



AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET.
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELEWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION

Florian Don-Schauen, Thomas Römer

LEKTORAT

Florian Don-Schauen, Manuel Krainer, Lars Schiele

UMSCHLAGILLUSTRATION

Vincent Dutrait

UMSCHLAGGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

Ralf Berszuck

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE

Zoltan Boros / Gabor Szikszai (Agentur Kohlstedt),
Elke Boska, Eva Dünzinger, Vincent Dutrait, Ina Kramer,
Slawomir Maniak, Michael Nietzer, Thomas Römer,
Mia Steingräber, Florian Stütz, Sabine Weiss,
Klaus Scherwinski, Eva Zimmermann

SATZ

Ralf Berszuck, Tobias Hamelmann, Florian Don-Schauen

Copyright © by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Ver-
vielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit
schriftlicher Genehmigung von

Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems

Zweite, überarbeitete Auflage

Printed in Poland 2008

ISBN: 978-3-940424-49-5



DAS SCHWARZE AUGE

BASISREGELWERK

HARDCOVER-AUSGABE 2008

Redaktion: THOMAS RÖMER

UNTER MITARBEIT UND MIT ERGÄNZENDEN TEXTEN VON
FLORIAN DOP-SCHAUEN, ELIAS MOUSSA UND STEPHANIE VON RIBBECK

REGIONALBESCHREIBUNGEN POSTRIA/ANDERGAST VON FRANK W. BARTELS, JULIAN MARIOULAS,
PHILIPP SEEGER, TAHIR SHAIKH, OLIVER STEIGER U.A., BEARBEITET VON STEPHANIE VON RIBBECK

MIT HERZLICHEM DANK FÜR KORREKTURAT, REGELPRÜFUNG, TIPPS UND KRITIK AN
FRANK W. BARTELS, CHRISTOPH DAETHER, PETER DIEHN, GERO EBLING, BENJAMIN ERNST,
LENA FALKEPHAGEN, CHRIS GOSSE, MAGNUS HERRMANN, STEFAN KÜPPERS, OLAF MICHEL, FRANK MÜLLER,
TORSTEN PELHÜBEL, PETRA KÄMMER, SASCHA SCHNETZER, MARIUS SEEBACH, GUDRUN WAGNER,
ANTON WESTE, ANDREAS WIELENBERG, MATTHIAS WICHT, PHILIPP WITTMANN UND MICHAEL WUTTKE

DANK FÜR KORREKTURAT UND FEHLERMELDUNGEN FÜR DIE ERSTELLUNG DER AUSGABE 2008 AN
TILMAN HAKENBERG, BJÖRN HIPRICH, ALEX SPOHR, MICHAEL UNTERBERGER
UND DAS TEAM DER WIKIADVENTURICA

BASIEREND AUF DEN BASISREGELN DES JAHRES 2001
VON FLORIAN DOP-SCHAUEN, BRITTA HERZ, RALF HLAWATSCH UND THOMAS RÖMER
UNTER MITARBEIT VON MOMO EVERS UND STEFAN KÜPPERS

 **ULISSES
SPIELE**

Was ist ein Rollenspiel?

Ein Spielbeispiel	8
Was ist Aventurien?	10
Die Spielregeln in Kürze	13
Der Charakterbogen	14
Eigenschaften und Eigenschaftsproben	15
Sozialstatus	16
Talentwerte und Talentproben	16
Das Kampfsystem	17
Zauberei	18
Lebenspunkte, Astralpunkte, Ausdauer	18
Zeiteinheiten und Bewegung	19

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Aventurische Archetypen	20
Die horasische Einbrecherin	20
Der mittelländische Entdecker	21
Der südaventurische Gaukler	22
Der mittelländische Krieger	23
Der Novadi-Kundschafter	25
Die tulamidische Magierin	26
Die thorwalsche Piratin	28
Der Andergaster Ritter	29
Der ambosszergische Söldner	30
Die halbelfische, nostrische Streunerin	31
Die aelfische Wildnisläuferin	33
Die bornländische Wundärztin	34
Die Geburt eines Helden –	
Die Charaktererschaffung	37
Generierungspunkte	37
Schritt 1: Was will ich?	37
Schritt 2: Spezies und Rasse	38
Schritt 3: Die Kulturen	40
Schritt 4: Die Professionen	40
Schritt 5: Die Eigenschaften	41
Schritt 6: Vor- und Nachteile	43
Schritt 6a: Sonderfertigkeiten	45
Schritt 7: Die Talentwerte	46
Schritt 7a: Zauberfertigkeitwerte	48
Schritt 8: Abgeleitete Grundwerte	50
Schritt 9: Attacke und Parade	51
Schritt 10: Einkaufsbummel	51
Übersicht: Heldengenerierung	53
Rassen, Kulturen und Professionen	55
Die Rassen	55
Verwendete Werte und Begriffe	55
Die Mittelländer	56
Die Tulamiden	56
Die Thorwaler	57
Die Zwerge	57
Die Elfen	58
Die Halbelfen	59
Die Kulturen	60
Verwendete Werte und Begriffe	60
Mittelländische Städte	60

Andergast und Nostris	61
Bornland	62
Horasreich	64
Tulamidische Stadtstaaten	65
Novadis	66
Thorwal	67
Südaventurien	68
Ambosszwerge	70
Auelfen	72
Die Professionen	73
Botenreiterin	73
Einbrecher	74
Entdecker	76
Gauklerin	76
Jägerin	77
Krieger	77
Kundschafter	78
Magierin	78
Piratin	80
Ritterin	80
Söldner	81
Streuner	81
Wundärztin	81
Elfische Professionen	82
Leittalente	82
Legendensänger	82
Wildnisläuferin	82
Vorteile, Nachteile, Sonderfertigkeiten	84
Vorteile	85
Nachteile	92
Sonderfertigkeiten	99
Zwanzig Fragen an den Helden	105

DAS TALENTSYSTEM

Talente und Talentwerte	109
Die Talentprobe	110
Talentwerte in Aventurien	110
Erschwernisse/Erleichterungen	111
Alternative Eigenschaften	111
Eigenschaftsprobe/Talentprobe	111
Ableiten auf verwandte Fertigkeit	112
Offene/vergleichende Talentproben	112
Übrig behaltene Talentpunkte	112
Vergleichende Proben	113
Automatischer Erfolg/Misserfolg	113
Die Talente	113
Basis- und Spezial-Talente	113
Behinderung (BE und eBE)	114
Kampf-Talente	114
Körperliche Talente	115
Gesellschaftliche Talente	117
Natur-Talente	119
Wissens-Talente	120
Sprachen und Schriften	122
Handwerks-Talente	124

DIE KAMPFREGLN

Die Festlegung der Kampfwerte	129
Die Kampftechnik-Talente	130
Der Kampf	133
Übersicht: Zeit und Raum	134
Schlagabtausch und Initiative	134
Übersicht: Aktionen im Kampf	135
Attacke und Parade	136
Trefferpunkte	137
Rüstung und Behinderung	137
Niedrige Lebensenergie	137
Wunden	137
Die Angriffssaktionen	138
Regelement: Die 'Ansage'	139
Die Abwehrvarianten	140
Sonderfertigkeiten	142
Optionale Kampfregeeln (Nahkampf)	143
Überraschung und Hinterhalt	143
Überzahl und Initiative	144
Umwandeln von Aktionen	144
Trefferpunkte und Körperkraft	144
Auswirkungen niedriger Ausdauer	144
Glückliche Schläge und Patzer	145
Bruchfaktor	145
Distanzklassen	146
Waffenmodifikatoren	147
Besondere Kampfsituationen	147
Der Kampf zu Pferd (optional)	147
Reiten-Proben	148
Reiter gegen Fußkämpfer	148
Lanzengang	149
Sonderfertigkeiten zu Pferd	150
Waffenloser Kampf	150
Raufen	150
Ringn	151
Schaden im Waffenlosen Kampf	151
Raufen gegen Ringn	151
Sonderfertigkeiten	152
Fernkampf	152
Die Zielgröße	152
Die Entfernung	153
Ladezeiten und Zielen	154
Optionale Regeln zum Fernkampf	154
Reichweite und Trefferpunkte	154
Selbst auferlegte Zuschläge	155
Fernkampf vom Pferderücken	155
Fernkampf-Angriffe abwehren	155
Patzer im Fernkampf	155
Sonderfertigkeiten im Fernkampf	155
Aventurische Nahkampfwaffen	156
Waffen für Magier	156
Optional: Waffen für Zwerge	156
Optional: Improvisierte Waffen	156
Optional: Ein-/zweihändig	159
Aventurische Schuss- und Wurfaffen	162
Aventurische Rüstungen	163
Metallrüstungen und Magie	163
Aventurische Schilde	165

INHALTSVERZEICHNIS



MAGIE IN AVENTURIEN

Die Astralenergie	167
Regeneration von Astralpunkten	167
Zauberfertigkeiten und Zauberproben	168
Die Zauberprobe	168
Die Magieresistenz	168
Verzaubern mehrerer Gegner	170
Aufrechterhaltene Zauber	170
Störungen	170
Aventurische Zauberformeln	171
Verwendete Begriffe	171
Stabzauber und Elfenlieder	183



UMFASSENDE REGELN

Zeit, Raum und Bewegung	188
Bewegung	188
Taktische Bewegung	188
Schwimmen	189
Weit- und Hochsprung	190
Reisegeschwindigkeit	191
Optional: Erschöpfung	191
Last und Tragkraft	192
Schaden und Regeneration	193
Regelement: Wunden	193
Gifte und Krankheiten	193
Schaden durch Stürze	193
Schaden durch Feuer	194
Schaden durch Erstickten	195
Schaden durch Ertrinken	195
Heilung und Regeneration	195
Abenteuerpunkte und Erfahrung	196
Steigern	197
Steigerungskosten-Tabelle	198
Die verschiedenen Lernmethoden	201
Spezielle Erfahrungen	201
Erfahrung für Zauberer	203
Steigerung in Stichworten	207



DER KONTINENT AVENTURIEN

Das ewige Eis, das Yeti-Land	209
Glorania	209
Die nördlichen Steppen	210
Das Eherne Schwert	210
Das Bornland	210
Die Salamandersteine	210
Das Orkland	212
Das Sveltall	212
Thorwal	212
Nostria und Andergast	212
Das Mittelreich	213
Bergkönigreiche	214

167

Aranien, Maraskan und die Schwarzen Lande	214
Das Horasreich	215
Die Lande der Tulamiden	216
Wüste Khôm und Kalifat	216
Die Echsensümpfe	216
Al'Anfa und südliche Stadtstaaten	216
Dampfende Dschungel	216
Altoum und die Waldinseln	217
Geschichte der aventurischen Zivilisation	217
Kalender und Jahreszählungen	220
Die Götter Aventuriens	220
Die Zwölfgötter	220
Der ewige Widersacher	223
Halbgötter	223
Andere Götter	223
Die Erzdämonen	224
Nostria und Andergast	225
Abenteuer in der Region	226
Helden aus der Region	226
Die Geschichte	226
Vorgeschichte	226
Zwei Jahrtausende Krieg	227
Die Gegenwart	227
Vom Leben	228
Abgeschiedenheit	228
Misstrauen und Vorurteile	228
Gesellschaft	228
Äußerlichkeiten	229
Recht und Gesetz	229
Kriegswesen, Waffenhandwerk	229
Kunsthandwerk	230
Götterglaube	230
Magie	230
Geister und Gespenster	231
Das Königreich Andergast	232
Patriarchat und Adel	232
Der Rat der Recken Andergasts	232
Essen und Trinken	232
Andergaster Namen	233
Das Königreich Nostria	233
Staat und Verwaltung	234
Deichbaukunst	234
Essen und Trinken	234
Nostrische Namen	234
Landschaften	235
Das Seenland	235
Die nostrische Küste	235
Das Ingvaltal	236
Die Waldwildnis	237
Die Tommellande	238
Thuranien	238
Der Steineichenwald	240
Die Steppen des Ostens	241
Städte in der Region	242
Andergast	242
Nostria	244
Salza und Salzerhaven	246

188

Joborn	247
Teshkal	247
Kreaturen und Monster	248
Kulturschaffende Zweibeiner	248
In dunklen Gassen und Spelunken	251
In tiefen Höhlen	252
Im ewigen Eis des hohen Nordens	253
In der Steppe	253
Im Gebirge	254
In gemäßigten Wäldern	255
Unter sengender Wüstensonne	255
In brodelnden Sümpfen	256
In dampfenden Dschungeln	257
Auf hoher See und weitem Meer	257
Magische Wesen	259
Eigene Wesenheiten	260
Aventurische Gifte	261
Krankheiten und Seuchen in Aventurien	262
Heilpflanzen und Kräuter	263
Ausrüstung	264
Gewicht und Währung	265
Nichtmagische Ausrüstung	265
Proviand	266
In der Taverne	266
Tiere und Tierbedarf	267
Magische Ausrüstung	267



SPIELTIPPS

270

Tipps für Meister	270
Zur Vergabe von Abenteuerpunkten	272
Wann ist eine Erfahrung 'speziell'?	273
Abenteuerpunkte sind keine ...	273
Auswahl der Spielerhelden	274
Tipps für Spieler	274



ANHÄNGE

276

Index	276
Abkürzungen	281
Tabellenverzeichnis	281
Übersicht Talente	281
Spielwichtige Tabellen	283
Heldendokument	287



ine typisch aventurische Kneipe am Rande des Reichsforsts: Die Luft ist geschwängert vom Geruch nach Zwergenbier, deftigem Eintopf, frischen Kräutern und warmem, herrlich duftendem Brot. Der niedrige Schankraum mit den einfachen, hellen Holztischen und -bänken ist gut besetzt. Hier tummeln sich Händler, einheimische Bauern und Reisende, deren Kutsche hier Station macht. Auch ein Botenreiter legt eine kurze Pause ein. Zwei Frauen in bunten, weiten Kleidern sitzen vor dem prasselnden Kaminfeuer. Der stampfende Rhythmus ihrer Trommeln, begleitet von den Schellenbändern an ihren wippenden Füßen, lässt die Butzenglasscheiben erzittern und die Lautstärke und Ausgelassenheit ringsumher spürbar ansteigen.

Ein junger Schankbursche mit rotem Krauskopf hat alle Hände voll zu tun, sich mit den hölzernen Krügen und Schalen seinen Weg durch die Menge zu bahnen.

„Heda, Kleiner!“, donnert es von einem der Tische herüber. „Wird’s denn wohl noch was mit meinem Bier? Oder soll ich hier auf Grund laufen? Bei Swafnir, nun lass doch mal einer die halbe Portion hier vorbei, dass Frenja Ragnarsdottir ihre Spielschulden einlösen kann!“

Als der Wirtsjunge sein Ziel erreicht hat, nimmt Frenja ihm gleich das ganze Tablett aus der Hand und stellt jedem ihrer Tischgefährten derart schwungvoll einen Krug vor die Nase, dass ein Gutteil des Gerstenbräus überschwappt und sich auf der Tischplatte verteilt.

„Hoch die Humpen, neu gewonnene Saufkumpane! Woll’n wir doch mal sehen, wessen Nase zuerst Bekanntschaft mit der Tischplatte schließt!“, ruft sie.

„Und ein Hoch auf die Götter, dass sie uns an diesem Ort zusammengeführt haben! Und uns auch nicht gleich wieder hinaus in die Kälte jagen, wie den armen Reiter dort!“

Grinsend deutet sie auf den schwarz gekleideten Boten, der sich just in diesem Moment den Gürtel mit der Depeschentasche umschnallt. Als er den Umhang überwirft, ist ihm das Unbehagen über den bevorstehenden Ritt durch die kalte Nacht deutlich anzusehen.

Die Fremden, die der Zufall an diesem Abend beim Boltanspiel zusammengeführt hat, könnten kaum unterschiedlicher sein: Da ist zunächst die aufbrausende Frenja Ragnarsdottir, eine Piratin aus dem Volk der Thorwaler, das hoch im Norden wohnt und für seine Seefahrerkünste berühmt ist. Ihre Branntweinflasche und die Skraja, eine zweiblättrige Handaxt, sind ihre ständigen Begleiter. Um ihren Hals hängen Dutzende von Amuletten und Talismanen, bunte Webbänder schmücken die dicken, rotblonden Zöpfe und die muskulösen, sonnengebräunten Oberarme. Sie trägt rot-weiß gestreifte Leinenhosen, hohe Stulpenstiefel, mit unzähligen Salzkrusten überzogen, und ein freizügig geschnürtes Mieder.

Trautmann Treublatt, ein reisender Forscher aus Gareth mit flachsblondem, langem Haar, rutscht auf seinem Stuhl hin und her und lässt seinen Blick im Raum umherwandern. Seine Reiserobe ist in Grün und Gold gehalten, den Farben Hesindes, der Göttin der Wissenschaften. Immer wieder wandert sein schüchterner Blick zu der Schönheit an seiner Seite: Mirhiban saba Said, eine Magierin, hat erst vor wenigen Monden ihre Ausbildung beendet. Die bronzefarbene Haut und die glänzenden dunklen Augen weisen sie als eine Tulamidin aus, eine Bewohnerin des aventurischen Südostens. Ihr Blick gleitet immer wieder voller Stolz zu dem reich beschnitzten Magierstab mit der funkelnden roten Kristallkugel an der Spitze.

Rondrian Sturmfels, Absolvent der Kriegerakademie zu Gareth, trägt den Wappenrock eines Offiziers der Garether Wehrbürger. Sein Kettenhemd und das Breitschwert sind augenscheinlich frisch geputzt und geölt und funkeln im Licht der Talgkerzen mit seinen strahlend blauen Augen um die Wette. Die nach Garether Rittermode kurzgeschorenen blonden Haare sind vom Helmtragen flach an den Kopf gedrückt und schweißverklebt.

Der letzte in der Runde hat sich auf seinen großen Lederbeutel gesetzt, um den Tisch überblicken zu können. Sein dichter grauer Vollbart ist zu kunstvollen Zöpfchen geflochten, das Gesicht wird von einem glänzenden Kahlschädel gekrönt. Die eisgrauen Augen warfen bislang unter buschigen Brauen missgelaunte Blicke in die Runde, als sich nun aber die kleinen

Hände um den Bierkrug schließen, leuchten sie auf. Angrax Sohn des Angarosch ist ein Zwerg aus dem Ambossgebirge; ein Söldner, der seine Muskelkraft und seinen Kriegshammer jedem zur Verfügung stellt, der ihn mit blinkenden Dukaten entlohnen kann.

„Wohlan denn,“ brummt er zwischen dem Bartgestrüpp hervor, „das wird dir noch Leid tun, Frau, dass du einen Ambosszwerg zum Trinkduell herausgefordert hast!“

Während am Tisch von Frenja, Trautmann, Mirhiban, Rondrian und Angrax die Karten für eine neue Runde Boltan gemischt werden, betritt ein weiterer Reisender den Schankraum. Shafir ben Rafid ist ein athletischer, dunkelhäutiger Südländer mit langen, zu einem Pferdeschwanz zusammengebundenen Haaren und hoch geschwungenen Brauen. Er trägt eine Pluderhose mit gelben und grünen Karos und eine dunkles, seidig glänzendes Hemd. Seine linke Hand jongliert wie beiläufig mit drei bunten Lederbällchen.

Nachdem er seinen warmen Umhang abgelegt und das Regenwasser aus seinem Haar gestrichen hat, blickt er sich in dem Raum um. Zunächst fällt sein Blick auf den Tisch, an dem die Kartenspieler sitzen. Frenja knallt gerade einen leeren Humpen auf die Tischplatte und rülpst laut und triumphierend, bevor sie den Einsatz dieser Runde zu sich herüberzieht. Shafirs flinke Finger zucken kurz, denn er weiß sehr genau, wie man dem Glück ein wenig nachhelfen und seine Mitspieler gründlich ausnehmen kann, aber dann fällt sein Blick auf Mirhibans Magierrobe, und sofort entscheidet er sich dagegen, sich zu dieser Gesellschaft hinzuzugesellen.

Als er seinen Blick weiter schweifen lässt, entdeckt er eine Frau, die etwas weiter hinten neben der Theke steht und anscheinend einen Aushang studiert, der dort an die Wand genagelt wurde. Shafir fährt sich noch einmal mit der Hand durch das regennasse Haar und schlendert langsam hinüber, bis er schräg hinter der Fremden stehen bleibt und sich lässig an einen Stützbalken lehnt. Sie scheint ihn nicht wahrzunehmen, sondern ganz vertieft in den Inhalt des gesiegelten Pergaments zu sein, so dass Shafir in aller Ruhe ihren Gesichtsausdruck studieren kann. Die Frau mit den braunen, schulterlangen Locken, dem sommersprossigen Gesicht und dem Rapier an der Seite dreht ihren Federhut nachdenklich in der Hand. Dann schüttelt sie den Kopf, und ihre Lippen kräuseln sich zu einem amüsierten Lächeln. „Interessant?“, fragt Shafir und deutet mit dem Kopf auf das licht beschriebene Papier. Die Frau wendet sich ihm zu und mustert ihn kurz.

„Hm ... kann schon sein“, entgegnet sie, und fügt dann mit einem breiten Grinsen hinzu: „Du kannst nicht lesen, hab ich Recht? Aber heute ist dein Glückstag: Was kriege ich dafür, wenn ich es dir vorlese?“

Shafir sieht ihr tief in die braunen Augen: „Werte Tochter der Sonne, deren Antlitz heller strahlt als der wertvollste Diamant aus Sultan Omars Schatzkammern, was hätte ich, ein armer Gaukelspieler, einer Dame von

»... DAS WIRD DIR NOCH LEID TUN, DASS DU EINEN AMBOSSZWERG ZUM TRINKDUELL HERAUSGEFORDERT HAST«

Eurem Liebreiz anzubieten? Was, außer meiner glühenden Verehrung für Eure Schönheit und ..." – mit einer blitzschnellen Bewegung greift er ihr ins Haar und hält mit einem Mal eine schimmernde Seidenblume in der Hand – "... und dieser Blume, von einer Farbe, die so seidig und feurig ist wie das Rot Eurer Lippen."

Verblüfft kichernd nimmt die Braungelockte die Blüte entgegen. "Wie habt Ihr das gemacht?"

Shafir schweigt, zuckt grinsend mit den Schultern und deutet erneut auf das Pergament.

"Also gut, Ihr habt es Euch verdient: Das ist ein Aushang einer Gräfin hier aus der Gegend, sie heißt Nahaniel Quellentanz. Sie sucht Abenteuer,

die in ihrem Auftrag nach der untergegangenen Elfenstadt Simyala suchen. Ein Silber pro Tag. Ausrüstung und Verpflegung werden gestellt. Schon mal was von dieser Elfenstadt gehört?"

"Oh, einiges, Holdeste, das ich Euch gern berichten würde – allein, meine Füße schmerzen von dem langen Weg, und nur allzu gerne würde ich ..."

Die Frau unterbricht ihn lachend: "Nun reicht es aber mit den Artigkeiten und der Etikette! Sag einfach du zu mir. Ich heiße Daria Termeli, und es wäre mir ein Vergnügen, mit einem derart galanten jungen Herrn einen Tisch zu teilen und den Geschichten über längst vergangene Elfenstädte zu lauschen!"

Was ist ein Rollenspiel?

Zunächst einmal: Es ist schwer, in einem Satz zusammenzufassen, was genau ein Rollenspiel ist. Stellen Sie sich einmal vor, Sie müssten jemandem, der noch nie etwas von Film oder Fernsehen gehört hat, diese Begriffe erklären. Sicher würde in einem solchen Fall die beste Antwort lauten: "Probieren Sie es einfach einmal aus!"

Denn auch wenn das Lexikon das Fernsehen als *Übertragung bewegter Bilder mit Mitteln der Funktechnik* umschreibt, vermittelt dies noch lange nicht, worauf es dem Zuschauer wirklich ankommt: Über die schier unerträgliche Spannung beim Showdown eines Thrillers sagt jene – faktisch korrekte – Definition noch gar nichts aus. Nicht viel anders ist es beim Rollenspiel: Sie werden den Reiz und das Wesen dieses Spiels sehr viel schneller begreifen, wenn Sie sich einfach, zum Spaß, darauf einlassen, als wenn Sie sich mit abstrakten Begriffen und Modellen herumschlagen.

Aber dennoch wollen wir an dieser Stelle – der Ordnung halber – versuchen, Ihnen eine erste grundlegende Vorstellung davon zu geben, wie ein Rollenspiel normalerweise abläuft.

Die Grundidee

Sie haben das doch sicherlich schon hin und wieder erlebt: Sie lesen gerade ein Buch oder sehen einen Film – und plötzlich tut der Held darin etwas, von dem Sie genau wissen, dass es völlig falsch ist. Sie selbst hätten das ganz anders und (natürlich) viel besser gemacht.

Sie schlüpfen in die Rolle der **Hauptfigur** einer Geschichte und können nun **selbst entscheiden**, was Sie tun wollen.

Am liebsten würden Sie nun in die Geschichte eingreifen und die Sache selbst in die Hand nehmen. Aber das geht nicht. Unbeirrt von Ihren guten Ideen nimmt die Handlung in Buch oder Film ihren Lauf.

Genau hier setzt die Idee des Rollenspiels an: Sie selbst schlüpfen in die

Rolle der Hauptfigur einer Geschichte und können nun selbst entscheiden, was Sie tun wollen. Und dann erleben Sie selbst alle jene Abenteuer, an denen Sie bisher, als Zuschauer oder Leser, nur passiv teilnehmen konnten. Sie erforschen uralte Ruinen, kämpfen gegen Ungeheuer, lösen verzwickte Kriminalfälle oder erleben die Dinge, nach denen Sie sich schon immer gesehnt haben.

Natürlich müssen Sie sich dazu

nicht wirklich verkleiden, und Sie müssen auch kein Schwert in die Hand nehmen:

Diese Geschichten finden in Ihrer



Was ist ein Rollenspiel?

Phantasie statt. Zu einem Rollenspiel treffen Sie sich also mit Freundinnen und Freunden, ebenso wie zu einem Brettspiel. Und für einen Außenstehenden sieht es

auch erst einmal genauso aus, bloß dass auf dem Tisch, an dem Sie sitzen, kein Spielbrett liegt, sondern nur ein paar Zettel, Stifte und Würfel. Außerdem spielen Sie nicht *gegeneinander*, sondern *miteinander*. Denn jeder Spieler stellt eine Rolle dar,

Nur, wenn alle Mitspieler **zusammenarbeiten**, wird das Abenteuer auf optimale Weise gelöst.

Die Geschichte findet in Ihrer **Phantasie** statt.

die ganz spezielle Fähigkeiten und Stärken besitzt – und nur, wenn alle gut zusammenarbeiten, wird das Abenteuer auf die optimale Weise gelöst.

Die Rollen

Jeder Mitspieler übernimmt also eine Rolle (wie in einem Film) – wir sprechen hier von den 'Helden', die von den Spielern geführt werden. So könnte ein Spieler einen kampfgewaltigen Krieger verkörpern (auch wenn er im wirklichen Leben keine Ahnung von Schwertkampf hat), eine Mitspielerin die verschlagene Streunerin (obwohl sie eigentlich eine grundehrliche Haut ist) und ein weiterer Spieler den

weisen Magier (und muss dazu noch nicht mal einfache Zaubertricks beherrschen).

Der **Spieler** schlüpft in die Rolle des **Helden**. Die Fähigkeiten des Helden stehen auf dem **Heldendokument**.

Was der einzelne Held kann, steht auf einem Blatt: dem 'Heldendokument'. Darauf ist nicht nur verzeichnet, wie groß und wie schwer er ist,

sondern auch, ob er stark, klug, geschickt oder schön ist und wie gut er reiten, schwimmen, klettern oder kämpfen kann.

Andere Details der Rolle, nämlich die Beweggründe des Helden, auf Abenteuer auszuziehen, seine Vorlieben und Abneigungen, seine bisherigen Erlebnisse, finden sich aber nicht unbedingt niedergeschrieben. Vielmehr entstehen sie aus dem Rollenspiel des einzelnen Spielers und der gemeinsamen Erinnerung der Spielgruppe.

Der Meister

Eine ganz besondere Aufgabe übernimmt der Spielleiter, beim Schwarzen Auge traditionell 'Meister' genannt. Als einziger hat er keine bestimmte Rolle, sondern ist zugleich Regisseur, Kameramann, Schiedsrichter und Darsteller aller Nebenrollen.

Der **Meister** ist der Spielleiter. Er ist zugleich **Regisseur, Kameramann, Schiedsrichter und Darsteller aller Nebenrollen**.

Er kennt schon von vornherein das Abenteuer, in das er seine Spieler hineinschickt. Er weiß also zum Beispiel bei einem Kriminal-Abenteuer, wer der Mörder ist und wo die Helden Hinweise finden können, um den Täter zu entlar-

ven. Und ebenso weiß er auch, an welchen Stellen Gefahren lauern. Wenn die Spieler entscheiden, einen Raum zu betreten, dann erzählt der Meister ihnen, wie es in diesem Raum aussieht. Und wenn ein Held vorher an der Tür lauschen will, dann weiß der Meister, ob es etwas zu hören gibt. Sollte aber zufällig ein Wachposten vorbeikommen und den Helden beim Lauschen erwischen, dann schlüpft der Meister in die Rolle dieses Wachpostens, der nun den Ertappten befragen oder vielleicht sogar festnehmen will.

Das heißt aber nicht, dass der Meister gegen die Spieler spielt. Im einen Moment kann er die Rolle des finsternen Gegenspielers übernehmen, im nächsten Moment ist er aber der hilfsbereite Passant, der den Helden wichtige Tipps und Hinweise gibt. Damit ist seine Aufgabe sehr anspruchsvoll und vielseitig, aber gerade deshalb macht sie auch besonders viel Spaß.

Die Regeln

Jedes Abenteuer, jeder Film und jedes Buch wäre langweilig, wenn die Helden allmächtig wären und ihnen immer alles gelingen würde. Es ist nun einmal schwierig, eine feuchte Burgmauer hinaufzuklettern, auch wenn dahinter noch so viele Prinzessinnen auf Rettung warten – oder, wenn Ihnen das mehr zusagt, arme, unterdrückte Drachen von bösen Prinzessinnen gefangen gehalten werden.

Manche Helden können natürlich besser klettern als andere, dafür können jene wieder besser kämpfen oder reiten. Um diese unterschied-

Regeln dienen dazu, die Spielwelt besser darzustellen.

lichen Fähigkeiten zu verdeutlichen, gibt es bestimmte Spielregeln. Ein Held, der eine Wand hochklettern will,

muss also würfeln, ob er das schafft – und je besser er klettern kann, desto wahrscheinlicher ist es, dass ihm dies auch gelingt. (Dies ist der Schlüssel zu den Zahlenwerten auf dem Heldendokument.) Auf diese Weise bleibt es immer spannend, denn niemand kann sich darauf verlassen, dass er jede Mauer erklimmen kann – oder eben jeden Gegner besiegen, jede alte Inschrift lesen und so weiter.

Aber wenn einmal ein Würfelwurf nicht gelingt, ist das noch lange kein Beinbruch – dann müssen sich die Helden eben einen anderen Weg suchen, um an ihr Ziel zu gelangen. Und so können sie gemeinsam

Immer, wenn nicht klar ist, ob einem Helden eine **schwierige Aktion** auch wirklich **gelingt**, kann der Meister von dem Spieler eine **Probe** verlangen.

jede Aufgabe lösen und jedes Abenteuer bestehen. Sie werden sehen, aus diesen einzelnen Abenteuern werden bald ganze Geschichten, in denen Sie, in der Haut Ihres Helden, die unterschiedlichsten Dinge erleben.

Alles ist möglich, und es gibt nur eine Grenze – Ihre eigene Phantasie!

Also: Probieren Sie es aus!

Ein Spielbeispiel

Nun haben Sie sich mit den Grundbegriffen des Rollenspiels vertraut gemacht. Sie wissen demnach, dass Sie zusammen mit den anderen Spielern, in der Rolle Ihres Helden, ein Abenteuer erleben, wobei Sie vom Spielleiter betreut werden. So weit, so gut. Doch wie soll man sich diese Interaktion genauer vorstellen? Was geschieht dabei konkret? Was bekommen Sie vom Meister erzählt, wie bringen Sie Ihren Helden ins Spiel ein und was erleben und hören Sie denn nun genau, wenn sich auch noch die anderen Spieler einmischen? Als nächsten Schritt, der Sie mit dem 'Alltag' am Spieltisch vertraut machen soll, haben wir eine einfache Szenerie nachgestellt, wie sie

die Spieler ganz zu Beginn eines Abenteuers – in Gestalt ihrer Helden – erleben könnten.

Stellen Sie sich einmal folgende Situation vor: Anna, Lisa, Tom und Max haben sich an einem Samstagnachmittag getroffen, um gemeinsam ein Abenteuer zu spielen. Anna ist Spielleiterin, sie hat sich das Abenteuer durchgelesen und weiß genau über seinen Inhalt Bescheid. Die anderen drei haben nun die Heldendokumente vor sich liegen, auf denen geschrieben steht, welche Helden sie spielen. Lisa schlüpft in die Rolle von Fenia, der geschickten Einbrecherin, während Tom den gelehrten Magier Bosper von Grünenthal spielt und

Was ist ein Rollenspiel?



Max als tumber Söldner Ugo mit von der Partie ist. Anna ist die Meisterin; Lisa, Tom und Max sind die Spieler. Und Fenia, Bosper und Ugo sind die Helden.

Anna schildert ihren Spielern nun also die Eingangsszene des Abenteuers: "Nach einem langen Ritt habt ihr endlich das Ziel eurer heutigen Reise erreicht: Honingen. Die Torwache hat euch gelangweilt durch das Tor gewunken, und so seid ihr nun in dem Gasthaus *Zum Roten Einhorn* abgestiegen. Ein Knecht hat euch die Pferde abgenommen und gegen ein kleines Trinkgeld versprochen, sie besonders gründlich zu striegeln. Beruhigt seid ihr in die Herberge gegangen, und nachdem der Wirt euch ein paar Betten im Schlafsaal versprochen hat, sitzt ihr nun zu dritt an einem groben Holztisch und lasst euch einen heißen Eintopf schmecken. Es ist viel los in dem Gastraum, offen-

sichtlich sind heute viele Reisende eingetroffen. Es wird laut geredet, an einem Nebentisch sitzen ein paar blonde Hünen mit wilden Tätowierungen und unterhalten sich in einem fremd klingenden Dialekt, daneben seht ihr Fuhrleute, die ihre Würfel über die Tischplatte klappern lassen. Ein blasser Barde, der zwischen den Tischen umhergeht und auf seiner Laute herumzupft, kann sich gegen den Lärm kaum durchsetzen, so dass ihr nicht verstehen könnt, was er da singt.

Es ist nicht ganz klar, ob Fenia die drohende Gefahr spürt oder nicht. Deshalb verlangt Anna von Lisa eine Probe.

Lisa, deine Fenia hat doch die Gabe Gefahreninstinkt, oder? Leg doch mal eine Probe ab, ob du etwas merkst!"

Lisa schaut auf dem Heldenbogen nach, auf dem alle wichtigen Daten ihrer Einbrecherin vermerkt sind. Dann nimmt sie drei Würfel zur Hand und würfelt.

"Puh, das war knapp. Aber es reicht!", sagt Lisa.

"Dann hast du Glück gehabt", erklärt Anna. "Denn irgendwie spürst du so ein merkwürdiges Kribbeln im Nacken. Automatisch greifst du nach dem Geldbeutel, der von deinem Gürtel herabhängt – und erwischst eine Hand, die gerade versucht hat, den Beutel abzuschneiden. Was tust du?"

"Ein Dieb – was für ein Stümper! Ich versuche natürlich, die Hand festzuhalten."

"Na ja, versuchen kannst du es. Mach mal eine Körperkraft-Probe!"

Wieder lässt Lisa die Würfel rollen. "Nein, Körperkraft ist nicht gerade meine Stärke. Das hat nicht geklappt", sagt sie enttäuscht.

Anna wendet sich nun an Tom: "Du bemerkst, dass Fenia ihren Löffel fallen gelassen hat und sich gerade nach einem Mädchen umdreht, das direkt hinter ihr steht."

Tom weiß zwar, dass dieses Mädchen gerade versucht hat, Fenia zu bestehlen – aber der Magier Bosper weiß es nicht, also stellt Tom sich auch erst einmal unwissend: "Ich runzle die Stirn und schaue mir genauer an, was da passiert. Was kann ich erkennen?"

"Na ja; Fenia sitzt dir genau gegenüber, so dass sie dir den Blick auf das Mädchen weitgehend versperrt. Aber vielleicht siehst du doch etwas. Würfel doch einmal eine Sinnenschärfe-Probe!"

Tom nickt und würfelt: "Gelungen!"

Der Spieler weiß etwas, der Held aber nicht. Deshalb lässt der Spieler seinen Helden nur auf das reagieren, was der Held weiß.

"An Fenias Arm vorbei siehst du, dass das Mädchen etwas in der Hand hat. Und jetzt erkennst du es auch: Es ist Fenias Geldbeutel."

"Hm. Ich sitze gegenüber, hast du gesagt. Dann werde ich kaum an die Kleine drankommen, um sie festzuhalten. Ich könnte einen Zauberspruch ..."

"Du weißt, dass es sehr auffällig wäre, jetzt hier plötzlich loszuzaubern. Du bist dir zwar nicht sicher, wie es die Honinger halten, aber in vielen Städten sehen es die Herrschenden gar nicht gerne, wenn ein Magier seine Zauberei in aller Öffentlichkeit gegen andere Leute einsetzt. Max, was tut Ugo eigentlich?"

"Essen", erklärt Max grinsend. Er würde zwar gerne eingreifen, aber Ugo ist nicht besonders helle, so dass Max glaubt, dass dem Söldner die Vorgänge ringsumher nicht auffallen – jedenfalls nicht, solange er einen Teller mit dampfendem Essen vor sich stehen hat.

"Wo sitzt Ugo?", fragt Tom nun, denn er hat eine Idee.

"An der dritten Seite des Tisches, zwischen Fenia und dir", erklärt Anna.

"Das passt!", verkündet Tom. "Ich rufe Ugo zu: 'Ugo, halt das Mädchen da drüben fest!'"

"Ugo guckt dich verwundert an, streckt aber die Hand aus und packt die Kleine am Kragen. Allerdings ohne dabei aufzuhören, das Essen in sich reinzulöffeln", erklärt Max.

Lisa hat als Meisterin die Aufgabe einer Schiedsrichterin: Sie muss entscheiden, ob die Aktionen der Helden Aussicht auf Erfolg haben oder nicht.

Doch Anna ist sich nicht sicher, ob Ugo schnell genug ist, um die Diebin zu erwischen: "Ob das wohl klappt? Na gut, Ugo ist groß und hat lange Arme. Würfle mal einen Angriff mit deinem Ringen-Talent."

"Das ist eine meiner leichtesten Übungen", grinst Max, denn in allem, was mit Kampf zu tun hat, besitzt Ugo

sehr gute Werte. So ist es kein Wunder, dass sein Würfelwurf gelingt.

"Während Ugo also mit der rechten Hand seinen Eintopf weiterlöffelt, zappelt nun an seinem ausgestreckten linken Arm das Mädchen. Aber dem kräftigen Griff kann sie nicht entkommen. Sie versucht zu kratzen und zu beißen, aber du bist ganz anderes gewöhnt und lässt dich davon nicht aus der Ruhe bringen."

"Was ist das überhaupt für ein Mädchen?", mischt sich Lisa mal wieder ein.

"Sie mag vielleicht zehn Jahre alt sein, hat lange Haare, die ebenso wie das Gesicht dringend wieder eine Wäsche nötig hätten, und steckt in einem Kleid, das ihr vielleicht in einem oder zwei Jahren passen wird. Aus angstvoll aufgerissenen Augen starrt sie dich an."

"Und meine Geldbörse?"

"Die hat sie fallen lassen. Sie liegt auf dem Boden."

"Na, gut, dann hebe ich die erst mal wieder auf. Dann lächle ich die Kleine mal beruhigend an und drohe spielerisch mit dem Zeigefinger",



Was ist ein Rollenspiel?



erklärt Lisa. Um es anschaulicher zu machen, lächelt sie Anna an und hebt den Zeigefinger in Annas Richtung. "He, meine Kleine. Der Versuch war gar nicht schlecht. Aber du solltest dir deine Opfer in Zukunft genauer aussuchen!"

"Fenia, du redest mit einer *Diebin!*", erklärt Tom als entrüsteter Magier. "Du kannst doch nicht ..."

"Lass mal gut sein, mein Liebster. Ich mische mich ja auch nicht ein, wenn du mit deinesgleichen sprichst", sagt Lisa schelmisch grinsend zu Tom, denn schließlich ist Fenia als Einbrecherin wirklich fast so etwas wie eine Kollegin der Kleinen.

"Ich werfe dir einen fassungslosen Blick zu, schweige aber", sagt Tom.

"Und ich löfle weiter, ohne das Mädchen loszulassen", wirft Max ein.

"Ugo, es ist alles bestens. Du kannst

jetzt loslassen...", sagt Lisa. Daraufhin nickt Max: "Ich lasse los."

"... und du, meine Kleine, du siehst aus, als hättest du Hunger. Komm, ich lade dich ein. Wie wäre es mit einem Teller Eintopf?", fährt Lisa fort.

"Fenia!", mahnt Tom, aber Lisa wirft ihm wieder nur einen schelmischen Blick zu.

"Das Mädchen schaut dich fassungslos an", erklärt Anna. "Aber als ihr Blick auf deinen Teller mit Eintopf fällt, hörst du trotz des Lärms ringsumher laut vernehmlich ihren Magen knurren."

"Ich ziehe sie heran und schiebe den Teller zu ihr hinüber."

"Offensichtlich weiß die Kleine überhaupt nicht, was sie tun soll. Sie blickt scheu zwischen euch dreien hin und her, dann schaut sie wieder auf den dampfenden Teller."

Jetzt meldet sich Max wieder: "Iss nur zu, Kleine! Kann dir gar nichts schaden, ein bisschen was auf die Rippen zu bekommen, ist ja gar nichts dran an dir. Und wenn du's nicht willst, dann esse ich es."

"Offensichtlich gefällt ihr der Gedanke, du könntest ihr das Essen wegfuttern, überhaupt nicht", schildert Anna. "Eilig setzt sie sich auf den Stuhl und beginnt nun den Eintopf in einer Geschwindigkeit in sich hineinzulöffeln, die selbst Ugo Ehre machen würde."

"Gut", sagt Lisa. "Ich lasse sie erst einmal aufessen und bestelle mir derweil eine neue Portion."

"Mir auch!", meldet sich Max.

"Noch bevor dein neuer Teller da ist, hat das Mädchen aufgegessen. Jetzt leckt es den Teller ab, bis er so sauber ist wie frisch gespült."

"Ich sitze die ganze Zeit da und beobachte die Szenerie mit versteinerter Miene", verkündet Tom.

"Und ich sehe ihr zu und lächle sie weiterhin an", erklärt Lisa. "Erst wenn sie aufgegessen hat, spreche ich sie wieder an: 'So, meine Kleine, ich hoffe, es hat dir geschmeckt. Ich heiße Fenia. Und du?'"

"Sie schaut dich ängstlich an. Dann sagt sie ganz leise: 'Yanis.'"

"Schön, Yanis. Da neben dir sitzt der berühmte Schwertkämpfer Ugo, und das dort ist Herr Bosper von Grüenthal, ein echter Zauberer."

"Yanis schaut die beiden sehr ehrfürchtig an", sagt Anna.

"Heute hast du viel Glück gehabt, Yanis", spricht Lisa weiter. "Wenn dich jemand anderes als ich erwischt hätte, hättest du im besten Fall eine saftige Tracht Prügel bekommen. Und im schlimmsten Fall hätte

Jetzt übernimmt Anna die Rolle von Yanis, einer der Nebenfiguren in diesem Abenteuer.

dich die Stadtwache abgeholt. Lass dir das eine Lehre sein."

"Yanis nickt eifrig mit dem Kopf", sagt Anna.

"He, Kleine, hast du eigentlich keine Eltern, die dir was zu essen kaufen?", meldet sich Max mal wieder zu Wort.

"Plötzlich hat die Kleine Tränen in den Augen: 'Die sind vor zwei Tagen verschwunden. Einfach weg ...'"

"Weg, sagst du?" meldet sich Tom zu Wort. "Verschwunden? Hast du das denn nicht der Stadtwache gesagt?"

"Doch!", spricht Anna mit weinerlicher Stimme und schnieft vernehmlich. "Aber die glauben mir nicht!"

"Na, jetzt mal ganz langsam", sagt Lisa mit beruhigender Stimme.

"Erzähl uns die Geschichte doch mal von Anfang an. Du musst nämlich wissen, dass wir drei Fachleute im Eltern-Wiederbeschaffen sind!"

"Wir sind was?", sagt Ugo und guckt Fenia erstaunt an."

"Fachleute im Eltern-Wiederbeschaffen", bestätigt Tom jetzt, denn er ahnt, dass sie gerade den Anfang eines spannenden Abenteuers vor sich haben. "Also erzähl mal, Yanis!"

Und Anna beginnt zu erzählen ...

Wenig später stecken die drei Helden mitten in einem aufregenden Abenteuer.

Wie Sie sehen, spielen Tom, Lisa und Max ihre Helden, indem sie diese sprechen und handeln lassen. Anna als Meisterin erklärt, was um sie herum vor sich geht, und übernimmt die Rolle von Yanis. Im Laufe des Abenteuers wird sie noch viele andere Rollen spielen: die Schankmagd, einen Büttel von der Stadtwache, einen Augenzeugen, der die Eltern der kleinen Yanis zum letzten Mal gesehen hat, und so weiter. Denn sie weiß, was mit den Eltern des Mädchens geschehen ist, und auch, welche Hinweise die drei Helden auf ihrem Weg durchs Abenteuer finden können. Immer wenn Tom, Lisa oder Max ihre Helden etwas tun lassen wollen, von dem nicht ganz sicher ist, ob sie es wirklich schaffen, verlangt Anna eine Probe. Und je nachdem, wie die Spieler würfeln, gelingt es ihnen oder eben nicht. So entwickelt sich das Spiel, und wir hoffen sehr, dass die drei Helden die richtigen Spuren verfolgen und das Geheimnis um Yanis' Eltern lösen können.

Wenn Sie jetzt Lust bekommen haben, selbst einmal eine solche Szene zu spielen oder als Meister zu leiten, dann sind Sie auf dem richtigen Weg. Denn eben darum geht es beim Rollenspiel.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren!

Was ist Aventurien?

Ein Rollenspiel braucht eine Welt, in der es stattfindet – eine Welt, mit der die Helden auf verschiedenste Weise in Kontakt treten können. Sie können sich mit den Bewohnern unterhalten (durch Schmeicheleien oder Beschimpfungen, in ausschweifenden Gesprächen über Philosophie oder mit eindeutigen Angeboten), sie können die Eigenheiten der unterschiedlichen

Landschaften erleben (mit all ihrer Schönheit oder Bedrohlichkeit), sie können die Geschichte dieser Welt studieren (indem sie alte Ruinen erforschen oder in verstaubten Büchern lesen), Nachrichten aus fernen Ländern hören (in die man dann tatsächlich reisen kann und

die so ganz anders sind als die Heimat), und sie können sogar selbst berühmt werden und mit ihren Taten in die Geschicke ganzer Reiche eingreifen. Ohne *Welt* ist ein Rollenspiel nur eine Ansammlung unzusammenhängender Begegnungen, schlimmstenfalls sogar nur eine Aneinanderreihung von Kämpfen und geplünderten Schätzen. Aventurien ist die Welt des Schwarzen Auges.

Aventurien ist die Welt des Schwarzen Auges: eine Spielwelt, Hintergrund für phantastische Abenteuer.

Dies ist zwar nicht ganz korrekt, da Aventurien nur ein Kontinent von Vieren auf der Welt Dere ist – aber Aventurien ist doch eine *Spielwelt* für sich, denn die Stimmung und die Art der präsentierten Abenteuer ist so einzigartig, dass die anderen Kontinente auch tatsächlich auf einer anderen Welt liegen könnten (und nicht nur durch hohe Gebirge oder gefährliche Ozeane von Aventurien aus quasi unerreichbar sind). Dies gilt nicht nur für die Kontinente *Riesland* und *Uthuria*, sondern insbesondere für das antiphantastisch-düstere *Myranor* (ein Kontinent westlich des Meers der Sieben Winde, den die Aventurier als Güldenland kennen und dem innerhalb von DSA eine eigene Spielwelt gewidmet ist). Eine weiterführende Beschreibung des Kontinents Aventurien finden Sie auf den Seiten 208 ff.; wir wollen uns hier ein wenig damit beschäftigen, wie die Welt 'hinter den Kulissen' aussieht.

PHANTASTISCHER REALISMUS

Auch wenn wir (Autoren, Spielleiterinnen und Spieler) nicht hinschauen, auch wenn die Götter nicht eingreifen, 'funktioniert' Aventurien: Menschen, Elfen und Zwerge werden geboren und sterben, bestellen das Land und gehen ihrem Handwerk nach, führen Kriege und schließen Handelsbeziehungen. Die Jahreszeiten wechseln ebenso in regelmäßigem Lauf wie die Gezeiten, am Ende des Winters sind die meisten wilden Tiere hungrig und eher bereit, auch Menschen anzugreifen, und bei Ebbe gehen die Kinder der Küstenfischer hinaus in das Watt, um in zurückgebliebenen Tümpeln Krebse zu fangen. Zwar sind die Jahreszeiten stärker ausgeprägt als auf der Erde, die Gezeiten dafür schwächer, die wilden Tiere wilder (und meist sogar besser organisiert) und vielleicht lauert im Watt ein Malmer (eine gefährliche Riesenkrabbe) – genauso gut können die Fischerkinder aber auch einem Necker (einem wunderschönen Wassermenschen) begegnen oder einen faustgroßen Gwen-Petryl-Stein finden (der aus sich heraus leuchtet und nicht nur bei Priestern des Meeressgottes Efferd sehr begehrt ist).

Phantastischer Realismus heißt, dass es auch für das Phantastische und Wunderbare Erklärungen und Gesetzmäßigkeiten innerhalb der Welt gibt und dass die phantastischen und die realistischen Elemente der Welt miteinander verzahnt sind. So kann etwa ein einzelner Magier nicht mit einem Zauberspruch eine ganze Stadt einäschern, ein Zirkel lebensmüder Schwarzmagier oder ein wütender Kaiserdrache könnten dies aber durchaus. Besagter Drache kann zwar, den Gesetzen der Schwerkraft spottend, mittels seiner angeborenen Zauberkraft fliegen, muss aber trotzdem erlittene Wunden auskurieren und alle paar Tage ein Rind oder eine ähnliche Menge Fleisch fressen.

Das heißt auch, dass in allen Fällen, in denen wir keine besonderen Regeln oder speziell aventurische Beschreibungen angeben haben, irdische Erfahrung oder der 'gesunde Menschenverstand' eingesetzt werden können: Wenn wir von "Äpfeln" oder von "Eisen" sprechen, meinen wir damit auch das irdische Obst beziehungsweise das irdische Metall; ein geworfener Speer folgt auch in Aventurien einer Parabelbahn; kaltblütiger Mord ist in fast allen Kulturen das schlimmstmögliche Verbrechen, und so fort.

Aber naturkundlich gibt auch es einige deutliche Abweichungen vom irdischen Vorbild: Die Kräfte der Magie und der Götter sorgen für eine andersgeartete Astronomie, die Alchimie mit ihren 'sympathe-

tischen' Beziehungen der Stoffe untereinander hat Vorrang vor korrekter Chemie und die Entwicklung von Tier- und Pflanzenarten folgt nicht den Gesetzen der Evolution, sondern unterliegt dem Eingreifen 'übernatürlicher' Mächte.

Trotz aller realistischen Möglichkeiten unterscheidet sich Aventurien dennoch beträchtlich von unserer Welt. Auch wenn wir sagen, dass die wichtigsten Reiche des Kontinents sich auf einer Entwicklungsstufe befinden, die dem europäischen Spätmittelalter oder der frühen Neuzeit ähneln, gibt es doch genügend Unterschiede zum europäischen Vorbild, die zum Teil aus den phantastischen Elementen der Welt resultieren, zum Teil aus dem dichten Nebeneinander sehr verschiedener – nicht zwangsläufig 'mittelalterlicher' – Kulturen.

Die gerade genannte Einordnung gilt vor allem für den durchschnittlichen technischen Standard der Welt: Es gibt den Buchdruck und

In allen Bereichen, zu denen es keine speziellen aventurischen Beschreibungen gibt, gelten irdische Regeln oder einfach der gesunde Menschenverstand.

einfache optische Gerätschaften, Expeditionen zu den Rändern der Welt (und Debatten über die Gestalt der Welt), einen momentanen Vorteil der Rüstung gegenüber den Waffen und

eine gerade aufkeimende Bildung mit Interesse am Wissen der Vorfahren. Als wichtigste Differenz muss festgehalten werden, dass es keine Feuerwaffen gibt.

Ein sehr wichtiger (und schwer wiegender) gesellschaftlicher Unterschied zum irdischen Vorbild ist sicherlich die in vielen Teilen Aventuriens herrschende Gleichberechtigung der Geschlechter (was bedeutet, dass Frauen auch in typischen 'Männerberufen' wie Schmied oder Fuhrmann deutlich präsent sind und Offiziersränge bei den Armeen oder höchste Kirchenämter im Zwölfgötterkult innehaben). Weit ausgeprägter als auf der Erde dürfte auch die Toleranz gegenüber Fremdkulturen, -rassen und -spezies sein. (Wobei jedoch Tulamiden oder Elfen etwa von einem durchschnittlichen Bornländer immer noch misstrauisch und abergläubisch beäugt werden). Auch die feste Gewissheit, dass Zauberei und Götterwirken die Geschicke und Geschichte der Völker zu allen Zeiten mit geprägt haben, unterscheidet den Aventurier vom (heutigen) irdischen Durchschnittsbürger.

EINE MAGISCHE WELT

Der Realismus muss in einer Fantasy-Welt natürlich auch seine Grenzen haben: Auch wenn nur etwa jeder hundertfünfzigste Aventurier

Aventurien ist eine phantastische Welt: Es gibt Zauberer, Hexen, Druiden, Einhörner, Drachen, Dämonen, Feen ...

magisch begabt ist, wissen selbst einfache Dorfbewohner, dass es mächtige Zauberer, weise Hexen und eigenbrötlerische Druiden gibt, dass in den Bergen Drachen und Harpyien hausen, dass vor vielen hundert Jahren ein Krieg der Zauberer das Land verwüstete und dass der Herr Praios, Gott der Sonne und der Gesetze, die Zauberei nicht gerne sieht.

Es ist hinlänglich bekannt, dass man, wenn man genügend Goldstücke mitbringt, nicht an einem faulen Zahn oder einer verschmutzten Bisswunde sterben muss, sondern magische Hilfe in Anspruch nehmen kann, dass es im Tulamidenland fliegende Teppiche gibt und dass Elfen allesamt zauberkundig sind.

Wenn auch vieles davon in einen unglaublichen Wust von Aberglauben eingebettet ist (so wie irdisch das Halbwissen über Hochtechnologien oder Sitten fremder Länder) und die Zauberei nicht in jeder Region gleich hoch angesehen ist, bricht für kaum einen Aventurier das Weltbild zusammen, wenn er den Elfen oder die Magierin der Heldengruppe zaubern sieht. Natürlich sind die meisten Menschen konservativ und entsprechend beeindruckt, wenn sie einen 'echten

Zauberer' am Werk sehen – aber nicht mehr, als man irdisch von der Tätigkeit eines Gehirnschirurgen oder einer Kunstfliegerin beeindruckt wäre.

Entsprechend geläufig ist der Umgang mit dem Magierstand: So weiß die Stadtgarde einer aventurischen Ansiedlung, dass man Zauberer in schwere Eisenketten legen und ihnen den Mund verbinden muss, wenn man sie sicher in Gewahrsam halten will. Und wenn die Helden Beistand bei der Bekämpfung eines magischen Phänomens benötigen, wird ihnen schon der Wirt eines größeren Gasthauses sagen können, wo die nächste Magierakademie oder der nächste größere Hesinde-, Boron- oder Praios-Tempel zu finden ist. Hinzu kommt, dass viele Herrscher und reiche Kaufleute Zauberer in ihren Diensten halten, die sie vor magischen Anschlägen schützen, Verletzungen heilen oder die Absichten von Verhandlungspartnern erkunden (oder ganz profan ihre Jugend verlängern und ihren Reichtum mehren sollen).

Da aber Zauberei für Menschen, Elfen und Zwerge eine anstrengende Angelegenheit ist und magische Wesen hinreichend selten sind, ist Aventurien zwar eine magische, aber keine gänzlich von Magie beherrschte Welt. Wenn gerade kein Zauberer oder Alter Drache anwesend ist, kann man davon ausgehen, dass auch in Aventurien die Flüsse vom Gebirge zum Meer fließen, dass der Himmel blau und nicht grün ist und Kühe nicht fliegen können. Womit wir wieder beim realistischen Teil des phantastischen Realismus angekommen wären.

EINE ABENTEUERLICHE WELT

Auch wenn man sich ein Leben als Aventurier recht gut vorstellen kann, wenn es in dieser Welt Städte und Straßen und Märkte, Fürsten und Garden, Priesterinnen und Zauberer gibt, heißt das noch lange nicht, dass es auf Aventurien ruhig und friedlich zugeht – mitnichten! Selbst im 'zivilisierten' Mittelreich sind durchschnittlich zwei Drittel

jeder Baronie von Wäldern bedeckt, die kein Mensch betritt, der bei klarem Verstand ist, weil sie Räuberbanden oder Schlimmerem Unterschlupf bieten, oder weil es unwegsame und schroffe Hügellandschaften und öde Heide sind, durch die kein Pfad führt. Dass es hier ohne weiteres Ruinen aus vergangenen Zeitaltern, Höhlen mit tyrannischen Drachen oder verwunschene Seen geben kann, verwundert nicht – und das mitten in einer als zivilisiert geltenden Gegend.

Aber wie es das Schicksal will, müssen just diese Ruinen nach einer magischen Axt durchsucht und der tyrannische Drache mit eben jener Axt erschlagen werden. Oder aber das heilkräftige Wasser aus dem verwunschenen See muss dem vom Drachen vergifteten Sohn der Baronin eingeflößt werden. Und da die Baronin ihre zehn Bewaffneten derzeit leider zur Sicherung des Marktfriedens benötigt, sind hier Helden gefragt, die diese Aufgabe übernehmen.

Aventurien braucht Helden.

Außerhalb der Zivilisationszentren muss man lange Strecken reisen, um auch nur wieder einmal in den Genuss eines warmen Bades oder einer sicheren Mahlzeit zu gelangen, von Tempeln und Bibliotheken ganz zu schweigen. Wenn schon die Wildnis, durch die die Helden ziehen, nicht von vornherein lebensfeindlich ist (wie die Khôm-Wüste, die verfluchten Eislande Gloranas oder die höchsten Höhen des Raschtulswalls), muss man zumindest mit äußerst gefährlichen Bewohnern rechnen – Ork-Stämme oder eigenbrötlerische Magier von zweifelhaftem Ruf zählen da noch zu den eher angenehmen Begegnungen. Und dennoch – es kommt, wie es kommen musste: Die wichtige Nachricht muss natürlich mitten durch das Gebiet des Orkstammes transportiert, der zwielichtige Magier (der bedauerlicherweise der einzige Spezialist für 'Chronomantie' ist) im Auftrag der Zauberergilde aufgesucht oder eine Gruppe entführter Dörfler aus Glorania befreit werden – Aufgaben für (wahre) Helden eben. Aber auch mitten in der Zivilisation warten Abenteuer. Sei es, dass Adlige oder reiche Kauf-



leute auf gar nicht so zivilisierte Art und Weise versuchen, einander um Macht, Reichtum und Ansehen zu bringen, sei es, dass Aufstände, Hungersnöte und Seuchen drohen, sei es, dass Diebe und Attentäter sich die Eigenheiten einer Stadt zunutze machen und sich über Dächer und Kanalisation an ihre Opfer anschleichen.

Und natürlich sind die örtlichen Autoritäten gerade in solchen Krisensituationen personell unterbesetzt, bestochen, mit noch wichtigeren Angelegenheiten beschäftigt oder schlichtweg unfähig. Wieder wird es einzig und allein an den Helden sein, die Intrigen des gräflichen Hofkaplans aufzudecken, den zauberkundigen Juwelendieb zur Strecke zu bringen oder die Verbreitung einer Seuche zu verhindern. Inwieweit eine solche Notwendigkeit für Helden 'realistisch' oder 'phantastisch' ist, sei Ihrer Einschätzung der irdischen Wirklichkeit überlassen.

EINE LEBENDE WELT

Aventurien steht nicht still. Ganz im Gegenteil: Aventurien hat eine bewegte Geschichte hinter sich (siehe S. 217) und sicherlich eine nicht minder abenteuerliche Geschichte vor sich. Diese Geschichte und die Ereignisse, die Aventurien prägen, werden im **Aventurischen**

Es ist Ihre Welt – das Wichtigste ist der **Spielespaß**.

Boten*, dem zweimonatlich erscheinenden Magazin zum Schwarzen Auge, berichtet. Dabei sind die Helden an vielen Entscheidungen, die den Verlauf der Geschichte bestimmen, mit beteiligt: Sei es, dass sie ein Attentat auf einen kaiserlichen Prinzen verhindern, sei es, dass

sie die Verteidigung einer Stadt gegen die Ork-Horden organisieren oder gar einem zwergischen Druiden bei der Rettung eines ganzen

Zwergenvolks helfen. (All dies war bereits Thema von Abenteuern.) Zudem ist Aventurien zu nicht unwesentlichen Teilen von den Wünschen und Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler geprägt. Diese können entweder als 'halboffizielle' Barone und Edle selbst einen kleinen Teil Aventuriens ausarbeiten und so die Geschichte mit gestalten oder spezielle Themen, die ihnen am Herzen liegen, in so genannten Fanzines oder auf Homepages betreuen. Diese – oft liebevoll ausgestalteten – Detailinformationen werden dann von vielen anderen Spielern für 'ihr' jeweiliges Aventurien übernommen und teilweise sogar von der Redaktion 'offiziell gemacht'.

Gerade auf dieses Konzept des 'privaten Aventuriens' möchten wir hier zum Abschluss noch einmal näher eingehen: Mit dem 'offiziellen' Aventurien unserer Publikationen präsentieren wir lediglich Vorschläge, von denen wir denken, dass sie zusammenpassen, Spielespaß bringen, spannende Geschichten ermöglichen und eine phantastische Welt zum Leben erwecken – der Inhalt unserer Publikationen ist jedoch weder als kirchliches Dogma noch als unabänderliches Gesetz gemeint. Wann immer einer spannenden Geschichte bestimmte Vorgaben der Welt oder bestimmte Spielregeln im Weg stehen, können Sie diese unbedenklich abändern und dem Geschmack und den Bedürfnissen Ihrer Runde anpassen – unseren Segen dazu haben Sie.

*) Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich und hält seine Leser durch zahlreiche Berichte aus Aventurien ständig auf dem neuesten Stand der Geschichte. Sie können ein kostenloses Probeexemplar auf der DSA-Homepage www.dasschwarzeauge.de als PDF herunterladen.

DIE SPIELREGELN IN KÜRZE

In dem bisherigen Text haben Sie gelesen, was ein Rollenspiel eigentlich ist und wie eine Spielsitzung verläuft – und sind dabei sicherlich über einige Begriffe gestolpert, die Ihnen 'spanisch' vorkamen. Nun, viele Begriffe aus diesem Fantasy-Slang stehen für bestimmte Eigenheiten unserer Spielwelt: für Orte, Ungeheuer, Persönlichkeiten oder Gottheiten.

Andere wiederum stehen für Spielregeln und spieltechnische Werte einer Spielfigur, und genau diese wollen wir jetzt einmal kurz in den richtigen Zusammenhang bringen. Genauere Definitionen und Regelerklärungen finden Sie hier noch nicht, diese kommen erst in den jeweiligen Kapiteln weiter hinten im Buch. Aber zumindest bekommen Sie schon einmal einen recht genauen Eindruck der Begriffe und des Spielablaufs, damit Sie ab Seite 37 bei der Erschaffung Ihres Helden wissen, um was es geht.

Alles, was Sie zum Spiel als Mitspieler benötigen, sind ein Blatt Papier für die Werte Ihres Helden (besser natürlich ein Charakterbogen, wie Sie ihn in diesem Band als Kopiervorlage oder zum Download auf www.dasschwarzeauge.de finden) und einige weitere Notizzettel, Stifte sowie einen zwanzigseitigen und einen sechseitigen Würfel.

Als Meister oder Spielleiterin benötigen Sie natürlich auch eine Geschichte, die Sie den Spielern präsentieren wollen, und einige weitere Hilfsmittel für ihre Darstellung, wie zum Beispiel Bücher mit Hintergrundinformationen über die Spielwelt. Entgegen anderslautender Gerüchte sind Cola, Bier und Kaffee genauso wenig unabdingbare Hilfsmittel wie Flips, Schokoriegel oder Pizza ...

DIE WÜRFEL

Ja, der hier abgebildete farbige Plastikklumpen, dessen Flächen von 1 bis 20 durchnummeriert sind, nennt sich Würfel – auch wenn man das keinem Geometrie-Fach-



mann erzählen sollte. Griechisch-Kenner dürfen ihn *Ikosaeder* nennen, wir begnügen uns mit der Bezeichnung *Zwanzigseiter* oder **W20**. Demzufolge ist der gewöhnliche Würfel der **W6** (oder bisweilen *Sechseiter*). Wenn sich irgendwo die Bezeichnung **W** (ohne Zahlenangabe) findet, ist damit ebenfalls der **W6** gemeint. Wenn wir von einem **W3** reden, meinen wir einen Wurf mit dem **W6**, wobei 1 und 2 als 1 gezählt werden, 3 und 4 als 2 und 5 und 6 als 3. Eine Angabe wie **3W6** bedeutet, dass Sie drei sechseitige Würfel rollen und die Würfelergebnisse addieren; eine Angabe **2W20+10** bedeutet, dass Sie zwei zwanzigseitige Würfel rollen, die Ergebnisse zusammenzählen und zusätzlich 10 Punkte addieren.

RUNDUNGEN

Wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt, wird bei allen Rechnungen *echt gerundet*, d.h. Werte bis n,49 werden ab-, Werte ab n,50 werden aufgerundet. Speziell bei Halbierungen heißt dies, dass *aufgerundet* wird.

DER CHARAKTERBOGEN

Wie bereits oben beschrieben, steht auf einem Charakterbogen (auch *Heldendokument* genannt) alles, was Sie an Werten für das Spiel brauchen. (Wenn Sie möchten, können Sie auf der DSA-Homepage www.dasschwarzeauge.de bereits fertig ausgefüllte und spielbereite Charakterbögen der Archetypen herunterladen). Eine Kurzbeschreibung des Charakterbogens finden Sie unten; eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie Sie einen aventurischen Helden erstellen, im anschließenden Kapitel ab Seite 37. Wenden wir uns nun einigen der auf dem Charakterbogen zu findenden Begriffen einmal im Detail zu:

Was ist ein ROLLENSPIEL?

DER CHARAKTERBOGEN

A: Diese 'Kopfwerte' sind die 'aventurischen' Merkmale des Helden; *Rasse*, *Kultur* und *Profession* spielen eine herausragende Rolle, da sie die Modifikatoren auf die Eigenschaften und auch den späteren Talentspiegel bestimmen (siehe die Beschreibungen ab Seite 55).

B: Die **Eigenschaften** Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft bilden die Grundlagen eines aventurischen Helden; auf Sie kann mit einem W20 eine Probe abgelegt werden (siehe S. 15); da die Eigenschaften auch Grundlage der Talentproben sind, findet man die Werte noch einmal auf der Rückseite des Bogens. Ähnlich gehandhabt wird der **Sozialstatus** als Maß des gesellschaftlichen Ansehens (siehe Seite 16).

C: Hier stehen die wichtigsten abgeleiteten Werte: **Lebensenergie (LE)**, **Ausdauer (AU)**, **Astralenergie (AE)** und **Magieresistenz (MR)**. Die Berechnung dieser Werte finden Sie auf Seite 50; die für den Kampf wichtigen und dort (zum Beispiel durch die geführte Waffe oder getragene Rüstung) veränderlichen Werte werden im unteren Kasten noch einmal wiederholt.

D: Diese Werte leiten sich aus der Erfahrung des Helden her: Er erhält **Abenteurpunkte** für erlebte Abenteuer und setzt diese in Steigerungen von Werten um; **AP-Guthaben** gibt an, wie viele Abenteurpunkte der Held noch nicht in Steigerungen umgesetzt hat. Mehr zu AP und zum Steigern finden Sie ab Seite 196.

E: **Vor- und Nachteile** prägen den Helden von Beginn an und verändern unter Umständen andere Werte; Näheres steht in dem Kapitel ab S. 84.

F: Der zweite Satz von abgeleiteten Werten sind die Kampf-Basiswerte **Attacke-Basis**, **Parade-Basis**, **Fernkampf-Basis** und **Initiative-Basis**, die zusammen mit den Kampf-Talenten die Kampfwerte AT, PA, Fernkampf und Initiative bestimmen.

G: Die Sonderfertigkeiten sind Kenntnisse, die ein Held einmalig erwirbt, und die spezielle Auswirkungen haben (zumeist im Kampf).

H, I, J und K: Die Werte der Waffen, Fernkampfwaffen, Rüstungen und Schilde finden Sie im Kapitel zum Kampf ab Seite 156; auf dem Charakterbogen tragen Sie nur die Waffen ein, die Ihr Held auch bei sich trägt.

L: Aus den Werten der **Kampf-Talente** und den Werten für AT-Basis, PA-Basis und Fernkampf-Basis berechnen sich die AT- und PA-Werte der einzelnen Waffengattungen

M: Auf die anderen **Talente** können Talentproben mit drei W20 und der Verrechnung des Talentwerts (TaW) abgelegt werden; eine Einführung hierzu finden Sie ab Seite 15, das detaillierte Talentsystem ab Seite 108.

N: Ebenfalls eine Sonderstellung unter den Talenten nehmen die **Sprachen und Schriften** ein, die der Held beherrscht (siehe S. 122); üblicherweise werden auf diese Talente keine Proben abgelegt.

O: **Gaben** sind Vorteile (siehe dort), die wie Talente gehandhabt werden.

P: Einige Aventurier (in diesem Basis-Regelwerk die Kultur der Auelen und die Profession der Magier) sind in der Lage, **Zaubersprüche** zu wirken, die grundsätzlich wie Talente gehandhabt werden; mehr zur Zauberei finden Sie ab Seite 166.

Name		Geschlecht	Das Schwarze Auge	
Rasse		Alter	HELDENDOKUMENT	
Kultur		Gebiet		
Profession		Gewicht		
Stadt / SO		Avantur		
Geschwister				

EIGENSCHAFTEN			
Mut	Lebensenergie	Vorteile	
Klugheit	Ausdauer		
Intuition	Magieresistenz		
Charisma	Astralenergie	Nachteile	
Fingerfertigkeit	Wendeschwinn		
Gewandtheit	Gewicht-AP		
Konstitution	Eingetragene AP		
Körperkraft	AP-Guthaben		

KAMPF-TALENTE		WISSENS-TALENTE	
Attacke-Basiswert	Parade-Basiswert	Explorations-Basiswert	Initiative-Basiswert
Lebensenergie			
Ausdauer			
Intuition			
Astralenergie			
Wendeschwinn			

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)	Explorations (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Körperkraft (20+K+G)	Lebensenergie (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Klugheit (20+K+G)	Magieresistenz (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Intuition (20+K+G)	Astralenergie (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)
Charisma (20+K+G)	Wendeschwinn (20+G+P)	Parade (20+G+P)	Parade (20+G+P)
Fingerfertigkeit (20+K+G)	Gewandtheit (20+G+P)	Explorations (20+G+P)	Explorations (20+G+P)
Konstitution (20+K+G)	Körperkraft (20+G+P)	Initiative (20+G+P)	Initiative (20+G+P)

KAMPF-TALENTE (D)		WISSENS-TALENTE (D)	
Attacke (20+K+G)			

EIGENSCHAFTEN UND EIGENSCHAFTSPROBEN

Für den Spielablauf beim **Schwarzen Auge** ist es wichtig, dass ein aventurischer Held durch Zahlenwerte bestimmt wird, auf die im Spielverlauf dann Proben abgelegt werden. Je höher ein Wert eines Helden, desto höher die Chance, dass er eine entsprechende Probe besteht. Die grundlegenden Werte jedes Helden sind seine Eigenschaften, die im Folgenden erklärt werden. Sie bestimmen die körperlichen und geistigen Grundlagen des Helden, und von ihnen leiten sich viele andere Werte ab; zudem lassen sich auch die Talentproben (siehe S. 110) auf Eigenschaftsproben zurückführen. Eigenschaftswerte bewegen sich für menschenähnliche Wesen in einem Rahmen üblicherweise zwischen 0 und 21, wobei Werte zwischen 8 und 14 den Schwerpunkt bilden.

Es gibt acht (gute) Eigenschaften, die einen Helden charakterisieren: Mut (abgekürzt MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK). Die ersten vier Eigenschaften (MU, KL, IN, CH) werden auch *Geistige Eigenschaften* genannt, die letzten vier (FF, GE, KO, KK) *Körperliche Eigenschaften*.

DIE BEDEUTUNG DER EIGENSCHAFTEN

Mut (MU): die Fähigkeit, in kritischen Situationen entschlossen und schnell zu handeln, aber auch Wagemut, keine Angst vor dem Neuen oder vor Risiken zu haben. Passiv eingesetzt steht Mut für eine hohe Willenskraft und geistige Zähigkeit, sowohl beim Widerstand gegen Zauberei als auch, 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 angesammeltes Bücherwissen und 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 Daten und Fakten fehlen. Auch ein gutes Einfühlungsvermögen in Personen und die Fähigkeit, sich mit den Schwingungen der as-

Die acht Eigenschaften sind die grundlegenden Werte jedes Helden.

tralen Kraft in Einklang zu bringen, werden mittels der Intuition geregelt. Ebenfalls in den Bereich der Intuition fallen alle Formen der Wahrnehmung.

Charisma (CH): Dies repräsentiert die persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten, die Fähigkeit, die eigene Stimme, Gestik und Mimik überzeugend einzusetzen; auch die Stärke einer magischen Aura ist mit dem Charisma-Wert verbunden.

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

Gewandtheit (GE): allgemeine körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktionen und Reflexe, eine gute Einschätzung der eigenen Armreichweite, Sprungkraft usw., 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, die Fähigkeit, Krankheiten und Giften zu widerstehen, die Basis der Lebensenergie und der Ausdauer.

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

EIGENSCHAFTSPROBEN

Immer wenn ein Held eine Aktion durchführt, deren Ausgang nicht von vornherein feststeht, kann der Meister eine Probe verlangen. Und: Der Meister *sollte* auch nur dann eine Probe verlangen, wenn der Ausgang der Probe *wirklich offen und für den Spielverlauf bedeutend* ist – GE-Proben für das Ersteigen einer normalen Treppe oder KO-Proben fürs korrekte Atmen sind überflüssig und

(Eigenschafts-)Probe: Fällt beim Wurf eines W20 eine Zahl kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert des Helden, so ist die Probe gelungen.

stören den Spielfluss. Ebenso wenig steht dem Spieler ein Recht auf eine Probe zu.

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, zum Überreden eines störrischen Zöllners ist eine erfolgreiche Charisma-Probe notwendig usw. Bei einer Probe würfelt der Spieler mit dem 20-seitigen Würfel (W20). Das Resultat darf nicht höher sein als der Wert der auf die Probe gestellten Eigenschaft.

Bargosch (KK 14) will eine schwere Falltür anheben. Der Meister hat festgelegt, dass dafür eine Körperkraft-Probe nötig ist. Also muss Bargoschs Spieler mit dem W20 eine 14 oder weniger würfeln.

Die Auswirkungen einer gelungenen Probe liegen auf der Hand: Der Held hat seine Aktion erfolgreich ausgeführt. Die Folgen einer gescheiterten Probe legt der Spielleiter fest – meistens sind auch sie leicht vorstellbar: Die Tür in unserem Beispiel ist zu schwer (möglicherweise zerrt sich der Held die Muskeln); ein Held, der tölpelhaft schleicht, wird entdeckt; eine vermurkte Charisma-Probe kann schallendes Gelächter, aber auch eine handfeste Ohrfeige nach sich ziehen usf.

ERLEICHTERTE UND ERSCHWERTE PROBEN

Ein '+' bei einer Probe erschwert diese, ein '-' erleichtert sie.

Der Spielleiter kann je nach Situation Proben erleichtern oder verschärfen. Wenn es sich im obigen Beispiel um eine massive Eisenplatte handelte, so kann der Meister zum Beispiel eine Körperkraft-Probe +3 verlangen. Wäre die Falltür aus dünnen Brettern gezimmert, könnte eine Körperkraft-Probe -4 genügen. Im ersten

Fall muss der Spieler eine 3 zu seinem Würfelwurf addieren und darf trotzdem seinen Eigenschaftswert nicht übertreffen, im zweiten Fall kann der Held eine 4 von seinem Würfelwurf abziehen.

Wenn oben genannte Falltür noch mit einem rostigen Riegel gesichert ist, kann der Meister auch eine Körperkraft-Probe +4 verlangen. In diesem Fall müsste Bargoschs (KK 14) Spieler eine 10 oder weniger würfeln, damit er seine KK auch dann nicht übertrifft, wenn er zu dem Würfelergebnis 4 hinzu gezählt hat.

OPTIONAL: PATZER UND GLÜCKSWÜRFE

Ein gewisses Risiko sollte jedoch bei jeder Probe erhalten bleiben. Darum verwenden wir folgende Regel: Eine (Eigenschafts-)Probe ist in jedem Fall gescheitert, wenn der Würfel eine 20 zeigt. Einen solchen Streich des Schicksals nennen wir **Patzer**. Eine 20 gilt auch dann als Patzer, wenn es sich um eine erleichterte Probe handelt, also eine Pro-

be, bei der man vom Würfelresultat etwas abziehen darf. Je nach Situation kann der Meister entscheiden, dass eine verpatzte Probe drastischere Auswirkungen hat als eine, die einfach nur misslungen ist. So könnte ein Patzer bei einer Gewandtheits-Probe (zum Beispiel beim Balancieren) bedeuten, dass der Held stolpert und hinfällt, ein Patzer bei einer Klugheits-Probe, dass er sich irrt und beispielsweise nun der festen Meinung ist, dass es bei Wüstenvölkern üblich ist, sich zur Begrüßung eine schallende Ohrfeige zu geben.

Vermeiden Sie aber als Meister, einen Helden durch einen Patzer in eine unvermeidlich tödliche Situation zu bringen, nur weil er gerade etwas Würfelpech hatte. Für eine *gefährliche* oder *unangenehme* Situation sollte es hingegen reichen.

Als Bargosch versucht, die Falltür anzuheben, würfelt sein Spieler eine 20. Die Spielleiterin entscheidet, dass nicht nur das Öffnen misslungen ist, sondern Bargosch sich auch noch eine üble Zerrung an der rechten Schulter zugezogen hat. Für den Rest dieses Tages kann er den Arm nur noch unter Schmerzen heben, und alle Proben, die mit der Beweglichkeit

des rechten Arms zu tun haben, sind für diese Zeit um 2 Punkte erschwert (zusätzlich zu etwaigen sonstigen Modifikationen).

Als Gegenstück dazu können Sie auch **Glückswürfe** zulassen: Eine gewürfelte 1 bei einer Eigenschaftsprobe würde dann bedeuten, dass die Probe auf jeden Fall gelungen ist, unabhängig davon, ob die Probe noch durch Zuschläge erschwert war. Sie müssen jedoch keine Würfe zulassen, die nur in der Hoffnung gemacht werden, dass auch eine scheinbar 'unmögliche' Situation in einem von zwanzig Fällen zu schaffen wäre. Je nach Zusammenhang kann ein solcher Glückswurf sogar noch zusätzliche positive Auswirkungen haben.

Während Bargosch sich noch über die gezeirrten Armmuskeln ärgert, kommt ein Büttel vorbei, der auf den Lärm aufmerksam geworden ist und der nun wissen will, was Bargosch da tut. Die Spielleiterin fordert von Bargoschs Spieler eine Charisma-Probe, ob der Büttel ihm seine Geschichte abnimmt. Es fällt eine 1 – ein Glückswurf. Also glaubt ihm der Büttel nicht nur, sondern leiht ihm sogar noch seinen Dolch, um damit den rostigen Riegel aufzuhebeln.

Sozialstatus und gesellschaftliche Stellung

Wie bereits bei der Vorstellung der Spielwelt gesagt, findet das Spiel nicht im 'luftleeren Raum' statt, sondern in einer 'realistischen', mehr oder weniger 'mittelalterlichen' Welt – und das ist eine Welt, in der neben Herkunft und Religion der gesellschaftliche Rang (oder der Anschein desselben) eine wichtige Rolle bei der Einschätzung einer Person und dem Umgang mit ihr spielt.

Ein Maß für diesen Rang, diese Stellung in der Gesellschaft ist der **Sozialstatus**, der vom Stand der Geburt, von den Taten des Charakters und von seinem Ansehen abhängt. Zwar ist es in Aventurien durchaus eher möglich, seinen Stand zu verbessern, als dies in der irdischen

Sozialstatus: Es ist nicht nur wichtig, *wer* man ist, sondern auch, *was* man ist.

Historie üblich war, aber trotzdem ist die Frage, ob das Gegenüber in einem Gespräch oder einer Verhandlungssituation 'ehrbar' ist oder nicht, von enormer Wichtigkeit für einen Aventurier.

Natürlich gibt es genügend Situationen, in denen der Sozialstatus keine Rolle

spielt, so beim Kampf gegen Tiere und widernatürliche Monstrositäten oder beim Überleben in der Wildnis – aber überall, wo Menschen zusammenkommen, um miteinander zu handeln, zu feiern oder Götterdienst zu halten, ist es nicht nur wichtig, 'wer' man ist, sondern 'was' man ist.

Wir behandeln den Sozialstatus wie eine Eigenschaft, was heißt, dass er sich in einem Rahmen von 1 bis 21 bewegen kann, wobei 1 für erfolglose Wegelagerer oder Schindsklaven steht und 21 für vielleicht ein halbes Dutzend Personen in ganz Aventurien (Kaiserin des Mittelreichs, Horas des Horasreichs, Patriarch von Al'Anfa, Bote des Lichts ...).

Mindestwert für niederen Adel ist ein SO von 8, Barone haben SO 10 bis 12, Grafen 11 bis 15 usw. Stadtbürger und Handwerker liegen in einem SO-Rahmen von 4 bis 10, Tagelöhner meist darunter, reiche Handelsherren auch teilweise deutlich darüber (in Ausnahmefällen bis SO 15).

Im Spiel ist der Sozialstatus ein Maß dafür, ob man zu bestimmten Anlässen eingeladen wird oder welche Art von Aufträgen man bekommt (oder bekommen sollte) – es ist unwahrscheinlich, dass eine Landesherrin einen Haufen Strauchdiebe und fliegende Händler zur Überbringung einer diplomatischen Note anstellt. Andererseits ist ein hoher SO auch ein Maß dafür, wie bekannt ein Held ist und was er sich erlauben darf, ohne an Ansehen zu verlieren, und da auch entsprechende Verpflichtungen (die ein Abenteuererleben ausschließen) mit einem höheren Sozialstatus verbunden sind, empfehlen wir, keinen Helden mit einem höheren SO als 13 beginnen zu lassen.

Die reisende Heldengruppe wird von den Torwächtern aufgehalten, als sie eine Stadt betreten will. Die Weibelin wendet sich ganz selbstverständlich an den mitreisenden Ritter (SO 10), da sie davon ausgeht, dass der Rest der Gruppe (SO 3 bis 6) nur das Gefolge des Ritters ist. Sie behandelt den Ritter sehr höflich und ehrerbietig und bemüht sich, der Gruppe eine schnelle Abfertigung zukommen zu lassen. Wäre der Ritter nicht in der Gruppe gewesen, dann wäre die Behandlung wesentlich weniger zuvorkommend ausgefallen, und die Helden hätten es sich vielleicht gefallen lassen müssen, dass die Torwächter sich das Gepäck des 'Gesindels' ganz genau hätten anschauen wollen, bevor sie die Helden in die Stadt gelassen hätten.

Talentwerte und Talentproben

Wie oben erwähnt, entscheidet eine Probe auf eine der acht Eigenschaften über Erfolg und Misserfolg vieler 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 'rohen' Eigenschaften: Beim *Klettern* muss der Held beispielsweise über *Mut*, *Körperkraft* 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 – beziehungsweise seine Unerfahrenheit – sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben.

Solche Fertigkeiten wie Klettern, Reiten, Heilen u.ä. bezeichnen wir als **Talente**; das Maß

Talente stellen eine Mischung aus Eigenschaften-Einsatz und erworbenem Wissen dar. Letzteres wird durch den **Talentwert (TaW)** repräsentiert.

der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein **Talentwert** (kurz: **TaW**). Üblicherweise bewegt sich der Talentwert in einem Rahmen von 0 bis 21 (mit entsprechenden Ausnahmen von -4 bis +30). Dabei kann sein Wert niemals höher sein als der Wert der besten an der Talentprobe beteiligten Eigenschaft plus 3; bei Kampf-Talenten werden hier nur die Eigenschaften GE und KK gewertet, bei Fernkampf-Talenten FF, GE und KK.

Daria hat Mut 12, Körperkraft 13 und Gewandtheit 12. Daher kann ihr TaW in Klettern nicht höher als 16 sein (höchste beteiligte Eigenschaft 13 plus 3).

Die Talentprobe

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert (TaW) zusammen. Er stellt zugleich seine körperlichen und geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die

Eine **Talentprobe** besteht aus drei Eigenschaftsproben, bei deren Misslingen mit Punkten aus dem Talentwert ausgeglichen werden kann.

vorhandene Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Um seine Klettertour zu bestehen, legt unser bergsteigender Held nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: auf *Mut*, *Gewandtheit* und

Körperkraft. Falls der Held über Klettererfahrung verfügt, also Punkte im Talent *Klettern* besitzt, so kann er versuchen, mit diesen Punkten misslungene Proben auszugleichen.

