauer: 5 Minuten

Wirkung: Für jeden Astralpunkt, den die Zauberin einsetzt, erhält eine Verwundete, Kranke oder Vergiftete einen Lebenspunkt zurück. Offene Wunden überziehen sich mit frischer Haut, Blutungen halten ein, zersplitterte Knochen finden wieder zusammen und so fort.

Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens aber 5 AsP (muss vorher festgelegt werden)

Reichweite: Berührung (die Zaubernde kann sich auch selbst heilen)

Wirkungsdauer: augenblicklich

BLITZ DICH FIND (KL/İP/GE (+MR)) – EIN KAMPFZAUBER

Technik: Der Zaubernde deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht die Zauberformel.

Zauberdauer: 1 KR

Wirkung: Der Zauber erzeugt im Geist des Opfers einen grellen Lichtblitz, der es für 2W6 Kampfrunden blendet und – vor allem – desorientiert. Nach Ablauf dieser Zeit kann es übergangslos wieder vollständig sehen. Ein geblendetes Opfer kann kaum noch gezielte Aktionen unternehmen (Talentproben, Zauberproben und Fernkampf sind um mindestens 8 Punkte erschwert, Attacke- und Parade-Wert sinken um je 4 Punkte).

Kosten: 4 AsP

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: 2W6 Kampfrunden

FALKEPAUGE MEISTERSCHUSS (İP/FF/GE) – EIN JAGD- UND KAMPFZAUBER

Technik: Der Elf streicht dem Schützen mit der Innenseite der flachen Hand über die Augen und flüstert dabei *iama yara sala'dha*. Der Schütze konzentriert sich dabei auf sein Ziel.

Zauberdauer: 2 KR

Wirkung: Der Zauber stellt ein geistiges Band zwischen dem Schützen und dem Ziel her. Dadurch wird die Fernkampf-Probe, mit der der Schütze sein Ziel zu treffen versucht, um 1W6+2 Punkte erleichtert. In der Zeit zwischen Zauber und Schuss bzw. Wurf muss sich der Schütze ständig auf sein Ziel konzentrieren, sonst verfällt die Wirkung (in Zweifelsfällen kann der Meister von dem Schützen *Selbstbeherrschungs*-Proben verlangen).

Kosten: 5 AsP

Reichweite: Berührung (der Zaubernde kann sich auch selbst verzaubern)

Wirkungsdauer: Schuss bzw. Wurf muss innerhalb von ZfP Kampfrunden erfolgen

FULMINICTVS ДОНПЕРКЕИЛ (ІП/GE/KO) – EİP KAMPFZAUBER

Technik: Die Zaubernde deutet mit der linken Faust auf das Ziel, während sie die Zauberformel laut ruft.

Zauberdauer: 1 KR

Wirkung: Die Zauberin erzeugt eine gezielte, unsichtbare Welle magischen Schadens, die jede gewöhnliche Rüstung ungehindert durchdringt und nicht pariert werden kann. Der Getroffene erleidet 3W6+2 Schadenspunkte (SP), die direkt von den Lebenspunkten abgezogen werden. Der Schaden äußert sich bei Lebewesen meist als innere Verletzungen.

Kosten: 1 AsP pro zugefügtem SP; ist dieser Wert größer als die derzeitige Menge an Astralpunkten der Zaubernden, so werden nur so viele SP erzeugt, wie sie noch AsP besitzt.

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: augenblicklich

ODEM ARCAPIUM (KL/İP/İP) – EİP ANALYSEZAUBER

Technik: Die Zauberin betrachtet das Ziel ihres Interesses intensiv und spricht die Zauberformel.

Zauberdauer: 2 KR

Wirkung: Mittels dieses Zaubers lässt sich Zauberei in weltlichem Wirken erkennen. Wenn in dem betrachteten Ziel (das kann ein Gegenstand, ein Lebewesen oder auch eine Aktion sein) eine magische Kraft wirksam ist, nimmt die Zaubernde einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt. Der Zauber erkennt nur das Vorhandensein von Kraft, nicht ihre Art (also nicht, um welchen Zauberspruch genau es sich handelt).

Kosten: 4 AsP

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: 2KR (die Zauberdauer)

ΣΑΠΤΙΜΥΤ (MV/CH/CH (+MR)) – EİP ΜΑΝΙΠULATIÖNSZAUBER

Technik: Die Elfe schaut einem Tier in die Augen und vollführt mit beiden Händen eine beschwichtigende Geste.

Zauberdauer: 2 KR

Wirkung: Die Elfe kann die Angriffslust eines Tieres dämpfen, indem sie es in vorübergehende Lethargie versetzt. Das Tier kauert sich wie im Halbschlaf nieder und verbleibt so, wenn es nicht angegriffen, gereizt oder sonst wie belästigt wird. Der Zauber wirkt nur gegen Tiere im engeren Sinn. Da die Magie die Gefühle des Tieres manipuliert, fällt der Zauber nicht augenblicklich, sondern

fließend von dem Tier ab. Bereits anstürmende Tiere können mit diesem Zauber nicht gestoppt werden.

Kosten: MR des Tieres in AsP, mindestens 3 AsP

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: 5 Minuten

SILENTIUM SCHWEIGEKREIS (KL/İP/CH) – EİP VERSTÜMMUNGSSZAUBER

Technik: Die Zauberin flüstert die Zauberformel und legt einen Zeigefinger an ihre Lippen.

Zauberdauer: 1 KR

Wirkung: Der Zauber erschafft eine kugelförmige Zone, in der kein Laut mehr übertragen wird. Dies gilt sowohl für Geräusche, die in der Zone entstehen, als auch für solche, die von außen in den Wirkungsbereich eindringen. Die Zone entsteht mit dem Kopf des Zauberers als Zentrum und durchdringt auch Wände. Er muss sich zu Beginn entscheiden, ob die Zone fest am Ort bleiben soll oder sich die ganze Zeit mit ihm bewegt. Ein nachträglicher Wechsel ist nicht möglich. Dieser allseits beliebte „Anschleichzauber“ hat seine Tücken: Zum einen ist, außer mittels Zeichensprache, innerhalb der Zone des Schweigens keine Verständigung mehr möglich. (Sie sollten als Meister bei den Spielern auf Zeichensprache bestehen und jede andere Form von Absprachen unterbinden: Die Schleichenden innerhalb der Zone sind de facto stocktaub.) Zum anderen ist es für ein Tier oder einen Wachposten natürlich schon auffällig, wenn er plötzlich kein Grillenzirpen oder Stiefelscharren seines Nebenmannes mehr hört.

Kosten: 1 AsP pro angefangenen 5 Minuten

Reichweite: maximal 7 Meter Radius

Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand

SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF (KL/CH/CH (+MR)) – EİP SCHLAFZAUBER

Technik: Der Elf stellt ein Gähnen dar und summt dann leise die Melodie des *samagra dao'sa sha e'fey*.

Zauberdauer: 4 KR

Wirkung: Dieser Zauber versetzt eine Person in einem traumlosen Tiefschlaf, aus dem sie jedoch sofort erwacht, wenn sie tötlich angegriffen oder unsanft geschüttelt wird. Der Zauberer muss das Opfer sehen können, das sich unmittelbar vor dem Zauber in einem ruhigen Zustand (Sitzen, Stehen, Liegen; dabei nicht körperlich aktiv) befunden haben muss. Wer von diesem Schlafzauber getroffen wird, fällt nicht schlagartig zu Boden, sondern sinkt langsam in sich zusammen. Der Zauber kann auch gegen ein Tier gesprochen werden, jedoch ist er dann um 3 Punkte erschwert.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: 1W6 Stunden



FESTLICHKEIT UND OGERWANST

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Wenn Sie sich die Regeln durchgelesen und Ihre Spieler sich jeder einen passenden Archetypen (siehe Seiten 15 und 16) ausgewählt haben, steht Ihrem ersten kleinen Abenteuer nichts mehr im Wege. Das Abenteuer beginnt in *Targuleth*, dem Heimatdorf unserer tapferen Junghelden im Königreich Andergast und startet mit einem fröhlichen Fest, das zu Ehren des Heiligen Targuin stattfindet. Jedes Jahr wird die Festlichkeit nach gleichem Brauch abgehalten. Neben der Darbietung eines kleinen Theaterstücks, das die Gründung des Dorfes durch den Heiligen Targuin darstellt, gibt es allerlei Festtagsspiele. Jene bringen jährlich eine fröhliche Stimmung in den kleinen Ort, der sonst eher von einem kargen Leben und harter Arbeit geprägt wird. Die Spiele reichen von Bällchen werfen und Nägel hämmern bis hin zu einem simplen Wettzechen.

Zwischen Wettbewerben, Trinkzelten und Gedichten zu Ehren des Heiligen Targuin können die Spieler sich im Dorf amüsieren, sowie an den zahlreichen Wettbewerben teilnehmen, bis plötzlich ein Dorfjunge auf den Festplatz taumelt und mit panischem Schrecken im Gesicht zusammenbricht. Nachdem die Helden sich um ihn gekümmert haben, können sie von ihm erfahren, dass 'irgendetwas etwas in der Scheune war'. Recht schnell stellt sich heraus, dass die Wirtstochter Yolante entführt sowie eine alte Keule aus der Statue des Helden Targuin herausgebrochen wurde. Hier sind ihre Helden gefragt. Diese können sich auf die Suche nach der Entführten und der vermissten Keule machen und sich durch das Dickicht des Steineichenwalds kämpfen, um schließlich das Lager der Drahtzieher zu finden – einer Bande Orks. Diese bereiten ein Ritual mit der alten Knochenkeule vor: Mit ihr will der Ork-Schamane einen Menschenfresser, die auch *Oger* genannt werden, an sich binden. Dazu will der Schamane – nach vollendetem Ritual – die arme Yolante an den hungrigen Oger verfüttern.

DAS DORF TARGULETH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Targuleth – das Dorf eurer Heimat. Während die einen nie diesen Ort verlassen haben, ist es für die anderen eine Rückkehr in den Schoß der Familie. Mitten in den Ausläufern des mächtigen Steineichenwaldes liegt diese idyllische kleine Ortschaft mit ihren kleinen gezimmerten Hütten, dem Brunnen, dem Götinnenschrein und der etwas baufälligen Palisade, die das 200-Seelen-Dorf vor den Gefahren des Waldes schützen soll. Doch dieser Tage ist etwas anders, denn das jährliche Fest zu Ehren des Gründers von Targuleth steht bevor und euer Heimatort hat sich herausgeputzt. Überall wuseln die Bewohner durchs Dorf, sie schmücken

Zu Recht mögen Sie sich jetzt nach dem Hintergrund der beschriebenen Ereignisse fragen. Deswegen wollen wir Ihnen als Meister auch zunächst einen kleinen geschichtlichen Abriss geben. Dieser ist jedoch keinem der Bewohner Targuleths bekannt, die Informationen sind somit explizit nur für Sie geeignet.

Seit jeher leben die Andergaster recht erträglich vom Verkauf der mächtigen Steineichen, die sich im ganzen Steineichenwald des nördlichen Königreiches finden lassen. Denn das Holz der Steineichen ist leicht und doch fest und fast unentflammbar und somit ein begehrtes Handelsgut. Die Holzfäller, die immer auf der Suche nach den passenden Stellen zum Holzschlagen sind, waren früher meist immer für mehrere Wochen unterwegs und sahen ihre eigentliche Heimat so nur selten. So kam es, dass mit den Jahren sich ein Teil von ihnen dazu entschloss, sich einfach in den Randgebieten des Steineichenwalds anzusiedeln. Doch ihr Glück währte nicht lange, denn finstere Orks suchten regelmäßig die Gegend heim, und so dauerte es nicht lange, bis die Schwarzpelze vor der noch jungen Ortschaft standen. Die Bewohner glaubten sich verloren, doch unter der Führung eines gewitzten jungen Holzfällers mit Namen Targuin gelang es ihnen, die Orks zu vertreiben, denn Targuin selbst erschlug den Schamanen der Orks.

Ihm zu Ehren nannte man die noch junge Ortschaft *Targuleth* und errichtete ihm ein Denkmal aus dem Holz der Steineiche. Das Abbild zeigt den tapferen Holzfäller über dem erschlagenen Ork, und in den Händen des Orks befindet sich die echte Knochenkeule des Schamanen, ein mächtiges Ritualinstrument. Heutzutage ist es ruhig um die Orks geworden, und die Bewohner lebten in den letzten Jahren recht unbeschadet in ihrem kleinen Ort. Doch haben sich vor einigen Monden ein paar Orks unter der Führung von Gruzak, einem nur leidlich begabten Ork-Schamanen, zusammengerottet. Sie alle sind Verstoßene unter den Orks und versuchen, unter Gruzak wieder zu einer mächtigen Sippe aufzusteigen. Gruzak führte seine Sippschaft aus einem ganz bestimmten Grund in diese Gegend, denn seine Vorfahren gaben die Geschichte von einer mächtigen Knochenkeule in den Händen einer Glatthaut von Generation zu Generation weiter. Nun erhofft sich Gruzak, mit Hilfe dieser mächtigen Knochenkeule einen richtigen Oger an sich binden zu können und seinen Machtanspruch dadurch wieder auszuweiten. Und wirklich, es gelang seinen Kriegern, die Knochenkeule ausfindig zu machen und er beauftragte sie, die Keule in ihre Gewalt zu bringen. Genauso wie einen menschlichen Leib, damit der gefangene Oger auch eine schmackhafte Mahlzeit bekommen würde.

die Häuser mit bunten Bändern, flicken Festtagskleidung, rollen Bierfässer in die Schankstube und stellen Zelte auf. Festtagsgestecke werden gefertigt, und in der Scheune wird die Statue des Heiligen Targuin von Moos befreit – kurzum: das ganze Dorf ist auf den Beinen.

Targuleth ist ein überschaubares Dorf im Norden von Andergast, gelegen an einem kleinen Trampelpfad nördlich von Eichhafen und somit mitten in den Ausläufern des urwüchsigen Steineichenwalds. Neben der bescheidenen Schmiede der hier sesshaften Zwergenfamilie sticht es nicht durch größere Besonderheiten hervor. Mit seinen zwei Dutzend Häusern und knapp 200 Einwohnern ist es allerdings auch kein wirklich verschlafenes Nest. Es verfügt mit der 'Gespaltenen Eiche' über eine kleine Gaststube, in der es sogar einen selten genutzten Schlafraum für bis zu 8 Personen gibt (2 Heller pro Person und Nacht). Hier vergnügen sich die Bewohner nach getaner Arbeit gerne bei einem Dunkelbier (6 Kreuzer), das der Wirt Wenzellaus Krück schon seit Jahrzehnten nach streng gehüteter Rezeptur selber braut. Für eine kleine Gaststube bietet der Familienbetrieb eine solide Qualität mit akzeptablen Preisen. Das Bier ist schmackhaft und mit Grütze (1 Heller), einer Brotmahlzeit (2 Heller), Gemüseintopf (3 Heller) und einem deftigen Fleischeintopf (6 Heller) ist für jeden Gaumen und Geldbeutel etwas dabei.