Der Talentwert ist also eine Art 'Notfallvorrat an freien Eigenschaftspunkten'. 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 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 Punkte des Talentwertes 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 *Klettern*-Probe ablegen muss, steht ihm wieder der vollständige Vorrat zur Verfügung. Einzelheiten zu Talenten und Talentproben finden Sie ab Seite 108.

Daria (MU 12, GE 13, KK 12, TaW Klettern 7) ist der festen Überzeugung, dass die saftigsten Äpfel immer an den höchsten Ästen hängen. Da sie nun versuchen will, das herrlich rote Exemplar ganz oben zu erreichen, verlangt der Meister eine Klettern-Probe von ihr.

Sie würfelt beim Mut eine 14 – das sind zwei Punkte zu viel, die sie aber aufgrund ihrer Erfahrung im Klettern ausgleichen kann: Die erste Probe ist gelungen, und von ihren 7 Talentpunkten sind nur noch 5 übrig. Bei der Gewandtheit zeigt der Würfel eine 16. Sie muss also weitere 3 Punkte

von ihrem Talentwert nehmen, um diese Probe zu einer gelungenen Probe zu machen, bleiben nur noch 2 Talentpunkte übrig. In der Körperkraft-Probe würfelt sie eine 5 – diese Probe ist also auf jeden Fall gelungen, so dass sie im Endeffekt sogar noch 2 Talentpunkte übrig hat. Alle drei Eigenschaftsproben sind gelungen, also ist auch die Talentprobe gelungen. Daria erreicht den obersten Ast – und stellt fest, dass dieser Apfel leider wurmstichig 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, einer Erschwernis belegt; weniger schwierige Taten können durch einen Abzug – eine Erleichterung – vereinfacht werden. In solchen Fällen wird der Talentwert des Helden *vor* dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug verrechnet. Dazu wird eine Erschwernis vom Talentwert subtrahiert, eine Erleichterung zum TaW addiert.

Diese situationsabhängigen Modifikatoren können entstehen, wenn eine Probe von vornherein besonders schwierig ist, der Held momentan abgelenkt oder durch eine Rüstung behindert ist, er gutes Werkzeug besitzt oder gar keines, er unter Zeitdruck steht oder sich besonders

Eine **Erschwernis** wird vom Talentwert abgezogen, eine **Erleichterung** hinzugezählt.

viel Zeit lassen kann und dergleichen mehr.

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen Talentwert aufweist oder sein TaW

durch situationsabhängige Modifikatoren unter null fällt, so muss er diesen Betrag unter null zu *jedem* der drei Würfe der Probe addieren und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll. Ein negativer TaW führt also stets zu drei erschwerten Eigenschaftsproben.

Shafir (MU 12, IN 13, CH 14; TaW Überreden 5) versucht, auf dem Basar einen besonders guten Preis für eine "echt güldenländische" Brosche herauszuschinden (mit der er Daria beeindrucken will), weiß aber nicht, dass er an einen ausgebufften Trickbetrüger geraten ist.

Der Meister hält die Aufgabe für wirklich schwierig und legt den Zuschlag auf die Probe mit 9 Punkten fest, was bedeutet, dass Shafir die Probe jetzt ablegen muss, als hätte er einen TaW von -4 (TaW 5 minus Zuschlag 9 = -4), er muss also drei jeweils um 4 Punkte erschwerte Proben würfeln. Bei der MU-Probe fällt eine 8 (puh), bei der IN-Probe jedoch eine 10, womit die Probe nicht gelungen ist – da nützt es auch nichts, dass der Würfel bei der CH-Probe eine 2 zeigt. Die misslungene Überreden-Probe bedeutet nun, dass Shafir wirklich tief in die Tasche greifen muss, um die Brosche zu erwerben.

Eine detaillierte Vorstellung des Talentsystems finden Sie ab Seite 108.

Das Kampfsystem

Nun mögen steile Felswände, verschlossene Truhen und trickreiche Händler ja schon fordernd für einen aventurischen Helden sein, aber darüber hinaus gibt es auch noch *Gegner*, die die Helden daran hindern wollen, ihre Ziele zu erreichen. Das mögen Tiere sein, die die Durchquerung 'ihres' Waldes nicht zu schätzen wissen – das Fleisch der Helden dafür aber um so mehr –, regelrechte, nur auf Tod und Verwüstung bedachte Monstrositäten oder vom Erzschorlen 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.

Und wenn es dann zum Kampf kommt, benötigen Sie als Meister oder Spieler natürlich auch Regeln, um solche Kämpfe durchzuspielen, egal, ob dies nun ein Dgenduell 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 Bewegung, ein einzelnes Manöver nicht so geglückt ist, wie es geplant war.

Was ist ein Rollenspiel?

Die Grundelemente des DSA-Kampfsystems sind der **Angriff**- und der **Paradewert** (kurz: **AT** und **PA**), die sich aus den Grundwerten (AT- und PA-Basiswerten) und Talentwerten (beispielsweise in *Säbel* oder *Schwerter*) zusammensetzen und auf die

– ganz wie bei einer Eigenschaftsprüfung – Proben mit einem einzigen W20 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 von **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 seiner **Lebensenergie** (LE) abziehen.

Wann ein Kämpfer in einem Gefecht an der Reihe ist, entscheidet sein **Initiative-Wert** (INI), die zu Beginn des Kampfes aus dem INI-Basiswert und einigen Modifikatoren bestimmt wird. Ein Kampf gliedert sich in **Kampfrunden**, in denen ein Beteiligter üblicherweise zwei Aktionen (nämlich eine AT und eine PA) zur Verfügung hat.

Die **Attacke** gibt die Angriffsfähigkeit des Helden an, die **Parade** die der Abwehr. Eine Waffe richtet **Trefferpunkte** an, die vom **Rüstungsschutz** teilweise abgemildert werden. Die verbleibenden **Schadenspunkte** werden von der **Lebensenergie** abgezogen.

Die **Initiative** bestimmt, wer wann in einem Kampf an der Reihe ist.

Der Kämpfer mit der höheren INI beginnt den Kampf mit einer AT, auf die der Verteidiger mit einer PA reagiert; dann handelt der Kämpfer mit der nächsthöheren INI, dann der mit der dritthöchsten usw., bis alle Beteiligten eine Attacke ausführen durften. Dann beginnt die nächste Kampfrunde, und der Kampf geht

weiter, bis einer der Kämpfer aufgibt, tot oder kampfunfähig ist – oder bis sein Gegner freiwillig von ihm ablässt.

Alle diese Begriffe, die hier nur erwähnt wurden, werden im Kapitel zum Kampf ab Seite 128 genau erklärt.

Daria wird in eine Messerstecherei mit einem Straßenräuber verwickelt. Sie kämpft mit ihrem Dolch (AT 12, PA 8, TP 1W6+1, INI 8), und sie trägt eine dicke Lederweste, die ihr einen RS von 1 verleiht. Ihr Gegner ist ebenfalls mit einem Dolch bewaffnet (AT 11, PA 7, TP 1W6+1, INI 10) und hat aufgrund seiner höheren Initiative den ersten Angriff. Die Meisterin würfelt eine 7, also ist die Attacke-Probe gelungen. Darias Spielerin schafft die Parade nicht (die gewürfelte 9 übersteigt ihren PA-Wert), so dass der Angriff des Straßenräubers gelingt. Die Meisterin erwürfelt den Schaden, wozu sie einen sechseitigen Würfel nimmt und 1 zu dem Würfelergebnis addiert. Der Würfel zeigt eine 4, was 5 Trefferpunkte ergibt. Von diesen 5 TP kann Daria 1 abziehen, da sie ja die Rüstung trägt, aber die verbleibenden 4 Schadenspunkte werden von ihrer Lebensenergie subtrahiert: Der Räuber hat ihre eine blutende Stichwunde zugefügt.

ZAUBEREI

Neben den durch 'handwerkliche' Lösungen zu bewältigenden Problemen stehen Helden aber 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 Aventuriern in Form von **Zaubersprüchen**, magischen **Ritualen** und **Artefakten** 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, **Astralenergie** – den 'Treibstoff' aller aventurischen Zauberei – in sich aufzunehmen.

Mit einem Zauberspruch wird diese Energie in einen magischen Effekt – eine Lichtkugel, eine Verwandlung, ein Blendstrahl, heilende Kräfte und dergleichen – nach dem Willen des Zaubersers umgewandelt; jeder Zauberspruch benötigt also eine gewisse Menge Astralenergie. Um einen Zauberspruch zu wirken, benötigt ein Magieanwender Konzentration: Dazu legt er eine **Zauberprobe** ab, die wie eine Talentprobe gehandhabt wird. Für diese Probe stehen dem Zauberer je nach Spruch eine bestimmte Menge an **Zauberfertigkeitpunkten** (ZfP) zur Verfügung. Wird der Zauber gegen eine

Person gewirkt, so gilt deren **Magieresistenz** (MR) als Erschweris. 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. Die genaue Wirkung des Spruches hängt oftmals von den übrig behaltenen Zauberfertigkeitpunkten (ZfP*) ab. Neben den genannten Komponenten sind Zauber noch durch ihre **Reichweite** und durch ihre **Verbreitung** gekennzeichnet.

Rituale sind meist mit höherem Zeitaufwand durchzuführende Zaubersprüche, die dafür aber auch meist eine längerfristige Wirkung zeigen, zum Beispiel die Beschwörung von Dämonen oder die Verzauberung von Gegenständen zu magischen Artefakten. Die bekanntesten und in diesem Band vorgestellten Rituale sind die **Stabzauber** der Gildenmagier und die **Elfenlieder**.

Die oben erwähnten Artefakte stellen gewissermaßen eine Form von gespeicherter Zauberei dar und sind nicht selten auch für 'weltliche', das heißt: nicht mit arkanen Kräften gesegnete Personen verwendbar.

Mehr zur Anwendung von Zauberei und den verbreiteten Zaubersprüchen finden Sie im Kapitel **Magie in Aventurien** auf den Seiten 166 ff.

LEBENS-PUNKTE, ASTRAL-PUNKTE UND AUSDAUER

Neben den *Eigenschaften* des Helden, die seine körperlichen und geistigen 'Eckpfeiler' bilden, seinen *Talenten*, die für die Erfahrung in verschiedenen Wissensgebieten und Tätigkeitsfeldern stehen, und seinen Kampfwerten *Attacke* und *Parade* verfügt jeder Held noch über zwei weitere Werte, die seine körperliche Verfassung widerspiegeln: die **Lebensenergie** (LE; unterteilt in **Lebenspunkte**, LeP), die repräsentiert, ob ein Held kleinere Blessuren oder größere Wunden erlitten hat, und die anzeigt, ob er dem Leben oder dem Tode näher steht, und die **Ausdauer** (AU; untergliedert in **Ausdauerpunkte**, AuP),

die anzeigt, wie sehr ein Held 'außer Puste' ist und ob er noch weitere körperliche Anstrengungen unternehmen kann. Diese beiden Werte berechnen sich zu Spielbeginn aus den Eigenschaften, wobei besonders die Konstitution eine wichtige Rolle spielt (siehe Seite 15). Hier in den Basisregeln verwenden wir die Ausdauer im Waffenlosen Kampf, um zu bestimmen, wann ein Kämpfer bewusstlos zu Boden geht, und zur Bestimmung von Lauf- und Schwimmstrecken.

Lebenspunkte sagen etwas über den derzeitigen Gesundheitszustand einer Person aus, die **Ausdauerpunkte** über ihren momentanen Erschöpfungsgrad.

1 bis 5 LeP: Held ist kampfunfähig, kann nicht zaubern oder Talente einsetzen

0 oder weniger LeP: Held ist zu keinerlei Aktionen in der Lage, kann nicht einmal mehr gehen und schwebt in akuter Lebensgefahr.

0 AuP: Held ist kampfunfähig, kann nicht zaubern oder Talente einsetzen.

0 AsP: Held kann keine Zaubersprüche mehr wirken, erleidet aber sonst keine Einschränkungen.

Ausdauer und Astralenergie können nicht unter 0 sinken.

Zauberkundige Helden verfügen darüber hinaus noch über die **Astralenergie (AE; unterteilt in Astralpunkte, AsP)**, eine für die meisten Aventurier nicht bemerkbare Kraft, die die Welt durchströmt und in den Zauberkundigen wie in Gefäßen gesammelt werden kann. Astralenergie ist gewissermaßen der 'Brennstoff' für die Zauberei und wird daher im entsprechenden Kapitel näher erläutert (siehe Seite 167).

Wenn die Astralenergie auf 0 sinkt, kann der Zauberer keine Zauberei mehr wirken, erleidet aber sonst keine Einschränkungen.

Helden, die Geweihte einer der aventurischen Gottheiten sind, verfügen neben der Lebensenergie und der Ausdauer noch über die sogenannte **Karmenergie (KE; unterteilt in Karmapunkte, KaP)**, ein göttliches, schwer fassbares Fluidum, mit dem die Geweihten Wunder wirken und so den göttlichen Willen auf Dere repräsentieren können. Da wir

uns hier den Geweihten nicht in gebührender Ausführlichkeit widmen können, müssen wir Sie auf den Band **Wege der Götter** verweisen.

KAMPFUNFÄHIGKEIT UND TOD

Ein Held, dessen Lebensenergie auf 0 oder darunter sinkt, ist so gut wie tot (ihm muss sehr schnell geholfen werden; siehe Seite 196); ein Held, dessen LE auf 5 Punkte oder weniger gefallen ist, ist kampfunfähig (und auch unfähig zu zaubern oder die meisten Talente anzuwenden) und kann sich nur mit Mühe bei Bewusstsein halten.

Ein Held, dessen Ausdauer auf 0 sinkt, ist ebenfalls handlungsunfähig und muss sehen, dass er so schnell wie möglich wieder 'zu Puste' kommt: also seine Ausdauerpunkte wieder ansteigen lässt.

ZEITEINHEITEN UND BEWEGUNG

In Spielbegriffen benötigen wir zwei Zeiteinheiten für kurze und sehr kurze Abschnitte, in die das Spiel bisweilen unterteilt ist. Wir verwenden hier im Kampf oder bei ähnlichen, mit 'Action' vollgepackten Teilen des Spiels die **Kampfrunde** (die etwa drei Sekunden dauert und in Aktionen unterteilt ist) und zur

1 Kampfrunde = ca. 3 Sekunden

1 Spielrunde = 5 Minuten

1 Schritt = 1 Meter

1 Meile = 1 Kilometer

Bestimmung längerfristiger Zeitabschnitte die **Spielrunde** (die 5 Minuten repräsentiert) als Einheiten des DSA-Systems. Des weiteren verwenden wir bisweilen die irdischen Sekunden, Minuten und Stunden (letztere ist auch in Aventurien bekannt) zur Verdeutlichung eines Sachverhalts.

Entfernungen werden in Aventurien in Schritt und Meilen gemessen, wobei ein **Schritt** einem irdischen Meter, eine **Meile** einem irdischen Kilometer entspricht.

Anmerkung: Ein etwas 'realistischeres' und detaillierteres System zur Handhabung der sinkenden Lebenspunkt-Werte finden Sie auf Seite 138, ebenso Anmerkungen zu den Auswirkungen von *Wunden*. Für den Beginn empfehlen wir aber, die leichtere und übersichtlichere Regelung zu benutzen.

REGENERATION

Wenn ein Held durch Kämpfe Lebensenergie verloren hat, durch Anstrengung Ausdauerpunkte oder durch Zauber Astralenergie, sind diese Punkte nicht auf Dauer verloren, sondern regenerieren sich, während der Held ausruht.

Lebensenergie und Astralenergie kann man zurückgewinnen, indem man mindestens sechs Stunden schläft (üblicherweise die Dauer eines Nachschlafs).

Danach erhält der Held je 1W6 verlorene LeP und / oder AsP zurück; bei einer gelungenen KO- bzw. IN-Probe jeweils einen Punkt zusätzlich.

LE-Regeneration: 1W6 LeP/Nacht

AE-Regeneration: 1W6 AsP/Nacht

AU-Regeneration: 3W6 AuP/SR

Gelungene IN- bzw. KO-Proben erhöhen diese Zahlen um jeweils 1 Punkt.

Verlorene Ausdauer gewinnt man wesentlich schneller zurück: 3W6 Punkte pro Spielrunde (5 Minuten, siehe unten), in der man sich ausruhen kann, und sogar 3W6+6 bei einer gelungenen KO-Probe. Mehr zur Regeneration, auch zur Heilung von Wunden und dem Abbau von Erschöpfung finden Sie auf Seite 195.

ERSCHÖPFUNG

Mit der Ausdauer, oder besser: mit der Konstitution, verbunden ist auch ein System für Erschöpfung auf längeren Märschen, das sich in zusätzlicher Behinderung (verminderter Beweglichkeit) niederschlägt. Mehr zu dieser Optionalregel finden Sie auf Seite 191.

GESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit (GS) ist ein Maß dafür, wie schnell sich ein Lebewesen bewegen kann. Sie wird üblicherweise in Schritt pro Sekunde angegeben; GS 7 steht also für eine Geschwindigkeit von 7 Schritt (Metern) pro Sekunde – was dem Tempo eines leicht bekleideten Sprinters entspricht.

Der GS-Wert steht für kurzfristige und kleinräumige, die so genannte 'taktische' Bewegung. Tagesstrecken, die so genannte 'strategische Bewegung', werden üblicherweise in Meilen (Kilometer) pro Tag (Tagesmarsch) angegeben. Eine bepackte Reisegruppe legt zu Fuß etwa 30 Meilen pro Tag zurück.

Mehr zu Bewegung, Geschwindigkeit und Tagesstrecken finden Sie ab Seite 188.

AVENTURISCHE ARCHETYPEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie zwölf unterschiedliche Helden: typische Personen, in deren Rolle Sie schlüpfen können, wenn Sie Abenteuer in Aventurien erleben möchten. Jeder dieser archetypischen Helden hat einen vollständigen Wertespiegel, es fehlen ihm nur noch ein Name und ein paar Ideen zum Hintergrund: Wo kommt er her, wie ist er aufgewachsen, warum zieht er jetzt durch Aventurien und sucht nach Abenteuern? (Vorbereitete Heldenbögen für diese Archetypen finden Sie auf der Homepage www.dasschwarzeauge.de.) Natürlich kann jeder dieser Helden auch eine 'Geschlechtsumwandlung' erfahren: Die ho-

rasische Einbrecherin kann genauso gut ein horasischer Einbrecher, der mittelländische Entdecker eine mittelländische Entdeckerin sein. Wenn Ihnen die Auswahl an spielbaren Helden und Heldinnen nicht ausreicht, dann steht es Ihnen jederzeit offen, sich einen Charakter nach Ihren eigenen Vorstellungen zu kreieren – Einzelheiten dazu finden Sie ab Seite 37. Dort können Sie auch nachlesen, wenn Sie weitere Informationen zu dem möglichen Hintergrund der jeweiligen Rasse, Kultur und Profession suchen. Aber auch in diesem Kapitel ist nur ein kleiner Teil aller möglichen Helden aufgezählt, ein vollständiges Verzeichnis finden Sie im Band **Wege der Helden**.

DIE HORASISCHE EINBRECHERIN

'So fühlt man sich also, wenn man auf der Seite des Gesetzes steht', dachte Tamira amüsiert. Nun, ganz legal war das nicht, was sie hier tat, und wenn man sie dabei erwischte, würde das schon einige Jahre Kerkerhaft bedeuten. Aber wie hieß es doch: Der gute Zweck heiligt die Mittel – und ihr Ziel war an Rechtschaffenheit kaum zu überbieten.

Dabei wäre es vorhin, als sie die reich verzierte Fassade hinaufgeklettert war, beinahe brenzlich geworden. Wie aus dem Nichts waren die Wachen aufgetaucht, während die Einbrecherin noch wie eine riesige Spinne an der weiß gekalkten Wand der Villa hing. Hätte Tamiras Freund, der Krieger Asgord, die Gardisten nicht aufgehalten und sie in ein Gespräch über die Vor- und Nachteile des Perricumer Schwertgehänges verwickelt, wäre ihr Plan im Ansatz gescheitert. Die Einbrecherin seufzte. Sie hätte nie gedacht, dass der geradlinige Krieger zu einer solchen Schliche imstande gewesen wäre – aber nun würde sie Monde brauchen, um ihm das schlechte Gewissen ob dieser 'Unehrenhaftigkeit' auszureden. Im schwachen Schein des Mondes sah sich Tamira in der Schreibstube um: Ah, dort drüben stand der Schreibtisch. 'Kein originelles Versteck, aber wir fangen trotzdem einmal dort an', dachte sie.

Die Schublade war verschlossen, und das Schloss lag im Schatten, sodass Tamira es nur tastend untersuchen konnte: 'Wie primitiv – ist ja schon fast eine Beleidigung', schoss es ihr durch den Kopf, als sie wenig später eine Haarnadel hervorzog – feinste Vinsalter Goldschmiedekunst mit einem Perlenköpfchen – und ins Schlüsselloch steckte. Es dauerte kein halbes Augenzwinkern, bis das Schloss mit einem leisen Klick aufsprang. Die Diebin öffnete die Schublade, nahm einen Stapel Pergamente heraus und huschte vor das Fenster ins Mondlicht, sodass sie von draußen nicht gesehen werden konnte.

In schwarzer Tinte stand auf makelloser Bütte zu lesen: *Vito da Stronza, 200 D.* 'Boronsvito', der berühmte Meuchelmörder, auf dessen Kopf ein hübsches Sümmchen ausgesetzt war, stand also auch auf der Lohnliste des ach so ehrbaren Kaufherrn, dem diese Villa gehörte. Tamira

strich sich aufgeregt den Dröler Spitzenkragen glatt – da hielt sie ihn in den Händen, den lang ersehnten Beweis.

HINTERGRUND

Die wenigsten Einbrecher und Einbrecherinnen hegen schon als Kind den Lebenstraum, einmal die Villen der Reichen auszuräumen. Zwar soll es auch Menschen geben, die dieser Profession aus Passion nachgehen, ohne es wirklich nötig zu haben. Diese Einbrecher 'aus gutem Hause' jedoch sind rar, legendäre Phantome, die nur in den seltensten Fällen den Bütteln ins Netz gehen – was vielleicht auch mit ihren weitläufigen Verbindungen zusammenhängen mag.

Für gewöhnlich aber ist die Einbrecherin das geworden, was sie ist, weil ihr das Leben keine andere Wahl ließ. Vielleicht stammt sie aus einem verrufenen Stadtviertel, aus dem kein ehrbarer Handwerksmeister je einen Lehrling aufnehmen würde, und hat schon von Kindesbeinen an gelernt, wie man stehlen muss, um zu überleben.

So unterschiedlich Herkunft und Lebenslauf der Einbrecher auch sein mögen, alle verbindet der Traum vom 'Raubzug ihres Lebens', der es ihnen möglich macht, sich in Khunchom oder einer anderen Stadt, in der sich leben lässt, eine Villa mit Meerblick zu kaufen und fortan Praios einen guten Mann sein zu lassen. Bis dahin ist im standesbewussten Horasreich häufig auch eine Einbrecherin bemüht, sich mit dem Glanz der gehobenen Lebenskultur zu umgeben, den sie tagtäglich vor Augen hat: Modische Accessoires, die beim Broterwerb nicht hinderlich sind, werden ebenso gerne getragen, wie eine gewisse Standesehre gepflegt wird: Sich nebenher als elegante Dame von Welt zu geben, kann ebenso den persönlichen Stil unterstreichen, wie am Tatort eine Rose als 'Visitenkarte' zu hinterlassen.

Übrigens: Die Mitgefährten zu bestehlen, wird von den meisten Einbrechern als plumpe Beutelschneiderie abgelehnt.



KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Einbrecher bevorzugen eng anliegende Kleidung in unauffälligen Farben. Wichtig sind viele sichtbare und verborgene Taschen und Täschen, in denen die unterschiedlichsten Utensilien verstaut werden, wie Haarklammern, Draht oder Dietriche. Größeres Werkzeug wie die Brechstange findet für gewöhnlich in einem Rucksack Platz; Seil und Wurfhaken gehört zur Einbrecherin wie das Schwert zum Krieger.

Da eine Barbarenstreitaxt eher hinderlich ist, wenn man durch ein schmales Fenster steigen möchte, begnügt sich die Einbrecherin für gewöhnlich mit einem Dolch. Auch mit anderen handlichen Stichwaffen wie dem Degen ist sie geübt, obwohl sie solches Eisen auf ihren Streifzügen nicht bei sich trägt. Dabei geht sie jedoch im Allgemeinen dem Kampf aus dem Wege. Lieber möchte sie unentdeckt bleiben und sucht im Zweifelsfall ihr Heil in der Flucht – es sei denn, es gilt, gute Freunde zu verteidigen.

Zitate

“Ja, was haben wir denn da? – Nein, wie reizend: zwar kein echtes Silaser Glas, aber ein verdammt gutes Imitat.”

“Phexverflucht! Seit wann haben die einen Köter?!”

“Oh, verzeiht, hoher Herr! Ich muss mich wohl in der Tür geirrt haben. Nichts für ungut ...”



Die horasische Einbrecherin bei Spielbeginn

MU 12	KL 13	IN 13	CH 12
FF 14	GE 13	KO 11	KK 11
LeP 27	AuP 28	Wundschwelle 6	
MR 3	SO 7		
AT-Basis 7	PA-Basis 7	FK-Basis 8	INI-Basis 10

Vor- und Nachteile: Herausragender Tastsinn, Verbindungen (Hehler mit SO 7, Bettler mit SO 2); Goldgier 5, Neugier 5

Talentspiegel: Armbrust +1, Dolche +7, Fechtwaffen +1, Hieb-
waffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +0,
Wurfmesser +4; Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +9, Körper-
beherrschung +5, Schleichen +7, Schwimmen +1, Selbstbeherr-
schung +2, Sich Verstecken +7, Singen +0, Sinnenschärfe +6,
Tanzen +1, Taschendiebstahl +2, Zehen +0; Betören +1, Etikette
+2, Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +2,
Überreden +2; Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung
+2, Wildnisleben +0; Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Mechanik
+2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +7;
Muttersprache Garethi (als 'Horathi') +11, Sprachen Kennen Tulamidya +5,
Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen +3; Ackerbau +1, Heilkunde Wunden
+0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen
+2, Schlösser Knacken +9, Schneidern +0

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Ortskenntnis (Stadt-
teil Yaquirpark in Vinsalt), Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

Kampfwerte: Dolche 11/10, Fechtwaffen 8/7, Infanteriewaffen 8/7,
Raufen 8/7, Ringen 7/8; Armbrust 9, Wurfmesser 12

Ausrüstung: Kleidung (verbreitet, dunkel, die Beweglichkeit nicht ein-
schränkend), dunkler Mantel, dunkle Handschuhe, Dietriche, 10 Schritt Seil
mit Wurfhaken, Gürtel mit Trageschlaufen und -haken, verborgener Dolch

Abenteuerpunkte: 520 **Ausgegebene AP:** 520

AP-Guthaben: 0



DER MITTELLÄNDISCHE ENTDECKER

Knirschend schob sich der zentnerschwere Steinquader beiseite und gab den Blick in einen Gang frei, der so schmal war, dass keine zwei Menschen nebeneinander gehen konnten. Spinnweben hingen von der Decke herab und tanzten wie silbriger Nebel im Schein der Laterne.

“Ein Luftzug”, murmelte Hesindian vor sich hin. “Sie haben einen zweiten Ausgang gebaut, genau wie ich es mir gedacht habe.”

Gerade wollte er einen vorsichtigen Schritt in den Gang wagen, da hielt er inne. Die Kerze in der Laterne bis auf einen schmalen Wachstreifen niedergebrannt, es war bestimmt klüger, sie auszuwechseln. Hesindian kramte mit fliegenden Fingern in seinem Rucksack nach einer neuen Kerze, die aber, kaum dass er sie hervorgezogen hatte, seinem Griff entglitt und über den abschüssigen Boden in den Gang hinein rollte.

Mit einem Fluch auf dem Lippen sprang der Entdecker ihr nach: noch drei Schritte, zwei, einer – da gab mit einem leisen Klicken die Bodenplatte nach, um nicht mehr als einen halben Fingerbreit. Doch schon hatte Hesindian die Kerze erreicht und warf sich zu Boden, während eine rasiermesserscharfe Metallscheibe über seinen Kopf hinwegsauste.

‘Sie kannten also doch schon Fallen, die mit Bodensteinen gekoppelt sind, interessant’, huschte es ihm durch den Sinn; erst dann fiel ihm auf, wie knapp er dem Tode entronnen war. Doch er hatte keine Zeit, sich auf diesen düsteren Gedanken näher einzulassen – dort hinten, vom Ende des Ganges her, drang ein Blinken an sein Auge. Jede Vorsicht außer Acht lassend, stürmte er vor und hielt schließlich am Ein-

gang zu einer Halle inne, die so groß war, dass der Laternenschein sich in fernster Höhe im Dunkel verlor.

Nun sah Hesindian ganz deutlich, was da geblinkt hatte.

“Ich hab’s gewusst!”, murmelt er. “Ich hab’s ja immer gewusst! Es gibt ihn doch, den goldenen Drachen von Han’Shapur.”

HINTERGRUND

Entdecker stammen meist aus einem gut behüteten Elternhaus, wo großer Wert auf Bildung gelegt wurde. Seltener schon handelt es sich um einstige Straßenkinder, die durch ihre Pfliffigkeit auffielen und in der Tempelschule unterrichtet wurden, für das Priesteramt jedoch nicht geeignet erschienen. Zum Entdecker mag jedoch auch jemand werden, dem Zufall und Glück genügend Gold beschert haben, dass er sich nun seinem Steckenpferd widmen kann – etwa dem versteinerten Muschelgeld der Waldmenschen-Vorfahren auf Benbukkula.

Wer immer sich den Wissenschaften verschreiben will, braucht dazu viel freie Zeit, die er nicht dazu verwenden muss, sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Zumindest zu Beginn seiner Laufbahn wird der Entdecker also für aventurische Verhältnisse einigermaßen wohlhabend sein, doch das mag sich rasch ändern – dann zum Beispiel, wenn er all seine Barschaft in eine Expedition gesteckt hat, die fehlgeschlagen ist. Dann wird er keine Fundstücke verkaufen können (die von gehobenerem wissenschaftlichem Wert hätte er ohnehin nie feilgeboten) und findet auch keinen Gönner, der ihn aushält, weil er sich mit einem ‘Weltenentdecker’ schmücken möchte. Ein verarmter

Entdecker ist nur allzu gern bereit, sich sein Wissen in Geld aufwiegen zu lassen, sprich, er wird in einer Schenke einen Auftraggeber suchen.

Stellvertretend für eine Vielzahl unterschiedlicher Organisationen und Bünde, denen ein Entdecker aus dem Mittelreich angehören könnte, sei hier die Kaiserlich Derografische Gesellschaft genannt.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Der Entdecker bevorzugt bequeme, strapazierfähige Reisekleidung, vorzugsweise in Erdfarben: Ledertiefel, wollene Hose und Hemd, einen Umhang, den man auch als Decke benutzen kann, und üblicherweise noch einen Hut. Um sich seiner Haut zu erwehren, benutzt er meist einen Dolch oder einen Kampfstab. In einem voluminösen Rucksack, an dessen Außenseite meist noch Pfannen und eine Schutzplane aus gewachstem Leinen festgeschnallt sind, trägt der Entdecker seine umfangreiche Ausrüstung mit sich: ein Lot, Messleinen, ein Vergrößerungsglas, alchemistische Lösungen zum Betäuben von Krabbelgetier und zur Konservierung der Fundstücke oder eine hölzerne Pflanzenpresse. Ebenso wichtig sind das Schreibzeug, ein Skizzenbuch, eine mehr oder weniger genaue Karte des zu bereisenden Gebietes (sofern erhältlich, versteht sich) – und natürlich ein Süddeutscher, wenn das Geld ausreicht.

Zitate

"Faszinierend!"

"Ich hab's gewusst! Ich hab's immer gewusst!"

"Dieser Fluss mündet in den Mysob. So glaubt mir doch, es kann gar nicht anders sein!"



Der mittelländische Entdecker bei Spielbeginn

MU 13	KL 12	IN 14	CH 11
FF 13	GE 13	KO 12	KK 12
LeP 28	AuP 29	Wundschwelle 6	
MR 3	SO 9		
T-Basis 8	PA-Basis 8	FK-Basis 8	
NI-Basis 11			

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet I, Glück, Richtungssinn, Zeitgefühl; Goldgier 6, Lichtscheu, Neugier 7, Verpflichtungen (gegenüber dem Grafenhaus von Albenhus als Finanzier und Auftraggeber)

Talentspiegel: Armbrust +4, Dolche +3, Hiebaffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen +0, Säbel +0, Stäbe +5, Wurfmesser +0; Athletik +0, Klettern +4, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +0, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +0, Singen +0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +0, Zeichnen +2; Etikette +4, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +2; Fährtensuchen +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4; Geographie +4, Geschichtswissen +6, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +6, Heraldik +2, Magiekunde +4, Mechanik +6, Pflanzenkunde +4, Rechnen +6, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +6, Schätzen +6, Sprachenkunde +3, Sternkunde +2; Muttersprache Garethi +10, Sprachen Kennen Rogolan +9, Sprachen Kennen Tulamidya +6, Sprachen Kennen Bosparano +2, Sprachen Kennen Ur-Tulamidya +2, Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen +8, Lesen/Schreiben Tulamidya +4, Lesen/Schreiben Rogolan-Runen +8; Ackerbau +1, Bergbau +8, Boote Fahren +1, Feinmechanik +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +0, Kartographie +6, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +4, Schneider +4

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Albenhus), Kulturkunde (Mittelreich), Kulturkunde (Erzzerger), Gebirgskundig, Höhlenkundig, Nandusgefälliges Wissen

Kampfwerte: Dolche 11/8, Infanteriewaffen 9/8, Raufen 10/9, Stäbe 10/11; Armbrust 13

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, gewachster Kutschermantel, Kampfstab, Dolch, Rucksack, wasserdichte Lederrolle für Landkarten oder Aufzeichnungen, Schreibzeug, Kohlestift, 20 Blatt einfaches Papier, Tagebuch,

Lupe; 81 Silbertaler Bargeld

Abenteuerpunkte: 560

Ausgegebene AP: 560

AP-Guthaben: 0

DER SÜDAVENTURISCHE GAUKLER

Aus den drei unteren Stockwerken des Bergfrieds züngelten Flammen, aus den Dachfenstern quoll Rauch. Schon lange, viel zu lange, waren die Schreie des kleinen Mädchens verstummt.

"Wenn er es schafft, wiege ich ihn in Gold auf", murmelte der Mann mit dem schwarzen Bart. "Und bei den Zwölfen, wenn nicht, dann lass ich ihn köpfen", fügte er bitter hinzu.

Gebannt starrte die Leute nach oben zu dem Seil, das mit einem Wurfhaken im Dachfenster des brennenden Haupthauses hing und in Schwindel erregender Höhe hinüber in ein Fenster des Bergfrieds führte. Ein Raunen ging durch die Menge: Am verqualmten Fenster sah man einen Mann. In den Armen trug er ein schlaffes Bündel – das Mädchen!

"Shafir, bitte ... Oh Herrin Tsa, hilf!", hauchte eine Kriegerin unten in der Menge. Der Zwerg und der Elf, die neben ihr standen, blieben stumm, doch sie fühlten genauso wie ihre Gefährtin.

Shafir betrat nun das Seil. Er geriet leicht ins Schwanken und benutzte

den reglosen Kinderkörper wie eine Balancierstange. Schritt für Schritt überquerte er den tiefen Abgrund zwischen Palas und Turm. Auf der Mitte der Strecke musste er husten und drohte abzustürzen, aus der Menge erhoben sich Schreie, Stöhnen. Doch dann fing er sich wieder, mit knapper Not, und erreichte schließlich das Fenster im Bergfried, wo man ihm die reglose Last aus den Armen zog.

Zusammen mit der Kriegerin, dem Elfen und dem Zwerg kam auch der bärtige Mann die Treppe heraufgerannt.

"Sie lebt", sprach Shafir zu dem Grafen. Dann wandte er sich seinen Freunden zu: "Ich hab's doch immer gesagt, ich bin der Größte."

HINTERGRUND

Meist wird man Gaukler aufgrund einer alten Familientradition, doch bisweilen nimmt das fahrende Volk auch jugendliche Ausreißer auf, die vor dem strengen Familienvorstand oder dem jähzornigen Lehr-

meister geflüchtet sind. Auch diese Kinder müssen allerdings für ihren Lebensunterhalt sorgen, sprich: bei der Vorstellung mitwirken, und werden daher im Feuerschlucken, Seiltanzen oder anderen Kunststücken unterwiesen.

Zwar sind das Tulamidenland und Almada die Wiege des Gauklerberufs, aber das fahrende Volk ist auch überall dort beheimatet, wo es begeisterungswilliges und zahlendes Publikum findet – und da sind die Städte Süd-Aventuriens geeignet wie kaum ein anderer Ort: Zum einen sind die Menschen dort lebensfroh, mögen Zerstreuung und sind auch bereit, mit klingender Münze dafür zu zahlen, zum anderen sind hier die Menschen, in deren Adern Waldmenschenblut fließt, durch ihren kleineren und athletischen Wuchs körperlich bestens für die Artistik geeignet.

Viele Gauklertruppen sind miteinander seit langer Zeit bekannt. Man trifft sich auf den Straßen, gastiert zufälligerweise im gleichen Dorf oder begegnet sich regelmäßig auf einem der großen Gauklertreffen. Bei diesen Zusammenkünften werden allerlei Neuigkeiten ausgetauscht: wer wen geheiratet hat, wer gestorben ist, wo sich Nachwuchs eingefunden hat. Aber man erzählt sich auch von Ländern, die man bereist hat, so dass der Gaukler besser als manch anderer aventurischer Stand über die Geschehnisse in der Welt informiert ist.

Allen Gauklern ist eine scharfe Zunge zu Eigen, und gerne reißen sie Witze auf Kosten anderer – was in ihren Kreisen üblich ist, aber sonst nicht immer mit Humor aufgenommen wird. Zudem sind Gaukler häufig abergläubisch, und Zuverlässigkeit zählt nicht zu ihren größten Tugenden.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Ein dezenter mausgrauer Wollumhang, dazu mittelbraune Wollhosen – nein, das kommt als Kleidung eines Gauklers nicht in Frage. Er will schließlich auffallen, denn gerade die bunte Pracht der Gewandung lockt erst viele Zuschauer an. So kommt es, dass das fahrende Volk schreiende Farben und auffällige Muster bevorzugt. Die Kleidung sollte eng anliegen und die Beweglichkeit nicht einschränken. Dolch und Wurfmesser werden von Gauklern bevorzugt und gern im Stiefelschaft oder in der Kleidung versteckt getragen. Bisweilen – wenn sie sich in Kampfkünsten geübt haben – führen sie auch ein Rapier bei sich.

Da sich der Gaukler mehr auf seine Behändigkeit als auf einen hohen Rüstungsschutz verlässt, wird er sich höchstens in eine Krötenhaut zwingen, und das auch nur in größter Not.

ZITATE

“... da sind die Leute unvorstellbar geizig. Selbst wenn die leibhaftige Rahja dort nackicht tanzt, kratzen die nicht mehr als zwei Heller zusammen.”

“Applaus für Hamud, den stärksten Mann der Welt!

Und nun noch etwas viel, viel Erstaunlicheres, man glaubt es kaum: Mirhibans

Wundertropfen, hier für nur 1 Silber die Flasche erhältlich!”

“Ich bin schon vor Kaisern und Königen aufgetreten!”



Der südaventurische Gaukler bei Spielbeginn

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

LeP 28 AuP 29 Wundschwelle 6
MR 3 SO 6

AT-Basis 7 PA-Basis 8
FK-Basis 7 INI-Basis 10

Vor- und Nachteile: Begabung (Akrobatik), Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit; Neugier 5

Talentspiegel: Armbrust +1, Dolche +3, Hieb Waffen +1, Raufen +7, Ringen +1, Säbel +1, Wurfmesser +6; Akrobatik +9, Athletik +2, Gaukeleien +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Reiten +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +0, Sich Verstecken +2, Singen +0, Tanzen +3, Taschendiebstahl +1, Zechen +1; Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +7, Überreden +6; Geographie +2, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +6, Schätzen +3, Tierkunde +2; Muttersprache Garethi (Brabaci) +10, Sprachen Kennen Tulamida +8, Sprachen Kennen Mohisch +4, Sprachen Kennen Thorwalsch +2; Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +2, Falschspiel +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +0, Musizieren +6, Schneidern +2, Seefahrt +1

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Kulturkunde (Südaventurien), Standfest

Kampfwerte: Dolche 10/8, Hieb Waffen 8/8, Raufen 10/12, Ringen 7/9, Säbel 8/8; Armbrust 8, Wurfmesser 13

Ausrüstung: einfache, aber sehr auffällige Kleidung, drei Wurfmesser, einfaches Musikinstrument, Schminke, Dolch, Tuchbeutel, Weinschlauch

Abenteuerpunkte: 500

Ausgegebene AP: 499

AP-Guthaben: 1

DER MITTELLÄNDISCHE KRIEGER

In dicken Schwaden zog der Pfeifenrauch wie der berühmte Haverer Nebel durch die Schankstube. Männer und Frauen saßen schwatzend und trinkend auf den groben Bänken. Rondrian jedoch beteiligte sich an keinem der Gespräche. Er drehte langsam seinen leeren Krug auf dem Tisch, der aus drei Brettern und zwei Böcken bestand. Das Interesse des Kriegers galt den drei

Grobianen in der Ecke, die laut johlend ihren Schabernack trieben. Der Schankjunge war ihrer Kopfnuss mit knapper Not ausgewichen, und auch die Magd hatte die derben Zoten über ihre weiblichen Reize schlagfertig zu kontern gewusst. Doch nun wandten sich die Drei dem fülligen Wirt zu, dessen rote, knollenförmige Nase von Geschwüren entstellt war.

“Guck mal, wie ein Elefant!”, klang es soeben herüber. “Ich hab’ mal in Khunchom so einen Dickhäuter gesehen, der hat einen Handstand gemacht, wenn man ihn am Rüssel zog. Wollen wir mal schauen, ob unser fetter Bierpanscher das auch kann?”

Schon war der Halunke aufgestanden und bewegte sich in Richtung Theke, als sich Rondrian ihm in den Weg stellte.

“Es reicht!”, sprach der Krieger. “Lass den Wirt in Ruhe, oder ich bringe dir bei, wie sich ein Gast benimmt!”

“Ach was ... Und wie will der Herr Wichtig das tun?”, höhnte der Angesprochene.

“So”, entgegnete Rondrian gelassen und verpasst seinem Gegenüber eine schallende Ohrfeige. Einen Lidschlag später hatte er sein Schwert gezogen. “War das Antwort genug? Oder soll ich es dir noch einmal mit dem Stahl erklären?”

Der Geohrfeigte rappelte sich langsam hoch, wischte sich das Blut von Mund und Nase und folgte schwankend seinen murrenden Kumpanen nach draußen. Rondrian aber schob die Waffe in die Scheide und kehrte an seinen Platz zurück. “Wirt, ein Bier!”, rief er mit einem Wink in Richtung Tresen.

HINTERGRUND

Krieger darf sich in Aventurien nur jemand nennen, der auch einen *Kriegerbrief* besitzt, und diesen erwirbt man durch das erfolgreiche Absolvieren einer Kriegerakademie. Eine solche Einrichtung findet sich in vielen größeren Städten, gefördert von einer reichen Adelsfamilie oder dem Magistrat der Stadt. So unterscheiden sich auch Anspruch und Ausbildung der einzelnen Schulen deutlich voneinander.

Hier werden bisweilen Adelssprösslinge unterrichtet, die kein Lehen erben. So mancher hohe Herr spendiert seinem Bastard eine Ausbildung, wenn er ihn schon nicht anerkennt, und auch besonders begabte Straßenkinder erhalten bisweilen ein Stipendium. Oftmals zählen gerade diese ‘Findelkrieger’, wie sie bisweilen geschimpft werden, zu den Besten ihres Jahrgangs.

Das Studium wird in aller Regel im Alter von 12 Jahren aufgenommen und umfasst vor allem die Lehren von Strategie und Taktik, eine Ausbildung in Kampffertigkeiten und im Reiten, aber auch Unterricht in Etikette und wichtigen anderen Disziplinen des gesellschaftlichen Lebens, wie etwa im Lesen und Schreiben. Mit 17 Jahren wird der frisch gebackene Krieger dann in die raue Welt entlassen.

Besonderes Augenmerk – und hier unterscheidet sich der Krieger vom Söldner – wird auf die rondrianischen Tugenden gelegt: auf Mut, Ehre, Aufrichtigkeit und das selbstlose Eintreten für Schwache. Diesen Idealen fühlt sich der Krieger in herausragendem Maße verpflichtet – was seinen Gefährten oft genug Bauchschmerzen bereiten mag, denn manchmal ist ein Ziel nicht mit Kampfgeschick zu erreichen, sondern nur mit phexischer List.

Bis man dem Krieger diese Notwendigkeit begreiflich gemacht hat, ist es ein langer, dornenreicher Weg. Bei allzu unehrenhaften Plänen – etwa einem Giftmord – wird er jedoch niemals mitspielen.

Ein Krieger aus dem Mittelreich fühlt sich meist einem Fürsten- oder dem Kaiserhaus verpflichtet, auch wenn er nicht von adligem Geblüt ist und auch wenn die Adelsfehden der letzten Jahre seine Loyalität oftmals auf eine harte Probe stellen. Er steht zur ‘göttergewollten’ Feudalordnung – so lange die Untergebenen nicht misshandelt oder über Gebühr gepresst werden. Sein Stand ist allgemein geachtet, und Ritter oder Barone verkehren mit Kriegern oft wie mit Gleichgestellten.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Der Krieger bevorzugt ein ‘rondrianisches’ Auftreten und achtet für gewöhnlich auf sein äußeres Erscheinungsbild. Das klassische ‘Kleidungsstück’ des Kriegers aber ist das Kettenhemd. Er ist das Tragen dieser Rüstung gewohnt und findet sie kaum unbequemer als normale Kleidung.

Typische Ausrüstungsgegenstände eines Kriegers sind Fett und Lapfen für die Waffenpflege, Feuerstein und Zunder, Fackeln und – falls er von Adel ist – eine Banderole mit dem Hauswappen seiner Familie. Bisweilen führt er ein wertvolles Schlachtross mit sich, das er hütet wie seinen Augapfel.

ZITATE

“Für Rondra!”

“Beim Barte Kaiser Alriks – dafür wirst du bezahlen, Bursche!”

“Ich will weder Gold noch Silber für die Rettung Eurer Tochter, Mütterlein. Rondras Gnade ist mir Lohn genug.”

(zu einem horasischen Degenfechter:) “Mit diesem Bratspieß wollt Ihr mein Schwert parieren?”



Der mittelländische Krieger bei Spielbeginn

MU 13 KL 11 IN 12 CH 11
FF 10 GE 13 KO 14 KK 14
LeP 32 AuP 33

Wundschwelle 9

MR 4 SO 8
AT-Basis 8 PA-Basis 8
FK-Basis 7 INI-Basis 10

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern; Prinzipientreue, Höhenangst 6, Unfähigkeit für Naturtalente

Talentspiegel: Anderthalbhänder +10, Armbrust +5, Dolche +5, Hiebaffen +0, Infanteriewaffen +4, Raufen +3, Ringen +6, Schwerter +10, Wurfmesser +0, Zweihandschwerter/-säbel +7; Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Reiten +5, Schleichen +0, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinnen-schärfe +0, Tanzen +0, Zechen +2; Etikette +4, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln

+1, Orientierung +1; Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +4, Kriegskunst +7, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +2; Muttersprache Garethi +10, Sprachen Kennen Thorwalsch +3, Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen +4; Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +0

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Stadtteil Oberfluren in Havena), Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Langes Kettenhemd), Schildkampf I

Kampfwerte: Anderthalbhänder 13/13, Dolche 11/10, Infanteriewaffen 10/10, Raufen 11/8, Ringen 11/11, Schwerter 14/12, Zweihandschwerter/säbel 13/10; Armbrust 12

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, langes Kettenhemd (RS 4, BE 3 wegen Rüstungsgewöhnung I), Stiefel, Anderthalbhänder, Zweihänder, Dolch, einfacher Holzschild, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Abenteuerpunkte: 460

Ausgegebene AP: 460

AP-Guthaben: 0

DER POVADI-KUNDSCHAFTER

Versonnen betrachtete Saïd ben Mhukkadin die Karawane, die dort unten vorbeizog. Während er selbst gut versteckt über den Dünenkamm spähte, konnte er sich ein umfassendes Bild der Leute machen. Zwölf Lastenkamele, geführt von erfahrenen Kameltreibern, wie Saïd an Anordnung und Bewegungsart des Zuges ablesen konnte. Doch vorneweg ritten drei Ungläubige, vermutlich die Besitzer der ganzen Waren. Wie üblich hatten diese drei Männer in ihrer unwissenden Arroganz darauf verzichtet, sich in weite Kleidung zu hüllen, die das Leben unter der brennenden Sonne viel angenehmer machte. Mit einem verächtlichen Schnauben beobachtete Saïd, wie einer der drei, ein feister Mann mit hochrotem Kopf, zum Wasserschlauch griff und in viel zu großen Schlucken viel zu viel Wasser in seine Kehle schüttete. Nicht nur, dass er sich bald vor Übelkeit im Sand winden würde wie unheiliges Schlangengezücht – auf diese Weise würde er auch seinen Wasservorrat bald verbraucht haben, und bis zur nächsten Wasserstelle waren es noch drei Tagesmärsche.

Saïd ließ seinen Blick über den Rest der Karawane schweifen, bis er endlich den Mann fand, den er erwartet hatte: Rafim von den Beni Terkui. Auch wenn Saïds Sippe wenig von den Beni Tarkui hielt, so galt Rafim doch als achtenswerter und stolzer Karawanenführer, auf dessen Wort stets Verlass war. Anscheinend spürte Rafim Saïds Blick, denn er schaute auf und begann, die Umgebung abzusuchen. Saïd erhob sich und verließ so seine schützende Deckung. Wenig später trafen sich sein und Rafims Blick. Ein kurzes Nicken signalisierte, dass sie sich gesehen hatten. Nun wusste Rafim, dass Saïd noch an diesem Tag mit seinen Leuten zurückkehren würde, um den üblichen Wegezoll zu verlangen. Und als Saïd sich hinter den Kamm zurückzog, war er sich völlig sicher, dass die Ungläubigen ihn nicht gesehen hatten. Sie waren viel zu sehr damit beschäftigt, zu schwitzen und wertvolles Wasser zu verschwenden. Aber es reichte ja, wenn Rafim Bescheid wusste.

HINTERGRUND

In ganz Aventurien lauert die Wildnis mit unbekannten Gefahren auf den unbedachten Reisenden. Kein Flecken Land – mit Ausnahme des Ewigen Eises, des Dschungels Maraskans und manche Regionen der Schwarzen Lande – ist allerdings so lebensfeindlich wie die Wüste Khôm. Tagsüber brennt unbarmherzig die Sonne vom Himmel, nachts wird es kalt wie an Ifirns Ozean.

Doch nur wer die Wüste kennt, weiß, dass sie von Leben erfüllt ist und sich ständig verändert. Wasserlöcher versiegen, während an anderer Stelle neue Brunnen gegraben werden. Wandernde Dünen begraben ganze Dörfer unter sich, während sie an anderer Stelle uralte Geheimnisse preisgeben. Wilde Tiere suchen sich neue Reviere, und manchmal kriechen Wesenheiten aus dunklen Felsspalten, die besser dort unten geblieben wären. Vor allem sind es aber die Menschen, die durch die Wüste ziehen: Welcher Stamm durchquert gerade fremdes Hoheitsgebiet, wo zeigt sich eine Karawane, die sicherlich gerne dafür bezahlt, den kürzesten und sichersten Weg nehmen zu dürfen, und wagen sich vielleicht wieder die räuberischen Ferkinas aus den Bergen hervor, um unaufmerksame Sippen zu überfallen?

Jeder Stammesführer, der etwas auf sich hält, muss stets genauestens über alles informiert sein, was auf seinem Gebiet geschieht. Und da er nicht selbst alles überwachen kann, hat er dafür seine Kundschafter: mutige und erfahrene Männer, die in der Lage sind, auch alleine in der Wüste zu überleben, Spuren von Veränderungen zu erkennen und alles zu sehen, ohne selbst gesehen zu werden.

Die Kundschafter in der Khôm sind schweigsame Gesellen, die selbst in den aussichtslosesten Situationen nicht aufgeben, die vor allem auf sich selbst und den weisen Rastullah vertrauen, und vor allem: die stolz sind auf ihren Stamm, ihre Väter und Vorväter und auch auf die eigenen Fähigkeiten. Wenn sie aber von ihren tagelangen, einsamen Ritten zu ihrer Familie zurückkehren, dann sind oft sie es, die am ausgelassensten feiern – denn sie wissen, dass Rastullah jederzeit beschließen kann, dass sie beim nächsten Mal in der Wüste bleiben ...



KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Über einer schlichten Bluse und weiten Beinkleidern trägt der Novadi in der Wüste den Silham, einen dunklen Kapuzenmantel aus Kamelhaar. Er bedeckt den ganzen Körper und ist ihm Schutz gegen die pralle Sonne und die Kühle der Nacht gleichermaßen. Über Kapuze und Schultern schlägt er ein großes Wickeltuch, das wiederum von einem kleinen Turban gehalten wird, vor dem staubfeinen Wüstensand bewahrt ihn ein feiner Gesichtsschleier. Die Füße stecken in festen Stiefeln, die vor dem Biss und Stich giftiger Tiere ebenso schützen wie vor steinigem Untergrund und der Hitze des Sandes.

Aus einer breiten Schärpe, die reich mit den Farben und Mustern seiner Sippe verziert ist, ragen die Griffe zweier Waffen: der bewährte Krummsäbel oder Khunchomer sowie der traditionelle Krummdolch oder Waqqif, Stolz und teuerstes Gut eines jeden Novadis. Neben zwei Wasserschläuchen trägt er noch einen Beutel bei sich, in dem er neben Datteln und anderer Nahrung auch Utensilien wie Feuerstein und Zunder unterbringt.



Zitate

“Eine reiche Karawane, zwanzig Kamele und fünf Pferde. Aber sie haben keine Ahnung von dem, was sie tun: Wenn wir sie nicht retten, werden sie sich in wenigen Tagen verirrt haben und müssen dann jämmerlich verdursten.”

“Bei Rastullahs Lockenpracht!” (auch: “... glühendem Atem!”, “... sengendem Blick!”)

“Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung.”

Der Novadi-Kundschafter bei Spielbeginn

MU 15	KL 12	IN 13	CH 11
FF 10	GE 13	KO 14	KK 13
LeP 31	AuP 35	Wundschwelle 7	
MR 4	SO 4		
AT-Basis 8	PA-Basis 8	FK-Basis 7	INI-Basis 11

Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn (Wüste Khôm); Raumangst 5, Jähzorn 6, Rachsucht 5, Speisegebote

Talentspiegel: Bogen +2, Dolche +6, Hieb Waffen +0, Lanzenreiten +4, Raufen +1, Ringen +6, Säbel +4, Speere +7, Wurfmesser +0, Wurfspeere +1; Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +8, Schleichen +4, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +4, Singen +0, Sinnenschärfe +7, Tanzen +1; Überreden +2; Zechen +0; Fährtensuchen +5, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +10, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +7; Brett-/Kartenspiel +2, Geographie +3, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1, Sternkunde +1, Tierkunde +5; Muttersprache Tulamidyä +10, Sprache Kennen Garethi +8; Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Novadis), Steppenkundig, Wüstenkundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule), Ortskenntnis

Kampfwerte: Dolche 14/10, Lanzenreiten 12, Raufen 9/8, Ringen 11/11, Säbel 10/10, Speere 13/12; Bogen 9, Wurfspeere 8

Ausrüstung: Kaftan, wetterfester Burnus, Turban, Dschadra, Waqqif, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafsack

Abenteuerpunkte: 500 **Ausgegebene AP:** 498

AP-Guthaben: 2

DIE TULAMIDISCHE MAGIERIN

“Ich dachte, du könntest mir nur auf magischem Wege helfen”, sagte der Krieger Rondrian zu Mirhiban.

“Hab ich doch”, erwiderte die Magierin und tätschelte den langen Stab, mit dem sie eben dem Mann, der ihren Gefährten von hinten angreifen wollte, eine mächtige Beule verpasst hatte. “Oder glaubst du, ein gewöhnlicher Stecken hätte diesen Schlag unbeschadet überstanden? Wie dem auch sei, unser Freund hier sagt so schnell nichts mehr.”

Die beiden schlichen den Gang entlang – Mirhiban hatte inzwischen einen SILENTIUM über sie gelegt, der rings um sie herum eine Sphäre der Stille ausbildete. Nicht einmal das Klingeln von Rondrians Kettenhemd war mehr zu hören.

Schließlich kamen sie an eine Verzweigung. Das Ende des rechten Tunnels lag im Dunkeln, aus dem linken jedoch drang aus der Ferne Licht. Dort deutete Rondrian hin, und Mirhiban nickte – innerhalb der Sphäre magischer Stille mussten sie sich mit Handzeichen verständigen.

Das Licht kam aus einer großen Halle mit einem schwarzen Altar in der Mitte, der von zwei Kuttenträgern bewacht wurde. Mirhiban zeigte auf den linken der beiden, dann auf sich selbst, und Rondrian gab zu verstehen, dass er verstanden hatte. Dann hockten sich beiden Gefährten neben den Eingang und warteten geduldig, bis die Wir-

kung des SILENTIUM vorüber war, denn ein Schweigezauber würde ihnen bei ihrem Plan nichts nützen.

Schließlich hörte Mirhiban den Gefährten an ihrer Seite leise atmen. Es war soweit. Sie zählte stumm an den Fingern ab – eins, zwei, drei – dann sprangen beide auf.

“Für Rondra!” Rondrian drang mit wirbelnder Klinge auf den rechten Kultisten ein.



“Ignifaxius!”, rief die Magierin, und ein Feuerblitz fegte den zweiten Gegner von den Beinen.

HINTERGRUND

Wenige, ganz wenige menschliche Kinder – vielleicht eines von 150 – machen in Aventurien in jungen Jahren eine seltsame Erfahrung: Statt über den zerbrochenen Krug zu schimpfen, zwitschert der Vater plötzlich wie eine Khoramsschwalbe, oder der

für seinen Geiz bekannte Zuckerbäcker kommt plötzlich aus dem Laden und schenkt ihnen die Zuckerstange, die sie sich so sehnlichst wünschten, aber niemals hätten bezahlen können. Wenn solche Dinge geschehen, dann ist Zauberei im Spiel, und den Kleinen steht vielleicht eine glanzvolle Karriere als Magier bevor.

Wer aber ein machtvoller Zauberer werden will, der muss Jahr um Jahr studieren – kaum eine andere Profession erfordert eine derart lange Ausbildung. Dass solch ein Studium eine hübsche Stange Schulgeld ver-

schlingt – oder Lehrgeld bei einem freischaffenden Lehrmeister –, versteht sich von selbst. Andererseits fühlen sich die Magierakademien der Forschung und Lehre so stark verpflichtet, dass sie bereitwillig Stipendien an begabte, aber mittellose Kinder vergeben.

Unabhängige Lehrmeister wiederum nehmen gerne Kinder von (einfluss)reichen Bekannten auf, um sich so über gegenseitige Gefallen ein Netz von Verbindungen zu schaffen. Bisweilen werden begabte Kinder schlicht per Zufall von einem Magister entdeckt, in machen Schulen kann man sich aber auch bewerben und in einer Prüfung sein magisches Talent unter Beweis stellen.

Auch bei privaten Lehrmeistern umfasst der Unterricht neben dem Erlernen der Zaubersformeln Lesen und Schreiben, Rechnen, Grundkenntnisse der Alchimie, Geschichte, Philosophie und der Pflanzenkunde. Am Ende des Studiums stehen verschiedene Prüfungen an der nächstgelegenen Magierakademie an, nach deren erfolgreichem Abschluss der Zögling das Gildensiegel in die linke Handfläche tätowiert bekommt und als Jungmagier in die Welt entlassen wird.

Die Tulamiden blicken auf eine ältere Magiertradition zurück als jedes andere Menschengeschlecht. Von hier kamen und kommen die mächtigsten Dschinnenmeister und Artefaktmagierinnen des Kontinents – aber auch die gefürchteten Magiermogule der Vorzeit und manch skrupellose Chimärologin, die noch in unseren Tagen ihr Unwesen treibt.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Eine Magierin hält mit ihrer Profession nicht hinterm Berg, sondern kleidet sich so, dass man sie schon von weitem erkennt. Zur ihrer Tracht gehören häufig ein spitzer Hut oder eine gehörnte Kappe, ein langes, mit arkanen Symbolen besticktes Gewand sowie auf jeden Fall der mit Zaubersymbolen beschnittene Stab, das Zeichen der Magierwürde.

Der Magier vertraut lieber auf seine Zauberkraft als auf Waffengewalt, weshalb er im Umgang mit Schwert und Schild nicht geübt ist. Wenn ein Kampf unausweichlich ist, wehrt er sich mit seinem Dolch oder dem Zauberstab – denn im Stockfechten wurde er zumeist unterwiesen. Als Rüstung trägt er höchstens einen wattierten Waffenrock. Gefährlichere Waffen und schwerere Rüstungen sind Magiern meist untersagt, und Metallrüstungen werden wegen ihres schädlichen Einflusses auf die arkanen Kräfte ohnehin gemieden.

Kein Magier geht ohne Schreibzeug und Aufzeichnungen auf Reisen, ansonsten trägt er die übliche Ausrüstung mit sich (Feuerstein und Zunder, Proviant usw.).

Zitate

“Selbstredend, Herr Kollege. Aber wenn man nun die direkte Abhängigkeit der harmonischen Transmutationsfrequenzen von der homogenen Astralfeldstruktur mit in Betracht zieht, drängt sich doch die Vermutung geradezu auf, dass die Superpositionspotenzen ...”

“Ihr wähnt euch in der Überzahl? Dann schaut einmal richtig hin ... Duplicatus!”

“Schaut mich nicht so fragend an! Natürlich ist der Wachtposten nicht zufällig eingeschlafen!”

Die tulamidische Magierin zu Spielbeginn

MU 12	KL 14	IN 13	CH 14
FF 12	GE 11	KO 12	KK 11
LeP 28	AuP 28	AsP 37	
Wundschwelle 6	MR 7	SO 7	
AT-Basis 7	PA-Basis 7		
FK-Basis 7	INI-Basis 10		

Vor- und Nachteile: Astralmacht (+4 AsP), Astrale Regeneration I, Gebildet 1, Vollzauberer; Arroganz 5, Eitelkeit 6, Eingeschränkter Gehörsinn, Neugier 8, Verpflichtungen (gegenüber dem Lehrmeister)

Talentspiegel: Dolche +2, Hieb- und Stichwaffen +0, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +1, Stäbe +4, Wurfmesser +0; Athletik +0, Gaukeleien +1, Klettern +0, Körperbeherrschung +0, Schleichen +1, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen +0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +1, Zechen +0; Etikette +4, Gassenwissen +1, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +1, Überreden +3, Überzeugen

+3; Anatomie +1, Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Magiekunde +8, Mechanik +2, Pflanzenkunde +4, Rechnen +7, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3, Sprachenkunde +1, Sternkunde +6, Tierkunde +2; Muttersprache Tulamidya +14; Zweitsprache Garethi +14, Sprachen Kennen Ur-Tulamida +6, Sprachen Kennen Bosparano +4, Lesen/Schreiben Tulamidya +7, Lesen/Schreiben Ur-Tulamida +4, Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen +4; Alchimie +4, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +0

Zauberspiegel: Analys +9 (H), Armatutz +8 (H), Auris Nasus +5, Balsam Salabunde +10 (H), Blitz +6, Claudibus +4, Foramen +6, Fulminatus +10 (H), Flim Flam +2, Gardianum +6, Motoricus +4, Odem Arcanum +6, Paralysis +10 (H), Penetrizel +4, Psychostabilis +3, Silentium +8 (H), Somnigravis +10 (H)

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Große Meditation, Kulturkunde (Tulamiden), Regeneration I, Repräsentation Gildenmagier, Ritualkenntnis +3

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration II, Seil des Adepten, Kraftfokus

Kampfwerte: Dolche 8/8, Raufen 8/7, Ringen 7/9, Säbel 8/7, Stäbe 9/9
Ausrüstung: Robe mit arkanen Symbolen, einfache graue Reisekutte, hoher spitzer Hut, Zauberstab mit dem ersten Stabzauber, Tinte, 10 Blatt Pergament oder Tagebuch, Dolch, lederne Umhängetasche

Abenteuerpunkte: 580 **Ausgegebene AP:** 580
AP-Guthaben: 0



DIE THORWALSCHES PIRATIN

Sanft kräuselten sich die Wellen im Hafenbecken. Der Mond hatte sich schon lange hinter dichten Wolken versteckt, die noch heute Nacht Regen versprochen. Offenbar kam den drei dunklen Gestalten, die am Kai entlang schlichen, das schlechte Wetter gerade recht. Vor allem die große Frau schien über die aufkommende Brise höchst erfreut zu sein.

“Rechtens ist das ja nicht, was wir hier tun. Immerhin kann der arme Fischer nichts dafür ...”

“Bei Swafnir!”, unterbrach die groß gewachsene Frenja den Krieger flüsternd. “Die Horasier haben uns vom Schiff geholt, und die Horasier haben uns eingebuchtet. Deshalb hat jetzt der horasische Kerkermeister

eine Beule auf der Stirn, und deshalb soll uns dieser horasische Fischer dabei helfen, von hier wegzukommen. Das wohl!”

“... und gleich sorgen horasische Ohren dafür, dass wir wieder zurück in den Bau wandern. Wenn ihr endlich die Güte hättet, still zu sein”, zischte die zweite, zierlichere Frau ihren Begleitern zu.

Die drei stiegen eine Leiter hinab auf einen hölzernen Steg. Hier waren die kleinen Fischerboote angebunden, die Frenja nun mit prüfendem Blick begutachtete.

“Das da”, flüsterte sie schließlich, stieg ein, winkte ihren Gefährten nachzukommen und schnitt den Strick durch, mit dem die Jolle vertäut war.

“Erst rudern wir raus, Segel setzen wir später. Du gehst nach Backbord, Rondrian, und du nach Steuerbord, Daria”, befahl die Thorwalerin.

Die Angesprochenen sahen sie fragend an.

“Oh, diese Landratten!”, zischte Frenja.

“Rondrian nach links, Daria nach rechts. Bei Swafnir, die Fahrt kann ja heiter werden ...”

HINTERGRUND

Die Seefahrt ist das Metier der Thorwaler, denn ihr karges Land ist für die Landwirtschaft nur wenig geeignet. Die bunten Segel der Drachenschiffe aus dem Norden sind auf allen Meeren zu sehen – und überall gefürchtet, so sehr dies eine Thorwalerin vielleicht überraschen mag. Denn während eine Freibeuterin der südlichen Meere durchaus weiß, womit sie ihren Lebensunterhalt verdient, nämlich mit der Seeräuberei, würde es die Thorwalerin gewiss erstaunen, Piratin genannt zu werden – schließlich überfällt sie nur Dörfer der horasischen Walschlächter oder Schiffe der verhassten Sklavenschinder aus Al’Anfa.

Dass die eroberten Schiffe in der Regel samt ihrer Ladung versenkt werden, mag in der Tat ein Indiz dafür sein, dass es den rauen Gesellen aus dem Norden weniger auf die Beute, als vielmehr auf die Geste ankommt.

Bei Landratten weit verbreitet ist die Meinung, dass ein Überfall durch ‘übermütige’ Thorwaler sich deutlich von der Grausamkeit anderer Raubzüge unterscheidet und vielmehr einer groß angelegten, zünftigen Schlägerei ähnelt. Wer jedoch wirklich beim Auftauchen eines Drachenschiffs um Hab und Gut fürchten muss, wird dies anders sehen – und auch der liebevollste Fischer, den man so lange unter Wasser tauchte, bis er endlich, wie ihm befohlen wurde, unter Todesangst “Die Horas ist eine Hure!” ausrief, wird sich mit dem thorwalschen Humorverständnis wohl auf ewig schwer tun.

Die Thorwaler können als ‘Erfinder’ der Gleichberechtigung der Geschlechter in großen Teilen Aventuriens gelten: Die Frauen sind hier den Männern nicht nur in rechtlichen Dingen, in der Berufswahl und in der allgemeinen Weltsicht gleich – sie sind auch gleichermaßen schlagkräftig und ebenso willens, mit Faust oder Axt ihre Position zu vertreten. Dass eine Thorwalerin mit harter Hand ein Schiff voller sauflustiger Raubeine führt, ist nicht außergewöhnlich. Dass einer Dame Geleit angetragen wird, weil die nächtlichen Gassen gefährlich sind, hingegen schon – und wird entsprechend leicht als Beleidigung aufgefasst.

KLEIDUNG, WAFEN UND AUSRÜSTUNG

Die gestreifte Hose gehört ebenso zur klassischen Tracht einer Thorwalerin wie die Lederweste. Beliebt sind zudem schwere, reich verzierte Gürtel – und Amulette, die ihre Trägerin vor dem gierigen Blick der Seeungeheuer oder den üblen Streichen des Klabautermanns schützen.

Als Waffe bevorzugt die Thorwalerin die Axt und den Schneidzahn. Gerade bei Schiffsmannschaften sind auch Entermesser verbreitet, und dies nicht ohne Grund.

ZITATE

“Das wohl! Bei Swafnir!”

“Es ist mir wurscht, wie viel Ihr für die Passage bezahlt habt. Das Käuzchen hat dreimal gerufen, auf der Rahe saß eine Spinne und eine Möwe hat siebenmal das Krähenest umkreist – ich lege heute nicht ab, und damit Schluss!”

“Und dann hauen wir die Horas – hohehohehum – und dann hauen wir die Horas – hohehohehum – und dann hauen wir die Horas – hohehohe – um.” (Refrain eines beliebten Thorwaler Ruderliedes, die Strophen selbst sind nicht zum Abdruck geeignet.)

Die thorwalsche Piratin bei Spielbeginn

MU 15	KL 10	IN 12	CH 12
FF 12	GE 13	KO 14	KK 15
LeP 33	AuP 33	Wundschwelle 7	
MR 1	SO 4		
AT-Basis 9	PA-Basis 8	FK-Basis 8	INI-Basis 11

Vor- und Nachteile: Glück im Spiel; Aberglaube 6, Goldgier 6, Jähzorn 5, Niedrige Magieresistenz 2

Talentspiegel: Dolche +2, Hieb Waffen +8, Raufen +10, Ringen +0, Säbel +2, Wurfbeile +5, Wurfmesser +2; Akrobatik +2, Athletik +4, Klettern +6, Körperbeherrschung +5, Schwimmen +8, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +0, Zechen +7; Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1; Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +4, Orientierung +5, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +0; Brett-/Kartenspiel +2, Geographie +2, Kriegskunst +2, Götter/Kulte +1, Rechnen +0, Sagen/Legenden +5, Schätzen +2, Sternkunde +1; Muttersprache Thorwalsch 8, Zweitsprache Garrethi 6, Sprachen Kennen Oloarkh +4; Boote Fahren +7, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +4, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneider +0, Seefahrt +6, Zimmermann +2

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Thorwal), Meereskundig, Standfest

Verbilligte Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust)

Kampfwerte: Dolche 10/10, Hieb Waffen 14/11, Raufen 14/13, Säbel 10/9; Wurfbeile 13, Wurfmesser 10

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Skraja, Wurfbeil, Dolch, Enterhaken, Hängematte, Wolldecke, Schnapsflasche

Abenteuerpunkte: 440

Ausgegebene AP: 440

AP-Guthaben: 0

DER ANDERGASTER RITTER

Tief bohrten sich die Sporen Gerwulfs in die Flanken seines treuen Pferdes und trieben es zu einem halsbrecherischen Galopp an. 'Rondra, lass es nicht zu spät sein', flehte er innerlich, während seine Hände Schild und Lanze fester umfassten. Wieso hatte er ihr, die sie aus der Stadt kam, nur die Mär des Hirschkönigs erzählt, ohne sie vor den Gefahren des Waldes zu warnen? Und wieso hat ihn Boron nur mit so einem tiefen Schlaf gesegnet?

Die Büsche und Äste des Waldes zogen in rasender Schnelle an ihm vorbei, so dass Gerwulf die Augen zusammenkniffen musste, um sein Ziel überhaupt noch erkennen zu können. Dort waren sie, die struppigen Rotpelze, umzingelten gierig seine Geliebte. Zum Glück war sie den Bewohnern des Weilers unweit seines kleinen Gutes aufgefallen, etwas anderes hätte ihn aber auch ob ihrer oft besungenen Schönheit überrascht. Normalerweise verhielten sich die Goblins in dieser Gegend ja ruhig, nicht zuletzt dank tapferer Recken wie Gerwulf einer war. Das räuberische Gesindel fürchtete ihn und seine Schwertbrüder, die gut gerüstet und hoch zu Ross Jagd auf sie machten und den Reisenden eine sichere Reise durch die weiten Wälder Andergasts gewährten. Das Aufblitzen von Metall riss Gerwulf unvermittelt aus seinen Gedanken. Tausendfach geübt legte er die Lanze an und verlagerte sein Gewicht so, dass er bei dem bald folgenden Aufprall nicht aus dem Sattel gerissen würde. Grimmige Zufriedenheit machte sich breit, als er sah, dass allein sein Heranpreschen den Großteil der gedrunghenen Gestalten zur Flucht bewog. Und um die wenigen Verbliebenen würden sich seine Lanze und sein Schwert kümmern, 'so Rondra will'.

HINTERGRUND

Einen langen Weg muss derjenige zurücklegen, der eines Tages vom König selbst zum Ritter geschlagen wird – einen Weg, der nur Adelssprösslingen offen steht. Seine ganze Kindheit und Jugend hindurch er einem anderen Ritter, erst als Page, später als Knappe, und wird dafür in den ritterlichen Tugenden unterwiesen. Von ihm erlernt er den Schwertkampf, das Reiten und das ritterliche Benehmen, wobei wie beim Krieger besonderes Augenmerk auf die rondrianischen Tugenden gelegt wird: Tapferkeit, Ehre, Aufrichtigkeit und das selbstlose Eintreten für Schwache stehen an oberster Stelle. Der Ritter tritt in Andergast in seiner urtümlichen Form als Schlachtreiter auf, in dessen Gefolge oft auch ein Knappe und ein paar Waffenknechte reisen. Die Ritterschaft bildet als unterste Ebene der Adelspyramide den Nieder-

adel, der in Andergast besonders stark vertreten ist. Zahlreiche Ritter verwalten dabei eigene kleine Lehen, was aber nicht mehr als ein Stück Land mit ein paar abhängigen Bauern und einem befestigten Gutshaus (selten auch eine kleine Burg) ist. Die meiste Zeit verbringen die Ritter mit der Jagd auf Goblins und andere Bewohner des Steineichenwaldes, sie jagen aber auch nach Räubern und anderem Gesindel, so dass Reisende wohlbehalten durch die

Lande ziehen können. In Scharmützeln und Kleinkriegen bietet man dem nostrischen Nachbarn und Erzfeind die Stirn, man sitzt aber auch gerne beisammen, zecht und versucht sich gegenseitig bei dem Erzählen von Schauermärchen und Legenden aus dem reichhaltigen Andergaster Sagenschatz auszustecken.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die typische Rüstung besteht aus einem unauffälligen, schmucklosen Metallhelm mit Nasenschutz, einem Großschild und einem Kettenmantel oder Schuppenpanzer, oftmals seit mehreren Generationen in Familienbesitz und vielfach ausgebessert, darüber den Wappenrock mit dem eigenen Wappen. Neben der Kriegslanze sind Langschwert, Streitaxt und Streitkolben die bevorzugten Waffen, manche wissen auch mit Zweihandschwertern umzugehen, von denen der übermannshohe Andergaster sogar über die Landesgrenzen hinaus berühmt ist.



Dazu führt ein Ritter ein Pferd mit sich und in einer ledernen Umhängetasche verstaut er sein Waffenpflegeset sowie Feuerstein und Zunder.

Zitate

“Stellt Euch, Schurke!”

“Es wäre mir eine Ehre, schönste Maid, Euch auf Eurem Weg eine Weile zu begleiten und mein Schwert in Euren Dienst zu stellen.”

“Knappe, meine Lanze!”

Der Andergaster Ritter bei Spielbeginn

MU 14	KL 11	IN 11	CH 13
FF 9	GE 13	KO 13	KK 13
LeP 33	AuP 35	Wundschwelle 7	
MR 4	SO 9		
AT-Basis 8	PA-Basis 8	FK-Basis 7	INI-Basis 11

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Besonderer Besitz (Pferd, Sattel, Lanze); Arroganz 7, Prinzipientreue (Ritterkodex: Loyalität, Schutz der Schwachen und des Glaubens, Ehrenhaftigkeit), Unfähigkeit für Handwerkstalente, Verpflichtungen (gegenüber dem Lehnsherrn oder den Schutzbefohlenen), Vorurteile gegen Nichtmenschen 6

Talentspiegel: Dolche +4, Hieb Waffen +1, Lanzenreiten +9, Raufen +2,

Ringen +4, Säbel +0, Schwerter +9, Speere +1, Wurfmesser +0, Wurf speere +4, Zweihandschwerter/-säbel +4; Athletik +4, Klettern +0, Körper beherrschung +3, Reiten +9, Schleichen +1, Schwimmen +0, Selbstbe herrschung +6, Sich Verstecken +1, Singen +0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zechen +1; Etikette +7, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +0, Überzeugen +2; Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Orientierung +3, Wildnisleben +2; Brett-/Kartenspiel +1, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +8, Kriegskunst +7, Rechnen +4, Rechtskunde +6, Sagen/ Legenden +3; Muttersprache Garethi 9, Sprachen Kennen Oloarkh +2, Sprachen Kennen Ologhaijan +2, Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen +4; Abrichten +3, Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Andergast/Nostria), Linkhand, Meister der Improvisation, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Waldkundig
Kampfwerte: Dolche 10/10, Hieb Waffen 9/8, Raufen 10/8, Ringen 10/10, Lanzenreiten 17, Schwerter 13/12, Speere 9/8, Zweihandschwerter/-säbel 11/9; Wurfspeere 11

Ausrüstung: hochwertige Kleidung inkl. Stiefel, Handschuhe und Mantel, Wappenrock mit eigenem Wappen, Schwert, Dolch, Kettenhemd (RS 3, BE 2 wegen Rüstungsgewöhnung I), einfacher Holzschild, lederne Umhängetasche, Waffenpflege-Utensilien, erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, Lanze

Abenteuerpunkte: 440

Ausgegebene AP: 439

AP-Guthaben: 1

DER AMBOSSZWERGISCHE SÖLDNER

Niemals seit Angroschs erschaffendem Feuer war jemand aus seiner traditionsreichen Sippe zurückgewichen – niemals! Nur weil ein seltsamer Kuttenträger mit roten Augen beim feindlichen Heer gesichtet worden war, bekamen diese Menschen auf einmal Hasenfüße. Angeblich sollte das ein unbezwingbarer Dämon sein, doch Angrax fand die Furcht seiner neuen Mitstreiter lächerlich: nur weil man einem ungeschaffenen Jenseitigen (wenn es denn wirklich einer sein sollte) mit treuem Stahl kaum beikommen konnte. Typisch Mensch! Ein Drache, ja, das wäre ein Gegner, und selbst der war besiegbar, wie es sein Urgroßvater Ungrosch und seine drei Brüder gezeigt hatten – auch wenn es zwei von ihnen das Leben gekostet hatte. Angrax war hier, um sich seinen Sold zu verdienen, er wurde schließlich nicht fürs Herumstehen bezahlt. Außerdem hatte er einen Treueeid geleistet. Und wenn der Gegner irgendwelche Magierschurken in seinen Reihen hatte – umso besser. Es hieß, sie mochten kein Eisen ... und das konnte er sich auch lebhaft vorstellen, denn auch er hätte sein scharfes Axtblatt nur ungern im Brustkorb stecken gehabt. Mochte es noch Stunden dauern, bis die



Angreifer in Reichweite seiner Armbrust kamen, er würde ausharren. Und nach dem ersten Schuss würde er seine Axt nehmen, hinabstürmen und den Rest erledigen.

HINTERGRUND

Ambosszwerge lieben den Kampf. Zumindest gelten sie unter ihren Brüdern als das kämpferischste Volk der Angroschim, und da sie auch kaum Berührungängste mit den Menschen haben, ist ‘Ambosszwerger’ zum Synonym für ‘Zwerg’ geworden – und aus menschlicher Sicht hat ein ‘ordentlicher Zwerg’ mit Axt, Armbrust, Kettenhemd, Trinkfestigkeit und strengem Körpergeruch gesegnet zu sein. Deshalb liegt es für sie nahe, Vergnügen und Broterwerb miteinander zu verknüpfen und dem menschlichen Klischee draußen, jenseits ihrer Stollen und Bingen zu entsprechen. Schon viele Ambosszwerge haben sich als Söldner verdingt: Sie ziehen “für ein paar Dutzend Jahre” in der Welt umher und hoffen eines Tages narben- und ruhmbedeckt in die unterirdischen Hallen zurückzukehren. Zwerge sind als Söldner beliebt, sie gelten als zäh, ausdauernd und zuverlässig. Allein das Gerücht, dass auf gegnerische Seite einige Zwerge mitkämpfen, hat schon so manchen Anführer von einem Angriff abgehalten.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Das wichtigste Kleidungs- und Rüstungsstück des ambosszwerghischen Söldners ist das Kettenhemd, über dem oft ein Überwurf oder zumindest eine Schärpe in den Farben der Einheit getragen wird. Andere Verzierungen an Helm und Stiefel, zumeist farbige Bänder, zeigen ebenfalls die Farbkombination oder Symbolik, mit der man auf dem Schlachtfeld Freund und Feind unterscheidet. Als Waffe dient üblicherweise eine Axt, selten einmal eine speziell angefertigte Infanteriewaffe. Ergänzt wird die Ausrüstung durch einen Lederranz für Proviant, Utensilien zur Waffen- und Rüstungspflege, Feuerstein, Stahl und Zunder, Schnapsflasche, Essbesteck sowie eine Wolldecke.

Zitate

“Das nennt Ihr ein Schwert? Bei Angrosch! In unseren Hallen schmieden Kinder Brotmesser, die schärfer sind als dieses Stück Blech!”
 “Das ist kein *unterirdischer Gang*, Frau Elfe, sondern ein in flacher Neigung geführter Schrägstollen.”
 “Dann gehe ich eben alleine.”

Der Zwergensöldner bei Spielbeginn

MU 13	KL 11	IN 12	CH 9
FF 14	GE 12	KO 16	KK 16
LeP 37	AuP 41	Wundschwelle 8	
MR 4*	SO 5		
AT-Basis 8	PA-Basis 8	FK-Basis 8	INI-Basis 10

*) ggf. zus. 3 Punkte durch den Vorteil *Schwer zu verzaubern*

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern; Geiz 6, Goldgier 6, Meeresangst 6, Neugier 6, Platzangst 7, Unfähigkeit Schwimmen, Vorurteile gegen Zauberkundige 8, Zwergenwuchs

Talentspiegel: Armbrust +7, Dolche +3, Hieb Waffen +10, Infanteriewaffen +3, Kettenwaffen +3, Raufen +4, Ringen +7, Säbel +0, Wurfmesser +0, Zweihand-Hieb Waffen +4; Akrobatik -3, Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten -1, Schleichen +2, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +0, Tanzen +0, Zechen +7; Gassenwissen -1, Menschenkenntnis +2, Überreden +3; Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage -1, Wildnisleben

+2; Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +5, Mechanik +5, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +5, Tierkunde +2; Muttersprache Rogolan +9, Zweitsprache Garethi +7, Sprachen Kennen Tulamida +4; Bergbau +2, Grobschmied +4, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Kulturkunde (Ambosszwerge), Linkhand, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schildkampf II

Kampfwerte: Dolche 10/9, Hieb Waffen 14/12, Infanteriewaffen 10/9, Kettenwaffen 11/8, Raufen 11/9, Ringen 12/11, Zweihand-Hieb Waffen 11/9; Armbrust 15

Ausrüstung: Kettenhemd und Tellerhelm (RS 4, BE 3 wegen Rüstungsgewöhnung II), Lindwurmschläger, Drachenzahn, einfacher Holzschild, Handgeld (3 Silbertaler), robuste und möglichst auffällige Kleidung aus einfachem Leder, Lederschuhe, Umhang (mit Einheiten-Aufnäher), auffälliger Hut, Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Brotbeutel, Würfel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Wasserschlauch, zwei Decken

Abenteuerpunkte: 460

Ausgegebene AP: 459

AP-Guthaben: 1



DIE HALBELFISCHE, POSTRISCHE STREUPNERIN

Sie kannte diese Reaktion nur zu gut. Und doch fühlte es sich jedes Mal so an, als würde ein glühender Dolch ihr Herz durchbohren. Sie schämte sich ihres elfischen Erbes nicht, im Gegenteil, es hatte ihr so manches Mal gute Dienste erwiesen. Doch obwohl sie ihr Leben lang in der Stadt Nostria gelebt und ihren elfischen Namen abgelegt hatte (ehrlich gesagt hatte sie ihn vergessen), reagierten die Nostrier immer so, wenn sie ihre spitzen Ohren bemerkten. Denen hatte sie es zu verdanken, dass sie kein ordentliches Handwerk erlernen konnte, fürchteten sich die abergläubischen Handwerksmeister doch vor ihr und ihren Fähigkeiten. Lynia hatte sich früh daran gewöhnen müssen, auf andere Wege und Mittel zurückzugreifen, um ihren Magen zu füllen. Oft aber erwachte sie schweißgebadet mitten in der Nacht aus einem Traum, was sie die folgenden Tage unruhig und launisch machte.

Dies war schlecht fürs Geschäft, das wusste Lynia, und so suchte sie immer häufiger Trost in den Armen Basilios. Und wenn sie danach die Kräuter genoss, die ihr nur Basilio beschaffen konnte, lauschte sie

ihrem Flötenspiel, und ihr war dann immer, als würde die Melodie etwas tief in ihrem Innern berühren.

Basilio hatte sie es jetzt auch zu verdanken, dass sie hier saß, in der Arrestzelle. Der letzte Wechsel war schief gelaufen, der Verräter würde eines Tages dafür büßen müssen.