Direkt neben dem Gasthaus befindet sich ein kleiner Göttinnenschrein, der vom Dorfältesten mit viel Muße und Ehrfurcht betreut wird. An diesem wird der Göttin Travia (Göttin der Gastfreundschaft und der Familie) und der Göttin Peraine (Göttin der Heilkunst und des Ackerbaus) gleichermaßen gehuldigt. Der Brunnen in der Mitte des Dorfes, eine große Scheune sowie eine alte, vom Blitz gesplattene Eiche am Rande des Dorfes, die der Schenke den Namen verlieh, runden das Bild ab. Umsäumt wird der Ort von einer hölzernen aber heruntergekommenen Palisade, deren Tor inzwischen so verfallen ist, dass es kaum noch geschlossen werden kann.

DAS FEST ZU EHREN DES HEILIGEN TARGUIN

Erklären Sie den Spielern kurz ein wenig den groben Aufbau ihres Dorfes und lassen Sie diese dann gleich in die festliche Stimmung eintauchen. Beschreiben Sie die kleinen aufgebauten Stände und fragen Sie, wo es sie zusammen hinzieht. Im Folgenden finden Sie eine kleine Sammlung von Wettbewerben, an denen die Helden teilnehmen können. Sollten Sie eigene Ideen für solche Spiele haben, scheuen Sie nicht davor zurück diese auszugestalten und zu verwenden. Die Regelerklärung am Anfang dieses Heftes sowie die Regeln der folgenden Wettbewerbe können Ihnen dabei als Vorlage dienen. Hierbei bietet es sich an, Yolante als baldiges Entführungsoffer mit einzubinden. Die Spieler können so gleich zu Beginn eine Bindung zu ihr aufbauen und werden vermutlich eine stärkere Motivation verspüren, sie später zu retten. Eine genauere Beschreibung Yolantes finden sie im Anhang auf Seite 15.

DIE GESCHICHTE DES HEILIGEN TARGUIN

Neben den Festtagsspielen bietet es sich an die Geschichte des Heiligen Targuin und die Entstehung des Dorfes Ihren Spielern mitzuteilen, die, im Gegensatz zu ihren Helden, diese Geschichte noch nicht kennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie einem alten Brauch folgend, fängt der alte Firunz nach seinem vierten Bier mit brennender Pfeife an, die Geschichte des Dorfpatrons Targuin zu erzählen. Ja, diese Geschichte habt ihr schon von Kindesbein an oft gehört, doch so wie die jungen Buben und Maiden jetzt mit großen Augen der Geschichte lauschen, so lasst auch ihr euch wieder von der alten Sage mitreißen, als Firunz mit rauchiger Stimme zu sprechen beginnt: "Es begab sich vor Hunderten von Jahren, es muss nach dem Zehnten Krieg gegen das elende Nostria gewesen sein, ... oder war es doch schon der Elfte Krieg? Nun wie auch immer, es war auf jeden Fall nach dem *Krieg des Stolzes*, als eure tapferen Ahnen, wie eure Eltern heute, sich in den Steineichenwald begaben, um die prächtigsten Steineichen von ganz Andergast zu suchen. Aufgrund dieser zeitraubenden, aber ehrenvollen Arbeit kamen sie mit der Zeit auf eine Idee: Warum nehmen wir nicht all unser Gold und unsere fleißigen Hände und siedeln uns hier am Rand des Steineichenwalds an? Gesagt, getan und so ließen sich die fleißigen Holzfäller im Steineichenwald nieder. Durch ihren Fleiß wurden sie schnell belohnt, denn mit der Zeit wuchs ein prächtiges kleines Dorf aus den paar Hütten und die Bewohner konnten ihr Glück kaum fassen.

Doch hatten sie eins vergessen: Den finsternen und durchtriebenen Schwarzpelz, der stets tief in den dunkelsten Stellen des Waldes haust und es nur versteht, von Raub, Mord und Totschlag zu leben. So dauerte es nicht lange, bis die Orks immer wieder die Bewohner des Dorfes überfielen und teilweise sogar erschlugen. Die Bewohner waren entsetzt und wurden immer mutloser, doch bevor das Dorf aufgegeben wurde, trat ein junger Holzfäller – mit Namen Targuin – vor. Er erklärte den Bewohnern, dass sie nicht aufgeben dürften und dass sie den Wald am besten kennen. Genau dieses sollten sie sich zu Nutzen machen. Zwar waren die Einwohner nicht leicht zu überzeugen, doch verstand der junge Mann, die Andergaster Ehre in den Leuten zu wecken.

So machten sich die Holzfäller auf und stellten überall im Wald Fallen auf, die nur sie zu entdecken vermochten, und sie übten sich weiter im Kampf mit der Axt, so dass sie schlussendlich in einer gewaltigen Schlacht die Orks vertreiben konnten. Doch war dies nicht nur den Fallen und der Umgebung geschuldet. Nein, der junge Targuin wusste, dass der Schamane das Sagen über die Orks hatte und so erschlug er mit einer saftigen Portion Heldenmut den Anführer und entriss ihm dessen Keule aus Knochen, ein mächtiges Artefakt des Schamanen. Diese behielt er immer bei sich, damit alle Orks daran erinnert wurden, dass er ihren Schamanen erschlagen hatte und es hier für sie nichts zu holen gab.

Zu seinen Ehren erbauten die Bewohner ihm etliche Jahre nach seinem Tod eine Statue aus dem Holz der Steineiche. Sie zeigt Targuin, wie er den blutrünstigen Ork erschlug und heldenhaft über ihm stand. In die Hände des Orks arbeiteten sie die Knochenkeule des erschlagenen Schamanen ein, um die elenden Schwarzpelze auf ewig zu warnen. Dieses Dorf sollte von nun an bis in alle Ewigkeiten auf den schönen Namen *Targuleth* hören."

ZWEIFACHER RAUB

Wenn Sie das Gefühl haben, Ihre Gruppe hätte sich ausreichend vergnügt, passiert folgendes Ereignis:

DIE FESTTAGSSPIELE

BÄLLCHEN WERFEN

Hierbei wirft man einen kleinen Lederball, der mit Sand gefüllt ist, gegen eine Pyramide aus 10 Holzbechern. Dabei hat man drei Würfe und muss versuchen, so viele Becher wie möglich umzuwerfen. Das Spiel kostet 2 Kreuzer und der Gewinner bekommt eine Strohuppe, die den Heiligen Targuin darstellt. Um einen Lederball zu werfen, muss man eine Fernkampf-Probe ablegen, die um 2 Punkte erschwert ist. Pro übrig behaltemen Punkt wird ein Becher getroffen.

NÄGEL HÄMMERN

Bei diesem Spiel braucht es nur einen Baumstumpf und 20 Nägel. Die Nägel werden leicht in den Baumstumpf geschlagen, so dass sie halbwegs gerade drin stecken. Jetzt wird ein Hammer reihum gegeben, und jeder versucht, einen Nagel in den Stumpf zu rammen. Dabei ist eine Attacke-Probe +2 erforderlich, bei der eine gelungene Probe einen getroffenen Nagel symbolisiert. Das Spiel geht so lange, bis kein Nagel mehr übrig ist. Dann wird geschaut, wer die meisten Nägel versenkt hat. Dieser ist der Gewinner des Spiels und bekommt 1 Silbertaler. Allerdings ist auch ein Einsatz von 2 Hellern erforderlich. Der durchschnittliche Bewohner hat einen Nahkampfwert von 8.

WETTZECHEN

Der simpelste Wettkampf ist das Wettzechen. Hierbei bekommt jeder einen halben Becher Schnaps eingeschenkt. Nach jeder Runde wird geschaut, wer noch steht und seinen Mageninhalt noch bei sich trägt. Wer als Letztes übrig bleibt, hat gewonnen und bekommt als Preis ein kleines Fass Selbstgebranntes. Regeltechnisch muss jeder Teilnehmer pro Becher eine Zechen-Probe ablegen, die pro weiteren Becher um je einen Punkt erschwert ist. Der typische Dorfbewohner hat einen Zechenwert von 2 und würfelt auf (11/12/12). Im Gegensatz zu den anderen Wettbewerben gibt es beim Wettzechen keinen erforderlichen Einsatz. Ein übermäßiger Alkoholkonsum kann nach Meisterentscheid zu leichten Abzügen in passenden Eigenschaften oder Talenten führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid gerade dabei, eines der vielen Festzelte zu verlassen, als euch Eichward, der achtjährige Wirtsohn entgegentaumelt. Er wirkt blass, desorientiert und ein blutiges Rinnsal zieht sich über sein kindliches Gesicht. Noch bevor ihr irgendwie handeln könnt, bricht der Junge mitten auf dem Platz zusammen und bleibt reglos liegen.

Eichward ist mitnichten tot, allerdings ist er schwer verletzt und der Schrecken steckt ihm noch tief in den Knochen. Mit einer Heilkunde Wunden-Probe +3 lassen sich die Verletzungen behandeln und es lässt sich feststellen, dass Eichward einen schweren Schlag gegen den Kopf abbekommen haben muss. Vermutlich mit einem Schwert oder einer anderen entsprechenden Waffe. Wenn die Helden sich erfolgreich um den Jungen gekümmert haben,

erwacht er langsam und kann mit zitternder Stimme erzählen, was geschehen ist.

Er war gerade auf dem Weg zu einem der Festzelte, als er lärmende Geräusche aus der großen Scheune vernahm. Von seiner kindlichen Neugier gepackt, schaute er vorsichtig nach, was in der Scheune vor sich geht. Ehe er aber etwas erspähen konnte, sah er nur ein haariges Ungetüm, finster wie ein Wesen aus den Niederhöllen, und bevor er weglaufen konnte, spürte er einen Schmerz an seinem Kopf und ging zu Boden.

DIE SCHEUNE

Während sich langsam eine Mensentraube aus Feiernden um Eichward versammelt, wollen die Helden vermutlich die Scheune näher untersuchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die alte Scheune ächzt förmlich, als ihr das große Scheunentor öffnet. Im Inneren der Scheune herrscht ein regelrechtes Chaos: aufgeschreckte Hühner laufen gackernd durch den Raum, das Vieh verhält sich schreckhaft, kaputte Festtagskränze liegen auf dem Boden und die Statue des Hl. Targuin wirkt unvollständig. Es scheint so, als habe jemand mit roher Gewalt etwas aus dem unteren Teil der Statue herausgebrochen ...

Wie im Vorlesetext geschildert, beinhaltet die Scheune zum jetzigen Zeitpunkt, neben allerlei Nutztieren und Heu, vor allem die Festtagsgestecke für das morgige Festessen sowie die Statue des Lokalheiligen Targuin. Die Holzstatue zeigt Targuin, wie er den Anführer der Orks erschlagen hat und triumphierend, mit einem Bein auf dem erlegten Ork, in heldenhafter Pose über ihm steht. Jedes Jahr wird das Standbild von Moosen gereinigt, gründlich geputzt und mit Blumenwerk geschmückt, um schließlich pünktlich zum Festessen in der Dorfmitte aufgestellt zu werden, wo die Statue dann für ein weiteres Jahr verweilen wird. Gegenwärtig scheint jedoch im unteren Bereich der Skulptur, dort wo die Hände des Orks grobschlächtig ausgearbeitet sind, etwas weggebrochen zu sein: die orkische Knochenkeule.

Wenn die Helden sich den Tatort genauer anschauen, lassen Sie sie auf folgende Talente würfeln und teilen Sie ihnen mit, was sie je nach TäP* sehen können:

Sinnenschärfe

misslungene Probe: In der Scheune herrscht Chaos. Blumenkränze liegen achtlos auf dem Boden. Das Vieh wirkt verschreckt. Mehr ist in diesem Chaos nicht zu sehen.

0–2 Punkte übrig: Überall in der Scheune verteilt kann man gelegentlich schwarze Haare entdecken. Sie wirken allerdings nicht wie menschliches Haar, sondern eher tierischen Ursprungs. Vielleicht könnten sie aber auch von einem Ork stammen.

3 Punkte oder mehr übrig: Recht versteckt, an einem rostigen Nagel, lässt sich ein Stofffetzen finden. Wenn die Helden Yolante bereits begegnet sind, können sie es als ein Stück von ihrem Rock erkennen. Ansonsten können die Bewohner weiterhelfen.

Fährtsuchen

0–1 Punkt übrig: Mehrere Spuren sind überall in der Scheune zu entdecken.

2 Punkte übrig: Während die meisten Fußspuren von Schuhwerk stammen, fallen darunter Spuren von bepelzten und baren Füßen auf.

☛ **3 Punkte übrig:** Weiterhin sind Schleifspuren zu erkennen, die neben den bezelzten Spuren her führen. Sie führen aus der Scheune heraus und von dort aus in Richtung der Palisade.

☛ **4 Punkte oder mehr übrig:** Es scheint zu einer Auseinandersetzung gekommen zu sein. Beteiligt sind zwei haarige Fußabdrücke, sowie einmal richtiges Schuhwerk. Außerdem ist der Anfang der Schleifspur auszumachen. Dort sind auch die verwischten Umriss, von einem menschlichen Abdruck auf dem Boden zu erkennen.

Unterhalten die Helden sich mit den anderen Dorfbewohnern, stellt sich schnell heraus, dass die Wirtstochter Yolante spurlos verschwunden ist. An dieser Stelle können Ihre Spieler wohl eins und eins zusammenzählen. Die Schleifspuren deuten auf Yolantes Leib hin und der Raub eines mächtigen alten orkischen Artefakts kann mit Sicherheit auch noch Probleme bereiten. Das ganze schreit nach einer Aufgabe für tapfere Recken – Ihre Heldengruppe!

Sollten die Spieler nicht von selbst auf die Idee kommen, der Spur der Täter zu folgen, so wird der Dorfälteste Rufbold, ein rüstiger 83-jähriger Mann, das Dorf zusammen rufen und die Bewohner über den schrecklichen Vorfall unterrichten. Dabei wird er sich dafür aussprechen, schleunigst den Dieben nach zu setzen, bevor Yolante noch Schlimmeres geschieht und mit der Knochenkeule Unheil angerichtet werden kann. Anschließend wird er die Helden direkt ansprechen, denn wer wäre dafür besser geeignet als zum Beispiel ein zwergischer Krieger und eine Magierin, die sich beide zu verteidigen wissen, oder ein halbelfischer Jäger, der sich in der Umgebung auskennt? Sind die Helden bereit zum Aufbrechen, können sie der Spur der Orks bis zur Palisade folgen. Die marode Palisade wurde an dieser Stelle mit Gewalt aufgebrochen, und auch hier können mehrere schwarze Haarbüschel gefunden werden, die sich am Holz verfangen haben. Von dort führt die Schleifspur in Richtung Wald, wie sich auch ohne Probe erkennen lässt.