Der Büttel schien sich von seinem ersten Schock wieder erholt zu haben – mit spitzen Ohren hatte er nun wahrlich nicht gerechnet. Lynia schenkte ihm ihr strahlendstes Lächeln, gleichzeitig fühlte sie das warme Kribbeln im Bauch, das sich dort immer breit machte, wenn sie auf die Kräfte ihres Vaters zurückgriff. Sie wusste, es würde nicht mehr lange dauern, ehe sie wieder auf freiem Fuß war.

HINTERGRUND

Halbelfen entstammen der Verbindung zwischen einem Menschen und einem Elf. In den meisten Fällen sind sie als solche zu erkennen, sei es an ihren leicht spitzen Ohren, der Augenform oder dem schlan-

ken Wuchs. Allgemein werden Halbelven von Menschen als sehr schön empfunden. Sie sind von Natur aus magiebegabt, bleiben jedoch Magiedilettanten, wenn sie nicht entsprechend ausgebildet werden.

An Orten der Verständigung zwischen Menschen und Elfen kann sich ein Halbelf glücklich schätzen, dort wird er zumeist geachtet und in die Gesellschaft aufgenommen.

Anderswo haben es Halbelfen jedoch schwer.

Hier wird elfisches Blut im besten Fall als Veredlung des Stammbaumes angesehen, viel öfter aber herrschen Vorurteile, gelten Halbelfen doch als Unglücksbringer. So werden viele Halbelfen von ihrer menschlichen Familie so bald es geht aus dem Haus gegeben oder verstoßen, so dass sie schon in jungen Jahren zu heimatlosen Vagabunden werden. Die Halbelfen, die in der menschlichen Gesellschaft bleiben, fassen ihre Besonderheit oft als Chance auf und verstehen es, die Faszination, die ihre elfische Seite bei Menschen auslösen kann, für sich zu nutzen. Andere versuchen manchmal ihre Herkunft zu verleugnen oder durch Alkohol und Rauschkräuter zu vergessen.

In den Städten tummeln sich zahlreiche Streuner; ohne feste Anstellung oder Beruf halten sie sich mit Taschenspielertricks, als Diebe, Hehler oder Schmuggler über Wasser, in einem steten Wettkampf mit Rivalen und der Stadtgarde. Phex, der Gott der Diebe und des Glücks, ist ihr Schutzpatron und wie dieser sollen sie über eine scharfe Zunge und eine ebenso scharfe Klinge verfügen. Sie sind meist auf das schnelle Gold aus, das sie dank Geschick, einer gehörigen Portion Glück und Wagemut auch oftmals erringen können.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Die Kleidung der Streuner ist so vielfältig wie ihre Tätigkeiten. Bequem und effektiv sollte sie sein und genügend Platz für gezinkte Karten oder Würfel, einen versteckten Dolch oder Schmiergeld bieten. Doch nicht zu teuer oder gar auffällig, will man doch weder anderen Streunern, noch den Bütteln auffallen. Wurfmesser, Dolch und Kurzsword sind die häufigsten Waffen, südlich von Gareth erfreut sich auch der schlanke Rapier größerer Beliebtheit. Viele Streuner tragen noch einen Glücksbringer bei sich sowie einen gähnend leeren Geldbeutel, wird das Gold und Silber doch gerne rasch ausgegeben oder verspielt.



ZITATE

“Die Elfe in mir? Ich trage keine Elfe in mir! Und das hier sind typische tobrische Blumenkohlhöhlen!”

“Diese Unterhaltung hat nie stattgefunden.”

“Ob ich zaubern kann? Als Kind bin ich in den Dunklen Brunnen gefallen, ich bin lebende Magie!”

Die halbelfische Streunerin aus Nostria bei Spielbeginn

MU 13	KL 12	IN 14	CH 13
FF 12	GE 14	KO 12	KK 10
LeP 26	AuP 32	AsP 17	
Wundschwelle 4	MR 3	SO 4	
AT-Basis 7	PA-Basis 8		
FK-Basis 8	INI-Basis 11		

Vor- und Nachteile: Astralmacht (+3 AsP), Gut Aussehend, Meisterhandwerk (Taschendiebstahl, Falschspiel), Soziale Anpassungsfähigkeit, Übernatürliche Begabungen (Axxeleratus, Bannbaladin, Foramen, Visibili), Verbindungen (Hehler in Nostria-Stadt mit SO 7, Dieb in Nostria-Stadt mit SO 3, Leibdiener in der nostrischen Königsburg mit SO 4, nostrischer Andergast-Schmuggler mit SO 5, Andergaster Zöllner mit SO 6), Viertelzauberer; Glasknochen, Neugier 6

Talentspiegel: Dolche +5, Hieb Waffen +1, Raufen +3, Ringen +2, Säbel +0, Schwerter +4, Speere +1, Wurfmesser +4, Wurfspeere +1; Athletik +3, Klettern +0, Körperbeherrschung +3, Schleichen +5, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +6, Singen +1, Sinnen-schärfe +4, Tanzen +4, Taschendiebstahl +6, Zehen +3; Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2; Betören +2, Etikette +2, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +5, Überreden +6; Götter/Kulte +1, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +5; Muttersprache Garethi +10, Sprachen Kennen Oloarkh +1, Sprachen Kennen Thorwalsch +3, Sprachen Kennen Isdira +4; Ackerbau +1, Falschspiel +5, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +0, Musizieren +2, Schlösser Knacken +5, Schneidern +1

Zauberspiegel: Axxeleratus +5, Bannbaladin +7, Foramen +5, Visibili +3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Meister der Improvisation, Kulturkunde (Andergast/Nostria)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waldkundig

Kampfwerte: Dolche 11/9, Hieb Waffen 8/8, Raufen 10/8, Ringen 7/10, Schwerter 9/10, Speere 8/8; Wurfmesser 12

Ausrüstung: aufwendige, aber nicht übermäßig teure Kleidung, Federhut, gezinkte Spielkarten, Beutelchen mit Rauschkräutern, Messer in verborgener Stiefelscheide, Dolch, Kurzsword, 2 Wurfmesser

Abenteuerpunkte: 520 **Ausgegebene AP:** 519

AP-Guthaben: 1



DIE AVELFISCHE WILDPISLÄUFERIN

“Du hast *was* getan?” Gerwulf blickte Liasanya fassungslos an. “Ich habe sie gehen lassen”, erwiderte die Elfe wie selbstverständlich. Indem sie den Mann in der kalten schweren Rüstung genau musterte, versuchte sie herauszufinden, warum er auf einmal so aufgebracht war. “Warum auch nicht?”

“Warum ... nicht?” Der Ritter hatte offensichtlich Mühe, die Worte der Elfe zu wiederholen. Es wirkte, als habe sie eine ihm völlig unbekannte Sprache benutzt.

“Ja: Warum nicht?” Liasanya wandte sich hilfesuchend an Shafir, da sie befürchtete, von Gerwulf in nächster Zeit keine einleuchtende Erklärung erhalten zu können. Der Gaukler schaute kurz zwischen Ritter und Elfe hin und her und kam dann zu der gleichen Überzeugung.

“Liasanya, du Perle der aventurischen Wälder! Diese Schurkin hat es gewagt, der Baronin von Hinterbrücken einen wertvollen Ring zu stehlen.”

“Ihr hat der Ring gefallen, also hat sie ihn mitgenommen. Dieser Baronin hat der Ring offensichtlich nicht gefallen, warum sonst hat sie ihn niemals getragen? Du hast doch gesehen, wie wunderschön der Mondstein leuchtet, wenn man ihn in die Sonne hält. Aber bei der Baronin lag er immer nur in einer dunklen Schachtel. Das hat er nicht verdient!”

“Aber er gehörte der Baronin”, gab Gerwulf zwischen zusammengebissenen Zähnen hindurch von sich.

“Und wenn ich es richtig verstanden habe, dann hat die Baronin genug Geld, um sich einen neuen machen zu lassen.”

Liasanya seufzte in Anbetracht der menschlichen Einfalt. “Aber ganz abgesehen davon hat sie uns den Ring doch nun zurückgegeben. Jetzt können wir ihn der Baronin zurückbringen und alle sind glücklich.”

“Sie ist eine Diebin und muss bestraft werden. So fordert es das Gesetz.” Obwohl Shafir diese Worte sehr entschieden hervorbrachte, stockte er kurz und blickte dann zu Tamira hinüber, die die Auseinandersetzung mit ironischem Lächeln verfolgte.

“Eure Gesetze”, sagte Liasanya sanft.

“In schwarzen Strichen auf staubigem Papier versteinerte Weisheiten, die nichts von den Harmonien der Welt verstehen – oder auch nur erahnen. Die Frau hat mir versprochen, dass sie diesen Ring nie wieder an sich nehmen wird. Und ich weiß, dass sie das ehrlich meinte. Sie stellt also keine Gefahr mehr dar.”

“Sie hat *was*?” Hätte Gerwulfs Gesicht einen noch fassungsloseren Ausdruck annehmen können, dann wäre es jetzt sicherlich geschehen. Shafir und Tamira mussten sich hingegen ein leises Auflachen verbeißen.

“Und außerdem”, für Liasanya fort, “hat der Ahorn es nicht gemocht, dass die Fesseln der Frau an seiner Rinde gescheuert haben. Das hat er mir gesagt.”

“Er hat ...?” Dieses Mal wurde das letzte Wort von Gerwulfs Ausruf von einem gurgelnden Geräusch ertränkt.

“Und außerdem hat der Wind in seinen Ästen erzählt, dass eine Schar Rotpelze auf dem Weg hierher sind. Wir sollten also aufhören, uns

zu streiten, sondern uns entweder kampfbereit machen oder uns zurückziehen.”

“Rotpelze”, stöhnte der Ritter. “Dieser Baum hat dir erzählt ...” Die Elfe hielt wie zur Erklärung ihre kleine Flöte in die Höhe. “Auch wenn ihr es niemals verstehen werdet: Wer sich auf die Harmonie eines Waldes einstimmt, kann von ihm viel erfahren.”

HINTERGRUND

Die Auelfen leben in Pfahldörfern in den Flussniederungen nördlich der Salamandersteine. Sie treiben in begrenztem Umfang Handel mit den Menschen und bauen auch ein wenig Obst an, leben jedoch hauptsächlich von der Jagd. Wie jedes andere Raubtier, würden sie dabei nie mehr Wild erlegen, als ihre Sippe verzehren kann – was ebenso Pragmatismus wie eine Achtung vor dem Leben ausdrückt, die den Elfen zu Eigen ist.

Die Gier der Menschen nach Reichtum und Macht sind dem Elfen fremd und erfüllen ihn mit Widerwillen. Voller Misstrauen betrachtet er auch ihre Bemühungen, den Umgang mit der Magie, wie sie jeder Elf intuitiv beherrscht, zu erlernen und sich die Zauber- macht zu Nutze zu machen. Nach Elfenmeinung gehen die Menschen mit Kräften um, deren Auswirkungen sie nicht einmal im Ansatz einschätzen können und deren Natur sie ob des begrenzten menschlichen Hori- zonts auch nie werden begreifen können.

Von allen Elfen- völkern stehen die Auelfen den Menschen am nächsten. Bisweilen entwickeln sich zwischen Mensch und Elf Freundschaften, die letzteren sogar dazu bewegen, seine Heimat und seine Sippe zu verlassen – wohl wissend, dass er beides bis an sein Lebensende vermissen wird.

KLEIDUNG, WAF- FEN UND AUSRÜSTUNG

Elfen tragen eng geschnittene, anschmiegsame Kleidung aus Bausch oder Wildleder, meist ein Hemd und Beinkleider, die mit Fransen, Federn, bunten Stickereien und bisweilen auch Tierzähnen verziert sind. Typisch sind die am Schaft- rand blütenkelchförmig geschnittenen

Stulpenstiefel sowie der Bauschmantel, ein ärmelloser Umhang. Meistens führt eine Elfe auf der Jagd einen besonderen elfischen Bogen mit sich, nicht unüblich ist auch eine schlanke Stichwaffe, die sie vielleicht von einem Menschen eingetauscht hat. Die Klinge wird in einer Rückenscheide getragen, damit sie beim Vorankommen im Unterholz nicht hinderlich ist. Mit sperriger Ausrüstung müht sich keine Wildnisläuferin ab. Sie ist das Leben in der Natur gewohnt und findet dort fast alles, was sie braucht. Unverzichtbar jedoch ist ihr Instrument, meist eine Flöte, die an einer Schnur um den Hals getragen wird. Im Tuchbeutel oder der Felltasche hat sie darüber hinaus noch einige Heilkräuter verborgen, und vielleicht die eine oder andere Leckerei.



Zitate

„Jedes Tier sucht sich seinen Jäger selbst aus, und offenbar hat ihn dieser Hirsch in dir noch nicht gefunden.“

„Die Wölfe haben euch gejagt? Dann hatten sie wohl einen Grund.“

„Es ist wertvoll und man kann damit alles machen, sagst du? Gut, dann iss du das Gold, und ich den Hasen.“

Die auelfische Wildnisläuferin bei Spielbeginn

MU 11	KL 10	IN 14	CH 13
FF 13	GE 16	KO 13	KK 10
LeP 24	AuP 32	AsP 31	
Wundschwelle 7		MR 5	SO 3
AT-Basis 7	PA-Basis 8	FK-Basis 9	INI-Basis 10

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gut Aussehend, Herausragender Sinn (Gehör), Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang; Arroganz 6, Elfische Weltsicht, Neugier 6, Sensibler Geruchssinn 8, Raumangst 6, Unfähigkeit Zechen, Weltfremd (Besitz) 6, Weltfremd (Götterverehrung) 6

Talentspiegel: Bogen +9 (L), Dolche +4, Hiebaffen +0, Raufen +0, Ringen +0, Säbel +0, Speere +5, Wurfmesser +0; Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +8, Schleichen +8, Schwimmen +6 (L), Sich Verstecken +8 (L), Singen +6, Sinnenschärfe +10, Stimmen Imitieren +2 (L) Tanzen +3, Zechen -2; Fährtensuchen +10 (L), Fischen/Angeln +6 (L), Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +6, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +10 (L); Betören +3, Gassenwissen -2, Menschenkenntnis +0, Überreden +0; Götter/Kulte +0, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +6 (L), Rechnen +0, Rechtskunde -2, Sternkunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +7 (L); Muttersprache Isdira +8, Sprachen Kennen Garethi +5; Bogenbau +5 (L), Boote Fahren +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2 (L), Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Musizieren +5, Schneider +2



Zauberspiegel: Adlerauge +8 (H), Attributo +7, Axxeleratus +2 (L), Balsam Salabunde +9, Bannbaladin +12 (H), Exposami +5, Flim Flam +7, Fulminictus +8 (H), Movimento +7 (L), Nebelwand +6 (H), Odem Arcanum +1, Sanftmut +0, Sensibar +8 (H), Tiergedanken +2 (L), Visibili +9 (H), Weiße Mähne +6

Sonderfertigkeiten: Freundschaftslied, Große Meditation, Kulturkunde (Auelfen), Repräsentation (Elfen), Salasandra, Sumpfkundig, Waldkundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Ausweichen II, Kampf im Wasser, Regeneration I

Kampfwerte: Dolche 10/8, Speere 10/10; Bogen 18

Ausrüstung: Elfenbogen und Köcher mit 12 Pfeilen, elfischer Jagdspeer, Jagdmesser, Kleidung, Flöte (*iam*), Umhängetasche mit einigen Beeren und einer Hand voll Kräuter.

Abenteuerpunkte: 480

Ausgegebene AP: 480

AP-Guthaben: 0

DIE BORNLÄNDISCHE WUNDÄRZTIN

Der Winter im Bornland war hart und kalt. Wann immer es ging versammelte sich das gemeine Volk um den großen Ofen in der Stube, trank Met, erwärmte sich an der heißen Kohlsuppe und lauschte den Geschichten der Familienältesten, während draußen Gevatter Firun die Schneeflocken tanzen ließ. Wie die Bronnjare, die hartherzigen bornländischen Adligen, den Winter verbrachten, wusste Nadjescha nicht. Sie machte sich auch mehr Sorgen um ihren linken Fuß, der hatte sich noch nie so taub angefühlt. Doch das musste warten. Sie war um Hilfe gebeten worden, und so hatte sie sich bis hierher durch das Schneegestöber gekämpft.

„Was ist passiert?“, hatte sie beim Betreten der warmen Stube sogleich gefragt, wie es ihr ihre Lehrmeisterin gelehrt hatte, denn der Ursprung der Verletzung konnte viel über die Folgen aussagen.

„Ein hungriger Schneelaurer ist über ihn hergefallen“, gab der besorgte Vater sogleich zur Auskunft. Nadjescha musste die Stirn runzeln. Diese blutrünstigen Raubtiere waren so weit im Süden äußerst selten, normalerweise trieben sie sich nur im hohen Norden umher. Was mochte das gefährliche Tier nur hierher gelockt haben? Ihre Miene verfinsterte sich noch mehr, als sie den verletzten Jungen sah.

„Heißes Wasser, saubere Leinentücher, einen Krug Meskinnes, meine Tasche, Ruhe.“

Sie hatte keine Zeit für genauere Anweisungen. Die Lage war ernst, sie musste schnell handeln. Nadjescha bemerkte das entsetzte Gesicht des Vaters nicht, als dieser ihrer Werkzeuge ansichtig wurde, sie war bereits wieder in Gedanken vertieft auf der Suche nach einem Weg, den Jungen gesund durch den Winter zu bringen.



HINTERGRUND

Hoch im Nordosten liegt die Adelsrepublik Bornland, eine Gegend, die von dichten Wäldern bedeckt ist und durch die man tagelang reisen kann, ohne eine Menschenseele anzutreffen.

Nirgendwo sonst ist die Adels Herrschaft so ausgeprägt, die Bronnjare regieren mit harter Hand. Der lange bornländische

Winter führt dazu, dass sich die Leute nicht nur von außen, sondern auch von innen wärmen – neben Thorwal herrscht im Bornland der größte Schnapsverbrauch. Am wärmenden Ofen, im Kreise der Angehörigen und bei spannenden Geschichten wird gerne und ausgiebig gezecht. Die Bornländer selbst sind ein genügsames Volk, das nicht viel braucht, um sich glücklich zu

schätzen. In der bornländischen Hauptstadt Festum, einer der größten Städte Aventuriens, werden Waren vom ganzen Kontinent umgeschlagen, einfache Häuser reihen sich an prächtige Bauten, in denen die reichen Handelsherren wohnen.

Die Heilkunst ist eine komplexe Wissenschaft und die Wundärztin ist oft die beste Medizinerin, die den unteren Schichten zur Verfügung steht. Zu diesem Beruf gehören nicht nur Kenntnisse des Körpers und seiner Schwachpunkte sowie der Heilpflanzen und ihrer Zubereitung, sondern auch marktschreierische Fertigkeiten. Wundärzte stehen in starker Konkurrenz zu den studierten Medici, die bisweilen mit richterlichen Erlassen versuchen, die unbeliebten Rivalen aus dem Geschäft zu drängen.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Über der einfachen, der Witterung angepassten Kleidung trägt die Wundärztin eine große Lederschürze, die von Blutflecken übersät ist. Ein Lederband oder ein Kopftuch bündelt das lange Haar, am Ledergürtel baumeln zahlreiche Beutel und Taschen, in denen Heilkräuter und andere Substanzen verstaut werden. Hinzu kommt noch eine größere Umhängetasche, in der in Lederfutterale chirurgisches Werkzeug verschiedener Größe verstaut ist, sowie Verbandszeug. Die Wundärztin meidet normalerweise den Kampf, trägt aber zumindest einen Dolch und manchmal auch einen Wanderstab bei sich, um sich wenigstens gegen wilde Tiere verteidigen zu können.

ZITATE

“Das sieht übel aus, kau erst mal auf diesen Blättern, das wird die Schmerzen lindern.”

“Nun heißt es: auf die Zähne beißen!”



Die bornländische Wundärztin bei Spielbeginn

MU 12	KL 13	IN 13	CH 13
FF 14	GE 11	KO 13	KK 11
LeP 29	AuP 28	Wundschwelle 7	
MR 4	SO 6	PA-Basis 7	
AT-Basis 7		INI-Basis 10	
FK-Basis 8			

Vor- und Nachteile: Begabung für Handwerkstalente, Resistenz gegen Krankheiten; Nachtblind

Talentspiegel: Dolche +5, Hieb Waffen +1, Raufen +7, Ringen +3, Säbel +0, Stäbe +4, Wurfmesser +1; Athletik +0, Klettern +0, Körperbeherrschung +0, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zeichnen +4; Etikette +2, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +6, Überreden +7, Überzeugen +4; Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1, Wildnisleben +2; Anatomie +6, Götter/Kulte +3, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +7, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3; Muttersprache Garethi +11; Sprachen Kennen Alaani +6, Sprachen Kennen Nujuka +6, Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen +4; Ackerbau +1, Alchimie +3, Heilkunde Gift +8, Heilkunde Krankheiten +8, Heilkunde Wunden +12, Holzbearbeitung +5, Kochen +7, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Eiskundig, Sumpfkundig

Kampfwerte: Dolche 10/9, Hieb Waffen 8/7, Raufen 12/9, Ringen 8/9, Säbel 7/7, Stäbe 10/8; Wurfmesser 9

Ausrüstung: Kleidung (einfach), Dolch, blutbefleckte Lederschürze, Tuchbeutel, Knochensäge, scharfes Messer, Zangen, Bohrer, Haken zum Halten der Wundränder, Verbandszeug, halbes Dutzend blutstillende Kräuter

Abenteuerpunkte: 520

Ausgegebene AP: 517

AP-Guthaben: 3





erweil hat das Bier die Zungen der Reisenden am Tisch der Thorwalerin gelöst. Trautmann schwärmt schon seit geraumer Zeit von seiner Heimatstadt Gareth: von den vielen prachtvollen Göttertempeln, den großen Marktplätzen, auf denen es nahezu alles zu kaufen gibt, und seinem Lehrmeister Alrik, der ihn in der Geschichte und

vielen alten Sprachen unterwiesen hat.

„Wenn das alles so wundervoll ist, Trautmann, warum hast du die Stadt deiner Väter denn dann verlassen?“, unterbricht ihn Mirhiban mit ihrem singenden tulamidischen Akzent.

Nachdenklich kratzt sich der Forscher in seinem kurzen Kinnbart.

„Ich glaube, weil ich es einfach satt hatte, immer nur Alriks Gehilfe zu sein. Und das ewige Herumstöbern in muffigen Bibliotheken, das habe ich nicht mehr ertragen. Und dann habe ich in einer

Schenke Hesindiane kennen gelernt ... und lieben, ja, bei der holden Göttin Rahja, lieben gelernt habe ich sie auch“

Sein Blick schweift träumerisch in die Ferne, dann schüttelt er unwirsch den Kopf. „Hesindiane war schon viel auf Dere herumgekommen. Sie hat damals bei der Schlacht gegen die Oger mitgekämpft und geholfen, diesem Galotta das Handwerk zu legen. Sie ist sogar schon mal an der Seite des Schwertes der Schwerter, der höchsten Geweihten der Rondra-Kirche, ausgezogen, um einem dunklen Magier und seinen Speißgesellen das Handwerk zu legen, stellt euch das mal vor! Sie ... nun ja, kurz und gut: Sie lachte nur, als ich sie bat, in Gareth zu bleiben und mit mir den Traviabund zu schließen. Sie sagte: Trautmann, es gibt so vieles auf Dere, das aufregender ist, als am warmen Herdfeuer die Suppe zu hüten. Das kann ich noch machen, wenn ich fünfzig oder mehr Götterläufe zähle. In zwei Tagen werde ich Gareth verlassen, denn ich habe mich für eine Forschungsexpedition in das ewige Eis des hohen Nordens verdingt.“

„Na, Junge, warum haste das Weib denn nich' begleitet, wenn du sie so vergöttert hast?“, fragt Frenja und wischt sich etwas Schaum vom Mund. „Ach wisst ihr, sie hat ja noch nicht einmal gefragt. Außerdem – was weiß ich denn schon von der Welt? Ich meine, von der wirklichen Welt! Natürlich habe ich sehr viel gelesen – aber wie ich im Wald ein Feuer anzünde, das hat mir nie jemand beigebracht. Und über die Länder im Norden habe ich höchstens mal was im Aventurischen Boten gelesen. Was hätte ich so einer Expedition schon nutzen können?“

„Nutzen? Das fragste noch? Bei Swafnir, du bist doch 'n Forscher, oder? Und wen können sie denn da besser brauchen, wenn sie auf eine Forschungsreise gehen?“

Trautmann nickt nachdenklich: „Du hast schon Recht: Mir ist der Gedanke nicht mehr aus dem Kopf gegangen, auf Dere herumzureisen, Abenteuer zu erleben ... Und eines Tages habe ich mein Bündel und die erstbeste Kutsche genommen. Und wenn ich Hesindiane wiedersehe, ich schwör's, dann werde ich ihr mindestens genauso viel zu erzählen haben wie sie mir!“

„Hm, hm, die Weibsbilder haben ihren eigenen Kopf, um die muss man erst kämpfen“, brummt es zustimmend aus Angrax' Richtung.

„Biste auch unterwegs, 'ne Frau zu beeindrucken, Kleiner? Kannst gleich bei mir anfangen, wenn du uns noch 'ne Runde besorgst“, donnert Frenja und knufft ihm aufmunternd in die Seite.

„Papperlapapp!“, fährt Angrax ihr über den Mund. „In meinem Volk gibt es nur sehr wenige Frauen – aber die sind wählerisch! Und wenn man eine von ihnen erobern will, muss man mindestens einen Drachen besiegt haben! Ich bin Söldner, kein Drachentöter. Ich gehe dahin, wo man mich gut bezahlt.“

„Einen Moment, Angrax“, unterbricht ihn Rondrian tadelnd. „Du meinst wohl: Wo man dich gut bezahlt und du einer guten Sache dienen und der Herrin Rondra im Kampf Ehre erweisen kannst!“

„Die gute Sache eines Söldners ist immer die, die seinen Beutel mit Dukaten füllt“, entgegnet der Zwerg gleichgültig. Auf Rondrians Stirn bildet sich eine steile Zornesfalte. Doch Mirhiban legt ihm die Hand auf die Schulter und schüttelt besänftigend den Kopf, ehe sie sich an Angrax wendet: „Also, ich habe vollstes Verständnis dafür, dass du einer armen Familie, die kein Geld besitzt, nicht helfen würdest, wenn ihre Tochter von Sklavenhändlern verschleppt worden wäre“, spricht sie mit ernster Stimme zu dem verdrossen in seinen Krug stierenden Zwergen, während sie den anderen verschwörerisch zuzwinkert.

Angrax hebt abrupt den Kopf und schlägt mit der Faust auf die Tischplatte: „Beim Barte meines Vaters! Wie kannst du es wagen, mich derart zu beleidigen! Natürlich würde ich auf der Stelle ...“

Dann sieht er die lachenden Gesichter seiner Trinkgefährten und bricht kopfschüttelnd ab: „Weibsvolk, elendes“, brummt er. Doch zum ersten Mal an diesem Abend huscht für einen kurzen Augenblick etwas wie ein Lächeln über sein Gesicht.

»ICH BIN EIN
SÖLDNER, KEIN
DRACHENTÖTER.
ICH GEHE DAHIN, WO
MAN MICH GUT
BEZAHLT.«



DIE GEBURT EINES HELDEN - DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Ihre ersten Abenteuer können Sie gerne mit den in diesem Band enthaltenen Archetypen (ab Seite 20) ausprobieren.

Vielleicht finden Sie Gefallen an diesen Helden, aber vermutlich kommen Sie bald auf die Idee, einen eigenen Helden zu entwickeln: ohne Vorgaben, ganz nach Ihrem Geschmack. Dann ist es Zeit, sich das nun folgende Kapitel anzuschauen, denn hier erfahren Sie, wie ein aventurischer Held entsteht.

Die Regeln mögen auf den *ersten* Blick sehr lang und verwirrend aussehen, aber wenn Sie das Entstehen der beiden Beispielheldinnen in allen Schritten mitverfolgen, dann dürfte es für Sie kein Problem mehr sein, auf die gleiche Weise einen eigenen Helden anzufertigen.

Auch aventurische Helden fallen nicht vom Himmel, sondern sie haben Eltern, wachsen in einer bestimmten Kultur auf, haben Vorlieben und Geheimnisse, und natürlich haben sie auch schon manche Dinge erlebt, erlernt und getan, bevor sie ins Heldenleben einsteigen – kurz und gut, kein Aventurier ist wie der andere, und doch folgen sie bestimmten Regeln und bestimmten Vorgaben in ihrer Entstehungsgeschichte.

GENERIERUNGSPUNKTE

Damit alle aventurischen Helden zu Beginn ihrer Laufbahn in etwa gleich stark sind, erhalten sie alle **110** so genannte **Generierungspunkte** (GP). Von diesen GP können Sie sich für Ihren Helden unterschiedliche Sachen kaufen: Eigenschaften, Professionen und besondere Vorteile ziehen Sie von Ihren Generierungspunkten ab. Bestimmte Nachteile oder Einschränkungen verhelfen Ihnen dagegen zu zusätzlichen Generierungspunkten. Stellen Sie es sich wie ein Bankkonto vor, auf

Generierungspunkte sind das Material, aus dem Sie sich einen Helden nach Ihren Vorstellungen zusammenstellen können. Wie Sie dieses Material verwenden und wo Sie Ihre Schwerpunkte setzen, ist dabei Ihnen überlassen.

das bereits 110 GP eingezahlt sind, mit denen Sie bestimmte Einkäufe tätigen müssen – nötigenfalls können Sie vorübergehend auch einmal das Konto überziehen und in die roten Zahlen geraten. Wichtig ist, dass Sie am Ende der Generierung eine Summe von genau null Punkten auf diesem Konto haben.

SCHRITT I: WAS WILL ICH?

Am Anfang müssen Sie sich natürlich überlegen, was für einen Heldentypen Sie denn spielen möchten. Wie Sie an den unterschiedlichen Archetypen schon sehen können, gibt es sehr verschiedene Ansätze, die alle ihre Stärken und Schwächen haben. Die eine ist eine große Kämpferin, der zweite ist gelehrt und gebildet, der dritte kennt sich mit dem Überleben in der freien Natur aus und die vierte schließlich lebt davon, andere beim Würfelspielen auszunehmen oder heimlich in fremde Häuser einzusteigen. Es gibt Helden, die sehr spezialisiert sind, und andere, die sich in vielen Gebieten ein bisschen auskennen.

Bestimmt hilft es Ihnen weiter, wenn Sie sich einmal die unterschiedlichen Kulturen (ab Seite 60) und die möglichen Professionen (ab Seite 73) anschauen. Vielleicht möchten Sie ja auch einen Helden spielen, der kein Mensch ist, sondern ein Zwerg oder Elf. Das schränkt zwar die Auswahl an Professionen ein, bietet



Ihnen aber andererseits auch die Möglichkeit, eine wirklich andersartige Figur zu spielen.

Unten finden Sie schon einmal Tabellen mit den unterschiedlichen Kulturen und Professionen, genauere Details können Sie auf den jeweils angegebenen Seiten nachlesen. Beachten Sie allerdings, dass nicht jede Kultur mit jeder Rasse und nicht jede Profession mit jeder Kultur zusammenpasst: Ein Ambosszwerge als Gaukler ist ebenso unpassend wie ein Novadi-Einbrecher.

Lisa ist Fan des so genannten Mantel und Degen-Genres; sie mag also beispielsweise die Abenteuer der drei

Musketiere. Eine Figur, die in so einer Geschichte auftauchen könnte, wäre ihr am liebsten. Aber natürlich will sie nicht einfach eine Frau spielen, die

die ganze Zeit nur zu Hause sitzt und zuschaut, wie die Männer sich duellieren. Am liebsten hätte sie eine Heldin, die sich ihr Geld mit Gaunereien verdient, eine Art edle Ganovin also.



Einen ganz anderen Geschmack hat Anna: Sie möchte eine glutäugige Exotin spielen, etwa im Stile der Scheherazade aus Tausendundeiner Nacht: eine stolze Frau mit schwarzen, gürtellangen Haaren und feurigen Augen, geheimnisvoll und klug.

SCHRITT 2: MENSCH ODER SPITZOHRE – DIE SPEZIES UND DIE RASSE

Jetzt ist es also Zeit, sich für eine der Rassen* zu entscheiden. Die Rasse hat nicht nur Auswirkungen auf das Äußere Ihres Helden (indem sie bestimmt, ob er spitze oder runde Ohren hat, wie groß er ist und welche Haarfarbe er besitzt), sondern zieht auch einige Veränderungen seiner Werte und speziellen Fähigkeiten nach sich. So haben Elfen automatisch die Fähigkeit zu zaubern, während Thorwaler größer und kräftiger als andere Helden sind.

Wenn Sie sich für eine Rasse entschieden haben (siehe die Kurzvorstellung auf der gegenüberliegenden Spalte oder die ausführlichen Beschreibungen ab Seite 55), dann notieren Sie sich die Startwerte, die diese mit sich bringt, und ziehen Sie eventuell benötigte Generierungspunkte von Ihrem GP-Konto ab.

Anmerkung: Die hier aufgezählten Rassen und Kulturen sind nur eine kleine Auswahl aus allen vorhandenen aventurischen Rassen und Spezies. Wie Sie in der Weltbeschreibung ab S. 208 nachlesen können, gibt es in Aventurien noch zahlreiche weitere Völker und Kulturen, deren Spielwerte Sie in der Publikation **Wege der Helden** finden können.



Lisas edle Ganovin wird auf jeden Fall ein Mensch, und zwar eine Mittelländerin, denn die kommt ihren Vorstellungen am ehesten entgegen. Also schreibt sie nun auf einen Notizzettel die Modifikationen, die für mittelländische Helden gelten (siehe S. 56): LeP +10, AuP +10 und MR -4. Mit zwei 20seitigen Würfeln ermittelt sie die Körpergröße und kommt auf 1,73 Schritt. Als Gewicht ergeben sich daraus 73 Stein. Bei Haar- und Augenfarbe hat sie freie Auswahl, sie entscheidet sich für Dunkelbraun und Grün.



Anna dagegen findet in der Tulamidin genau das Bild, das sie sich vorgestellt hat. Damit hat sie sich zwar für eine Heldin entschieden, die in einer Kultur aufgewachsen ist, in der Frauen nicht viele Freiheiten zugestanden werden, aber gerade das reizt sie auch: Ihre Heldin soll die stolzen Tulamiden darin bekräftigen, dass sie schwach und schutzbedürftig ist, während sie in Wirklichkeit selbst die Fäden in Händen hält.

Rasse	Mögliche Kulturen
Mittelländer (S. 56)	Mittelländische Städte, Andergast/Nostria, Bornland, Horasreich, Südaventurien
Tulamiden (S. 56)	Tulamidische Stadtstaaten, Novadi, Südaventurien
Thorwaler (S. 57)	Thorwal, selten Mittelländische Städte, Andergast/Nostria, Südaventurien
Zwerge (S. 57)	Ambosszwerge
Elfen (S. 58)	Auelfen
Halbelfen (S. 59)	Auelfen, Andergast/Nostria, Bornland, Mittelländische Städte, Horasreich
Kultur	Mögliche Professionen
Mittelländ. Städte (S. 60)	Botenreiter, Einbrecher, Entdecker, Gaukler, Jäger, Krieger, Kundschafter, Magier, Pirat, Ritter, Söldner, Streuner, Wundarzt
Andergast / Nostria (S. 61)	Botenreiter, Einbrecher, Entdecker, Gaukler, Jäger, Krieger, Kundschafter, Magier, Pirat, Ritter, Söldner, Streuner, Wundarzt
Bornland (S. 62)	Botenreiter, Einbrecher, Entdecker, Gaukler, Jäger, Krieger, Kundschafter, Magier, Pirat, Ritter, Söldner, Streuner, Wundarzt
Horasreich (S. 64)	Botenreiter, Einbrecher, Entdecker, Gaukler, Jäger, Krieger, Magier, Pirat, Söldner, Streuner, Wundarzt
Tulamid. Stadtstaaten (S. 65)	Botenreiter, Einbrecher, Entdecker, Gaukler, Krieger, Magier, Pirat, Söldner, Streuner, Wundarzt
Novadi (Männer) (S. 66)	Bote, Gaukler, Krieger, Kundschafter, Magier, Söldner, Streuner, Wundarzt
Novadi (Frauen) (S. 66)	Entdeckerin, Gauklerin, Kundschafterin, Streunerin, Wundärztin
Thorwal (S. 67)	Botenreiter, Entdecker, Gaukler, Jäger, Krieger, Kundschafter, Magier, Pirat, Söldner, Streuner, Wundarzt
Südaventurien (S. 68)	Botenreiter, Einbrecher, Entdecker, Gaukler, Jäger, Krieger, Kundschafter, Magier, Pirat, Söldner, Streuner, Wundarzt
Ambosszwerge (S. 70)	Bote, Entdecker, Kundschafter, Söldner, Wundarzt
Auelfen (S. 72)	Legendsänger, Wildnisläufer

GP-KOSTEN UND STARTALTER NACH RASSE

Mittelländer	0 GP	15 + W3 Jahre
Tulamiden	0 GP	15 + W3 Jahre
Thorwaler	5 GP	15 + W3 Jahre
Zwerge	16 GP	35 + W6 Jahre
Elfen	20 GP	25 + W20 Jahre
Halbelfen	3 GP	15 + W3 Jahre

*) Genau genommen müsste hier zwischen Spezies (Mensch, Elf oder Zwerg) und Rasse (Tulamide, Thorwaler ...) unterschieden werden, außerdem ist der Begriff der 'Rasse' in diesem Zusammenhang ebenfalls biologisch nicht ganz korrekt. Der Einfachheit halber verwenden wir aber die Begriffe Rasse und Spezies austauschbar, d.h. zu Spielzwecken sind auch die Zwerge eine Rasse.

RASSEN UND KULTUREN

MITTELLÄNDER (S. 56): Mittelländer entsprechen ungefähr den Menschen des mitteleuropäischen Spätmittelalters. Sie kommen in drei unterschiedlichen Kulturen vor: den **mittelländischen Städtern** (Mitteleuropa im Spätmittelalter, S. 213), den **Horasiern** (Italien der Spätrenaissance / Frankreich des Frühbarock, S. 215) und den **Bornländern** (spätmittelalterliches Russland, S. 210). Auch in Südaventurien (S. 216) findet man Mittelländer, die dort in Kolonialsiedlungen oder reichen Stadtstaaten wohnen, die an die ersten Siedlungen der Europäer in Südamerika erinnern.

TULAMIDEN (S. 56): Wenn Sie sich den vorderen Orient im (europäischen) Mittelalter vergegenwärtigen, haben Sie eine grobe Vorstellung der tulamidischen Lebensweise. Von quirligen Städten nach der Art des Bagdad aus Tausendundeiner Nacht (**Tulamidische Stadtstaaten**, S. 65) bis hin zu den Karawanen und Überfällen unbeugsamer Wüstenkrieger (**Novadis**, S. 66) reicht hier das Spektrum. Tulamiden sind auch in **Südaventurien** (S. 216) heimisch und haben sich dort mit den Mittelländern zu einer Kultur verbunden.

THORWALER (S. 57): An der kargen Küste des Nordens lebt ein Volk von kräftigen Hünen, die am liebsten an Bord ihrer schnittigen Drachenschiffe übers Meer segeln, an der offenen Feuerstelle ihrer Langhäuser den endlosen Sagas ihrer Skalden lauschen und ihre Trinkfestigkeit prüfen: Die **Thorwaler** (S. 67) ähneln mehr als nur ein wenig den irdischen Wikingern.

ELFEN (S. 58): In den dichten Wäldern und den unerschlossenen Steppen Nord- und Mittelaventuriens lebt ein Volk, das das Treiben der Menschen immer wieder mit neugieriger Verwunderung betrachtet, denn die Elfen leben nach anderen Grundsätzen. Dennoch kommt es immer wieder vor, dass sich ein Elf einer Gruppe von Menschen anschließt, um deren Lebensweise kennen zu lernen. Immerhin verfügen Elfen über die bemerkenswerte Gabe, dass jeder von ihnen Zauber wirken kann. Beachten Sie allerdings, dass die in der Wildnis aufgewachsenen Elfen nicht auf die menschlichen Professionen zugreifen können, sondern ganz eigene Arten der Ausbildung und der Lebensgestaltung haben (**Auelf**, S. 72).

ZWERGE (S. 57): Ein weiteres uraltes Volk sind die Zwerge: kleine, aber ungemein kräftige Gesellen, die für ihre Brummigkeit und Sturheit berüchtigt, aber für ihre Handwerkskunst berühmt sind. Die meisten von ihnen leben in unterirdischen Städten, deren gewaltige Hallen oft mit wunderschönen Steinskulpturen geschmückt sind, aber manchmal mischen auch sie sich unter das Volk der 'Großen', um in deren Städten als hervorragende Handwerker gutes Geld zu machen. Und hin und wieder kommt es auch vor, dass einer dieser Gesellen auf Abenteuer auszieht – zum Beispiel um nach legendären Schätzen zu suchen oder um sich den Erzfeinden der Zwerge entgegenzustellen: den Drachen. (**Amboßzwerg**, S. 50)

PROFESSIONEN

Professionen lassen sich grob in vier Gruppen einteilen: die **Kämpfer**, die **Naturkundigen**, die **'Zwielichtigen'** (auch: die 'gesellschaftlich orientierten Charaktere') und die **Gelehrten**. Überschneidungen zwischen den vier Bereichen sind natürlich durchaus möglich, aber die hier präsentierten Professionen lassen sich doch recht eindeutig zuordnen. Als wichtigste Art des Kämpfers muss natürlich der **Krieger** genannt

werden, der eine lange und umfassende Ausbildung an einer so genannten Kriegerakademie hinter sich gebracht hat (S. 77).

Einen weniger guten Ruf genießt der **Söldner**, der weniger umfassend ausgebildet, aber deswegen nicht unbedingt ein schlechterer Kämpfer ist. Jedoch ist er im Gegensatz zum sehr auf seine Ehre bedachten Krieger käuflich: Er kämpft für den, der ihm den höchsten Lohn anbietet (S. 81).

Eine ganz eigene Art des Kämpfers stellt der **Pirat** dar: Ähnlich wie der Söldner kämpft er nicht im Dienste von Ruhm und Ehre, vielmehr geht es ihm darum, auf Kaperfahrten reiche Beute zu machen (S. 80).

Der **Ritter** (S. 80) ist der traditionsreichste der Kämpfer, in langer Knappzeit geschult im Umgang mit vielerlei Waffen, dazu von adligem Stand und daher auch auf höfischem Parkett nicht ganz unerfahren.

Wenn es darum geht, in der freien Wildbahn zu überleben, seltene Tiere zu fangen oder zu erlegen oder auch besondere Pflanzen zu entdecken, dann ist der **Jäger** der richtige Spezialist (S. 77).

Geht es hingegen darum, einen Weg durch unbekanntes Gelände zu finden oder auch die Bewegungen einer gegnerischen Armee auszuforschen, dann fällt die Wahl auf den **Kundschafter** (S. 78).

Ebenfalls in der freien Natur anzutreffen, doch ebenso auf dem Parkett des Rittersaales zu Hause ist der **Bote**, der wichtige Nachrichten von Ort zu Ort transportieren muss (S. 73).

Bunt gekleidet, Bälle und Keulen jonglierend oder auf dem Seil tanzend, so tritt der **Gaukler** in Erscheinung. Doch so gerne das einfache Volk ihn bei seinen Kunststücken begafft, so sehr misstraut es den bunten und heimatlosen Gauklern auch, denn sie stehen in dem Ruf, es mit dem Besitz nicht immer so genau zu nehmen (S. 76).

Ähnlich geht es dem **Streuner**, der als frei lebender Geselle zwar von vielen beneidet wird, aber auch dafür bekannt ist, dass er seinen Lebensunterhalt nicht mit eigener Hände Arbeit verdient – außer man bezeichnet Kartenzinken, Taschendiebstahl und das eine oder andere gebrochene Herz als Arbeit (S. 81).

Das Gesicht des **Einbrechers** hingegen ist dem Volke nicht bekannt – und sollte es auch nicht sein, denn sonst würde er schnell im nächsten Kerker landen (S. 74).

Eine lange, anstrengende und meist staubtrockene Ausbildung hat der **Magier** hinter sich gebracht – doch nun gehört er zu den wenigen Menschen, die die geheimnisvolle Kunst des Zauberns beherrschen (S. 78).

Auf der Suche nach Wissen, meist im Auftrag einer Universität, eines Tempels oder einer Magierakademie, zieht der **Entdecker** durchs Land, durchstöbert uralte Ruinen und setzt seinen Fuß an Orte, die seit Jahrtausenden kein Sterblicher mehr gesehen hat (S. 76).

Der **Wundarzt** hingegen hat keine sehr lange Ausbildung hinter sich, und dennoch gilt er dem einfachen Volk als Gelehrter: Er weiß die kleinen Wehwehchen des Bauern ebenso zu behandeln wie die geheimnisvollen Krankheiten der hohen Herren, und nötigenfalls verdingt er sich auch als Feldscher oder Zahnreißer (S. 81). Und da es in den größeren Städten nicht unbedingt viel zu verdienen gibt, zieht er meistens von Dorf zu Dorf, um seine Dienste marktschreierisch anzupreisen.

Bei den Elfen sind Berufe eigentlich nicht bekannt – dennoch gibt es auch bei ihnen Spezialisten: zum Beispiel die **Wildnisläufer**, die für die Jagd und notfalls für die Verteidigung der Sippe zuständig sind (S. 82), oder die **Legendensänger**, die die alten Geschichten und Überlieferungen erlernen und an spätere Generationen weitergeben (S. 82).



So notiert auch sie sich die Werte, die für ihre Heldin gelten (s. S. 56):

LeP +10, AuP +10, MR -4.

Bei der Größe würfelt Anna eine 1 und eine 6: Damit ist ihre Tulamidin gerade einmal 1,62 Schritt groß und 57 Stein schwer. Als Haarfarbe wählt sie Schwarz, als Augenfarbe Dunkelbraun.

SCHRITT 3: DER NICHT SO KLEINE UNTERSCHIED – DIE KULTUREN

Die zweite wichtige Ausformung des Helden ergibt sich durch die **Kultur**, aus der er stammt. Denn die Rasse prägt die angeborenen Eigenarten eines Helden; aber die Umgebung, in der er aufgewachsen ist (also die Sitten und Gebräuche seines Volkes, die benötigten Fertigkeiten und möglichen Freizeitbeschäftigungen), prägt die Dinge, die er gelernt hat – und zwar unabhängig davon, ob er ein Krieger oder Magier, ein Bettler oder Adliger ist. Dabei ist nicht nur die Frage nach der natürlichen Umwelt interessant, sondern auch, ob es sich um eine städtische, ländliche oder nomadische Kultur handelt, ob die jeweilige Gesellschaft Wert auf körperliche Ertüchtigung, musische Talente oder angesammeltes Wissen legt, ob sie traditionsverhaftet oder fortschrittlich ist und dergleichen mehr.

Kulturen verändern daher in erster Linie die Talentwerte des Helden und legen fest, welche Professionen ein Charakter ergreifen kann.

**Ausgefallene
Kombinationen**
nur mit Erlaubnis
des Spielleiters.

Zwar ist es durchaus denkbar, dass ein Thorwaler sein täglich Brot als Einbrecher verdient. Bei den in Thorwal üblichen Langhäusern, die von Großfamilien bewohnt und eigentlich ständig mit Leben erfüllt sind, ist das allerdings ein wesentlich schwereres Los als das eines Einbrechers, der in einer horasischen Großstadt mit all ihren prächtigen Villen lebt und arbeitet. Daher erfordern solche Exoten wie der Thorwaler Einbrecher die ausdrückliche Erlaubnis des Spielleiters. (Und wir raten von ihnen vorerst ab – wir präsentieren ja die Listen mit den möglichen Professionen, damit die Welt einigermaßen stimmig bleibt.)

Für einige Kulturen müssen Generierungspunkte aufgewendet werden, während andere Kulturen kostenlos sind; eine Übersicht dazu finden Sie in der untenstehenden Tabelle.

Die meisten Rassen haben mehrere Kulturen hervorgebracht, jedoch präsentieren wir hier nur diejenigen, die besonders verbreitet oder wichtig sind. Wissenswerter zu den Kulturen ist jeweils nach den Beschreibungen der Rassen aufgeführt und auf den Seiten 60 ff. zu finden.

Wenn Sie sich für eine Kultur entschieden haben, dann notieren Sie sich die Startwerte, die diese mit sich bringt (jeweils am Ende der Beschreibung), und ziehen Sie gegebenenfalls die GP von Ihrem Guthaben ab.

GP-KOSTEN DER KULTUREN

Mittelländische Städte	0 GP
Andergast / Nostris	6 GP
Bornland	0 GP
Horasreich	3 GP
Tulamidische Stadtstaaten	3 GP
Novadis (Männer)	3 GP
Novadis (Frauen)	1 GP
Thorwal	4 GP
Südaventurien	4 GP
Ambosszwerge	0 GP
Auelfen	4 GP



Natürlich wählt Lisa das Horasreich als Kultur für ihre Heldin. Dafür muss sie nun 3 Punkte von ihrem Vorrat von Generierungspunkten abziehen, es bleiben also noch **107 GP**. Dafür kann sie sich jetzt aber die Modifikationen aufschreiben, die für Helden aus dem Horasreich gelten (siehe S. 65):

Armbrust +1, Dolche +1, Fechtwaffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Schwimmen +1, Tanzen +1, Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Muttersprache Garethi (KL -2), Sprachen Kennen [Tulamidya oder Rogolan] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2, Ackerbau +1; als verbilligte Sonderfertigkeit erhält sie Nandusgefälliges Wissen, sie muss später also nur 100 AP bzw. 2 GP dafür aufbringen.

Beim Talent Sprachen Kennen hat sie die Auswahl zwischen zwei Sprachen: derjenigen der Tulamiden und der Sprache der Zwerge. Sie entscheidet sich für die erste, damit sie die tulamidische Heldin von Anna in deren Muttersprache ansprechen kann. Also streicht sie die Worte "oder Rogolan" von ihrer Liste.



Bei den Tulamiden hat Anna die Auswahl zwischen den wüstenbewohnenden Novadis und denjenigen, die in quirligen Städten leben. Sie entscheidet sich für eine Bewohnerin eines der tulamidischen Stadtstaaten, denn sie stellt sich ihre Heldin als eine Frau vor, die mit vielen

Menschen Kontakt hatte, also eher eine Stadtbewohnerin als eine 'Wüstenschönheit' ist.

Dafür muss sie ebenfalls 3 Generierungspunkte ausgeben (hat also jetzt **107 GP**) und notiert sich die Startwerte von S. 66: Dolche +2, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Tanzen +1, Taschendiebstahl oder Gaukeleien +1, Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +1, Überreden +1, Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schützen +2, Muttersprache Tulamidya (KL -2), Zweitsprache Garethi (KL -4); außerdem erhält sie einen Bonus von einem Punkt auf ihre Magieresistenz.

Auch sie hat die Möglichkeit, ein Talent auszuwählen (nämlich, sich zwischen Taschendiebstahl und Gaukeleien zu entscheiden), und nimmt Gaukeleien.

SCHRITT 4: WER WAR ICH, UND WARUM BIN ICH ES NICHT MEHR? – DIE PROFESSIONEN

Wie schon gesagt, beginnt das Leben eines Helden ja nicht erst in dem Moment, in dem er sein erstes Abenteuer beginnt: Er ist irgendwo aufgewachsen, hatte Eltern und Freunde, und er hat in dieser Zeit viele Dinge gelernt. Möglicherweise hat er eine strenge Ausbildung an einer Schule oder Akademie hinter sich gebracht (zum Beispiel als Krieger oder Magier), aber es ist genauso gut möglich, dass er von

seinen Eltern das Gaukelhandwerk erlernt hat, während er mit ihnen übers Land gezogen ist. Vielleicht hat er seine Jugend auch in den wilden aventurischen Wäldern verbracht, wo er alles gelernt hat, was ein Jäger oder Kundschafter wissen und können muss.

Grob gesprochen ist die Profession so etwas wie der Beruf des Helden, man könnte auch von einem 'archetypischen Berufsbild' sprechen. Jeder Profession sind bestimmte Talente zugeordnet, die in diesem Berufsbild vermittelt werden, und dazu auch noch die Ausrüstung, die ein Geselle bei der Freisprechung besitzt (um die Begriffe

Professionen repräsentieren die Ausbildung, die der Held hinter sich gebracht hat. Das kann eine Handwerkslehre oder gar eine schulische Ausbildung sein, aber vielleicht musste der junge Held sich auch alles selbst beibringen und ohne Lehrmeister erarbeiten.

PROFESSIONEN

Botenreiter	0 GP	MU 11, GE 11, KO 12	S. 73
Einbrecher	0 GP	MU 12, FF 13, GE 12	S. 74
Entdecker	6 GP	MU 12, KL 12, IN 12, KO 11	S. 76
Gaukler	2 GP	MU 11, CH 12, GE o. FF 13	S. 76
Jäger	11 GP	IN 11, GE 12, KO 11	S. 77
Krieger	24 GP	MU 12, GE 12, KO 13, KK 12	S. 77
Kundschafter	7 GP	MU 12, IN 12, KO 12	S. 78
Magier	18 GP	MU 11, KL 13, IN 11, CH 12	S. 78
Pirat	1 GP	MU 12, GE 12, KO 11, KK 11	S. 80
Ritter	23 GP	MU 12, KO 12, KK 12	S. 80
Söldner	10 GP	MU 12, GE 12, KO 12, KK 11	S. 81
Streuner	3 GP	MU 11, IN 12, CH 12, FF 12	S. 81
Wundarzt	0 GP	IN 12, CH 11, FF 13	S. 81
Legendensänger* 4 GP		IN 13, CH 13	S. 82
Wildnisläufer* 5 GP		GE 13, KO 12	S. 82

*) Wildnisläufer und Legendensänger gibt es ausschließlich bei den Auelfern.

aus dem traditionellen Handwerksleben zu verwenden), und eventuell besondere Modifikationen, die sich aus der Ausbildung ergeben.

Eine Übersicht über die Professionen finden Sie in obenstehender Tabelle, Einzelheiten auf den jeweils angegebenen Seiten. Natürlich sind diese Professionen nur eine winzige Auswahl aus der Menge aller möglichen Berufsbilder, aber eine vollständige Aufzählung würde den Rahmen dieser Publikation sprengen.

Wie schon oben erwähnt, passt nicht jede Profession zu jeder Kultur. Einzelheiten, was zueinander passt, finden Sie bei der jeweiligen Kultur verzeichnet. Und ähnlich wie bei den Kulturen kosten manche Professionen wieder Generierungspunkte. Wenn Sie sich also für eine Profession entschieden haben, ziehen Sie die genannten GP von Ihrem aktuellen Punktekonto ab und notieren sich alle Modifikationen, die bei der Beschreibung der jeweiligen Profession stehen.

Die Professionen erfordern bestimmte Werte in den Eigenschaften als Startbedingung. Diese Voraussetzungen werden Sie beim Festlegen der Eigenschaften Ihres Helden beachten müssen (siehe Schritt 5 unten auf dieser Seite).



Bei den Professionen, die für Menschen aus dem Horasreich zugelassen sind, findet Lisa zwei, die ihr beide gefallen: Streunerin und Einbrecherin. Schließlich entscheidet sie sich aber für eine Einbrecherin: tagsüber eine unauffällige Frau, die scheinbar kein Wässerchen trüben kann, nachts aber wie eine Katze auf

Beutezug in den Villen der Reichen. Diese Profession kostet keine GP, Lisa hat also weiterhin einen Vorrat von 107 Punkten. Sie notiert die Voraussetzungen und die Startwerte der Einbrecherin auf ihrem Zettel (siehe Seite 74):

Voraussetzungen: MU 12, FF 13, GE 12

Modifikationen: SO 2–10

Automatische Nachteile: Goldgier 5 oder Neugier 5 (Lisa entscheidet sich für den erstgenannten Nachteil)

Talente: Dolche +3, Ringen +1, Wurfmesser +1; Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +6, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Sinnschärfe +3, Taschendiebstahl +2; Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1; Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2; Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Schätzen +4; Malen/Zeichnen +2, Schlösser Knacken +7

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis, Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern)



Anna braucht für die Auswahl einer geeigneten Profession etwas länger, denn sie schwankt zwischen einer Gauklerin, einer Streunerin und einer Magierin. Die Magierin reizt sie am meisten: eine gelehrte und kluge Frau, die ihre Gegner mit einem Fingerschnippen in die Flucht schlagen kann. Aber es ist bei den Tulamiden äußerst selten, dass Frauen für solche Ausbildungen zugelassen werden – eigentlich ist das eine Männerdomäne. Mit ihrem Meister zusammen überlegt sie sich, dass ihre Heldin wirklich eine Ausnahme ist: Sie ist die erste Frau überhaupt, die von ihrem Lehrmeister aufgenommen wurde, und auch das nur aufgrund ihrer besonderen Begabung und der Tatsache, dass ihr Vater ein hohes Lehrgeld bezahlt hat. Und er hat dies nur getan, weil sie sein einziges Kind ist. Für die Magierin muss Anna die erhebliche Summe von 18 GP bezahlen, womit ihr nur noch 89 Punkte verbleiben. Aber dafür kann sie sich auch viele Werte und Vorteile auf ihrem Zettel notieren (siehe Seite 78):

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12

Modifikationen: MR +2, AsP +12; SO 7–13

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Neugier 5, Verpflichtungen (Lehrmeister, Magierygilde)

Talente: Stäbe +2; Selbstbeherrschung +2, Sinnschärfe +2; Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2; Anatomie +1, Brett-/Kartenspiel +1, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Mechanik +2, Pflanzenkunde +4, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sprachenkunde +1, Sternkunde +4, Tierkunde +2; Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [Tulamidyä oder Garethi (nicht die Muttersprache)] +4, Sprachen Kennen [Bosparano oder Ur-Tulamidyä (die alte Form der Muttersprache)] +6, Sprachen Kennen [die andere alte Sprache] +4, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +7, Lesen/Schreiben [zwei Schriften aus folgender Liste: Ur-Tulamidyä, Glyphen von Unau, Kusliker Zeichen, Tulamidyä, Zhayad] jeweils +4; Alchimie +4, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Malen/Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagier, Ritualkenntnis Gildenmagier +3, Große Meditation, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Astrale Meditation, Regeneration I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration II, Seil des Adepten, Kraftfokus

Zauber: Analysis +7 (H), Armatutz +6 (H), Auris Nasus +5, Balsam Salabunde +8 (H), Blitz +6, Claudibus +4, Foramen +4, Fulminictus +8 (H), Gardianum +6, Paralysis +7 (H), Odem Arcanum +6, Silentium +5 (H), Somnigravis +7 (H)

Bei dem ersten Talent Sprachen Kennen trägt sie Tulamidyä als Muttersprache ein, denn das ist die Muttersprache ihrer Heldin. Bei der zweiten Nennung bleibt dementsprechend Garethi übrig. Demzufolge versteht sie Ur-Tulamidyä (die alte Form des Tulamidyä) auch besser als Bosparano (Vorläufer des Garethi). Für Lesen/Schreiben sucht sie sich die Schrift aus, die für Tulamidyä benutzt wird (siehe S. 123): Diese Schrift heißt wie die Sprache Tulamidyä. Als weitere Schriften wählt sie dann die wichtigste Schrift des übrigen Aventurien aus, die Kusliker Zeichen, und dazu noch die alte Variante des Tulamidyä, die ebenfalls wie die Sprache Ur-Tulamidyä heißt.

SCHRITT 5: DER HELD PIMMT GESTALT AN – DIE EIGENSCHAFTEN

Nachdem Sie sich nun ein Bild gemacht haben, welche Art von Held Sie spielen wollen, haben Sie vielleicht auch schon eine grobe Vorstellung, welche Eigenschaftswerte er haben soll. Die Bedeutungen der Eigenschaften sind nebenstehend noch einmal skizziert, Einzelheiten dazu finden Sie auf Seite 15. Einen Rahmen geben die Mindestwerte, die für eine gewünschte Profession erforderlich sind (siehe die obige Tabelle). Aber wie gesagt: Es handelt sich hier um Mindestwerte, und

sicherlich wäre es nicht schlecht, die eine oder andere Eigenschaft noch Ihren persönlichen Vorstellungen anzupassen.

Und noch etwas anderes müssen Sie bedenken: Manche der Rassen und Kulturen bringen ganz von selbst Eigenschaftsmodifikationen mit sich. Wenn Sie sich z.B. als Rasse einen Thorwaler ausgesucht haben, so erhöht sich der Körperkraft-Wert Ihres Helden automatisch um 1 Punkt, bei einem Zwergen können Sie den KK-Wert sogar um 2 Punkte erhöhen. Die Mindestwerte der Professionen müssen erst eingehalten werden, *nachdem* Sie die Rasse- und Kulturmodifikationen addiert haben: Was die Körperkraft angeht, hat es ein Thorwaler 1 Punkt leichter als ein 'gewöhnlicher Mensch', sich zum Söldner zu qualifizieren, und ein Zwerg gar um 2 Punkte.

Doch nun an die Arbeit: Verteilen Sie *bis zu 100 Punkte* auf diese acht Eigenschaften, so dass jede davon einen Wert zwischen 8 und 14 erhält. (Diese Grenzwerte gelten *vor* der Verrechnung eventueller Modifikationen durch Rasse und Kultur, so dass beispielsweise ein Zwerg nach der Verrechnung eine KK von 16 haben kann, dafür aber nur 14 Punkte ausgeben muss.) Wie gesagt, müssen die Eigenschaften nach Verrechnung der Modifikationen die Mindestwerte der gewählten Profession einhalten.

Ein Tipp am Rande

Obwohl es in der Regel empfehlenswert ist, die volle Zahl von 100 Punkten für Eigenschaften auszuschöpfen (denn im späteren Heldenleben ist es recht teuer, die Eigenschaften zu verbessern), sollten Sie mit Ihren GP haushalten. Denn auch zusätzlicher Sozialstatus will noch bezahlt sein, und vor allem finden Sie weiter unten noch eine große Auswahl an möglichen Vorteilen, die eventuell sogar noch attraktiver für Ihren Helden sein können als sehr hohe Werte – die aber ebenfalls noch GP kosten.

Durch Nachteile können Sie zwar Punkte zurückerhalten, aber jeder Nachteil ist auch genau das: eine Einschränkung der Möglichkeiten oder Fähigkeiten Ihres Helden (siehe auch den Kasten auf S. 92). Es kann also durchaus geschickter sein, auf dem GP-Konto an dieser Stelle noch ein paar Punkte übrig zu behalten. Wägen Sie ab zwischen der Möglichkeit, Ihrem Helden viele Stärken zu geben, und den Einschränkungen, die er durch allzu viele Schwächen erhält. Wichtig ist, dass Sie nach Schritt 6 alle Punkte ausgegeben, aber auch keine Schulden mehr haben.

Jeder Punkt in einer Eigenschaft kostet einen GP. Verrechnen Sie nun also die benötigten GP für die Eigenschaften mit den Punkten, die Sie nach dem 'Einkaufen' von Rasse, Kultur und Profession noch übrig hatten. Es ist hier auch möglich, Ihr Konto zu überziehen, also mehr GP für die Eigenschaften auszugeben, als Ihnen eigentlich noch zur Verfügung stehen. Weiter unten erhalten Sie die Möglichkeit, derartige Schulden durch das Hinnehmen von Nachteilen wieder auszugleichen (siehe Seite 43).

Im weiteren Sinne zählt auch der **Sozialstatus** (siehe Seite 16) zu den Eigenschaften. Durch Ihre Profession haben Sie schon einen bestimmten SO-Wert erhalten, den Sie nicht weiter bezahlen müssen. Wenn Ihr Held allerdings nicht ganz unten auf der gesellschaftlichen Leiter stehen soll, sollten Sie auch den SO noch erhöhen. Jede Steigerung um 1 Punkt kostet wiederum 1 GP, allerdings dürfen Sie den bei der Profession genannten Maximalwert nicht übersteigen. (Ist kein Maximum angegeben, ist der bestmögliche SO 13.)

EIGENSCHAFTEN

Mut (MU): Nervenstärke in kritischen Situationen, Willenskraft und Entschlussfreudigkeit

Klugheit (KL): Intelligenz und logisches Denkvermögen, theoretisches Wissen und gutes Gedächtnis

Intuition (IN): schnelle Einschätzung von Situationen und Personen, kreative Verknüpfung von Hinweisen

Charisma (CH): persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualität, auch magische Aura

Fingerfertigkeit (FF): Feinmotorik, gute Auge-Hand-Koordination

Gewandtheit (GE): körperliche Beweglichkeit, Körpergefühl

Konstitution (KO): körperliche Zähigkeit, Widerstand gegen körperliche Belastung, Gift oder Krankheit

Körperkraft (KK): Muskelkraft und die Fähigkeit, sie gezielt einzusetzen

Quasi wie eine Eigenschaft gehandhabt wird der

Sozialstatus (SO): gesellschaftlicher Status, Machtposition, auch: Ansehen



Lisa hat noch 107 GP. Die Mindestwerte für ihre Einbrecherin sind MU 12, GE 12, FF 13. Allerdings findet sie, dass für eine gute und erfolgreiche Fassadenkletterin und Schlösserknackerin GE 13 und FF 14 angemessener sind. Außerdem soll sie sich schnell auf neue Situationen einstellen können, also sollte die IN 12 betragen. MU 12, IN 12, GE 13 und FF 14 ergeben eine Summe von 51 Punkten, so dass sie noch höchstens 49 Punkte für die verbleibenden Eigenschaften behält. Lisa möchte aber lieber noch ein paar Punkte für Sozialstatus und Vorteile aufsparen, außerdem findet sie die verbleibenden Eigenschaften nicht so wichtig für ihre Einbrecherin. Mit KL und KO von jeweils 11 liegt sie etwa im Durchschnitt, ein Charisma von 10 macht sie eher unauffällig und eine KK von 12 erleichtert zum Beispiel das Klettern. Insgesamt hat Lisa also 95 Punkte auf die Eigenschaften verteilt und muss dementsprechend 95 GP von ihrem Guthaben abziehen. Damit bleiben ihr noch 12 GP.

Sie hat sich mittlerweile überlegt, dass die Einbrecherin meistens so vorgeht, dass sie sich auf den Bällen und Festen der Reichen und Adligen einschleicht und dort potentielle Opfer ausspioniert. Damit das auch klappt, sollte die Heldin nicht aus allzu ärmlichen Verhältnissen kommen. Lisa wählt also beim Sozialstatus einen sehr hohen Wert für Einbrecher, nämlich 8: Da 2 Punkte bereits als Mindestwert in der Profession eingerechnet sind, benötigt sie 6 GP.

Die verbleibenden 6 GP spart sie sich zunächst einmal auf, denn vielleicht findet sie ja noch passende Vorteile.



Weil die Profession Magierin recht teuer war, hat Anna derzeit nur noch 89 GP. Um nicht allzu viele Nachteile in Kauf nehmen zu müssen, entschließt auch sie sich, die 100-Punkte-Grenze nicht anzukratzen.

Voraussetzungen sind Mut 11, Klugheit 13, Intuition 11 und Charisma 12. So wie Anna sich die Magierin vorstellt, reichen diese Werte aber noch nicht aus: Sie hebt KL und CH jeweils auf das Maximum von 14 und investiert einen zusätzlichen Punkt in Intuition. Auf hohe Werte in KO und KK verzichtet Anna, denn sie hofft, sich eher mit Zauberei als mit körperlichen Aktivitäten durchschlagen zu können: KO 9 und KK 8. Bei Fingerfertigkeit und Gewandtheit möchte sie jedoch keine allzu großen Risiken eingehen (jeweils 11). Das ergibt eine Summe von 11 + 14 + 12 + 14 + 9 + 8 + 11 + 11 = 90.

Wenn sie diese Punkte von ihren GP abzieht, sinkt ihr Vorrat bereits unter 0: auf -1 Punkt. Leider hat sie sich noch gar nicht um den Sozialstatus

gekümmert, der glücklicherweise einen mit der Profession verbundenen Minimalwert von 7 hat. Sie ist aber der Meinung, dass ihre Tulamidin aus wirklich gutem Hause stammen soll, gibt ihr also einen SO von 12, was noch einmal 5 Punkte kostet. Damit hat sie nun 6 Punkte Schulden gemacht, die sie im nächsten Abschnitt ausgleichen muss.

SCHRITT 6: ABSEITS DES ALLTÄGLICHEN – VOR- UND NACHTEILE

Um den Helden noch mehr Persönlichkeit und Einzigartigkeit zu verleihen, steht Ihnen ein weiteres Mittel offen: die Vor- und Nachteile. Dies sind spezielle Eigenheiten, die Sie Ihrem Helden geben können und aus denen sich recht interessante Persönlichkeitsbilder ergeben können.

Einige Vor- und Nachteile sind schon fest an die unterschiedlichen Rassen, Kulturen und Professionen gebunden, so dass Ihr Held sie automatisch erhält – die Kosten davon sind in diesem Fall aber schon in die jeweiligen Kosten eingerechnet, so dass sie jetzt nicht mehr weiter beachtet werden müssen.

Eine Übersicht über die unterschiedlichen Vor- und Nachteile finden Sie nebenstehend, die Details ab S. 84. Beachten Sie dabei aber, dass Sie nur die Vor- und Nachteile aus der Übersichtsliste auf der Seite gegenüber wirklich frei wählen können. Diejenigen, die nicht in dieser Liste stehen, aber in der Aufzählung ab S. 85 (und dort jeweils als *nicht frei wählbar* markiert sind), sind fest an Professionen, Kulturen oder Rassen gebunden.

Die meisten dieser Vor- und Nachteile sind 'binär', das heißt, Ihr Held hat sie oder hat sie nicht. (Niemand kann 'ein bisschen einäugig' sein.) Einigen Vor- und Nachteilen, wie etwa der *Goldgier* oder dem *Jähzorn*, ist jedoch ein Wert zugeordnet, der die Stärke ihrer Ausprägung kennzeichnet und auf den gegebenenfalls eine Probe wie auf eine Eigenschaft abgelegt werden kann. Daher nennen wir diese Nachteile auch *Schlechte Eigenschaften*.

Vorteile heißen so, weil sie Ihrem Helden im Spiel Vorteile bringen; daher müssen Sie Generierungspunkte aufwenden, um einen Vorteil zu bekommen. *Nachteile* schränken Ihren Helden in bestimmten Situationen ein, stellen Ihnen aber Generierungspunkte für die weitere Entwicklung zur Verfügung. **Die Summe der Generierungspunkte, die Sie durch Nachteile bekommen, darf dabei 50 nicht überschreiten, dabei dürfen maximal 30 GP aus der**

Auswahl von Schlechten Eigenschaften stammen (siehe S. 96). Da Sie eventuell noch Generierungspunkte aus vorherigen Schritten übrig haben, können Sie nun ein wenig jonglieren, um festzulegen, welche Vor- und Nachteile Ihr Held hat. Am Ende dieser Berechnungen müssen Sie auf jeden Fall Ihr ganzes GP-Konto verbraucht haben: Übrige Generierungspunkte verfallen, und umgekehrt ist es natürlich keinesfalls möglich, mehr GP auszugeben, als auf dem Konto sind.



Lisa liest sich die Liste der Vor- und Nachteile (S. 44)

durch und schreibt diejenigen heraus, bei denen sie glaubt, dass sie zu ihrer Einbrecherin passen würden: Balance (um besser über Dachfirste oder schmale Simse balancieren zu können), Gefahreninstinkt (um nicht so leicht in eine Falle zu tappen), Glück (weil ihr dieser Vorteil einfach gefällt), Richtungssinn (um auch in größeren Adelspalästen nicht die Orientierung zu verlieren), Schlangenmensch (um auch dort noch durchzukommen, wo andere stecken bleiben würden), Soziale Anpassungsfähigkeit (um sich unauffälliger auf Bällen und Festen bewegen zu können) und Verbindungen (um überhaupt Zugang zu diesen Festen zu bekommen). Als Nachteile notiert sie Goldgier (natürlich ist die Einbrecherin an Wertgegenständen interessiert), Neugier (das passt zu einer 'edlen Ganovin') und Platzangst (weil sich die Einbrecherin auf großen Flächen nirgends verstecken kann, fürchtet sie sie instinktiv). Nach längerem Überlegen entscheidet sie sich für Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit und Verbindungen. (Gerade diese Kombination ist clever gewählt, denn durch die Soziale Anpassungsfähigkeit erhält sie einen 'Rabatt' für die Verbindungen – siehe Seite 91.)




Mit ihrem Meister bespricht sie, dass die Einbrecherin jemanden sehr gut kennt, der ihr Einladungen unter der Hand zukommen lassen kann: eine Haushofmeisterin im Haus einer sehr angesehenen Familie. Der Meister legt fest, dass diese Haushofmeisterin einen Sozialstatus von 10 haben muss, um Lisas Vorstellungen zu entsprechen, so dass Lisa für die Verbindung zu der Haushofmeisterin wegen ihrer Sozialen Anpassungsfähigkeit nur 2 GP bezahlen muss. Und weil Verbindung deutlich mehr als nur eine Bekanntschaft ist, einigen sich Lisa und ihr Meister, dass die Haushofmeisterin eine Tante von Lisas Einbrecherin ist, die alles für sie tut – und dafür auch immer einen Anteil der Beute abbekommt. Zudem benötigt eine Einbrecherin noch einen Hehler (mit einem SO von ebenfalls 10 – sie will in respektablen Kreisen bleiben – für weitere 2 GP) und einen weiteren Informanten in höfischen Kreisen (wiederum ein SO von 10) für weitere 2 GP. Die Soziale Anpassungsfähigkeit kostet 7 GP, der Richtungssinn 3 GP, so dass Lisa zusammen mit den drei Verbindungen für je 2 GP nun 16 Punkte von ihrem verbliebenen Vorrat von 6 GP abzieht und daher 10 GP Schulden hat. Die gleicht sie mit den Nachteilen Goldgier und Neugier aus, wobei ihre durch die Profession erhaltene Neugier um 3 Punkte auf 8 erhöht und zusätzlich Neugier 7 wählt; dies bringt ihr genau die benötigten 10 GP.



Anna geht mit anderen Voraussetzungen an die Liste der Vor- und Nachteile, denn ihr fehlen schon jetzt 6 GP. Daher sucht sie sich erst einmal gar keine Vorteile aus (immerhin hat ihr die Profession ja schon den Vorteil Vollzauberer eingebracht, ohne dass sie dafür extra bezahlen musste), sondern durchforstet hauptsächlich die Liste der Nachteile. So schreibt sie sich Angst vor Nagetieren, Eitelkeit, Unfähigkeit für Handwerkliche Talente und Vorurteile auf. Die Angst vor Nagetieren, bei

DOPPELTE VOR- UND NACHTEILE

In einigen Fällen kann es vorkommen, dass ein Held aus Rasse, Kultur und Profession ein und denselben Vorteil mehrfach erhält. Für diese seltenen Fälle gilt:

-  Ein Zwerg, der Wundarzt wird, erhält zusätzlich zur *Resistenz gegen Krankheiten* noch eine *Immunität gegen eine einzelne Krankheit* nach Wahl.
-  Ein Südaventurier, der Streuner wird, erhält *Soziale Anpassungsfähigkeit* und *Resistenz gegen Einnahmegifte*.
-  Schlechte Eigenschaften addieren sich auf. Ein Thorwaler Pirat kann sich entscheiden, ob er Aberglaube 5 und Goldgier 5 nimmt oder Aberglaube 10. (Ansonsten sollte dies aber im Rahmen der empfohlenen Kombinationen aus Rasse, Kultur und Profession nicht vorkommen.)

VORTEILE

Adlige Abstammung	7 GP	S. 85	Immunität gegen einzelnes Gift	5 GP	S. 89
Akademische Ausbildung (Gelehrter)	7 GP	S. 85	Immunität gegen Giftgruppe	10 GP	S. 89
Altersresistenz	3 GP	S. 85	Immunität gegen Gifte, allgemein	35 GP	S. 89
Astrale Regeneration I, II oder III M	4 / 8 / 12 GP	S. 86	Immunität gegen einzelne Krankheit	3 GP	S. 89
Astralmacht M	je 1 GP für 1 AsP	S. 86	Immunität gegen Krankheiten	10 GP	S. 89
Ausdauernd	je 1 GP für 2 AuP	S. 86	Innerer Kompass	7 GP	S. 89
Ausrüstungsvorteil	1 GP pro SO × 2 Dukaten	S. 86	Kälteresistenz	5 GP	S. 89
Balance	10 GP	S. 86	Kampfrausch	15 GP	S. 89
Begabung Einzeltalent [Kampf/Körper]	6 GP	S. 86	Koboldfreund	10 GP	S. 89
Begabung Einzeltalent [andere]	4 GP	S. 86	Magiegespür G	12 GP	S. 89
Begabung Talentgruppe [Kampf/Körper]	30 GP	S. 86	Meisterhandwerk M	1 / 5 GP	S. 89
Begabung Talentgruppe [andere]	20 GP	S. 86	Resistenz gegen einzelnes Gift	3 GP	S. 90
Begabung Nahkampf-Talente	20 GP	S. 86	Resistenz gegen Giftgruppe	7 GP	S. 90
Begabung Fernkampf-Talente	15 GP	S. 86	Resistenz gegen Gifte, allgemein	25 GP	S. 90
Begabung Talentgruppe [Sprachen]	10 GP	S. 86	Resistenz gegen Krankheiten	7 GP	S. 90
Besonderer Besitz	7 GP	S. 86	Richtungssinn	3 GP	S. 90
Dämmerungssicht	10 GP	S. 87	Schlangenmensch	25 GP	S. 90
Eisern	7 GP	S. 87	Schnelle Heilung	10 GP	S. 90
Feenfreund	7 GP	S. 87	Schutzgeist M	3 GP	S. 90
Flink	10 GP	S. 87	Schwer zu verzaubern	7 GP	S. 90
Gebildet	je 1 GP	S. 87	Soziale Anpassungsfähigkeit	7 GP	S. 90
Gefahreninstinkt G	12 GP	S. 87	Übernatürliche Begabung M	je 1 GP	S. 91
Glück	12 GP	S. 87	Verbindungen	1/3 SO des Bekannten in GP	S. 91
Glück im Spiel	3 GP	S. 87	Viertelzauberer M	3 / 5 GP	S. 91
Gut aussehend	5 GP	S. 87	Wohlklang	10 GP	S. 91
Gutes Gedächtnis	7 / 12 GP	S. 88	Zäher Hund	10 GP	S. 91
Herausragende Balance	20 GP	S. 88	Zeitgefühl	3 GP	S. 91
Herausragende Eigenschaft	8+ GP	S. 88	Zwergennase G	12 GP	S. 91
Herausragender Sinn	5 GP	S. 88			
Herausragendes Aussehen	12 GP	S. 88			
Hitzeresistenz	5 GP	S. 88			
Hohe Lebenskraft	je 2 GP pro LeP	S. 88			
Hohe Magieresistenz	je 2 GP pro Punkt MR	S. 89			

Anmerkungen:

G: Gabe. Siehe Seite 84.

M: Magischer Vorteil. Siehe Seite 84.

NACHTEILE

Aberglaube SE	-1 GP pro Punkt	S. 92	Miserable Eigenschaft	-10 GP	S. 96
Albino	-7 GP	S. 92	Nachtblind	-10 GP	S. 96
Angst vor [...] SE	-1 bis -1,5 GP pro Punkt	S. 92	Nahrungsrestriktion	-5 GP	S. 96
Arkanophobie SE	-3 GP pro 2 Punkte	S. 92	Neid SE	-1 GP pro 2 Punkte	S. 96
Arroganz SE	-1 GP pro Punkt	S. 92	Neugier SE	-1 GP pro Punkt	S. 96
Astraler Block M	-5 / -10 GP	S. 92	Niedrige Astralkraft M	-1 GP pro AsP	S. 96
Autoritätsgläubig SE	-1 GP pro 2 Punkte	S. 92	Niedrige Lebenskraft	-2 GP pro LeP	S. 96
Bluttausch	-15 GP	S. 93	Niedrige Magieresistenz	-2 GP pro MR-Punkt	S. 96
Dunkelangst SE	-2 GP pro Punkt	S. 93	Platzangst SE	-3 GP pro 2 Punkte	S. 96
Einarmig	-15 GP	S. 93	Prinzipientreue	-3 bis -12 GP	S. 96
Einäugig	-5 GP	S. 93	Rachsucht SE	-1 GP pro Punkt	S. 96
Einbeinig	-25 GP	S. 93	Raumangst SE	-3 GP pro 2 Punkte	S. 96
Eingeschränkter Sinn	-5 GP	S. 93	Schlechte Regeneration	-10 GP	S. 97
Einhändig	-10 GP	S. 93	Sensibler Geruchssinn SE	-3 GP pro 2 Punkte	S. 97
Eitelkeit SE	-1 GP pro Punkt	S. 93	Speisegebote	-5 GP	S. 97
Farbenblind	-5 GP	S. 93	Spruchhemmung M	-10 GP	S. 97
Fettleibig	-15 GP	S. 94	Tölpelsch	-10 GP	S. 98
Geiz SE	-1 GP pro 2 Punkte	S. 94	Totenangst SE	-1 GP pro Punkt	S. 98
Gerechtigkeitswahn SE	-1 GP pro 2 Punkte	S. 94	Unangenehme Stimme	-5 GP	S. 98
Gesucht I	-5 GP	S. 95	Unansehnlich	-5 GP	S. 98
Gesucht II	-10 GP	S. 95	Unfähigkeit Talentgruppe [Kampf/Körper]	-15 GP	S. 98
Gesucht III	-15 GP	S. 95	Unfähigkeit Talentgruppe [andere]	-10 GP	S. 98
Glasknochen	-7 GP	S. 95	Unfähigkeit Nahkampf-Talente	-10 GP	S. 98
Goldgier SE	-1 GP pro Punkt	S. 95	Unfähigkeit Fernkampf-Talente	-5 GP	S. 98
Höhenangst SE	-3 GP pro 2 Punkte	S. 95	Verpflichtungen	-12 GP	S. 98
Jähzorn SE	-3 GP pro 2 Punkte	S. 95	Vorurteile SE	-1 GP / 2 Punkte	S. 98
Krankhafte Reinlichkeit SE	-1 GP pro Punkt	S. 95	Welfremd (je nach Gebiet)	-1 GP / Punkt	S. 98
Krankheitsanfällig	-7 GP	S. 95	Widerwärtiges Aussehen	-15 GP	S. 99
Kurzatmig	-1 GP pro 2 AuP	S. 95			
Lahm	-15 GP	S. 95			
Lichtempfindlich	-15 GP	S. 95			
Lichtscheu	-10 GP	S. 95			
Meeresangst SE	-1 GP pro Punkt	S. 95			

Anmerkungen:

M: Magischer Nachteil. Siehe Seite 84.

SE: Schlechte Eigenschaft. Siehe Seite 96.

POCH EIN TIPP AM RANDE

Übertreiben Sie bei der Auswahl Ihrer Vor- und Nachteile nicht. Selbst wenn Sie die genannte Grenze von 50 zusätzlichen GP einhalten, können Sie sehr schnell einen Helden zusammenbasteln, der übertrieben wirkt. Lassen Sie einfach Ihren gesunden Menschenverstand walten, welche Vor- und Nachteile wirklich zu Ihrem bisher erstellten Helden passen.

Und bedenken Sie, dass Nachteile ein interessantes Rollenspiel ermöglichen sollen und nicht ausschließlich als Quelle für zusätzliche GP betrachtet werden dürfen. Denn im zukünftigen Leben des Helden ist es sehr schwer, die Nachteile wieder loszuwerden. Ein erfahrener und berühmter Recke, der unter extremer Höhenangst, Kurzsichtigkeit und Rauschkrautsucht leidet, kann den Spielspaß doch sehr einschränken. Auf jeden Fall hat hier stets der Meister das letzte Wort.

der sie in erster Linie an Ratten denkt, ist nicht mit einer bestimmten Punktzahl angegeben, aber Annas Meister entscheidet, dass diese Angst etwa so stark einschränkt wie Raumangst oder Höhenangst: Für je 2 Punkte Angst vor Nagetieren kann sich Anna also 3 GP gutschreiben. Mit der Unfähigkeit für Handwerkliche Talente ist die Magierin zwar deutlich eingeschränkt, aber Anna findet, dass das zu der Magierin, die sich am liebsten nie die Finger schmutzig macht, recht gut passt. Und als Ziel für den Nachteil Vorurteile sucht sie sich die Elfen aus: Als Tulamidin hat sie bisher noch nie Elfen gesehen, aber in ihrem Unterricht gelernt, dass diese spitzohrigen Zeitgenossen auf eine (aus ihrer Sicht) geradezu gefährliche Art mit Magie umgehen. Statt die Zauberei bewusst zu lernen und immer genau unter Kontrolle zu haben, zaubern Elfen spontan und intuitiv – wie Kinder oder Leute, die niemals gelernt haben, wie gefährlich unkontrollierte Magie sein kann. Mit diesen Vorurteilen wird die Magierin in Zukunft immer Schwierigkeiten mit Elfen haben, selbst wenn sie irgendwann einmal einen Elfen näher kennen lernt.

Anna gibt der Angst vor Nagetieren den Wert 6, was ihr 9 GP einbringt, und den Vorurteilen gegen Elfen eine 6 (das bringt 3 GP). Gemeinsam mit den 10 GP für die Unfähigkeit kann sie sich also nun 22 GP gutschreiben, abzüglich ihrer Schulden verbleiben ihr also noch 16 GP. Das ist genug, um sich doch noch einmal die Vorteile anzuschauen: Ihre Wahl fällt auf Astralmacht und Gut Aussehend. Für 5 GP kauft sie sich fünf zusätzliche AsP, um besser zaubern zu können, und für 5 weitere GP ein verführerisches Aussehen – denn so hat sie sich die Tulamidin von Anfang an vorgestellt. So verbleiben immer noch 6 GP. Diese Punkte legt sie nun doch noch in Eigenschaften, bei denen sie ja vorhin recht sparsam war: So steigert sie ihre KO auf 10, ihre KK auf 9, ihre FF auf 12 und den MU gleich um 2 Punkte auf 13. Damit hat sie noch einen einzigen GP übrig, und das Maximum von 100 Punkten für die Eigenschaften hat sie auch nicht überschritten. Den verbleibenden GP spart sie sich aber für die Sonderfertigkeiten auf.