AUF IN DEN WALD!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon nach kurzer Zeit umschließt euch der Steineichenwald vollends. In der Luft liegt ein würziger Duft von altem Blattlaub und recht schnell schleicht sich ein bedrückendes Gefühl in eure Brust. Neben den Föhren, Buchen, Schwarzfichten und hünenhaften Steineichen, die euch umgeben, fühlt man sich klein – ja fast schon gänzlich unbedeutend. Es wirkt so, als würde der Wald schon von Anbeginn der Zeit an hier wurzeln und als wäret ihr nur seine kurzlebigen Gäste – genauso wie seine anderen Bewohner, die Riesenlöffler (eine aventurische Hasenart), Fledermäuse, Myriaden von Krabbeltieren und vielen weiteren Tiere, die hier überall auf Boden, Büschen und Ästen zu finden sind.

Während anfänglich die Spuren im Wald noch gut zu erkennen sind, wird es schwieriger der Fährte zu folgen, je tiefer man in den Wald hineinkommt. Verlangen Sie gelegentlich *Fährtsuchen*-Proben, damit die Helden die Spur nicht wieder verlieren. Dabei können Orte, wo sich die Orks durchs Gebüsch geschlagen haben und ihr Fell am dornigen Geäst hängen geblieben ist, eine Probe um bis zu drei Punkte erleichtern, wohingegen eine karge Waldlichtung die Probe schon um mindestens drei Punkte erschweren sollte. Vergessen Sie dabei nicht, die Urtümlichkeit eines aventu-

rischen Walds zu beschreiben, denn im Gegensatz zur heutigen Zeit sind Waldstücke in Aventurien die Heimstatt bedrohlicher Tiere, ein möglicher Lagerplatz für Räuber und auch Orte von einigen Mysterien. Zur weiteren Ausgestaltung finden Sie im Folgenden ein paar mögliche Szenen für die Reise durch den Wald. Diese Szenen können Sie nach Belieben ausweiten oder auch kürzen.

MÖGLICHE SZENEN IM WALD

☛ Während die Helden sich durch das Dickicht des Waldes kämpfen, vernehmen sie ein Rascheln im Unterholz. Bei einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe können sie das Geräusch genau orten. Wenn sie sich heranschleichen und das Gestrüpp zur Seite drücken, schauen sie in das Gesicht eines borstigen Wildschweins. Dabei sollten sie sehr vorsichtig sein, denn der Keiler kann schnell gefährlich werden. Hier kann der Zauber SANFTMUT des Jägers sehr hilfreich sein.

Werte des Wildschweins

LeP 46 RS 2 MR 0 AT 13 PA 6
TP 1W6+3 (Stoß/Biss)

☛ Die Helden kommen an eine größere Lichtung, auf dieser finden sich umgeknickte Sträucher und Kampfspuren. Außerdem befindet sich eine größere Blutspur am Boden, bei genauem Hinsehen fällt eine schwärzliche Färbung des Bluts auf. Eine *Heilkunde Wunden*-Probe +3 enthüllt, dass es sich um Ogerblut handeln muss. Oger sind von der Statur um einiges größer als ein Mensch, muskulöser und haben ihren Beinamen als Menschenfresser nicht von ungefähr. Hier können Sie Ihren Spielern ein erstes Indiz auf dieses Ungetüm geben, welches sie später noch leibhaftig wieder sehen werden.

☛ Schon von weitem hört man das Gurgeln eines nahen Flusses, hier scheinen die Spuren der Orks zu enden. Mit einer gelungenen *Fährtsuchen*-Probe +2 kann ein Held feststellen, dass die Spuren auf der anderen Seite weiterführen. Um den Fluss zu durchqueren muss eine *Schwimmen*-Probe gelingen. Alternativ hierzu ermöglichen einige glitschige Steine einen passierbaren Weg, hierfür müssen einem allerdings zwei *Körperbeherrschung*-Proben gelingen. Sollten sich die Helden weiter umschaun, finden sie etwas entfernt eine klapprige Brücke. Ob die recht morsche Brücke noch alle Helden tragen kann? Hier können Sie *Körperbeherrschung*- und *Mut*-Proben verlangen. Die Brücke kann die Helden zwar tragen, aber scheuen Sie nicht davor zurück, bei misslungener *Körperbeherrschung*-Probe Teile der Brücke abbrechen zu lassen.

DIE LICHTUNG DER ORKS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach gut drei Stunden Fußmarsch erreicht ihr eine kleine Lichtung. Neben euch sprudelt ein kleiner Flusslauf quirlig vorbei, der mit einer Tiefe von knapp zwei Schritt einfach zu durchqueren wäre. Auf der Lichtung seht ihr ein errichtetes Lager mit fünf Zelten aus gegerbten Tierleder. In der Luft liegt ein beißender Geruch von ranzigem Fett. Bevor ihr das Lager näher in Augenschein nehmen könnt, hört ihr Schritte sowie das laute Raunen

und Grunzen der Orksprache Oloarkh – es kommt näher, direkt in eure Richtung.

Fragen Sie Ihre Spieler, wie sie sich verhalten wollen, denn kurze Zeit später verlassen vier stattliche Orks das Lager, jeweils bewaffnet mit Arbach (ein geflammter orkischer Säbel) und Bogen. Sie sind auf dem Weg einiges Kleinwild zu erlegen. Wenn sich die Helden ruhig verhalten, werden die Orks nach einem kurzen Augenblick im Dickicht des Waldes verschwunden sein. Sollten sie die Orks allerdings überrumpeln wollen, kommt es unweigerlich zum Kampf.

Werte der Orks

LeP 30 RS 2 MR 0 AT 13 PA 9
TP 1W6+4 (Arbach) FK 14 TP 1W+5 (orkischer Bogen)

Während die männlichen Orks auf die Jagd gehen, halten sich vier Orkfrauen im Lager auf. Die Orkfrauen leben in zwei Zelten aus Tierhäuten auf der Flussseite und werden nicht in einen eventuellen Kampf eingreifen. Allerdings würden sie den Schamanen warnen, sollten die Helden entdeckt werden. Wenn die Helden ankommen, dösen zwei der insgesamt vier Orkfrauen im Zelt, während die anderen beiden die abendliche Mahlzeit vorbereiten. Auf der anderen Seite befinden sich die Zelte der Krieger, während sich hinter dieser Gruppierung das größte Zelt befindet – das Zelt des Schamanen. Neben diesem Zelt hält sich auch der Ork-Schamane Gruzak auf und bereitet am Ritualplatz alles für das anstehende Ritual vor. Dabei befindet sich die Knochenkeule in seiner Hand oder an einen Baumstumpf gelehnt. In seiner Nähe befindet sich auch ein angeketteter Oger. Der Oger ist noch recht jung, wild und ungestüm. Nur durch etliche Ketten gefesselt, kann er halbwegs ruhig gehalten werden. Allerdings macht ihn der Geruch von Yolante, die im Zelt des Schamanen gefesselt und geknebelt liegt, zunehmend nervös. Der Oger hat Hunger, ein Drang, den die Menschenfresser immer spüren und der sich in einer für Menschen tödlichen Fresssucht niederschlägt. Der Ork-Schamane Gruzak ist vorwiegend mit seinen Ritualvorbereitungen beschäftigt, so dass etwaige *Schleichen*-Proben um 3 Punkte erleichtert sind. Während er allerlei Räucherwerk entzündet, wartet er auf das notwendige Blutopfer, in Form von frisch erlegtem Jagdwild. Die Werte von Gruzak sowie weitere Informationen zu seiner Vergangenheit finden Sie im Anhang auf Seite 15.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus der Nähe des großen Zeltes ist ein archaischer Gesang zu vernehmen. Dort befindet sich ein Ork mit wirrem, gräulichem Haupthaar und verfilztem dunklem Fell, das von etlichen dicken Narben durchbrochen wird. Eine lederne Schürze verdeckt sein Fell, die von Blut eine dunkelbraune, rostige Farbe angenommen hat, und über dieser prangt eine brüchig wirkende, runde Kupferscheibe. Neben ihm, auf einen Baumstumpf, liegt die euch wohlbekannte Knochenkeule. Um den Stumpf herum sind drei Kupferschüsseln aufgestellt, aus denen Glut, dunkler Qualm und der Geruch von Kräutern und Blut aufsteigt. Doch all dies ist nichts im Vergleich zu dem bestialischen Gestank ranzigen Fetts, dessen Ursprung jetzt zu erahnen ist, denn hinter dem Ork, in eisernen Ketten, hockt ein feistes, bleiches Wesen, mit speckiger Haut und übersät mit schwarzverkrusteten Blutresten – ein ausgewachsener Oger.