SCHRITT 6A: ERWEITERTES WISSEN: SONDERFERTIGKEITEN

Neben den Eigenschaften und den Talenten verfügt fast jeder Held über besonderes Wissen, das aus der langen Anwendung seiner Talente herrührt und das spezielle Tricks und Kniffe beinhaltet. Diese besonderen Tricks und Kniffe nennen wir *Sonderfertigkeiten* (als SF abgekürzt). Das 'Besondere' an ihnen ist, dass sie nicht schrittweise gesteigert werden, sondern dass man sie entweder beherrscht oder nicht. (Ausnahmen bestätigen hier die Regel.) Im Gegensatz zu den Vorteilen kann ein Held sie aber auch noch im Lauf seines Heldenlebens erlernen. Mehr zu den Sonderfertigkeiten finden Sie auf Seite 99.

Bei der Generierung können Sonderfertigkeiten auf zwei Arten erworben werden. Entweder Sie behandeln sie wie Vorteile, d.h. Sie müssen GP investieren, um eine Sonderfertigkeit zu erwerben, oder aber Sie kaufen die SF in Schritt 7 durch Abenteuerpunkte. Sonderfertigkeiten, die Ihr Held über Kultur, Rasse oder Profession erhält, sind wie üblich schon in deren Kosten eingerechnet und müssen nicht noch einmal bezahlt werden. Beachten Sie, dass für manche Professionen (und seltener auch für Kulturen und Rassen) bestimmte Sonderfertigkeiten billiger sind. (Sollten hierbei halbe GP als Kosten entstehen, wird aufgerundet.)

Üblicherweise ist das Erlernen von Sonderfertigkeiten an Startbedingungen geknüpft, die erfüllt sein müssen: üblicherweise bestimmte Eigenschafts- oder TaW-Schwellen oder aber die Kenntnis anderer Sonderfertigkeiten.





Es ist durchaus möglich, eine Sonderfertigkeit zu erwerben, für die die Voraussetzungen noch nicht erfüllt sind. Im Spiel eingesetzt werden kann sie allerdings erst dann, wenn die Voraussetzungen vollständig gegeben sind. Dies gilt auch für automatisch erworbene Sonderfertigkeiten.



Lisa hat zwar keine GP mehr übrig, könnte aber in Schritt 7 Abenteuerpunkte dafür abzugeben, um sich noch weitere Sonderfertigkeiten zuzulegen. Als Horasierin hat die Einbrecherin natürlich die Kulturkunde ihrer Heimat, darüber hinaus noch verbilligten Zugang zu Nandusgefälligem Wissen; aus ihrer Profession besitzt sie eine Ortskenntnis – den Stadtteil, in den sie sich nach den Beutezügen zurückzieht – und die Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern), die ihr zwei zusätzlich TaP bei Klettern-Proben gibt, wenn sie ohne Hilfsmittel und Sicherung Fassaden, Burgmauern o.ä. erklimmt. Lisa entscheidet sich, dass diese SF ausreichen und sie vorerst keine weiteren braucht.

DOPPELT VERGEBENE SONDERFERTIGKEITEN

Auch bei den fest mit Rasse, Kultur und Profession verbundenen Sonderfertigkeiten kann es vorkommen, dass eine Heldin dieselbe Sonderfertigkeit mehrfach erhält. Für diese Fälle gilt:

-  Eine Entdeckerin aus dem Horasreich erhält automatisch *Nandusgefälliges Wissen*.
-  Eine ambosszwergische Söldnerin erhält *Rüstungsgewöhnung II*.
-  Mehrfache *Ortskenntnis* bezieht sich auf mehrere unterschiedliche Orte. (Eine Botenreiterin aus einer mittelländischen Stadt kennt vermutlich ihre Heimatstadt und eine typische Strecke, auf der sie verkehrt; eine Einbrecherin dagegen vermutlich mehrere Viertel einer größeren Stadt.)
-  Mehrfache *Geländekunden* bezeichnen immer unterschiedliche Geländetypen.

Annas Magierin bringt aus ihrer Kultur nur die obligatorische Kulturkunde mit, dafür kann sie als Magierin mit der Repräsentation und der Ritualkunde ihrer magischen Tradition aufwarten. Die letztere wird wie ein Talent gehandhabt und beginnt mit einem Startwert von 3. Darüber hinaus kann sie durch die Große Meditation später im Spiel Astralpunkte zu ihrem Grundvorrat hinzugewinnen, kann mit der Astralen Meditation durch schiere Konzentration LeP in AsP umwandeln und hat zwei Stabzauber erlernt: die Bindung des Stabes und die Ewige Flamme. Die Sonderfertigkeiten Aufmerksamkeit, Regeneration I und Regeneration II kann sie zudem noch verbilligt erwerben – und da sie noch einen GP übrig hat, beschließt sie, Regeneration I damit zu aktivieren. So sinkt auch ihr GP-Konto auf 0.



SCHRITT 7: WAS KANN ICH UND WAS NICHT? – DIE TALENTWERTE

Nachdem jetzt der Rahmen des Helden recht detailliert abgesteckt ist, kommt ein weiterer wichtiger Punkt hinzu, der seine Persönlichkeit prägt. Es geht sozusagen darum, Fleisch auf die Knochen zu bringen.

Dazu müssen Sie nun alle Talente, die bei der von Ihnen gewählten Rasse, Kultur und Profession genannt sind, sammeln: Dies sind die Fertigkeiten, die Ihr Held im Laufe seiner Jugend auf jeden Fall gelernt hat, und die Zahl, die jeweils bei einem Talent steht, ist der TaW dieses Talents. Wenn ein Talent in unterschiedlichen Kategorien (z.B. bei Kultur und bei Profession) auftaucht, dann können Sie die genannten Werte natürlich addieren. Außerdem verfügt jeder Held über die so genannten Basis-Talente (s. S. 113), die – wenn nichts anderes gesagt ist – einen Anfangswert von 0 haben. Dies sind die Talente *Dolche, Hieb Waffen, Raufen, Säbel, Wurfmesser, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Singen, Sinnenschärfe, Tanzen, Zechen, Menschenkenntnis, Überreden, Fährtensuchen, Orientierung, Wildnisleben, Götter/Kulte, Rechnen, Sagen/Legenden, Sprachen Kennen [Muttersprache], Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache], Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen und Schneidern*.

Denken Sie auch an eventuelle Gaben (wie *Zwergennase* oder *Gefahreninstinkt*), die ab jetzt auch als Talente behandelt werden. Sie haben einen Startwert von 3, und es gilt die Steigerungskategorie E.

Achtung: Gerade bei Alternativmöglichkeiten kommt es vor, dass Talente in falschen Kategorien eingeordnet wurden. Wenn also beispielsweise bei den Körperlichen Talenten des Jägers *„Athletik oder Reiten oder Boote Fahren +2“* steht, dann gehört das Handwerks-Talent *Boote Fahren* hier eigentlich nicht hin. Lassen Sie sich dadurch nicht irritieren. Wenn Sie sich für *Boote Fahren* entscheiden, dann schreiben Sie es auf Ihrem Heldenbogen dorthin, wo es hingehört: zu den Handwerks-Talenten.



Lisa notiert sich also alle Talente, die bei der Kultur *Horasreich* (S. 65) und der Profession *Einbrecher* (S. 74) aufgezählt sind (die Rasse *Mittelländer* bringt keinerlei Talentboni, sonst müsste Lisa diese ebenfalls abschreiben), und dazu die noch nicht genannten Basis-Talente. Die Werte derjenigen Talente, die mehrfach genannt sind, addiert sie dabei: Zum Beispiel wird beim Dolch aus +1 durch die Kultur und +3 durch die Profession ein +4. Dort, wo mehrere Möglichkeiten genannt sind, entscheidet sie sich für eine: Zum Beispiel ist es ihr wichtiger, die Sprache der Tulamiden zu beherrschen als die der Zwerge. Bei der Muttersprache ersetzt sie das *„KL -2“* durch eine 9, denn sie hat die Klugheit der Einbrecherin mit 11 festgelegt. Bei den ungenannten Basis-Talenten ergänzt sie jeweils ein *„+0“*. So ergibt sich:

SONDERFERTIGKEITEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

Geländekunde	150 AP (3 GP), jedes zusätzliche Gelände 100 AP (2 GP)	S. 100
Kulturkunde	0 AP eigene Kultur; 150 AP (3 GP) für jede weitere	S. 100
Meister der Improvisation	200 AP (4 GP)	S. 100
Nandusgefälliges Wissen	200 AP (4 GP)	S. 100
Ortskenntnis	150 AP (3 GP) für erste Ortskenntnis, 100 AP (2 GP) für folgende	S. 100
Standfest	200 AP (4 GP)	S. 101
Talentspezialisierung	20 AP mal Aktivierungsfaktor (1 GP / 2 GP) (x2, x3 für weitere)	S. 101

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

Aufmerksamkeit	200 AP (4 GP)	S. 101
Ausweichen I	300 AP (6 GP)	S. 101
Ausweichen II	200 AP (4 GP)	S. 101
Ausweichen III	200 AP (4 GP)	S. 102
Betäubungsschlag	200 AP (2 GP)	S. 102
Defensiver Kampfstil	100 AP (2 GP)	S. 102
Finte	200 AP (4 GP)	S. 102
Kampf im Wasser	100 AP (2 GP)	S. 102
Kampfrelexe	300 AP (6 GP)	S. 102
Linkhand	300 AP (6 GP)	S. 102
Meisterparade	200 AP (4 GP)	S. 102
Reiterkampf	200 AP (4 GP)	S. 102
Rüstungsgewöhnung I	150 AP (3 GP)	S. 102
Rüstungsgewöhnung II	300 AP (6 GP)	S. 102
Scharfschütze	300 AP (6 GP)	S. 102
Schildkampf I	200 AP (4 GP)	S. 103
Schildkampf II	200 AP (4 GP)	S. 103
Schnellladen	200 AP (4 GP) pro Fernkampf-Talent	S. 103
Schnellziehen	200 AP (4 GP)	S. 103
Waffenlose Kampftechnik	150 AP (3 GP)	S. 103
Waffenspezialisierung	20 mal Aktivierungsfaktor (1 GP / 2 GP) AP (x2, x3)	S. 103
Wuchtschlag	200 AP (4 GP)	S. 103

MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

Astrale Meditation	100 AP (2 GP)	S. 104
Elfenlieder		
<i>Sorgenlied</i>	75 AP (2 GP)	S. 184
<i>Zauber Melodie</i>	150 AP (3 GP)	S. 184
<i>Freundschaftslied</i>	50 AP (1 GP)	S. 185
<i>Friedenslied</i>	250 AP (5 GP)	S. 184
<i>Windgeflüster</i>	100 AP (2 GP)	S. 185
Regeneration I	100 AP (2 GP)	S. 104
Regeneration II	100 AP (2 GP)	S. 104
Stabzauber		
<i>Seil des Adepten</i>	150 AP (2 GP)	S. 187
<i>Kraftfokus</i>	150 AP (2 GP)	S. 187

Kampf: Armbrust +1, Dolche +4, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +0, Wurfmesser +1

Körper: Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +6, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Singen +0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Taschendiebstahl +2, Zechen +0

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +1, Überreden +1

Natur: Fährtsensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +0

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Mechanik +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +4

Sprachen: Sprachen Kennen [Muttersprache Garethi] +9, Sprachen Kennen [Tulamidy] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichen +2, Schlösser Knackten +7, Schneidern +0

Durch die gleiche Prozedur kommt Anna auf folgende Werte:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +0, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +1, Stäbe +2, Wurfmesser +0

Körper: Athletik +0, Gaukeleien +1, Klettern +0, Körperbeherrschung +0, Schleichen +1, Schwimmen

+0, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Singen +0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +0

Gesellschaft: Etikette +4, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +1, Überreden +3, Überzeugen +2

Natur: Fährtsensuchen +0, Orientierung +0, Wildnisleben +0

Wissen: Anatomie +1, Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Magiekunde +6, Mechanik +2, Pflanzenkunde +4, Rechnen +7, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3, Sprachenkunde +1, Sternkunde +4, Tierkunde +2

Sprachen: Sprachen Kennen [Muttersprache Tulamidy] +14, Sprachen Kennen [Garethi] +14, Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidy] +6, Lesen/Schreiben [Tulamidy] +7, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidy] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Alchimie +4, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +0

DIE ERSTE TALENTSTEIGERUNG

Nun haben Sie einen Überblick, welche Fertigkeiten der Held kraft seiner Herkunft und Vorgeschichte bislang erworben hat. Diese Grund-

ausstattung können Sie nun Ihren individuellen Vorstellungen angleichen und somit Ihrem Helden eine unverwechselbare Persönlichkeit verleihen. Hierzu erhalten Sie bereits jetzt Ihre ersten Abenteuerpunkte, mit denen Sie die oben genannten Fertigkeiten noch weiter steigern können. Hierfür gelten im Endeffekt dieselben Steigerungsregeln wie im späteren Heldenleben (siehe Seite 197), die wir Ihnen hier schon einmal kurz vorstellen wollen.

Um festzustellen, wie viele

Abenteuerpunkte Sie zur Verfügung haben, addieren Sie die Klugheit und die Intuition Ihres Helden und nehmen Sie das Ergebnis mal 20. Das Ergebnis sind die Abenteuerpunkte, die Ihnen zum

Zur Unterscheidung:

Generierungspunkte (GP)

dienen zum Bezahlen von Kulturen und Professionen sowie zur Festlegung der Eigenschaften, des Sozialstatus und der Vor- und Nachteile eines Helden. Jeder Held hat 110 GP zur Verfügung.

(Start-)Abenteuer-

punkte berechnen sich aus $(KL + IN) \cdot 20$ und sind zum Steigern und Aktivieren von Talenten, Gaben und Zaubern sowie zum Erwerb von Sonderfertigkeiten nutzbar.

Steigern der Talente (und eventuell Gaben) sowie zum Erwerb von Sonderfertigkeiten zur Verfügung stehen.

Achtung: Wenn Sie sich dafür entschieden haben, einen Helden zu spielen, der zaubern kann (also einen Elfen, einen Halbelfen oder einen Magier), dann sollten Sie unten den Schritt 7a durchlesen, bevor Sie die Werte Ihrer Talente festlegen. Sie können nämlich einen Teil Ihrer Abenteuerpunkte (maximal die Hälfte) dafür einsetzen, Ihre Zauberkostenwerte zu steigern.

Die Abenteuerpunkte-Kosten berechnen sich je nach Art des Talents und nach dem Wert, den Sie erreichen wollen. Schauen Sie dazu in der untenstehenden Tabelle der Talentkosten nach. Für die meisten Talente gilt hierbei die Spalte **B** in der Tabelle, für Sprachen und Schriften die Spalte **A** und für Körperliche Talente die Spalte **D**. Waffen-Talente sind unterschiedlich teuer, für sie gelten die Spalten **C**, **D** oder **E** (siehe unten).

Natürlich muss jede Steigerung einzeln bezahlt werden, wenn Sie also beispielsweise das Natur-Talent *Fährtsensuchen* von 3 auf 5 steigern wollen, kostet das 8 Punkte für die Steigerung auf 4 und weitere 11 Punkte, um den Wert 5 zu erreichen, zusammen also 19 AP. Be-

TABELLE DER TALENTKOSTEN

Wert	A+	A	B	C	D	E	F
Aktivierung	1	1	2	3	4	5	8
1	1	1	2	2	3	4	6
2	1	2	4	6	7	9	14
3	1	3	6	9	12	15	22
4	2	4	8	13	17	21	32
5	4	6	11	17	22	28	41
6	5	7	14	21	27	34	50
7	6	8	17	25	33	41	60
8	8	10	19	29	39	48	75
9	9	11	22	34	45	55	85
10	11	13	25	38	50	65	95
11	12	14	28	43	55	70	105
12	14	16	32	47	65	80	120
13	15	17	35	51	70	85	130
14	17	19	38	55	75	95	140
15	19	21	41	60	85	105	155
16	20	22	45	65	90	110	165
17	22	24	48	70	95	120	180
18	24	26	51	75	105	130	195
19	25	27	55	80	110	135	210
20	27	29	58	85	115	145	220

A+: Sprachen, wenn Begabung Sprachen als Vorteil gewählt

A: Sprachen und Schriften

B: Gesellschaftliche Talente; Natur-Talente; Wissens-Talente; Handwerkliche Talente

C: Folgende Waffen-Talente: Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspeere

D: Körperliche Talente; folgende Waffen-Talente: Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihand-Hieb Waffen

E: Folgende Waffen-Talente: Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Lanzenreiten, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel; Ritualkenntnis

F: Gaben; Übernatürliche Begabungen; E-Talente bei Unfähigkeit Allgemein ist zu beachten, dass der Vorteil *Begabung* das Erlernen eines Talents/einer Talentgruppe um eine Spalte erleichtert. Der Nachteil *Unfähigkeit* erschwert (verteuert) das Erlernen um eine Spalte.

achten Sie aber, dass kein Talent höher gesteigert werden darf als der höchste in der Probe benutzte Eigenschaftswert +3.

Es ist natürlich auch möglich, Talente zu steigern, über die Ihr Held bisher noch gar nicht verfügt – dafür müssen Sie sie allerdings auch erst 'aktivieren'. Die Kosten für eine solche Aktivierung können Sie ebenfalls der Tabelle entnehmen, und mit dem Bezahlen dieser Kosten erwerben Sie überhaupt erst das Recht, dieses Talent auf Ihren Heldenbogen zu schreiben, und zwar mit einem Talentwert von 0.

Anschließend können Sie ein aktiviertes Talent natürlich normal weitersteigern. Aber: Es ist nicht erlaubt, bei der Heldengenerierung mehr als 5 Talente zu aktivieren.

Auf Talente, die Sie nicht aktiviert haben, die keine Basis-Talente sind und nicht bei Rasse, Kultur oder Profession mit einem positiven Wert genannt sind, dürfen Sie im Spiel keine Proben ablegen. (Zum Ausweichen auf verwandte Talente siehe S. 112.) Sollte ein Talent sogar einen negativen Wert aufweisen (ja, auch das kommt vor), dann müssen für jeden Punkt unter 0 ebenfalls jeweils die Aktivierungskosten in das Talent gesteckt werden, um es endlich in einen positiven Bereich zu bringen. Wenn Sie beispielsweise einen Zwerg spielen, der im Körperlichen Talent *Akrobatik* den TaW -3 hat, müssen Sie jeweils 4 Abenteurpunkte bezahlen, um den Talentwert auf -2, -1 und 0 zu steigern, und erst, wenn Sie dann noch einmal die Aktivierungskosten investiert haben (zusammen also 16 Punkte), gilt *Akrobatik* als aktiviert, so dass Sie nun auch normal weitersteigern und Proben auf dieses Talent ablegen können. Auf das Talent *Schwimmen*, in dem der Zwerg ebenfalls den TaW -3 hat, können Sie auch Proben ablegen, ohne es zu aktivieren oder zu steigern, denn es ist ein Basis-Talent.

Es ist ebenfalls möglich, von den Abenteurpunkten Sonderfertigkeiten zu erwerben, wenn Ihnen das für Ihren Helden angebracht erscheint. Speziell der Erwerb verbilligter Sonderfertigkeiten kann hier sinnvoll sein. Die AP-Kosten für Sonderfertigkeiten finden Sie auf Seite 46.



Aus der angegebenen Formel $(KL+IN) \times 20$ erhält Lisa nun 460 Abenteurpunkte, die sie für ihre Talente verwenden darf. Zunächst widmet sie sich ihren wichtigsten Talenten. *Akrobatik* setzt sie von 2 auf 5 hinauf, was sie, weil es ein körperliches Talent ist, laut Spalte D in der Tabelle $12+17+22=51$ Punkte kostet. *Athletik* steigert sie von 2 auf 3, wofür sie 12 Punkte investieren muss. *Klettern* möchte sie auf 7 anheben, was stolze 33 Punkte von ihrem Vorrat abzieht, aber auch ein recht beachtlicher Wert ist, mit dem sie so manches Hindernis überwinden kann. *Schlösser Kna-cken* hat zwar schon den guten Wert von 7, aber Lisa will hier noch besser sein. Weil es ein Handwerks-Talent ist, ist das nicht ganz so teuer wie bei einem körperlichen, denn es gilt Spalte B: Eine Steigerung von 7 auf beeindruckende 10 kostet $19+22+25=66$ Punkte.

Falls sie doch einmal in Schwierigkeiten kommt, möchte sie ein wenig mit der Waffe umgehen können, und zwar natürlich mit einer, die auch bei nächtlichen Klettertouren nicht hinderlich ist: *Dolche* (Kategorie D) steigert sie von 4 auf 6 ($22+27=49$ Punkte) und *Wurfmesser* von 1 auf 5 (Kategorie C, also $6+9+13+17=45$). Leider sind weder Dolch noch Wurfmesser ein guter Schutz gegen jemanden, der eine längere Klinge in der Hand hat, weswegen sie zusätzlich noch die im Horasreich recht verbreiteten Fechtwaffen wählt – zwar wird sie bei ihren Streifzügen keinen sperrigen Degen brauchen können, aber es kann ja auch bei einer anderen Gelegenheit mal brenzlich werden. Fechtwaffen gehört zur teuren Kategorie E, darum kostet ein TaW von 4 auch $9+15+21=45$ Punkte.

Alles in allem hat sie jetzt also $51+12+33+66+49+45+45=301$ Punkte ausgegeben, verbleiben noch 159.

Da kommt ihr wieder in den Sinn, dass sich eine Einbrecherin, die sich auf Bällen des Adels einschleichen will, dort auch unauffällig bewegen sollte. Also steigert sie *Tanzen* auf 4 ($7+12+17=36$ Abenteurpunkte), *Etiket-*

te auf 5 ($6+8+11=25$ Punkte), *Sich Verkleiden* auf 5 ($4+6+8+11=29$ Punkte) und *Überreden* auf 4 ($4+6+8=18$ Punkte). Bei manchen Gelegenheiten könnte es darüber hinaus auch noch günstig sein, potentielle Opfer unter den Tisch zu trinken, und dabei soll dann der Zechen-Wert von 3 helfen ($3+7+12=22$ Punkte). $159-36-25-29-18-22=29$ AP. Natürlich soll die Diebin auch wissen, welche Beute wirklich lohnend ist (Schätzen von 4 auf 5 kostet 11 Punkte), und vorsichtshalber will sie sich auch ein bisschen mit der Kunst des Knotens und Fesseln auskennen – notfalls, um sich selbst aus einer Fesselung befreien zu können (Fesseln/Entfesseln von 1 auf 4 kostet $4+6+8=18$ Punkte).

Damit ist die Summe der Abenteurpunkte aufgebraucht, aber die Einbrecherin verfügt nun auch über ganz beachtliche Fähigkeiten:

Kampf: *Armbrust* +1, *Dolche* +6, *Fecht Waffen* +4, *Hieb Waffen* +0, *Infanteriewaffen* +1, *Raufen* +1, *Ring* +1, *Säbel* +0, *Wurfmesser* +5

Körper: *Akrobatik* +5, *Athletik* +3, *Klettern* +7, *Körperbeherrschung* +5, *Schleichen* +5, *Schwimmen* +1, *Selbstbeherrschung* +2, *Sich Verstecken* +5, *Singen* +0, *Sinnschärfe* +3, *Tanzen* +4, *Taschendiebstahl* +2, *Zechen* +3

Gesellschaft: *Betören* +1, *Etikette* +5, *Gassenwissen* +6, *Menschenkenntnis* +3, *Sich Verkleiden* +5, *Überreden* +4

Natur: *Fährtsensuchen* +1, *Fesseln/Entfesseln* +4, *Orientierung* +2, *Wildnisleben* +0

Wissen: *Geschichtswissen* +1, *Götter/Kulte* +2, *Mechanik* +2, *Rechnen* +4, *Rechtskunde* +2, *Sagen/Legenden* +2, *Schätzen* +5

Sprachen: *Sprachen Kennen* [Muttersprache Garethi] +9, *Sprachen Kennen* [Tulamidyä] +5, *Lesen/Schreiben* [Kusliker Zeichen] +2

Handwerk: *Ackerbau* +1, *Heilkunde Wunden* +0, *Holzbearbeitung* +0, *Kochen* +0, *Lederarbeiten* +0, *Malen/Zeichen* +2, *Schlösser Kna-cken* +10, *Schneidern* +0



Annas Magierin muss sich nicht nur um Talente, sondern auch um Zauberfertigkeiten kümmern, was wir im nächsten Schritt gesondert betrachten.

SCHRITT 7A: ALLES ZAUBEREI? – DIE ZAUBERFERTIGKEITSWERTE

Wenn Sie sich für einen Helden entschieden haben, der zaubern kann, genauer genommen für einen *Vollzauberer**, dann kommen zu den Talenten auch noch die Zaubersprüche hinzu. Für den Augenblick werden diese Zauber nun auch genauso behandelt wie Talente: Sie haben einen Zauberfertigkeitwert (ZfW), der entsprechend dem Talentwert angibt, wie gut der jeweilige Held diesen Zauber beherrscht. Durch Kultur und Profession erhalten die Vollzauberer ja bereits Startwerte in dreizehn Zaubern. Es steht ihnen jedoch offen, die dort festgelegten Werte zu erhöhen – auf Kosten der Talente. Das heißt, dass zauberkundige Helden bis zur Hälfte ihrer Abenteurpunkte in die Aktivierung und Steigerung ihrer Zauberfertigkeiten oder den Kauf magischer Sonderfertigkeiten stecken können. Dabei ist es auch erlaubt, bis zu 7 Sprüche zusätzlich zu den 13 bereits erlernten Formeln zu aktivieren. Der Maximalwert, bis zu dem ein Spruch gesteigert werden kann, ergibt sich aus den bei der Zauberprobe verwendeten Eigenschaften: Er beträgt 3 Punkte mehr als die höchste bei dieser Probe verlangte Eigenschaft.

Ab Seite 172 finden Sie eine ausführliche Beschreibung aller Zauber, die einem Vollzauberer während der Generierung zur Verfügung stehen. Dort können Sie ein wenig stöbern, welche Zauber für Ihren

* Denken Sie bitte daran, dass der Vorteil *Vollzauberer* nicht frei wählbar ist, sondern fest an bestimmte Rassen oder Professionen gekoppelt: Nur *Elfen* und *Halbelfen* mit auelfischer Kultur sowie *Magier* gelten im Rahmen dieser Basisregeln als Vollzauberer. Weitere Möglichkeiten, Vollzauberer zu spielen, finden Sie in dem weiterführenden Band *Wege der Helden*.

Helden interessant klingen. Achten Sie dabei aber darauf, dass bei der Generierung nicht alle diese Zauber erlernt werden können und dass einige von ihnen nur Magiern bekannt, andere nur den Elfen geläufig sind.

Zur schnelleren Übersicht haben wir im Folgenden zusammengestellt, welche Zauber von Elfen bzw. Magiern an dieser Stelle gewählt werden können.

Elfen: Abvenenum (C), Adlauge (B), Adlerschwinge (D), Armatrutz (B), Attributo (B), Axxeleratus (C), Balsam (C), Bannbaladin (B), Beherrschung brechen (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz dich find (B), Einfluss bannen (B), Exposami (B), Elfenstimme (D), Falkenaue (B), Flim Flam (A), Fulminictus (C), Gedankenbilder (B), Movimento (A), Nebelwand (C), Odem Arcanum (A), Penetrizzel (C), Sanftmut (B), Seidenzunge (B), Sensibar (C), Silentium (B), Somnigravis (B), Spurlos (C), Tiergedanken (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Weiße Mähne (D), Zaubernahrung (C)

Magier: Abvenenum (C), Analys (D), Armatrutz (B), Attributo (B), Auris Nasus (D), Balsam (C), Bannbaladin (B), Beherrschung brechen (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz dich find (B), Claudibus (C), Duplicatus (C), Einfluss bannen (B), Flim Flam (A), Foramen (C), Fulminictus (C), Gardianum (D), Horripobus (C), Ignifaxius (C), Klarum Purum (D), Motoricus (C), Odem Arcanum (A), Paralysis (C), Penetrizzel (C), Psychostabilis (C), Salander Mutander (E), Sensibar (C), Silentium (B), Somnigravis (B), Visibili (C)

Das Steigern und Aktivieren von Zaubern läuft genauso ab wie bei den Talenten: Jeder Zauber hat eine Komplexität, die angibt, wie teuer es ist, ihn auf einen höheren Wert zu bringen (der Buchstaben in Klammer gibt die Steigerungsspalte an). Ein Sonderfall hierbei sind die so genannten Hauszauber: Dies sind die Lieblingssprüche des Zauberers, in denen er sich besonders auskennt und die daher um eine Spalte leichter zu lernen und zu steigern sind. Jeder Vollzauberer hat 7 derartige Hauszauber, die jedoch durch Kultur und/oder Profession bereits festgelegt sind (und im Talentspiegel jeweils durch ein H angezeigt werden). Der Tabelle auf Seite 197 können Sie entnehmen, wie teuer es ist, einen Zauber mit einer bestimmten Komplexität zu erhöhen. So kostet es beispielsweise 29 Abenteuerpunkte, um den BALSAM von ZfW 7 auf 8 zu steigern. Ist der BALSAM jedoch ein Hauszauber, kostet die gleiche Steigerung nur 19 Abenteuerpunkte. Wenn Sie einen neuen Zauber aktivieren wollen, dann kostet dies den Betrag, der in der Zeile Aktivierung genannt ist.



Anna steht nun vor der Qual der Wahl: Soll sie sich auf Zauber konzentrieren, oder sind ihr die weltlichen Talente wichtiger?

Zunächst einmal berechnet sie ihren Punktevorrat: Sie hat $(26 \times 20 =) 520$ Abenteuerpunkte zur Verfügung, was schon einmal eine ganze Menge ist. Sie beschließt, ihren Schwerpunkt weitestgehend auf die Zauberei zu legen, und plant dementsprechend, etwa die Hälfte dieser Punkte für Zauberei zu verwenden.

In der Hoffnung, nur selten in die Verlegenheit zu kommen, eine Waffe benutzen zu müssen, steigert sie das Talent Stäbe von 2 auf 3 (12 AP) – dann wird sie sich leidlich mit ihrem Zauberstab wehren können. Ansonsten konzentriert sie sich auf die Talente, die einer scheinbar wehrlosen, in Wirklichkeit aber durchtriebenen Frau in einer Männerwelt nützlich

sein können: Selbstbeherrschung von 2 auf 4 (29 Punkte), Etikette von 4 auf 6 (25 Punkte), Menschenkenntnis von 4 auf 6 (25 Punkte), Überreden von 3 auf 5 (19 GP), Überzeugen von 2 auf 4 (14 Punkte), Brett-/Kartenspiel von 3 auf 4 (8 Punkte) und Betören von 0 auf 8 (62 Punkte plus 2 für die Aktivierung). Damit ist sie schon einmal $12 + 29 + 25 + 25 + 19 + 14 + 8 + 64 = 196$ Abenteuerpunkte losgeworden.

Als Dame von Stand will sie nicht jeden Weg zu Fuß gehen müssen und lernt Reiten 3 (Aktivierung 4, Steigerung 22 Punkte). Für den allerletzten Notfall will sie wenigstens Grundkenntnisse des Kletterns haben, vielleicht ist es ja doch mal von Vorteil, sich aus einem Fenster abseilen zu können (TaW 1 kostet gerade mal 3 Punkte). Ganz ohne fundierte Wissens-Talente geht es natürlich auch nicht, daher wählt sie Götter/Kulte auf 5 (19 AP), Mechanik auf 4 (14 Punkte) und Rechtskunde auf 5 (19 Punkte). Das sind zusammen noch einmal $26 + 3 + 19 + 14 + 19 = 81$ Punkte, so dass sie auf eine Zwischensumme von 277 Punkten kommt, was heißt, dass sie jetzt noch 243 Punkte zur Verfügung hat, um Zauberkünste zu erlernen bzw. zu verbessern.

Ihr Schwerpunkt soll auf der Beherrschung und Manipulation liegen, daher beschließt sie zunächst, ihre Liste um einige Beherrschungszauber zu erweitern. Dazu sucht sie sich den SENSIBAR (C) und den BLICK IN DIE GEDANKEN (D) aus der Liste, um Einsicht in die Motive ihres Gegenübers zu erhalten. Natürlich führt kein Weg am BANNBALADIN (B) vorbei, handelt es sich doch um die direkteste Möglichkeit, andere Personen zu bestimmtem Handeln zu bewegen. Zur Selbstverteidigung kann der HORRIPHOBUS (C) dienen, auch er eher ein Beherrschungs- als ein Kampfzauber.

Mit einem PENETRIZZEL (C) kann sie durch Wände blicken, was sehr gut zu einem heimlichen Vorgehen passt. Ein paar Grundkenntnisse in Entgiftung – der KLARUM PURUM (D) – und ein gut zu ihrem SILENTIUM passender VISIBILI (C) runden das Bild ab, und damit hat sie auch die Höchstzahl von 7 neu erlernten Zaubern erreicht.

All diese Sprüche zu aktivieren und auf einen Wert von jeweils 2 zu bringen kostet sie $11 + 14 + 8 + 11 + 11 + 14 + 11 = 80$ Abenteuerpunkte. Der BANNBALADIN ist mit 2 allerdings noch sehr schwach ausgeprägt, zumal die Zauberproube um die Magieresistenz des Gegners erschwert ist.

Ein Wert von 8 erscheint hier angemessen (75 Punkte). Auch beim SENSIBAR kann ein hoher ZfW nicht schaden, also investiert sie 39 Punkte und erhält einen Wert von 5.

Um sich überall unbemerkt zu bewegen, steigert sie den SILENTIUM (für sie ein Zauber der Spalte A) auf ZfW 10, was sie 49 Punkte kostet. Damit sind alle 243 Punkte verbraucht.

Alles in allem hat die Magierin nun folgende Talente:

Kampf: Dolche +2, Hiebaffen +0, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +1, Stäbe +3, Wurfmesser +0

Körper: Athletik +0, Gaukeleien +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +0, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Singen +0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zeichnen +0

Gesellschaft: Betören +8, Etikette +6, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +1, Überreden +5, Überzeugen +4

Natur: Fährtensuchen +0, Orientierung +0, Wildnisleben +0

Wissen: Anatomie +1, Brett-/Kartenspiel +4, Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Magiekunde +6, Mechanik +4, Pflanzenkunde +4, Rechnen +7, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3, Sprachenkunde +1, Sternkunde +4, Tierkunde +2

Sprachen: Sprachen Kennen [Muttersprache Tulamidya] +14, Sprachen Kennen [Garethi] +14, Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +7, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: *Alchimie* +4, *Heilkunde Gift* +1, *Heilkunde Krankheiten* +1, *Heilkunde Wunden* +2, *Holzbearbeitung* +1, *Kochen* +2, *Lederarbeiten* +0, *Malen/Zeichnen* +2, *Schneidern* +0

Zauber: *Analysis* +7 (H), *Armaturutz* +6 (H), *Auris Nasus* +5, *Balsam Salabunde* +8 (H), *Bannbaladin* +8, *Blick in die Gedanken* +2, *Blitz* +6, *Claudibus* +4, *Foramen* +4, *Fulminictus* +8 (H), *Gardianum* +6, *Horriphobus* +2, *Klarum Purum* +2, *Odem Arcanum* +6, *Paralysis* +7 (H), *Penetrizzel* +2, *Sensibar* +5, *Silentium* +10 (H), *Somnigravis* +7 (H), *Visibili* +2

SCHRITT 8: ETWAS RECHENARBEIT – DIE ABGELEITETEN GRUNDWERTE

Neben den Eigenschaften und den Talenten gibt es noch einige wenige weitere Werte, die für den Helden (oder natürlich eher: für den Spieler) von Interesse sind – im Falle der Lebensenergie von 'vitalem' Interesse sogar – und die sich aus den Grundwerten ableiten.

Wie immer gilt bei diesen Werten, dass beim Teilen stets echt gerundet wird. Ein Wert von z.B. 7,1 bis 7,4 wird also zu einer 7, ein Wert von 7,5 bis 7,9 zu einer 8.

LEBENSENERGIE, AUSDAUER UND WUNDSCHWELLE

Die Lebensenergie (LE) gibt an, wie viele Verletzungen ein Held erhalten kann, ehe er tot zusammenbricht – es ist leicht, Lebenspunkte zu verlieren (durch Kampf, Stürze, Feuer, Ertrinken ...), aber deutlich schwieriger, sie zurückzubekommen (mit Hilfe von *Heilkunde*-Talenten, Heilzauberei oder einfach einer längeren Genesungszeit).

Die Ausdauer (AU) zeigt an, wann ein Held 'aus der Puste gerät', wie lange er rennen und schwimmen kann und dergleichen. Ausdauer geht noch schneller verloren als Lebenspunkte, dafür erhält man sie auch, meist durch Ausruhen, schnell wieder zurück.

Beide Werte sind stark von der Konstitution (KO) des Helden abhängig, wobei bei der Lebensenergie die Muskelmasse (Körperkraft, KK) noch in die Rechnung eingeht, bei der Ausdauer die Willenskraft (also der MU-Wert) und die Beweglichkeit (die GE). Runden Sie bei der Berechnung von Lebensenergie und Ausdauer immer auf.

Die Wundschwelle ist fast ausschließlich von der Konstitution abhängig. Sie gibt zum einen an, ab wie vielen in einem einzigen Schlag erlittenen Schadenspunkten ein Held eine Wunde erleidet, zum anderen bestimmt sie, wie viele Wunden ein Held erleiden kann, ohne kampfunfähig zusammenzubrechen.

Lebensenergie (LE): $(KO + KO + KK) / 2$

+ Modifikation nach Rasse, Kultur oder Profession
+/- eventuelle Vor-/Nachteile *Hohe Lebenskraft* bzw. *Niedrige Lebenskraft*

Ausdauer (AU): $(MU + KO + GE) / 2$

+ Modifikation nach Rasse, Kultur oder Profession
+/- eventuell Vor-/Nachteile *Ausdauernd* bzw. *Kurzatmig*

Wundschwelle: $KO / 2$

+/- eventuell Vor-/Nachteile *Eisern* bzw. *Glasknochen*

DIE BASISWERTE FÜR DEN KAMPF

Hier sind der Attacke-, der Parade- und der Fernkampf-Basiswert zu nennen, die sich alle jeweils als Summe aus drei Eigenschaften ergeben, die dann durch 5 geteilt wird. Die drei Kampfbasiswerte sind:

AT-Basiswert: $(MU + GE + KK) / 5$

PA-Basiswert: $(IN + GE + KK) / 5$

Fernkampf-Basiswert: $(IN + FF + KK) / 5$

Ebenfalls ein Kampf-Basiswert ist der **Initiative-Basiswert**; die Initiative (INI) entscheidet im Kampf, wer zuerst handeln kann und in welcher Reihenfolge gekämpft wird. Damit ist sie manchmal das Zünglein an der Waage. Der Basiswert wird im Kampf noch durch die getragene Rüstung, die verwendete Waffe und einen Wurf mit dem W6 modifiziert, um die aktuelle Initiative zu bestimmen (siehe Seite 134).

Initiative-Basiswert: $(MU + MU + IN + GE) / 5$

+ eventuell Sonderfertigkeit *Kampfflexe*

MAGIERESISTENZ

Dieser Wert bestimmt, ob ein Held leicht oder schwer zu verzaubern ist, wobei hohe Willenskraft, robuste Konstitution und ein wacher Geist dafür sorgen, dass eher letzteres gilt. Auch hier wird echt gerundet.

Magieresistenz (MR): $(MU + KL + KO) / 5$

– Rassen-/Kulturmodifikation

+ eventuell Professions-Modifikation

+/- eventuell Vor-/Nachteil *Hohe/Niedrige Magieresistenz*

ASTRALENERGIE

Magisch begabte Helden verfügen über einen weiteren Wert: Die Astralenergie besagt, wie viel Magie der betreffende Held wirken kann, bevor sein Potential ausgeschöpft ist und er erst einmal eine Verschnaufpause braucht. Der Startwert wird nach der unten stehenden Formel berechnet.

Astralenergie (AE): $(MU + IN + CH) / 2$

+ Modifikator (Voll- oder Viertelzauberer)

+/- eventuell Vor-/Nachteil *Astralmacht* bzw. *Niedrige Astralenergie*

GESCHWINDIGKEIT

Wir gehen davon aus, dass ein kräftiger, gewandter Mensch (und das sollte für die meisten Spielerhelden gelten) eine Höchstgeschwindigkeit von 8 Schritt pro Sekunde (abgekürzt und in Spielwerten: GS 8) erreicht. Gleiches gilt für die meisten anderen kulturschaffenden Zweibeiner wie Elfen, Orks oder Achaz. Sehr gewandte Helden (GE 16 oder höher) bringen es auf GS 9; etwas unbewegliche Helden (GE 10 oder weniger) schaffen nur 7 Schritt pro Sekunde (GS 7). Die GS von Zwergen liegt aufgrund ihrer kurzen Beine (dem Nachteil *Zwergenwuchs*) um 2 Punkte unter den angegebenen Werten. Weitere Änderungen der Geschwindigkeit können sich aus dem Vorteil *Flink* ergeben.

Lisa errechnet für ihre Einbrecherin folgende Grundwerte:



Lebensenergie: Aus KO 11 und KK 12 ergibt sich $34/2 = 17$, dazu die Rassenmodifikation für *Mittelländer* +10. Da es sonst keine Modifikationen mehr gibt, beginnt die Einbrecherin mit 27 LeP.

Ausdauer: $(12 + 11 + 12) / 2 = 17,5$, aufgerundet zu 18, +10 für *Mittelländer*, also 28 AuP

Wundschwelle: $11/2 = 5,5$, aufgerundet zu 6; sie kann also bis zu 6 SP in einem Treffer einstecken, ohne daraus eine Wunde zu erleiden.

AT-Basiswert: $(12 + 13 + 12) / 5 = 37/5 = 7,4$ gerundet 7

PA-Basiswert: $(12 + 13 + 12) / 5 = 7,4$ gerundet 7

Fernkampf-Basiswert: $(12 + 14 + 12) / 5 = 38/5 = 7,6$ gerundet 8

Initiative-Basiswert: $(12 + 12 + 12 + 13) / 5 = 49/5 = 9,8$ gerundet zu 10

Magieresistenz: $(12 + 11 + 11) / 5 = 6,8$ gerundet 7, abzüglich der Rassenmodifikation –4 bleibt eine MR von 3.

Astralenergie haben nur Zauberer, also: keine

Geschwindigkeit: die üblichen 8



Annas Magierin geht mit folgenden Werten ins Spiel:

Lebensenergie: $(10+10+9)/2 = 14,5$ gerundet 15, dazu +10 für Tulamiden, zusammen also 25 LeP

Ausdauer: $(12+10+11)/2 = 16,5$ gerundet 17, +10 für Tulamiden, also 27 AuP

Wundschwelle: $10/2 = 5$

AT-Basiswert: $(12+11+9)/5 = 6,4$ gerundet 6

PA-Basiswert: $(12+11+9)/5 = 6,4$ gerundet 6

Fernkampf-Basiswert: $(12+11+9)/5 = 6,4$ gerundet 6

Initiative-Basiswert: $(12+12+12+11)/5 = 47/5 = 9,4$ gerundet zu 9

Magieresistenz: $(12+14+10)/5 = 7,2$ gerundet zu 7, abzüglich der Rassenmodifikation von -4, aber dazu der Bonus für Tulamidische Stadtstaaten (+1) und der für Magierinnen (+2), ergibt schlussendlich 6

Astralenergie: $(12+11+14)/2 = 18,5$ gerundet 19, +12 für die Profession Magierin, +5 für den Vorteil Astralmacht = 36 AsP

Geschwindigkeit: auch hier eine GS von 8

SCHRITT 9: AGGRESSIV ODER DEFENSIV – DIE ANGRIF- UND PARADEWERTE

Die Talentwerte für Ihre unterschiedlichen Kampffertigkeiten haben Sie in Schritt 7 ermittelt, und seit Schritt 8 kennen Sie nun auch die unterschiedlichen Basiswerte für den Kampf. Also wird es Zeit, die beiden Werte zusammenzuführen und damit den genauen Kampfstil Ihres Helden festzulegen.

Wie auf Seite 17 bereits kurz erwähnt, besteht der (Nah-)Kampf aus Angriffen und Paraden der Kämpfer. Für beide Manöver gibt es unterschiedliche Werte. Wenn Sie ausschließlich den AT-Wert Ihres Helden steigern, wird er im Kampf seinen Gegner häufiger treffen – aber dafür selbst auch mehr Treffer einstecken müssen. Dies wäre eine aggressive Kampfweise. Wenn Sie jedoch vor allem den PA-Wert steigern, dann trifft Ihr Held seltener, wird aber auch nicht so oft getroffen: Er bevorzugt den defensiven Kampf. Und diesen Stil müssen Sie nun festlegen, und zwar für jede Waffenfertigkeit gesondert.

Wie Sie Ihren Talentwert auf den Angriff- und ParadeWert aufteilen, ist (fast) vollständig Ihnen überlassen. Die einzige Einschränkung hierbei ist die, dass sich bei der Verteilung des Talentwerts die Anteile um maximal 5 Punkte unterscheiden dürfen.

Die Basis für den jeweiligen Wert ist der Basiswert, den Sie in Schritt 7 ermittelt haben, und der Talentwert kann nun auf diesen verteilt werden. Diese Verteilung ist allerdings endgültig, Sie können die Talentpunkte nicht nachträglich (z.B. vor jedem Kampf) noch einmal umverteilen. Wenn Sie also beispielsweise 9 Talentpunkte verteilen dürfen, können Sie beispielsweise 7 auf die Angriff und 2 auf die Parade verteilen, aber auch die Kombinationen 6/3, 5/4, 4/5, 3/6 und 2/7 sind möglich. Die Kombinationen 9/0, 8/1, 1/8 oder 0/9 sind nicht erlaubt, weil die Differenz in jedem dieser Fälle größer als 5 wäre.

Bei **Fernkampfwaffen** ist das Vorgehen leichter: Hier addieren Sie einfach den Talentwert auf den Fernkampf-Basiswert und erhalten so den Angriff-Wert – bekanntlich kann man mit Fernkampfwaffen nicht parieren, braucht also auch keinen ParadeWert. Das **Lanzenreiten** als reine AT-Fertigkeit wird wie der Fernkampf-Wert gehandhabt: Auch hier wird der vollständige TaW auf die AT-Basis addiert.



Die Einbrecherin hat für Angriff und Parade jeweils 7 als Basiswerte, für Fernkampf eine 8. Bei Armbrust und Wurfmesser gibt es nicht viel nachzudenken, da addiert sie den TaW jeweils zum Basiswert und kommt auf eine Angriff von 9 für Armbrust und 13 für Wurfmesser. Ebenso einfach

ist es beim Säbel und bei den HiebWaffen mit jeweils TaW 0, denn hier ergibt sich AT 7 und PA 7. Bei Infanteriewaffen, Raufen und Ringen hat sie je 1 Talentpunkt zu verteilen. Beim Ringen ist es ihr wichtiger, aus einer Umklammerung zu entkommen, als selbst anzugreifen, daher AT 7 und PA 8, während sie sonst eher Wert auf den AT-Wert legt: AT 8 und PA

7. Beim Dolch hat sie am meisten Auswahl. Sie möchte im Notfall eher angreifen können und entscheidet sich für 5 Punkte für die Angriff und 1 für die Parade: AT 12 und PA 8. Ähnlich verfährt sie mit den FechtWaffen: 3 auf die Angriff, 1 auf die Parade, ergibt 10 und 8. Damit kann sie sich im schlimmsten Fall schon einmal in einen Kampf wagen, auch wenn sie weiß, dass ihre häufigste Kampftechnik ein guter Spurt sein sollte. So sehen nun ihre KampfWerte aus: Armbrust 9, Dolch 12/8, FechtWaffen 10/8, HiebWaffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/7, Ringen 7/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 13



Wie oben ausgerechnet hat die Magierin alle Kampf-basiswerte bei 6. Das ergibt eine Wurfmesser-Angriff von 6 und HiebWaffen-Werte von AT 6 und PA 6. Überall wo sie die Wahl hat, konzentriert sie sich auf die Abwehr: Dolch, Raufen, Ringen und Säbel bekommen jeweils AT 6 und PA 7, Stäbe sogar AT 6 und PA 9. Sie wird sich halt nur im äußersten Notfall auf einen Kampf einlassen.

Kaum zu glauben: Nun sind endlich alle Werte Ihres Helden komplett. Übertragen Sie sie also auf Ihren Heldenbogen. Dennoch ist der Entstehungsvorgang noch immer nicht ganz abgeschlossen.

SCHRITT 10: EINKAUFSSBUMMEL

Ihr Held wird natürlich nicht nur über 'innere Werte' definiert, sondern auch über einen äußeren Schein – und der kommt durch seinen Besitz, seine Kleidung und seine Ausrüstung zustande. Was Ihr Held zu Beginn seiner Karriere besitzt, hängt in erster Linie von seiner Profession und seinem Sozialstatus ab. Bei den Professionen sind einige Ausrüstungsteile aufgeführt, über die Ihr Held auf jeden Fall verfügt. Je nach SO kommt hierzu noch eine bestimmte Menge Geld hinzu; das verfügbare Startkapital wird nach folgender Formel berechnet:

Startkapital: $SO \times SO$ Silbertaler

Da größere Mengen an Bargeld in Aventurien weder üblich noch sinnvoll sind, sollten Sie wenigstens die Hälfte davon in Ausrüstung umsetzen – bei einem Wildnisbewohner sogar (fast) alles. Gönnen Sie sich einen Blick in die Einkaufslisten ab S. 265 und statten Sie Ihren Helden mit allem aus, was er besitzen sollte – und sich leisten kann. (Wenn Sie hierbei besondere Wünsche haben, sprechen Sie mit Ihrem Spielleiter. Er entscheidet, was möglich ist, und hat wie üblich das letzte Wort.)

Falls Sie bei der Charaktererschaffung einen **Ausrüstungsvorteil** erworben haben, kann Ihr Held sogar noch mehr Geld ausgeben als sein ursprüngliches Startkapital. Und durch den Vorteil **Besonderer Besitz** kann Ihr Held ein größeres Objekt wie z.B. ein Pferd besitzen. (Nein, das kann er jetzt nicht sofort zu Geld machen.)

Achten Sie darauf, dass Ihr Held seiner geographischen, kulturellen und ständischen Herkunft entsprechend angezogen und ausgerüstet ist (und prägen Sie sich ein, wie er aussieht), damit Sie ihn auch im Spiel ohne Zögern beschreiben können.



Übertragen Sie schlussendlich alle Gegenstände auf den Heldenbogen, vor allem Waffen und deren Spielwerte.



Durch ihre Profession verfügt Lisas Einbrecherin über alltägliche dunkle Kleidung (sie spezifiziert das als eine dunkelgrau Hose, eine schwarze Bluse und leichte Stiefel), einen dunklen Kapuzenmantel, dunkle Handschuhe, einen Bund Dietriche, 10 Schritt Seil mit Wurfhaken, einen Gürtel mit Trageschlaufen und -haken und einen verborgenen Dolch (in einer geheimen Dolchscheide im Stiefel).

Durch ihren Sozialstatus hat sie dazu noch eine Barschaft von $8 \times 8 = 64$ Silbertalern (oder auch 6 Dukaten und 4 Silbertaler). Um ihr Konzept weiterzuverfolgen, dass die Einbrecherin sich hin und wieder auf Bällen einschleicht, kauft Lisa ihrer Heldin noch ein passendes Ballkleid. Das steht zwar nicht in den Listen, aber der Meister entscheidet, dass es 2 Dukaten kostet – schließlich soll es ja gut aussehen, aber es darf ruhig gebraucht sein. Dazu kommt noch eine Umhängetasche (um eventuelle Beute zu transportieren) für 4 Heller, ein kleines Brecheisen für 8 Silbertaler und ein kleines Messer für 5 Silbertaler. Das ergibt eine Summe von 3 Dukaten, 3 Silbertalern und 4 Hellern, womit ihr noch etwa die Hälfte ihres Startkapitals bleibt, um sich zumindest kurzfristig irgendwo einzumieten, einen Wein zu bezahlen und den einen oder anderen Gardisten zu bestechen. Trotzdem sollte sie sich möglichst bald nach einer Möglichkeit umsehen, ihre Börse wieder etwas aufzufüllen.

Damit ist die Heldin jetzt so weit fertig, dass Lisa das Heldendokument ausfüllen kann.



Laut Professionsbeschreibung verfügt Annas Heldin über eine Magierrobe, die mit arkanen Symbolen bestickt ist, und eine gehörnte Kappe. Beides weist sie (zusammen mit ihrem Akademiesiegel und ihrem Stab) als lizenzierte Magierin aus. Ihr Zauberstab ist mit dem ersten Stabzauber belegt, und an ihrem Gürtel trägt sie einen Dolch in einer

reich geschmückten Scheide. (Eigentlich steht ihr nur ein Dolch in einer einfachen Scheide zu, aber Annas Meister ist einverstanden, ihr eine geschmückte Scheide zu überlassen, wenn sie dafür 50 Silbertaler bezahlt.) In einer ledernen Umhängetasche hat sie noch einen kleinen Zierdolch sowie 10 Blatt Pergament und ein Tintenfasschen.

Mit einem Sozialstatus von beachtlichen 12 stehen ihr zusätzlich noch $12 \times 12 = 144$ Silbertaler zu. Fünf Dukaten oder 50 Silbertaler sind schon für die Dolchscheide weggegangen. Dazu leistet sie sich noch einen edlen Mantel aus feiner Wolle (30 Silbertaler) und eine Pergamenthülle aus gewachstem Leder, um das Pergament auch bei schlechterem Wetter sicher transportieren zu können (2 Heller). Übrig bleiben 63 Silbertaler und 8 Heller, die sie in Form von 5 Dukaten, 12 Silbertalern und 18 Hellern bei sich trägt.

Damit ist auch Anna an dem Punkt angekommen, an dem sie das Heldendokument ausfüllen kann.

SCHRITT II: DURCHAUFMEHN, ZURÜCKKLENNEN UND DIE PHANTASIE SPIELEN LASSEN

Nun wird es Zeit, sich einen Namen für Ihren neu geschaffenen Helden auszudenken. Außerdem sollten Sie noch einmal nachschauen, welche Stärken und Schwächen er spieltechnisch besitzt und wie Sie diese in Ihr Spiel einfließen lassen. Lesen Sie auch nochmals die Kulturbeschreibungen in diesem Band und die für Ihren Helden wichtigen Regionalinformationen. Dann nehmen Sie sich den Fragenkatalog **Zwanzig Fragen an den Helden** auf Seite 105 vor und versuchen Sie, alle Fragen zu beantworten. Das müssen Sie nicht schriftlich machen, und es hat auch keine Auswirkungen auf irgendwelche Werte. Aber es wird Ihnen helfen, Ihren Helden schon von der ersten Spielrunde an überzeugender darzustellen und mehr Spaß am Rollenspiel zu haben.

SCHRITT I2: SPIELEN SIE! JETZT.



HELDENGEPERIERUNG SCHRITT FÜR SCHRITT

STARTGUTHABEN: SIE HABEN 110 GP

WELCHES KONZEPT?

Überlegen Sie sich, was für einen Helden Sie spielen wollen. Lesen Sie dazu bei Bedarf die Beispielhelden und die Hintergrundbeschreibungen der Professionen, Rassen und Kulturen durch.

WELCHE RASSE?

Wählen Sie eine Rasse aus. **Ziehen Sie die GP für diese Rasse von Ihren 110 GP ab.** Notieren Sie sich die Modifikatoren und Startwerte der gewählten Rasse.

WELCHE KULTUR?

Wählen Sie eine Kultur aus. **Ziehen Sie die GP für diese Kultur von Ihren verbliebenen GP ab.** Notieren Sie sich die Modifikatoren und Startwerte der gewählten Kultur. Auelfen vermerken in diesem Schritt auch, welche Zauber-Grundkenntnisse sie besitzen und welche davon Hauszauber sind.

WELCHE PROFESSION?

Wählen Sie eine Profession aus. **Ziehen Sie die GP für diese Profession von Ihrem GP-Vorrat ab.** Notieren Sie sich die Voraussetzungen, Modifikatoren und Startwerte der gewählten Profession. Magier, Legendensänger und Wildnisläufer übertragen in diesem Schritt, welche (weiteren) Zauber-Grundkenntnisse sie besitzen und welche davon Hauszauber sind.

EIGENSCHAFTEN UND SOZIALSTATUS

Verteilen Sie bis zu 100 Punkte auf die acht Eigenschaftswerte, so dass sie alle zwischen 8 und 14 liegen. **Ziehen Sie die Summe dieser Punkte von Ihrem GP-Konto ab.** Das Ergebnis verrechnen Sie mit den Eigenschaftsmodifikatoren für die Rasse und die Kultur. Kontrollieren Sie nun, ob das Ergebnis für die Grundvoraussetzung der gewünschten Profession ausreicht. Korrigieren Sie notfalls nach.

Weiterhin können Sie den Sozialstatus Ihres Helden – über den bei der Profession angegebenen Mindest-SO hinaus – anheben (bis zu einem Maximum von 13). **Ziehen Sie für jeden zusätzlichen SO-Punkt 1 GP von Ihrem Konto ab.** Sie dürfen Ihr 'Konto' auch 'überziehen', müssen es aber später durch Nachteile wieder ausgleichen. Sie brauchen andererseits nicht alle GP auszugeben.

VOR- UND NACHTEILE? SONDERFERTIGKEITEN?

Maximal können für 50 GP Nachteile erworben werden (einschließlich Schlechter Eigenschaften); durch Schlechte Eigenschaften dürfen höchstens 30 GP erworben werden. Die Vor- und Nachteile, die zu Rasse, Kultur und Profession gehören, hat Ihr Held auf jeden Fall. Die GP-Kosten dafür sind bereits verrechnet. Wollen Sie den Wert einer Schlechten Eigenschaft, die Ihr Held auf diese Weise bekommen hat, noch anheben, so erhalten Sie nur GP für die zusätzlichen Punkte.

Sie können zu diesem Zeitpunkt auch Sonderfertigkeiten für GP erwerben. Beachten Sie dabei die Voraussetzungen für Sonderfertigkeiten.

Am Ende von Schritt 6 muss das GP-Konto gleich 0 sein.

TALENTWERTE UND ZAUBERFERTIGKEITEN ERHÖHEN

Zählen Sie die Talentwerte zusammen, die Ihr Held durch Rasse, Kultur und Profession erworben hat. Ergänzen Sie diese Liste durch alle Basis-Talente: Sofern das Talent nicht durch Rasse, Kultur oder Profession modifiziert wird, beträgt der TaW der Basis-Talente automatisch 0.

Nun stehen Ihnen $(KL + IN) \times 20$ Abenteuerpunkte zur Verfügung, mit denen Sie anhand der Steigerungstabelle (Seite 198) beliebige Talente erhöhen können.

Sie können auch maximal fünf Talente, die bisher noch nicht auf Ihrem Bogen

stehen, aktivieren und dann weitersteigern. Die Aktivierungskosten bringen ein Talent auf den TaW 0.

Wenn Sie ein Talent steigern wollen, das bisher mit einem *negativen* Wert auf Ihrem Heldendokument steht, müssen Sie unterscheiden: Wenn es ein Basis-Talent ist (s. S. 113), dann kostet jeder Punkt unter 0, um den Sie es steigern wollen, einmal die Aktivierungskosten. Ist es kein Basis-Talent, dann müssen Sie vorher noch einmal die Aktivierungskosten aufbringen, um es überhaupt steigern zu können.

Am Ende dieses Schrittes darf kein Talentwert den höchsten der drei Eigenschafts-Werte, die bei der Talentprobe abgefragt werden, um mehr als 3 Punkte übersteigen (siehe Seite 199).

Wenn Sie einen zauberkundigen Helden gewählt haben, können Sie einen Teil Ihrer Abenteuerpunkte (maximal die Hälfte) in diesem Schritt einsetzen, um Zauberfertigkeiten zu steigern. Auch die Kosten hierfür sind der Steigerungstabelle zu entnehmen; die Steigerungsschwierigkeit der Zauber ist auf Seite 204 angegeben. Sie können bis zu sieben Zauber aktivieren. Durch die Aktivierung starten die Zauberfertigkeiten auf einem Wert von 0. Bestimmte Zauber sind Elfen nicht zugänglich, andere sind für Magier nicht erlaubt.

ABGELEITETE GRUNDWERTE BERECHNEN

$$\text{Lebensenergie (LE)} = (KO + KO + KK) / 2$$

+ Modifikationen + eventuell *Hohe/Niedrige Lebenskraft*

$$\text{Ausdauer (AU)} = (MU + KO + GE) / 2$$

+ Modifikationen + eventuell *Ausdauernd/Kurzatmig*

$$\text{Wundschwelle: } KO / 2$$

+ eventuell *Eisern/Glasknochen*

$$\text{AT-Basiswert} = (MU + GE + KK) / 5$$

$$\text{PA-Basiswert} = (IN + GE + KK) / 5$$

$$\text{Fernkampf-Basiswert} = (IN + FF + KK) / 5$$

$$\text{Initiative-Basiswert} = (MU + MU + IN + GE) / 5$$

$$\text{Magieresistenz (MR)} = (MU + KL + KO) / 5$$

+ Modifikationen + eventuell *Hohe/Niedrige Magieresistenz*

$$\text{Nur für Zauberer: Astralenergie (AE)} = (MU + IN + CH) / 2$$

+ Modifikationen + eventuell *Astralmacht/Niedrige Astralenergie*

ATTACK- UND PARADEWERTE

Legen Sie die AT- und PA-Werte der einzelnen Kampf-Talente fest. Bei Fernkampf-Talenten wird jeweils der TaW zum Fernkampfbasiswert addiert. Bei Nahkampf-Talenten können Sie den TaW nach eigenen Vorstellungen auf Attacke und Parade aufteilen, allerdings darf die Differenz der beiden TaP-Anteile nicht größer als 5 Punkte sein. Addieren Sie die zugeteilten Werte zu den jeweiligen Basiswerten. Eine Ausnahme ist das *Langenreiten*, bei dem es keine Parade gibt. Hier wird der gesamte TaW zu der Attackebasis addiert.

AUSRÜSTUNG

Jeder Held hat eine **Grundausrüstung**, die bei der jeweiligen Profession beschrieben ist. **Zusätzlich erhält er SO × SO Silbertaler**, für die er sich noch weitere Ausrüstung kaufen kann.

LETZTE DETAILS

Anhand der **20 Fragen** (Seite 105) können Sie den Helden noch wesentlich facettenreicher ausgestalten. Und schlussendlich braucht er einen Namen.



lso", hebt Shafir mit lauter Stimme, um das schallende Gelächter am Nebentisch zu übertönen, zu sprechen an: "Es ist mir eine Freude, dich an meinen Erfahrungen teilhaben zu lassen, holde Daria. Ich bin nämlich schon weit herumgekommen, musst du wissen. Elfen, Echsen, Trolle, Riesen, selbst Zyklopen oder Dschinne, ganz zu schweigen von Goblins, Orks, Kobolden oder Ogeren; und selbstverständlich auch die Bewohner der Meere, die Necker – ich kenne sie alle. Frag nur, und ich bin dein geduldiger Lehrmeister!"

Und mit einer angedeuteten Verbeugung protestet er seiner Zuhörerin mit dem Weinbecher zu.

"Oh, ich sehe: ein Mann von Welt. Ich bin beeindruckt, der Herr. Nun gut: Beginnen wir mit den Riesen. Lehre mich, weiser Shafir, und ich lausche gebannt!"

Darias Lippen kräuseln sich zu einem halb freundlichen, halb spöttischen Lächeln, das der Gaukler galant übersieht und stattdessen gestenreich zur Erzählung ausholt: "Riesen, musst du wissen, gibt es nur noch wenige auf Dere. Sie sind wohl viermal so groß wie ein hoch gewachsener Mensch, so alt wie unsere Welt und unsterblich. Und sie verfügen über gewaltige Kräfte, mit denen sie, nun ja, zum Beispiel einen Bären ohne mit der Wimper zu zucken in zwei Teile reißen könnten. Die meisten sollen nicht besonders klug sein. Ganz im Gegensatz zur Drachen – die ja ebenfalls uralte Wesen sind."

"Lass mich raten: Mit einem Drachen hast du natürlich auch schon einmal geredet, was?", unterbricht ihn Daria mit in gespielter Bewunderung aufgerissenen Augen.

"Nun, nicht ganz, holde Blüte, aber beinahe. Mein Oheim hatte es einmal mit einem Kaiserdrachen zu tun. Und du wirst es kaum glauben: Zu Ehren dieser Begegnung trage ich den Namen eben jenes Drachen: Shafir. Es gibt ja die unterschiedlichsten Drachen – Meckerdrachen zum Beispiel sind kaum größer als ein Rabe, und wie ihr Name schon sagt, sind sie zwar wahre Meister darin, schlechte Laune zu verbreiten, aber mit ihrer Kraft und Magie ist es nicht weit her. Der machtvolle Shafir hingegen ist so groß wie ein ganzes

Schiff. Und die Schätze, die er in seinem Hort in den höchsten Gipfeln der Hohen Eternen bewacht, sind ungleich kostbarer als die Goldkuppeln der Stadt des Lichts und die Juwelen der Kaiserfamilie zusammen. Also, damals, als mein Oheim ..." – doch da bricht der Gaukler unvermittelt ab, und seine schwarzen Augen weiten sich in ungläubigem Staunen.

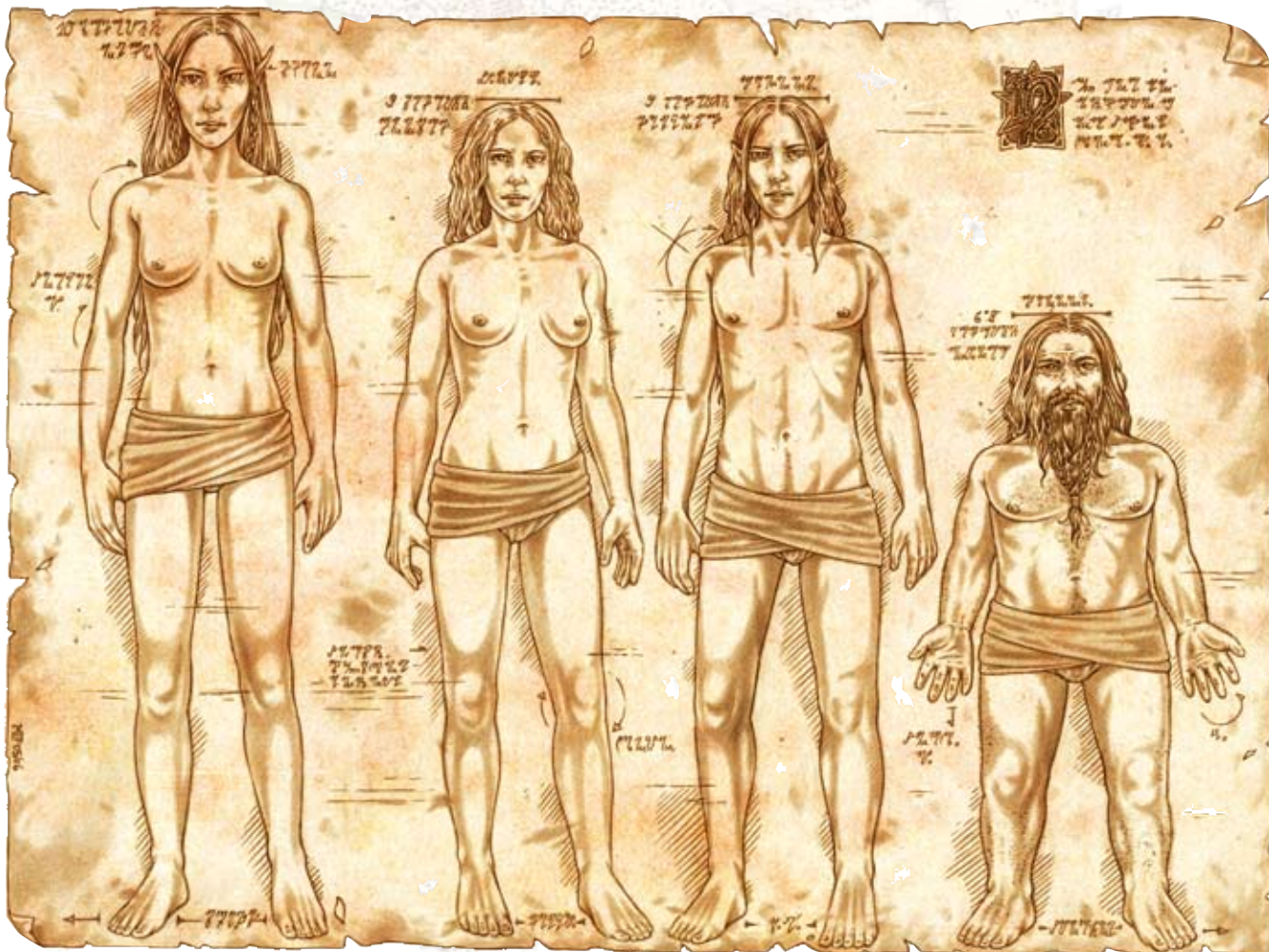
"Was ist?", fragt Daria verwundert und folgt seinem Blick zur Eingangstür.

"Eine Elfe", flüstert Shafir andächtig, "eine echte, wahrhaftige Elfe! Nie hätte ich gedacht, dass sie so schön sind ..."

"Elfenkenner, hm?", sagt Daria kopfschüttelnd. "Schon Hunderte von ihnen gesehen, was? Na komm, Shafir, starr sie nicht so an! Sonst werde ich noch eifersüchtig ..."

Schmunzelnd dreht sie seinen Kopf wieder in ihre Richtung.

»... DIE SCHÄTZE,
DIE ER IN SEINEM HORT
IN DEN HÖCHSTEN GIPFELN
DER ETERNEN BEWACHT,
SIND KOSTBARER ALS DIE
GOLDKUPPELN DER STADT
DES LICHTS.«



RASSEN, KULTUREN UND PROFESSIONEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie Beschreibungen von 6 Rassen, 10 Kulturen und 15 Professionen, aus denen Sie auswählen können. Eine vollständige Aufzählung aller offiziellen Rassen, Kulturen und Professionen finden Sie im Band *Wege der Helden*, aber schon mit den hier beschriebenen können Sie eine Vielzahl un-

terschiedlicher Helden zusammenstellen. Alle Erklärungen sind nach einem bestimmten Schema angeordnet, das es Ihnen ermöglicht, die verschiedenen Typen besser miteinander zu vergleichen.

DIE RASSEN

Die Rassenbeschreibung beginnt mit dem Stichwort **Herkunft und Verbreitung**, das sowohl die historische Herkunft der jeweiligen Rasse aufführt, als auch die Regionen innerhalb Aventuriens, in denen diese Rasse häufig zu finden ist. Der nächste Punkt, **Körperbau und Aussehen**, beschreibt die physische Erscheinung von Angehörigen dieser Rasse: Körpergröße, mögliche Haarfarben etc. Bei den nicht-menschlichen Rassen ist der Punkt Vermehrung und Alterung separat aufgeführt, für die Menschen ist er in dem unten stehenden Kasten zusammengefasst.


In den **Startwerten** finden Sie Angaben zu Augen- und Haarfarbe sowie Körpergröße und -gewicht. Beachten Sie hierbei allerdings, dass Körpergröße, Augen- und Haarfarbe nicht zwingend ausgewürfelt


werden müssen. Wenn Sie eine feste Vorstellung von Ihrem Helden haben, dann können Sie seine Größe im angegebenen Rahmen auch selbst festlegen. Den Abschluss bilden die **Modifikationen**, die für die Heldengenerierung (siehe **Die Geburt eines Helden** ab S. 37) von Bedeutung ist. Hierbei sind auch 'Empfohlene' bzw. 'Ungeeignete Vor- und Nachteile' aufgezählt. Dies ist nur als Vorschlag zu werten und nicht bindend. Wenn Sie ausgerechnet einen Nachteil passend finden, der hier als 'ungeeignet' genannt ist, dann handeln Sie die Einzelheiten mit Ihrem Meister aus – möglicherweise ist ja genau dieser Nachteil der Grund, warum Ihr Held seine Heimat verlassen hat. Ebenfalls an dieser Stelle finden Sie, welche Kulturen für diese Rasse besonders geeignet (sprich: typisch) sind.


MENSCHLICHE RASSEN


Allen Menschen ist gemein, dass es sich bei ihnen um zweibeinige, zweiarmlige Wesen von anderthalb bis knapp über zwei Schritt Körpergröße handelt. Sie sind überwiegend tagaktive Allesfresser. Menschen sind praktisch ganzjährig, aber nur in Ausnahmefällen mit Fremdrassen (Elfen, Orks) fruchtbar. Die Schwangerschaft bei menschlichen Frauen dauert etwa neun Monate; Einzelgeburten


sind der Regelfall, Zwillings- (und deutlich seltener Mehrlings-) Geburten kommen jedoch vor. Junge Menschen werden mit etwa 12 Jahren geschlechtsreif und sind mit Anfang bis Mitte zwanzig ausgewachsen. Sie können ein Alter von etwa 80 Jahren erreichen, was jedoch aufgrund von Krankheit, harter Arbeit oder Gewalteinwirkung in Aventurien selten geschieht.


 **Generierungskosten:** Wie viele Punkte müssen Sie aufbringen, um einen Helden dieser Rasse zu spielen – je mehr und je vorteilhaftere Modifikationen eine Rasse bringt, desto teurer ist sie.


 **Haar- und Augenfarbe:** Mit einem W20 werden die Äußerlichkeiten festgelegt; Sie können im Rahmen der angegebenen Farben aber auch einfach auswählen, wenn Ihnen das lieber ist; andere Farben sind möglich, aber extrem selten.


 **Körpergröße:** Auch dies kann entweder erwürfelt oder im Rahmen der Vorgaben ausgesucht werden.


 **Gewicht:** das übliche Verhältnis von Körpergröße zu Gewicht; wenn Sie wollen, können Sie hier variieren, um schlanke oder schwergewichtige Helden zu bekommen. *Fettleibige* Helden (der gleichnamige Nachteil) wiegen das Anderthalbfache des Angegebenen.


 **Eigenschafts-Modifikationen:** Diese Modifikatoren werden angerechnet, nachdem Sie die Eigenschaften für Ihren Helden ausgewählt haben. Die Voraussetzungen für die gewählte Profession müssen aber erst erfüllt sein, *nachdem* Sie die Rassen-Modifikationen eingerechnet haben.


 **LE-, AU-, AE- und MR-Mod.:** Diese Modifikatoren werden auf die berechneten Ergebnisse für Lebensenergie, Ausdauer und Magieresistenz angerechnet.

 **Automatische Vor- und Nachteile:** Diese Vor- und Nachteile sind von vornherein mit der Rasse des Helden verbunden; sie spielen in der GP-Berechnung bei der Heldenerschaffung keine Rolle. Ausnahmen: Wenn Sie einer Schlechten Eigenschaft mehr Punkte als die angegebenen Mindestwerte zuteilen, erhalten Sie zusätzliche GP je nach Art der Schlechten Eigenschaft (siehe Seite 44).

 **Empfohlene Vor- und Nachteile:** Diese Vor- und Nachteile passen besonders gut zur Beschreibung der Rasse in bislang bestehenden Publikationen. Sie gelten jedoch nur als Vorschläge – Sie können nach Absprache mit Ihrem Meister aus der gesamten Liste der Vor- und Nachteile auf S. 84ff. wählen.

 **Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Diese Vorteile sind extrem untypisch bis unmöglich für die gewählte Rasse. Wenn Sie trotzdem einen entsprechenden Vor- oder Nachteil haben wollen, benötigen Sie dazu einen guten Grund und die Erlaubnis des Spielers.

 **Kulturen:** Hier ist aufgelistet, welche Kulturen der Rasse zugänglich sind.

 **Talente:** Angaben zu den Talent-Modifikatoren; diese Modifikatoren werden angerechnet, bevor Sie Abenteuerpunkte verteilen.

DIE MITTELLÄNDER

Die hellhäutigen Mittelländer dominieren heutzutage Aventurien, stellen sie doch mehr als die Hälfte der Bewohner des Kontinents. Daraus ergibt sich eine kulturelle Vielfalt, die keine andere Rasse zu bieten hat; zudem kann fast jede erdenkliche Profession gewählt werden. Daher hat der Spieler bei der Gestaltung 'seines' Mittelländers größtmögliche Freiheit.

Herkunft und Verbreitung: Die Mittelländer sind die Nachkommen der gildenländischen Siedler, die vor etwa 2.500 Jahren an den Küsten des heutigen Horasreichs landeten. Eine ebenso aggressive wie erfolgreiche Eroberungspolitik führte zur raschen Verbreitung dieser Rasse über große Teile Aventuriens. Mittelländer leben heute in Riva, dem Svellttal, Nostria, Andergast, dem Mittelreich, dem Bornland, dem Horasreich, auf Maraskan und in den südlichen Stadtstaaten; einzelne Familien kann man aber auch in jedem anderen Winkel Aventuriens antreffen.

Körperbau und Aussehen: Die weite Verbreitung der Mittelländer bewirkte natürlich auch eine Vermischung mit anderen Völkern, weshalb sich kein einheitliches Erscheinungsbild festmachen lässt. Die Körpergröße variiert, wobei aber ausgesprochene Hünen oder Kleinwüchsige die Ausnahme sind. Alle Haarfarben von Hellblond bis Schwarz sind vertreten, im Norden herrschen hellere und im Süden dunklere Farbtöne vor. Blauschwarzes Haar ist selten und kommt nur bei Familien



vor, die einen guten Schuss Waldmenschenblut in den Adern haben. Bei den Augenfarben dominieren Blau, Grün und Braun; Dunkelbraun und Schwarz sind wiederum selten und treten ebenfalls nur bei Menschen auf, die entweder Tulamiden oder Waldmenschen in der Ahnenreihe haben.

Der Bartwuchs ist bei Mittelländern stark ausgeprägt, wie man aber diese Zierde des Antlitzes trägt, hängt von der regionalen Mode ab.

Mittelländer

Generierungskosten: 0 GP

Haarfarbe

1-3	4-7	8-12	13-16	17-18	19-20
schwarz	braun	dunkelblond	blond	weißblond	rot

Augenfarbe

1-2	3-9	10-11	12-17	18-19	20
dunkelbraun	braun	grün	blau	grau	schwarz

Körpergröße: 1,60+2W20 (1,62-2,00 Schritt)

Gewicht: Größe -100 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: keine

LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **MR-Mod.:** -4

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: keine bestimmten

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion

Kulturen: Mittelländische Städte, Andergast/Nostria, Bornland, Horasreich, Südaventurien

Talente: keine Modifikationen

DIE TULAMIDEN



Eine vielschichtige Rasse mit mehreren verschiedenen, komplexen Kulturen sind die Tulamiden Südost-Aventuriens: Als eines der ältesten Menschenvölker hatten sie schon eine Hochkultur, ehe die ersten gildenländischen Siedler eintrafen. Ihnen wird nachgesagt, sie verbänden große Lebensfreude mit einem ebenso großen Interesse an Reichtum, aber auch an der Welt des Spirituellen und der Mysterien.

Herkunft und Verbreitung: Die Gelehrten sind sich einig, dass die Tulamiden zu den aventurischen

Ureinwohnern zählen. Ihre ursprüngliche Heimat liegt im Raschtulswall, von dort haben sie sich im Gebiet zwischen Baburin und Selem ausgebreitet. Auch die Bevölkerung Almadas sowie Al'Anfas und anderer südlicher Städte ist tulamidisch geprägt. Die Norbarden, die als reisende Händler durchs Bornland und die Nivesensteppe ziehen, haben ebenso tulamidische Vorfahren wie die zweigottgläubigen Maraskaner.

Körperbau und Aussehen: Tulamiden sind von mittelgroßem Wuchs, haben eine hellbraune Haut, schwarzes Haar, scharfe Gesichtszüge und dunkle Augen. (An den Grenzen zu den Siedlungsräumen der Mittelländer findet man aufgrund der Vermischung auch hellhäutigere Tulamiden, die teils blau- oder grünäugig, teils blond oder rot-

haarig sind.) Da die Haltung von Waldmenschenklaven Tradition hat, haben sich die Tulamiden immer wieder mit diesen vermischt, was sich durch kleineren Wuchs, hohe Wangenknochen, weichere Gesichtszüge und vor allem dunklere Haut bemerkbar machen kann.

Tulamiden

Generierungskosten: 0 GP

Haarfarbe

1-6	7-12	13-14	15-17	18-19	20
schwarz	dunkelbraun	mittelbraun	hellbraun	blond	rot

Augenfarbe

1-4	5-12	13-16	17-18	19	20
schwarz	dunkelbraun	braun	grau	grün	blau

Körpergröße: 1,55+2W20 (1,57-1,95 Schritt)

Gewicht: Größe -105 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: keine

LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **MR-Mod.:** -4

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: keine bestimmten

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion

Kulturen: Tulamidische Stadtstaaten, Novadi, Südaventurien

Talente: keine Modifikationen

DIE THORWALER



Große, stämmige, muskelbe-
packte Männer und Frauen
mit wilden, blonden oder roten
Mähnen – das sind die Thor-
waler, wie jedes Kind in Aventu-
rien sie kennt. Sie sind geradlinig
und haben die feine Diplomatie
nicht eben erfunden, was sie im
Rollenspiel zu idealen Einstei-
gercharakteren macht.

Herkunft und Verbreitung:
Thorwaler leben an der aventu-
rischen Nordwestküste von der
Ingval-Mündung bis zum
Golf von Riva sowie in einigen
verstreuten Siedlungen (Pira-

tennester oder Seesöldner-Niederlassungen) entlang aller aventu-
rischen Küsten. Ebenfalls zu den Thorwalern gerechnet werden die
Gjalskerländer, die in den Hochländern nördlich des Orklands behei-
matet sind, und die *Fjarninger* in den Nebelzinnen und der Grimm-
frostöde. Es gilt als gesichert, dass die genannten Völker Nachfahren
der legendären Hjaldinger sind, die vor etwa 2.650 Jahren aus dem
nördlichen Gildenland in der Nähe der heutigen Stadt Olport an-
landeten.

Körperbau und Aussehen: Die Thorwaler sind der größte (verbrei-
tete) Menschengeschlecht Aventuriens: Muskulöse Hünen von über 2
Schritt Körpergröße sind keine Seltenheit, helle Haarfarben und
blaue Augen herrschen vor, aber auch Rotschöpfe mit grünen Augen
sind weit verbreitet. Die Haut ist meist recht hell, dafür aber bei fast
allen Thorwalern wettergegerbt. Kopf- und Körperbehaarung der
Thorwaler sind üppig; Bärte in verschiedensten wilden Formen bei
den Männern und Zöpfe bei Männern und Frauen sind beliebter
Schmuck.

Unter Thorwaler recht verbreitet ist ein Kampfrausch (bei der Kul-
tur der Thorwaler als *Swafskari* oder *Walwut* berüchtigt), in dem sie
keinen Schmerz mehr spüren und Freund und Feind nicht mehr un-
terscheiden können. Manche haben gelernt, diesen Rausch zu beherr-
schen und sich gezielt hineinzusetzen, aber die meisten können
ihn nicht kontrollieren und werden damit schnell zu einer Gefahr für
sich und ihre Umgebung.

Thorwaler

Generierungskosten: 5 GP

Haarfarbe

1–8	9–13	14–15	16–17	18	19	20
blond	rotblond	weißblond	rot	dunkelblond	braun	schwarz

Augenfarbe

1–2	3–7	8–11	12–18	19–20
dunkelbraun	braun	grün	blau	grau

Körpergröße: 1,68+2W20 (1,70–2,08 Schritt)

Gewicht: Größe –95 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: MU +1, KO +1, KK +1

LE-Mod.: +11 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **MR-Mod.:** –5

Automatische Vor- und Nachteile: Jähzorn 6

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebens-
kraft, Kampfrausch, Richtungssinn, Zäher Hund / Blutrausch

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Glaskno-
chen, Nahrungsrestriktion

Kulturen: Thorwal, selten Mittelländische Städte, Andergast/Nostris, Süd-
aventurien

Talente: *Körper:* Athletik +1, Sinnenschärfe +1, Zehen +1; *Natur:* Wet-
tervorhersage +1

DIE ZWERGE



Die Zwerge, die sich selbst
Angroschim nennen (Einzahl
Angroscho, weibliche Form
Angroschna und Mehrzahl
Angroschax), wurden angeblich
von Ingerimm geschaffen, um
die Schätze der Welt gegen die
habgierigen Drachen zu ver-
teidigen. Sie haben großartige
Handwerker und gefürchtete
Krieger hervorgebracht – ganz
zu schweigen von ihrem vorzüg-
lichen Bier.

Zwerge gelten als geradlinig und
stur und können sich angeblich
stets daran erinnern, wem sie vor
zwei Jahrzehnten einmal drei Heller geliehen haben.

Herkunft und Verbreitung: Die Zwerge gehören zu den ältesten Völ-
kern Aventuriens. Heutzutage findet man sie hauptsächlich im Ei-
senwald, in den Ingrakuppen, den Koschbergen (die *Erzzwerge*), im
Amboss (*Ambosszwerge*) und dem östlich davon gelegenen Hügelland
am Angbarer See (*Hügelzwerge*) sowie dem Raschtulswall (*Brillant-
zwerge*); kleinere Völker finden sich auch in den Goldfelsen, im Fin-
sterkamm und in den Drachensteinen. Neben Angbar und Zwerch,
deren Bevölkerung zu einem guten Drittel aus Zwergen besteht, wei-

sen auch noch andere Städte, namentlich Fasar, reine Zwergenvier-
tel oder einen hohen zwergischen Bevölkerungsanteil auf. Einzelne
Zwerge oder kleine Sippen kann man jedoch über ganz Aventurien
verteilt finden. Traurige Berühmtheit erlangten die Tjolmarer Zwerge,
die den Schwarzpelzen während des Orkensturms durch einen Verrat
die Eroberung des Sveltländes ermöglichten.

Körperbau und Aussehen: Zwerge erreichen nur etwa 1,40 Schritt
Körpergröße, sind jedoch überaus kompakt gebaut, meist etwas dun-
kelhäutiger als Mittelländer und mit festen Muskeln und starken Kno-
chen gesegnet. Einen derartigen Körper über Wasser zu halten ist na-
hezu unmöglich, weshalb kaum je ein Zwerg das Schwimmen erlernt.
Sprichwörtlich sind die Zähigkeit der Zwerge und ihre Widerstands-
fähigkeit gegenüber Krankheiten und Giften, die selbst einen Thor-
waler ins Grab bringen würden. Die Zierde jeden Zwergenmannes ist
sein Bart, dessen Pracht oft das Ansehen bei Stammes- und Sippen-
genossen bestimmt. Zwerginnen sind von ähnlichem Körperbau und
gleicher Robustheit wie die Männer – und sie haben *keine* Bärte.

Vermehrung und Alterung: Zwerge sind sehr langlebig (sie werden
meist 300 bis 400 Jahre alt, manche auch noch älter), bringen jedoch
nur wenige Nachkommen zur Welt. Dabei treten Zwillinge- und so-
gar Vierlingsgeburten häufig auf, Einzelkinder hingegen sind eine
Seltenheit. Nur etwa jedes vierte Kind ist weiblich, und Zwerginnen
kommen stets nur als Einzelkind zur Welt. Zwerge werden mit etwa
20 Jahren geschlechtsreif und gelten mit 35 als erwachsen. Es gibt kei-
ne (natürlichen) zwergischen Mischlinge mit anderen Rassen.

Obwohl Zwerge hier als *eine* Rasse betrachtet werden, gibt es doch Unterschiede zwischen Abkömmlingen der unterschiedlichen Zwergen-

völker. Diese Unterschiede sind jedoch so gering, dass wir auf die Ausformulierung unterschiedlicher zwergischer Rassen verzichtet haben.

Zwerge

Generierungskosten: 16 GP

Haarfarbe

1-5 blond	6-9 schwarz	10-11 dunkelgrau	12-13 hellgrau
14 salzweiß	15 silberweiß	16-17 feuerrot	18-20 kupferrot

Augenfarbe

1-2 dunkelbraun	3-5 braun	6-9 grün	10 blau	11-14 grau	15-20 schwarz
--------------------	--------------	-------------	------------	---------------	------------------

Körpergröße: 128+2W6 (1,30–1,40 Schritt)

Gewicht: Größe –80 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: FF +1, GE –1, KO +2, KK +2

LE-Mod.: +12 LeP **AU-Mod.:** +18 AuP **MR-Mod.:** –4

Automatische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern / Goldgier 5, Unfähigkeit Schwimmen, Zwergenwuchs

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Hohe Magieresistenz, Kampfrausch, Richtungssinn, Zäher Hund, Zwergennase / Blutausch, Jähzorn, Lichtscheu, Platzangst, Unansehnlich

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Flink, Herausragende Balance, Herausragendes Aussehen, Koboldfreund, Magiegespür, Schlangemensch, Wohlklang / Dunkelangst, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Raumangst

Kultur: Ambosszwerge

Talente: *Kampf:* Ringen +1; *Körper:* Akrobatik –3, Reiten –1, Schwimmen –3, Selbstbeherrschung +2, Zechen +1; *Natur:* Orientierung +1; *Wissen:* Gesteinskunde +1

Besonderheiten: *Zwerginnen*, die ihre Sippe verlassen, müssen ausgesprochen stur sein (MU mindestens 12). Zwerge haben Probleme mit Waffen und Rüstungen in menschlichen Größen (und umgekehrt) – Näheres finden Sie in der Waffenliste auf ab Seite 156.

DIE ELFEN



Herkunft/Verbreitung: Die Herkunft der Elfen (die sich selbst *fey* nennen, Einzahl *fey*) ist ein Mysterium, wahrscheinlich ist ihr Ursprung in der so genannten Lichtwelt – außerhalb des bekannten Kosmos – zu suchen. Als ihre aventurische Heimat gelten die verwunschenen Wälder der Salamandersteine. Heute gibt es folgende bedeutende Völker: Waldelfen (Salamandersteine), Auelfen (an Seen und Flussläufen in Nord- und Mittelaenturien, selten in den Städten der Menschen), Firnel-

fen (Grimmfrostöde, Eiszinnen, Küsten von Brecheis- und Bernsteinbucht, Nebelzinnen und Yetiland) und Steppenelfen (nördliche Steppen, sehr stark in der Grünen Ebene).

Körperbau und Aussehen: Der elfische Wuchs (schlank und hoch gewachsen) ist ebenso sprichwörtlich wie die Eleganz ihrer Bewegungen. Auffälligstes Erkennungsmerkmal sind ihre spitz zulaufenden Ohren, eine weitere faszinierende Eigenart sind die großen, leicht schräg gestellten Augen, die in den fremdartigsten Farben leuchten, sei es amethystviolett, bernsteinfarben, rubinrot, saphirblau, smaragdgrün oder gar goldgesprenkelt. Hohe Wangenknochen und lange Hälse verstärken den exotischen Eindruck. Elfenmännern wächst kein Bart (überhaupt haben Elfen keine Körperbehaarung), wodurch die Unterscheidung zwischen Männern und Frauen mitunter schwer fällt, denn beide Geschlechter besitzen oftmals androgyne Gesichtszüge. Frauen wie Männer tragen ihr Haar gerne lang und offen.

Jeder Elf kann zaubern und ist in der Lage, eine besondere Form des zweistimmigen Gesangs hervorzubringen. Ihre Sinne sind meist besser als die der Menschen ausgeprägt, was ihnen bisweilen auch hinderlich ist: Es gibt einige Nahrungs- und Genussmittel, die für Elfen unverträglich sind, weswegen sie auch eine starke Abneigung dagegen hegen.

Vermehrung und Alterung: Elfen sind weit weniger fruchtbar als Menschen, und ihre Frauen können die Empfängnisbereitschaft willentlich kontrollieren. So hält sich trotz eines sinnenfrohen Lebens die Anzahl der Geburten deutlich in Grenzen.

Bisweilen werden Elfen an die tausend Jahre alt, doch dies sind Ausnahmen. Die Lebensdauer ist allgemein deutlich länger als beim Menschen, steht jedoch im Zusammenhang mit dem gewählten oder vom Schicksal bestimmten Lebensziel. Wenn ein Elf fühlt, dass er seinen Lebenszweck erfüllt hat, nimmt er Abschied von der Welt und welkt innerhalb kürzester Zeit dahin.

Auelfen

Generierungskosten: 20 GP

Haarfarbe

1 blauschwarz	2-3 schwarz	4-5 silbern	6-7 weißblond
8-11 hellblond	12-17 mittelblond	18-20 dunkelblond	

Augenfarbe

1-2 schwarzbraun	3-4 graublau	5-8 saphirblau	9-12 smaragdgrün
13-16 dunkelviolet	17-18 Bernstein	19 goldgesprenkelt	20 Amethyst

Körpergröße: 1,68 + 2W20 (1,70–2,08 Schritt)

Gewicht: Größe –120 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: KK –1, GE +2, KL –1, IN +1

LE-Mod.: +6 LeP

AU-Mod.: +12 AuP

AE-Mod.: +12 AsP*

MR-Mod.: –2*

Automatische Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gut Aussehend, Herausragender Sinn (Gehör, Geruch oder Sicht),

Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer*, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang / Sensibler Geruchssinn 6, Unfähigkeit Zechen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Feenfreund, Flink, Herausragende Balance, Herausragendes Aussehen, Nachtsicht, Richtungssinn, Schlangemensch / Nahrungsrestriktion, Raumangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Kampfrausch, Schwer zu verzaubern, Zwergennase / Blutausch, Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtscheu, Nachtblind, Unangenehme Stimme

Kultur: Auelfen

Talente: *Körper:* Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Singen +2, Sinnen-schärfe +5, Tanzen +1, Zechen -2

*) Der Vorteil Vollzauberer (mit den damit verbundenen +12 AsP und +2 MR) ist zwar ein Rassen-Vorteil der Elfen, er wird aber im Rahmen dieser Basisregeln verteilt über Rasse, Kultur und Profession eingerechnet. Detailliert aufgeschlüsselte Elfenvölker und -kulturen finden Sie in **Wege der Helden**.

DIE HALBELFEN



Der Halbelf (von den Elfen *Menschelf* genannt) ist ein elfischer Mischling mit deutlichem Anteil menschlichen Blutes. Entgegen vielfachem Aberglauben ist es gleich, ob Vater oder Mutter von elfischem Blut sind: Aus einer entsprechenden Verbindung der beiden Rassen entsteht – wegen der Seltenheit einer solchen Liaison jedoch nicht häufig – ein Halbelf.

Je nachdem, in welcher Familie er groß geworden ist, wird sich dieser dem einen oder anderen Erbe mehr verpflichtet fühlen.

Allerdings wird er sich nie ganz wie ein Mensch fühlen können, denn es gibt immer vorurteilsbehaftete Mitmenschen, die ihn sehr genau spüren lassen, dass er eigentlich 'nicht dazugehört'. Und noch weniger wird er unter Elfen heimisch sein, denn auch sie werden nie vergessen, dass er anders ist. Zudem fehlt vielen Halbelfen die Fähigkeit des zweistimmigen Gesangs, so dass ihnen die Teilnahme an den Elfenliedern des *salasandra* ebenso verwehrt ist wie die Magie der elfischen Zauberslieder. Auch können sie *Asdharja*, die alte Sprache der Elfen, zwar vielleicht verstehen, aber niemals sprechen – zumindest nicht so, dass ihre elfischen Verwandten es als schön empfinden könnten.

Verbreitung: Halbelfen gibt es dort, wo es auch Elfen gibt – das heißt, dass sie vom Norden Aventuriens nach Süden immer seltener werden.

Körperbau und Aussehen: Je nachdem, aus welcher Menschenrasse das menschliche Elternteil stammt, kann ein Halbelf sehr unterschiedlich aussehen. Allen gemein sind jedoch die großen Augen in klaren Farben, der recht schlanke Wuchs und die leicht spitzen Ohren. Allgemein werden Halbelfen von Menschen als sehr schön empfunden.

Vermehrung und Alterung: Halbelfen werden üblicherweise etwas älter als Menschen, ohne jedoch die Alterslosigkeit der Elfen zu besitzen. Bei den Kindern von Halbelfen mit Menschen zeigen sich meist nur noch geringe Spuren des elfischen Einflusses.

Halbelfen

Generierungskosten: 3 GP

Haarfarbe

1–3 rot	4–6 braun	7–10 dunkelblond	11–15 hellblond
16–17 weißblond	18–19 schwarz	20 blauschwarz	

Augenfarbe

1–3 schwarz	4–6 grau	7–10 blau	11–14 grün
15–16 dunkelbraun	17–18 hellbraun	19 bernsteinfarben	20 goldgesprenkelt

Körpergröße: 1,58 + W20 + 4W6 (1,63–2,02 Schritt)

Gewicht: Größe –120 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: KK –1, GE +1

LE-Mod.: +8 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **AE-Mod.:** –6 AsP* **MR-Mod.:** MR –4

Automatische Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Viertelzauberer* / –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Dämmerungssicht, Feenfreund, Flink, Herausragender Sinn, Herausragendes Aussehen, Magiege-spür, Schlangemensch, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang / Nahrungsre-striktion (wie Elfen), Sensibler Geruchssinn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Zwergennase / Blutausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtscheu, Nachtblind, Schwer zu verzaubern, Unangenehme Stimme

Kulturen: Auelfen**, Andergast/Nostris, Bornland, Mittelländische Städte, Horasreich

Talente: *Körper:* Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Singen +1, Sin-nenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen –1

*) Halbelfen haben von Geburt an die magische Gabe – was aus dieser Gabe wird, hängt allerdings von ihrer Umgebung ab. Wird die Begabung nicht spezi-ell gefördert, so werden sie zu klassischen *Magiedilettanten* (siehe Seite 76), haben also die Möglichkeit, die Vorteile *Meisterhandwerk*, *Schutz-geist* und/oder *Übernatürliche Begabung* zu erwerben, und starten mit (MU+IN+CH)/2 –6 AsP.

In menschlichen Kulturen ist es jedoch üblich, dass halbfelische Kinder gezielt eine Ausbildung zum Magier erhalten, daher gilt, dass die Profession Magier für Halbelfen grundsätzlich **2 GP billiger** zu erwerben ist.

) Ein Halbelf, der die entsprechenden Anlagen zeigt und daher bei den Auelfen großgezogen wird, muss noch einmal zusätzliche **8 GP aufbringen. Dafür erhält er den Vorteil *Vollzauberer* (anstatt *Viertelzauberer*) mit den damit verbundenen +12 AsP (anstatt –6 AsP) und MR –2 anstatt MR –4 sowie den Vorteil *Zweistimmiger Gesang*.



DIE KULTUREN

Die folgenden Einträge zu den Kulturen gliedern sich jeweils in einen beschreibenden und einen Werte-Teil. Der beschreibende Teil ist wie folgt gegliedert: Der **Lebensraum** beschreibt die Region Aventuriens oder die natürliche Umgebung, in der die betreffende Kultur angesiedelt ist, die **Lebensweise** dagegen die Gesellschaftsform. **Weltsicht und Glaube** sowie **Sitten und Gebräuche** helfen Ihnen, sich ein wenig

mit den Eigenarten der Kultur vertraut zu machen, während **Tracht und Bewaffnung** Hinweise für die Ausstattung und die 'Optik' Ihres Helden geben können. Im Abschnitt **Darstellung** finden Sie einige Tipps, wie Sie einen Angehörigen der jeweiligen Kultur am Spieltisch überzeugend darstellen können, und schließlich geben wir Ihnen noch ein paar Anmerkungen zur **Sprache** und zu typischen **Namen** für Ihren Helden.

MITTELLÄNDISCHE STÄDTE

Aventurische Städte sind meist klein, aber in der Weite des Landes sind Ansiedlungen mit 2.000 Seelen schon wahre Metropolen. Havena oder Festum bringen es auf ansehnliche 30.000 Einwohner, und der Moloch Gareth ist Heimstatt für mehr als 100.000 Menschen.

Für viele Landbewohner ist das Leben in einer Stadt ein unerfüllter Traum, was nicht zuletzt an der Tatsache liegt, dass 'Stadtluft frei macht': Wer es schafft, ein Jahr und einen Tag in einer Stadt zu verbringen, der ist nicht mehr länger Leibeigener, sondern ein freier Mann bzw. eine freie Frau. Wer jedoch meint, das Stadtleben sei sicher, der irrt: Zwar läuft man hier keine Gefahr, von Wölfen gefressen zu werden, doch kann es zum Beispiel vorkommen, dass man seiner ganzen Habe beraubt wird – was das Opfer jedoch nicht mehr stört, da man ihm sicherheitshalber die Kehle durchgeschnitten hat.

Lebensraum: Städte im Mittelreich, dazu die Städte Festum und Val-lusa im Bornland, Lowangen im ehemaligen Svelltschen Städtebund, Riva in den Nordlanden, Uhdenberg in der Roten Sichel


Lebensweise: Der Städter lebt einigermaßen gut von Handwerk und Handel, oder er kann sich als Tagelöhner mehr schlecht als recht nähren. Für etliche ist jedoch das Betteln einziger Broterwerb, manche haben sich darauf spezialisiert, Sachen zu finden, die ihren Besitzern noch gar nicht verloren gingen, und es soll nicht verschwiegen werden, dass der eine oder andere ein einträgliches Geschäft daraus gemacht hat, Streitigkeiten mit Dolch oder Gift zu bereinigen.


Wenigen – beispielsweise manchen Künstlern – gelingt es, sich bei einem wohlhabenden Bürger einzunisten und aushalten zu lassen. Taugenichtse leben in den Tag hinein und können selbst nicht sagen, warum sie bislang noch nicht verhungert sind. Im Prinzip gilt folgende Regel: Je kleiner die Stadt, desto mehr Einwohner verdienen ihren Lebensunterhalt mit ehrlicher Arbeit, je größer die Stadt, desto gefährlicher das Pflaster.


Weltsicht und Glaube: Der mittelländische Stadtbewohner ist in der Regel zwölfgöttergläubig. Er ist allerdings weltoffener als der übliche Landbewohner und daher eher bereit, auch andere Religionen zu tolerieren. Typische städtische Gottheiten sind Ingerimm als Patron des Handwerks, Travia als Schutzherrin des Gastfriedens und Phex als Gott des Handels, in Pilgerorten natürlich die jeweils wichtige Gottheit, in Residenzstädten bisweilen auch Praios.


Der Städter hat viele Handelswaren aus aller Herren Länder gesehen und schon oft von neuen Errungenschaften der Wissenschaft gehört, daher blickt er gern auf das Landvolk herab. In den Metropolen hat sich ein stolzes Bürgertum etabliert, das mit der Macht des Landadels zu konkurrieren beginnt.


Sitten und Bräuche: Sitten und Gebräuche sind regional derart unterschiedlich, dass sie hier nicht aufgeführt werden können, und wir möchten an dieser Stelle auf die einzelnen Regionalpublikationen verweisen. Erwähnenswert ist, dass man in einer Stadt häufig für jeden Zweck den richtigen Tempel aufsuchen kann: Geheiratet wird im Haus der

 **Generierungskosten:** Hier finden Sie, wie viele Punkte Sie aufbringen müssen, um einen Helden aus dieser Kultur zu spielen – je mehr und je vorteilhaftere Modifikationen eine Kultur bringt, desto teurer ist sie.


 **Eigenschafts-Modifikationen:** Diese Modifikatoren werden angerechnet, nachdem Sie die Eigenschaften für Ihren Helden ausgewählt und eine Rasse bestimmt haben.


 **LE-, AU-, AE- und MR-Mod.:** Diese Modifikatoren werden zu den bisherigen Werten (also der Summe der berechneten Ergebnisse für LE, AU und MR plus eventuell bereits bestehender Modifikationen für die Rasse des Helden) hinzugezählt (bzw. bei negativen Werten abgezogen).


 **Automatische Vor- und Nachteile:** Diese Vor- und Nachteile sind von vornherein mit der Kultur des Helden verbunden und nicht abwählbar; sie spielen in der GP-Berechnung bei der Heldenerschaffung keine Rolle. Ausnahme: Wenn Sie einer Schlechten Eigenschaft mehr Punkte als den jeweils angegebenen Mindestwert zuteilen, erhalten Sie für jeden weiteren Punkt zusätzliche GP nach Art der Schlechten Eigenschaft (Seite 44).


 **Empfohlene Vor- und Nachteile:** Diese Vor- und Nachteile passen besonders gut zur Beschreibung der Kultur in bislang

erschiedenen Publikationen. Sie sind jedoch nicht verpflichtet, sich an diese Liste zu halten.

 **Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Diese Vor- und Nachteile sind untypisch bis unmöglich für die gewählte Kultur. Wenn Sie trotzdem einen entsprechenden Vor- oder Nachteil haben wollen, benötigen Sie dazu einen guten Grund und die Erlaubnis des Meisters – möglicherweise ist ja genau dieser Nachteil der entscheidende Grund, warum Ihr Held seine Heimat verlassen hat.

 **Professionen:** Hier finden Sie aufgelistet, welche Professionen einem Helden der entsprechenden Kultur zugänglich sind. Ausnahmen sind im Rahmen des gesunden Menschenverstands möglich, erfordern aber immer die Zustimmung des Meisters.

 **Talente:** Hier finden Sie Angaben zu den Talent-Modifikatoren. Diese Modifikatoren werden angerechnet, nachdem Sie die Modifikatoren für die Rasse eingerechnet haben, aber bevor Sie die Punkte für die Profession hinzuzählen, eventuelle Vor- und Nachteile einrechnen oder Abenteuerpunkte verteilen.

 **Sonderfertigkeiten / verbilligte Sonderfertigkeiten:** Angehörige mancher Kulturen erhalten automatisch Sonderfertigkeiten, andere können sie jetzt oder zu einem späteren Zeitpunkt verbilligt (also zum halben Preis) erwerben.

Travia, Beerdigungen nehmen die Geweihten des Boron vor, eine Handwerkslehre beginnt mit einem Gottesdienst im Ingerimm-Tempel. Männer und Frauen sind in den mittelländischen Städten gleichberechtigt, so dass sie bei der Hausarbeit ebenso wie in den Berufen gleichmäßig vertreten sind.

Tracht und Bewaffnung: Die meisten Städter tragen, wie das Landvolk auch, einfache Hosen oder Kleider und Tuniken oder Hemden, darüber eine Weste, eventuell einen Umhang, auf jeden Fall aber eine Gugel oder Kapuze für kalte Zeiten. Einer Mode können nur die wenigen Reichen folgen, aber einen Satz zusätzliche Arbeitskleidung (z.B. Lederschürzen und Handschuhe) und einen Satz 'Praiostagskleidung' kann sich zumindest ein Handwerker schon leisten.

Die wenigsten Städter sind im Umgang mit den typischen Waffen individueller Kämpfer geübt, dafür beherrschen viele die Grundzüge des Kampfes mit der Hellebarde oder das Armbrustschießen – als Teil der Zunftpflichten. Viele tragen einen Dolch bei sich, mit dem sie sich manchmal sogar leidlich zur Wehr setzen können.

Darstellung: Die Darstellung eines Städters ist recht einfach. Aufgrund der großen Verbreitung haben Sie weitgehende Freiheit bei der Wahl Ihrer Heimatregion, sollten sich jedoch in 'Ihrer' Stadt auskennen und dort, in Notzeiten, auf hilfreiche Kontakte zurückgreifen können.

Sprache und Namen: Der Mittelländer spricht Garethi, die am weitesten verbreitete Sprache Aventuriens; Städter oder Anwohner wichtiger Reiserouten verstehen oft auch ein paar Brocken einer anderen verbreiteten Sprache. Meiden Sie moderne Worte (Training, Information, Baby usw.) und achten Sie auf die Höflichkeitsanrede 'Ihr', 'Euch', dann wirkt Ihr Sprachgebrauch 'aventurischer'. Typische Namen für Männer sind: Alrik, Fingorn, Gerion, Pagol, Praiodan, Stipen, Ugald; für Frauen: Alinde, Fiana, Harika, Maline, Traviane; als

Nachnamen: Aldebruck, Berind, Helmisch, Lowanger, Steinhauer, Westinger; Adelsnamen werden mit 'von' gebildet, der Titel vorangestellt ('Junker Gero von Stipenbrink').

Mittelländische Städte

Generierungskosten: 0 GP

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund / Raumangst

Professionen: alle außer den elfischen Professionen

Talente

Kampf: Armbrust oder Bogen oder Wurfmesser +1, Dolche +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1

Körper: Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: –

Wissen: Götter/ Kulte +2, Heraldik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Garethi (KL –2); Sprachen Kennen [eine passende Verkehrs-Fremdsprache (Tulamidy, Rogolan, Thorwalsch)] +3

Handwerk: Ackerbau +1

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (ein Stadtteil der heimatlichen Stadt), Kulturkunde (Mittelreich oder entsprechende Region)

ANDERGAST UND NOSTRIA

Die beiden kleinen Königreiche an Ingval und Tommel werden vom Mittelreich und erst recht dem Horasreich traditionell beschmunzelt. Sie gelten als hinterwäldlerisch und befanden sich zudem bis vor kurzem noch in einem viele Jahrhunderte währenden Kriegszustand, der erst jüngst von einem (nur von gelegentlichen Handgreiflichkeiten gestörten) Waffenstillstand abgelöst wurde.

In Wahrheit sind sowohl Andergaster als auch Nostrianer alles andere als lächerlich. Sicher, sie mögen der Vinsalter Mode um mehrere Jahrhunderte hinterherhinken und auch mit den wissenschaftlichen Errungenschaften Kusliks oder Punins noch nie in Berührung gekommen sein, aber sie haben Generation für Generation unter widrigsten Bedingungen überstanden – unter Bedingungen, unter denen ein affektierter Stutzer aus dem Horasreich keine zwei Tage überleben würde.

Lebensraum: Nostria erstreckt sich von Salza am Ingval bis einige Meilen südlich der Tommelmündung sowie vom Meer der Sieben Winde bis nach Joborn. Im Osten schließt sich Andergast an, das etwa bis in den Steineichenwald und zur Messergrassteppe reicht.

Lebensweise: Wie überall in Aventurien gibt es auch in Nostria und Andergast eine Hand voll wohlhabender Familien, die sich schon immer viel mehr leisten konnten als das einfache Volk und es auch heute noch können – obwohl auch ein wohlhabender Nostrianer oder Andergaster über den Reichtum eines besseren Vinsalter Bürgers nur staunen kann. Bemerkenswert ist in beiden Ländern der 'versippte Adel': Seit Generationen sorgen die Adligen dafür, dass jede wichtige Position im Land von einem Mitglied ihrer Familie besetzt wird – und sei es nur der Schwager der Großnichte, der zum neuen Stallmeister oder Dorfgeweihten ernannt wird.

Der Großteil der Bevölkerung hat nach wie vor unter kriegsbedingtem Mangel zu leiden. Und selbst wenn neuerdings zwischen den Königreichen Frieden herrscht, bilden die Orks im Norden eine stete Bedro-

hung. So ist es nicht verwunderlich, dass sowohl Andergaster als auch Nostrianer sich gegenüber jeder Neuerung verschließen und allem, was sie nicht kennen, größtes Misstrauen entgegenbringen: Denn während der endlosen Kriege boten nur die altbekannten Überlieferungen und Bräuche eine gewisse Sicherheit. Sprichwörtlich sind das Improvisationstalent des hiesigen Menschenschlags und seine Gabe, aus jeder noch so hoffnungslosen Lebenslage das Beste zu machen.

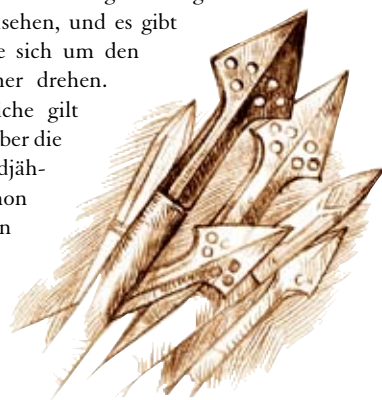
Weltsicht und Glaube: Andergaster und Nostrier sind zwölfgöttergläubig; speziell im Andergaster Volk haben sich jedoch auch viele Aspekte des Naturglaubens erhalten. Bei der Landbevölkerung steht Peraine hoch im Kurs, an der Küste ist Efferd sehr angesehen; in den Tiefen der Andergaster Wälder findet man auch Anhänger von druoidischen Sumu-Kulten. Bemerkenswert im Vergleich zu den mittelreichischen Kulturen ist die Tatsache, dass Andergast eine patriarchalische Ordnung aufweist, in der Frauen als Kriegerinnen und Herrscherinnen eher eine Ausnahme sind.

Sitten und Bräuche: In beiden Königreichen genießt der Wald großes Ansehen, und es gibt viele Feste und Riten, die sich um den Wald und seine Bewohner drehen.

Übrigens: Für beide Reiche gilt gleichermaßen, dass hier über die Scherze zu den 'tausendjährigen Bauernkriegen' schon lange niemand mehr lachen kann.

Tracht und Bewaffnung:

Hier gilt grundsätzlich das bei *Mittelländischen Städten* Gesagte, jedoch ist Reichtum in der Klei-



dungsauswahl hier noch seltener zu finden. In Andergast ist es unüblich, dass Frauen Hosen tragen – dies wird kaum respektiert und nur bei Frauen, die von Berufs wegen reiten müssen, wohl oder übel toleriert. Eine besondere Erwähnung verdient die notgedrungene Neigung vieler Veteranen der Landwehr oder Bauernaufgebote, sich mit (Kriegs-)Sense, (Kriegs-)Flegel, Holzfälleraxt und ähnlichen improvisierten Waffen auszurüsten.

Darstellung: Spielen Sie Andergaster und Nostrier hinterwäldlerisch und konservativ. Beide Völker haben für (fast) jedes Alltagsproblem rasch eine Lösung zur Hand – wenn die Achse des Wagens gebrochen ist, kriegt das ein Andergaster oder Nostrier mit etwas Baumharz, zwei Nägeln und fünf Ellen Bindfaden schon wieder hin. Andergaster und Nostrier sammeln alles, was sich vielleicht irgendwann noch einmal gebrauchen lässt.

Sprache und Namen: Die Sprache unterscheidet sich nicht grundlegend von dem im Mittelreich üblichen Garethi, abgesehen von regionalen Dialekten, wie sie in allen ländlichen Gebieten üblich sind. Typisch andergastsche Namen sind Arnbold, Bogumil, Eichwart, Gerwulf, Odoring, Ulfried, Wendolyn für Männer, Andra, Birscl, Erlgard, Ifirngund, Ludmila, Silvana, Waldegund für Frauen und Birgelbaum, Eichinger, Fassbender, Karden, Peutler, Roskop, Wenzelin als Nachnamen; Beispiele für die nostrische Namensgebung sind Basilio, Fringlas, Haldoryn, Kasparbald, Orasilas, Toran, Urfaran (Männer), Andariane, Elida, Firunette, Kasmira, Noraeth, Urmeline, Yasmina (Frauen) und Damme, Fangeysen, Linneweber, Onderbruk, Pernstyn, Visserad, Wirth als Nachnamen.

Weiteres: Die Region Andergast/Nostria ist von uns als Einsteigerregion vorgesehen. Daher finden Sie weitere Informationen zu den Streitenden Königreichen auf den Seiten 225ff.

Andergast/Nostria

Generierungskosten: 6 GP

Modifikationen: +1 LeP, +2 AuP

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (außer Adlige), Besonderer Besitz (außer Adlige), Gebildet / Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig

Professionen: alle außer den elfischen Professionen

Talente

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Speere +1, Wurf speere +1

Körper: Athletik +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Zechen +1

Gesellschaft: –

Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Garethi (KL –2); Sprachen Kennen [4 Talentpunkte auf die Sprachen Oloarkh, Ologhaijan und/oder Thorwalsch verteilen]

Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1; ein Handwerk aus folgender Liste +1: Abrichten, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Kochen, Zimmermann

Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation, Kulturkunde (Andergast/Nostria)

Verbilligte Sonderfertigkeit: Waldkundig

BORNLAND

Hoch im aventurischen Norden liegt das Bornland, eine Adelsrepublik. In der Hauptstadt Festum tagt alle fünf Jahre die Adelsversammlung und wählt einen Adelsmarschall oder eine Adelsmarschallin. Jeder Adlige hat das Recht, hier seine Stimme abzugeben, auch wenn er völlig mittellos ist und seinen Lebensunterhalt durch niederste Arbeiten verdienen muss.

Das Land selbst ist vor allem in seinem nördlichen Teil, der Provinz Sewerien, von dichten Wäldern bedeckt. Man kann tagelang reisen, ohne einer Menschenseele zu begegnen, und die Winter sind hart und lang.

Lebensraum: Das Perlenmeer (die Tobrische See) und die Drachensteine im Süden, das Eherne Schwert und das mysteriöse Überwals im Osten, das gloranische Eisreich im Norden sowie Rote Sichel und Grüne Ebene im Westen bilden die natürlichen Grenzen des Bornlands. Die große Stadt Festum liegt zwar innerhalb dieser Grenzen, doch ist ihr Lebensstil eher mittelländisch (siehe dort).

Lebensweise: Die Landbevölkerung lebt von Ackerbau, ein wenig Viehzucht und gegebenenfalls Fischfang. Nirgendwo sonst in Aventurien ist die Feudalherrschaft derart stark ausgeprägt wie im Bornland; gerade in Sewerien regieren die adligen Bronnjaren mit absoluter Gewalt.

Weltsicht und Glaube: Die Bornländer sind zwölfgöttergläubig. Auf dem Land genießen natürlich Peraine und Travia eine besondere Verehrung, im Winter bittet man den Herrn Firun durch dessen Tochter Ifirn um Milde. Der Praios-Kult ist hier deutlich schwächer ausgeprägt als anderswo und tritt beim Adel zugunsten der Rondra-Verehrung zurück. Sehr beliebt sind Amulette mit Götterbildern oder Holztäfelchen mit geschnitzten oder gemalten Schutzheiligen. Im Weltbild des Bauern ist der eigene Bronnjar nur wenig unterhalb des Götterhimmels angesiedelt. Er gilt in jedem Fall als unerreichbar und über jede Kritik erhaben, und es ist selbstverständlich, dass man sich

mit allen Mitteln um sein Wohlergehen müht, sei er auch noch so grausam und maßlos.

Sitten und Bräuche: Im langen bornischen Winter wärmt man sich nicht nur gern äußerlich, sondern auch von innen. Mit Ausnahme von Thorwal wird nirgendwo sonst so viel Schnaps getrunken wie im Bornland. So kursieren Erzählungen von einem mehrtägigen Gelage des Adels, bei dem sich die Hälfte der Gäste buchstäblich zu Tode gesoffen haben sollen. Die Jagd ist dem Adel vorbehalten. Verstöße gegen diese Regel werden oft durch einen grausamen Tod geahndet; und selbst wer eine Rote Wildschweine von seinem Acker verjagt, riskiert eine harte Strafe.

Tracht und Bewaffnung: Im Bornland herrscht eine strenge Kleiderordnung. Der Bauer trägt meist nur einen Kittel und Stroh- oder Holzschuhe – sommers wie winters. Pelz kann er sich zumeist ohnehin nicht leisten, und wenn doch, dann sind ihm nur Hund, Katze, Ratte oder Hamster erlaubt, wohingegen sich der Adel gerne mit Luchs, Hermelin und vor allem der klassischen Bärenfellmütze schmückt. Bornische Leibeigene sind meist von Rechts wegen unbewaffnet, für bornländische Städter gilt das für mittelländische Städte Gesagte. Die Bronnjaren bevorzugen Schwerter, Zweihänder und Kettenwaffen.

Darstellung: Freundlich, ein wenig altmodisch und stur, oft zur Melancholie neigend, das sind die wichtigsten Wesenszüge des Bornländers. Außer vor dem eigenen Bronnjaren fürchtet sich der Bornländer vor dem Winter – der kann schließlich schneller und härter zuschlagen, als man denkt. Ein Held aus dem Bornland ist immer darauf bedacht, ausreichend warme Kleidung mit sich zu führen – und sei es in Al'Anfa. Ansonsten ist er aber ein fröhlicher Kamerad und nur manchmal ein wenig enttäuscht darüber, dass seine Heldenfreunde so wenig Meskinnes vertragen. Sollte Ihr Held von (sewerischem) Adel sein, wird er für die 'weichherzige' Haltung, die die mittelreichischen

THORWAL



HORASREICH



MITTEL-
LÄNDISCHE
STÄDTE



POSTRIA UND
ANDERGAST



BORPLAND



oder horasischen Lehnsherrn gegenüber ihrer Bauernschaft zeigen, wenig Verständnis aufbringen.

Sprache: Im Bornland spricht man Garethi, jedoch mit vielen norbardischen und nivesischen Lehnwörtern durchsetzt. Typische Namen für Männer sind: Baerjan, Coljew, Firunjew, Mjesko, Orschin, Rowin, Wulfen; für Frauen: Dorlin, Gritten, Janne, Maline, Najescha, Tjeika, Warja; als Nachnamen: Arauken, Gartimpiski, Larinow, Puschkinske, Sewerski, Tuljow, Walroder

Bornland

Generierungskosten: 0 GP

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Kälteresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (außer Adlige) / Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfälligkeit, Platzangst

Professionen: alle außer den elfischen

Talente

Kampf: Dolche +1, Raufen +1, Wurfmesser +1

Körper: Tanzen +1, Zechen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Garethi (KL -2); Sprachen Kennen [Alaani oder Nujuka] +6, die andere Sprache +2

Handwerk: Ackerbau +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sumpfkundig, Eiskundig

HORASREICH

Unbestritten die einflussreichste Macht an der aventurischen Westküste sind die Städte des Lieblichen Feldes, einer Region, die seit fast 300 Jahren vom Mittelreich unabhängig ist – wieder, wie man nicht müde wird zu betonen, denn hier steht die Wiege der mittelländischen Kultur, hier stand bis zur Zweiten Dämonenschlacht das Herz des Reiches, das alte Bosparan.

Lebensraum: Das Horasreich erstreckt sich von Grangor bis Dröl, im Osten wird es durch die Eternen und die Goldfelsen begrenzt. Die Zyklopeninseln stehen ebenfalls unter der Oberhoheit des Adlerthrons, zudem gibt es Kolonien auf einigen Wäldinseln.

Lebensweise: Das Liebliche Feld, das Kerngebiet des Horasreichs zwischen Grangor und Neetha, ist das am dichtesten besiedelte Gebiet Aventuriens, nirgendwo sonst gibt es so viele Städte auf derart engem Raum. (Bedenken Sie jedoch, dass sich das Horasreich keinesfalls mit einem heutigen Ballungsraum vergleichen lässt; selbst die dünn bevölkerten Staaten Nordeuropas sind immer noch dichter besiedelt als das Liebliche Feld).

Die freien Bauern haben allesamt ein gutes Auskommen, die reichen Erträge des Landes lassen sich in den großen Städten gut zu Silber machen. Der Städter hingegen lebt von Handwerk und Handel. Außerdem ist das Horasreich ein Hort der Gelehrsamkeit und des Fortschritts, sodass etliche Menschen ihr Brot als Handlanger von Gelehrten verdienen oder als Tagelöhner auf den Feldern oder in den 'Manufacturen' arbeiten. Doch soll nicht verschwiegen werden, dass auch in horasischen Städten ein Heer von Bettlern auf die Mildtätigkeit der Bürger angewiesen ist.

Das Liebliche Feld ist zudem die größte Handelsmacht der Westküste. In den Häfen gibt es Waren aus aller Herren Länder. Vieles, wovon der Mittelreicher nicht einmal etwas gehört hat, hat der Horasier zumindest schon einmal auf dem Markt von Grangor oder Kuslik gesehen – auch wenn ihm das Geld fehlte, es erwerben zu können.

Der 'klassische' landbesitzende Adel ist im Horasreich nicht mehr alleine an der Spitze der Gesellschaft: Das städtische Patriziat umfasst

neben Blaublütigen auch reiche Handelsfürsten und einflussreiche Geweihte, ja, es gibt sogar Städte, die die Adels Herrschaft gänzlich abgeschüttelt haben.

Weltsicht und Glaube: Der Adlerthron ist der Mittelpunkt der Welt, die Mittelreicher sind Aufständische, die Bornländer, Nostrier und Andergaster rückständig, die Thorwaler und Novadis Barbaren – ja, der gemeine Horasier legt durchaus ein gesundes Maß an Arroganz an den Tag. Die Horasier schätzen die Freiheit – in kaum einem anderen Land Aventuriens wird so entschieden gegen die verbotene Sklavenhaltung vorgegangen wie im Lieblichen Feld. Gemeint ist auch die Freiheit des Geistes; nicht umsonst steht der Haupttempel Hesindes, der Göttin der Weisheit, in Kuslik. Auch wissenschaftliche Zusammenkünfte und Kongresse finden oft im Horasreich statt.

Eine weitere Eigenschaft, die den Horasier ausmacht, ist die Lebensfreude. Belhanka beherbergt den Haupttempel der Rahja, und die Weine aus dem Lieblichen Feld sind in ganz Aventurien berühmt, allen voran der prickelnde Bosparanjer. Auch in modischen Fragen hat Vinsalt der mittelreichischen Kaiserstadt schon von jeher den Rang abgelaufen.

Horasier glauben an die Zwölfgötter; Anhängern anderer Religionen bringt man jedoch mehr Toleranz entgegen als etwa im Mittelreich.

Einzigartig ist die Verehrung von Horas, dem legendären ersten Herrscher des Alten Reiches, als 'Erzheiligen'. Sein Kult wird vor allem von Nationalisten betrieben, die bisweilen auch Anschläge auf mittelreichische Handelshäuser oder Gesandte unternehmen und in jüngster Gegenwart, da zwischen

beiden Reichen ein Friedensvertrag geschlossen wurde, an Popularität deutlich eingebüßt haben.

Sitten und Bräuche: Man weiß Musik und Tanz zu schätzen und exportiert beides in den Rest der bekannten Welt. Literatur ist weit verbreitet, und auch im gemeinen Volk beherrscht man oft die Kunst des Lesens. Bei einem guten Wein vertreibt man sich gern die Zeit mit dem Riva-Spiel, bei dem zwei Spielzeug-Flotten aus Walbein und Ebenholz gegeneinander antreten, und auch körperliche Er-



tüchtigung ist unter denjenigen, die die Freizeit dafür haben, recht verbreitet.

Doch auch andere Künste werden gern gepflegt, etwa die der Intrige. Bruderschaften wie die *Gemeinschaft der Freunde des Aves* sind weit verbreitet, in der sich all jene zusammenfinden, die es sich leisten können, zum reinen Vergnügen zu reisen oder Expeditionen in die entlegensten Winkel des Kontinents auszuschicken.

Tracht und Bewaffnung: Auch hier bevorzugt das einfache Volk lange Hemden und Beinkleider, doch sind die Stoffe ob des milden Klimas leichter als anderswo. Typisch für das Horasreich sind ausladende Spitzenkragen und Schnürrmieder. Adlige, Angeber und Modenarren machen oftmals jede Modetorheit mit. So trägt der männliche Adlige beispielsweise oft eine spitzenbesetzte, lange Brokatjacke, weite Kniehosen, Stulpenstiefel und einen breitrempigen Federhut; die Damen kleiden sich in Prunkgewänder mit enger Taille, üppigen Röcken und gewagtem Ausschnitt – obwohl es nicht selten vorkommt, dass auch hochgestellte Frauen in bequeme Hosen und Stiefel gekleidet sind. Als Waffen sind Dolche weit verbreitet oder aber schlanke, schnelle Stichwaffen wie Rapier oder Degen.

Darstellung: Horasier leben im derzeit fortschrittlichsten Staat Aventuriens, dessen sind sie sich voller Stolz bewusst, was eine gewisse Überheblichkeit mit sich bringt. Ansonsten blicken sie über die Grenzen ihres Landes hinaus, betrachten mit Interesse die Politik anderer Reiche und sehen sich sogar als Bruder oder Schwester aller Aventurier – allerdings als *großer* Bruder und *große* Schwester, denn mit einem Mittelreicher möchte man sich wahrlich nicht auf die gleiche Stufe stellen.

Sprache und Namen: Auch im Horasreich ist Garethi, das man hier weicher und schneller spricht und Horathi nennt, die Verkehrssprache; ins Horathi haben auch viele Fremdworte aus dem Rogolan, dem Tulamidy und vor allem dem traditionellen Bosparano Eingang gefunden. Im *Horasreich* sind weichere, vokalreiche Namen üblich als in Garetien (beispielsweise Tassilo, Darion, Alrico, Mondino, Timor, Rahjacom, Orestas für Männer, Antea, Rahjana, Naila, Cusmara,

Sanya, Dulacia, Geronita für Frauen). Der Nachname wird bei Personen von Stand häufig mit einer Zwischensilbe (di, ya) angeschlossen: Savonio ay Desca, Lutrea ya Baltari, Lorion di Cabazzo; auch einfache Freie verwenden gerne 'bosparanisierende' Nachnamen wie Mercator statt Krämer oder Arbalista statt Armbruster.

Horasreich

Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Arroganz, Eitelkeit, Jähzorn, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund / Raumangst

Professionen: alle außer Kundschafter, Ritter und den elfischen Professionen

Talente

Kampf: Armbrust +1, Dolche +1, Fechtwaffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1

Körper: Schwimmen +1, Tanzen +1

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +1

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Garethi (als 'Horathi'; KL –2); Sprachen Kennen [Tulamidy oder Rogolan] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

Handwerk: Ackerbau +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

TULAMIDISCHE STADTSTAATEN

Die tulamidische Kultur hat zahlreiche Städte hervorgebracht und ist traditionell recht urban ausgerichtet. Oft betrachten sich die Stadtbewohner als den Fellachen (Bauern) des Umlands endlos überlegen, ja, sogar als die Krone an Witz, Kultur und geistiger Beweglichkeit. Doch schnell wird man auch als städtischer Tulamide Opfer eines noch gewitzteren Rivalen, denn die Sitten sind rau und ein erfolgreicher Gauner ist angesehener als ein mittelloser Ehrenmann.

Lebensraum: Zu den klassischen tulamidischen Stadtstaaten zählen Fasar, Rashdul und Thalusa, während Mherwed und Khunchom die Übergänge zur Novadi- bzw. mittelländischen Kultur bilden.

Lebensweise: Die Tulamiden kennen keinen Erbadel wie das Horasreich, das Mittelreich oder das Bornland: Für sie hängt die Stellung und die Macht nur vom Reichtum ab, und nicht von der Geburt (sehr wohl aber von der kulturellen Herkunft: Ein zugezogener Mittelreicher braucht ungemein mehr Geld und Einfluss, um eine mit einem Einheimischen vergleichbare Stellung zu erreichen). Das Amt des Fürsten oder Sultans wird demnach nur deshalb weitervererbt, weil auch das Vermögen in der Familie bleibt. Wer sein Vermögen verliert, sinkt schnell vom Adligen zum gewöhnlichen Freien oder gar Sklaven hinab, und schon eine verlorene gegangene Karawane kann über Macht und Ohnmacht entscheiden.

Wie überall auf der Welt ist das Hauptauskommen eines Städters Handel oder Handwerk, wobei auch hier so gut wie jeder noch einige Ziegen und einen kleinen Gemüsegarten sein Eigen nennt. Wer besonders verzweifelt ist, wird zum Bettler oder Straßenräuber, von denen es in den engen und verwinkelten Gassen jede Menge gibt.

Weltsicht und Glaube: Nur Reichtum, nicht Beruf und nicht Geburt, bringt Macht und Ansehen. Daher ist er ein erstrebenswertes, oftmals sogar das einzige Ziel. Der Einzelne kann aber mit Mut und Geschick sein Schicksal bestimmen und ist ihm nicht durch Geburt oder Stand ausgeliefert.

Der Tulamide ist in aller Regel zwölfgöttergläubig, aber anderen Religionen gegenüber offen. Verbreitet ist ein dualistisches Glaubensmodell, das das Pantheon in gebende und nehmende Götter einteilt, wobei die genaue Zuordnung zu den milden oder strafenden Kräften von Region zu Region variiert. Viele Städte haben ihre eigenen traditionellen Kulte, die besonderes Ansehen genießen: Boron in Rashdul, Praios und Efferd in Thalusa, diverse andere Götter, Halbgötter und Heilige in Fasar.

Sitten und Bräuche: Es gibt in jeder Stadt lokales Brauchtum, jedoch kann man allgemein Folgendes sagen: Die Tulamidenvölker sind für Patriarchat und Vielehe bekannt. Der Mann darf so viele Frauen haben, wie er ernähren kann, und muss eine von ihnen zur Hauptfrau, der *Shanja*, erklären, die fortan dem Haushalt vorsteht und bisweilen sogar nach dem Tod des Gemahls dessen Macht weiter ausübt. In den Städten sind daher unabhängige Händlerinnen und weibliche Haushaltsvorstände nicht selten, in bestimmten Handwerks- und Kämpfer-Berufen sind Frauen aber hinreichend selten.

Sklaverei ist erlaubt und an der Tagesordnung, es ist aber häufig ein Stand, aus dem man sich durch eigene Leistungen befreien kann. Der Besuch eines Sklavenmarkts ist auch, des jahrmarktähnlichen Treibens wegen, bei jenen Tulamiden beliebt, die sich niemals einen Sklaven leisten könnten.

Tracht und Bewaffnung: An Gadang und Mhanadi treffen sich alle möglichen modischen Einflüsse: Pumphosen, kurze Westen, wallende Kaftane oder Tuniken sind ebenso vertreten wie Turbane, Kopftücher und Strohütte.

Typische Waffe ist der Khunchomer, ein zweischneidiger Krummsäbel, sowie der größere, zweihändig zu führende Doppelkhunchomer. Ebenso verbreitet ist auch der kleinere Krummdolch, ob nun in leichter oder schwerer Ausführung; als Rüstung finden – bei denjenigen, die es sich leisten können – Schuppen-, Ketten- und Ringelpanzer Verwendung. Die meisten Städte haben die Möglichkeit, an exotische Stoffe, fremdländische Mode oder Schmuckstücke zu kommen, und es gibt nur wenige, die auf 'kulturelle Reinheit' achten, wenn eine neue Waffe oder Rüstung gut und wirksam aussieht.

Darstellung: Der Tulamide ist in der Regel tolerant, sanft und freundlich. Er ist nicht geizig, hat einen Sinn für Genüsse und die Künste und liebt rauschende Feste. Wenn er es sich leisten kann, schaut er nicht auf den Kreuzer und hält auch schon mal seine Kameraden aus, wenn diese knapp bei Kasse sind.

Auf der anderen Seite hat er einen ausgeprägten Geschäftssinn und ein Gespür dafür, sich Vorteile zu verschaffen. Kleinere Erpressungen stellen für ihn Kavaliersdelikte dar, und fremdes Eigentum ist längst nicht so heilig wie das eigene. Er legt es jedoch nicht auf den gewöhnlichen Diebstahl an, sondern übervorteilt lieber den Geschäftspartner derart, dass es fast schon an Betrug grenzt. Seine flinke Zunge ist ihm dabei überaus hilfreich.

Darüber hinaus wird er die Gefährten gewiss von Zeit zu Zeit über die Vorteile der Sklavenhaltung aufklären.

Der Städter ähnelt hierbei dem ländlichen Tulamiden, doch ist er – ganz gleich, welchem gesellschaftlichen Rang er angehört – härter, gnadenloser und mehr auf den eigenen Vorteil bedacht. Denn Rashdul und Thalusa werden von strengen Tyrannen regiert, Fasar von einem guten Dutzend rivalisierender Despoten; einzig in Khunchom hat die Mischung vieler Kulturen und eine gnadenreiche Herrschaft den Umgang der Städter ein wenig abgemildert. Wer es in tulamidischen Städten zu etwas bringen will, muss sich den Rücken freihalten, keinen Gewinn vorüberziehen lassen und bereit sein, einen Fremdling für einen kleinen Vorteil zu verkaufen. Nur fern der Heimat wird er lernen, auch einmal einem Reisegefährten zu vertrauen und nicht direkt abzuschätzen, wie er sich am besten ausnutzen lässt.

Sprache und Namen: Während auf dem Land fast ausschließlich Tulamidya gesprochen wird, kann man in den Städten häufig jemanden finden, der auch Garethi als Mutter- oder Zweitsprache beherrscht. Tulamidische Namen sind oft gleichbedeutend mit Berufsbezeichnungen (etwa 'Haimamud', das 'Erzähler' bedeutet). Sie setzen sich aus dem Eigen- und dem Vaternamen zusammen, der bei Männern mit *ibn*, bei Frauen mit *saba* angeschlossen wird (Abdul ibn Tulef, Aishulibeth saba Kazan). Typische Namen sind Achmad, Dschadir, Kasim, Rashman, Sulman oder Yussuf für Männer, Ayla, Damila, Kerime, Neraida, Selime oder Yezemin für Frauen; beliebt sind auch 'Ehrentnamen' wie al'Alam (der Gelehrte), al'Kira (der Siegreiche), bint-al-Laila (Tochter der Nacht) oder al'Azila (die Wildrose).

Tulamidische Stadtstaaten

Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: MR +1

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Glück, Glück im Spiel, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Aberglaube, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neugier, Speisegebote, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Feenfreund, Koboldfreund / Kälteresistenz, Raumangst

Professionen: alle außer Ritter, Jäger, Kundschafter und den elfischen Professionen

Talente

Kampf: Dolche +2, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +1

Körper: Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Tanzen +1, Taschendiebstahl oder Gaukeleien +1

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +1, Überreden +1

Natur: –

Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Tulamidya (KL –2); Zweitsprache Garethi (KL –4)

Handwerk: –

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tulamiden)

Novadis

Auch wenn die Zugehörigkeit zu den Beni Novad – dem Stamm, dem sich der Allgott Rastullah offenbarte – mittlerweile eher ein religiöses Bekenntnis als eine ethnische Angelegenheit ist, sollen hier speziell die Wüstenstämme betrachtet werden, die den Novadis ihren Namen gaben und die von der Härte ihrer Umwelt mehr als nur ein wenig geprägt sind.

Lebensraum: Ungefähr die Hälfte aller Novadis lebt in Oasen in der Wüste Khôm, der Rest in den fruchtbareren Gebieten am Rand der Wüste, vor allem in den Städten Unau und Mherwed. Nennenswerte Novadi-Gemeinden gibt es aber auch in Punin, Khunchom und Selem.

Lebensweise: Die Wüsten-Novadis ziehen als Hirtennomaden durch die Khôm, und der Reichtum eines Stammes sind seine Tiere, wobei das Pferd noch vor dem Kamel eine ganz besondere Stellung einnimmt. Die Kunststücke, die die Angehörigen des Reitervolks auf dem Rücken ihrer Rösser vollbringen können, sind ebenso unvergleichlich wie die legendäre Treue ihrer Tiere. Die Rastullah-Gläubigen der Städte und ihres Umlands sowie jene Novadis, die fest in Oasen ansässig sind, leben wie andere städtische Tulamiden vom Handwerk, von der Landwirtschaft sowie der Tierzucht (und entsprechen von ihren Werten der Kultur *Tulamidische Stadtstaaten*).

Weltsicht und Glaube: Die Novadis verehren den Eingott Rastullah, der ihnen nach äonenlangem Schlaf vor gut 260 Jahren in der Oase Keft erschienen ist, um seinem Volk die 99 Heiligen Gesetze zu geben. Viele Novadis erkennen die Existenz der Zwölfgötter an, sehen sie aber als rebellische Vasallen Rastullahs, die sich in der Zeit seines Schlafes zu obersten Gottheiten aufgeschwungen haben und die in absehbarer Zukunft in ihre Schranken gewiesen werden.

Sitten und Bräuche: Viele wilde Wüstenstämme begrüßen Neuankommlinge durch einen inszenierten Sturmangriff. Wer feige flieht, wird verspottet oder gar wirklich angegriffen, wer gelassen bleibt, steht hoch in ihrer Achtung und darf das Gastrecht beanspruchen.

Über den Schattenkampf, der vor allem im Verborgenen ausgeübt wird, gibt es außerhalb der Khôm die wildesten Gerüchte. Er ist ebenso religiöser Akt wie eine Übung, mit der 'der Gottgefällige seinen Geist und Körper stärkt'. Der Schattenkampf wird meist mit einem Khunchomer ausgeübt und gleicht einem Gefecht mit einem unsichtbaren Gegner.

In der Novadi-Gesellschaft sind Männer und Frauen nicht gleichberechtigt: Während ein unverheiratetes Mädchen noch einige Freiheiten genießt, geht es mit der Hochzeit in den Besitz des Mannes

über, genau wie Ross und Ziegen. In seltenen Fällen kann eine unvermählte Frau aber als Achmad'sunni ('Tochter der Rache', ein Wort, aus dem sich das Garethische *Amazone* ableitet) die Blutrache ausführen und dadurch Ruhm, Macht und Kriegerehre gewinnen – rechtlich gesehen wird sie damit zum Mann.

Tracht und Bewaffnung: Zum Schutz gegen die unbarmherzige Wüstensonne tragen Novadis stets eine Kopfbedeckung, entweder ein Tuch oder einen Turban, häufig auch Gesichtsschleier. Locker fallende Gewänder, in mehreren dünnen Schichten übereinander getragen, bewahren sie vor der Glutitze des Tages. Als Stoffe kommen, je nach Stamm und Reichtum, Leinen, Wolle oder gar Brokat in Frage. Auch außerhalb der Wüste verzichtet der Novadi nur ungern auf seine gewohnte Kleidung.

Typische Novadi-Waffen sind der Khunchomer, ein breiter Krummsäbel, sowie die Dschadra beim Kampf zu Pferde; als Fernwaffe benutzt das Reitervolk meist einen Kurzbogen.

Darstellung: Auch fern seiner Wüstenheimat wird sich ein Novadi immer an seine Sitten halten, vor allem wird er seine Frömmigkeit nicht ablegen und auch so gut es geht versuchen, die 99 Gesetze Rastullahs zu wahren. Wichtige Gesetze beziehen sich etwa auf das Essen: Das Gesetz "Der Rechtgläubige darf nicht von Geschirr essen, das ein Ungläubiger berührt hat" ist in Gasthäusern außerhalb der Khôm sehr hinderlich, und Forderungen wie die nach steter Belehrung der Unwissenden oder die Abkehr von "den Wegen der Schlange und Echse" (gemeint ist Magie) sind im Abenteuerleben manchmal schlichtweg nicht einzuhalten. Letzten Endes wird man von ihm oft ein gemurmeltes "Rastullah, ich habe gefrevelt und bitte um Vergebung" hören.

Nie würde ein Novadi seine blumige Sprache vergessen, ebenso wenig seinen Stolz und das aufbrausende Temperament. Seine Liebe zu Pferden ist sprichwörtlich, und der Anblick eines edlen Rosses lässt ihn beinahe vergessen, dass sein Gefährte schon seit geraumer Weile an der Steilwand hängt und auf Rettung wartet.

Sprache: Die Sprache der Novadis ähnelt der der Tulamiden (wenn sie auch deutlich als novadischer Dialekt erkennbar ist und die '19 Geheiligten Glyphen von Unau' als Schrift verwendet), und auch in der Namenswahl lassen sich nur geringe Unterschiede feststellen (siehe oben); anstatt des *ibn* zum Anschluss des Vaternamens wird jedoch häufig das *ben* verwendet.

Novadis (Männer oder Achmad'Sunni)

Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: MU +1, +2 AuP

Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn / Raumangst 5, Jähzorn 5, Arroganz oder Rachsucht 5, Speisegebote

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Arroganz, Jähzorn, Meeresangst, Prinzipientreue (99 Gesetze), Rachsucht, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Platzangst

Professionen: Bote, Gaukler, Krieger, Kundschafter, Magier, Söldner, Streuner, Wundarzt

Talente

Kampf: Bogen +1, Dolche +1, Lanzenreiten +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Speere +1, Wurfspeere +1

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schwimmen –1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1

Gesellschaft: –

Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +1

Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1, Sternkunde +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Tulamidya (KL –2)

Handwerk: Boote Fahren –1

Sonderfertigkeit: Wüstenkundig, Kulturkunde (Novadis)

Verbilligte Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule)

Startwerte Novadis (Frauen)

Generierungskosten: 1 GP

Modifikationen: +1 AuP

Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn / Raumangst 5, Jähzorn 5, Arroganz oder Rachsucht 5, Speisegebote

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Innerer Kompass, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund / Arroganz, Jähzorn, Meeresangst, Prinzipientreue (99 Gesetze), Rachsucht, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Platzangst

Professionen: Entdeckerin, Gauklerin, Kundschafterin, Streuerin, Wundärztin

Talente

Kampf: Dolche +1, Raufen +2

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +1, Schwimmen –1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3

Gesellschaft: Betören +1, Lehren +1, Überreden +1

Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +1

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Sternkunde +1

Sprachen: Muttersprache Tulamidya (KL –2)

Handwerk: Boote Fahren –1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheit +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +1

Sonderfertigkeit: Wüstenkundig, Kulturkunde (Novadis)

THORWAL

"Die Thorwaler kommen!", so gelbt immer wieder der Schreckensruf durch Städte und Dörfer längs der aventurischen Westküste. Gehört man nicht zum Horasreich, mit dem Thorwal in jüngster Zeit im Krieg lag, oder gar dem traditionell verhassten Al'Anfa und seinen Verbündeten, dann hat man in der Regel nichts zu befürchten – wenn man einmal davon absieht, dass hier und da die Kneipen trocken gelassen oder das Inventar in Trümmer gelegt wurde oder der eine oder andere, der dem derben Humor der Hünen aus dem Norden nichts abgewinnen konnte, ein blaues Auge oder ausgeschlagene Zähne davontrug.

Lebensraum: Die Thorwaler siedeln am Meer der Sieben Winde von Kendrar im Süden bis Olport im Norden und im Landesinneren bis zur Grenze des Orklands. Als Seefahrervolk haben sie sich aber auch in anderen Gegenden niedergelassen, und in fast jeder Küstenstadt findet man Thorwalergassen oder gar -viertel.

Lebensweise: Die Thorwaler genießen einen legendären Ruf als tollkühne Seefahrer, die teils als Handelskapitäne, teils als Piraten ihr Auskommen haben. Dass auch in Thorwal Ackerbau und Viehzucht betrieben wird (wenn auch in geringerem Maße als im Mittelreich), gerät dabei meist in Vergessenheit.

Kern der thorwalschen Gesellschaft ist die *Ottajasko* genannte Schiffsgemeinschaft. Diese gut vierzig Männer und Frauen fahren im Sommer gemeinsam zur See und leben des Winters mit ihren Kindern in Langhäusern. Ihr Anführer, der Hetmann oder die Hetfrau, wird gewählt. Thorwaler lieben die Freiheit, ein übergeordnetes Staatsgebilde ist ihnen traditionell fremd – wenn es auch in jüngster Zeit Bestrebungen gab und gibt, das Volk zu einen und (verbunden mit einer Modernisierung der Flotte) im Zusammenhalt gegen äußere Feinde zu stärken.

In Thorwal herrscht absolute Gleichberechtigung der Geschlechter, und es ist keine Besonderheit, dass eine Frau auf Kaperfahrt geht, während ihr Mann zu Hause die Kinder hütet. Auch gegen andere Rassen hegen die Thorwaler vielleicht Bedenken, aber keine dauerhaften Vorurteile – immerhin gibt es in Thorwal selbst ein orkisches Stadtviertel.

Weltsicht und Glaube: Größte Verehrung genießt Swafnir, der nach der thorwalschen Mythologie in Gestalt eines gewaltigen Pottwals die Meere durchpflügt und in ewigem Kampf gegen die riesige Seeschlange Hranngar liegt. Eines Tages, so glauben die Thorwaler, wird seine Kraft erlahmen und dann ist das Ende der Welt gekommen.

Viele Thorwaler haben sich in den letzten Jahren vom bislang grundsätzlich vorherrschenden Zwölfgötterkult (der Swafnir als Sohn von Efferd und Rondra sieht) losgesagt und verehren außer Swafnir nur noch Firun/Ifirn, Efferd und Travia. Ein tapferer Thorwaler, so glauben sie, wird nach seinem Tod in Swafnirs Halle einziehen, um dereinst an dessen Seite am letzten Kampf gegen Hranngar teilzunehmen.

Üblicherweise sind Thorwaler tolerant, verabscheuen jedoch die Sklaverei und damit Al'Anfa und die anderen Städte der Schwarzen Allianz (und auch Walfänger sind ihnen verständlicherweise verhasst).

Sitten und Bräuche: Abgesehen vielleicht vom nördlichen Bornland und den Stollen der Ambosszwerge wird nirgendwo sonst in Aventurien so viel gesoffen wie im Thorwalerland. Ebenso berühmt wie berühmte ist das 'Premer Feuer', ein Schnaps, der mit roter Flamme brennt.

Besonderer Beliebtheit erfreuen sich Badehäuser, die in jedem Dorf und auch auf vielen einsamen Gehöften zu finden sind und zum geselligen Beisammensein einladen. Ebenfalls typisch für die Thorwaler ist die Freude an Tätowierungen, die teilweise nur dem Schmuck dienen, denen man aber auch – wenn sie von einer kundigen Person gestochen werden – magische Kräfte nachsagt. Wale und Delphine sowie abstrakte Ornamente (Wellenlinien und Knoten) sind hierbei die hauptsächlich verwendeten Motive.

Tracht und Bewaffnung: Gestreifte Hosen und weite Leinenhemden gehören zur typischen Tracht der Thorwaler, werden aber auch gern mit ausgefallenen Kleidungsstücken kombiniert, die entweder erbeutet oder in der Ferne gekauft wurden. Schwere Gürtel mit ornamentverzierten Schließen, Lederwesten und -mieder sind ebenso typisch wie hohe Seemannsstiefel und breite Armbänder. Lässt man die Körperform außer Acht, unterscheidet sich die Kleidung der Männer nicht von der der Frauen.

Weil die Thorwaler sehr abergläubisch sind, schmücken sie die Gewänder mit Schutzrunen und tragen zumeist eine Unzahl von Amuletten bei sich, die sie vor jeder erdenklichen Unbill schützen sollen. In Thorwal trifft man kaum jemanden unbewaffnet an. Besonders beliebt sind Äxte in allen möglichen Varianten, aber auch Schwerter und Speere. Eine typische Waffe der Thorwaler ist der Schneidzahn,

eine Wurfaxt, in deren Umgang sich schon die Kinder üben. Überhaupt neigen Thorwaler dazu, ein ganzes Arsenal an Waffen mit sich herumzuschleppen. Da sie die Beweglichkeit schätzen, tragen sie als Rüstung allenfalls die Krötenhaut, ein nietenbedecktes Lederwams; schwerere Rüstungen sind auf Kriegszügen meist den Hetleuten vorbehalten.

Darstellung: Rauflustig, trinkfest, fröhlich und bärenstark – das sind typische Bilder der thorwalschen Kultur. Zudem ist ein Thorwaler stolz auf seine schiere Muskelkraft, was bisweilen zur Selbstüberschätzung führt. Sein Aberglaube bringt es mit sich, dass ihn mitunter, ganz überraschend, eine düstere Stimmung überfällt – die ihn aber niemals dazu bewegen würden, klein beizugeben.

Thorwaler haben ihre Traditionen, mit denen sie niemals brechen würden. Sie sind stolz auf ihre Eltern, ihr Volk und natürlich auf die Ottajasko. Es gibt keinen Thorwaler, der nicht mindestens drei Tage lang von den Heldentaten seiner Ahnen oder seiner Schiffsgemeinschaft berichten könnte.

Sprache: Thorwalsch und Garethi hatten vor vielen tausend Jahren einen ähnlichen Ursprung, und im modernen Thorwalschen sind sehr viele Lehnworte aus dem Garethi enthalten (wie auch umgekehrt). Wenn ein Thorwaler langsam und deutlich redet, mag ein Garether den Satz zwar nicht Wort für Wort verstehen, aber immerhin doch dessen Bedeutung erraten. Als thorwalsche Namen seien hier Asleif, Bjarni, Eldgrimm, Helgir, Liskolf, Thinmar und Walkir für die Männer und Askra, Eilif, Hjalla, Lingard, Ragnild, Svenna und Thorkatla für die Frauen genannt. Thorwalsche Abstammungsnamen werden mit einem angehängten -son ('Sohn des/der') bzw. -dottir ('Tochter des/der') gebildet, wobei nach alter Tradition ein Ringkampf zwischen den Eltern entscheidet, welchen Abstammungsnamen das Kind führt.

Thorwal

Generierungskosten: 4 GP

Modifikationen: +2 AuP

Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Eisern, Glück, Innerer Kompass, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Blutausch, Neugier, Rachsucht, Raumangst, Totenangst, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Soziale Anpassungsfähigkeit / Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst, Platzangst

Professionen: alle außer Einbrecher, Ritter und den elfischen Professionen

Talente

Kampf: Hieb Waffen +1, Raufen +2, Wurfbeile +2

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +3, Zeichnen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3

Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +1

Sprachen: Muttersprache Thorwalsch (KL -2); Zweitsprache Garethi (KL -4)

Handwerk: Boote Fahren +2, Holzbearbeitung +1, Seefahrt +2

Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Thorwal)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust)

SÜDAVENTURIEN

Hervorgegangen ist diese vielfältige Mischkultur aus den alten südaventurischen Ansiedlungen der Tulamiden, den ihnen nachgefolgten Mittelländern und der steten Vermischung mit den Waldmenschen.

Lebensraum: Die dünn besiedelten Küsten südlich von Mengbilla

und Port Corrad sind das hauptsächliche Siedlungsgebiet jener Menschen, die in den südlichen Stadtstaaten, der Schwarzen Allianz von Al'Anfa oder den kleinen Südmeerkolonien des Horasreichs und des Bornlands leben. Im Landesinneren finden sich, von der Königsstadt



AVELFEN

AMBOSSZWERGE



TVLAMIDISCHE
STADTSTAATEN



SÜDAVENTURIEN



POVADIS

Mirham einmal abgesehen, so gut wie keine nennenswerten Ansiedlungen der 'Weißen'. Der überwiegende Teil der Menschen lebt in den Hafenstädten – ehemalige Kolonien der großen Reiche und der Tulamiden, die heute unabhängig sind.

Lebensweise: Obwohl manche Städte nominell von alteingesessenen Adligen oder in die Ferne belobigten Gouverneuren regiert werden, bestimmen tatsächlich die reichen Handelsherren, die Offiziere und Gelehrten ihre Geschicke. Diese Oberschicht bezeichnet man nach alananischem Modell als die *Granden*, während die Freien, die den vergleichsweise dünnen Mittelstand darstellen, *Fanas* genannt werden. Die breite Masse wird von den Armen gebildet, die nur ein schmaler Grat von den Sklaven trennt.

Unter den widrigen Verhältnissen des Dschungels wird Ackerbau meist auf Plantagen betrieben; der Handel mit exotischen Waren gegen Güter aus dem Norden ist für die meisten Kolonien von essentieller Wichtigkeit.

Weltsicht und Glaube: Allgemein herrscht der Zwölfgötterglaube vor, wobei es allerdings verschiedenste Auslegungen gibt, von denen der alananische Ritus der Boron-Kirche am bekanntesten sein dürfte, und zahlreiche Einschränkungen, wie etwa das Verbot des Praios- und Phex-Glaubens in Mengbilla. Überschneidungen mit Naturkulten, ja, selbst gewissen Formen des Dämonenkultes finden sich ebenso wie die Verehrung von Rastullah oder von Rur und Gror; Firun dagegen ist quasi unbekannt.

Als Toleranz maskierte Gleichgültigkeit ist hier ebenso vertreten wie ketzerische Lehren, für die man anderswo von der Inquisition gejagt würde, und die alananische Arroganz ist sprichwörtlich. Fast alle Kleinstaaten und Kolonien sind in ein schwer durchschaubares Gewirr von Bündnissen, Verträgen, Zerwürfnissen und Kleinkriegen eingebunden und sehen sich selbst als den Nabel der Welt.

Sitten und Bräuche: Sklaverei und Menschenhandel sind allgemein üblich und werden nur in Brabak, Hôt-Alem (nominell eine Kolonie des Mittelreichs) und den Besitzungen des Bornlands und des Horasreichs nicht geduldet. Korruption, Dekadenz und Ränkespiel kennzeichnen gerade in Al'Anfa die Oberschicht. Brabak ist bekannt für seine Toleranz und nimmt selbst jene auf, auf die andernorts der Scheiterhaufen wartet. Gladiatorenkämpfe, Rauschmittel und Giftmorde erfreuen sich großer Beliebtheit, und in Chorhop führt die Versessenheit auf Glücksspiele gar so weit, dass die wichtigsten Stadtämter alljährlich per Lotterie vergeben werden.

Tracht und Bewaffnung: Zur landesüblichen Tracht gehören weite, offen getragene Hemden und Beinkleider aus leichtem Stoff. Wer das Gold hat, leistet sich Kleidung aus Seide und anderen kostbaren Tüchern, oft freizügig geschnitten, dazu Stiefel aus feuerfestem Iryanleder und teure Accessoires. Als Schutz vor der Hitze sind weite Hüte, Fächer und Sonnenschirme verbreitet.

Die typische Repräsentationswaffe des Mittelstandes und der Granden ist ein Haumesser oder Entersäbel, die man auch dann trägt, wenn man nicht damit umgehen kann. Schwere Rüstungen sind so

unpraktisch wie untypisch; sie werden fast nur von Königs- und Tempelgardien getragen.

Darstellung: Lassen Sie sich von dem Grundsatz leiten, dass nichts einen Wert, aber alles einen Preis hat: Moral, Gesetze und Bräuche empfinden Sie als lästige Einschränkungen Ihrer Lebensfreude. Raffinesse und Vergnügungssucht, das sind Ihre Tugenden. Prunken Sie mit Ihrer Weltoffenheit und Ihrer Toleranz, und seien Sie dabei stets auf Ihren Vorteil bedacht. Ein guter Schuss Pioniergeist steht jedem Kolonisten gut zu Gesicht. Erläutern Sie offen die Vor- bzw. Nachteile der Sklaverei und bewahren Sie sich stets ein gesundes Maß an Misstrauen: Die Nordländer sind Rivalen im Kampf um die Schätze des Südens und lauern nur auf eine Chance, sie ihren 'wahren' Besitzern zu entwenden.

Sprache: Das klangvolle Brabaci ist eine altertümliche Abart des Garethi und stark vom tulamidischen Einfluss geprägt, enthält aber auch zahlreiche mohische Begriffe und Lehnwörter anderer Sprachen. Gerade die Oberschicht ist um eine Nähe zum Bosparano bemüht, in Brabak zeigt sich der Einfluss des Thorwalschen, und in den Kolonien hat deren jeweilige Hauptsprache starken Einfluss. Männliche Vornamen sind z.B. Alriego, Dorio, Koloman, Orelia, Sandro oder Yorge, weibliche Vornamen Alara, Dolorita, Imelde, Oralia, Rosinia oder Zeradia; typische Nachnamen sind Delazar, Gredo, Lupinez, Queda, Salmoranes oder Uludaez.

Südaventurien

Generierungskosten: 4 GP

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit

Empfohlene Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Gift, Verbindungen / Aberglaube, Arroganz, Eitelkeit, Geiz, Goldgier, Jähzorn, Neugier, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Kälteresistenz / Krankheitsanfälligkeit, Raumangst

Professionen: alle außer Ritter und den elfischen Professionen

Talente

Kampf: Bogen oder Armbrust +1, Dolche +2, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1

Körper: Schwimmen +1, Sich Verstecken +1

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +1

Natur: –

Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1

Sprachen: Muttersprache Garethi (Brabaci; KL –2), Sprachen Kennen [Tulamidy] +4, Sprachen Kennen [Mohisch] +4, Sprachen Kennen [Thorwalsch] +2

Handwerk: Boote Fahren +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Seefahrt +1

Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Südaventurien)

AMBOSSZWERGE

Rauf- und sauflustig, brummelig, die Haut mit Kohlenstaub geschwärzt, mit einem Kettenhemd angetan und die doppelblättrige Axt geschultert – der Ambosszwerg ist ein Zwerg, wie er im Buche steht. Ambosszwerg haben wie kein zweites Zwergenvolk die Klischees der Menschen und Elfen geprägt, was kein Wunder ist, denn schließlich gehen sie weit häufiger auf Abenteuerfahrt als andere Angroschim.

Lebensraum: Ambosszwerg findet man vor allem im Bergkönigreich Waldwacht im Ambossgebirge. Einige Sippen, die die Kultur der Ambosszwerg beibehalten haben, gibt es im Finsterkamm, in den Thaschbergen, den Drachensteinen, an den Osthängen des Raschtulswalls und in den Khunchomer Bergen.

Lebensweise: Ambosszwerg sind rauf- und sauflustig, reiben ihren Körper mit einer Paste aus Fett und Kohlenstaub ein, was ihnen einen schmutzigen Gesamteindruck verleiht, und werden damit in allen Punkten dem klischeehaften Zwergenvolk der Menschen und Elfen gerecht. Die unterirdischen Siedlungen gleichen möblierten Bergwerken und sind oft nur vom Schmiedefeuer erleuchtet.

'Bei Zwergens zu Hause' wird erst geschmiedet, dann gesoffen und von den Taten der Altvorderen erzählt, dann geschmiedet, und dann – nun, Sie ahnen es schon ... Zwischendurch zieht man 'auf einen guten Kampf' in die Welt hinaus, ruhig für einige Jahrzehnte, denn Lebenszeit hat man ja genug. Richtig heimisch fühlt man sich aber nur



im Stollen der Familie, auch wenn der aus menschlicher Sicht nicht sonderlich behaglich ist, was aber selbstverständlich nur an dem 'merkwürdigen Geschmack der Menschen' liegt.

Zugegeben, das ist jetzt ein sehr menschliches Klischee des zwergischen Verhaltens – aber gerade für die Ambosszwerge liegt es gar nicht so weit von der Wahrheit entfernt.

Weltsicht und Glaube: Die Ambosszwerge verehren ihren Schöpfergott Angrosch, von dem einige Sippen glauben, dass Rondra ihm als Gemahlin zur Seite gestellt ist. Wem von beiden ein Ambosszweig mehr huldigt, hängt davon ab, ob er mehr oder minder kriegerisch veranlagt ist. Das generelle Feindbild ist 'der Drache', womit nicht nur tatsächliche, geschuppte Feuerspucker gemeint sind, sondern auch Schwarzmagie und Wirken des Namenlosen Gottes. Schmieden ist für die Ambosszwerge nicht nur Handwerk, sondern Lebensinhalt und Gottesdienst in einem.

Zum Menschenbild: Auch wenn die Menschen sehr empfindlich sind, gibt es unter ihnen einige, mit denen man sich sogar anfreunden kann. Nur schade, dass sie gerade, wenn man sich an sie gewöhnt hat, dahinsterven wie die Fliegen.

Sitten und Bräuche: Die Zwerge des Amboss waren schon immer auf Unabhängigkeit und Selbständigkeit bedacht, auch gegenüber den anderen Zwergenvölkern. Ihr Bergkönig Arombolosch gilt als einer der weisesten und fähigsten aller lebenden Zwerge.

Ambosszwerge sind nicht nur für ihre Waffenschmiedekunst berühmt (und das sogar bei anderen Zwerge), sie stellten auch schon immer die besten Kämpfer der Zwergenheit. Seit Urzeiten treten sie schon mutig gegen jeden Feind an und schrecken dabei nicht einmal vor Drachen zurück. Dies alles macht sie noch stolzer und selbstbewusster, als es Zwerge ohnehin schon sind.

Tagsüber isst man so viel, dass man bei Kräften bleibt, abends frönt man gemeinsam mit der ganzen Sippe der Völlerei. Und das 'gesellige Beisammensein', das dann folgt, kann man bei allem Wohlwollen nur noch als planmäßiges Besäufnis bezeichnen.

Tracht und Bewaffnung: Das Kettenhemd, das über Generationen weitervererbt wurde, ist die typische Tracht der Ambosszwerge. Sie tragen es voller Stolz und legen es oft nicht einmal zum Schlafen ab. Darüber trägt man einen Umhang aus Tuch oder Fell.

Typische Waffen sind der Zwergenschlägel (ein Kriegshammer) oder der Felspalter (eine Doppelblattaxt), die zweihändig zu führen sind. Daneben sieht man häufig noch das Kurzsword oder einen

Schweren Dolch, den so genannten Drachenzahn. Als Fernwaffen sind Armbrüste beliebt; die (Amboss-)Zwerge gelten als Meister ihrer Herstellung und Verbesserung.

Darstellung: Ein Zwerg ist kein Mensch, das müssen Sie sich stets vor Augen führen. Er mag ein fürchterlicher Kämpfer sein, aber er ist dennoch mehr als ein kleinwüchsiger Krieger. Betonen Sie das Fremdartige: Zwerge mögen die Sonne nicht sonderlich, sie haben für bunte Blumen oder den Gesang der Vögel herzlich wenig übrig, ihre liebste Musik ist der Klang des Schmiedehammers. Ein Zwerg ist stur wie der Fels, in dem er lebt, und wird damit die Heldengruppe ein ums andere Mal zur Weißglut treiben. Und wenn die Menschen dann schäumen und zetern vor Wut und sich in immer heftigeren Ermahnungen ergehen, stört ihn das nicht: Ein Zwerg hat Geduld, viel Geduld, und kann einfach warten, bis sie sich wieder beruhigt haben. Auch wenn Sie selbst ein kompromissbereiter Mensch sind, gestatten Sie es Ihrem Zwerg ruhig hin und wieder, sich derart felsenfest stur zu stellen ("So wird es gemacht, so hat es das Väterchen gemacht und das Großväterchen auch!"), dass Sie die Spielrunde an den Rand der Verzweiflung bringen. Denken Sie sich ein paar herzhaft Flüche aus, die Sie während dieses Marsches fortwährend zwischen zusammengebissenen Zähnen hervormurmeln können. Lassen Sie Ihren Zwerg andererseits über dem Anblick einer Erzader oder eines perfekt behauenen Marmorstandbildes für Minuten seine Umgebung vergessen, während seine Kampfgefährten unruhig werden und weiterziehen wollen. Bedenken Sie, dass der Ausruf "Das ist Zwergenwerk!" das äußerste Lob darstellt, zu dem ein Zwerg fähig ist.

Sprache: Die Sprache aller Zwergenvölker ist das dunkle, brummelnde Rogolan, das sich seit Jahrtausenden kaum verändert hat. Zwergennamen werden aus dem Vornamen und dem Abstammungsnamen ('Sohn des' oder 'Tochter der') gebildet, wobei gerne ein Vorname gewählt wird, der denselben Anfangsbuchstaben hat wie der Abstammungsname ('Murax Sohn des Murgim'); typische Namen für männliche Zwerge sind Andrasch, Brodrosch, Duglim, Gandresch, Kubax, Rabagasch oder Xolgorim, für Zwerginnen Derscha, Gerhala, Ingrascha, Nortgrima, Sagulne oder Zanolika.

Ambosszwerge

Generierungskosten: 0 GP

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: Platzangst 5, Meeresangst 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz / Arroganz, Geiz, Prinzipientreue, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Soziale Anpassungsfähigkeit / Krankhafte Reinlichkeit, Speisegebote

Professionen: Bote, Entdecker, Kundschafter, Söldner, Wundarzt

Talente

Kampf: Armbrust +3, Hiebaffen +1, Raufen +1, Ringen +2, Zweihand-Hiebaffen +1

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Zechen +3

Gesellschaft: Gassenwissen -2

Natur: Wettervorhersage -2

Wissen: Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3

Schriften/Sprachen: Muttersprache Rogolan (KL -2), Zweitsprache Garrethi (oder - seltener - Tulamidya) (KL -4)

Handwerk: Bergbau +2, Grobschmied +3

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Kulturkunde (Ambosszwerge), Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd)

AUELFEN

Die Auelfen sind jene Elfen, deren Lebensraum dem der Menschen am nächsten ist und die sich daher schon früh in ihrer Geschichte mit diesen beschäftigt haben. Die meisten Auelfen leben immer noch im Sippenverband fern größerer Ansiedlungen.

Lebensraum: Die Auelfen leben an den Flüssen nördlich der Salamandersteine, vor allem am Oberlauf des Kvill, der Letta und am mittleren Oblomon. Seltener finden sich Siedlungen der Auelfen auch in Weiden, Almada (jeweils in den Flussauen), im garetischen Reichsforst, an der Grenze zwischen Nostria und Albernaria sowie im Bornwald.

Lebensweise: Die Auelfen bewohnen üblicherweise Pfahldörfer in den Flussauen. Bemerkenswert sind Gerasim und Kvirasim, die einzigen bekannte Elfenstädte. Jagd und Fischfang bilden ihre Lebensgrundlage, daneben werden auch Obst und Kräuter gezogen und ein wenig Handel mit den Menschen getrieben. Die Elfen haben einige Handwerke – wie etwa Kürschnerei, Bogenbau und Schnitzkunst – zur Perfektion gebracht. Ihr Sinn für Schmuck, Zierde und alles Schöne, aber auch für Musik und Lyrik ist sprichwörtlich. In den auelfischen Sippen ist die bei Menschen übliche Aufgabenteilung und Berufsgliederung wesentlich weniger streng. So sind nicht nur Männer und Frauen gleichberechtigt, sondern in aller Regel ist jeder dazu fähig, jegliche Aufgabe innerhalb der Gemeinschaft zu übernehmen. Eine ausschließliche Spezialisierung im Sinne eines Berufes ist selten, auch wenn Begabungen für einzelne Tätigkeiten gefördert und diese dann auch bevorzugt ausgeübt werden können. Hierarchische Strukturen sind den Elfen unbekannt und unverständlich. Auch in größeren Siedlungen streben sie danach, möglichst eng mit der sie umgebenden Natur zu leben, so dass die gewachsene Baumbehausung auch dort ihr übliches Zuhause darstellt. An den Flussauen sind es nicht selten an Pfahlbauten erinnernde, gut verborgene Baumsiedlungen unterschiedlicher Größe.

Weltsicht und Glaube: Wie alle anderen Elfenvölker erkennen auch die Auelfen die menschlichen Götter nicht als verehrungswürdig an, obwohl sie um ihre Existenz wissen. Sie achten vielmehr *Nurti* und *Zerzal*, Werden und Vergehen, das Gleichgewicht des Lebens. Sie betrachten sich selbst als Teil allen Lebens und gleichzeitig alles Leben

als Teil ihrer selbst. Die Gier der Menschen nach irdischen Reichtümern ist ihnen fremd und unverständlich. Ein schöner Bogen, eine fein geschnitzte Flöte – das stellt nach ihrer Sicht einen Wert dar, nicht aber ein Berg glitzernden Metalls, mit dem man nichts anfangen kann, außer sich davor zu fürchten, dass er einem gestohlen wird.

Sitten und Bräuche: Über elfische Sitten und Bräuche weiß man im übrigen Aventurien wenig. Zwar besuchen Menschen bisweilen Elfordörfer, doch nur selten bleiben sie länger oder dürfen gar an Festen teilnehmen. Da die Elfen für gewöhnlich frei und ungebunden ihre Liebschaften ausleben, sind Hochzeiten eher selten. Die wenigen, die schon beobachtet wurden, waren rauschende Feste, bei denen zwar reichlich musiziert und getanzt, jedoch weder getrunken noch gespeist wurde. Vielmehr scheint es ihre Magie und eigentümliche Wildheit zu sein, die die Elfen in einen Taumel der Lebenslust versetzt.

Elfen kennen weder Gesetze noch Gerichtsverhandlungen. Sie haben vielmehr ein natürliches Rechtsempfinden, bei dem jedem Sippenmitglied so viel an der Meinung seiner Mitelfen gelegen ist, dass es sich deren Urteil beugt. Als Strafe kennen die Elfen nur den Ausschluss aus der Gemeinschaft, wobei der Verurteilte zwar weiterhin inmitten der Seinen lebt, von diesen aber ignoriert wird. Diese Strafe ist befristet, meist reicht schon ein Tag, um dem Delinquenten klar zu machen, dass man besser nicht gegen das Gemeinschaftsempfinden der Sippe verstößt. In schlimmen Fällen kann diese Strafe auch auf Lebensdauer verhängt werden, und man munkelt, dass die Elfen dann einen Zaubersang anstimmen, der dafür sorgt, dass sie den Ausgestoßenen nie wieder wahrnehmen können.

Tracht und Bewaffnung: Auelfen fertigen ihre Kleidung in aller Regel selbst aus Wildleder oder Bausch, einem haltbaren, Wasser abweisenden Stoff aus dem Samen der Bauschbinse. Der baumwollartige Stoff wird entweder in natürlichem Rot, Blau oder Weiß verwendet oder auch gefärbt, meist in Schilfgrün. Sie tragen Hemden und Beinkleider, beides eng geschnitten und mit Fransen, Stickereien, Federn, Pelzbesatz oder Tierzähnen verziert. Typisch sind auch die Stulpenstiefel aus weichem Leder sowie der Bauschmantel, ein ärmelloser Umhang, meist in Grün oder Taubenblau.