VON ORKS UND OGERN

Damit Sie eine Vorstellung von einem Ork und einem Oger bekommen, wollen wir Ihnen diese Wesen kurz beschreiben. Hierbei ist es wichtig, dieses Bild auch Ihren Spielern zu vermitteln, damit sie sich die Andersartigkeit dieser beiden Wesen vorstellen können.

Generell sind Orks im Vergleich zu einem Menschen etwas gedrungener und kleiner, doch sind sie zugleich auch muskulöser. Im Unterkiefer befinden sich Hauer, mit denen sie auch im Kampf zubeißen können. Ihr Körper ist von einem braunschwarzen Fell umgeben, das wie eine natürliche Rüstung fungiert.

Die bleichhäutigen Oger dagegen überragen mit ihrer Größe von zweieinhalb bis drei Schritt einen Menschen bei weitem. Ihre massige, speckige Körperfülle verleiht ihnen einen natürlichen Rüstungsschutz. Oger sind nicht behaart und, im Gegensatz zu den barbarischen aber kulturschaffenden Orks, als dumm zu bezeichnen. Zwar kennen sie Familienverbände und können auch Werkzeuge benutzen, doch besteht ihre Lebensaufgabe vor allem darin, ihren unersättlichen Appetit auf Menschenfleisch zu stillen.

Wenn die Helden dem Oger auf der Luftlinie zu nahe kommen, kann es sein, dass die Nervosität des Ogers den Schamanen auf den Plan ruft. In dem Fall heißt es, sich schnell zu verstecken, bevor Gruzak die Helden bemerkt.

DAS FINALE

Für die Helden sind zwei Dinge von hoher Priorität: Zum einen muss Yolante aus dem Zelt des Schamanen befreit werden. Zum anderen sollten sie die Knochenkeule zurückerobern.

Sollten die Helden auf Grund des Ogers nur versuchen Yolante zu befreien, lassen Sie sie gewähren. Wenn es ihnen mit der richtigen Portion Geschick und ein wenig Würfelglück gelingen sollte, ohne dass der Schamane auf sie aufmerksam wird, so gönnen Sie Ihren Spielern vorerst diesen Erfolg. Der Schamane wird es dann hingegen schaffen, den Oger an sich zu binden und binnen ein paar Monaten lernen, ihn zu kontrollieren und zu befehlen. So würde sich für die Helden gleich ein spannendes Nachfolgeabenteuer anbieten, in dem sie ihr Heimatdorf vor den Orks samt ihrem neuen Streitoger beschützen müssen.

Wie genau die Spieler im Finale vorgehen werden, kann nur schwer vorausgesagt werden, deswegen müssen Sie an dieser Stelle ein wenig improvisieren: Verlangen Sie *Schleichen*-Proben, damit die Helden sich leise verhalten; *Sinnenschärfe*-Proben, um Yolante im Zelt des Schamanen wahrzunehmen oder sich rechtzeitig Deckung zu suchen, falls der Schamane in ihre Richtung schaut; und *Sich Verstecken*-Proben, um nicht entdeckt zu werden. Vermutlich werden die Helden spätestens bei dem Versuch scheitern, dem Schamanen seine gerade erbeutete Knochenkeule zu entwenden. Der Schamane wird sich dann ohne weiteres in den Kampf gegen die Überzahl der Helden stürzen.

Sollten die Helden ihn dabei aber nicht weit genug vom Oger weggelockt haben, eskaliert die Situation. Die Gier des Ogers nach frischem Menschenfleisch, das sich auf der Lichtung rumtreibt, lässt ihn sich mehrmals aufbäumen und seine Ketten sprengen. Als nächstes wird er sich, wie ein ausgehungertes Raubtier, auf ei-

nen der Charaktere stürzen. Sowohl von pelzigen Orks, als auch von einem zähen Zwerg wird der Oger die Finger lassen. Gegen eventuelle Angriffe dieser würde er sich aber natürlich trotzdem zur Wehr setzen.

Werte des Ogers

LeP 45 RS 2 MR 1 AT 12 PA 7
TP 1W6+3 TP (Faust)

ЕPILOG – ЛОНН ДЕР МÜНЕР

Kehren die Helden nach dem spannenden Kampf gegen den Oger und die Orks sowie der Rettung der hübschen Yolante wieder zurück nach Targuleth, werden sie gebührend empfangen. Das Fest zur Ehren des Heiligen Targuin wird fortgesetzt und die Helden haben sich einen Ehrenplatz an der Festtagstafel redlich verdient. Und wer weiß, vielleicht hat sich Yolante durch die wagemutige und tapfere Rettungsmission ja auch in einen ihrer tapferen Recken verliebt.

Sollten Sie im Nachhinein mit den leicht erweiterten Regeln des Basisregelwerks spielen wollen, können sich Ihre Spieler für das erfolgreiche Bestehen des Abenteurers **100 Abenteuerpunkte (AP)** gutschreiben, genauso wie zwei **Spezielle Erfahrungen** auf häufig genutzte Talente. Dazu finden Sie mehr in **Das Schwarze Auge: Basisregelwerk** auf Seite 196. Alternativ können Sie als vereinfachtes System auf folgende Faustregel zurückgreifen: Für je 10 AP kann eine Fertigkeit um einen Punkt gesteigert werden, während 20 AP für die Steigerung einer Eigenschaft um einen Punkt erforderlich sind. Allerdings sollten pro Fertigkeit oder Eigenschaft nicht mehr als 2 Punkte pro Abenteuer gesteigert werden können.

АПНАПГ – ДРАМАТИС ПЕРСОНАЕ

YOLANTE KRÜCK – DAS OPFER

Yolante ist eines von drei Kindern des Wirts Wenzellus Krück und seiner Frau Freilinde. Mit ihrem hübschen Aussehen und

den wallenden dunkelblonden Haaren gleicht sie ganz der Mutter, nur mit den Vorzügen, die das Alter einer 20-jährigen mit sich bringt. Ihre grünen Augen funkeln wie Smaragde und einige Praiossprossen (aventurisch für Sommersprossen), die sich über die kleine Stupsnase ziehen, runden das Bild einer überaus hübschen jungen Dame ab.

Neben den äußerlichen Merkmalen hat sie ein unverkennbares glockenhelles Lachen, welches jeder Dorfbewohner auch oft genug zu hören bekommt. Denn Yolante ist für jeden Spaß zu haben und so ist es nicht verwunderlich, dass sie vor allem bei den Festtagsspielen zu finden ist. Genau wie ihre beiden Brüder hilft sie der Familie in der Gaststube und verdreht als Schankmaid zusehends manch einem Bewohner den Kopf.