Nur im Notfall würde sich ein Elf in eine beengende Rüstung zwingen. Metallrüstungen empfindet er dabei als besonders ungewohnt und sie stören seine Zauberkräfte. Die typische Waffe des Auelfen ist der Kurzbogen aus Eschenholz (oder als Kompositbogen aus verschiedenen Hölzern, Knochen und Tiersehnen), ansonsten bevorzugt er schlanke Stichwaffen wie (Jagd-)Rapier oder Dolch, zur Jagd auch Speere.

Darstellung: Die Auelfen sind von allen Elfenvölkern den Menschen am engsten verbunden und daher auch am leichtesten darzustellen. Dennoch wollen wir an dieser Stelle betonen: Ein Elf ist kein Mensch. Er ist mehr als ein Kämpfer, der auch zaubern kann, und Sie sollten sich an diesen Heldentypen nur heranwagen, wenn Sie sich auf die fremdartige Weltsicht eines Elfen einlassen wollen.

Das Elfenvolk ist, wie die Gelehrten vermuten, viel älter als das Menschengeschlecht. Elfen beherrschen eine intuitive Form der Magie, die sie nicht erst in langwierigen Studien erlernen müssen. Menschliche Zauberer sind ihnen daher für gewöhnlich unheimlich – das gilt nicht nur für diejenigen, die sich mit den dunkleren Spielarten der Magier befassen, sondern auch für ausgemachte 'Weißmagier'.

Die Unterordnung unter göttliche und weltliche Autoritäten ist für Elfen unter ihrer Würde; sie verabscheuen zudem sinnlose Grausamkeiten, auch wenn jene am schlimmsten Feind begangen werden. Aus dieser Weltsicht macht der Elf keinen Hehl, und sicherlich lässt er auch die eine oder andere ironische oder überhebliche Bemerkung da-



rüber fallen, was ihm an der Menschenwelt alles seltsam vorkommt – auch wenn eine solche sehr unpassend ist und den Elfen und seine Kameraden in Schwierigkeiten bringen kann.

Auelfen sind zwar diejenigen Elfen, die sich an Menschen am meisten gewöhnt haben. Dass sie Menschen deswegen verstehen würden, kann man jedoch nicht behaupten. Sie dulden sie und ihre Seltsamkeiten, solange sie sich nicht in elfische Belange einmischen. Dann jedoch werden sie freundlich, aber bestimmt zurückgewiesen – immerhin mit außerordentlich großer Geduld, so dass es nur sehr selten zu handgreiflichen Streitigkeiten kommt. Allen gemein ist eine gute Portion Neugier, und so manchen Elfen hat diese Neugier zum Leben eines Abenteurers verführt ... und damit letztlich zur Entfremdung von den Seinen.

Sprache und Namen: Alle Elfen sprechen das melodische Isdira, das selten geschrieben wird, dessen Zeichen sich aber bisweilen ornamental verfremdet als Schmuck auf Gebrauchsgegenständen findet. Elfen tragen meist einen Erst- und einen Zweitnamen, wobei letzterer häufig allen Mitgliedern einer Sippe zu Eigen ist. Typische männliche Erstnamen sind Aelindir, Calomiriel, Elsurion, Farnion, Ilcoron, Lindariel oder Ranarion, typische weibliche Erstnamen Asamandra, Diallya, Feyaria, Mayana, Safiriel, Olimonë oder Valaria. Zweitnamen sind Begriffe wie Bauschblüte, Mondlied, Regentänzer, Einhornsucher, Reiherflug oder Schattenruf.

Auelfen

Generierungskosten: 4 GP

Automatische Vor- und Nachteile: Elfische Weltsicht, Neugier 5, Weltfremd (Besitz) 6, Weltfremd (Götterverehrung) 6

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Feenfreund, Gefahreninstinkt / Arroganz, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Goldgier, Rachsucht

Professionen: Legendensänger, Wildnisläufer

Talente

Kampf: Bogen +4 (L), Dolche +2

Körperlich: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +4 (L), Sich Verstecken +5 (L), Singen +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2

Gesellschaft: Betören +3, Gassenwissen –2

Natur: Fährtensuchen +3 (L), Fischen/Angeln +3 (L), Orientierung +2, Wildnisleben +5 (L)

Wissen: Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde –2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Isdira (KL –2), eine Fremdsprache [zumeist Garethi] +4

Handwerk: Bogenbau oder Boote fahren +2 (L), Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1 (L), Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Musizieren +3, Schneidern +2

Zauber: Attributo +7, Balsam Salabunde +9, Bannbaladin +9 (H), Flim Flam +7, Fulminictus +8 (H), Sensibar +8 (H)

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Kulturkunde (Auelfen), Repräsentation (Elfen), Salasandra, Sumpfkundig; Freundschaftslied

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Regeneration I

Ausrüstung: Elfenbogen und Köcher mit 12 Pfeilen, Jagdmesser, Kleidung, ein persönliches Musikinstrument (*lama*), meist Flöte, Handharfe oder Laute, Umhängetasche mit Nahrung, Kräutern etc.

Anmerkung: Die Talente, die mit einem L markiert sind, sind so genannte Leittalente. Nähere Einzelheiten hierzu finden Sie bei der Erklärung des Nachteils *Elfische Weltsicht*, Seite 94. Bei den Zaubern, die mit einem H gekennzeichnet sind, handelt es sich um Hauszauber, die billiger zu steigern sind. Näheres hierzu auf Seite 204.

DIE PROFESSIONEN

Die so genannte Profession ist der dritte Pfeiler der Heldenerschaft: Mit der Auswahl der Profession entscheiden Sie, was Ihr Held getan hat, bevor er sich entschieden hat, auf Abenteuer auszuziehen. Möglicherweise hat er eine Ausbildung an einer Akademie erhalten, vielleicht ist er auch in eine Handwerkslehre gegeben worden – oder er hat seine Fähigkeiten durch Anwendung erlernt. Es wäre irreführend, die Bezeichnung Profession mit 'Beruf' zu übersetzen, denn ein professioneller Einbrecher oder Streuner würde dies niemals erwähnen, wenn er nach seinem Beruf gefragt wird. Vielleicht ist er ganz

ordnungsgemäß in eine Lehre gegangen oder hat sogar eine Ausbildung an einer Akademie erhalten. Vielleicht musste er sich aber auch als Waisenkind in den Straßen einer Großstadt durchschlagen und hat dabei gelernt, wie man professionell bettelt und fetten Händlern die Geldbeutel vom Gürtel schneidet. All das zählt als Profession und hat Auswirkung auf die Werte Ihres Helden. (Noch deutlicher ist die Diskrepanz bei den Auelfen, die das Konzept des 'Berufs' nur in Ausnahmefällen kennen und verfolgen.)

Botenreiterin

Eine Botin ist Hand und Mund, Auge und Ohr ihres Herrn. Auf sie ist Verlass, und sie ist sich ihrer Verantwortung bewusst. Ob sich ihrem Vorankommen ein Schneesturm, eine überschwemmte Straße oder ein lahmes Pferd in den Weg stellt, sie kennt nur ein Ziel: die Botschaft ihrem Empfänger zu übergeben. Sie ist mit allen Unwägbarkeiten der aventurischen Straßen vertraut und weiß, wie man Zölle umgehen kann und wo es die besten Pferde zu leihen gibt, sie kennt allerlei Abkürzungen und die besten Pässe für eine

Gebirgsüberquerung. Es gibt Botinnen im privaten Auftrag, aber auch verschiedene Botendienste, die öffentlich zugänglich sind. Aventurienweit berühmt sind die *Beilunker Reiter*, die allerdings in den letzten Jahren durch ihren ständigen Einsatz arg dezimiert wurden. Eine Botin, die ihnen angehört hat, jedoch z.B. wegen einer Verletzung aus dem Dienst scheiden musste, ist eine angesehene Bürgerin. Vielleicht kann sie aber dennoch nicht davon lassen, umherzuziehen – diesmal in eigener Mission und nur mit dem Ziel, ein Abenteuer zu erleben. Allerdings

kann es auch sein, dass eine Botenreiterin wegen einer (verschuldeten oder unverschuldeten) Verfehlung vorzeitig aus den Diensten entlassen wird. Dann hat sie bestimmt einen Grund, diesen Makel in ihrem Ruf wieder auszumerzen.

Botenreiter / Botenreiterin (0 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12

Modifikationen: +2 AuP; SO 5–10

Körper: Armbrust oder Bogen +1, Dolche +1, Hiebaffen oder Säbel +1, Ringen +1

Körper: Athletik +3, Klettern oder Boote Fahren +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +5, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +4, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +5, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +3, Heraldik +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [die in der jeweiligen Kultur verbreitete Schrift, zumeist die Schrift der Muttersprache] +3, Sprachen Kennen [zwei verbreitete Fremdsprachen] je +4

Handwerk: Kartographie +5, Malen/Zeichnen +4

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, eine Geländekunde nach Wahl, Ortskenntnis (eine üblicherweise benutzte Strecke)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Verbindungen (ehemalige Dienstherrinnen oder Auftraggeberinnen), Zäher Hund / Prinzipientreue, Verpflichtungen (Dienstherrin)

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Goldgier, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Neugier, Platzangst

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung oder Uniform, feste Stiefel, Regenmantel, geeignete Seitenwaffe, Dolch, wasserdichte Lederrolle für Botschaften, Tuchbeutel, Wasserschlauch, weitere Ausrüstung im Wert von 1W6+2 Dukaten

Besonderer Besitz: erprobtes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

EINBRECHER

Die Schätze Aventuriens sind ungleich verteilt, und sie warten auf den, der es wagt, sie sich zu nehmen. So sehen es nicht nur die Beutelschneider in den Gassen, sondern vor allem der selbst ernannte Meisterhandwerker unter den 'Einkommensumverteilern': der Einbrecher. Er stiehlt zwar auch, um sich an dem Gewinn aus verkauftem Schmuck oder magischen Artefakten zu bereichern, aber er stiehlt noch viel eher, weil er eine Herausforderung wittert, weil er das Risiko liebt und weil er will, dass man um seine Identität rätselt – Kunst um der Kunst willen. So gibt es Kletterer, die selbst die höchsten Türme erklimmen, und geschickte Einbrecher, die sich nicht einmal von zwergischen Trickschlössern abschrecken lassen. Viele von ihnen füllen nicht nur

den eigenen Geldbeutel, sondern huldigen auch Phex, dem Gott der Händler und Diebe – in der Hoffnung, dass dieses 'Geschäft' mit dem Göttlichen sich eines Tages rentieren möge: Viele tulamidische Sagen ranken sich um phexgefällige Diebe, die Reichtum und sogar die Hand einer Sultanstochter errungen haben. Einbrecher benötigen eine städtische Umgebung, und so stammen die meisten von ihnen wohl aus Gareth und Al'Anfa, aus Festum oder Punin, aus dem Horasreich oder den Stadtstaaten am Mhanadi.

Einbrecher / Einbrecherin (0 GP)

Voraussetzungen: MU 12, FF 13, GE 12

Modifikationen: SO 2–10

Automatische Nachteile: Goldgier 5 oder Neugier 5

Kampf: Dolche +3, Ringen +1, Wurfmesser +1

Körper: Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +6, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +3, Taschendiebstahl +2

Gesellschaft: Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1

Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2

ANMERKUNGEN ZU PROFESSIONEN

Die **Voraussetzungen** müssen erfüllt sein, wenn Sie sich für eine bestimmte Profession entschieden haben, während die **Modifikationen** erst nachträglich eingerechnet werden; die Angabe des Sozialstatus (SO) heißt hier, dass der erste genannte Wert automatisch mit der Profession verbunden ist. Sie können den SO bis zum zweiten genannten Wert anheben, müssen dafür aber GP ausgeben.

Die **Automatischen Vor- und Nachteile** sind zwingend mit der jeweiligen Profession verbunden, dafür brauchen Sie aber auch keine GP mehr für Vorteile aufzuwenden bzw. erhalten keine GP durch die Nachteile. Sie können allerdings eventuelle Schlechte Eigenschaften noch erhöhen und bekommen dann sehr wohl die GP für diese zusätzlichen Punkte.

Die im Anschluss aufgezählten **Talentpunkte** addieren Sie zu denen, die Sie bereits durch Rasse und Kultur erhalten haben. Beachten Sie dabei, dass unter gewissen Umständen einzelne Talente in der falschen Kategorie aufgezählt sein können (wenn z.B. eine Auswahlmöglichkeit zwischen einem Handwerks- und einem Wissens-Talent besteht) – lassen Sie sich davon nicht irritieren.

Sonderfertigkeiten sind ebenso fest verbunden mit der Profession.

Unter der Rubrik **Verbilligte Sonderfertigkeiten** sind jene SFs aufgezählt, die der Held bei der Generierung oder auch zu einem späteren Zeitpunkt zu halben Kosten erwerben kann.

Bei den **Empfohlenen Vor- und Nachteilen** handelt es sich nur um Tipps, was besonders gut zu einer bestimmten Pro-

fession passt. Wenn Sie sich Ihren Helden anders vorstellen, brauchen Sie diese Kategorie nicht weiter zu beachten.

Ähnlich ist es bei den **Ungeeigneten Vor- und Nachteilen**:

In der Regel passen diese Vor- und Nachteile zu keinem Angehörigen der entsprechenden Profession – Ausnahmen sind jedoch möglich, wenn der Spielleiter zustimmt. In dieser Kategorie sind oftmals körperliche Nachteile nicht erwähnt – denn es ist durchaus möglich, dass ein Held wegen einer bleibenden körperlichen Beeinträchtigung seinen bisherigen Beruf aufgeben musste und sich nun dem Abenteuerleben widmet. Ein einarmiger Söldner ist kaum sinnvoll, ein einarmiger Ex-Söldner aber sehr wohl.

Die **Ausrüstung** steht jedem Helden der entsprechenden Profession zu, weitere Dinge muss er sich von seinem Geld erwerben.

Die Kategorie **Besonderer Besitz** ist nur interessant, wenn Sie Ihrem Helden den gleichnamigen Vorteil zugestehen, dann – und nur dann – besitzt der Held die genannten Besitztümer bereits zu Spielbeginn. Sowohl Ausrüstung als auch Besonderer Besitz müssen eventuell angepasst werden, wenn der entsprechende Held aus einer Kultur stammt, in der die aufgeführten Gegenstände zu selten oder ungewöhnlich sind.

Die Anmerkung, dass eine Profession **zeitaufwendig** ist, bedeutet im Rahmen der Basisregeln nur, dass zum Alter des Junghelden 3 weitere Jahre hinzugerechnet werden (siehe Seite 38).

MAGIER



SÖLDNERIN



STREUNER



GAUKLERIN



WUNDARZT



Wissen: Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Schätzen +4

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Malen/Zeichnen +2, Schlösser Knacken +7

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (entweder das bevorzugte Gebiet für die Fischzüge oder eine zwielichtige Gegend, in der man gut untertauchen und Beute verkaufen kann), Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Gehör oder Tastsinn), Innerer Kompass, Richtungssinn, Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (üblicherweise Hehler und Informanten, eventuell auch ein Patron), Zwergennase / Gesucht, Goldgier, Neugier, Verpflichtungen (gegenüber einer Diebesbande oder einem einzelnen Auftraggeber)

Ungeeignete Nachteile: Dunkelangst, Fettleibigkeit, Höhenangst, Nachtblind, Raumangst

Ausrüstung: Kleidung (verbreitet, dunkel, die Beweglichkeit nicht einschränkend), dunkle Kapuze oder Mantel, dunkle Handschuhe, Nachschlüssel/Dietriche, 10 Schritt Seil mit Wurfhaken, Gürtel mit Trageschlaufen und -haken, verborgener Dolch

Besonderer Besitz: hochwertige und gut sortierte Nachschlüssel/Dietriche (erleichtern *Schlösser Knacken*-Proben um 3 Punkte), Seidenseil mit 'lautlosem' Wurfhaken

ENTDECKER

Verfallene Tempel, geheimnisvolle Ruinen, unwegsame Gebirgspässe und staubige Bibliotheken sind die zweite Heimat des Entdeckers. Stets ist er auf der Suche nach neuen Spielarten der Mechanik, einer seltenen Pflanze oder längst vergessenen Schriften. Er recherchiert die Stammbäume der Mächtigen oder sucht nach verborgenen Schätzen im Dschungel – und dass es ihm dabei meist nur auf den wissenschaftlichen Wert seiner Funde ankommt, bringt ihn allzu leicht mit geldgierigen Sklaven-, Schatz- oder Trophäenjägern in Konflikt.

Geheimnisse jedweder Art ziehen ihn geradezu magisch an, und er kann stundenlang – notfalls auch im Selbstgespräch – über sein bevorzugtes Wissensgebiet dozieren. In allen anderen Bereichen des täglichen Lebens ist er bisweilen ein wenig weltfremd und auf die Hilfe seiner Gefährten angewiesen – was man ihm gerne nachsieht, wenn er warnende Inschriften in alten Tempeln übersetzt oder mit juristischen Spitzfindigkeiten einen Mitreisenden vor dem Kerker bewahrt.

Entdecker / Entdeckerin (6 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, KO 11

Modifikationen: SO 7–13

MAGIEDILETTANTEN

Menschliche bzw. halbelfische Viertelzauberer, die sich nie einer Ausbildung ihrer Kräfte unterzogen haben, werden üblicherweise Magiedilettanten genannt. Sie verfügen über ein bis fünf *Übernatürliche Begabungen*, eventuell über ein oder mehrere *Meisterhandwerke* und unter Umständen über den Vorteil *Schutzgeist*. In der Regel passen sich sowohl die Meisterhandwerke als auch die Übernatürlichen Begabungen dem 'weltlichen' Leben des Magiedilettanten an (oder die Ausformung seiner Zauberkräfte lenkt den Helden auf einen bestimmten weltlichen Weg). Sprich: Ein Magiedilettanten-Jäger wird sicherlich eher zu einer Übernatürlichen Begabung tendieren, die das Äquivalent des FALKENAUGE ist, während der magiedilettantische Streuner eher die unbewusste Abart eines SEIDENZUNGE beherrscht. Von den in diesem Buch genannten Professionen können Botenreiter, Einbrecher, Entdecker, Gaukler, Jäger, Kundschafter, Pirat, Streuner und Wundarzt auch zusätzlich Magiedilettant sein.

Von den ab Seite 172 beschriebenen Zaubern stehen ADLERAUGE, ADLERSCHWINGE*, ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, AXXELERATUS, BALSAM, BANNBALADIN, BLICK IN DIE GEDANKEN, BLITZ DICH FIND, EXPOSAMI, FALKENAUGE, FLIM FLAM, FORAMEN, FULMINICTUS*, GEDANKENBILDER, HORRIPHOBUS, KLARUM PURUM, MOVIMENTO, ODEM ARCANUM, PENETRIZZEL, PSYCHOSTABILIS, SANFTMUT, SEIDENZUNGE, SENSIBAR, SPURLOS, TIERGEDANKEN, VISIBILI*, WASSERATEM und ZAUBERNAHRUNG als Übernatürliche Begabungen zur Verfügung; die Zauber mit einem Sternchen dabei nur *halbelfischen* Magiedilettanten.

Mehr zu Magiedilettanten und Übernatürlichen Begabungen finden Sie bei der Beschreibung des Magischen Vorteils Viertelzauberer auf Seite 91.

Automatischer Nachteil: Neugier 5

Kampf: Armbrust +1, Hiebaffen oder Säbel oder Stäbe +2

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schwimmen +1, Sinnenstärke +4

Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +3, Mechanik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sprachenkunde +3, Sternkunde +2; ein Talent aus der folgenden Liste +5: Anatomie, Alchimie, Bergbau, Feinmechanik, Geographie, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Götter/Kulte, Heraldik, Kartographie, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Rechtskunde, Sprachenkunde, Sternkunde, Tierkunde; ein zweites aus dieser Liste +4, ein drittes +2 (sollten hierbei ein oder mehrere Talente gewählt werden, für die der Entdecker sowieso schon einen Bonus erhält, dann muss der dort genannte Bonus auf ein beliebiges anderes Talent der Liste umverteilt werden – wenn Sie sich also für Geschichtswissen +5 entscheiden, müssen die festen 4 Punkte aus Geschichtswissen z.B. auf Bergbau umverteilt werden).

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [zwei Fremdsprachen nach Wahl] jeweils +6, zwei weitere je +2, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6, Lesen/Schreiben [zwei Schriften nach Wahl] je +4

Handwerk: Boote Fahren +1, Feinmechanik oder Schlösser Knacken +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde

Wunden +2, Kartographie +5, Malen/Zeichnen +4

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Nandusgefalliges Wissen, eine weitere Kulturkunde nach Wahl

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Begabung Sprachen, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (Geld- und Auftraggeber), Zwergennase / Verpflichtungen (Geld- oder Auftraggeber)

Ungeeignete Nachteile: Aberglaube, Dunkelangst, Höhenangst, Raumangst

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, gewachster Mantel oder Umhang, Kampfstab oder Keule oder Säbel, Dolch, Rucksack, wasserdichte Lederrolle für Landkarten oder Aufzeichnungen, Schreibzeug, Kohlestift, 20 Blatt einfaches Papier, Tagebuch, Lupe

Besonderer Besitz: Maultier mit Sattel und Zaumzeug oder kleines Boot, Zelt, Kompass

GAUKLER:IN

Akrobaten, Tänzer, Possenreißer, Schauspieler und Dompteure – sie alle zählen zum geheimnisumwitterten fahrenden Volk, um dessen Leben sich manche romantische Legende rankt. Oft jedoch ist ihr Dasein viel eher geprägt von den Entbehrungen der staubigen Landstraße, den ewig schlammigen Marktplätzen und den missgünstigen Gardisten. Doch wenn sich dann die Zuschauer um die bunten Wagen und Zelte scharen und mit of-

fenen Mündern die Kunststücke bewundern, dann sind alle Härten vergessen, dann leben die Artisten nur noch für die Hochrufe und die Begeisterung ihres Publikums.

Gaukler gelten allgemein als heiter und zuversichtlich, andererseits sagt man ihnen auch starken Aberglauben, Unzuverlässigkeit und eine gewisse diebische Gesinnung nach – weniger aus Goldgier als aus kindlichem Begehren nach allem, was ihre Aufmerksamkeit erregt hat. Auch wenn sie ihre Wagen verlassen, um ein noch abenteuerlicheres Leben zu führen, werden sie diese Wesensmerkmale behalten – bisweilen zur Freude ihrer Begleiter, manchmal auch zu deren schierer Verzweiflung.

Gaukler / Gauklerin (2 GP)

Voraussetzungen: MU 11, CH 12, GE oder FF 13
Modifikationen: SO 3–7

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen *oder* Stäbe +1, Raufen +2, Wurfmesser +2

Körper: Akrobatik *oder* Athletik *oder* Gaukeleien +5, ein weiteres von diesen dreien +3, Klettern *oder* Reiten +2, das andere +1, Körperbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen *oder* Tanzen +3, Taschendiebstahl +1, Zehen +1

Gesellschaft: Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +3

Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Abrichten *oder* Falschspiel *oder* Malen/Zeichnen *oder* Musizieren +4, ein zweites aus dieser Liste +2, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +1, Kochen +1, Schneidern +2

Sonderfertigkeit: Ausweichen I, Standfest

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Glück, Glück im Spiel, Gut Aussehend, Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Aberglaube, Eitelkeit, Neid, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung / Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: einfache, aber sehr auffällige Kleidung, passendes Arbeitsgerät (Jonglierkeulen oder -bälle, Spielkarten, drei Wurfmesser, Fesselseile, einfaches Musikinstrument, Schminke, Bauchrednerpuppe), Dolch, Tuchbeutel, Weinschlauch

Besonderer Besitz: Esel oder Maultier, beladen mit voller Ausrüstung für eine aufwendige Einmann-Schau

JÄGERIN

Den meisten Jägerinnen sind die Städte zu groß, zu laut und zu dreckig. Sie lieben die Abgeschiedenheit der Wildnis, die unerbittliche Ehrlichkeit der Natur und deren Bewohner. Ein zahmes Tier ist oft ihr einziger Gefährte und hilft ihnen, die Einsamkeit zu

vertreiben. Anderen Menschen gegenüber ist die Jägerin hingegen scheu und zurückhaltend. Sie versteht sich meisterlich aufs Überleben in der Wildnis und kennt die besten Stellen, um Fallen auszulegen. Sie weiß, wie man sich orientiert oder welche Pflanzen essbar und nützlich sind, und kennt sich bestens mit der Wettervorhersage aus.

Eine Jägerin kann zu ihrem Beruf gekommen sein, weil sie im Wald aufgewachsen ist, vielleicht hält sie sich aber auch im Forst versteckt, weil sie auf der Flucht vor dem Arm des Gesetzes ist. Es gibt indes auch Jäger, die mit der Jagd ihr Silber verdienen: So hält fast jede Baronin eine Wildhüterin in Lohn und Brot, die in den Forsten des Lehens für Ordnung sorgt, Wilderer in die Schranken weist und vor allem aufpasst, dass sich keine Räuber oder anderes übles Gesindel einnisten. Und gerade in den Wäldern des hohen Nordens kann sich eine Fallenstellerin vom Pelzhandel ein Auskommen erhoffen.

Jäger / Jägerin (11 GP)

Voraussetzungen: IN 11, GE 12, KO 11

Modifikationen: AuP +2; SO 3–7

Kampf: Armbrust *oder* Bogen *oder* Wurfspeer +5, Dolche +3, Hieb Waffen *oder* Säbel +1, Ringen +2, Speere +3

Körper: Athletik *oder* Reiten *oder* Boote Fahren +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Sinnesschärfe +5, Stimmen Imitieren +1

Gesellschaft: –

Natur: Fährtensuchen +6, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +4

Handwerk: Abrichten *oder* Bogenbau +2, Fleischer *oder* Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: eine Geländekunde nach Wahl, Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeit: Ortskenntnis

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Dämmerungssicht, Eisern, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Innerer Kompass, Richtungssinn, Zäher Hund / Raumangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Dunkelangst, Nachtblind, Platzangst

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, geeignete Jagdwaffe, Dolch, Material für drei Tierfallen, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt

Besonderer Besitz: Packtier mit Zaumzeug und Packtaschen oder ausgebildeter Jagdhund/Jagdfalke

KRIEGER

Das Kriegshandwerk ist eines der angesehensten Gewerbe Aventuriens. Große Städte oder vermögende Adelshäuser (ab Grafenrang aufwärts) finanzieren aus Statusgründen spezielle Akademien, in denen talentierte Bewerber in langjährigem Drill zu fähigen Kämpfern ausgebildet werden. Absolventen einer solchen Schule wissen nicht nur mit einer Vielzahl von Waffen umzugehen, sie genießen besondere Privilegien: Der 'Kriegerbrief', der jedem Abgänger einer Kriegerschule zusteht, erlaubt auch einem Nichtadligen die Teilnahme an Adelsturnieren mit Schwert und Lanze und ebnet den Weg für eine Offizierslaufbahn in Armeen und Garden, die dem gemeinen Söldling in aller Regel verwehrt bleibt. Doch nicht jeder Krieger ist gleich. Je nach Art der Schule und Ansprüchen der Lehrmeister können sich die Fähigkeiten und moralischen Grundsätze von Kriegern miteinander deutlich voneinander unterscheiden. Der hier vorgestellte Krieger ist ein Abgänger der Kriegerschule *Ruadas Ehr* in Havena, die vom albernischen Königshaus Bennain unterhalten wird.

Krieger / Kriegerin aus Havena (24 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Modifikationen: LeP +2, AuP +3; SO 8–13

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue 10

Kampf: Anderthalbhänder +6, Armbrust +4, Dolche +2, Infanteriewaffen +3, Raufen +2, Ringen +3, Schwerter +6, Zweihandschwerter/-säbel +4



Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnschärfe +2, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Arroganz, Verpflichtungen (gegenüber dem Finanzier der Ausbildung, dem Dienstherrn oder Lehrern)

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Glasknochen, Einhändig, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Anderthalbhänder, Schwert, Dolch, einfacher Holzschild, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: erprobtes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Natur: Fährtensuchen +5, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +5, Wittervorhersage +3, Wildnisleben +4

Wissen: Geographie +2, Heraldik oder Pflanzenkunde +1, Kriegskunst oder Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +3

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: eine passende Geländekunde nach Wahl

Verbilligte Sonderfertigkeit: (erste) Ortskenntnis

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Dämmerungssicht, Eisern, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Sicht, Gehör), Innerer Kompass, Magiege-spür, Richtungssinn, Tierfreund, Zäher Hund, Zeitgefühl / Vorurteile (gegen Stadtbewohner)

Ungeeignete Nachteile: Dunkelangst, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lahm, Nachtblind, Platzangst

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung in Naturfarben, Speer oder Kampfstab, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafsack

Besonderer Besitz: erprobtes Pferd mit Sattel und Zaumzeug oder ausgebildeter Spürhund

Magier / Magierin (18 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12

Modifikationen: MR +2, AsP +12; SO 7–13

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer / Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber dem Lehrmeister oder der Magiergilde)

Kampf: Stäbe +2 (Magiern sind außer Stäben und Dolchen fast alle anderen Waffen verboten.)

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: –

Wissen: Anatomie +1, Brett-/Kartenspiel +1, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Mechanik +2, Pflanzenkunde +4, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sprachenkunde +1, Sternkunde +4, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [Tulamidya oder Garethi (nicht die Muttersprache)] +4, Sprachen Kennen [Bosparano oder Ur-Tulamidya (die 'alte' Form der Muttersprache)] +6, Sprachen Kennen [die andere 'alte' Sprache] +4, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +7, Lesen/Schreiben [zwei Schriften aus folgender Liste: Ur-Tulamidya, Glyphen von Unau, Kusliker Zeichen, Tulamidya, Zhayad] jeweils +4

Handwerk: Alchimie +4, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Malen/Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagier, Ritualkenntnis +3, Große Meditation, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Astrale Meditation, Regeneration I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration II, Seil des Adepten, Kraftfokus

Zauber: Analys +7 (H), Armatrutz +6 (H), Auris Nasus +5, Balsam Salabunde +8 (H), Blitz +6, Claudibus +4, Foramen +4, Fulminicus +8 (H), Gardianum +6, Odem Arcanum +6, Paralysis +7 (H), Silentium +5 (H), Somnigravis +7 (H)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Verbindungen (zum eigenen Lehrmeister), Zeitgefühl / Arroganz, Eitelkeit, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutausch, Feenfreund, Koboldfreund / Aberglaube, Arkanophobie, Einarmig/händig, Niedrige Astralkraft, Niedrige Magieresistenz

Ausrüstung: Robe mit arkanen Symbolen, einfache graue Reisekutte, hoher spitzer Hut (oder gehörnte Kappe), Zauberstab mit dem ersten Stabzauber, Tinte, 10 Blatt Pergament oder Tagebuch, Dolch, lederne Umhängetasche

Besonderer Besitz: verbesserter Zauberstab, genau auf die Körpermaße abgestimmt und daher mit TP 1W+2 und WM 0/0 zu führen

Anmerkung: Bei den Zaubern, die mit einem H gekennzeichnet sind, handelt es sich um Hauszauber, die billiger zu steigern sind. Näheres hierzu auf Seite 204.

KUNDSCHAFTER

Auch wenn es seit Jahrtausenden von Menschen beackert wird, ist Aventurien noch immer voller unwegsamer Gebiete – Wälder, Buschland, Gebirge, Steppe und Wüsten. Einige unerschrockene Seelen haben sich gerade diese Gebiete zu einer zweiten Heimat gemacht und kennen sich dort weit besser aus als im Gewirr der städtischen Straßen und Gassen. Bisweilen verdingen sie sich bei herumziehenden Abenteuern, bei Händlern, die ein neues Geschäftsgebiet eröffnen wollen, bei Heeresführern oder einfach Reisenden als Kundschafter, aber die meiste Zeit verdienen sie ihren Lebensunterhalt als genügsame Jäger – oder als gesetzlose Räuber und Viehdiebe. Ihnen allen ist eine tiefe Kenntnis der Natur und ihrer Härten gemeinsam, und die meisten scheinen sich allein oder in Gesellschaft eines treuen Tieres wohler zu fühlen als unter sprechenden Begleitern.

Kundschafter / Kundschafterin (7 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 12

Modifikationen: AuP +2; SO 2–7

Kampf: Armbrust oder Bogen +1, Dolche +2, Hiebaffen oder Säbel +1, Ringen +2, Speere oder Stäbe +3

Körper: Athletik oder Boote Fahren oder Reiten +4, ein weiteres aus dieser Liste +3, das verbleibende +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +4, Sinnschärfe +6

MAGIERIN

Magische Begabung ist nur wenigen gegeben, und wer in ihrer Ausübung geschult ist, dem bringt man in vielen Gegenden Aventuriens großen Respekt entgegen. Wer an einer Magierakademie oder bei einem privaten Lehrmeister ausgebildet wurde, versteht nicht nur etwas von Magie, sondern hat darüber hinaus noch Schreiben und Lesen gelernt sowie die Grundbegriffe der Alchimie, Geschichte, Philosophie und anderer Wissenschaften studiert. Hier gibt es jedoch viele Unterschiede, denn zwischen der Tätigkeit einer horasischen Illusionistin, eines tulamidischen Dschinnenbeschwörers und einer sinistren Brabaker Dämonologin liegen Welten.

Eines haben jedoch alle Magierinnen gemeinsam: Wenn sie nach jahrelangem Studiums ihr Gildensiegel tätowiert bekommen, das sie als lizenzierte Zauberer ausweist, stehen sie dennoch erst am Anfang ihrer Laufbahn, sind noch unerfahren in weltlichen Dingen und oftmals sogar ein wenig naiv. Auch wenn eine Magierin mit einem Fingerschnippen ein Feuer entfachen oder einen Flammenstrahl schleudern kann, so muss sie noch viel über die Welt außerhalb der Akademie lernen. Zudem wird sie stets bemüht sein, ihre Fähigkeiten und ihre Kenntnisse der Magie und anderer Wissenschaften zu mehren.

Die hier präsentierten Werte gelten für eine Magierin, die bei einem archetypischen privaten Lehrmeister ausgebildet worden ist.

JÄGER



BARDIN



RITTERIN



ENTDECKERIN



EINBRECHER



PIRATIN

Vor allen Küsten Aventuriens versuchen sich wagemutige Kaperfahrerinnen auf ihre Weise am Handel zu 'beteiligen', und wenn die Totenkopfflagge weht, opfert mancher Händler lieber einen Teil seiner Ladung, als um sein Leben zu kämpfen. Neben den Piratinnen und Piraten, die auf eigenen Profit fahren, gibt es besonders im Süden Freibeuterinnen, die im Besitz eines Kaperbriefes sind und nur Schiffe jener Städte angreifen, die mit ihrer Heimatstadt verfeindet sind. Neben Seeräuberinnen aus Armut, wie man sie gelegentlich von den Zyklopeninseln kennt, gibt es blutrünstige Haudegen, aber auch hochgestellte Handelsherrinnen, die zu Piratinnen geworden sind, um ihre Schulden zu bezahlen oder ein Unrecht zu rächen. Den Thorwalern sagt man oft – zu Unrecht – nach, sie seien eine Nation der Piraten. Alle Piraten haben eines gemeinsam: Sie lieben ihre Freiheit. Die meisten sind schon zufrieden, wenn sie regelmäßig eine tüchtige Rauferei, ein Fässchen Rum und eine gut gebaute Hafendirne respektive einen hübschen Lustknaben bekommen. Wenn dann noch eine prall beladene Kogge ohne Begleitschiffe am Horizont gesichtet wird, ist ihre Welt in Ordnung.

Pirat / Piratin (1 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 11, KK 11

Modifikationen: SO 1–10

Automatischer Nachteil: Aberglaube oder Goldgier 5

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen oder Säbel +4, das andere +2, Raufen +3, eine Wurf Waffe +3, eine weitere +2

Körper: Akrobatik +2, Athletik +2,

Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1, Zechen +3

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +2, Wettervorhersage +3

Wissen: Geographie +2, Kriegskunst +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4

Handwerk: Boote Fahren +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Kochen oder Mechanik oder Schneidern oder Sternkunde oder Zimmermann +2, Seefahrt +4

Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Standfest

Verbilligte Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser

Empfohlene Vor- und Nachteile: Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Gesucht, Jähzorn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung / Höhenangst, Meeresangst, Platzangst, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Nahkampf Waffe, Wurf Waffe, Arbeitsmesser oder Dolch, Enter- oder Bootshaken, Hängematte, Wolldecke, Weinschlauch oder Schnapsflasche

Besonderer Besitz: Kiste mit optischen/nautischen Utensilien (Fernrohr, Kompass, Quadrant)

stolze Ritterin geworden ist, vergehen einige Jahre harter Ausbildung, in deren Verlauf die Knappin ihrer Herrin höchsten Respekt schuldet und zu jedem Dienst verpflichtet ist; sie lernt, wie man sich – auch in einem Kampf – korrekt auf einem Pferd hält, wie man das Schwert führt, welche Gesetze im Land ihrer Ausbildung gelten, wie man sich angemessen benimmt, wie man liest und schreibt und noch viele andere wichtige Dinge mehr. Dieser klassische Stand der edlen Kämpferin für Krone, Recht und Ordnung ist in weiten Teilen Mittelaventuriens verbreitet. Am stärksten prägen die bunt gewappneten Ritterinnen zu Pferde in Andergast, Nostria, Weiden und dem Bornland das Bild der Heerhaufen. Ritter gelten als Vorläufer der moderneren Schweren Reiterei, die den Ritterstand im Horasreich und Almada verdrängt hat. Hier gilt 'Ritterin' nur noch als Ehrenbezeichnung für Personen, die durch die Erhebung in den Ritterstand besonders geehrt werden sollen.

Ritter / Ritterin (20 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, KO 12, KK 12

Modifikationen: AuP +3, LeP +2; SO 8–13

Automatische Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Prinzipientreue (10; Ritterkodex: Loyalität, Schutz der Schwachen und des Glaubens, Ehrenhaftigkeit), Verpflichtungen (gegenüber der Lehnsherrin oder den Schutzbefohlenen)

Kampf: Anderthalbhänder oder Hieb Waffen oder Schwerter oder Zweihandschwerter/-säbel +7, ein weiteres aus dieser Liste +4, Armbrust oder Bogen oder Wurfspeer +3, Dolche +3, Lanzenreiten +7, Raufen +1, Ringen +3

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +7, Selbstbeherrschung +5, Sinnesschärfe +2, Tanzen +2

Gesellschaft: Etikette +5, Lehren +1, Menschenkenntnis +4

Natur: Orientierung +2

Wissen: Brett-/Kartenspiel +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +5, Kriegskunst +4, Rechnen +4, Rechtskunde +3

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4

Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Hohe Lebenskraft, Verbindungen (zu anderen Adligen), Zäher Hund / Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutausch, Einhändig, Soziale Anpassungsfähigkeit / Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: hochwertige Kleidung inkl. Stiefel, Handschuhe und Umhang oder Mantel, Wappenrock, Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch,

RITTERIN

Als Sprössling aus adligem Hause wird die zukünftige Ritterin als Knappin meist im Alter von 12 bis 14 Jahren in die Obhut eines befreundeten Ritters gegeben oder einem hochherrschaftlichen Hofe zur Ausbildung anempfohlen. Dort wird ihr all das beigebracht, was man gerne knapp als ritterliche Tugenden bezeichnet: jede gutherzige Kreatur zu achten, das Leben zu schützen, die Gebote der Götter zu befolgen und zu verteidigen, der Lehnsherrin eine treue und loyale Dienerin zu sein, aber auch in deren Abwesenheit – zumal auf Reisen als fahrende Ritterin – Recht zu sprechen und zu bewahren. Doch bis aus der Knappin schließlich die



Kettenhemd, Schild, lederne Umhängetasche, Waffenflegeteset

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, dazu Lanze

SÖLDNER

Nicht jeder Adlige kann sich ein Ritterheer oder eine andere stehende Truppe leisten. So greift man gerne auf Lohnkämpfer zurück, die man fortschicken kann, wenn man ihrer Hilfe nicht mehr bedarf. Ein Söldner lebt für den Kampf, er kann stundenlang über die Belagerung einer Festung oder die Durchschlagskraft von Katapulten und Armbrüsten sprechen. Söldner haben ihr Handwerk selten auf einer Schule gelernt, sondern in der blutigen Praxis des Schlachtfeldes. Sie sind raue Burschen und kämpfen für Geld und Beute, manche sogar für den hitzigen Rausch des Gefechts. Über heroischere Motive spotten sie, doch trotz allem lärmenden Auftreten wissen sie insgeheim, dass sie es kaum je zu wirklichem Ruhm bringen können und dass jeder von ihnen für den Auftraggeber ein austauschbarer Name auf der Soldliste bleiben wird. Kein Wunder, dass viele Söldner als 'Freischaffende' ihr Glück versuchen oder in den Städten als Schläger einer Diebesbande enden.

Söldner / Söldnerin (10 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 11

Modifikationen: LeP +1, AuP +2; SO 2-10

Kampf: *Erthalbhänder oder Hiebaffen oder Kettenaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere* +5, ein zweites aus dieser Liste +3, *Armbrust oder Bogen oder Wurfspeer oder Wurfbeil oder Wurfmesser* +2, Dolche +3, *Infanteriewaffen* +3, Raufen +3, Ringen +3

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Zehen +3

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2

Natur: Fährten suchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +3, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Tierkunde +2

Sprachen und Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund / Aberglaube, Gesucht, Goldgier, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung / Fettleibig, Glasknochen, Kurzatmig, Lahm, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: Rüstung (bis zu einem Rüstungsschutz von 3, dazu ein Helm, alles zusammen darf einen Wert von 250 Silbertaler nicht übersteigen), passende, einfache Hauptwaffe, Dolch, einfacher Holzschild, Handgeld (3 Silbertaler), robuste, möglichst auffällige Kleidung aus einfachen Materialien, dazu gutes Schuhwerk, Mantel oder Umhang (mit Einheiten-Aufnäher), auffälliger Hut oder Barett, Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Brotbeutel, Würfel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Feldflasche oder Wasserschlauch, Schlafsack oder zwei Decken

Besonderer Besitz: erprobtes Pferd mit Sattel und Zaumzeug oder Packpferd mit Packsattel (darauf Zelt, Kochgeschirr)

STREUNER

Der Streuner ist in den Gassen der Stadt groß geworden. Sie sind seine Welt, und hier ist er ein wahrer Überlebenskünstler – in der Wildnis hingegen scheint er rettungslos verloren. Das Leben hat ihm beigebracht, dass er nur sich selbst vertrauen kann. Er schlägt sich oft mit Gaunereien verschiedenster Art durch, verkehrt als Hochstapler in den feinsten Kreisen, schmeichelt dem Schicksal mit seinen sprichwörtlichen Verführungskünsten manch kurzes Liebesglück ab und weiß genau, welcher Stadtbüttel bereit ist, für ein paar Silbertaler ein Auge zuzudrücken. Als Meister des Hütchenspiels lockt er den Passanten ein paar Heller aus der Tasche, versucht sich als Spieler im 'glücksunabhängigen Glücksspiel', weiß, wo man günstig gute Rauschmittelchen erstehen kann (und kassiert für dieses Wissen saftige Provision) und treibt sich als Schieber oder Zuhälter in finsternen Kaschemmen mit noch finsterem Publikum herum. Hier begegnet er solchen Männern und Frauen, die einen raschen, einträglichen Auftrag für jemanden haben, der keine Fragen stellt.

Streuner / Streunerin (3 GP)

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 12, FF 12

Modifikationen: SO 2-10

Automatische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (im Gesamtwert von SO 25, vor allem zu Hehlern und Informanten)

Kampf: Dolche +3, *Fechtwaffen oder Hiebaffen oder Säbel oder Schwerter* +2, Raufen +2, Ringen +1, Wurfmesser +2

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3, Taschendiebstahl +5, Zehen +3

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +2, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +3

Natur: –

Wissen: Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Falschspiel +2, Schlösser Knacken +2

Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Glück, Glück im Spiel, Gut Aussehend, Verbindungen, Wohlklang; Aberglaube, Eitelkeit, Gesucht, Goldgier, Neugier

Ungeeignete Vorteile: Adlige Abstammung

Ausrüstung: aufwendige, aber nicht übermäßig teure Kleidung, Federhut, gezinkte Spielkarten oder Würfel, Flasche mit Hochprozentigem oder Beutelchen mit Rauschkraut, Messer in verborgener Scheide (z.B. in einem Stiefel), Dolch, Degen oder Säbel oder Axt oder Schwert

Besonderer Besitz: ein Satz edle Kleidung plus Zierwaffe, Schmink-Ausrüstung (inkl. Perücken, falsche Bärte etc.)

WUNDÄRZTIN

Die Heilkunst ist eine komplexe Wissenschaft und nicht jede ist eine studierte Medica. Die Wundärztin ist oft die beste Medizinerin, die den unteren Schichten zur Verfügung steht, sei es als Feldscherin bei der Armee, als Hebamme, Zahnreißerin oder Baderin in den Städten oder als Quacksalberin und Verkäuferin von Wundertinkturen, unterwegs mit eigenem Wagen.

Dass zu diesem Beruf nicht nur Kenntnisse des Körpers und seiner Schwachpunkte sowie der Heilpflanzen und ihrer Zubereitung, sondern auch marktschreierische Fertigkeiten gehören, versteht sich von selbst, ebenso die Rivalität zu den studierten Medici, die bisweilen mittels richterlicher Erlasse die unliebsame Konkurrenz aus der Stadt jagen lassen.

Wundarzt / Wundärztin (0 GP)

Voraussetzungen: IN 12, CH 11, FF 13

Modifikationen: SO 5-10

Automatischer Vorteil: Resistenz gegen Krankheiten

Kampf: Dolche +2, *Hiebaffen oder Säbel* +1, Raufen +3, Ringen +3, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +1

Wissen: Anatomie +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +4, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +6, Kochen +4

Verbilligte Sonderfertigkeit: Betäubungsschlag

Empfohlene Vorteile: Verbindungen (Apotheker, ehemalige Kunden)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung / Eitelkeit, Krankheitsanfällig, Totenangst

Ausrüstung: Kleidung (einfach), Dolch, blutbefleckte Lederschürze, Tuchbeutel, Knochensäge, scharfes Messer, Zangen, Bohrer, Haken zum Halten der Wundränder, Verbandszeug, halbes Dutzend blutstillende oder fiebersenkende Kräuter, lederumwickeltes

Beißholz, billiger Schnaps, Augenbinde

Besonderer Besitz: Beutel mit haltbaren Kräutern (5 * Vierblättrige Einbeere, 2 * Wirselskraut, je 1 * Donf, Menchal, Olginwurz) und hochwertiges ärztliches Besteck (erleichtert *Heilkunde Wunden* Proben um 3 Punkte)

ELFISCHE PROFESSIONEN

Im traditionellen elfischen Sippenverband ist die Vorstellung eines Berufes unbekannt. Dennoch hat jeder Elf die Möglichkeit, sich auf bestimmte Tätigkeiten, die er besonders gut beherrscht, zu konzentrieren und zu spezialisieren: Ein hervorragender Schütze wird öfter auf die Jagd gehen, ein Elf, dem die Zauberei besonders leicht fällt, wird mehr und ausgefallene Zauberei lernen als andere, und derjenige, der besonders großes Interesse an den uralten Sagen zeigt, wird oftmals derjenige sein, der seine Sippen durch Erzählungen unterhält. Zudem ist dies eine Momentaufnahme: In 50 Jahren mag aus dem Zauberber der Wildnisläufer der Sippe geworden sein. Ein elfischer Held, der gerade auf Abenteuer auszieht, sollte jedoch nur einen solchen Abschnitt hinter sich gebracht haben.

Auch jeder andere Elf geht auf die Jagd, zaubert und erzählt Legenden – doch manche eben mehr als andere. Für diesen Zweck haben wir auch den Elfen 'Professionen' zugeordnet. Wie Sie aber leicht sehen können, wird ein Elf viel mehr durch seine Rasse und Kultur geprägt als durch die Profession – bei den meisten Menschen ist dies umgekehrt. Dementsprechend müssen auch die elfischen Professionen deutlich von denen der anderen Völker getrennt bleiben: Nur ein Mitglied einer (au)elfischen Sippe kann diese Professionen erlernen, und ein in seiner Sippe auf-

gewachsener Elf kann auch nur aus diesen beiden Professionen auswählen (in *Wege der Helden* finden Sie einige mehr).

LEITTALENTE

Die *Elfische Weltsicht* (siehe S. 94) regelt, dass nur diejenigen Talente in üblicher Schwierigkeit zu steigern sind, zu denen der Elf ein besonders intensives Verhältnis hat: Dies sind namentlich diejenigen Talente, die mit seiner Rasse verbunden sind (*Athletik, Körperbeherrschung, Malen/Zeichnen, Musizieren, Orientierung, Schleichen, Singen, Sinnenschärfe, Tanzen und Wettervorhersage*), dazu besondere Talente je nach Kultur und Profession, die so genannten Leittalente (jeweils mit L markiert) sowie die Sprachen *Isdira* und *Asdharia* (in Wort und Schrift). Erhält ein elfischer Held ein Talent durch Kultur und Profession zweimal als Leittalent markiert, dann verfällt die zweite Markierung.

Bei den Zauern gelten all diejenigen als 'Leitzauber', die bei der Kultur oder Profession aktiviert wurden, dazu drei weitere nach Wahl.

LEGENDENSÄNGER

Die Aufgabe des Legendenängers ist es, in Liedern und Erzählungen alte Traditionen und Überlieferungen weiterzugeben und diese auch zu sammeln. Daher ist er einer der wenigen Elfen, die sich zuweilen auch auf Wanderschaft zwischen den Sippen befindet, um seinen Lieder- und Sagenschatz zu erweitern. Dabei kommt er bisweilen auch in Berührung mit dem Menschenvolk.

Legendensänger /

Legendensängerin (4 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: CH 13, IN 13; Kultur Auelf

Modifikationen: SO 3–13

Kampf: –

Körper: Gaukeleien oder Stimmen Imitieren +2, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +5

Gesellschaft: Betören +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +4 (L), Überreden +2, Überzeugen +3 (L)

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +2 (L), Magiekunde +3 (L), Sagen/Legenden +6 (L), Sternkunde +3

Sprachen/Schriften: Muttersprache *Isdira* +4, Sprachen Kennen [Asdharia] +8, Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache nach Wahl] +6, Lesen/Schreiben [Isdira/Asdharia] +9

Handwerk: Malen/Zeichnen +4, Musizieren +5

Zauber: Blick in die Gedanken +6, Gedankenbilder +6, Einfluss bannen +7 (H), Elfenstimme +8

(H), Odem +5, Sanftmut +7 (H), Seidenzunge +8 (H)

Sonderfertigkeiten: Lied der Lieder, Erinnerungsmelodie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sorgenlied, Friedenslied, Windgeflüster, Zaubermelodie

Empfohlene Vorteile: Astralmacht, Gutes Gedächtnis

Anmerkung: Bei den Zauern, die mit einem H gekennzeichnet sind, handelt es sich um Hauszauber, die billiger zu steigern sind. Näheres hierzu auf Seite 204.

WILDNISLÄUFERIN

Neben den Kämpfern, die zumeist in der Nähe der Sippe bleiben, um deren unmittelbaren Schutz zu gewährleisten, gibt es auch unter Elfen einige, die sich immer wieder weiter von ihrer Sippe entfernen. Sie ziehen alleine oder in kleinen Gruppen los und sind manchmal Wochen oder sogar Monate unterwegs, in denen sie das weitere Umland auskundschaften und nach Entwicklungen und Neuheiten Ausschau halten, die in Zukunft für ihre Sippe interessant werden könnten.

Wildnisläufer / Wildnisläuferin (5 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: GE 13, KO 12; Kultur Auelf

Modifikationen: SO 3–13

Kampf: Bogen oder Wurfspeere +2, Dolche +2, Fechtwaffen oder Hieb Waffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Stäbe +3

Körperlich: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen +2, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +4, Stimmen Imitieren +2 (L)

Natur: Fährtensuchen +5, Fallenstellen oder Fischen/Angeln +3, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3

Wissen: Pflanzenkunde +3 (L), Sternkunde +1, Tierkunde +5 (L)

Sprachen: –

Handwerk: Bogenbau +3, Boote Fahren +2, Heilkunde Wunden +1

Zauber: Adlerrauge +8 (H), Adlerschwinge +4, Exposami +5, Movimento +7, Nebelwand +6 (H), Visibili +7 (H), Weiße Mähne (H) +6

Sonderfertigkeit: passende Geländekunde nach Wahl

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Ausweichen II

Empfohlene Vorteile: Astralmacht, Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Tierfreund

Ungeeignete Nachteile: Kurzatmig, Lahm

Zusätzliche Ausrüstung: eine weitere Waffe

Besonderer Besitz: –

Anmerkung: Bei den Zauern, die mit einem H gekennzeichnet sind, handelt es sich um Hauszauber, die billiger zu steigern sind. Näheres hierzu auf Seite 204.



Unschlüssig und ein wenig furchtsam steht die Elfe in der Tür der Gaststube und starrt in den überfüllten Raum. Das hüftlange, fuchsrote Haar hüllt ihre hochgewachsene Gestalt ein wie ein seidener Mantel. Die Hand ruht wie zufällig auf dem zierlichen Knauf des Wolfsmessers, die großen, leicht schräg gestellten Mandelaugen schweifen aufmerksam umher. Als sie Shafirs staunendem Blick begegnet, ist ihre Entscheidung gefallen. Leichtfüßig, fast als berührten die dünnen Lederschuhe den Boden nicht, gleitet sie auf den Tisch des Gauklers zu. "Sanya bha, Fremde und Freunde", spricht sie die Sitzenden an. "Mein Name ist Ranari Aha'Iamanda – Ranari Bachlied in eurer Sprache." Ihre Stimme klingt leise, aber bestimmt – mehr ein Gesang als gesprochene Worte. Als sie ihren Namen in Isdira, der Sprache der Elfen, ausspricht, kommt es Shafir vor, als würde eine zweite Stimme zur gleichen Zeit erklingen. In den großen moosgrünen Augen aber steht deutliche Angst geschrieben, als Ranari eindringlich fortfährt: "Räume wie dieser, in denen Menschen wie ihr Schutz suchen, lassen mir kaum Luft zum Atmen. Deshalb habe ich mein Nachtlager ein Stück des Weges im Wald aufgeschlagen. Ich schlief schon fast, als ich schnellen Hufschlag hörte, dann einen leisen Schrei, Waffengeklirr, einen dumpfen Aufprall, Gemurmel von Menschenstimmen, das Rascheln von Laub – und dann Stille. Alles ging sehr schnell; kaum, dass ich meinen Bogen in der Hand hielt, war es auch schon vorbei. Ich habe mich an die Stelle herangeschlichen, von wo die Geräusche kamen. Dort fand ich einen Mann in der Kleidung eurer reitenden Boten. Er lag bewusstlos am Boden, sein Pferd war einige Schritte weit geflüchtet und hatte dort zu grasen begonnen. Den Spuren nach zu schließen, hat er es mit einem halben Dutzend Gegnern zu tun gehabt; offenbar war es ein Hinterhalt. Ich habe mich so gut es ging um seine Wunden gekümmert. Als er wieder zu sich kam, hat er gleich als erstes nach seinem Gürtel gegriffen. Doch das, was er zu finden hoffte – eine Tasche, wie er sagte –, war fort. Er hat mich angefleht, ihn verletzt, wie er war, zurückzulassen, um in das Gasthaus zu eilen und Hilfe zu holen. Sein Leben, meinte er, sei ohne diese Tasche nichts wert, denn deren Inhalt sei für die Reichsbehüterin selbst bestimmt. So bin ich denn hierher gelaufen, und nun bitte ich euch: Helft mir!"

Es dauert einige Augenblicke, bis Daria und Shafir, die der Erzählung gebannt gelauscht haben, begreifen, dass niemand anderes als sie selbst gemeint sind.

"Aber natürlich, ich meine, selbstverständlich ... In jedem Fall helfe ich Euch, Liebreizendste ... Nur: ein halbes Dutzend, sind das nicht vielleicht ... etwas ... viele ...?", stammelt Shafir. Doch weiter kommt er nicht, denn am Nebentisch ist es während Ranaris Erzählung still geworden. Nun erhebt sich ein junger Mann in grüngoldener Kleidung und räuspert sich leise, ehe er zu sprechen beginnt: "Ihr müsstet gar nicht allein gehen. Wir würden selbstverständlich mit Euch kommen."

Und mit einer Handbewegung deutet er in die Runde seiner Tischgefährten: eine Thorwalerin, eine Tulamidin, einen Krieger aus Gareth und einen Zwergen.

"Also, Leute", bricht Daria als Erste das Schweigen und steht entschlossen auf, "wenn es eine Sendung für die

Reichsbehüterin ist, dann sollten wir uns sputen!

Sie wird sich gewiss nicht lumpen lassen, wenn wir ihr zurückbringen, was ihres ist."

Nun ist der Damm gebrochen. Alle springen voller Tatendrang von ihren Stühlen und packen ihre Waffen. Allein Mirhiban zögert. Die Magierin hat die Elfe die ganze Zeit misstrauisch gemustert. Noch nie ist sie einem solchen Wesen begegnet, aber während ihrer Ausbildung hat sie viel von den Elfen gehört. Sie alle haben von Geburt an die Gabe der Magie – aber sie lernen nie, damit umzugehen.

"Es ist, als würde man einem Fünfjährigen die Thesis eines Kampfzaubers lehren!", hallen die Worte ihres Lehrmeisters in ihrem Gedächtnis nach. "Sie benutzen Zauber, ohne sie zu verstehen, ohne ihren Hintergrund zu reflektieren. Und was es noch schlimmer macht: Sie verweigern sich jeder praiosgefalligen gesetzlichen Ordnung!

Sie sind gottlos und wider jede göttlich Fügung, diese Elfen, oder anders gesagt: Sie sind eine Gefahr für die zwölfgöttliche und Vernunft gesteuerte Menschheit. Solltest du jemals in die Verlegenheit kommen, einem Elfen gegenüberzustehen, dann sei gewarnt und handle bedacht, sonst wird es dein Verhängnis sein!"

Zuerst überlegt Mirhiban sich, lieber in der sicheren Schänke zurückzubleiben – doch dann schließt sie sich doch den aufbrechenden Gefährten an und folgt ihnen: Sie will die neugewonnenen Freunde nicht blind in eine Falle laufen lassen.

»МЕІП ПАМЕ ІСТ РАПАРІ АНА'ІАМАНДА – РАПАРІ БАХЛІЕД ІП ЕВУРЕР СПРАЧЕ.«



VORTEILE, NACHTEILE, SONDERFERTIGKEITEN

Um einem Helden – über seinen biologischen, kulturellen und beruflichen Hintergrund und seine Eigenschaften und Talente hinaus – mehr Persönlichkeit und Einzigartigkeit zu verleihen, steht Ihnen noch ein weiteres Mittel offen: die Vor- und Nachteile. Dies sind spezielle Eigenheiten, die Sie Ihrem Helden mit auf den Lebensweg geben können und aus denen sich recht interessante Persönlichkeitsbilder und Spielsituationen ergeben.

Vorteile heißen so, weil sie Ihrem Helden spieltechnische Vorteile (wie erhöhte Werte, Proben-Erleichterungen) bringen; daher müssen Sie *Generierungspunkte aufwenden*, um einen Vorteil zu bekommen.

Nachteile schränken Ihren Helden in bestimmten Situationen ein, zwingen ihn zu bestimmten Aktionen oder vermindern seine Werte, stellen Ihnen aber auch *Generierungspunkte* für die weitere Entwicklung zur Verfügung.

Einige dieser Vor- und Nachteile sind fest an die unterschiedlichen Rassen und Kulturen (bisweilen auch an Professionen) gebunden, so dass Ihr Held sie automatisch erhält – die Kosten davon sind in diesem Fall aber schon in die GP-Kosten der jeweiligen Rasse, Kultur oder Profession eingerechnet und müssen jetzt nicht mehr weiter beachtet werden.

Die meisten dieser Vor- und Nachteile sind 'binär', das heißt, Ihr Held hat sie oder er hat sie nicht – niemand kann 'ein bisschen einäugig' sein. Anderen Vorteilen (speziell den sogenannten *Gaben*, s.u.) und Nachteilen (den *Schlechten Eigenschaften*) ist jedoch sehr wohl ein Wert zugeordnet, der die Stärke ihrer Ausprägung kennzeichnet und auf den gegebenenfalls eine Probe wie auf eine Eigenschaft (bei Gaben wie auf Talente) abgelegt werden kann.

Sonderfertigkeiten sind spezielle Kenntnisse, die ein Held während seines Vorlebens erworben hat oder in seiner späteren Heldenlaufbahn erlernen kann. Dies sind ebenfalls meist 'binäre' Kenntnisse, die Auswirkungen speziell auf Talentproben haben (eine *Ortskenntnis* erleichtert etwa *Gassenwissen*-Proben) oder die kleinteiliges Spezialwissen (wie die Kenntnis eines Fechtmanövers) darstellen. Die Beschreibung der Sonderfertigkeiten beginnt auf Seite 99.

Ein paar Anmerkungen zu Vor- und Nachteilen

☞ Sie dürfen bei der Erschaffung Ihres Helden **maximal Nachteile für insgesamt 50 Punkte** (davon maximal 30 aus *Schlechten Eigenschaften*; s.u.) auswählen, wobei die Punkte, die fest mit Rasse, Kultur und/oder Profession Ihres Helden verbunden sind, nicht angerechnet werden.

☞ Im Gegensatz zu Talenten und Eigenschaften verändern sich die Vor- und Nachteile Ihres Helden im Laufe seiner Karriere nicht mehr wesentlich (Ausnahmen werden weiter unten genannt); etliche sind sogar erklärtermaßen **unveränderlich** – überlegen Sie es sich also sehr genau, was Sie Ihrem Helden antun.

☞ Eine Ausnahme hiervon sind die bereits erwähnten **Gaben** *Zwergennase*, *Magiegespür* oder *Gefahreninstinkt*: Dies sind besondere Begabungen und Geisteskräfte, die genauso wie ein Talent behandelt werden. Sie haben einen bestimmten Startwert, sie können gesteigert werden, und man kann Proben darauf ablegen. Der Unterschied zu den normalen Talenten liegt darin, dass Ihr Held eine Gabe nur im Laufe seiner Erschaffung erhalten kann – es ist also nicht möglich, sie zu einem späteren Zeitpunkt zu aktivieren. (Es ist jedoch durchaus möglich, dass ein Held erst einmal nichts

von seiner 'schlummernden' Gabe weiß und der Meister sie erst nach einem 'Schlüsselereignis' bemerkbar macht. Dies erfordert natürlich eine enge Zusammenarbeit zwischen Spieler und Meister bei der Erstellung des Helden.) Zur Steigerung von Gaben siehe Seite 200.

☞ Eine weitere Besonderheit findet sich bei den Nachteilen: Auf die sogenannten *Schlechten Eigenschaften* (siehe Seite 96) können ebenso Proben abgelegt werden wie auf 'gute' Eigenschaften, nur handelt es sich bei den Schlechten Eigenschaften um Schwächen des Helden. Zur Verminderung Schlechter Eigenschaften im späteren Heldenleben siehe Seite 203.

☞ Einige Vor- und Nachteile sind nicht frei wählbar, sondern fest an eine Profession, Kultur oder Rasse gebunden. In diesem Falle ist anstelle der GP-Kosten ein "nicht frei wählbar" genannt. Der Vollständigkeit halber sei hier noch einmal erwähnt, dass alle Vor- und Nachteile, die an Kultur, Rasse oder Profession gebunden sind, bei der Heldengenerierung nicht noch einmal extra bezahlt werden müssen. (Dies gilt jedoch nicht für die 'empfohlenen' Vor- und Nachteile.)

☞ Es gilt (auch speziell in diesem Zusammenhang), dass die höhere Stufe 'mehrstufiger' Vor- und Nachteile (wie etwa *Resistenz/Immunität* gegen dieselbe Art Gift, *Unansehnlich* und *Widerwärtiges Aussehen*) natürlich gegen eine, eventuell von Rasse oder Kultur zur Verfügung gestellte, niedrigere Stufe verrechnet wird: Ein Zwerg mit seiner *Resistenz gegen mineralische Gifte* (7 GP) muss also nur 3 GP zusätzlich aufwenden, um eine *Immunität gegen mineralische Gifte* (10 GP) zu erlangen.

☞ Erwähnt sei auch, dass nicht alle Vor- und Nachteile miteinander kombiniert werden können. *Blind* und *Nachtblind* schließen einander ebenso aus wie *Gut aussehend* und *Unansehnlich*. In den meisten Fällen sind Ausschlüsse bei den betreffenden Vor- bzw. Nachteilen erwähnt, doch auch wenn nicht besonders darauf hingewiesen wird, sollten solche Unverträglichkeiten unter Zuhilfenahme des gesunden Menschenverstandes erkannt werden können.

☞ Zu Verdoppelungen von Vor- und Nachteilen (etwa, weil sie sowohl bei der Kultur als auch bei der Profession enthalten sind) finden Sie auf Seite 43 nähere Erklärungen.

☞ Einige der hier vorgestellten Vor- und Nachteile können nur von Zauberkundigen gewählt werden, also von solchen Helden, die einen der Vorteile *Voll-* oder *Viertelzauberer* gewählt haben. Sie sind mit den Worten *Magischer Vorteil* oder *Magischer Nachteil* gekennzeichnet. Einige Vorteile sind sogar auf bestimmte Gruppen von Zauberkundigen beschränkt: Dazu finden Sie bei den GP-Kosten die Angabe (Z) für Vollzauberer und (V) für Viertelzauberer; eventuelle weitere Einschränkungen oder Erweiterungen der Auswahl sind dann im Text aufgeführt.

☞ Ein Halbfelf (also ein Held mit der Rasse *Halbfelf*) erhält wegen seiner magischen Natur einen Rabatt auf die Vorteile *Voll-* bzw. *Viertelzauberer*: Wenn er eine nichtmagische Profession wählt, ist er automatisch Viertelzauberer; alle magischen Professionen erhält er um 2 GP verbilligt.

☞ Die folgende Liste an Vor- und Nachteilen ist nur eine Auswahl, auch wenn sie für Aventurien recht vollständig sein sollte. Sie können in Ihrer Gruppe diese Vor- und Nachteile als Beispiel nehmen und eigene Entsprechungen erarbeiten; allerdings gilt hierbei ganz besonders, dass alle Vor- und Nachteile und auch die möglichen Kombinationen vom Meister genehmigt werden müssen. Weitere Vor- und Nachteile finden Sie im Band *Wege der Helden*.

VORTEILE

Wie erwähnt, bringen Vorteile dem Helden auch spieltechnisch einen Gewinn. Ein Vorteil sollte, ebenso wie ein Nachteil, die gesamte Persönlichkeit des Helden prägen und einen Teil seines Lebens deutlich bestimmen – und zwar über das Maß hinaus, das auch für die Mehrzahl der anderen Aventurier gilt.

Wichtig ist vor allem, dass sich ein Vorteil möglichst aus dem aventurischen Hintergrund des Helden (also aus Rasse, Kultur, Stand und Beruf der Eltern, Kindheitserlebnissen, Profession, körperlichen Gebrechen oder Unfällen, sozialem Umfeld ...) begründen lässt. Ebenso sollte er durch entsprechenden Zeitaufwand sowie eventuell aus der Vorgeschichte zu rechtfertigende Nachteile in einen bestimmten Rah-

men gesetzt werden – es reicht nicht, einfach zu behaupten: "Da zahl' ich halt 30 GP, dafür kann mein elfischer Kriegermagier dann ..."

Ein Vorteil, der sich auf Talentwerte bezieht, sollte nicht einfach eine Erhöhung des betreffenden Talentwerts zur Folge haben (denn in einem solchen Fall kann man stattdessen genau das tun: den Talentwert erhöhen), sondern vielmehr eine Eigenschaft oder eine Talentgruppe deutlich modifizieren, entweder indem er breit gestreute Werte-Verbesserungen liefert oder indem er die Lernbedingungen modifiziert.

Die bekanntesten und hier in den Basisregeln verwendeten Vorteile sind im Einzelnen:

Adlige Abstammung (7 GP): Der Held entstammt einer adligen Familie; er hat Anspruch auf einen entsprechenden Titel (in der Regel den Titel als 'Edler' und ein korrektes 'von und zu', nicht jedoch beispielsweise auf den Barons-titel, den ja nur sein Vater oder seine Mutter tragen dürfen) und unterliegt in manchen Bereichen nicht mehr der gewöhnlichen Gerichtsbarkeit. Allerdings bestehen für ihn keine Aussichten, das elterliche Lehen zu erben, da er ältere Geschwister hat oder seine Familie aus irgendeinem Grund den Anspruch auf das Lehen verwirkt hat. Mögliche Adelstitel (der Eltern) sind die des 'Junkers' oder des 'Barons' oder ihrer regionalen Entsprechungen. Voraussetzung für diesen Vorteil ist ein Sozialstatus von mindestens 8 für den Nachkommen eines Junkers und mindestens 10 für einen Baronsspross. Hierunter fallen auch uneheliche Kinder von Adligen, falls diese nicht ausdrücklich verstoßen sind; diese müssen einen Mindest-Sozialstatus von 3 Punkten unter dem ihres Elternteils aufweisen. Der Vorteil ist nur für Helden aus Feudalgesellschaften wählbar, nicht für Helden aus tulamidischen Kulturen und auch nicht für süd-aventurische Grandensprosslinge. Dieser Vorteil verbilligt den Vorteil *Besonderer Besitz* auf 3 GP, bringt beim *Ausrüstungsvorteil* $SO \times 3$ Dukaten pro GP und erhöht das Startkapital (siehe Seite 51) auf $(SO \times SO) \times 2$ Silbertaler.

Akademische Ausbildung (Gelehrter) (7 GP): Der Held hat im Laufe seines Vorlebens eine Akademie, Schule oder gar Universität besucht, in der er eine umfassende und gründliche Ausbildung in den 'akademischen Grundkenntnissen' genossen hat. Dies hat zur Folge, dass er bei der Generierung alle Wissenstalente und alle Sprachen und Schriften aus eigenen und fremden Sprachfamilien (siehe S. 122) um eine Spalte erleichtert

steigern kann und auch eventuelle Aktivierungskosten entsprechend reduziert sind. Diese Kostenersparnis gilt nur für den Zeitpunkt der Generierung, nicht für ein späteres Steigern und auch nur für eine Steigerung der Talente bis auf einen TaW von 10. In der

Akademischen Ausbildung (Gelehrter) ist die Sonderfertig-

keit *Nandusgefälliges Wissen* (siehe Seite 100) inbegriffen. Eine *Akademische Ausbildung (Gelehrter)* bedeutet stets, dass die damit verbundene Profession *zeitaufwendig* ist (siehe Seite 74).

Akademische Ausbildung (Krieger) (nicht frei wählbar): Der Held hat seine Jugend in einer Kriegerakademie verbracht und dort eine umfassende Ausbildung im Waffenhandwerk erhalten. Dies hat zur Folge, dass er bei der Heldengenerierung alle Kampftechnik-Talente (bewaffneter und waffenloser Nahkampf, Fernkampf) um zwei Spalten erleichtert steigern kann und auch eventuelle Aktivierungskosten entsprechend reduziert sind. Diese Kostenersparnis gilt nur für den Zeitpunkt der Generierung, nicht für ein späteres Steigern und auch nur für eine Steigerung der Talente bis auf einen TaW von 10. Dazu kommt, dass 'Akademiekrieger' sich mit verschiedenen Tricks des Waffenhandwerks auskennen, was heißt, dass sie die kampfbezogenen *Sonderfertigkeiten* und die *Waffenlosen Kampfstile* einfacher erlernen können: Sie zahlen nur drei Viertel der angegebenen AP-Kosten, und zwar sowohl während ihrer Ausbildung als auch später im Spiel. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu eventuellen Verbilligungen, die er durch die spezielle Akademie erhält.

Zum Abschluss seiner Ausbildung erhält der Krieger einen *Kriegerbrief*, der ihn zum Führen beliebiger Waffen bevollmächtigt, ihm die Teilnahme an allen Turnieren ermöglicht und eine hohe Laufbahn in vielen Armeen und Gardien in Aussicht stellt; der SO des Helden steigt dadurch um 1 (dieser SO-Bonus ist bei den Professionen mit diesem Vorteil schon einberechnet).

Altersresistenz (3 GP): Ein altersresistenter Held ist (im natürlichen Rahmen) immun gegen Auswirkungen hohen Alters. Das kann entweder bedeuten, dass



er ab einem gewissen Zeitpunkt wesentlich langsamer altert, oder, dass er die üblichen Altersgebrechen (körperlicher und geistiger Art) nicht erleidet. Üblicherweise ist dieser Vorteil nur bestimmten Rassen wie etwa den Elfen oder Zwergen vorbehalten – ein alters-resistenter *Mensch* sollte schon einen Grund für dieses 'Wunder' haben. Außerdem könnte es passieren, dass sich irgendwann die Inquisition für ihn zu interessieren beginnt, kann so etwas doch in der Regel nur mit finsterster Magie zusammenhängen.

Astrale Regeneration I (Magischer Vorteil; ZV; 4 GP): Ein Held mit diesem Vorteil regeneriert pro Ruhephase 1 zusätzlichen Astralpunkt (also normalerweise 1W6+1 AsP pro Ruhephase). Eventuelle Intuitions-Proben zur Rückgewinnung verlorener Astralpunkte sowie KL- oder IN-Proben bei Ritualen zum Erlangen eines höheren AsP-Grundwerts sind um 1 Punkt erleichtert. Dieser Vorteil kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Astraler Block* gewählt werden, und natürlich ist es auch nicht erlaubt, mehrere *Astrale Regenerationen* miteinander zu kombinieren.

Astrale Regeneration II (Magischer Vorteil; ZV; 8 GP): Dies entspricht der *Astralen Regeneration I*, nur dass pro Ruhephase insgesamt 2 zusätzliche AsP regeneriert werden (also normalerweise 1W6+2 AsP) und die oben genannten Proben um jeweils 2 Punkte erleichtert sind. Auch dieser Vorteil kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Astraler Block* gewählt werden.

Astrale Regeneration III (Magischer Vorteil; ZV; 12 GP): Siehe *Astrale Regeneration I*, allerdings mit einem Bonus von insgesamt 3 AsP pro Ruhephase (also normalerweise 1W6+3 AsP) und einer Probenerleichterung von 3 Punkten. Selbstverständlich kann auch *Astrale Regeneration III* nicht zusammen mit dem Nachteil *Astraler Block* gewählt werden.

Astralmacht (Magischer Vorteil; ZV; je 1 GP für 1 AsP): Der Held erhält einen Astralpunkte-Bonus von einem Punkt pro eingesetztem GP; maximal können auf diese Weise 6 AsP hinzugewonnen werden. Diese Punkte zählen zur AsP-Basis, werden also beim späteren Zukauf weiterer Astralenergie (siehe die Steuerungsregeln auf Seite 206) nicht beachtet.


Ausdauernd (je 1 GP für 2 AuP): Der Held erhält einen Ausdauerbonus von zwei Punkten pro eingesetztem GP; maximal können auf diese Weise 6 Ausdauerpunkte hinzugewonnen werden. Diese Punkte zählen zur AU-Basis, werden also beim späteren Zukauf von weiteren Ausdauerpunkten (siehe Seite


200) nicht beachtet. Ein Held, der besonders ausdauernd ist (der mindestens 2 GP in diesen Vorteil investiert hat), wird langsamer erschöpft, d.h., seine Erschöpfungsschwelle beträgt nicht KO Punkte, sondern KO +1; wer *Ausdauernd* für 3 GP gewählt hat, dessen Erschöpfungsschwelle steigt sogar um 2 Punkte (vergleiche auch Seite 191).

Ausrüstungsvorteil (1 GP pro SO × 2 Dukaten): Ein GP *Ausrüstungsvorteil* bringt dem Helden zusätzliche Dukaten in Höhe des doppelten SO zum Erwerb zusätzlicher oder besserer Ausrüstung (nicht jedoch als Handgeld). Es dürfen nicht mehr GP in *Ausrüstungsvorteil* investiert werden, als der SO des Helden beträgt. Eine 'erweiterte' Variante dieses Vorteils ist der *Besondere Besitz* (siehe unten); beide Formen können miteinander kombiniert werden.


Balance (10 GP): Für Helden mit diesem Vorteil sind alle *Körperbeherrschungs*-, *Tanzen*-, *Athletik*- und *Akrobatik*-Proben um 3 und alle GE-Proben um 2 Punkte erleichtert, wenn diese mit dem Balancehalten, Drehen in der Luft oder dem Stehenbleiben auf schwan-kendem Untergrund zu tun haben. Außerdem können Sie von jedem Sturzschaden ein Fünftel der erlittenen Punkte abziehen (nach der Einrechnung der *Körperbeherrschungs*-Probe). Zudem hilft die *Balance* im Kampf, nach bestimmten Kampfmanövern stehen zu bleiben oder einen Sturz bei einem Patzer zu vermeiden (gilt als *Stolpern*). Dieser Vorteil kann nicht mit der stärkeren Version *Herausragende Balance* kombiniert, jedoch für 10 GP zu dieser aufgewertet werden. Der Vorteil beinhaltet die Sonderfertigkeit *Standfest*; wer diese SF durch Kultur oder Profession bereits erworben hat, muss nur 6 GP für *Balance* aufbringen.


Begabung für [Talent] / [Talentgruppe] (GP-Kosten nach Talent / Talentgruppe): Der Held ist für ein bestimmtes Talent oder eine ganze Talentgruppe besonders begabt. Zum Aktivieren oder Steigern des speziellen Talents oder eines Talents der gewählten Kategorie muss er weniger Abenteuerpunkte investieren als andere Helden: Es gilt jeweils die nächst billigere (linke) Kostenspalte. Bei einer Begabung für ein einzelnes Talent erhält der Held für das jeweilige Talent zu Spielbeginn einen zusätzlichen Talentpunkt. Die GP-Kosten hängen von der Art des jeweiligen Talents ab:

 In den Kategorien *Kampf* und *Körperliche Talente* müssen **30 GP für eine gesamte Gruppe** und **6 GP für ein einzelnes Talent** aufgewandt werden (mit Ausnahme der Talente *Schwimmen*, *Sich Verstecken*, *Singen*, *Tanzen* und *Zeichen*).

 Für eine Begabung in einem anderen Talent (also auch in *Schwimmen*, *Sich*

Verstecken, *Singen*, *Tanzen* und *Zeichen*) liegen die Kosten jeweils bei **4 GP**. Die dazugehörigen Talentgruppen (Gesellschaft, Wissen, Natur oder Handwerk) kosten je **20 GP**.

 Eine Begabung für eine einzelne Sprache oder Schrift gibt es nicht, eine Begabung für die Talentgruppe Sprachen kostet **10 GP**.

 Es ist ebenfalls möglich, anstelle der Begabung für die Talentgruppe der Kampffertigkeiten nur eine Begabung *Nahkampffertigkeiten* (bewaffnet wie waffenlos) für **20 GP** oder eine Begabung *Fernkampffertigkeiten* für **15 GP** zu wählen.

Der maximale TaW, den ein Held im späteren Spiel in einem Talent erreichen kann, für das er begabt ist, beträgt [höchste an der Talentprobe beteiligte Eigenschaft] +5 (also 2 Punkte mehr als ohne die Begabung, siehe Seite 199). Ein Held kann in demselben Talent nicht mehrfach begabt sein, und auch eine Begabung in einer Talentgruppe ist nicht mit der Begabung für ein Einzeltalent aus der gleichen Gruppe kombinierbar, weiterhin ist in der gewählten Talentgruppe keine Unfähigkeit möglich. Die Steigerungserleichterung einer Begabung für Talente oder Talentgruppen ist nicht kumulativ mit Steigerungserleichterungen aus anderen Vorteilen, Sonderfertigkeiten oder Professions-Boni. Es gilt in solchen Fällen die jeweils größte Steigerungserleichterung. Begabungen sind häufig bei Viertelzauberern zu finden, und dann für jene Talente, in denen ein Meisterhandwerk (siehe Seite 89) vorliegt.

Besonderer Besitz (7 GP): Ein *Besonderer Besitz* ist ein Ausrüstungsgegenstand, der normalerweise zu teuer ist, als dass er dem Helden zu Beginn seiner Karriere schon zur Verfügung stünde. Um was es sich genau handelt, hängt von der jeweiligen Profession ab und ist auch dort aufgeführt, in der Regel ist es ein passendes 'Großgerät' (zum Beispiel ein Pferd für den Krieger) oder ein besonderer, für den Helden prägender Gegenstand (wie eine Persönliche Waffe), unter Umständen gar ein Zauberbuch oder ein weniger mächtiges magisches Artefakt. Steht bei der Profession "nicht möglich", kann der Held diesen Vorteil nicht erwerben. Wenn dem Spieler ein anderer Gegenstand als *Besonderer Besitz* vorschwebt, muss er dies mit seinem Meister absprechen. Es sollte sich aber immer um etwas handeln, das zu dem Hintergrund des Helden passt und das in seinem Wert mit den anderen Gegenständen vergleichbar ist.

Der 'standestypische Gegenstand' eines magisch begabten und ausgebildeten Helden (Zauberstab des Gildenmagiers oder *iamo* eines Elfen) muss nicht als *Besonderer Besitz* generiert werden, sondern gilt als Teil der Ausbildung. Weitere Artefakte oder Zauber-

bücher zu Spielbeginn müssen jedoch mit diesem Vorteil erkaufte werden.

Helden mit dem Vorteil *Adlige Abstammung* zahlen für diesen Vorteil nur 3 GP.

Dämmerungssicht (10 GP): Ein Held mit Dämmerungssicht erleidet bei schlechter Beleuchtung nur die Hälfte der Abzüge auf AT, PA, Fernkampfwerte und *Sinnenschärfe*-Proben (siehe Seite 117), bei anderen Proben je nach Wichtigkeit des Gesichtssinns und Meisterentscheid. Üblicherweise ist die *Dämmerungssicht* mit der Rasse des Helden verbunden, jedoch kann auch ein menschlicher Held diesen Vorteil durchaus mit etwas 'Elfenblut' in den Adern erklären. Wer *Dämmerungssicht* bereits in seiner Rasse als automatischen Vorteil vorgegeben hat, kann für 10 zusätzliche GP daraus den Vorteil *Nachtsicht* machen.

Eisern (7 GP): Der Held ist besonders widerstandsfähig gegen äußeren (mechanischen) Schaden, wie er aus Kampfschaden oder ähnlichen Verletzungen resultiert: Die Wundschwelle eines Helden (der Wert, ab dem erlittene SP gleichzeitig auch eine Wunde verursachen, üblicherweise KO/2; siehe Seite 138) ist um 2 Punkte erhöht. Ein *eiserner* Held ist auch mit 1 bis 5 Lebenspunkten noch in der Lage, Aktionen auszuführen (unter Berücksichtigung aller entsprechenden Abzüge aus niedriger LE und eventuellen Wunden).

Feenfreund (7 GP): Aus irgendwelchen Gründen ist der Held ein Sympathieträger unter den Angehörigen des Feenvolkes. Auch für ihn sind Begegnungen mit Feen extrem selten, aber dennoch kann es in Gegenden, in denen es Feen gibt – an Orten wie dem albernischen Farindelwald oder im Überwals östlich des Bornlands –, vorkommen, dass er von unerwarteter Seite Hilfe erhält. Da die Beweggründe der Feen aber für die Sterblichen nie einleuchten werden, kann der Meister frei entscheiden, ob und wann solche Hilfe vorkommt. Kobolde zählen in diesem Zusammenhang ebenso wenig zu den Feen wie die gefürchteten Schwarzfeen.

Flink (10 GP): Ein flinker Held kann sich schneller bewegen als andere Mitglieder seiner Rasse. Die GS (siehe Seite 50) eines *flinken* Helden erhöht sich um 1; er erhält außerdem einen Bonus von 1 Punkt auf alle *Ausweichen*-Proben. Dieser Vorteil verfällt,

wenn der Held schwer gerüstet oder stark beladen ist (BE aus Rüstung und Belastung 5 oder höher). Dieser Vorteil kann nicht mehrfach gewählt werden.

Gebildet (je 1 GP): Ein *gebildeter* Held hat sich besonders der Ausformung seiner Wissens- und Handwerks- Fertigkeiten gewidmet: Für je einen GP kann er für die Generierung 40 Abenteurpunkte erwerben, die er jedoch nur zur Steigerung bzw. Aktivierung von Wissenstalenten, Sprachen und Handwerkstalenten oder dazugehöriger Sonderfertigkeiten verwenden darf. Maximal können auf diese Weise 200 AP erworben werden. Die Hälfte der auf diese Weise erworbenen Abenteurpunkte können auch für die Verbesserung von Zauberfertigkeiten oder den Erwerb magischer Sonderfertigkeiten eingesetzt werden.



Gefahreninstinkt (12 GP, Gabe): Diese Gabe dient dazu, den Helden vor direkt bestehender Gefahr zu warnen; ein Held mit dieser Gabe ist kaum zu überraschen. Zum Blick in die Zukunft reicht sie jedoch nicht aus, und auch in Situationen, in denen der Held in dauernder Gefahr schwebt (miten im Kampf), wirkt sie allerhöchstens unter erschwerten Bedingungen. Der Meister sollte die Probe auf *Gefahreninstinkt* verdeckt würfeln. Wenn sie gelingt, ahnt der Held, dass er

akut in Gefahr schwebt, weiß aber nicht, um welche Art von Gefahr es sich handelt. Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, die Probe wird auf KL/IN/IN abgelegt.

Glück (12 GP): Ein Held, an dem sprichwörtlich das Glück klebt, darf bis zu zwei Mal am Tag einen Würfelwurf (eine AT oder PA, einen Schadenswurf, eine Talentprobe, aber auch das Ergebnis eines Sturzschadens etc.) einmal wiederholen und das für ihn günstigere Ergebnis wählen. Alternativ kann er auch vom Meister verlangen, dass dieser einen (nicht verdeckt gewürfelten) Wurf wiederholt, beispielsweise eine Attacke oder den Schadenswurf eines Gegners. Die genaue Häufigkeit, mit der so ein Würfelwurf zulässig ist, kann der Meister zu Beginn des Tages mit 1W3–1 verdeckt auswürfeln, er muss dem Spieler das Ergebnis nicht mitteilen.