GRUZAK MHORDOCHAI – DER SCHURKE

Der in die Jahre gekommene Schamane kann auf eine blutige Vergangenheit zurückblicken. Gruzak gehört der Sippe der Mhordochai an, eine kleine Sippe, die zum Stamm der Keschuwai-Orks gehört. Während die Keschuwai-Orks insgesamt ein friedlicher Stamm sind, war Gruzaks Sippe schon immer als aufrührerisch und kriegslustig unter ihnen bekannt. So kam es im Laufe der Zeit zu vermehrten Scharmützeln zwischen den friedlichen Sippen und der Mhordochai Sippe, in denen die Mhordochai, unter der Führung von Gruzak, schlussendlich vollends aufgerieben und vertrieben wurden.

Nun streift der alternde Ork mit den wenigen Resten seiner Sippe durch den Steineichenwald, auf der Suche nach der sagenhaften Knochenkeule, die es ihm ermöglichen soll, einen leibhaftigen Oger an sich zu binden und mit dem Menschenfresser blutige Rache an den in seinen Augen verweichlichten Keschuwai nehmen zu können.

Werte des Ork-Schamanen

LeP 30 RS 1 MR 1 AT 12 PA 6
TP 2W6+2 (Große Knochenkeule)



WENDOLYN STRAUB – GAUKLER AUS TARGULETH

Alter: 22
 Größe: 1,88 Schritt
 Augenfarbe: braun
 Haarfarbe: braun

Eigenschaften

MU 11
 KL 10
 IN 12
 CH 13
 FF 12
 GE 14
 KO 12
 KK 11

Allgemeine Werte

LeP 29
 AsP –
 RS 1
 MR 3
 AT 7

PA 9
 FK 13
 TP 1W6+1 (Wurfmesser)
 TP 1W6+2 (Wurfkeule)
 TP 1W6+1 (Dolch)

Körperliche Talente

Athletik (14/12/11) 4
 Klettern (11/14/11) 5
 Körperbeherrschung (11/12/14) 9
 Schleichen (11/12/14) 7
 Schwimmen (14/12/11) 3
 Selbstbeherrschung (11/12/11) 2
 Sich Verstecken (11/12/14) 3
 Sinnenschärfe (10/12/12) 3
 Zechen (12/12/11) 2

Gesellschaftliche Talente

Menschenkenntnis (10/12/13) 4
 Überreden (11/12/13) 4

Natur-Talente

Fährtensuchen (10/12/12) 1
 Orientierung (10/12/12) 1
 Wildnisleben (12/14/12) 2

Wissens-Talente

Götter/Kulte (10/10/12) 1
 Magiekunde (10/10/12) -
 Sagen/Legenden (10/12/13) 4

Sprachen

Garethi (Muttersprache)
 Oloarkh 4

Handwerkliche Talente

Heilkunde Wunden (10/13/12) 2
 Kochen (10/12/12) 1

Ausrüstung

4 Wurfmesser (1W6+1 TP)
 4 Wurfkeulen (1W6+2 TP)
 Dolch (1W6+1 TP)
 Lederhose, bunt besticktes Hemd und hohe Stiefel
 Seil (10 Schritt)
 Kartenblatt und Würfel
 Geld: 1 Silbertaler, 2 Heller

Hintergrund

Wendolyn, der sich selber lieber *Wendolynus Spectaculus* nennt, ist das drittjüngste Kind einer 6-köpfigen Familie aus Targuleth. Während die ganze Familie ein Dasein als Holzfäller fristet, konnte der eher schwächliche Wendolyn sich noch nie ganz für dieses Handwerk begeistern. Der Strubbelkopf wollte schon immer die Leute zum Lachen und Staunen bringen. So freut er sich, jedes Jahr zum Fest des Heiligen Targuin sein Können unter Beweis zu stellen. Dabei träumt er oft davon, hinaus in die große Welt zu ziehen, um ein viel größeres Publikum für sich begeistern zu können.

Zitate

»Höret! Höret! Bewohner von Targuleth, schet nun Wendolynus wahnsinnige Wurfvorstellung!«
 »Ach das ist noch gar nichts. Ich kann das auch mit geschlossenen Augen. Seht her.«

ALANEL NACHTLAUF – HALBELFISCHER JÄGER

Alter: 24
Größe: 1,92 Schritt
Augenfarbe: goldgesprenkelt
Haarfarbe: schwarz



Eigenschaften

MU 11
KL 11
IN 12
CH 12
FF 12
GE 13
KO 13
KK 11

Allgemeine Werte

LeP 28
AsP 12
RS 2
MR 3
AT 9

PA 9
FK 16
TP 1W6+4 (Bogen)
TP 1W6+5 (Speer)

Körperliche Talente

Athletik (13/13/11) 3
Klettern (11/13/11) 2
Körperbeherrschung (11/12/13) 4
Schleichen (11/12/13) 7
Schwimmen (13/13/11) 2
Selbstbeherrschung (11/13/11) 3
Sich Verstecken (11/12/13) 6
Sinnenschärfe (11/12/12) 7
Zechen (12/13/11) 0

Gesellschaftliche Talente

Menschenkenntnis (11/12/12) 2
Überreden (11/12/12) 0

Natur-Talente

Fährtensuchen (11/12/12) 7
Orientierung (11/12/12) 7
Wildnisleben (12/13/13) 7

Wissens-Talente

Götter/Kulte (11/11/12) 1
Magiekunde (11/11/12) -
Sagen/Legenden (11/12/12) 3

Sprachen

Garethi (Muttersprache)
Oloarkh 4

Handwerkliche Talente

Heilkunde Wunden (11/12/12) 3
Kochen (11/12/12) 1

Zauber

Axxeleratus (11/13/13) 4
Falkenauge (12/12/13) 5
Sanftmut (11/12/12) 6

Ausrüstung

Speer (1W6+5 TP)
Kurbogen und 30 Pfeile (1W6+4 TP)
Fellumhang, Lederhose und Ledertiefel
2 Hamsterfelle, 2 Kaninchenfelle
Kochgeschirr, dicke Wolldecke
Geld: 2 Silbertaler, 4 Heller

Hintergrund

Alanel stammt eigentlich nicht aus Targuleth. Er wurde von seinen Ziehltern vor Jahren im Wald entdeckt. Niemand weiß genau, wer seine eigentlichen Eltern sind und wo er herkommt. Doch merkt man ihm sein elfisches Blut an, und so ist es nicht verwunderlich, dass die Zauberkraft ihm in seiner Berufung als Jäger oft nützlich zur Seite steht. Doch trotz eines recht guten Lebens sehnt er sich oft danach in die weite Welt zu ziehen, um das Erbe seiner Verwandten, den Elfen, zu ergründen.