Glück im Spiel (3 GP): Wenn ein Held an einem Glücksspiel teilnimmt, kann dieses Spiel entweder am Tisch ausgespielt werden, oder der betreffende Spieler kann eine (erschwerte) IN-Probe ablegen, um festzustellen, ob Phex es gut mit seinem Helden meint (und vor allem, ob der Held seine Zeichen deuten konnte). Für Charaktere, die *Glück im Spiel* haben, ist die IN-Probe um 7 Punkte erleichtert, was bei Gelingen bedeutet, dass der Held erhöhte Gewinnchancen hat. In einem am Spieltisch ausgespielten Glücksspiel darf ein solcher Held eine Karte neu ziehen oder ein Würfelergebnis modifizieren und dergleichen. Je nachdem, wie glücksabhängig ein Brett- oder Kartenspiel ist, kann dieser Vorteil auch Boni auf das Talent *Brett-/Kartenspiele* bringen.

Gut aussehend (5 GP): Ein gut aussehender Held hat ein besonders attraktives Äußeres; sei es durch Gestalt und Gesicht oder durch Anmut der Bewegungen. Proben auf gesellschaftliche Talente und solche Talentproben, bei denen es darauf ankommt, Sympathien zu gewinnen und in deren Probe Charisma vorkommt, sind für gut aussehende Helden um 1 Punkt erleichtert. Bezugspunkt dieses Vorteils ist das durchschnittliche aventurische Schönheitsempfinden, also die Vorstellungen der mittelländischen Bevölkerung. Inwieweit der Vorteil in bestimmten Situationen (ob innerhalb der eigenen Rasse und Kultur oder übergreifend) wirkt, bleibt Meisterentscheid. Gutes Aussehen kann bei einigen wenigen Zaubern wie dem BANNBALADIN einen Bonus von einem Punkt auf die Zauberprobe mit sich bringen, wenn die Gelegenheit es zulässt (auch dies ist Meisterentscheid). Der Vor-

teil kann nicht mit den Nachteilen *Widerwärtiges Aussehen* oder *Unansehnlich* kombiniert werden, ebenso wenig wie mit dem Vorteil *Herausragendes Aussehen*.

Gutes Gedächtnis (7 / 12 GP): Der Held ist in der Lage, einmal gelernte oder bemerkte Details sehr gut zu behalten und zu verknüpfen; er darf unter besonderen Umständen zusätzliche KL-Proben ablegen, um an Informationen zu gelangen; Sprachen, Zauberkünste und bestimmte Sonderfertigkeiten (siehe Seite 197) können für drei Viertel der angegebenen Kosten gesteigert werden. Dieser Vorteil kostet für Elfen und Magier 12 GP, für alle anderen nur 7 GP.

Herausragende Balance (20 GP): Dies ist eine stärkere Variante von *Balance* (siehe oben). Für Helden mit diesem Vorteil sind alle *Körperbeherrschungs*-, *Tanzen*-, *Athletik*- und *Akrobatik*-Proben um 7 und alle GE-Proben um 5 Punkte erleichtert, wenn diese mit dem Balancehalten, Drehen in der Luft oder dem Stehenbleiben auf schwankendem Untergrund zu tun haben. Außerdem können sie von jedem Sturzschaden ein Viertel der erlittenen Punkte abziehen (nach der Einrechnung der *Körperbeherrschungs*-Probe). Des weiteren hilft die *Herausragende Balance* im Kampf, nach speziellen Manövern stehen zu bleiben oder einen Sturz bei einem Patzer zu vermeiden (gilt als *Stolpern*, s. S. 145). Der Vorteil kann nicht mit der schwächeren Variante *Balance* kombiniert werden; wer über seine Rasse, Kultur oder Profession *Balance* mitbringt, zahlt für *Herausragende Balance* nur 10 GP.

Herausragende Eigenschaft (mindestens 8 GP): Der Held darf bei der Generierung mehr als 14 Generierungspunkte in eine Eigenschaft stecken und damit das Spiel mit einem Eigenschaftswert beginnen, der einen oder mehrere Punkte höher liegt als das – nach Rasse und Kultur modifizierte – Maximum. Dadurch darf auch die Grenze von 100 GP für Eigenschaften überschritten werden (siehe S. 42). Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden; wenn er dabei mehrmals auf die gleiche Eigenschaft angewandt wird, steigt der Startwert dieser Eigenschaft jedes Mal um einen weiteren Punkt. Um diesen Vorteil mehrfach für dieselbe Eigenschaft einzusetzen, sind höhere GP-Kosten erforderlich: 10 GP zur Verbesserung der Eigenschaft von 15 auf 16 und 12 GP für den Sprung von 16 auf 17 usw. (also je 2 GP mehr für die nächste Steigerung); dies ist nach Belieben bis zum Aufbrauchen des GP-Vorrats möglich.

Wenn ein mittelländischer oder tulamidischer Mensch (ohne KK-Bonus aus Rasse und Kultur) das Spiel also mit einer KK von 16 be-

ginnen will, muss er hierfür 18 GP (8 GP für die Steigerungserlaubnis auf 15, 10 GP für die weitere Steigerungserlaubnis auf 16) bezahlen, und natürlich muss er von vornherein die 16 GP investiert haben, um KK 16 zu bekommen. Das Maximum, bis zu dem er seine KK später steigern kann, ist 24 (16 × 1,5).

Wenn es sich bei dem Helden um einen Thorwaler handelt, wird der Rassenbonus (KK +1) anschließend addiert, so dass der Held mit einer KK von 17 beginnt und eine Obergrenze von 26 möglich ist.

Herausragender Sinn (5 GP): Ein Sinn des Helden ist besonders gut ausgebildet: Alle *Sinnschürfe*-Proben, die sich auf diesen Sinn beziehen, sind um 5 Punkte erleichtert, und je nach Situation kann der Meister dem Helden auch Proben zugestehen, die er anderen Helden nicht erlaubt.

Es gibt vier unterschiedliche Bereiche, auf die sich dieser Vorteil beziehen kann: *Herausragendes Gehör* lässt den Helden auch sehr leise Geräusche vernehmen und zuordnen, aber er kann auch eine einzelne Stimme aus dem Gewirr einer vollen Wirtsstube besser herausfiltern und so zum Beispiel ein leises Gespräch am Nachbartisch leichter verfolgen. *Herausragende Sicht* bezieht sich auf die Fernsicht des Helden: Er kann auch weit entfernte Dinge genauer erkennen, und ihm fallen kleine Details schneller auf als anderen Helden. (Die Sicht bei schlechter Beleuchtung ist hiervon nicht betroffen.) Durch *herausragenden Tastsinn* kann ein Held wesentlich besser Dinge ertasten und fühlen, zum Beispiel im Dunkeln oder wenn es um das ertasten winziger Unebenheiten auf einer glatten Fläche geht. Je nach Situation kann der Meister einem Helden mit diesem Sinn auch Talentproben, in denen Fingerfertigkeit verlangt ist und bei denen der Tastsinn eine große Rolle spielt, um 1 bis 3 Punkte erleichtern. Der *herausragende Geruchssinn* bezieht sich sowohl auf Gerüche als auch auf Geschmack, denn hier sind die betreffenden Sinne schwer zu trennen. Ein Held mit diesem Vorteil nimmt selbst feinste Gerüche wahr (auch wenn es nicht dazu reicht, einer Spur wie ein Spürhund zu folgen) und kann Spuren von Gift oder Fäulnis wesentlich besser aus einem Essen herauschmecken als andere Menschen. Allerdings hat dies auch zur Folge, dass er größere Schwierigkeiten hat, sich mit Speisen und Getränken anzufreunden, die nicht seinen kulturellen Gepflogenheiten entsprechen. Ab einem Talentwert in *Kochen* von mindestens 5 Punkten kann der Meister jedoch entscheiden, dem Helden einen Bonus von 1 bis 3 Punkten beim Zubereiten von Mahlzeiten zuzugestehen.

Herausragendes Aussehen (12 GP): Ein herausragend aussehender Held hat ein ex-

trem attraktives Äußeres; sei es durch Gestalt, Gesicht oder Anmut der Bewegungen. Alle Proben auf gesellschaftliche Talente und solche Talentproben, bei denen es darauf ankommt, Sympathien zu gewinnen, und bei deren Probe Charisma vorkommt, sind für herausragend aussehende Helden um 3 Punkte erleichtert. Angehörige anderer Rassen nehmen diesen Vorteil zwar durchaus wahr; ob er allerdings bei ihnen wirkt und auch, ob Gewöhnung an den Helden diesen Vorteil abmildert, bleibt Meistersentscheid. Herausragendes Aussehen kann bei einigen wenigen Zaubern wie dem *BANNBALADIN* einen Bonus von 2 Punkten auf die Zauberprobe mit sich bringen, wenn die Gelegenheit es zulässt (passende Rasse, Situation und dergleichen; Meistersentscheid). Andererseits ist ein Held mit *Herausragendem Aussehen* so auffällig, dass er sich nicht in einer Menschenmenge verbergen kann (in entsprechenden Situationen sind *Sich Verstecken*-Proben um 5 erschwert) und sich die meisten Passanten genau an ihn erinnern können. Kombinationen mit *Gut aussehend*, *Widerwärtigem Aussehen* oder *Unansehnlich* sind nicht möglich; wenn ein Held von seiner Rasse oder Kultur her bereits *Gut aussehend* ist, kann er jedoch für 7 GP *Herausragendes Aussehen* erwerben.

Hitzeresistenz (5 GP): Wesen, die resistent gegen Hitze sind, erleiden durch außergewöhnliche heiße Umgebungstemperaturen keinen Schaden, so lange diese Temperaturen im erträglichen Rahmen bleiben (bis etwa +50 °C); sie müssen nur dann erhöhten Ausdauerverlust und stärkere Erschöpfung hinnehmen, wenn sie sich unter diesen Bedingungen übermäßig anstrengen. Dieser Vorteil schützt *nicht* gegen Zauber, deren Wirkung auf Hitze oder Feuer beruhen, und auch nicht gegen Feuerschaden durch Fackelhiebe, brennendes Öl oder Ähnliches. Hitzeresistenz erwirbt man dadurch, dass man längere Zeit (mehrere Jahre) hohen Temperaturen ausgesetzt ist – üblicherweise also, indem man in einer entsprechenden Region wohnt, die Vorfahren aus entsprechenden Regionen stammen (Rasse und Kultur) oder, wenn man eine passende Profession ausübt (etwa Metallgießer, Glasbläser, Bergleute). Im Heldenleben kann dieser Vorteil nachträglich als Sonderfertigkeit *Aklimatisierung* erworben werden, wenn man mindestens fünf Jahre in einer heißen Region lebt (siehe Seite 99).

Hohe Lebenskraft (je 2 GP pro LeP): Der Held erhält einen LeP-Bonus von 1 Punkt (max. 6) für je 2 eingesetzte GP. Diese Punkte zählen zur LeP-Basis, werden also beim späteren Zukauf von Lebensenergie (siehe die Regeln auf Seite 200) nicht beachtet.

Hohe Magieresistenz (je 2 GP pro Punkt MR): Der Held ist besonders resistent gegen schädliche Magie. Jeder Punkt MR-Erhöhung kostet 2 GP; es können maximal 3 Punkte zur Magieresistenz hinzugewonnen werden. Diese Punkte zählen zur MR-Basis, werden also beim späteren Zukauf von Magieresistenz (siehe die Steigerungsregeln auf Seite 202) nicht beachtet. Wegen der Gefahren ihres Berufs ist dieser Vorteil natürlich empfehlenswert für professionelle Zauberer.

Immunität* gegen Gift (5 / 10 / 35 GP): Der Charakter ist extrem widerstandsfähig gegen ein einzelnes Gift oder eine Gruppe von Giften: Bei Resistenzproben gegen dieses Gift ist seine KO um 15 Punkte erhöht, gegen andere Gifte hilft dieser Vorteil jedoch nicht.

Immunität gegen ein bestimmtes Gift kostet 5 GP, Immunität gegen eine Art von Giften (also alle tierischen, alle mineralischen, alle pflanzlichen oder alchemistischen Gifte oder aber alle Atemgifte, alle Einnahmegifte, alle Kontaktgifte oder alle Blut-/Waffengifte) kostet 10 GP. Es ist auch möglich, einen so robusten Stoffwechsel zu haben, dass die Immunität gegen alle Gifte gilt: Diese *Allgemeine Immunität gegen Gifte* kostet 35 GP.

Wenn bei der Rasse, Kultur oder Profession eine Giftimmunität genannt ist, handelt es sich immer um die Immunität gegen eine Gruppe von Giften. *Immunität gegen Gift* und *Resistenz gegen Gift* sind nicht kombinierbar, wer jedoch aus Rasse, Kultur oder Profession eine *Resistenz* gegen eine bestimmte Art von Gift mitbringt, kann diese für 3 GP auf die entsprechende *Immunität* erhöhen. Der Meister muss der genannten Giftkategorie (oder dem einzelnen Gift) zustimmen.

Immunität* gegen Krankheiten (10 GP): Der Charakter ist besonders widerstandsfähig gegen Krankheiten gleich welcher Art. Bei Immunitätsproben gegen Krankheiten beziehungsweise beim Ausheilen von Krankheiten ist seine KO um 15 Punkte erhöht. Es ist möglich, eine Immunität gegen eine bestimmte, einzelne Krankheit aufzuweisen, was dann 3 GP kostet. Der Meister muss der gewählten Krankheit zustimmen.

Innerer Kompass (7 GP): Dies heißt nicht mehr und nicht weniger, als dass der Held immer – auf dem Land, in der Stadt oder gar unterirdisch – weiß, wo Norden ist. Dadurch sind alle *Orientierungs*-Proben (oder *Wildnisleben* / *Gassenwissen*-Proben zu Orientierungs-

zwecken) um 7 Punkte erleichtert, auf See oder in der Wüste sogar um bis zu 14 Punkte (Meisterentscheidung). *Innerer Kompass* beinhaltet den Vorteil *Richtungssinn* und kann daher nicht mit diesem kombiniert werden, wer jedoch aus Rasse, Kultur oder Profession *Richtungssinn* mitbringt, kann *Inneren Kompass* für 4 GP erwerben.

Kälteresistenz (5 GP): Wesen, die resistent gegen Kälte sind, erleiden durch außergewöhnliche Umgebungstemperaturen keinen Schaden, so lange diese Temperaturen im erträglichen Rahmen bleiben (bis –20 °C kalte Luft oder 0 °C kaltes Wasser), und nur reduzierten Schaden bei noch extremerer Kälte. Dieser Vorteil schützt *nicht* gegen Zauber, deren Wirkung auf Kälte oder Eis beruhen. Kälteresistenz erwirbt man dadurch, längere Zeit (mehrere Jahre) sehr niedrigen Temperaturen ausgesetzt zu sein, üblicherweise also, indem man selbst in einer entsprechenden Region wohnt oder daher stammt (Rasse und Kultur). Im Heldenleben kann dieser Vorteil nachträglich als Sonderfertigkeit *Akklimationierung* erworben werden, wenn man mindestens fünf Jahre in einer kalten Region lebt (siehe Seite 99).

Kampfrausch (15 GP): Im Gegensatz zum unkontrollierten *Blutrausch* (siehe den Nachteil auf S. 93) können sich manche Menschen, Zwerge und Orks bewusst in einen Zustand versetzen, in dem sie keine Schmerzen verspüren und in dem sie sich voll auf das Gefecht konzentrieren können. Um in einen Kampfrausch zu fallen, muss dem Kämpfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +10 gelingen, während er sich selbst leichte Schmerzen zufügt (kleine Schnitte oder Bisse; auf jeden Fall Verlust von 1W3 LeP und 1 Punkt Erschöpfung).

Gelingt dies, so erleidet er während des Kampfrauschs keine Werte-Einbußen durch *Wunden*, *niedrige Lebensenergie* oder *niedrige Ausdauer* und muss nicht auf *Selbstbeherrschung* würfeln, um bei schweren Treffern bei Bewusstsein zu bleiben. Er kann jedoch nur das Kampfmanöver *Wuchtschlag* nutzen – und der Meister führt verdeckt Buch über seine erlittenen Schadenspunkte, so dass es durchaus passieren kann, dass der Betreffende 'bis zum Umfallen' kämpft und dann nicht mehr aufsteht. Zudem erhält ein Kämpfer im Kampfrausch einen zusätzlichen TP und einen Punkt auf seinen AT-Basiswert, während der PA-Basiswert und der FK-Basiswert um je 1 Punkt sinken.

Der Kampfrausch dauert bis zum Ende eines Kampfes, also bis keine lebenden Gegner mehr zu bemerken sind. Die Rasse der Thorwaler ist bekannt für ihren Kampfrausch. Die auch bei dieser Rasse vorkommende 'Walwut' finden Sie unter dem Nachteil *Blutrausch*.

Selbiger Nachteil ist nicht mit *Kampfrausch* kombinierbar.

Koboldfreund (10 GP): Aus irgendwelchen Gründen ist der Held ein Sympathieträger bei Kobolden. Er kann sogar versuchen, Kobolde herbeizurufen, was aber natürlich nur funktioniert, wenn sich auch welche in der Umgebung aufhalten. Doch auch für einen Koboldfreund ist es nicht sonderlich leicht, einen Kobold zu irgendetwas zu bewegen, in der Regel wird es auf ein langes Feilschen herauslaufen, bis der Kobold sich bereit erklärt, dem Helden auf irgendeine Weise zu helfen.

Magiedilettant: Magiedilettanten verfügen über sehr begrenzte magische Fähigkeiten. Nähere Einzelheiten finden Sie in dem entsprechenden Kasten auf Seite 76 und unter den Einträgen *Meisterhandwerk*, *Schutzgeist*, *Übernatürliche Begabung* und (hauptsächlich) *Viertelzauberer*.

Magiegespür (12 GP; Gabe): Diese Gabe lässt den Helden intuitiv starke Quellen astraler Kraft spüren, die sich in seiner unmittelbaren Umgebung befinden. Das kann sich durch Frösteln, Beklemmungsgefühl und Zittern, aber auch durch Erregung oder sphärische Klänge im Kopf bemerkbar machen. *Magiegespür*-Proben sollte der Meister verdeckt ablegen, eine willentliche Anwendung ist erst ab einem TaW von 7 möglich. Die Probe kann um bis zu 7 Punkte erleichtert sein (rohe astrale Kraft von der Dimension eines Sphärendurchbruchs oder eines sich enthüllenden mächtigen Dämons), aber auch Erschwernisse bis zu 10 Punkten mit sich bringen (gebundene Magie in mächtig kraftvollen Artefakten, Berührung eines Zauberkundigen). Häufig weiß der Held nur, dass sich eine Kraftquelle in der Nähe befindet, nicht aber, wo (und schon gar nicht, welcher Art).

Ist der Held magiebegabt, so sind alle Proben für den Zauber ODEM ARCANUM um ein Fünftel des TaW in *Magiegespür* erleichtert. Jede *Magiegespür*-Probe, ob willentlich oder unwillkürlich, bringt dem Anwender einen Punkt Erschöpfung ein. Der Startwert dieser Gabe ist 3. Die Probe wird auf MU/IN/IN abgelegt.

Meisterhandwerk (Magischer Vorteil; ZHV; 1 / 5 GP pro gewähltem Talent): Der Zauberer ist in der Lage, seine Astralpunkte einzusetzen, um sich eine Talentprobe auf bis zu fünf von ihm gewählte und bei der Charaktererschaffung festgelegte, professionstypische Talente zu erleichtern (nur Körperliche, Natur-, Gesellschafts- oder Handwerkstalente, in Ausnahmen auch Wissenstalente, wenn sie für eine handwerkliche Tätigkeit stehen; auf

*) Eine vollständige Immunität (komplette Unempfindlichkeit oder Unempfindlichkeit) gegen Gifte oder Krankheiten gibt es nicht. Der regeltechnische Begriff der Immunität wird hier zum Ausdruck einer besonders hohen Resistenz benutzt.

jeden Fall passend zur Profession des Helden). Dazu stehen ihm zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Zum einen kann er die Astralpunkte im Voraus einsetzen, um damit pro eingesetztem AsP den TaW für die Dauer einer Probe um 2 Punkte zu erhöhen (jedoch maximal auf den doppelten TaW); diese Punkte können als TaP* übrig behalten werden – also die Qualität verbessern. Zum anderen kann er die Punkte nachträglich und im Verhältnis von 1 AsP zu 1 TaP einsetzen, nachdem er bereits eine Probe abgelegt hat, um eine misslungene Probe doch noch gelingen zu lassen oder die Qualität zu verbessern. Mehr hierzu finden Sie bei der Beschreibung des Magiedilettanten auf Seite 76. Vollzauberer, bei denen die Magie durch Ausbildung in andere Bahnen gelenkt wurde, zahlen für diesen Vorteil 5 GP pro gewähltem Talent, Viertelzauberer 1 GP pro Talent.

Nachtsicht (nicht frei wählbar): Wesen mit Nachtsicht erleiden selbst bei minimaler Beleuchtung (nicht jedoch in absoluter Dunkelheit) nur maximal Abzüge von –2 auf AT und PA bzw. –5 auf ihre Fernkampfwerte. *Nachtsicht* beinhaltet *Dämmerungssicht* mit der dort genannten Wirkung, so dass diese beiden Vorteile ebenso wenig miteinander kombiniert werden können wie *Nachtsicht* und *Nachtblindheit*. Wer *Dämmerungssicht* bereits in seiner Rasse als automatischen Vorteil vorgegeben hat, kann jedoch den Vorteil *Nachtsicht* für 10 zusätzliche GP wählen.

Resistenz gegen Gift (3 / 7 / 25 GP): Der Charakter ist besonders widerstandsfähig gegen ein einzelnes Gift oder eine Gruppe von Giften: Bei Resistenzproben gegen dieses Gift ist seine KO um 7 Punkte erhöht. Resistenz gegen ein bestimmtes Gift kostet 3 GP, Resistenz gegen eine Art von Giften (unterschieden nach Herkunft, also tierische, mineralische, pflanzliche oder alchemistische Gifte, oder nach Anwendungsart, also Atemgifte, Einnahmegifte, Kontaktgifte, Blut-/Waffengifte) kostet 7 GP. Es ist möglich, einen so robusten Stoffwechsel zu haben, dass die Resistenz gegen alle Gifte gilt: Diese *Allgemeine Resistenz gegen Gifte* kostet 25 GP. Wenn bei der Rasse, Kultur oder Profession eine Giftresistenz genannt ist, handelt es sich immer um die Resistenz gegen eine Gruppe von Giften. *Resistenz gegen Gift* und *Immunität gegen Gift* sind (für die gleiche Giftkategorie) nicht kombinierbar. Der Meister muss der genannten Giftkategorie zustimmen.

Resistenz gegen Krankheiten (7 GP): Der Charakter ist besonders widerstandsfähig gegen Krankheiten gleich welcher Art: Bei Resistenzproben gegen Krankheiten bzw. beim Ausheilen von Krankheiten ist seine KO um 7 Punkte erhöht.

Richtungssinn (3 GP): Der Held ist in der Lage, sich seinen Ort und seine zurückgelegte Strecke zu merken, hat ein intuitives Gespür für Himmelsrichtungen und dergleichen mehr. Alle *Orientierungs*-Proben (oder *Wildnisleben*-Proben zu Orientierungszwecken) sind um 5 Punkte erleichtert. Richtungssinn ist auf den Geländetyp begrenzt, aus dem der Charakter stammt – das können durchaus so große, aber recht einheitliche Gebiete wie die Wüste Khôm, die nördlichen Steppengebiete oder der Raschtulswall, nicht aber Geländetypen wie 'Stadt', sein (letzteres lässt sich am besten mit der Sonderfertigkeit *Ortskenntnis* darstellen). *Richtungssinn* kann nicht mit dem Vorteil *Innerer Kompass* kombiniert werden, jedoch kann ein vorhandener *Richtungssinn* für 4 GP zu *Innerem Kompass* aufgewertet werden.

Schlangemensch (25 GP): Es gibt Lebewesen, die keine Schlangen sind und dennoch nur aus Gelenken zu bestehen scheinen (oder scheinbar überhaupt keine Knochen im Körper haben). Schlangemenschen (oder -elfen) erhalten von vornherein einen Bonus von je 1 Talentpunkt auf die Talente *Ringens*, *Akrobatik*, *Gaukeleien*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Tanzen* und *Fesseln/Entfesseln* und können diese Talente auch jeweils um eine Spalte leichter steigern. Alle *Ringens*-Paraden und *Fesseln/Entfesseln*-Proben, um sich aus einer Umschlingung zu befreien, sind um jeweils 1 Punkt erleichtert, *Ringens*-Paraden gegen waffenlose Angriffe sogar um 3 Punkte. Erleichtert zu erlernen sind einige Sonderfertigkeiten (*Ausweichen I bis III*, *Schnellziehen*), die mit Ausweichen und Entwinden zu tun haben. Um *Schlangemensch* zu sein, muss man eine GE von mindestens 14 mitbringen; das KK-Maximum des Helden liegt um 2 Punkte niedriger als üblich (also anderthalbfacher Startwert –2, siehe Seite 41). Dieser Vorteil lässt sich nicht mit der *Herausragenden Eigenschaft Körperkraft* kombinieren.

Schnelle Heilung (10 GP): Ein Held mit diesem Vorteil regeneriert pro Ruhephase 1W+2 LeP; eventuelle Konstitutionsproben zur Rückgewinnung verlorener Lebenspunkte sind um 2 Punkte erleichtert. Dieser Vorteil ist nicht mit dem Nachteil *Schlechte Regeneration* zu vereinen.

Schutzgeist (Magischer Vorteil; V; 3 GP): Ein von einem 'Schutzgeist' Behüteter (nähere Informationen finden Sie bei der Beschreibung des Magiedilettanten auf Seite 76) kann seine Astralenergie in einer bedrohlichen Situation einsetzen, um eine Talent- oder Eigenschaftsprobe zu beeinflussen: Unter Einsatz aller noch vorhandenen *Astralenergie* kann er einen *Patzer abwenden*, eine beliebige *misslungene Probe wiederholen* oder

einen *Probenwurf* (also einen W20-Wurf, egal, ob dies nun Teil einer Talentprobe oder eine Eigenschaftsprobe ist) um die Anzahl der eingesetzten AsP *vermindern*. Ob eine Situation für den Helden so bedrohlich erscheint (oder in der Tat ist), dass er seine einzigartigen Kräfte einsetzen kann, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters; es gilt auf jeden Fall in lebensbedrohlichen Situationen, die der Held nicht selbst herbeigeführt hat (einstürzende Brücken, Schiffsuntergänge, Rinder-Stampeden ...) – und der Meister kann auch bestimmen, dass der Schutzgeist hervortritt, wenn der Spieler des Helden dies eigentlich nicht will. Gelegentlich wird dieser Ausbruch von Astralenergie von geisterhaften Erscheinungen begleitet, was zum Mythos vom Schutzgeist geführt hat, der bestimmten Personen zur Seite steht. Dieser Vorteil kann nur von Viertelzauberern gewählt werden.

Schwer zu verzaubern (7 GP): Ein Held mit diesem Vorteil hat eine angeborene Resistenz gegen Zauberei. Dies ist nicht immer ein Vorteil, denn er ist nicht nur weniger empfänglich für Zauberei, die ihm schaden sollen, sondern auch für alle diejenigen, die ihm helfen könnten: Alle Zauberei, die eine Verwandlung oder Geisteskontrolle des Helden (auch z.B. Heilungen oder das Lesen seiner Gedanken) zur Folge haben, sind um 3 Punkte erschwert. Von allen Zaubern, die in diesem Buch genannt und die auf Personen gesprochen werden, sind nur der FULMINICTUS und IGNIFAXIUS *nicht* von der Erschwerung betroffen. Diese Erschwerung wird zu allen anderen Modifikationen addiert, also auch zur Magieresistenz, wenn die für den Zauber relevant ist. Es sind jedoch nur Zauberei betroffen, die auf den Helden selbst wirken, nicht aber Flächeneffekte oder indirekte Auswirkungen. Dieser Vorteil kann nur von Helden gewählt werden, die nicht selbst zaubern können (also weder Viertel- noch Vollzauberer sind).

Soziale Anpassungsfähigkeit (7 GP): Ein Held mit diesem Vorteil findet sich auch in sozial ungewohnter Umgebung schnell zu recht und muss nur geringere Einbußen auf seine gesellschaftlichen Talentwerte hinnehmen, wenn er sich in einer ungewohnten Kultur oder einem ungewohnten Umfeld bewegt. Er kann die Sonderfertigkeit *Kulturkunde* für fremde Kulturen verbilligt erwerben. Er kann auch leichter als andere Helden einen falschen Sozialstatus vortäuschen. Seine *Verbindungen* (siehe unten) kosten ihn nur ein Fünftel ihres SO an GP und können in einem Rahmen von SO +/-7 gewählt werden (aber auch hier kann SO 15 nicht überschritten werden).

Übernatürliche Begabung (Magischer Vorteil; V, je 1 GP): Dieser Vorteil bedeutet, dass ein Viertelzauberer für je 1 GP eine Zaubervirkung aus der Liste auf Seite 76 erwerben kann, die er quasi als Talent beherrscht, 'das ihm in Fleisch und Blut übergegangen ist'. Diese Wirkungen werden regeltechnisch sehr ähnlich wie Zaubersprüche abgewickelt, nur dass ein *Übernatürlich Begabter* keine Gesetzen ausführen oder Formeln sprechen muss – der Einsatz der AsP und das Gelingen der Probe genügen. Dies kann ein plötzlicher Sprint sein (AXXELERATUS), die Fähigkeit zu 'heilenden Händen' (BALSAM), ein spontaner Kraftschub (ATTRIBUTO) und dergleichen. Fast alle möglichen Wirkungen beziehen sich auf den Körper des Viertelzauberers selbst. Mit dem Erwerb einer solchen Zaubervirkung gilt diese als aktiviert mit einem Startwert von 3 und kann (unabhängig von der Komplexität des zugrundeliegenden Spruchs) nach Spalte F der SKT gesteigert werden. Ein Held kann maximal 5 übernatürliche Begabungen haben, die er alle bereits bei der Generierung festlegen muss. Mehr hierzu finden Sie bei der Beschreibung des *Magiedilettanten* auf Seite 76.

Verbindungen (ein Drittel SO des Bekannten in GP): Der Held hat einen 'guten Bekannten', den er in schwierigen Situationen um Hilfe bitten kann. Welcher Art diese Hilfe ist und wie häufig der Bekannte sie zu geben bereit ist, hängt von Charakter und Profession des Bekannten ab und ist Meisterentscheid. So ist die Straßenbande, die der albanische Streuner kennt (6 Schläger mit SO 2 und ein Anführer mit SO 6 für insgesamt 6 GP) sicherlich in Festum nicht von Nutzen, ebenso wie die Bekanntschaft mit einem mittelreichischen Grafen (SO 15 entsprechend 5 GP) einen Magier nicht zwangsläufig aus den Kerkern der Inquisition befreit. Jeder Bekannte kostet ein Drittel so viele GP, wie dessen Sozialstatus beträgt, und muss aus einem Rahmen vom eigenen SO ± 5 (Maximum SO 15) ausgewählt werden. Der Meister sollte je nach Art der geplanten Kampagne die Kosten für diesen Vorteil modifizieren. Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden. Dieser Vorteil ist bei Helden, die ihre Profession an einer Akademie oder einer anderen Institution gelernt haben (Magier, Krieger etc.), häufiger zu finden; meist bezogen auf ehemalige Mitschüler und / oder 'Lieblingslehrer'.

Viertelzauberer (Magischer Vorteil; 3 / 5 GP): Der Held hat eine magische Begabung, die jedoch nicht oder extrem spät zur Ausbildung gekommen ist oder aber die nur sehr schwach ausgeprägt ist – möglicherweise weiß er noch nicht einmal selbst von dieser

Begabung. Wenn ein Viertelzauberer nichts von seiner Begabung weiß und der Meister bestimmen kann, wann sie sich ihm offenbart, kostet ihn der Vorteil nur 3 GP.

Er verfügt über $(MU+IN+CH)/2$ minus 6 AsP und hat das Potential, die Vorteile *Meisterhandwerk*, *Schutzgeist* und *Übernatürliche Begabung* sowie die magische Sonderfertigkeit *Regeneration I* zu erwerben. (Ohne die Wahl eines dieser Vorteile ist er einfach nur ein Gefäß für Astralenergie.) Ein Viertelzauberer ist nicht in der Lage, reguläre Zaubersprüche zu lernen, geschweige denn zu wirken.

Alle Halbfelfen sind zumindest mit dieser Form magischer Begabung gesegnet (siehe die Anmerkung bei den Halbfelfen auf Seite 59). Weitere Einzelheiten zu den Fähigkeiten des generischen *Magiedilettanten* (des 'unspezialisierten Viertelzauberers') sowie eine Liste der möglichen Zaubersprüche finden Sie auf Seite 76.

Der Vorteil kann nicht in Kombination mit solchen Professionen gewählt werden, bei denen das Tragen von Metallrüstungen Teil der Ausbildung oder des Lebensstils ist (namentlich Krieger, Ritter und Söldner). Das heißt auch, dass Halbfelfen die genannten Professionen nicht wählen dürfen, ohne ihrer Kräfte verlustig zu gehen. Ein Held, der *Viertelzauberer* gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Vollzauberer* sein, also entfallen auch die Profession des Magiers sowie die elfischen Professionen Wildnisläufer und Legendensänger.

Vollzauberer (Magischer Vorteil; nicht frei wählbar): Der Held besitzt in vollem Umfang magische Kräfte und hat im Rahmen seiner Kultur oder Profession eine längerfristige magische Ausbildung hinter sich gebracht, die ihm ermöglicht, bestimmte Zaubersprüche und Rituale zu erlernen und anzuwenden. Einzelheiten zu Vollzauberern finden Sie bei den *elfischen* Kulturen (Seite 58) und der Profession *Magier* (Seite 78). Ein Held, der *Vollzauberer* gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Viertelzauberer* sein. Alle Auswirkungen dieses Vorteils sind bei den jeweiligen Rassen oder Professionen bereits eingerechnet.

Wohlklang (10 GP): Die besonders schön klingende Stimme und ein Gespür für Melodien geben dem Helden eine Erleichterung von 5 Punkten bei *Singen*-Proben und von 2 Punkten auf alle Proben auf *Gesellschaftliche Talente*, bei denen die Stimme aktiv zum Einsatz kommt. Er hilft jedoch nicht bei den Proben, die für magische Elfenlieder notwendig sind.

Zäher Hund (10 GP): Üblicherweise fällt ein Held, dessen LeP unter 0 sinken, in ein Koma, aus dem er noch innerhalb der nächsten $(W6 \times KO)$ Kampfunden gerettet wer-

den kann (siehe Seite 138). Fällt seine LE auf weniger als den negativen Betrag seiner Konstitution, so ist der Held unwiederbringlich tot. *Zähe Hunde* können in diesen beiden Fällen statt der einfachen Konstitution einen Wert von $1,5 \times KO$ einsetzen. Zudem können solche Helden auch bei einem LE-Stand von 1 bis 5 LeP noch agieren.

Zeitgefühl (3 GP): Ein Charakter mit *Zeitgefühl* kann die Tageszeit auf eine Viertelstunde genau bestimmen, auch wenn er keinen Blick an den Himmel werfen kann, aus Schlaf oder der Bewusstlosigkeit erwacht ist oder sich seit Tagen in lichtlosen Kellern befindet. Ein solcher Held verschläft nicht und verpasst keine Termine (es sei denn absichtlich). Neben einer allgemeinen Einfühlung in den Zeitablauf kann dieser Vorteil auch *Sternkunde*-Proben (speziell im Rahmen magischer Großrituale) positiv beeinflussen. Nur schwere Krankheiten oder Zauberei können ein solches *Zeitgefühl* verwirren.

Zweistimmiger Gesang (Magischer Vorteil; nur Elfen und Halbfelfen; nicht frei wählbar): Üblicherweise ist diese Fähigkeit nur Elfen gegeben, und nur diesen ist es möglich, die *elfischen Zaubersprüche* zu erlernen und die alte Sprache *Asdharia* zur Perfektion zu bringen. Es gibt jedoch einige Halbfelfen, die ebenfalls zu diesem Gesang (und den damit zusammenhängenden Fertigkeiten) in der Lage sind. Anderen Rassen ist der Vorteil nicht zugänglich.

Zwergennase (12 GP, Gabe): Der Held hat einen übernatürlichen Instinkt entwickelt, was das Aufspüren von Geheimgängen, verborgenen Türen oder Hohlräumen in Gemäuer und Gestein anbelangt – auch wenn diese Einbauten so gut verborgen sind, dass beispielsweise keine *Sinnenschärfe*-Probe erlaubt (oder diese deutlich erschwert) ist. Bei einem TaW von weniger als 7 entscheidet der Meister, wann er dem Helden eine Probe auf *Zwergennase* gestattet; sie wird verdeckt gewürfelt. Ist sie gelungen, so erhält der Spieler einen Hinweis, in welchem Bereich sich solche Hohlräume in etwa befinden könnten, aber nichts über die Größe und Art des Hohlraumes, schon gar nicht irgendwelche Hinweise über Öffnungsmechanismen. Ab einem Talentwert von 7 kann der Held die *Zwergennase* auch willentlich (auf Entscheid des Spielers) einsetzen – dieser Einsatz kostet ihn dann 1 Punkt Erschöpfung. *Zwergennase* ist zwar eher untypisch für Zauberer, kann aber trotzdem bewusst unter Einsatz von 1 AsP verwendet werden.

Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, die Probe wird auf FF/IN/IN abgelegt.

NACHTEILE

Anmerkungen: Nachteile müssen, damit sie als solche gewertet werden können, dem Helden auch *spieltechnische* Nachteile (erschwerter oder verbotene Proben, verminderte Werte, Lernerchwernisse) oder deutliche Einschränkungen seines 'freien' Rollenspiels (wie spürbare soziale Ächtung, strenge Ordensregeln o.ä.) bringen. Natürlich sind noch eine Vielzahl zusätzlicher Nachteile denkbar, die hier nicht genannt sind, vor allem im Bereich der *Schlechten Eigenschaften* (siehe dort), zum anderen bei den körperlichen Behinderungen: etwa *Sammelleidenschaft*, *Naivität*, *Kleptomanie*, *Schüttelkrämpfe*, *Verlust des Geschmackssinns* und so weiter. Aber zum einen würde es den Rahmen dieser Publikation sprengen, jede mögliche Phobie, Neurose oder auch nur Marotte (*Angst vor Kar-*

toffelkäfern, *Zwanghaftes Singen*...) bewerten zu wollen, zum anderen sind wir der Meinung, dass blinde, taube oder gelähmte Personen sich in einer Fantasywelt extrem schlecht als Helden eignen – und um die Generierung von Spieler-Helden geht es schließlich beim Thema Vor- und Nachteile in erster Linie. Natürlich kann es den gelähmten Gelehrten geben, den blinden Söldner-Veteranen und den tauben Schmiedemeister, aber wir denken, dass gerade diese Nachteile ein *Abenteuerleben* quasi unmöglich machen. Wenn Sie für eine Meisterperson diese Behinderung zur Generierung benötigen, dann können Sie *Blind* und (*Querschnitts-*)*Gelähmt* mit je –40 GP bewerten, *Taub* oder *Stumm* mit –25 GP. Ob Sie als Meister *Einarmig* und *Einbeinig* (siehe jeweils unten) zulassen wollen, liegt in Ihrem Ermessen.

Aberglaube (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP): Aberglaube bezieht sich zumeist auf bestimmte Dinge, die dem Helden nach seiner Meinung Glück oder Pech bringen, und/oder vor denen er eine irrationale Angst hat. Wer diese Eigenschaft wählt, sollte die Details seines Aberglaubens näher festlegen. Bemerkenswert ist allerdings, dass einige Arten des Aberglaubens durchaus eine reale – wenn auch bisweilen völlig andere – Grundlage haben.

Der Startwert des Aberglaubens muss wie bei allen schlechten Eigenschaften zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen –5 und –12 bewegen.

Albino (–7 GP): Bei einem Albino – einer Veränderung von Geburt an, die bei allen menschlichen und menschenähnlichen Rassen sehr selten vorkommen kann – sind in Haut, Haaren und Augen keine Farbpigmente vorhanden. Die Haut ist rein weiß und bekommt bei geringster Sonneneinstrahlung bereits einen Sonnenbrand (ca. 1 SP pro Stunde Aufenthalt im direkten Sonnenlicht), die Haare sind weiß, die Augen rot oder (selten) violett. Deswegen sind viele Albinos gleichzeitig auch *lichtscheu* oder *gar lichtempfindlich* (siehe Seite 95). Dazu kommt, dass Albinos meist mit Misstrauen betrachtet und bisweilen für unheilige Wesen gehalten werden, was leicht dazu führt, dass man einen Albino als Sündenbock benutzt, die Garde ruft, wenn er die Stadt betritt, ihm Ämter und Würden verweigert und dergleichen mehr. Jeder Punkt SO über 7 kostet ihn 2 GP. Andererseits ist es für einen Albino leichter (um 3 Punkte), Personen einzuschüchtern, und in archaischen Kulturen mag ein Albino durchaus als göttlicher oder dämonischer Sendbote gelten.

Üblicherweise ist für Zauberproben, bei denen jemand eingeschüchtert werden soll (HORRIPHOBUS), der CH-Wert des Albinos um 1 erhöht; für Proben, mit denen jemand beruhigt oder freundlich gestimmt werden soll (BANNBALADIN), jedoch um 1 vermindert (beides natürlich nur, wenn das Opfer den Albino sehen kann).

Angst vor [Insekten, Spinnen, Reptilien, Pelztieren, Feuer, Wasser ...] (Schlechte Eigenschaft; unterschiedliche Kosten): Dies alles sind unterschiedliche Schlechte Eigenschaften, bei denen der Held mit übertriebener Angst auf bestimmte Situationen oder Begegnungen reagiert. Die Angst kann schnell in Panikzustände münden, bei denen der Held kaum noch zu vernünftigem Handeln in der Lage ist. Wovor der Held jeweils diese *Phobie* hat, hängt oft von seiner Kultur oder Herkunft ab, mitunter kann aber auch ein erschütterndes Schlüsselerlebnis zu einer solchen Angst führen. Auf jeden Fall kann dieser Nachteil nur wirklich als solcher gelten, wenn er den Helden im Spiel einschränkt und über das natürliche Maß der Selbsterhaltung hinausgeht. So etwas wie eine 'Angst vor Albino-Löwen' ist deutlich zu speziell, um gelten zu können, und auch eine Phobie wie 'Angst vor aggressiven Giftschlangen' ist kein Nachteil, da jeder vernunftbegabte Mensch sie besitzt.

Phobien mit häufigem Auslöser (wie *Angst vor Insekten* und *Angst vor Feuer*) bringen 3 GP pro 2 Punkte der Schlechten Eigenschaft, eher selten aktivierte Phobien wie *Angst vor fließendem Wasser* jedoch nur 1 GP pro Punkt der Schlechten Eigenschaft. Einige spezielle und bei etlichen Lebewesen anzutreffende Ängste wie *Meeresangst* oder *Dunkelangst* sind weiter unten separat aufgeführt. Der Startwert solcher Ängste muss wie bei allen schlechten Eigenschaften zwischen 5 (bzw. 6) und 12 liegen.

Arkanophobie (Schlechte Eigenschaft; je –3 GP pro 2 Punkte): Der Held hat panische Angst davor, verzaubert zu werden, und fürchtet, dass alle magischen Gegenstände verflucht sind und ihm übel wollen. Der Held misstraut magisch begabten Kameraden und wird niemals einen Gegenstand verwenden, von dem er weiß, dass er verzaubert ist. Vor allem aber senkt die *Arkanophobie* die Magieresistenz des Charakters, wenn er weiß, dass er verzaubert werden soll. Der Nachteil sollte von Vollzauberern nicht gewählt werden; er kann nicht gleichzeitig mit *Vorurteile gegen Zauberer* / *ge-*

gen Magie genommen werden. Elfen können diesen Nachteil überhaupt nicht wählen. Der Startwert der *Arkanophobie* muss zwischen 6 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen –9 und –18 bewegen.

Arroganz (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP): Dieser Nachteil bringt den Helden dazu, sich anderen gegenüber hochmütig zu benehmen und ihnen nichts oder fast nichts zuzutrauen. Ob dies als Standesdünkel, Besserwisserei oder als krankhaftes, übertriebenes Ehrgefühl daherkommt, ist dem Spieler überlassen, jedoch sollten speziell Proben auf gesellschaftliche Talente hierdurch erschwert werden.

Der Startwert der *Arroganz* muss wie bei allen schlechten Eigenschaften zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen –5 und –12 bewegen.

Astraler Block (Magischer Nachteil; ZV; –5 / –10 GP): Ein Charakter mit diesem Nachteil regeneriert pro Ruhephase nur 1W6–1 AsP; eventuelle Intuitions-Würfe zur Rückgewinnung verlorener Astralpunkte und bei Ritualen zum Erlangen eines höheren AsP-Grundwerts sind um 2 Punkte erschwert. Dieser Nachteil kann natürlich nur von Helden gewählt werden, die über Astralenergie verfügen; eine Kombination mit dem Vorteil *Astrale Regeneration* ist nicht möglich; der Erwerb der Sonderfertigkeiten *Regeneration I* und *II* kostet einen Helden mit *Astralem Block* das Doppelte der angegebenen Kosten. Vollzauberer erhalten durch diesen Nachteil 10 GP, Viertelzauberer nur 5 GP.

Autoritätsgläubig (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP pro 2 Punkte): Dieser Nachteil äußert sich in Buchgelehrsamkeit und Obrigkeitshörigkeit. Entscheidungen der Kirchenoberen oder weltlicher Herrscher werden von dem Helden nicht angezweifelt – es hat schließlich seinen Grund, dass diese Menschen über ihn gesetzt wurden. Ebenso wenig stellt er die Theorien hoch angesehener Gelehrter in Frage; selbst dann nicht, wenn das, was in den Bü-

chern steht, der eigenen Erfahrung oder dem gesunden Menschenverstand widerspricht. Sobald der Held etwas tut, was der Anweisung eines Höhergestellten oder der Aussage eines anerkannten Gelehrten zuwider läuft, kann der Meister eine Probe verlangen und beim Gelingen der Probe diese Aktivität verbieten. Oder aber er erschwert alle Talent- und Eigenschaftsproben, die während des Verstoßes abzulegen sind oder in irgendeinem Zusammenhang damit stehen, entsprechend der Regeln zu *Schlechten Eigenschaften*.

Der Startwert der *Autoritätsgläubigkeit* muss zwischen 6 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -3 und -6 bewegen.

Bluttausch (-15 GP): Der Held fällt in einen Bluttausch (beim Thorwaler auch als *Wälwut* gefürchtet), sobald ein bestimmtes Ereignis eintritt. Üblicherweise ist dies entweder spontaner Zorn (etwa eine gelungene *Jähzorn*-Probe), eine schwere Verletzung (Misslingen der *Selbstbeherrschungs*-Probe bei einem schweren Treffer oder eine Wunde durch einen Nahkampfangriff) oder die Einnahme einer bestimmten Substanz (schlimmstenfalls: Alkohol). Im Bluttausch setzt der Rasende seine gefährlichsten Waffen (auch Zauberei) gegen die missliebige, wenn nicht vorhanden, dann die nächststehende Person ein. MU, AT und TP sind um 5 Punkte erhöht, der Rasende pariert nicht und nimmt keine Schmerzen wahr (der Meister notiert die erlittenen Schadenspunkte des Helden verdeckt). Talent- oder Zauberproben sind während des Bluttauschs um 7 Punkte erschwert, Kampfmanöver oder irgendwelche Aktivitäten, die einen 'wachen Geist' verlangen, sind unter Bluttausch nicht möglich. Der Bluttausch dauert so lange, bis der Rasende keine Ausdauer mehr hat (er verliert für jede AT 2 AuP) und entkräftet zusammenbricht. *Bluttausch* und der Vorteil *Kampfrausch* sind nicht miteinander kombinierbar.

Dunkelangst (Schlechte Eigenschaft; je -2 GP): Der Held bekommt Beklemmungsgefühle durch Dunkelheit: Dies mögen dunkle Tunnel und Höhlen, aber auch finstere Wälder, vor allem aber einfach die Schwärze der Nacht sein. Schon das Hereinbrechen der Dämmerung ohne die Aussicht auf Beleuchtung macht den Helden nervös, das Erlöschen der letzten Fackel im dunklen Stollen treibt ihn an den Rand des Wahnsinns. Diese Phobie ist so schwerwiegend, dass der Held für einen Punkt der Schlechten Eigenschaft 2 Generierungspunkte erhält. Der Startwert der *Dunkelangst* muss zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -10 und -24 bewegen.

Einarmig (-15 GP): Der Held hat einen Arm verloren (den linken bei Rechtshändern

bzw. umgekehrt). Bei allen Handlungen, die eigentlich beide Hände erfordern, sind entsprechende Eigenschaftsproben um 5 Punkte erschwert, Talentproben sogar um 10 Punkte. Bestimmte Handlungen (Bogenschießen, Führen zweihändiger Waffen) sind überhaupt nicht möglich; einarmige Helden können keine Sonderfertigkeiten erwerben oder anwenden, die mit dem links- oder beidhändigen Kampf verbunden sind, und können keine Schilde oder Parierwaffen führen; bei bestimmten Balanceakten kann der Meister einem Einarmigen eine Probe um bis zu 3 Punkte erschweren. Als schwächere Form dieses Nachteils (-7 GP) könnte ein teilweise gelähmter oder verkrüppelter Arm gelten, der Eigenschaftsproben um 2 und Talentproben um 5 Punkte behindert.

Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf nicht durch eine auch noch so gute Prothese oder Zauberei wieder wettgemacht werden kann. Natürlich kann *Einarmig* nicht mit *Einhändig* kombiniert werden.

Einäugig (-5 GP): Der Held hat irgendwann im Verlauf seines bisherigen Lebens das Augenlicht eines Auges oder gar das Auge selbst verloren. Er erleidet einen Malus von 4 Punkten bei allen *Wurfaffen*-Proben und bei *Schussaffen*-Proben unter 10 Schritt Entfernung.

Einäugige Zauberer erleiden eine Erschwerung von 4 Punkten, wann immer sie einen Zauber besonders zielen müssen (wie bei einem Zauber, dessen Reichweite Sichtweite ist, oder in besonderen Situationen). Siehe auch *Eingeschränkter Sinn*.

Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf weder durch Magie noch auf andere Weise wettgemacht werden kann.

Einbeinig (-25 GP): Dem Helden fehlt ein Bein, das er bei einem früheren Unfall, Kampf oder ähnlichem verloren hat. Er erleidet einen Verlust von 5 Punkten auf seine Gewandtheit (was sich auch auf seine Kampf-Basiswerte niederschlägt) und von 3 Punkten auf seine GS (die jedoch jederzeit mindestens 1 bleibt). Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf nicht durch eine auch noch so gute Prothese oder durch Zauberei wieder wettgemacht werden kann. *Einbeinig* kann nicht mit *Lahm* kombiniert werden.

Eingeschränkter Sinn (-5 GP): Ein Sinn des Helden ist besonders schlecht ausgebildet: Alle *Sinnenschärfe*-Proben, die sich auf diesen Sinn beziehen, sind um 5 Punkte erschwert, und je nach Situation kann der Meister dem Helden auch Proben nicht zugestehen, die er anderen Helden erlaubt.

Es gibt vier unterschiedliche Bereiche, auf die sich dieser Vorteil beziehen kann: Ein *schwerhöriger* Held nimmt zwar normale laute Geräusche wahr, aber zum Beispiel kein Flüstern. Verständigung in einer Sprache, die er nur unzureichend beherrscht, ist immer schwieriger als bei einem normal hörenden Helden. *Kurzsichtig* bezieht sich auf die Sicht des Helden: Alles, was mehr als zehn Schritt weit entfernt ist, wird immer verschwommener, und auf Strecken von 100 Schritt und mehr sind nur noch Konturen zu erkennen – was entsprechende Fernkampfproben und auch das Ausweichen vor einem Fernkampfangriff schwerer macht (nach Meistermaßgabe). Die Sicht auf kurze Entfernung ist dadurch nicht eingeschränkt. Gerade Kurzsichtigkeit schränkt (Spruch-)Zauberer deutlich ein, da dieser Nachteil alle Zauberproben auf Entfernung um je 1 Punkt pro Entfernungskategorie erschwert: um 1 Punkt bei 1 Schritt Entfernung / um 2 Punkte bei 3 Schritt / um 3 bei 7 Schritt / um 4 bei 21 Schritt / um 5 bei 49 Schritt / um 6 bei Sichtweite). Ein *eingeschränkter Tastsinn* lässt den Helden nur unter Schwierigkeiten Dinge ertasten, und je nach Situation kann der Meister auf Talentproben, in denen Fingerfertigkeit verlangt ist und bei denen der Tastsinn eine große Rolle spielt, einen Zuschlag in Höhe von 1 bis 3 Punkten verlangen. Der *eingeschränkte Geruchssinn* bezieht sich sowohl auf Gerüche als auch auf Geschmack, denn diese beiden Sinne sind schwer zu trennen. Ein Held mit diesem Nachteil nimmt Gerüche und Geschmack nur dann wahr, wenn sie wirklich penetrant sind (was ihn bei Speisen und Getränken auch nicht gerade wählerisch macht). In diesem Fall ist nicht nur die *Sinnenschärfe* betroffen, sondern auch alle Proben in *Kochen* sind um 5 Punkte erschwert.

Einhändig (-10 GP): Der Held hat eine Hand verloren (die linke Hand bei Rechtshändern). Bei allen Handlungen, die eigentlich beide Hände erfordern, sind entsprechende Eigenschaftsproben um 3 Punkte erschwert, Talentproben sogar um 5 Punkte. Bestimmte Handlungen (Bogenschießen, das Führen zweihändiger Waffen) sind ohne besondere Prothesen überhaupt nicht möglich. Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf nicht durch eine auch noch so gute Prothese oder durch Magie wieder wettgemacht werden kann. *Einhändig* kann nicht mit *Einarmig* kombiniert werden und sollte nur in Ausnahmefällen bei Helden eingesetzt werden, obwohl natürlich ein erfolgloser Dieb oder eine Piratin mit Hakenhand auch passende Heldenfiguren sind.

Eitelkeit (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP): Ein eitler Held versucht, in jeder beliebigen

Situation gut auszusehen und Eindruck zu schinden. Das macht ihn leichter manipulierbar, da dieses Bedürfnis durchaus auch den 'vernünftigen' Rahmen sprengt. Zudem versucht er, Situationen zu meiden, in denen sein Aussehen leiden könnte, und er verbraucht einen guten Teil seiner Zeit mit Körperpflege.

Der Startwert der *Eitelkeit* muss zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -5 und -12 bewegen.

Elfische Weltsicht (nicht frei wählbar):

Elfen sind 'nicht ganz von dieser Welt' – eine Aussage, der auch die meisten Elfen zustimmen würden. Sie führt dazu, dass sie viele Dinge, Wesen und Handlungen in dieser Welt mit einem besonderen Gefühl für mögliche Zusammenhänge betrachten, auf sich wirken lassen und ihren Einfluss auf die Harmonie abwägen. Zusammen mit ihrem, aus ihrer Alterslosigkeit resultierenden, Zeitgefühl führt dies dazu, dass Elfen mehr echte, mögliche und scheinbare Zusammenhänge reflektieren und auf sich wirken lassen müssen, ehe sich dies in konkreten Änderungen ihrer Handlung niederschlägt. Außenstehenden erscheint dies oft als eine Lernunwilligkeit oder gar -unfähigkeit, doch ist dies eher der Vorsicht geschuldet, nicht unbeabsichtigt auf die Harmonien der Welt einzuwirken – in diesem Sinne steht den Elfen eine Form von Perfektionismus im Weg.

Spieltechnisch bedeutet dies, dass Elfen – zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren – all jene Talente und Zauber um eine Spalte erschwert erlernen, die nicht durch ihr bisheriges Leben bereits 'ein Teil ihres Selbst geworden sind'. Solche 'verinnerlichten' Talente und Zauber werden *Leittalente* genannt und sind in den Talentlisten mit (L) gekennzeichnet. Automatisch Leittalente sind diejenigen, die Teil der elfischen Natur sind: *Athletik, Körperbeherrschung, Malen/Zeichnen, Musizieren, Orientierung, Schleichen, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen* und *Wettervorhersage*, dazu alle gewählten *Gaben*. Dazu kommen noch Leittalente je nach Kultur und Profession, die Sprachen *Isdira* und *Asdharia* sowie die dazugehörigen Schriften. An Zaubern gelten all jene als (L)-Zauber, die durch Kultur und Profession aktiviert wurden, dazu drei weitere nach Wahl; ein Zauber kann nicht 'zweimal (L)' sein. Diese Regelung gilt sowohl bei der Generierung als auch bei späteren Steigerungen im Verlauf des Heldenlebens.

Alle magischen und weltlichen Sonderfertigkeiten, die nicht mit (L) gekennzeichnet sind, werden zu 150 % der üblichen Kosten gesteigert. (L)-Sonderfertigkeiten sind *Ausweichen I/II/III, Elfenlieder, Geländekunde (Haupt-Gelände der eigenen Kultur), Große Meditation* (Erlernen wie auch Steigerungen), *Kulturkunde (eigene), Ortskenntnis (Territorium der eigenen Kultur), Regeneration I/II, Repräsentation Elfenmagie* und *Salasandra*. Dazu kommen alle durch Kultur und Profession erworbenen oder verbilligten Sonderfertigkeiten.

Farbenblind (-5 GP): Der Held sieht nur Grauschattierungen, was bestimmte Proben erschwert, bestimmte Professionen unmöglich macht und zudem bei *Fernkampf*-Proben mit langer Reichweite (über 50 Schritt Entfernung) einen Malus von 4 Punkten mit sich bringt.



Diese Einschränkung gilt natürlich nicht, wenn die Sicht durch Nebel oder Dunkelheit sowieso schon stärker beeinträchtigt ist.

Farbenblinde Zauberer erleiden eine Erschwernis von 4 Punkten, wann immer sie einen Zauber besonders zielen müssen (etwa bei einem Zauber, dessen Reichweite Sichtweite ist, oder in besonderen Situationen).

Fettleibig (-15 GP): Der Held ist für seine Spezies deutlich zu schwer, ohne dass das Zusatzgewicht aus Muskeln besteht. Dies geht mit AU-Einbußen (auf die Hälfte) und Einschränkungen bei körperlichen Eigenschaften einher: Die Maximalwerte von GE und FF sind um 4 Punkte gesenkt (also auf anderthalbfachen Startwert -4 Punkte). Alle KK- und KO-Proben, die mit dem Eigengewicht und der Bewegung desselben zu tun haben, sollten um mindestens 2 Punkte erschwert sein, entsprechende Talentproben um 5 Punkte. Erhöhen Sie das Gewicht des

Helden um 50 bis 100 %. Ob *Fettleibigkeit* auch Einbußen bei gesellschaftlichen Talenten nach sich zieht, hängt von der jeweiligen Kultur ab. Zudem mag es für Fettleibige deutlich schwierig sein, passende Kleidung, vor allem aber Rüstungen zu bekommen (die dann wiederum auch noch deutlich schwerer sind).

Geiz (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP für 2 Punkte): Der Charakter kann sich – auch in Notsituationen – nicht von seinen Besitztümern trennen; er spart und knausert (auch bei Heilkräutern oder Bestechungsgeldern), trägt billige Kleidung, haust in heruntergekommenen Gaststuben, gibt keine Almosen und bewirtet Gäste bestenfalls mit Brot und Wasser – Hauptsache, sein Besitz wird nicht gemindert.

Wenn er einmal zum 'Verpulvern' von Geld gezwungen ist, ärgert er sich so sehr darüber, dass er den Auswirkungen der Schlechten Eigenschaften in vollem Maße unterliegt.


Der Startwert des Geizes muss zwischen 6 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -3 und -6 bewegen.


Gerechtigkeitswahn (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP für 2 Punkte): Der Charakter ist der Auffassung, dass Gesetze und Regeln eingehalten und Verstöße streng bestraft werden müssen. Auch kleinste Verstöße erfordern harte Strafen, mildernde Umstände gibt es nicht. Dies geht so weit, dass der Charakter nicht nur Richter und Henker, sondern schließlich sogar den Gesetzgeber in einer Person vereint und nur noch seine eigenen Überzeugungen als Maßstab gelten lässt.


Der Startwert des *Gerechtigkeitswahns* muss zwischen 6 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -3 und -6 bewegen.

Gesucht I, II oder III (-5 / -10 / -15 GP):

Der Held wird steckbrieflich gesucht, es ist ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt und er muss mit empfindlichen Strafen rechnen, wenn er gefasst wird. Der Grund dafür ist in der Regel ein Verbrechen, das er begangen hat oder dessen man ihn fälschlicherweise bezichtigt.

 Im einfachsten Falle (*Gesucht I*) gilt dieser Nachteil nur für eine Region (etwa von der Größe und dem Einfluss des Bornlands oder einer mittelreichischen Provinz), und falls er jemals gefasst werden sollte, muss er mit langjähriger Haft rechnen. Auch außerhalb der betreffenden Region kann er sich niemals sicher sein, nicht irgendwann von einem Kopfgeldjäger aufgespürt zu werden – vor allem, wenn er im Lauf seines Heldenlebens nach und nach immer bekannter wird. Eine Variante, die ebenfalls 5 GP wert ist, ist eine Organisation (ein Geheimbund, ein Orden ...) von nicht allzu großem Einfluss, aber großer räumlicher Verbreitung, die mit dem Helden noch eine Rechnung offen hat. Auch in diesem Fall muss der Held weniger um sein Leben als um seine Freiheit fürchten.

 Sollte ein Held bereits auf *Stufe II* gesucht werden, dann kann er sich sicher sein, dass nicht nur in einer Provinz, sondern auch in allen verbündeten Ländern sein Steckbrief rundgegangen ist. Das ausgesetzte Kopfgeld ist so hoch, dass es sich für Kopfgeldjäger auch lohnt, ihn über längere Zeit zu verfolgen. Sobald der Held Kontakt mit Gardisten hat oder in irgendeiner Weise ins Interesse der Öffentlichkeit rückt, kann es jederzeit geschehen, dass ihn jemand erkennt. Auf keinen Fall kann der Held die Provinz oder das Land betreten, in dem er gesucht wird, ohne ständig in der Angst leben zu müssen, eingekerkert zu werden oder sogar eine Verstümmelung zu erleiden. Hier ist die Alternative eine kleine, aber fanatische Gruppe, die auch selbst vor Bluttaten nicht zurückschreckt, um den Helden endlich in die Finger zu bekommen.

 Im extremen Fall (*Gesucht III*) ist das Verbrechen, das ihm nachgesagt wird, von so großer Bedeutung, dass es in den relevanten Kreisen aller zivilisierten Länder bekannt ist. Sein Steckbrief liegt in jeder Gardistenstube, und das Durchqueren jedes Stadttors ist mit einem Risiko verbunden. Die Belohnung ist auf seinen Kopf ausgesetzt – ob der Körper noch daran hängt, ist nicht relevant. Daher muss er auch jederzeit damit rechnen, dass ein Kopfgeldjäger ihn hinterrücks umzubringen versucht. Ein Held, der mit Stufe III gesucht wird, sollte diesen Nachteil zu jeder Zeit zu spüren bekommen – außer vielleicht, wenn er in der tiefsten Einöde des Ewigen Eises unterwegs ist, und selbst dorthin werden ihn vielleicht fanatische Kopfgeldjäger verfolgen. Wenn er

irgendwann dem Aussteller des Steckbriefes übergeben wird, dann muss er mit seinem Tod rechnen – im günstigeren Fall vielleicht einem Leben als Galeerensklave.

Natürlich kann jeder Held versuchen, seine Identität auf Dauer zu verschleiern, aber je intensiver er gesucht wird, desto mehr Mühe muss er sich geben. Er muss Aussehen und Namen, möglichst sein ganzes Auftreten ändern – aber es ist nicht einfach, eine schlüssige Geschichte zu erfinden. Und gute Kopfgeldjäger sind wie Bluthunde: Man kann sie aufhalten, aber niemals abhängen. Und wenn einer aufgegeben hat, ist bestimmt schon der nächste unterwegs.

Glasknochen (-7 GP): Der Held ist besonders empfindlich gegen äußeren (mechanischen) Schaden, wie er aus Kampfschaden oder ähnlichen Verletzungen resultiert: Die Wundschwelle eines Helden (üblicherweise KO/2; siehe Seite 138) ist um 2 Punkte gesenkt.

Goldgier (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP):

Ein Held mit diesem Nachteil tut aufgrund seiner Gier nach Reichtum und Schätzen manchmal Dinge, die nicht unbedingt vernünftig sind. Dieser Nachteil bezieht sich nicht nur auf Gold und Schätze, sondern auch auf wertvolle und seltene Zaubergegenstände, Tränke und Artefakte.

Der Startwert der *Goldgier* muss zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -5 und -12 bewegen.

Höhenangst (Schlechte Eigenschaft; je -3 GP für 2 Punkte):

Bei diesem Nachteil reagiert ein Held panisch auf Situationen, in denen er in die Tiefe stürzen könnte. In Extremsituationen kann es zum 'Sog der Tiefe' kommen, bei dem der Held das Gefühl bekommt, dass der Abgrund ihn geradezu in sich hineinzieht.

Der Startwert der *Höhenangst* muss zwischen 6 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -9 und -18 bewegen.

Jähzorn (Schlechte Eigenschaft; je -3 GP für 2 Punkte):

Der Held überreagiert sehr schnell, sobald er sich in irgendeiner Weise in seiner Ehre beschnitten sieht, wenn seine Seite in einer Debatte zu unterliegen droht oder wenn ihm ein Missgeschick widerfährt. Dies kann und sollte durchaus zu Situationen führen, in denen er sich (und vermutlich auch seine Gefährten) in Gefahr bringt.

Der Startwert des *Jähzorns* muss zwischen 6 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -9 und -18 bewegen.

Krankhafte Reinlichkeit (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP):

Der Held fühlt sich extrem unwohl, wenn er selbst oder etwas in seiner Umgebung verschmutzt ist. Die Ablenkung

führt so weit, dass er sich kaum noch auf andere Dinge konzentrieren kann und der Wunsch nach einer Reinigung die meisten anderen Ziele überdeckt. Der Startwert der *Krankhaften Reinlichkeit* muss zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -5 und -12 bewegen.

Krankheitsanfällig (-7 GP):

Der Held ist anfällig für Krankheiten; KO-Proben zum Widerstand gegen Ansteckung oder zur Schadensreduktion sind um 5 Punkte erschwert. Dieser Nachteil kann nicht mit *Resistenz* bzw. *Immunität gegen Krankheiten* kombiniert werden.

Kurzatmig (je -1 GP für 2 AuP):

Der Held gerät schneller außer Atem, als es einer vergleichbaren Person geschieht. Das heißt, dass er pro GP, den er erhalten will, 2 Punkte seiner Ausdauer (maximal 6) verliert. Ein Held, der besonders kurzatmig ist (der mindestens 2 GP aus diesem Vorteil erhalten hat), ist schneller erschöpft, d.h., seine Erschöpfungsschwelle beträgt nicht KO Punkte, sondern KO -1; wer *Kurzatmig* für 3 GP gewählt hat, dessen Erschöpfungsschwelle sinkt sogar um 2 Punkte.

Lahm (-15 GP):

Der Charakter hat ein lahmes Bein, ein zerschmettertes und steifes Kniegelenk oder dergleichen. Er erleidet einen Verlust von 2 Punkten auf seine Gewandtheit (dieser Abzug beeinflusst eventuell die Kampfwerte), von 1 Punkt auf seine GS (die jedoch immer mindestens 1 bleibt) und muss bei Proben auf alle körperlichen Talente, bei denen es auf Beinarbeit ankommt, 3 Punkte Erschwernis hinnehmen. Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf nicht durch eine auch noch so gute Prothese oder durch Magie wieder wettgemacht werden kann.

Lichtempfindlich (-15 GP):

Ein lichtempfindlicher Charakter empfindet die Berührung von Sonnenlicht als schmerzhaft und wird in allen Handlungen eingeschränkt: Alle Eigenschaftsproben sind um 2 Punkte erschwert, Talent- und Zauberproben um 5 Punkte, so lange er direktem Sonnenlicht ausgesetzt ist.

Lichtscheu (-10 GP):

Ein lichtscheuer Charakter verabscheut direktes Sonnenlicht und erleidet daher Nachteile auf alle Handlungen, dieerim direkten Sonnenlichtausführt: Eigenschaftsproben sind um 1 Punkt erschwert, Talent- und Zauberproben um 3 Punkte.

Meeresangst (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP):

Der Held mit diesem Nachteil hat Angst davor, sich an Bord eines Schiffes oder Bootes (oder gar ohne!) auf eine Wasserfläche zu be-

geben. Je weiter das 'rettende' Ufer entfernt ist, desto heftiger wirkt sich die *Meeresangst* aus. Dieser Nachteil gilt für alle größeren Wasserflächen wie die Aventurien umgebenden Ozeane, aber auch den Neunaugen- oder den Blauen See.

Der Startwert der *Meeresangst* muss zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -5 und -12 bewegen.

Miserable Eigenschaft (-10 GP): Eine Eigenschaft, die der Held bei der Generierung auf einen Wert von 8 gesetzt hat (vor Einrechnung der Modifikatoren aus Rasse, Kultur, Profession und eventuellen anderen Vor- und Nachteilen), wird auf 7 gesenkt. Diese Eigenschaft kann in der späteren Laufbahn des Helden nur zu den doppelten Steigerungskosten angehoben werden. Dieser Nachteil kann mehrfach gewählt werden, allerdings für jede Eigenschaft nur einmal.

Nachtblind (-10 GP): Der Held erleidet doppelte Abzüge bei allen Modifikatoren, die aus mangelnder Beleuchtung herrühren, jedoch nur bis zu Maximalabzügen entsprechend völliger Finsternis (siehe Seite 147). Dieser Nachteil ist nicht mit *Dämmerungssicht* oder *Nachtsicht* kombinierbar.

Nahrungsrestriktion (-5 GP): Der Held ist in der Auswahl seiner Nahrung eingeschränkt. Wenigstens die Hälfte dessen, was er täglich zu sich nimmt, muss einer bestimmten Kategorie zuzurechnen sein, zum Beispiel nur Fleisch oder nur Milch und Milchprodukte. Hält er sich nicht an diese Vorgabe, so kann er nachts deutlich schlechter regenerieren (-2 Punkte). Erhält er mehr als drei Tage keine geeignete Nahrung, so regeneriert er nicht mehr und seine KO sinkt jeden Tag um 1 Punkt, bis auf die Hälfte des KO-Werts.

Neid (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP für 2 Punkte): Der Charakter mit diesem Nachteil glaubt, dass andere von höheren Mächten oder dem Schicksal stets besser behandelt werden. Was auch immer eine andere Person an Wertvollem oder Interessantem besitzt, an Fähigkeiten oder Status – der Held will es auch; vorzugsweise, indem er es dem anderen abnimmt. Er missgönnt anderen auch kleine Erfolge und hintertreibt deren Bemühungen. Der Startwert des *Neids* muss zwischen 6 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -3 und -6 bewegen.

Neugier (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP): Dieser Nachteil bringt den Helden dazu, alles, was irgendwie interessant wirkt, näher untersuchen zu wollen – und zwar unabhängig von eventuellen Risiken, die das mit sich bringen könnte. Neugier ist ein typischer Fall

für eine Schlechte Eigenschaft, die weniger Nachteile bei anderen Handlungen mit sich bringt, als dass sie den Helden zu einer bestimmten Aktion zwingt.

Der Startwert der *Neugier* muss zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -5 und -12 bewegen.

Niedrige Astralkraft (je -1 GP): Der Held hat Schwierigkeiten damit, Verbindung mit dem umgebenden astralen Fluidum aufzunehmen. Er erhält zu Spielbeginn einen AsP-Wert weniger, als sich durch die normale Berechnung ergäbe. Dieser Nachteil kann bis zu sechsmal gewählt werden (also -6 AsP für -6 GP).

Niedrige Lebenskraft (je -2 GP): Der Held erhält einen Lebenspunkt weniger, als sich durch die normale Berechnung ergäbe. Dieser Nachteil kann bis zu sechsmal gewählt werden (also LeP -6 für -12 GP). Dies kann aus einer durchlittenen schweren Krankheit, allgemein schwächlicher Konstitution oder ähnlichem herrühren.

Niedrige Magieresistenz (je -2 GP): Der Held ist leichter durch Magie zu beeinflussen als andere. Die Magieresistenz eines Helden kann durch diesen Nachteil um bis zu 3 Punkte gesenkt werden. Durch *Niedrige Magieresistenz* darf der MR-Wert nie unter 0 sinken.

Platzangst (Schlechte Eigenschaft; je -3 GP für 2 Punkte): Der Held bekommt Beklemmung durch besonders große offene Flächen. Vor allem mag dies auf dem Meer, im Ewigen Eis oder in weiten, unbewaldeten Steppengebieten zur Wirkung kommen. (Dieser Begriff wird übrigens recht häufig mit der *Raumangst* verwechselt, die das genaue Gegenteil meint.)

Der Startwert der *Platzangst* muss zwischen 6 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -9 und -18 bewegen.

Prinzipientreue (-3 bis -12 GP): Dieser Nachteil bedeutet, dass der Held entweder aus eigenen Überlegungen oder im Rahmen seiner Ausbildung moralische Grundsätze akzeptiert hat, die sein Leben formen und von denen er nur in größter Not abweicht. Bricht der Charakter diese Prinzipien, um zum Beispiel sein eigenes Leben zu retten, so ist er durch Gewissensbisse für die nächste Zeit (Meisterentscheid) in all seinen Handlungen so eingeschränkt, als wirke eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort).

Typische bindende Prinzipien sind religiöse Lebensregeln wie die 99 Gesetze Rastullahs (in strenger Ausprägung 12 GP wert, in der Art des – ausspielbaren – üblichen Volksglaubens eher 6 GP), die bei streng Tsa-Gläubigen oft vorkommende Kombination aus

Vegetarismus, Pazifismus und dem Streben nach stetiger Veränderung (in der Summe sicherlich 8 GP) oder Ordensvorschriften wie die rindrianischen Vorschriften zur korrekten Kampfführung (7 GP), boronische Schweigegebote (3 GP) in Kombination mit der Pflicht zur Bekämpfung von Grabfrevlern und Untoten (5 GP) oder aber der Ehrenkodex eines traditionellen Ritters (Schutz der Schwachen und Unbewaffneten, Höflichkeit und Wahrung der Etikette, Verteidigung von Gesetz und Ordnung für insgesamt 10 GP). Letztgenannte Ausprägung ist auch typisch dafür, wie eine Prinzipientreue aussehen sollte: mindestens drei bindende Grundsätze, die auch in abenteuerlichen Situationen von Bedeutung sind.

Ebenfalls als Ausprägungen von *Prinzipientreue* gelten *Loyalitäten* (zu Dienstherren, Familienmitgliedern, Geliebten o.ä.) und die komplexen *Moralkodizes* der verschiedenen Kirchen. *Prinzipientreue* gehört auch für fast alle magischen Gemeinschaften zum festen Kanon der Ausbildungsgrundlagen, und üblicherweise umfassen die Prinzipien der magischen Gemeinschaften ebenfalls mehr als nur drei Lippenbekenntnisse.

Rachsucht (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP): Rachsucht veranlasst den Helden in jeder Situation, in der er sich schlecht behandelt oder in seiner Ehre beschnitten fühlt, unbedingt und ohne Rücksicht auf Verluste Rache zu wollen. Im Gegensatz zum *Jähzorn*, der sofortiges Handeln erfordert, erlaubt die 'kalte Rache' jedoch Überlegung, Planung, Hege und Pflege der Rachsucht – was einen Helden in gefährliche Nähe zu Blakharaz, dem Erzdämon der Rache, bringen kann. Der Startwert der *Rachsucht* muss zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -5 und -12 bewegen.


Raumangst (Schlechte Eigenschaft; je -3 GP für 2 Punkte): Bei diesem Nachteil bekommt ein Held Beklemmungsgefühle durch enge Räume, niedrige Decken, schmale Tunnel und dergleichen und will solch enge Räumlichkeiten so schnell wie möglich verlassen.

Der Startwert der *Raumangst* muss zwischen 6 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -9 und -18 bewegen.

Schlechte Eigenschaft (GP variabel): Diese Eigenschaften repräsentieren die kleinen oder größeren Probleme, die ein Held damit hat, die Realität seiner Gedankenwelt anzupassen. Da in den meisten Fällen die Realität stärker ist, treten beim Charakter entsprechende Ängste, Zwangsvorstellungen und dergleichen auf, die sich von ihm nicht bewusst kontrollieren lassen (im Gegensatz etwa zu *Prinzipientreue*).


Typische Schlechte Eigenschaften sind: *Raumangst, Höhenangst, Totenangst, Platzangst, Meeresangst, Dunkelangst, Angst vor (Insekten, Spinnen, Reptilien, Nagetieren, Feuer, Wasser ...), Goldgier, Jähzorn, Neugier, Eitelkeit, Aberglaube, Arroganz, Rachsucht, Vorurteile (gegen ein bestimmtes Ziel wie eine Rasse, ein Geschlecht, eine Kultur) oder Krankhafte Reinlichkeit.*

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie der Meister im Spiel auf die Schlechten Eigenschaften eingehen kann:

 Die einfachste ist es, alle Talentproben, die der Held unter dem Einfluss der schlechten Eigenschaft ablegen muss, um den Wert der schlechten Eigenschaft zu erschweren. Eigenschaftsproben werden um die Hälfte des Wertes erschwert. Unter dem Einfluss der Eigenschaft heißt, dass die negativen Auswirkungen sofort zum Tragen kommen, wann immer der Held einen passenden Auslöser bemerkt (Ratten trippeln hört, die Dämmerung hereinbricht, er sich einem Lagerfeuer auf Armreichweite nähert etc.).

Beispiel: Raidri der Verführer leidet unter akuter Höhenangst (mit dem Wert 8). Durch eine Folge von ungünstigen Zufällen (über die wir hier lieber den Mantel der Diskretion decken wollen) geschieht es, dass er sich plötzlich auf dem schmalen Sims eines Hauses wiederfindet, drei Stockwerke über einer belebten Geschäftsstraße und nur mäßig bekleidet. Er hat jetzt entweder die Möglichkeit, an der Dachrinne aufs Dach hinaufzuklettern, was eine Kletterprobe erfordern würde, oder aber er kann versuchen, den verriegelten Fensterladen aufzubrechen und so einen Weg ins Hausinnere zu öffnen (KK-Probe). Da der Meister sich aber an Raidris Probleme mit größeren Höhen erinnert, schildert er ihm ausführlich die Aussichten eines Sturzes auf die Straße – und erschwert die Kletterprobe um 8 Punkte (also um den Wert der Höhenangst) bzw. die KK-Probe um 4 Punkte (die halbierte Höhenangst, da KK kein Talent, sondern eine Eigenschaft ist).

Raidri entscheidet sich für die Kletterpartie – und schafft die Probe um Haaresbreite. Über ein Dachfenster erreicht er wieder festen Boden. Aus Sicherheitsgründen möchte er sich aber unbemerkt davonmachen. Die Schleichen-Probe, die der Meister deswegen von ihm verlangt, ist nicht mehr erschwert, denn im Inneren des Hauses gibt es keinen Grund für Höhenangst mehr.

 Die zweite Möglichkeit, schlechte Eigenschaften einzusetzen, ist es, den Helden eine Probe auf diese Eigenschaft ablegen zu lassen. Gelingt die Probe (würfelt der Spieler also höchstens den betreffenden Wert), dann unterliegt der Held den Auswirkungen dieser Eigenschaft. Was das genau zur Folge hat, hängt von Situation und Eigenschaft ab. Sollte es sich zum Beispiel eine Jähzorn-Probe handeln, dann heißt das,

dass der Held zornig und unbeherrscht reagiert und jegliches Gefühl für Diplomatie und Anstand vergisst. Bei einer gelungenen Raumangst-Probe leidet der Held unter Schweißausbrüchen und kann sich unter dem Eindruck der drohenden Gefahr kaum noch auf etwas anderes konzentrieren. Die Auswirkungen hängen davon ab, wie gut die Probe gelungen ist, und werden vom Meister festgelegt. Im schlimmsten Fall können sie zu völliger Handlungsunfähigkeit des Helden führen, bis er von jemand anderem aus der Situation gerettet worden ist.

Beispiel: Tja, wenn die Höhenangst Raidris einziges Problem wäre, dann wäre er jetzt aus dem Schneider. Leider hat er aber auch noch eine Schwäche für alles Neuartige, Unbekannte: Sein Neugier-Wert ist 7. Als er also an der Tür zu dem Zimmer vorbeigeht, das er eben so eilig durchs Fenster verlassen musste, hört er eine lautstarke Unterhaltung. Obwohl es extrem riskant ist, auch nur einen Augenblick länger hier zu bleiben, interessiert es ihn doch ungemein, was da drin so erzählt wird. Der Meister verlangt von Raidris Spieler eine Neugier-Probe – die der mit einer gewürfelten 4 auch besteht. Unbeeindruckt von allen Gefahren hält er also das Ohr an die Tür und hört dabei einige Dinge, die er gar nicht hören wollte – und zuletzt zu seinem großen Schrecken auch das Kreischen der Magd, die zufällig vorbeikommt und nun lauthals um Hilfe ruft.

Beide Möglichkeiten lassen sich natürlich kombinieren: Ein Held mit großer Höhenangst mag sich vielleicht gar nicht an eine Kletterpartie heranwagen (gelungene Höhenangst-Probe); tut er es nach einigem Überreden doch, so erleidet er Abzüge auf seine Proben. Die verschiedenen Schlechten Eigenschaften sind unterschiedlich schwerwiegend, je nachdem, wie sehr sie das Verhalten des Helden einschränken und wie häufig man dem Auslöser für die entsprechende Eigenschaft begegnet. Die konkreten Zahlen (zwischen einem halben und zwei GP pro Punkt der Schlechten Eigenschaft) finden Sie meistens bei den einzelnen Nachteilen separat angegeben, im anderen Fall entscheidet der Meister.

Der Startwert einer Schlechten Eigenschaft beträgt mindestens 5, höchstens 12 Punkte. (Bei Schlechten Eigenschaften, die 1 GP pro 2 Punkte oder 2 GP pro 3 Punkte bringen: zwischen 6 und 12; außerdem müssen geradzählige Werte gewählt werden.). Es können mehrere Schlechte Eigenschaften gewählt werden, jedoch darf die Gesamtsumme der durch Schlechte Eigenschaften erhaltenen Generierungspunkte niemals 30 übersteigen (wobei durch Rasse, Kultur und/oder Profession erhaltene Punkte nicht mitgezählt werden – wenn Sie den Wert einer solchen Eigenschaft jedoch noch erhöhen wollen, bekommen Sie für diese zusätzlichen Punkte in

der Eigenschaft natürlich auch die entsprechenden Generierungspunkte). Schlechte Eigenschaften können im Lauf des Heldenlebens durch Erfahrung abgebaut werden; Näheres hierzu finden Sie auf Seite 203.

Schlechte Regeneration (–10 GP): Ein Charakter mit diesem Nachteil regeneriert pro Ruhephase nur 1W6–1 LeP; eventuelle Konstitutions-Würfe zur Rückgewinnung verlorener Lebenspunkte oder zur Heilung von Wunden sind um 2 Punkte erschwert.

Sensibler Geruchssinn (Schlechte Eigenschaft; nur für Halbelfen frei wählbar, –3 GP für 2 Punkte): Jeder belästigende Gestank, insbesondere der von Vergorenem und Verschimmeltem, selbst wenn es 'kunstvoll verdorbene' Nahrungsmittel (Wein, Bier, Käse ...) sind, verlangt dem Elfen (diese sind üblicherweise von diesem Nachteil betroffen) eine starke Selbstbeherrschungs-Probe ab (erschwert um den Wert in Sensiblem Geruchssinn), um dem Geruch nicht sofort zu entfliehen oder sich zu übergeben. Dieser Nachteil gilt natürlich auch gegenüber dem Gestank von Ogern, Tatzelwürmern und städtischen Kloaken und bedeutet nicht, dass der Held automatisch einen Herausragenden Geruchssinn hat (was aber meistens der Fall ist). Größere Entfernung von der Quelle des Geruchs oder ein vorbereiteter Atemschutz (Meisterentscheid) können die Probenerleichterung auf die Hälfte reduzieren.

Speisegebote (–5 GP): Aufgrund religiöser oder kultureller Vorbehalte wird der Held keine Nahrung zu sich nehmen, die entgegen seiner Grundsätze gefangen, geschlachtet oder zubereitet wurde. Beispiele hierfür sind: keine über dem Feuer zubereitete Nahrung (Efferd-Geweichte), kein Fleisch oder Fisch (Tsa-Geweichte), keine von Ungläubigen zubereitete Nahrung (strenggläubige Novadis). Ist der Held nicht in der Lage, passende Nahrung zu finden, fastet er halt eben (mit allen entsprechenden Nachteilen); ist er gezwungen, seine Speisegebote zu brechen, ist er von Schuldgefühlen so abgelenkt, als würde eine Schlechte Eigenschaft mit Wert 5 wirken (siehe Seite 96). Speisegebote sind eine Variante von Prinzipientreue (siehe Seite 96).

Spruchhemmung (Magischer Nachteil; Z; –10 GP): Die Zauberei des Helden versagt gelegentlich (und nicht einmal selten: etwa jedes siebte Mal). Zeigen bei einer Zauberprobe mindestens zwei der drei beteiligten W20 dieselbe Zahl, so ist die entsprechende Zauberhandlung gehemmt: Sie verpufft wirkungslos, selbst wenn die Probe gelungen ist, und kostet dann sogar die vollen AsP. Der Zauber gilt als

misslungen und kann demzufolge nur mit einer Erschwerung von 3 Punkten wiederholt werden (siehe S. 170). Auch für Helden mit diesem Nachteil gilt weiterhin: Bei einer Mehrfach-1 gilt der Zauber als besonders gut gelungen, bei einer Mehrfach-20 als gepatzt. *Spruchhemmung* ist nur für Vollzauberer zugänglich.

Tollpatsch (-10 GP): Unabhängig von seiner eigentlichen Geschicklichkeit und Intelligenz unterlaufen diesem Helden häufiger Unfälle und Irrtümer als anderen: Talentproben sind bereits dann Patzer, wenn zwei der Würfel eine 19 oder mehr zeigen; und bei allen Proben, die mit einem einzigen W20 gewürfelt werden (Eigenschaftsproben und AT- oder PA-Würfe im Kampf), gilt eine 19 oder 20 als Patzer, wobei der Held wie üblich versuchen kann, den Patzer auszugleichen. Dieser Nachteil gilt nicht für den Bereich der Zauberei – siehe oben zum Nachteil *Spruchhemmung*.