Zitate

»Meine Ziehltern haben gut für mich gesorgt, doch ich spüre mein elfisches Erbe. Es ist in mir und es begleitet mich auf Schritt und Tritt.«
»Halt! Diese Spur ist noch frisch. Wir sollten lieber einen anderen Weg einschlagen.«

DORLOSCH, SOHN DES PIRDOMASCH – ZWERGISCHEM KRIEGER

Alter: 39
Größe: 1,36 Schritt
Augenfarbe: dunkelbraun
Haarfarbe: braun



Eigenschaften

MU 13
KL 11
IN 12
CH 11
FF 11
GE 13
KO 14
KK 14

Allgemeine Werte

LeP 36
AsP -
RS 5
MR 4

AT 14
PA 12
FK 11
TP 2W6+2 (Fellspalter)

Körperliche Talente

Athletik (13/14/14) 5
Klettern (13/13/14) 2
Körperbeherrschung (13/12/13) 4
Schleichen (13/12/13) 2
Schwimmen (13/14/14) -1
Selbstbeherrschung (13/14/14) 8
Sich Verstecken (13/12/13) 1
Sinnenschärfe (11/12/12) 6
Zechen (12/14/14) 7

Gesellschaftliche Talente

Menschenkenntnis (11/12/11) 4
Überreden (13/12/11) 2

Natur-Talente

Fährtensuchen (11/12/12) 1
Orientierung (11/12/12) 3
Wildnisleben (12/13/14) 2

Wissens-Talente

Götter/Kulte (11/11/12) 3
Magiekunde (11/11/12) -
Sagen/Legenden (11/12/11) 7

Sprachen

Garethi (Muttersprache)
Oloarkh 4
Rogolan 7

Handwerkliche Talente

Heilkunde Wunden (11/11/11) 4
Kochen (11/12/11) 0

Ausrüstung

Fellspalter (2W6+2 TP)
Kettenrüstung und schwere Ledertiefel
Blendlaterne, Lampenöl
Große Feldflasche mit Schnaps
Kautabak
Geld: 1 Dukaten, 9 Silbertaler, 8 Heller

Hintergrund

Dorlosch gehört zu einer kleinen Zwergenfamilie, die sich vor zwei Generationen in Targuleth angesiedelt hat. Während sein Bruder einst die Schmiede der Eltern übernehmen soll, hat er das Handwerk eines Kriegers gelernt. Frisch zurück von der Ausbildung an der Akademie freut er sich auf das große Fest zu Ehren des Heiligen Targuin und die vielen Liter frischen Biers. Allerdings steht ihm nicht nur der Sinn nach feiern, als Krieger will er seinen Mut, seine Tatkraft und die Kunst mit der Zweihandaxt unter Beweis stellen.

Zitate

»Oh, Ihr seid mir einer! Ich mag euch schon seit Kindesbeinen an kennen, doch ich werde nicht auf eurem Rücken durch diesen Fluss schwimmen.«
»Ich habe da ein ganz komisches Gefühl in meinem Bauch. Ziehen wir die Waffen!«

HOLTRAUDE WENZELIN – GILDENMAGIERIN AUS ANDERGAST

Alter: 21
Größe: 1,68 Schritt
Augenfarbe: blau
Haarfarbe: blond



Eigenschaften

MU 12
KL 14
IN 12
CH 13
FF 12
GE 11
KO 11
KK 10

Allgemeine Werte

LeP 27
AsP 31
RS 1
MR 5

AT 11
PA 10
FK 7
TP 1W6+1 (Stab)

Körperliche Talente

Athletik (11/11/10) 5
Klettern (12/11/10) 0
Körperbeherrschung (12/12/11) 3
Schleichen (12/12/11) 1
Schwimmen (11/11/10) 0
Selbstbeherrschung (12/11/10) 6
Sich Verstecken (12/12/11) 1
Sinnenschärfe (14/12/12) 5
Zechen (12/11/10) 5

Gesellschaftliche Talente

Menschenkenntnis (14/12/13) 2
Überreden (12/12/13) 2

Natur-Talente

Fährtensuchen (14/12/12) 1
Orientierung (14/12/12) 1
Wildnisleben (12/11/11) 2

Wissens-Talente

Götter/Kulte (14/14/12) 7
Magiekunde (14/14/12) 10
Sagen/Legenden (14/12/13) 4

Sprachen

Garethi (Muttersprache)
Bosparano 7
Oloarkh 6

Handwerkliche Talente

Heilkunde Wunden (14/13/12) 3
Kochen (14/12/12) 3

Zauber

Armatruz (12/11/10) 6
Balsam Salabunde (14/12/13) 8
Blitz dich find (14/12/11) 6
Fulminictus Donnerkeil (12/11/11) 8
Odem Arcanum (14/12/12) 6
Silentium Schweigekreis (14/12/13) 5
Somnigravis tiefer Schlaf (14/13/13) 7

Ausrüstung

Magierstab (1W6+1 TP)
Magierrobe und Gambeson

Hintergrund

Holtraude stammt aus einer der besseren Familien von Targuleth. So schickten ihre Eltern sie auf die Akademie in der großen Hauptstadt Andergast. Dort wurde sie zu einer kompetenten Gildenmagierin ausgebildet, und sie kennt sich auf dem Gebiet der arkanen Künste bestens aus. Das Fest zu Ehren des Heiligen Targuin führte sie jetzt zurück in ihr geliebtes Heimatdorf. Zwar hat sie Spaß an dem Fest, doch fühlt sie sich nicht mehr ganz zugehörig.

Zitate

»Bei der Herrin der Weisheit, wenn diese Information erst an den Instituten der arkanen Künste ihre Kreise zieht.«
»Ich korrigiere euch nur ungerne, aber es heißt Gelehrte Dame und nicht ...«

ANDRA BIRGELBAUM – WUNDÄRZTIN AUS TARGULETH

Alter: 24
Größe: 1,81 Schritt
Augenfarbe: grau
Haarfarbe: rot



Eigenschaften

MU 11
KL 13
IN 12
CH 14
FF 13
GE 11
KO 11
KK 10

Allgemeine Werte

LeP 27
AsP -
RS 1
MR 3

AT 8
PA 10
FK 11
TP 1W6+1 (Dolch)

Körperliche Talente

Athletik (11/11/10) 1
Klettern (11/11/10) 0
Körperbeherrschung (11/12/11) 5
Schleichen (11/12/11) 3
Schwimmen (11/11/10) 3
Selbstbeherrschung (11/11/10) 5
Sich Verstecken (11/12/11) 1
Sinnenschärfe (13/12/12) 7
Zechen (12/11/10) 3

Gesellschaftliche Talente

Menschenkenntnis (13/12/14) 7
Überreden (11/12/14) 6

Natur-Talente

Fährtensuchen (13/12/12) 1
Orientierung (13/12/12) 1
Wildnisleben (12/11/11) 2

Wissens-Talente

Götter/Kulte (13/13/12) 3
Magiekunde (13/13/12) 1
Sagen/Legenden (13/12/14) 3

Sprachen

Garethi (Muttersprache)
Oloarkh 4

Handwerkliche Talente

Heilkunde Wunden (13/14/13) 11
Kochen (13/12/13) 7

Ausrüstung

Dolch (1W6+1 TP)
Praktische Kleidung aus mehreren Lagen und Wildledertiefel
2 Einbeeren (bringen je 1W6 LeP)
Fläschchen Heiltrank (gibt 3W6 LeP zurück)
Tasche mit weiteren Beeren und Kräutern
Geld: 2 Silbertaler, 5 Heller

Hintergrund

Andra war schon von klein auf eine aufgeweckte Frohnatur. Durch den frühen Tod ihre Mutter mit gleichem Namen änderte sich dies über die Jahre hinweg. Doch schwor sie sich mit der Zeit, den Menschen bei ihren Leiden zu helfen und sich ganz der Heilkunde zu widmen. Damit scheint sie auch die richtige Entscheidung getroffen zu haben. Als junge Wundärztin hat sie im Dorf ein gutes Auskommen, was vor allem an ihrer Begabung für die Heilkunst liegt. Ihr größter Wunsch ist es, irgendwann genug Geld zu besitzen, um an die fernen Akademien zu reisen und eine richtige Ausbildung absolvieren zu können.

Zitate

»Nun trampelt doch nicht so durch das Gebüsch. Seht, aus dieser Pflanze hier kann man einen wunderbaren Absud gegen Erbrechen kochen. Oder schaut hier ...«
»Das haben wir gleich. Eine gepresste Einbeere, etwas Tuch, ein Schuss Alkohol ... Oh tat das etwa weh?«