Totenangst (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP): Hierbei hat der Held besondere Angst vor allem, was mit dem Tod zu tun hat. Besonders trifft dies auf Begegnungen mit Untoten und Gräbern zu, aber schon die Anwesenheit eines Boron-Geweihten kann bei hohen Werten schon Beklemmungsgefühle auslösen. Der Startwert der *Totenangst* muss zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -5 und -12 bewegen.

Unangenehme Stimme (-5 GP): Es ist anstrengend, die Stimme des Helden zu ertragen. Entweder sie ist schrill und durchdringend oder auf andere Weise wirklich unangenehm. Alle Proben auf gesellschaftliche Talente und alle Proben, die mit dem Umgang mit Menschen zu tun haben und in denen CH als Eigenschaft vorkommt, sind um 2 Punkte erschwert, wenn der Held dabei irgendetwas sagen muss. Im Umgang mit Wesen, die einen ausgesprochen hohen musikalischen Anspruch haben, also vor allem Barden und Elfen, gilt dieser Nachteil in doppelter Höhe. Die Stimme ist so unangenehm, dass sich sogar Tiere davon irritieren lassen: Bei allen Proben auf *Abrichten*, *Fahrzeug Lenken* und vergleichbaren Talenten, bei denen die Stimme zum Einsatz kommt, gilt ebenfalls ein Abzug von 1 Punkt. Zauber sind durch diesen Nachteil jedoch nicht betroffen.

Unansehnlich (-5 GP): Dies ist das Gegenstück zu dem Vorteil *Gut aussehend* (siehe dort): Das Äußere des unansehnlichen Helden ist im Vergleich zum 'aventurischen Durchschnittsgeschmack' unangenehm und abstoßend, was natürlich entsprechende Auswirkungen auf die Reaktionen seiner Mitmenschen (oder Mit-Elfen oder Mit-Zwerge ...) hat. Alle Proben auf Gesellschaftliche Talente und alle Proben, die

mit dem Umgang mit Menschen zu tun haben und in denen CH als Eigenschaft vorkommt, sind um 2 Punkte erschwert. Inwieweit andere Rassen auf dieses von der Norm abweichende Aussehen reagieren und ob Gewöhnung an den Helden diese Einbußen abmildert, bleibt Meisterentscheid. Üblicherweise ist für *Zauberproben*, bei denen jemand eingeschüchtert werden soll, der CH-Wert einer unansehnlichen Person um 1 erhöht, für Proben, mit denen jemand beruhigt oder freundlich gestimmt werden soll, jedoch um 1 vermindert. Dies gilt jedoch natürlich nur, wenn das Opfer den Zauberer sehen kann.

Eine verstärkte Version dieses Nachteils ist *Widerwärtiges Aussehen*. Diese beiden Nachteile können nicht kombiniert werden, und eine Kombination mit den Vorteilen *Gut aussehend* und *Herausragendes Aussehen* ist natürlich auch nicht möglich.

Unfähigkeit für [Talentgruppe] (-GP je nach Talentgruppe) und Unfähigkeit für Talent (nicht frei wählbar): Der Held ist für eine bestimmte Talentgruppe besonders unbegabt; das heißt, dass er zum Steigern eines Talents der gewählten Kategorie mehr Abenteuerpunkte investieren muss. Es gilt jeweils die teurere (rechte) Kostenspalte. Dieser Nachteile können freiwillig nur einmal pro Held erworben werden. Eine Unfähigkeit benötigt die Zustimmung des Meisters.

Die Generierungspunkte, die Sie durch diesen Nachteil erhalten, hängen von der jeweiligen Talentgruppe ab: *Gesellschaftliche, Natur-, Wissens- oder Handwerkliche Talente* bringen -10 GP; *Sprachen und Schriften* -7 GP; *Kampf- und Körperliche Talente* -15 GP. Es ist auch möglich, bei den Kampffertigkeiten nur für diejenigen *unfähig* zu sein, die sich auf Nahkampf (bewaffnet wie waffenlos) oder Fernkampf beziehen. Dies bringt -5 (Fernkampf) bzw. -10 GP (Nahkampf).

Anmerkung: Ein Sonderfall ist die Rasse der Zwerge, die eine Unfähigkeit für das Einzeltalent *Schwimmen* mit sich bringt (ähnliche Fälle finden Sie in dem Band *Wege der Helden*). Es ist nicht möglich, solche Unfähigkeiten für einzelne Talente frei zu wählen. Talente, in denen ein Held *unfähig* ist, können vor Spielbeginn nicht gesteigert werden. Diese Unfähigkeiten können im Lauf des Spiels auch nicht abgewählt (also durch Einsatz von AP beseitigt) werden, und sie können nicht mit einer Unfähigkeit der gleichen Talentgruppe kombiniert werden. Sehr wohl kann eine Talentunfähigkeit jedoch zur Unfähigkeit der ganzen Gruppe ausgeweitet werden. Im Fall der Zwerge bringt eine Unfähigkeit in *Körperlichen Talenten* -13 GP.

Verpflichtungen (-12 GP): Der Held ist gegenüber einer sozialen, magischen oder religiösen Gruppe oder gegenüber einer Einzelperson

son besondere Verpflichtungen eingegangen, die er einfach nicht brechen kann und auch nicht will. Dies entspricht teilweise den Auswirkungen von *Prinzipientreue* (siehe Seite 96), jedoch ist meist nur eine konkrete Verpflichtung gemeint, bei deren Übertreten (was der Charakter auch nur unwissentlich oder gezwungenermaßen tun kann) die Auswirkungen allerdings noch heftiger sind und vor allem auch eine konkrete Bestrafung durch oben genannte Gruppe nach sich ziehen. Typischerweise gehört zu Verpflichtungen auch, dass der Held *Befehlsempfänger* dieser Gemeinschaft ist und in deren Auftrag reist, um eine bestimmte Aufgabe zu erledigen, was ihm wiederum wenig Entscheidungsspielraum in seinem Heldenleben lässt.

Vorurteile (Schlechte Eigenschaft; in der Regel je -1 GP pro 2 Punkte Vorurteile): Der Held hat gegenüber einer bestimmten Gruppe (Angehörigen eines Volkes oder einer Rasse, eines Geschlechtes, bestimmter Herkunft und dergleichen; auf jeden Fall eine relevant große Gruppe, die dem Helden auch bekannt sein muss) feste (Fehl-)Meinungen, von der er sich auch durch vernünftige Argumente und selbst durch Erlebnisse kaum abbringen lässt. Auch diese Schlechte Eigenschaft bewirkt eher, dass der Held zu bestimmten Handlungen und Entscheidungen gezwungen wird, als dass sie seine anderen Aktionen einschränken würde. Im Umgang mit Mitgliedern der betreffenden Gruppe sind alle Talentproben auf Gesellschaftliche Talente um den Wert der Vorurteile erschwert. Wenn die Gruppe, gegen die der Held seine Vorurteile hat, von häufiger spielrelevanter Bedeutung ist, kann der Meister entscheiden, auch 1 GP pro Punkt dieser Schlechten Eigenschaft zu geben. Beispiele wären ein Elf mit Vorurteilen gegen Menschen, ein Mann mit Vorurteilen gegen Frauen etc.

Der Startwert der *Vorurteile* muss zwischen 6 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -3 und -6 bewegen.

Weltfremd (Schlechte Eigenschaft; je -1 GP spezialisiert): Der Held begegnet gewissen Konzepten des Alltagslebens einer großen Zivilisation mit Naivität, Unkenntnis und Unverständnis. Viele ausschließlich in ihre Forschungen vertiefte Gelehrte, von ihrer Arbeit besessene Handwerksmeister, in ihren Studierstuben hockende Magier, hinterwäldlerische Jäger und Kundschafter oder verträumte Elfen sind *weltfremd*. *Weltfremde* Helden müssen sich einen Bereich wählen (etwa Religion, Währung und Geld, Besitz, Adels herrschaft, Geselligkeit, städtisches Treiben ...), in dem sie weltfremd sind und Erschwerungen in Höhe ihres *Weltfremd*-Werts bei passenden Eigenschafts- oder Talentproben (beispielsweise *Gassenwissen*, *Etikette*, *Überreden* für *Welt-*

fremd: städtisches Treiben) hinnehmen müssen. Der Startwert von *Weltfremd* muss zwischen 5 und 12 liegen, so dass sich die gewonnenen GP zwischen -5 und -12 bewegen. Es ist möglich, in mehreren Bereichen *weltfremd* zu sein.

Widerwärtiges Aussehen (-15 GP): Dieser Nachteil ist eine Steigerung von *Unansehnlich* (siehe Seite 98). Alles dort Gesagte gilt auch hier, abgesehen davon, dass die genannten Proben um 5 Punkte erschwert sind statt um 2. Bei Zauberproben, bei denen jemand eingeschüchtert werden soll, ist der CH-Wert einer widerwärtigen Person um 2 erhöht, für Proben, mit denen jemand beruhigt oder freundlich gestimmt werden soll, jedoch um 2 vermindert. Dies gilt jedoch natürlich nur, wenn das Opfer den Zauberer sehen kann. Außerdem ist ein Held mit widerwärtigem Aussehen so auffällig, dass er sich nur schwer

in einer Volksmasse verbergen kann, und Passanten sich noch länger an ihn erinnern. Dieser Nachteil ist nicht mit *Unansehnlich* oder *Gut aussehend* zu kombinieren (und natürlich genauso wenig mit *Herausragendem Aussehen*).

Zwergenwuchs (nicht frei wählbar): Zwergenwüchsige Personen sind klein und kompakt gebaut, was sich in einer Reihe von Veränderungen niederschlägt, die in ihrer Summe einen Nachteil ergeben. Die wichtigste Einschränkung ist sicherlich, dass die Taktische Bewegung (siehe Seite 188) von Zwergenwüchsigen um 2 Punkte GS niedriger liegt als bei den 'Langbeinern' (durchschnittlich also bei GS 6). Damit verbunden ist eine reduzierte Sprungweite und -höhe, nämlich (GE+KK -BE -2) Spann weit und (GE+KK -BE -4)/4 Spann hoch. Getragene Lasten behindern Zwergenwü-

sige jedoch deutlich geringer als andere: Sie können die aus Rüstung und Last resultierende BE halbieren, bevor Sie diese von der GS abziehen. Die Marschgeschwindigkeit eines Zwergenwüchsigen beträgt ebenfalls die reduzierten 6 Meilen pro Stunde, jedoch wird dieses Tempo durch Behinderung (in normalem Rahmen, also bis zu einer Gesamt-BE von 6 Punkten aus Rüstung und Last) nicht weiter reduziert.

Ebenfalls durch den Zwergenwuchs beeinträchtigt ist das Führen von Waffen, zu dem Sie die entsprechenden Regeln auf Seite 156 finden. Zudem haben es Zwergenwüchsige schwieriger, in den Landen der Menschen für sie passende Kleidungsstücke und Rüstungen zu finden bzw. sie müssen für Maßanfertigungen mehr zahlen. Das Kampfmanöver *Ausweichen* ist für Zwergenwüchsige um 1 Punkt erleichtert.



SONDERFERTIGKEITEN

Neben den körperlichen und geistigen Grundlagen (den Eigenschaften) und den erworbenen Fertigkeiten (den Talenten) verfügt jeder Held, wie fast jeder andere Aventurier auch, über besonderes Wissen, das aus der langen Anwendung seiner Talente herrührt und das spezielle Tricks und Kniffe beinhaltet. Diese besonderen Tricks und Kniffe nennen wir *Sonderfertigkeiten* (als SF abgekürzt). Das 'Besondere' an ihnen ist, dass sie nicht schrittweise gesteigert werden, sondern dass man sie entweder beherrscht oder nicht. (Ausnahmen bestätigen hier die Regel.)

Bei fast allen Sonderfertigkeiten ist es zudem so, dass man sie nur dann erlernen kann, wenn man bestimmte Eigenschaften oder Talente auf entsprechenden Mindestwerten hat, ja, eventuell muss man bereits einige andere, 'grundlegende' Sonderfertigkeiten beherrschen. Andererseits ähneln sie auch bestimmten Vorteilen, nur dass sie, im Gegensatz zu Vorteilen, im späteren Heldenleben erlernt werden können. (Vorteile muss man ja bereits bei der Charaktererschaffung wählen.) Grundsätzlich gibt es vier verschiedene Arten von Sonderfertigkeiten – die *allgemeinen*, die *Kampf*-, die *magischen* und die *karmalen* –, von den wir Ihnen hier eine Auswahl aus allgemeinen, Kampf- und magischen SF vorstellen wollen. Die vollständige Auflistung finden Sie im Band *Wege der Helden*, ihre Anwendung im Spiel wird in den anderen Regelbänden detailliert vorgestellt.

VORAUSSETZUNGEN FÜR SONDERFERTIGKEITEN

Manche Sonderfertigkeiten haben Voraussetzungen für das Erlernen und Anwenden, damit ein Held Nutzen aus ihnen schöpfen kann. Wenn er die betreffende Sonderfertigkeit zwar beherrscht (etwa, weil er sie über die Kultur erhalten hat), die Voraussetzungen aber nicht erfüllt, dann gilt die SF als *ruhend*. Der Held kann die Vorteile der SF

erst nutzen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt (dies kann auch eine vorübergehende Erfüllung, wie durch einen magischen Effekt, sein). Sonderfertigkeiten, für die diese Regelung zutrifft, sind: alle *Talentspezialisierungen*, *Meister der Improvisation*, *Nandusgefälliges Wissen* und die meisten Kampf-Sonderfertigkeiten.

Wenn die Voraussetzung nur kurzfristig nicht erfüllt ist (etwa bei gesunkener Gewandtheit als Folge einer Wunde), dann hat dies keine Auswirkungen: Die Sonderfertigkeit kann trotzdem in vollem Umfang genutzt werden.

KOSTEN

Jede Sonderfertigkeit muss zunächst erlernt werden, sprich: Es muss eine bestimmte Menge an AP investiert werden. Etliche Professionen und einige Vorteile erlauben es, die SF *verbilligt* (zur Hälfte der Kosten) zu erlernen oder bringen die SF gar *automatisch* mit sich. Soll ein Held eine Sonderfertigkeit schon zu Spielbeginn erlernt haben, ohne dass sie ihm durch Kultur oder Profession zur Verfügung gestellt wird, müssen sie mit den jeweils genannten AP oder GP erworben werden (siehe Seite 46). Wie gesagt, ist dies nur möglich, wenn der Held die Voraussetzungen erfüllt.

Dazu kommt noch, dass für ausgefallene Sonderfertigkeiten in Aventurien nur wenige Lehrmeister existieren, die aufzusuchen schon ein eigenes Abenteuer darstellen kann. Einige weitere Erklärungen zum Erwerb bzw. Erlernen von Sonderfertigkeiten finden Sie auf Seite 202.

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

Im Gegensatz zu den Kampf- und magischen Sonderfertigkeiten, die meist eher Detailwissen und Spezialisierungen darstellen, sind die allgemeinen Sonderfertigkeiten eher 'global' und daher auch selten an besondere Talentwerte, sondern meist nur an Eigenschaften gebunden.

Akklimatisierung: Diese Sonderfertigkeit erlaubt es einem Helden, den Effekt der Vorteile *Hitzeresistenz* bzw. *Kälteresistenz* nachträglich zu erlernen. Wesen, die resistent gegen Hit-

ze- bzw. Kälteeinflüsse sind, erleiden durch außergewöhnliche Umgebungstemperaturen keinen Schaden, so lange diese Temperaturen im erträglichen Rahmen bleiben; sie müssen

nur dann Einschränkungen wie erhöhten Ausdauerverlust hinnehmen, wenn sie unangemessen verhalten: etwa sich bei großer Hitze noch übermäßig anstrengen. Diese

Sonderfertigkeit schützt *nicht* gegen Zauber, deren Wirkung auf Feuer oder Eis beruht.

Voraussetzungen: KO 12; kann nur durch längeren Aufenthalt (mindestens 5 Jahre) in einer entsprechenden Klimazone erlernt werden; es ist allerdings auch kein weiterer Lernzeit-Aufwand erforderlich. Die 5 Jahre können unterbrochen werden. Es können sowohl die *Akklimationisierung (Hitze)* als auch die *Akklimationisierung (Kälte)* erworben werden.

Kosten: je 150 AP; kann nicht zu Spielbeginn gewählt werden.

Geländekunde: Diese Fertigkeit steht einem Helden offen, wenn er längere Zeit in einer bestimmten Art von Wildnis verbringt. Er ist mit dieser Art von Umgebung besonders vertraut, so dass für ihn alle Proben, die sich auf den Umgang mit dieser Wildnis beziehen, um 3 Punkte erleichtert sind. Das bezieht sich vor allem auf die Talente *Wettervorhersage*, *Wild-*

nisleben, *Tier-* und *Pflanzenkunde* sowie (je nach Meister-Maßgabe) auch *Sinnenschärfe* und *Fährtensuchen*.

Vor allem ist ein geländekundiger Held in der Lage, im entsprechenden Gebiet mittels *Wettervorhersage*- oder *Wildnisleben*-Proben sehr plötzliche Phänomene vorauszusehen, die ein mit diesem Gebiet weniger vertrauter Held nicht erraten kann (zum Beispiel einen für diese Region typischen plötzlichen Wetterumschwung, oder auch tückische Sumpflöcher oder Schneewehen).

Folgende Arten von Geländekunde sind möglich: *Dschungelkundig*, *Eiskundig*, *Gebirgskundig*, *Höhlenkundig*, *Maraskankundig*, *Meereskundig*, *Steppenkundig*, *Sumpfkundig*, *Waldkundig*, *Wüstenkundig*.

Geländekunde kann mehrfach (also für verschiedene Geländetypen) gewählt werden.

Voraussetzungen: kann nur durch längeren Aufenthalt (mindestens 12 Monate) im entsprechenden Gelände erlernt werden; es ist allerdings auch kein weiterer Lernzeit-Aufwand erforderlich. Die 12 Monate können unterbrochen werden, längere Unterbrechungen können zusätzliche Zeit erfordern.

Kosten: 150 AP für die erste Geländekunde, jedes zusätzliche Gelände je 100 AP (3 GP / 2 GP); automatisch bei den Kulturen *Novadi* (Wüstenkundig), *Ambosszwerge* (Höhlenkundig) und *Auelfen* (Sumpfkundig) sowie den Professionen *Jäger* (eine nach Wahl), *Kundschafter* (eine nach Wahl), *Pirat* (Meereskundig) und *Wildnisläufer* (eine nach Wahl); verbilligt bei den Kulturen *Nostris/Andergast* (Waldkundig), *Bornland* (Sumpfkundig, Eiskundig) und *Thorwal* (Meereskundig) sowie der Profession *Botenreiter* (nach Wahl).

Kulturkunde: "Wenn zwei das Gleiche machen, ist es doch nicht dasselbe." Die Lebewesen aller Kulturen müssen essen, kennen überderische Wesen, horten einen Schatz aus Sagen und Legenden, kleiden oder schmücken sich, halten ihre Herrscher oder Ältesten in Ehren – aber alle auf unterschiedliche Art und Weise. Proben auf Gesellschaftliche und bestimmte Wissens-Talente sind außerhalb der eigenen Kultur meist erschwert. Die Sonderfertigkeit *Kulturkunde* erlaubt es, diese Erschwernisse zu ignorieren. (Zuschläge, die auch ein

Mitglied der entsprechenden Kultur betreffen würden – etwa SO-Differenz –, werden hierdurch nicht beeinflusst.)

Als wählbare Kulturen für diese SF gelten die Kulturen *Mittelreich*, *Almada*, *Andergast/Nostris*, *Bornland*, *Sveltital*, *Nordaventurische Städte*, *Horasreich*, *Zyklopeninseln*, *Amazonen*, *Aranien*, *Tulamidenlande*, *Novadi*, *Ferkina*, *Zahori*, *Thorwal*, *Gjalskerländer*, *Fjarningen*, *Mohas*, *Tocamuyac*, *Maraskan*, *Südaventurien*, *Bukarnier*, *Nivesen*, *Norbarden*, *Trollzucker*, *Schwarze Lande*, *Ambosszwerge*, *Brillantzwerge*, *Erzwerge*, *Hügelzwerge*, *Auelfen*, *Waldelfen*, *Firnelfen*, *Steppenelfen*, *Orks*, *Goblins*, *Archaische Achaz*, *Stammes-Achaz*, *Trolle*, *Grolme*.

Voraussetzungen: KL und IN mindestens 10, Kenntnis der Sprache der Kultur mindestens 5. *Kulturkunde* wird in erster Linie durch den Aufenthalt unter Wesen der betreffenden Kultur erworben (mindestens ein Jahr; dabei dann jedoch kein weiterer Zeitaufwand), es ist aber durchaus auch möglich, genügend über eine Kultur aus Reiseberichten, Schriftwechseln oder von einem Lehrmeister aus der entsprechenden Kultur zu erfahren (was jedoch einen den AP entsprechenden Zeitaufwand mit sich bringt).

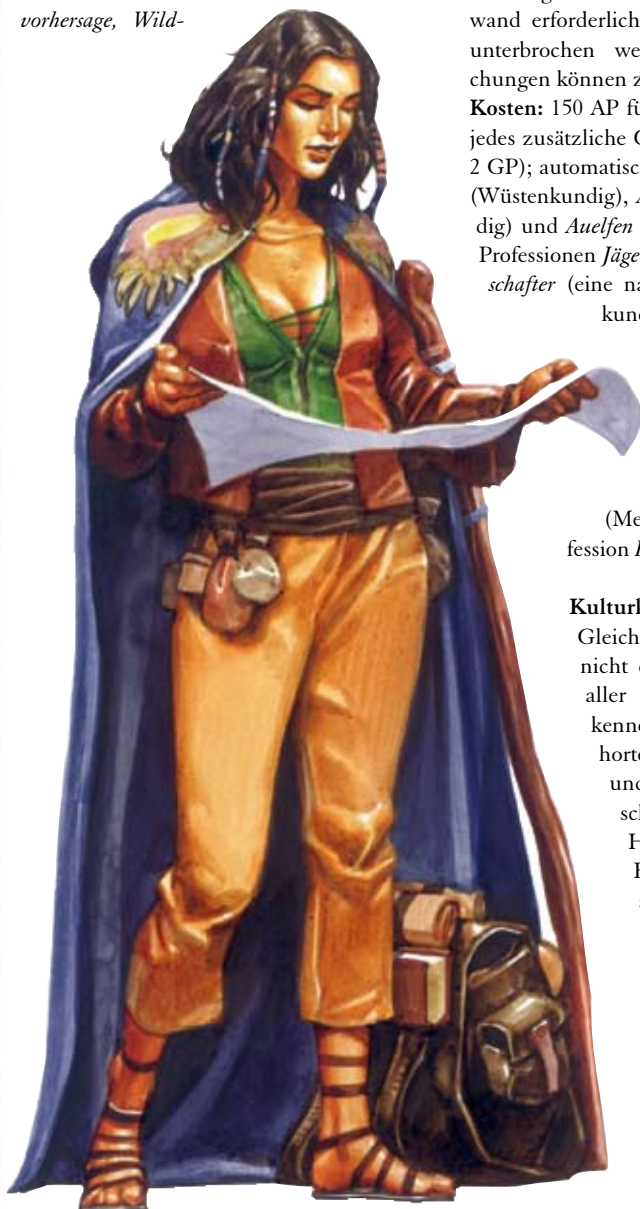
Kosten: kostenlos (0 AP) für die Kulturkunde der eigenen Kultur; 150 AP (3 GP) für jede weitere Kultur; verbilligt bei der Profession *Entdecker* (eine weitere nach Wahl); verbilligt (75 AP / 2 GP) für Helden mit dem Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* bzw. der Sonderfertigkeit *Nandusgefälliges Wissen*.

Meister der Improvisation: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der kann fehlendes Werkzeug durch improvisierte Hilfsmittel kompensieren. Als Meister sollten Sie eventuelle Probenzuschläge halbieren, die durch schlechtes oder nicht vorhandenes Werkzeug entstehen, wenn der Held genügend Zeit hat, andere Hilfsmittel zu suchen: einen Stein als Hammer, Gräser als Schnüre, etwas Scharfkantiges als Schneidwerkzeug und dergleichen.

Wenn ein *Meister der Improvisation* eine Probe in einem Handwerkstalent ablegen soll, das er nicht hat, so dass er auf ein anderes Talent ausweichen muss (siehe Seite 112), gelten für ihn nur die Hälfte der verhängten Erschwernisse.

Voraussetzungen: IN und FF mindestens 12
Kosten: 200 AP (4 GP); automatisch bei Kultur *Andergast/Nostris*

Nandusgefälliges Wissen: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der besitzt eine für aventurische Verhältnisse fantastische Allgemeinbildung und ist in der Lage, Wissen aus verwandten Gebieten zu kombinieren und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. Beim Ableiten eines nicht vorhandenen Wissenstalents gelten für einen Besitzer die-



ser Sonderfertigkeit nur die Hälfte der verhängten Erschwernisse, insbesondere auch beim Ableiten auf die Eigenschaft Klugheit. (Näheres zum Ableiten siehe Seite 112). Dies kommt insbesondere bei Kenntnissen zum Tragen, die nur schwer von einem existierenden Wissens-Talent abgedeckt werden, z.B. die Kenntnis bedeutender Künstler und Kunstwerke, verbreiteter Gedichte und Standorte großer Bibliotheken. Der Held hat große Übung in der Bibliotheksrecherche und braucht nur die halbe Zeit, um interessante Dinge in Büchern ausfindig zu machen.

Voraussetzungen: KL und IN mindestens 12
Kosten: 200 AP (4 GP); automatisch bei Vorteil *Akademische Ausbildung (Gelehrter)*; verbilligt bei Kultur *Horasreich* und Profession *Entdecker*

Ortskenntnis: Der Held hat Kenntnis eines bestimmten Gebiets, seiner Weghindernisse, Wetterverhältnisse, Straßenbedingungen, wilden Tiere und dergleichen. Das Gebiet sollte nicht größer als 100 Rechteinheiten (Quadratkilometer) sein, kann aber auch (im Falle eines Flusses oder einer Küste) eine Strecke von 100 mal 1 Meile oder gar eine Straße und deren nächste Umgebung (also etwa 250 Schritt mal 400 Meilen) sein. In einer Kleinstadt bedeutet dies Kenntnis der Stadt, ihrer Abkürzungen, Kanalisationsanlagen, des Verhaltens der Garde und so fort; in einer aventurischen Großstadt (ab ca. 10.000 Einwohnern) steht Ortskenntnis nur für die Kenntnis eines einzelnen

Stadtteils. Dieser Vorteil kann mehrfach (wie für benachbarte Stadtteile, den Verlauf des Großen Flusses und mehr) gewählt werden. Spieltechnisch erlaubt diese Sonderfertigkeit, bis zu 7 Punkte aus Probenzuschlägen auf passende Talente (*Wildnisleben* und *Orientierung* in der freien Natur, *Gassenwissen* und *Orientierung* in Städten) zu ignorieren, wenn sich der Held am passenden Ort aufhält.

Voraussetzungen: längerer Aufenthalt an gewünschtem Ort oder häufigere Reisen entlang der Strecke (Meisterentscheid; bei 'Aufenthalt' jedoch nicht unter einem halben Jahr); es ist allerdings auch kein weiterer Aufwand an Lernzeit erforderlich.

Kosten: 150 AP (3 GP) pro bekannter Örtlichkeit / Strecke für die erste Ortskenntnis, 100 AP (2 GP) für alle folgenden; automatisch bei Kultur *Mittelländische Städte* und der Profession *Einbrecher*; verbilligt bei den Professionen *Botenreiter*, *Jäger* und *Kundschafter*.

Standfest: Dies ist die erlernbare, schwächere Variante des Vorteils *Balance* (siehe Seite 86). Helden, die diese Sonderfertigkeit erlernt haben, dürfen alle *Körperbeherrschungs-*, *Athletik-* und *Akrobatik-*Proben um 2 und alle GE-Proben um 1 Punkt erleichtert ablegen, wenn diese mit dem Balancehalten oder dem Stehenbleiben auf schwankendem Untergrund zu tun haben. Weiterhin hilft die *Balance* im Kampf, nach bestimmten Kampfmanövern stehen zu bleiben oder einen Sturz bei einem Patzer zu vermeiden (zählt als *Stolpern*).

Voraussetzungen: GE 12

Kosten: 200 AP (4 GP); automatisch für die Professionen *Pirat* und *Gaukler*

Talentspezialisierung: Oft sind Spezialisierungen möglich, weil der Held sich besonders mit einem Bereich des Talents beschäftigt hat (ob und welche Spezialisierungen im Einzelnen möglich sind, sollten Sie mit dem Meister absprechen). Beispiele hierfür wären das Talent *Überreden* mit Spezialisierungen wie Betteln, Feilschen und Lügen, das Talent *Geschichtswissen*, das je nach Kultur spezialisiert werden kann, oder das Talent *Grobschmied*, in dem zwischen Schwarzschmieden, Waffenschmieden, Plättnern und Spenglern unterschieden werden kann. Im gewählten Spezialgebiet verfügt der Held dann über einen um 2 Punkte höheren effektiven TaW.

Voraussetzungen: TaW 7 für die erste Spezialisierung, TaW 14 für die zweite Spezialisierung, TaW 21 für die dritte Spezialisierung, TaW 28 für eine eventuelle vierte Spezialisierung

Kosten: Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Talent kostet 20 AP mal Aktivierungsfaktor, also zum Beispiel 60 AP für ein Talent der Kategorie C. Der Erwerb einer zweiten Spezialisierung in einem Talent kostet das Doppelte, eine dritte das Dreifache. Bei der Generierung kosten Spezialisierungen in einem der Talente der Spalten A, B oder C jeweils 1 GP, Spezialisierungen in einem Talent der Spalten D oder E jeweils 2 GP. Die Profession *Einbrecher* erhält automatisch die Talentspezialisierung *Klettern (Freiklettern)*.

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

Viele besondere Kampftechniken sind beim **Schwarzen Auge** über Sonderfertigkeiten geregelt. Das heißt, dass ein Held ein bestimmtes Manöver erleichtert oder sogar ausschließlich dann ausführen darf, wenn er eine genaue Kenntnis bestimmter Schlag- und Schrittfolgen hat, er eine für das Manöver geeignete Waffe führt und die Umstände stimmen. Die bekanntesten Sonderfertigkeiten sind im Folgenden

aufgelistet, aber es ist natürlich durchaus möglich, dass Sie in Ihrer Runde eigene Manöver und dazugehörige Sonderfertigkeiten entwickeln wollen. Viele weitere Kampf-Sonderfertigkeiten finden Sie im Band *Wege der Helden*, die dazugehörigen Kampfmanöver im Band *Wege des Schwerts*. Im Folgenden (wenn nichts anderes genannt ist) steht **TaW** immer für den Talentwert der Waffe, mit der das zur Sonderfertigkeit gehörende Manöver ausgeführt wird.

Aufmerksamkeit: Ein Held mit dieser Fähigkeit benötigt nur eine Aktion (anstatt zweier), um sich im Kampf Orientierung zu verschaffen und seinen INI-Wert auf das mögliche Maximum (entsprechend einem Würfelwurf von 6 bei der Initiativ-Bestimmung) anzuheben; er muss hierzu auch keine IN-Probe ablegen. Außerdem muss er nicht zu Beginn einer Kampfrunde ankündigen, ob er eine Angriffsaktion in eine Abwehraktion umwandeln will oder umgekehrt, sondern erst unmittelbar bevor er seine erste eigene Angriffs- oder Abwehraktion in dieser Kampfrunde ausführt.

Voraussetzungen: IN 12

Kosten: 200 AP (4 GP); automatisch für Pro-

fession *Streuner*; verbilligt für die Kultur *Auel-fen* und die Profession *Magier* (100 AP / 2 GP); billiger für Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Ausweichen I: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit hat sich auf seine Beweglichkeit im Kampf konzentriert und ist in der Lage, seine Ausweichen-Proben (eine *Abwehraktion*, bei der auf den Parade-Basiswert gewürfelt wird; siehe Seite 141) mit 3 Punkten Bonus abzu-legen; dies gilt auch für das Ausweichen vor Fernkampfangriffen.

Voraussetzungen: GE 10

Kosten: 300 AP (6 GP), verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Schlangemensch* (150 AP bzw.

3 GP); automatisch für Profession *Gaukler*, verbilligt für die Professionen *Wildnisläufer* (150 AP / 3 GP) und *Krieger* (225 AP / 5 GP)

Ausweichen II: Dies ist die Steigerung von *Ausweichen I*. Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit erhält weitere 3 Punkte Bonus auf seine Ausweichen-Proben, zusammen mit *Ausweichen I* also insgesamt 6 Punkte.

Voraussetzungen: GE 12, SF *Ausweichen I* und *Aufmerksamkeit*

Kosten: 200 AP (4 GP), verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Schlangemensch* und die Profession *Wildnisläufer* (100 AP bzw. 2 GP); billiger für Profession *Krieger* (150 AP bzw. 3 GP)

Ausweichen III: Ein Held mit der dritten Stufe in dieser Sonderfertigkeit hat seine Fähigkeiten im Ausweichen perfektioniert: Er erhält weitere 3 Punkte als Bonus auf Ausweichen-Proben (insgesamt also 9 Punkte).

Voraussetzungen: GE 15, SF *Ausweichen II* und *Kampfrelexe*

Kosten: 200 AP (4 GP), verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Schlangemensch* (100 AP bzw. 2 GP) und für die Profession *Krieger* (150 AP bzw. 3 GP)

Betäubungsschlag: Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es einem Kämpfer, einen sehr gezielten Schlag mit der stumpfen

Seite seiner Waffe auszuführen und den Gegner damit möglicherweise sofort ins Reich der Träume zu schicken. Näheres zu diesem Kampfmanöver finden Sie auf Seite 140.

Voraussetzungen: SF *Finte* und *Wuchtschlag*

Kosten: 200 AP; billiger für Professionen *Wundarzt* (100 AP / 2 GP) und *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Defensiver Kampfstil: Diese Sonderfertigkeit ermöglicht das Umwandeln der Angriffs- in eine Abwehraktion ohne den üblichen Malus von 4 Punkten, so dass dem Kämpfer damit zwei reguläre Paraden pro Kampfrunde zur Verfügung stehen. Die Absicht zu einer solchen Umwandlung muss allerdings zu Beginn der Kampfrunde verkündet werden.

Voraussetzungen: GE 12, SF *Meisterparade*

Kosten: 100 AP (2 GP); billiger für Profession *Krieger* (75 AP / 2 GP)

Finte: Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es dem Kämpfer, Finten zu schlagen, also sich selbst den AT-Wurf zu erschweren, um dadurch die gegnerische PA um den gleichen Betrag zu senken. Finten sind bei Benutzung eines Schildes erschwert.

Voraussetzungen: GE 12

Kosten: 200 AP (4 GP); billiger für Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Kampf im Wasser: Normalerweise erleiden Kämpfer, deren Element normalerweise das Land ist, beim Kampf im knie-, hüft- oder schultertiefen Wasser Abzüge auf ihre Kampfwerte (siehe Seite 147). Kämpfer, die diese Sonderfertigkeit erlernt haben, erleiden nur die Hälfte der Abzüge.

Voraussetzungen: GE 12, TaW Körperbeherrschung 7

Kosten: 100 AP (2 GP); verbilligt für Kultur *Auelfen* (50 AP / 1 GP) sowie die Professionen *Pirat* (50 AP / 1 GP) und *Krieger* (75 AP / 2 GP).

Kampfrelexe: Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit hat einen um 4 Punkte erhöhten Initiative-Wert und ist daher im Kampf häufig als erster an der Reihe. Diese Fähigkeit kommt nur zum Tragen, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit

einer BE von maximal 4 trägt (Rüstungsgewöhnung gilt).

Voraussetzungen: INI-Basiswert 10

Kosten: 300 AP (6 GP); billiger für Profession *Krieger* (225 AP / 5 GP)

Linkhand: Dies repräsentiert die grundsätzliche Erfahrung, die ein Held haben muss, um Schilde effektiv zu führen (mehr dazu auf Seite 140) und die Bewegungen der linken Hand mit denen der rechten zu koordinieren; zum Führen von Parierwaffen und Zweitwaffen ist diese Sonderfertigkeit sogar eine Grundbedingung (mehr dazu finden Sie im Band *Wege des Schwerts*). Diese Fertigkeit gibt einem Schildkämpfer einen Bonuspunkt auf den PA-Wert mit dem Schild (so dass der PA-Wert sich aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes +1 errechnet). Außerdem vermindert diese Fertigkeit die Abzüge im Kampf mit der falschen Hand (siehe Seite 147) auf AT -6 / PA -6.

Voraussetzungen: KK 10, GE 10

Kosten: 300 AP (6 GP); automatisch für die Professionen *Krieger*, *Söldner* und *Ritter*

Meisterparade: Dies ist die grundsätzliche Fertigkeit, ein komplizierteres Parade-Manöver auszuführen und damit einen Gegenangriff vorzubereiten. Der Verteidiger erschwert sich seine Parade um einen bestimmten Punktbetrag; gelingt die Parade, so hat er für seine nächste Angriffsaktion einen um diesen Punktbetrag erhöhten AT-Wert.

Voraussetzungen: PA-Basiswert mindestens 8

Kosten: 200 AP (4 GP); billiger für Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Reiterkampf: Reiter mit dieser Sonderfertigkeit müssen nur die Hälfte der Zuschläge hinnehmen, mit denen die *Reiten*-Proben im Kampf belegt sind (siehe Seite 148); sie müssen keine Probe würfeln, um ihr Pferd an den Gegner heranzubringen oder einen Lanzenangriff zu beginnen. Sie richten im Kampf gegen Fußkämpfer vom Pferderücken aus mehr Trefferpunkte an (Einzelheiten finden Sie bei den Kampfmanövern auf Seite 148).

Voraussetzungen: TaW Reiten 7; *Reiterkampf* kann sich auch auf das Talent *Fahrzeug Lenken* beziehen, wenn der Held einen Streitwagen lenkt und sein TaW mindestens 7 beträgt; dies muss dann separat erlernt werden.

Kosten: 200 AP (4 GP); automatisch für die Profession *Ritter*; billiger für die Professionen *Botenreiter* (100 AP / 2 GP) und *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Rüstungsgewöhnung I: Stadtgardisten tragen selten eine andere Rüstung als einen Wattierten Waffenrock und einen Helm; ebenso typisch ist es für Ambosszwerge, in Kettenrüstung herumzulaufen. Im Lauf der Zeit haben diese Leute sich so sehr an ihre Rüstung gewöhnt, dass sie davon weniger eingeschränkt werden als üb-

lich. Die *Rüstungsgewöhnung I* bezieht sich nur auf einen bestimmten Typ Rüstung, und wenn der Held diese Rüstung trägt, behindert sie ihn um einen Punkt weniger als angegeben. Dies gilt für den Gesamt-RS und nicht für jedes einzelne Rüstungsteil. Wenn die gewählte Rüstung mehrteilig ist, muss der Held den Hauptteil der Rüstung tragen (üblicherweise die Rumpf-Rüstung), um den Bonus in Anspruch nehmen zu können. Im oben genannten Fall kann der Stadtgardist also die Rüstungsgewöhnung auch dann anwenden, wenn er nur den Waffenrock, nicht aber den Helm trägt.

Die Senkung der BE gilt nicht nur für die Berechnung der effektiven BE im Kampf oder beim Talenteinsatz, sondern auch für alle anderen Fälle, bei denen BE-Randbedingungen und -Schwellen angegeben werden, also z.B. beim Einsatz von anderen Sonderfertigkeiten.

Voraussetzungen: KK 10

Kosten: 150 AP (3 GP); automatisch für Kultur *Ambosszwerge* und Professionen *Krieger*, *Ritter* und *Söldner*; verteuert für Profession *Magier* (225 AP)

Rüstungsgewöhnung II: Wer längere Zeit (etwa ein Jahr) in verschiedenen Formen behindernder Rüstung (BE 4 oder höher) kämpft und auch bei weiteren körperlichen Aktivitäten meist Rüstung trägt, der gewöhnt sich schließlich so sehr daran, dass ihn *jegliche* Rüstung (gemeint ist die gesamte Rüstung, nicht einzelne Rüstungsteile) um 1 Punkt weniger behindert als in der Tabelle angegeben. (Dieser Punkt zählt *nicht* zusätzlich zu dem Punkt aus *Rüstungsgewöhnung I*.)

Voraussetzungen: KK 12; SF *Rüstungsgewöhnung I*

Kosten: 300 AP (6 GP); billiger für Profession *Krieger* (225 AP / 5 GP); verbilligt für die Professionen *Ritter* und *Söldner* (150 AP / 3 GP); verteuert für Profession *Magier* (450 AP / 9 GP)

Scharfschütze: Ein Scharfschütze kann bei einem *Fernkampfangriff*+ (siehe Seite 152) die volle Ansage zu seinen TP addieren; er benötigt dabei zwei zusätzliche Aktionen weniger zum Zielen (mindestens jedoch eine zusätzliche Aktion); er erleidet nur einen Aufschlag von einem Punkt (anstatt zwei) bei *Schnellschüssen* (siehe Seite 154).

Voraussetzungen: TaW der entsprechenden Fernwaffe 7; muss für jedes mögliche Fernkampf-Talent separat erlernt werden

Kosten: 300 AP (6 GP); automatisch für Profession *Jäger*; billiger für Profession *Krieger* (225 AP / 5 GP)

Schildkampf I: Diese Fertigkeit im Umgang mit Schilden, die auf der SF *Linkhand* basiert, gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Parade-Basiswert (so dass der PA-Wert sich insgesamt aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes +3 errechnet).

Voraussetzungen: KK 12; SF *Linkhand*

Kosten: 200 AP (4 GP); automatisch für die Professionen *Krieger*, *Ritter* und *Söldner*

Schildkampf II: Diese nochmals weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Schilden gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Parade-Basiswert (so dass der PA-Wert sich aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes +5 errechnet).

Voraussetzungen: KK 15; SF *Schildkampf I*

Kosten: 200 AP (4 GP); verbilligt für die Professionen *Söldner* (100 AP / 2 GP) und *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Schnellladen (Bogen oder Armbrust): Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit ist durch Drill oder langjährige Praxis in der Lage, schneller einen Pfeil aus dem Köcher (oder vom Boden) auf die Sehne und an die Wange zu bringen; bei allen Bögen sinken die in der Tabelle angegebenen Ladezeiten für ihn um eine Aktion. Ein Held kann diese SF auch für den Einsatz von Armbrüsten erlernt haben; in diesem Fall benötigt er nur drei Viertel der in der Spalte angegebenen Ladezeit.

Voraussetzungen: FF 12, KK 12, TaW *Armbrust* bzw. *Bogen* mindestens 7; muss für jedes der beiden möglichen Fernkampf-Talent separat erlernt werden.

Kosten: 200 AP (4 GP); billiger für Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Schnellziehen: Dies ist die Fertigkeit, eine Waffe möglichst schnell aus der Scheide zu ziehen und kampfbereit zu haben. Ein Held, der *Schnellziehen* beherrscht, benötigt nur eine *Freie Aktion*, um eine Waffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen, eine (volle) Aktion, um eine Waffe aus einer Rückenscheide zu ziehen, und drei Aktionen, um einen Schild vom Rücken an den Arm zu bringen. Diese Fertigkeit gilt auch für den Umgang mit Wurfspießen, Wurfäxten und Wurfmessern (wobei bei letzterem Brustgurt und Armscheiden auch als 'Gürtelscheiden' zählen), muss aber *nicht* für jede Waffe gesondert erlernt werden.

Voraussetzungen: GE 12, FF 10

Kosten: 200 AP (4 GP); billiger für Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP) und Besitzer des Vorteils *Schlangenmensch* (100 AP / 2 GP)

Waffenlose Kampftechnik: Dies ist eine Va-



riante der Talentspezialisierung (siehe Seite 101), die sich auf die waffenlosen Kampffertigkeiten *Ring*en und *Rauf*en bezieht. Ein Held konzentriert sich nicht auf einzelne Typen von Schlägen, Tritten, Würfen o.ä., sondern erlernt einen speziellen Kampfstil. Das *Unauer Ring*en ist eine stark formalisierte Ausbildung in Griffen, Würfen und Haltetechniken, der in Thorwal beliebte *Hammerfaust*-Stil lehrt die Grundlagen erfolgreichen Boxens.

Ring

en nach der *Unauer Schule* verbessert den AT- und den PA-Wert im *Ring*en um je 1 Punkt, Boxen nach dem *Hammerfaust-Stil* verbessert die *Rauf*en-AT und -PA um je 1 Punkt.

Voraussetzungen: TaW *Rauf*en 7 für Hammerfaust, TaW *Ring*en 7 für Unauer Schule

Kosten: 150 AP (3 GP); Unauer Schule ist verbilligt für Kultur *Novadi (Männer)* (75 AP / 2 GP), Hammerfaust ist verbilligt für die Kultur *Thorwaler* (75 AP / 2 GP) und billiger für die Profession *Krieger* (113 AP / 2 GP)

Waffenspezialisierung: Es ist möglich, sich auf eine bestimmte Waffe zu spezialisieren, um mit dieser Waffe besser kämpfen zu können. Im Bereich des waffenlosen Kampfs entspricht dies dem Erlernen einer bestimmten *Waffenlosen Kampftechnik* (siehe oben). Genau wie die Spezialisierung bei anderen Talenten (siehe Seite 101) gibt eine Spezialisierung auf eine be-

stimmte Waffe Bonuspunkte auf das Talent, verändert aber sonst nichts am Talentwert oder dessen Steigerungsmöglichkeiten. Eine Spezialisierung auf eine Waffe bedeutet, dass der Held je 1 Punkt mehr auf AT und PA mit dieser Art von Waffe aufweist; bei Fernwaffen bedeutet eine Spezialisierung eine Verbesserung des Fernkampf-werts um 2 Punkte. Spezialisierung heißt, dass man sich eine Waffenart aus der Waffengattung konzentriert hat, die durch dieses Talent repräsentiert wird, nicht auf ein bestimmtes Exemplar. Ein thorwalscher Held spezialisiert sich also nicht auf seine traditionelle Familienart 'Haarspalter', sondern auf die Waffenart 'Orknase'. Um eine Spezialisierung zu erwerben, muss ein Held in der dazugehörigen Kampftechnik einen TaW von mindestens 7 aufweisen, für eine Spezialisierung auf eine zweite Waffe aus dieser Gattung sogar einen TaW von 14, für eine dritte TaW 21 usw. Es ist nicht möglich, sich innerhalb eines Talents zweimal auf ein und dieselbe Waffe zu spezialisieren.

Ein Held kann mehrere Spezialisierungen, auch aus verschiedenen Kampftechnik-Talenten erwerben.

Voraussetzungen: TaW von mindestens 7 / 14 etc. (s.o.)

Kosten: 20 mal Aktivierungsfaktor AP; eine zweite Spezialisierung in derselben Kampftechnik kostet jeweils das Doppelte, eine dritte das Dreifache usw.; billiger für Profession *Krieger* (15 / 30 / 45 ... × Aktivierungsfaktor). Bei der Generierung kosten Spezialisierungen in einem Waffentalent der Spalte C jeweils 1 GP, Spezialisierungen in einem Talent der Spalten D oder E jeweils 2 GP.

Wuchtschlag: Dies ist eine besondere Form der Attacke, die mit all jenen Waffen ausgeführt werden kann, deren Wirkung auf Wucht beruht (speziell also Hieb- und Stichwaffen, egal, ob ein- oder zweihändig). Bei einem Wuchtschlag erschwert sich der Angreifer seinen AT-Wurf um eine bestimmte Punktzahl, um dieselbe Zahl zu seinen Trefferpunkten zu addieren. Wuchtschläge sind auch ohne die Kenntnis dieser SF möglich, dann jedoch nur erschwert durchzuführen (siehe Seite 138).

Voraussetzungen: KK 12

Kosten: 200 AP (4 GP); billiger für Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP)

MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

Einige Sonderfertigkeiten stehen nur magisch begabten Personen offen; in erster Linie, weil es sich um spezielle magische Rituale handelt, um Möglichkeiten, das Erlernen und Aussprechen von Zaubern

zu modifizieren, oder um die astrale Regeneration zu beeinflussen. Mehr zur Magie im Rahmen der Basisregeln finden Sie auf den Seiten 166 ff., eine umfassende Abhandlung zur aventurischen Zauberei ist der Band **Wege der Zauberei**.

Astrale Meditation: Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, durch schiere Konzentration und etwas Zeitaufwand (ISR pro umgewandeltem Punkt; erfordert eine Probe auf IN/CH/KO, erleichtert um den halben MU-Wert) eigene Lebensenergie in eigene Astralenergie im Verhältnis 1 zu 1 umzuwandeln. Durch die Anstrengung verliert der Meditierende W3–1 Lebenspunkte.

Voraussetzungen: Vollzauberer, IN 13

Kosten: 100 AP (2 GP); automatisch für Profession *Magier*; teurer für *Elfen* (150 AP)

Elfenlieder: Die traditionellen Zaubermelodien der Elfen stellen machtvolle Zauberrituale dar; wichtig für ihre Ausführung ist eine Beherrschung der Talente *Singen* oder *Musizieren*. Den Einsatz der Elfenlieder finden Sie auf Seite 183 beschrieben; weitere Elfenlieder im Band **Wege der Zauberei**.

Voraussetzungen: Vorteil *Zweistimmiger Gesang*

Kosten: *Sorgenlied* 75 AP (2 GP), *Zaubermelodie* 150 AP (3 GP), *Freundschaftslied* 50 AP (1 GP), *Friedenslied* 250 AP (5 GP), *Windgeflüster* 100 AP (2 GP); das *Freundschaftslied* ist automatisch mit der Kultur *Auelfen* verbunden, das *Lied der Lieder* und die *Erinnerungsmelodie* automatisch mit der Profession *Legendsänger*; das *Sorgenlied*, die *Zaubermelodie*, das *Windgeflüster* und das *Friedenslied* sind für die Profession *Legendsänger* verbilligt zu erlernen (38 AP / 1 GP bzw. 75 AP / 2 GP bzw. 50 AP / 1 GP bzw. 125 AP / 3 GP).

Große Meditation: Dies ist der gildenmagische Name für eine Technik, die es Vollzauberern erlaubt, ihre astralen Kräfte (ihren AE-Grundwert) zu verbessern: Durch einen langen und rigorosen Meditationsprozess gewinnt der Zauberer je nach Tradition KL/3 (*Magier*) bzw. IN/3 (*Elfen*) AsP zu seinem Grundvorrat hinzu, bei Gelingen einer entsprechenden Ritualprobe sogar noch zusätzliche RkP*/10 bzw. TaP*/10 Punkte. *Magier* legen diese Probe auf die Eigenschaften MU/KL/CH und ihren *Ritualkenntnis*-Wert ab, *Elfen* verwenden MU/IN/CH und die Hälfte ihres *Singen*- oder *Musizieren*-Werts. Näheres finden Sie auf Seite 183. Es kann nur ein solches Ritual pro Jahr durchgeführt werden.

Voraussetzungen: KL und IN je 12

Kosten: Jeder *Vollzauberer* beherrscht diese SF automatisch, ihre Ausführung kostet je doch jeweils 400 AP.

Regeneration I: Der Zauberer kennt Meditation- und Konzentrations-Techniken, die er vor dem Schlafengehen oder vor einer Ruhephase ausführt (was etwa eine Viertelstunde dauert), um seine Regeneration der Astralenergie zu steigern. Er regeneriert in der folgenden Ruhephase 1W6+1 Astralpunkte anstatt der üblichen 1W6 AsP. Diese Regeneration wird mit den Punkten aus Umweltbedingungen, dem Vorteil *Astraler Regeneration*, dem Nachteil *Astraler Block* sowie einem eventuellen Zusatzpunkt aus der IN-Probe verrechnet (siehe Seite 195).

Voraussetzungen: Voll- oder Viertelzauberer, IN 12

Kosten: 100 AP (2 GP); automatisch für Profession *Magier*; verbilligt für Kultur *Auelfen* (50 AP / 1 GP)

Regeneration II: Dies ist eine Verstärkung der SF *Regeneration I*. Die Meditation vor der Ruhephase dauert nicht länger, aber die Wirkung ist stärker: Die regenerierten AsP betragen insgesamt 1W6+2, ebenfalls wieder verrechnet mit den oben genannten Modifikationen.

Voraussetzungen: Vollzauberer, IN 15 und SF *Regeneration I*

Kosten: 100 AP (2 GP); verbilligt für Profession *Magier* (50 AP / 1 GP)

Salasandra: Dies ist die Fähigkeit eines Elfen, mit seiner Sippe in geistiger Harmonie zu verschmelzen – und einer der Kernbegriffe des Elf-Seins. Im Salasandra können viele Erfahrungen, Eindrücke und Fertigkeiten ausgetauscht (und somit leichter erlernt) werden. Mehr zum Salasandra finden Sie auf Seite 204.

Voraussetzungen: nur Elfen und Halbelfen; Vorteil *Zweistimmiger Gesang*

Kosten: automatisch mit der auelfischen Kultur für die Verbindung mit der eigenen Sippe; 200 AP für das Knüpfen eines Bandes zu einer neuen oder weiteren Sippe

Stabzauber: Dies sind die Rituale, mit denen Gildenmagier ihre Stäbe verzaubern, um bestimmte Wirkungen hervorzuführen. Neben den auf Seite 187 genauer beschriebenen Stab-Ritualen gibt es noch zahlreiche weitere, die in **Wege der Zauberei** zu finden sind.

Voraussetzungen: Profession *Magier*; für die Ewige Flamme *Ritualkenntnis* (RK; s.u.) 5, für das Seil des Adepten RK 7, für den Kraftfokus RK 11

Kosten: Der *Bindungszauber* und die *Ewige*

Flamme sind fest mit der Profession des *Magiers* verbunden, das *Seil des Adepten* und der *Kraftfokus* sind jeweils verbilligt (75 AP) zu erwerben.

ANDERE MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

Die im Folgenden genannten Sonderfertigkeiten führen wir hier nur der Vollständigkeit halber auf, weil wir sie bei den zauberkundigen Kulturen und Professionen genannt haben. Sie haben aber für das Spiel nach den Basisregeln über die unten genannten Wirkungen hinaus keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

Merkmalskenntnis: Der Zauberer hat im Laufe seiner Ausbildung oder durch persönliche Studien besondere Einblicke in ein Merkmal von Zaubern erhalten und kann zukünftig alle Zaubern mit diesem Merkmal um eine Spalte leichter aktivieren und steigern.

Repräsentation und Ritualkenntnis: Diese Sonderfertigkeiten bezeichnen, welcher Tradition ein aventurischer Zauberer angehört bzw. in welcher Tradition er seine Zauberei erlernt hat. Die *Repräsentation* gibt an, welcher Formalismen sich ein Zauberer für die Zauberei seiner Tradition bedient und ob diese Zauberei generelle Abweichungen der Zaubertechnik oder der Effekte aufweisen. *Ritualkenntnis* (ein Talent, das nur Zaubernern zugänglich ist) wird eingesetzt, um bestimmte, nur in der entsprechenden Tradition bekannte Rituale durchzuführen. Die oben genannten *Elfenlieder* und *Stabzauber* sind Beispiele für diese Art von Ritualen. *Magier* beginnen das Spiel mit einer *Ritualkenntnis* von 3 und können das Talent nach Spalte E steigern, weiterhin beherrschen sie die *Repräsentation Gildenmagie*. Die *Repräsentation Elfenzauber* ist Teil der (au)elfischen Kultur. Elfen haben von Haus aus keine Ritualkenntnisse – ihre 'Rituale', die *Elfenlieder*, werden mit den Talenten *Singen* bzw. *Musizieren* durchgeführt. Magiedilettanten besitzen weder *Ritualkenntnis* noch *Repräsentation* und können diese nicht erlernen.

Runenkunde und Zauberszeichen: Mit diesen Sonderfertigkeiten ist ein Zauberer in der Lage, bestimmte Zeichen und Zeichenkombinationen so mit Astralenergie aufzuladen, dass ihnen eine langandauernde Wirkung innewohnt, was z.B. zur Verzauberung von Waffen oder der Installation von magischen Fallen dienen kann.

Blutmagie und Verbotene Pforten: Diese beiden Sonderfertigkeiten erlauben es einem Zauberer, durch Opferung fremder Lebens-

energie (Tier- und sogar Menschenopfer; *Blutmagie*) oder durch hohe Konzentration, verbunden mit dem Verlust eigener Lebens-

energie (Verbotene Pforten) Zauber zu wirken, für die die eigene Astralenergie nicht ausreicht.

ZWANZIG FRAGEN AN DEN HELDEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie einen Fragenkatalog, den Sie sich in Ruhe durchlesen sollten, sobald Sie die Werte Ihres Helden fertig zusammengestellt haben. Die Antworten auf diese Fragen müssen Sie nicht unbedingt aufschreiben (obwohl auch das nicht schaden kann), ja, Sie müssen sich nicht einmal mit jeder der hier präsentierten Fragen auseinandersetzen. Dieses kleine Gedankenspiel sollen Ihnen lediglich helfen, sich in die Rolle Ihres Helden hineinzuversetzen und ihn möglichst gut kennen zu lernen, damit Sie ihn in der konkreten Spielsituation besser darstellen können.

Denn bisher kennen Sie ja nur die Werte und ein paar Äußerlichkeiten wie Größe und Haarfarbe. Aber das sagt noch nichts über seine Persönlichkeit aus – und gerade auf die kommt es beim Rollenspiel an. Je genauer Sie sich hingegen mit allen Eigenheiten, Vorlieben und Neigungen Ihres Helden vertraut gemacht haben, umso leichter fällt es Ihnen, sich auszumalen, welches Verhalten für Ihren Helden in der jeweiligen Spielsituation glaubwürdig ist. Plötzlich wissen Sie, worüber er sich mit seinen Reisegefährten am Lagerfeuer unterhalten möchte, was er als dunkles Geheimnis aus der Vergangenheit mit sich herumträgt, welche Speisen er über alles liebt und so fort. Mit jedem Detail, um das Sie Ihren Charakter vielfältiger und greifbarer gestalten, werden Sie das Spielgeschehen fesselnder finden. Bis Sie schließlich wirklich in die 'Realität' der Spielsituation eintauchen – plötzlich stellen Sie nicht nur den kräftigen Söldner Alrik dar, sondern Sie *sind* Alrik Mauerbrecher, der als kleines Kind von zu Hause ausgerissen ist, einige Zeit auf einem Schiff gedient hat, sich seitdem am liebsten mit Premier Feuer betrinkt und keinem Zauberer traut.

Die folgende Liste soll lediglich Anhaltspunkte liefern, um Ihren Helden zu einer einmaligen Persönlichkeit werden zu lassen. Weitere Hintergründe zu dem kulturellen Umfeld Ihres Helden können Sie den Welt- und natürlich den Kulturbeschreibungen entnehmen – wesentlich genauere Informationen finden Sie in den jeweiligen Regionalbeschreibungen.

WIE SIEHT IHR HELD AUS?

Wie trägt er das Haar? Ist er dick, schlank oder gar mager, oder breitschultrig? Hat er ein markantes oder ein anmutiges Gesicht? *Das Aussehen hängt nicht nur von der Rasse, sondern beispielsweise auch von der Profession ab: Ein schwächlicher Krieger ist ebenso unwahrscheinlich wie ein fetter Einbrecher. Verpassen Sie Ihrem Helden ein (oder mehrere) unveränderliche Merkmale.*

WIE WIRKT IHR HELD AUF EINEN FREMDEN?

Was könnte jemandem, der ihn zum ersten Mal sieht, ins Auge fallen? Bewegt er sich elegant oder schwerfällig, sieht er freundlich oder unnahbar aus? Trägt er etwas bei sich, das sofort ins Auge fällt?

Zwerge wirken zumeist eher schwerfällig, und auch Krieger in schwerer Rüstung werden in der Regel nicht als Inbegriff der Eleganz betrachtet. Doch schon ein leicht gerüsteter Fechtmeister aus dem Horasreich mag da ganz anders auftreten – zumal in seiner Heimat auf eine stilvolle Erscheinung Wert gelegt wird.

WIE IST IHR HELD AUFGEWACHSEN?

Hat er Geschwister? Wenn ja, welche? Wie heißen sie, sind sie älter oder jünger und was für ein Verhältnis hat er zu ihnen? Welchen Beruf üben seine Eltern aus? Leben sie noch? Wenn nicht, wie sind sie gestorben? Ist er in einem Dorf, einer Stadt, oder vielleicht in einer Hütte mitten im Wald aufgewachsen? War seine Kindheit wohlbehütet, oder musste er schon sehr früh jeden Tag um sein Dasein kämpfen? Gab es besondere Vorfälle in seiner Jugend, die ihn irgendwie geprägt haben, zum Beispiel der Tod eines guten Freundes, eine ungerechte Bestrafung durch einen Adligen, ein Orküberfall oder das Wunder eines Gottes?

Ein Jäger hat seine Kindheit wahrscheinlich im Wald oder einem kleinen Dorf verbracht, während ein Krieger oder Magier schon recht früh mit der intensiven Ausbildung an einer Akademie begonnen hat und so in einer größeren Stadt und getrennt von Eltern und Geschwistern aufgewachsen ist.

HAT IHR HELD NOCH EINE ENGE BINDUNG ZU MENSCHEN AUS SEINER JUGEND?

Neben seinen Eltern und Geschwistern könnten das auch alte Freunde sein, ein Lehrmeister oder ein Gönner – vielleicht sogar eine Jugendliebe, die mittlerweile anderweitig verheiratet ist. *Vor allem Magier oder Krieger könnten einen liebgewonnenen Lehrmeister haben, aber vielleicht ist ja auch die Einbrecherin als Kind von einem alternden Einbrecher aufgenommen und in seinem 'Handwerk' unterwiesen worden.*

WARUM IST IHR HELD ZUM ABENTEUERER GEWORDEN?

Hat er seine Heimat verlassen, weil er einfach mal etwas anderes erleben wollte? Oder war es Zufall? Ein schwerer Schicksalschlag? Verfolgt Ihr Held irgendwelche besonderen Ziele, oder lebt er in den Tag hinein?

Manche Helden verlassen ihre Heimat, um die große, weite Welt zu sehen oder um reich und berühmt zu werden. Andere rutschen eher zufällig in ihr erstes Abenteuer und führen anschließend ein unstetes Leben als Glücksritter. Wieder andere sehnen sich nach einem ruhigen Leben, das ihnen aber nicht vergönnt ist.

HATTE ER VOR SEINER ERSTEN ABENTEUERREISE JEMALS DIE GELEGENHEIT, SEINEN GEBURTSORT ZU VERLASSEN? IST ERSCHON VIEL HERUMGEKOMMEN, UND WENN JA: WARUM? UND WO WAR ERSCHON ÜBERALL?

Die wenigsten Aventurier reisen sehr viel, denn das ist gefährlich, mühsam und teuer. Gaukler hingegen sind dafür bekannt, ständig von Ort zu Ort zu ziehen, und auch Seeleute kennen mehr als den heimatischen Hafen.

IST IHR HELD SEHR GÖTTERFÜRCHTIG?

Wenn ja: Ist es nur Erziehungssache, oder hatte er vielleicht ein besonderes Erlebnis (wie das oben erwähnte Wunder) oder ist irgendwann einmal mit knapper Not einer großen Gefahr entronnen? Wenn

nein: Warum nicht? Hat ihn das alles noch nie interessiert, oder ist er vom Glauben abgefallen? Weswegen?

In der Welt des Schwarzen Auges sind Götter Wesen, deren Existenz mitunter direkt spürbar wird – zum Beispiel, wenn ein Geweihter ein Wunder wirkt. Deswegen gibt es kaum jemanden, der nicht an die Götter glaubt. Ob Ihr Held aber regelmäßig betet und die Tempel aufsucht, ist damit noch nicht festgelegt: Die meisten Elfen zum Beispiel sind der Auffassung, dass die Götter sich keinen Deut darum scheren, was die Sterblichen tun.

WIE STEHT IHR HELD ZUR ZAUBEREI?

Ist sie für ihn ein alltägliches Phänomen oder etwas, das er noch nie selbst erlebt hat? Hat er Angst davor, oder sieht er sie als Werkzeug an, wie ein Schwert oder einen Bund Dietriche? Für den durchschnittlichen Aventurier ist Magie kein alltäglicher Effekt, sondern etwas Unerklärliches, über das nur hinter vorgehaltener Hand gesprochen wird. In großen Siedlungen gehören Magier zwar zum Stadtbild, aber auch sie zaubern nicht bei jeder Gelegenheit. Auf dem Lande mag irgendwo am Dorfrand eine wunderliche Alte leben, der die Dörfler merkwürdige Kräfte nachsagen, oder ein Druide einsam im Wald hausen, der angeblich mit Tieren und Pflanzen spricht. Ob ihre Nachbarn die Kräfte dieser Leute positiv oder negativ beurteilen, ist von Fall zu Fall verschieden. Für Elfen ist Magie etwas Alltägliches, Zwerge haben hingegen größten Respekt (und Misstrauen) davor. Und für Magier ist Zauberei natürlich ihr tägliches Brot.

FÜR WEN ODER WAS WÜRD IHR HELD SEIN LEBEN RISKIEREN?

Würde er überhaupt sein Leben aufs Spiel setzen, wenn es sich irgendwie vermeiden lässt? Oder macht dieser Kitzel sein Dasein überhaupt erst interessant? Und was würde er tun, um reich und berühmt zu werden? Oder verzichtet er lieber auf den Ruhm, so lange er nur gut bezahlt wird? Der Ehrbegriff eines Kriegers beinhaltet in der Regel, dass er sein Leben für die Armen und Wehrlosen einsetzen muss – der Söldner hingegen verdirbt sich selbst das Geschäft, wenn er sich ohne Bezahlung in Gefahr begibt.

WAS IST DER GRÖßTE WUNSCH IHRES HELDEN?

Was wollte er schon immer einmal sehen, erleben oder erreichen? Welches hehre Ideal verfolgt er, von welchen materiellen Erfolgen träumt er insgeheim? Hier sind eigennützige Ziele genauso gefragt wie gemeinnützige, realistische Pläne ebenso wie Utopien: Dass es der Sippe wieder besser geht, könnte für einen Elfen ein ebenso plausibler Wunsch sein wie für einen Zwerge der heimliche Traum nach einem Bad in einem Trog voller Goldmünzen.

WAS FÜRCHTET IHR HELD MEHR ALS ALLES ANDERE AUF DER WELT?

Welche persönlichen Ängste hegt er, welche Furcht ist tief in der Weltanschauung seines Volkes verwurzelt?

Dies können individuelle Marotten ebenso wie die Angst vor dem übermächtigen Todfeind oder die meist eher vagen Befürchtungen sein, die sich aus den Mythen und Schauergeschichten der Heimat herleiten. Diese Ängste können sich auch in den Schlechten Eigenschaften des Helden widerspiegeln.

WIE SIEHT ES MIT SEINER MORAL UND SEINER GESETZESTREUE AUS?

Wenn er die Gelegenheit hätte, einem reichen Händler unbemerkt einen Beutel Münzen abzunehmen, würde er das tun? Wie sieht es aus, wenn der Beutel Münzen der einzige Besitz eines alten Mütterchens ist? Biegt er die Wahrheit ein wenig zurecht, wenn er sich davon einen Vorteil verspricht? Würde er einen Geweihten anlügen? Und was, wenn er dadurch einen Freund vor großem Unglück schützen könnte? Ist er überzeugt, dass die Rechtsprechung von Richtern und Adligen immer gerecht ist? Würde er einen Dieb, den er erwisch hat, selbst bestrafen oder der Stadtwache übergeben?

Streuner, Piraten und Einbrecher halten es mit den Gesetzen nicht sonderlich genau, sonst wären sie wohl bald verhungert. Krieger hingegen wurden meist sehr gesetzestreu erzogen. Kaum ein normaler Aventurier kommt überhaupt auf die Idee, den Adel oder die Gesetze in Frage zu stellen, gelten sie doch als ebenso göttergegeben wie das Wetter und die Jahreszeiten. Elfen hingegen haben ganz andere Moralvorstellungen, was immer wieder zu Konflikten mit Menschen führt.

IST ER FREMDEM GEGENÜBER AUFGESCHLOSSEN?

Hat er Vorurteile? Was hält er von Elfen, Zwerge und Menschen anderer Rassen und Kulturen? (Oder, wenn er ein Elf oder Zwerg ist: Was hält er von Menschen?) Wie steht er zu Goblins, Trollen, Orks und Achaz (Echsenmenschen)? Hat er in seinem Leben überhaupt schon einmal einen Angehörigen dieser Rassen gesehen? Oder beruht sein Wissen über solche Wesen auf Erzählungen?

Viele Stadtbewohner kennen Goblins, Trolle, Orks und Achaz nur vom Hörensagen, und im südlichen Aventurien reicht das Auftauchen eines Elfen für einen kleinen Volksauflauf aus. Dementsprechend groß ist das Misstrauen, das man diesen Wesen entgegenbringt. Im nördlichen Mittelreich sind Orks häufiger anzutreffen, sie gelten dort als blutrünstig und

verschlagen. Im Bornland wohnen Goblins bisweilen sogar in menschlichen Städten, wo sie die übelsten Dreckarbeiten verrichten müssen.

WELCHEN STELLENWERT HAT LEBEN FÜR IHN?

Ist Töten ein Handwerk wie jedes andere, oder versucht er, Leben zu erhalten, wo er nur kann? Schätzt er das Leben eines Orks ebenso hoch wie das eines Menschen, Elfen oder Zwerge? Die meisten Menschen behandeln Orks und Goblins wie Tiere, und manchmal werden sogar Elfen ähnlich eingestuft. Krieger und Söldner haben das Töten gelernt – was nicht bedeutet, dass sie sinnloses Morden nicht ebenso verdammen würden wie jeder andere Mensch.



WIE STEHT IHR HELD ZU TIEREN?

Sind sie für ihn reine Nahrungsquelle? Oder sieht er in erster Linie, wie gefährlich wilde Tiere für ihn sind? Hat er vielleicht einmal ein Tier besessen (oder besitzt es noch), dem er eine eigene Persönlichkeit zugesteht (z.B. einen Hund, ein Pferd oder eine Katze)?

Nur die überzeugtesten Bewohner der Wildnis (also vor allem die Elfen) sehen in jedem Tier und in jeder Pflanze eine eigene Persönlichkeit. Für die meisten Aventurier ist das Schlachten eines Tieres eine völlig normale Angelegenheit. Besondere Achtung wird meist nur den Symboltieren der (Zwölf-)Götter entgegengebracht; Vegetarismus ist nur in bestimmten religiösen Gemeinschaften verbreitet.

HAT IHR HELD EINEN SINN FÜR SCHÖNHEIT?

Liebt er Musik oder Kunst? Kann er die Schönheit eines Sonnenuntergangs genießen? Oder liebt er die Eleganz eines Duells? Bedeutet ihm die aktuelle Mode etwas?

Hart arbeitende Leute haben oftmals gar nicht die Zeit, sich um Schönheit zu kümmern, während Helden aus gutem Hause gelernt haben, was (momentan oder beständig) als schön und geschmackvoll gilt. Dies ist von Volk zu Volk verschieden: Zwerge zum Beispiel erkennen Schönheit in völlig anderen Dingen als Elfen. Während die einen die Vollkommenheit einer geschmiedeten Waffe preisen, berauschen sich die anderen an einem Wasserfall oder dem Lied des Windes.

WAS ISST UND TRINKT ER AM LIEBSTEN?

Trinkt er lieber Bier, oder bevorzugt er Wein? Oder vielleicht Met oder Ziegenmilch? Ist er der Meinung, dass sich anständige Helden nur von Brantwein ernähren sollten? Und muss es für ihn immer ein Braten sein, oder kann er sich auch mit einem deftigen Gemüseintopf anfreunden? Braucht er immer sauberes Geschirr und Serviette, oder beißt er auch mal herzhaft in eine fetttriefende Hammelkeule?

Der einfache Aventurier kann sich höchstens einmal in der Woche eine Fleischmahlzeit leisten, und mehr als wässriges Bier oder verdünnter Wein ist auch nicht drin. Das gepflegte Essen mit Gabel und Messer ist eine Sache für Bessergestellte, und Servietten sind kaum bekannt.

WIE SIEHT ES MIT DER LIEBE AUS?

Ist der Held verführerisch oder enthaltsam? Erfahren oder schüchtern und unbeholfen? Wie reagiert er, wenn ihm eine hübsche

Schankmaid oder ein knackiger Knecht auffordernde Blicke zuwirft? Oder ist er vielleicht in festen Händen (in wessen)? Hat er womöglich eine tragische Liebe hinter sich? Oder ist er auf der Suche nach seiner oder seinem Angebeteten?

Für einen Streuner mag es schon fast Lebensinhalt sein, von einer Liebslei in die andere zu taumeln. Ein Krieger oder ein Magier hingegen hat kaum Zeit für solche Nebensächlichkeiten – vielleicht auch nur, weil er bisher vor lauter Studieren und Exerzieren nie Gelegenheit hatte, es auszuprobieren.

GIBT ES EIN DUNKLES GEHEIMNIS AUS SEINER VERGANGENHEIT?

Hat sich Ihr Held vielleicht irgendwann einmal etwas zu Schulden kommen lassen, wovon er nur ungern spricht? Hat er sich einen persönlichen Widersacher geschaffen, gibt es irgend etwas, womit man ihn erpressen kann?

Viele Helden stammen aus einer engen, ja, verschworenen Gemeinschaft, aus der für gewöhnlich nur derjenige auszieht, der mit den Seinen gebrochen hat oder gar von diesen verstoßen wurde. Von einer solch bitteren Erfahrung zu berichten setzt großes Vertrauen voraus – wie man es allenfalls einem Weggefährten entgegenbringen mag, der sich in größter Not bewährt hat.

WELCHE CHARAKTERZÜGE BESTIMMEN IHN?

Ist er beherrscht oder jähzornig? Launisch oder ruhig? Verbittert oder lebenslustig? Stolz oder bescheiden? Nachdenklich oder spontan? Ernsthaft oder schelmisch? Neugierig oder konservativ? Selbstbewusst oder selbstkritisch? Wohlerzogen oder flegelhaft? Sanftmütig oder gnadenlos? Nachsichtig oder rachsüchtig? Misstrauisch oder vertrauensselig? Ist er fleißig, oder genießt er in seinem Leben lieber angenehmere Dinge als die Arbeit? Was verabscheut er besonders, und was mag er?

Diese letzte Frage ist die weitgreifendste von allen. Denn es sind unbegrenzt viele unterschiedliche Eigenschaften denkbar – und jede mag mehr oder weniger stark ausgeprägt sein.

Versuchen Sie einfach, Ihre Vorstellung vom Charakter Ihres Helden mit ein paar Stichworten zu skizzieren, das erleichtert Ihnen den Einstieg, wenn Sie ihn in Ihre (und seine) ersten Abenteuer führen. Auch hier können und sollen die bereits gewählten Vor- und Nachteile zum Ausdruck kommen.





it wehendem Haar und pochenden Herzen eilen die Gefährten den dunklen Waldpfad entlang. Das schwankende Licht der Laternen lässt bizarr Schatten tanzen, und die nächtlichen Geräusche des Waldes – ein unvermutetes Knacken im Unterholz, der ferne Schrei eines Tieres, das Rauschen mächtiger Schwingen hoch über ihren

Köpfen – scheinen jetzt, in der Dunkelheit, geradezu unnatürlich laut zu sein.

„Nur noch wenige Augenblicke“, flüstert Ranari, „es kann nicht mehr weit sein.“

Plötzlich dringt ein lautes Stöhnen aus dem Unterholz, und Mirhiban entfährt ein spitzer Schrei, ehe ihr klar wird, dass das Geräusch von dem verletzten Boten stammt.

„Ist schon gut“, wisperst Shafir an ihrer Seite, und seine Stimme zittert leicht, „ich bin auch erschrocken.“

Die Magierin wirft ihm einen kurzen Blick zu und fragt sich, ob er etwa ihr Misstrauen der Elfe gegenüber teilt.

Am Wegrand kauert, mit schmerzverzerrtem Gesicht und sein verbundenes Bein umklammernd, der Bote. Als er die Elfe erkennt, fällt ihm sichtlich ein Stein vom Herzen.

„Den Göttern Dank, dass Ihr es seid“, keucht er.

Sofort ist Trautmann an seiner Seite, löst den Verband und untersucht mit flinken, fachkundigen Griffen die Wunde.

„Sieht übel aus, ein Bruch, das muss gesichert werden“, murmelt er vor sich hin und kramt in seiner Tasche. „Auch noch Dreck in der Wunde, hm, hm, wartet einen Moment, so, das haben wir gleich ... Jetzt beißt mal hier hinein“, sagt er dann und drückt dem verdutzten Boten ein Stück Holz zwischen die Zähne. Kurz darauf ertönt ein gedämpfter Schmerzensschrei, begleitet von einem deutlich hörbaren Knacken.

Währenddessen haben die anderen den Kampfplatz untersucht.

„Sieben Leute, soweit ich sehe“, sagt Ranari.

„Sie haben ihm hier im Unterholz aufgelauert“, fügen Daria und Angrax von rechts des Pfades hinzu, „sie wussten wohl, dass er hier vorbeikommen wird. Hier ist ein Stück Seil festgebunden – das haben sie straff gezogen und damit sein Pferd zum Straucheln gebracht.“

„Das muss aber eine verdammt wichtige Botschaft sein, dass sieben Leute einen Boten überfallen“, ergänzt Rondrian.

Mirhiban betrachtet den Verletzten mit höchster Konzentration: „Ich sehe

eine nicht genauer zu identifizierende arkane Reststrahlung“, flüstert sie aufgeregt.

„Du erkennst bitte was?“, fragt Frenja.

„Na, ich erkenne Magie.“

„Magie?“ Die Thorwalerin weicht drei Schritte zurück und greift nach ihrer Axt.

„Genau. Vermutlich eine Reststrahlung von etwas, das der Bote bei sich trug. Ich kann noch immer ein schwaches magisches Feld an seinem Gürtel erkennen. Sehr interessant! Vielleicht eine magisch versiegelte Nachricht oder eine Nachricht astraler Art? Allerdings muss es sich um einen starken Zauber handeln, sonst würde ich ihn längst nicht mehr erkennen können.“

„Wie dem auch sei, Freunde“, fällt ihr Rondrian ins Wort, „wir sollten die Verfolgung aufnehmen. Sonst sind die Diebe über alle Berge. Gibt es irgendwelche Vorschläge?“

„Klar“, brummt Frenja, immer noch in respektvollem Abstand zu der Magierin ihre Amulette umklammernd:

„Wir gehen hin, hauen ihnen auf die Mütze und nehmen ihnen den magischen Firlefanz wieder ab.“

Rondrian schüttelt den Kopf: „Ich spreche von Plänen für eine strategische Vorgehensweise. Trautmann, glaubst du, der Bote kann noch eine Zeit lang hier alleine bleiben, oder steht es schlimm um ihn?“

Der Bote mischt sich mit gepresster, aber entschlossener Stimme in das Gespräch ein: „Es geht mir gut, sorgt Euch nicht um mich, ich passe selbst auf mich auf. Ich bitte Euch nur: Bringt die Depesche zurück! Dafür warte ich mit Freuden noch eine ganze Nacht allein in diesem Wald.“

Rondrian nickt ihm anerkennend zu: „Guter Mann! Also dann. Ich schlage Folgendes vor: Ra-

nari, Daria, ihr bildet die Vorhut und verfolgt ihre Spuren. Trautmann, Mirhiban, Shafir: Ihr haltet euch in

der Mitte, damit ihr, sollte es zu einem Kampf kommen, gut geschützt seid; Angrax kommt mit mir nach vorn. Frenja, du bildest die Nachhut! Schließlich“, fügt er grinsend an die Piratin gerichtet hinzu, „bist du bestimmt am schnellsten von uns vorne, wenn es ums Draufhauen geht. Und außerdem kommen die Feinde häufig aus dem Hinterhalt, da brauchen wir einen starken Arm in der Nachhut!“

„Na gut, Kapitän. Du hast hier von uns die größte Schlachtenerfahrung“, stimmt die Thorwalerin ihm zu.

„Uuund: Aufstellung, Leutel!“, ruft Rondrian, als Ranari ihn am Ärmel zupft: „Freund, wir müssen leise sein, wenn wir einen Feind aufspüren wollen“, sagt sie sanft.

»AUCH
POCH DRECK
IN DER WUNDE,
HM HM, DAS HABEN
WIR GLEICH ... JETZT
BEIßT MAL HIER
HINEIN!«



DAS TALENTSYSTEM

Wie Sie bereits gesehen haben, entscheidet eine Probe auf eine der acht Eigenschaften über Erfolg und Misserfolg vieler Aktionen eines Helden. Soll eine steinerne Grabplatte angehoben werden, so wird der Held seine Körperkraft unter Beweis stellen müssen; man legt also eine Körperkraft-Probe ab. Um festzustellen, ob der Held vor einer wandelnden Mumie davonläuft, muss die Tapferkeit auf die Probe gestellt werden: Es wird eine Mut-Probe gewürfelt. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist oder in denen die Er-

fahrung oder spezielle Kenntnisse wichtiger sind als die rohen Eigenschaftswerte: Beim *Klettern* muss der Held beispielsweise über *Mut*, *Körperkraft* und *Gewandtheit* verfügen – alle drei Eigenschaften werden auf die Probe gestellt, wenn der Held eine Klettertour unternimmt. Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse – oder seine Unerfahrenheit – haben ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe.

TALENTE UND TALENTWERTE

Solche anspruchsvolleren Fertigkeiten wie das Klettern, Reiten, Heilen u.ä. bezeichnen wir als **Talente**. Das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein **Talentwert** (kurz: **TaW**), der sich aus einzelnen **Talentpunkten** (**TaP**) zusammensetzt (ein Held mit einem TaW von 12 hat also 12 TaP).

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Regeln zum Einsatz von Talentproben und eine kurze Beschreibung jedes Talents mit Angaben, von welchen *Eigenschaften* es abhängt (eventuell von einer Eigenschaft ganz besonders, in diesem Fall legen Sie zwei der Einzelproben bei der Talentprobe auf dieselbe Eigenschaft ab). Außerdem erfahren Sie, ob man in der Ausübung des Talents durch Rüstung oder Last *behindert* wird.

Bei der Beschreibung der einzelnen Kulturen (und mehr noch bei der Beschreibung der Professionen) haben Sie festgestellt, wie unterschiedlich die verschiedenen Talente in den einzelnen Kulturen und Berufen ausgeprägt sind. Der Talentspiegel (die Auflistung aller Talente eines Helden) zeigt damit deutlich an, ob der Held seine Jugend im Dschungel oder in der Stadt zugebracht hat, ob er in Zurückgezogenheit oder in stetem Umgang mit anderen Menschen gelebt hat. Hier zeigen sich auch – wesentlich stärker als bei den körperlichen und geistigen Eigenschaften – die Charakterzüge, die Vorlieben und Schwächen eines Helden.

Deswegen sollten Sie die Talentwerte Ihres Helden auch nicht nur als abstrakte Angaben zu seinem Leistungsvermögen auf bestimmten Gebieten

betrachten, sondern als einen allgemeinen Umriss seiner Persönlichkeit. Diese Sichtweise kann Ihnen helfen, den von Ihnen gewählten Typ von Anfang an rollengerecht zu spielen: Ein negativer TaW im *Schwimmen* (z.B. bei einem Zwerg) bedeutet nicht nur, dass Ihr Held – spieltechnisch betrachtet – Schwierigkeiten beim Ablegen von *Schwimmen*-Proben hat, sondern auch, dass Sie bei Gelegenheit seine allgemeine Abneigung gegen große Wasserflächen und Schiffsreisen darstellen sollten. (Ihm das Schwimmen beizubringen, wäre eine interessante Aufgabe für die Helden Ihrer Mitspieler; wie überhaupt das allmähliche Erlernen und Steigern gewisser Talente einen besonderen Reiz des Rollenspiels ausmacht.) Ein Talentwert von 0 in einem Talent bedeutet üblicherweise, dass der Held sich noch überhaupt nicht mit dieser Fertigkeit beschäftigt hat und auch gar nicht auf die Idee kommt, dieses Talent einsetzen zu wollen – im Falle von *Musizieren* hätte er 'von Tuten und Blasen keine Ahnung' und würde aus einem Instrument allerhöchstens (vermutlich seltsame) Geräusche herausbekommen, aber niemals eine erkennbare Melodie.



DIE TALENTPROBE

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Er stellt seine körperlichen und geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt zugleich die spezielle Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Um eine Klettertour zu bestehen, legt ein Held nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: jeweils eine auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*. Falls der Held über eine gewisse Klettererfahrung verfügt (Punkte im Talent *Klettern* besitzt), so kann er mit diesen Punkten bei Bedarf misslungene Probenwürfe ausgleichen; dabei kann er insgesamt nur so viele Punkte ausgleichen, wie er Talentpunkte (TaP) im entsprechenden Talent zur Verfügung hat.

Im Spiel sieht das so aus: Daria (MU 12, GE 13, KK 12; TaW Klettern 6) will an der Fassade eines alten Gemäuers hochklettern, und der Spielleiter verlangt eine einfache Klettern-Probe. Darias Spielerin würfelt 13 für die Mut-Probe, 10 für die Gewandtheits-Probe und 14 für die Körperkraft-Probe. Hätte Daria keinen einzigen Punkt im Talent Klettern, wäre die gesamte Probe schon bei der ersten Teilprobe (der Mut-Probe) gescheitert, aber so darf Daria 1 Punkt vom Würfelresultat 13 abziehen: Die Mut-Probe wird mit einem Ergebnis von 12 als gelungen gewertet, und der Heldin verbleiben noch 5 Klettern-Punkte. Die Probe auf Gewandtheit ist gelungen. Bei der Körperkraft-Probe muss die Heldin noch einmal 2 Punkte von den verbleibenden 5 Talentpunkten aufwenden. Damit hat sie die Klettern-Probe geschafft und noch nicht einmal ihren gesamten Vorrat an Talentpunkten benötigt, denn sie behält noch 3 TaP übrig.

Das obige Beispiel zeigt die korrekte Abwicklung einer Talentprobe, und es ist wichtig, dieses Schema bei jeder Probe genau einzuhalten: Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (gleich bei Bedarf mit seinen Talentpunkten aus), dann die zweite (gleich bei Bedarf aus) und schließlich die dritte (und setzt im Notfall noch einmal Talentpunkte zu).

Anmerkung: Nicht zulässig bei Talentproben ist das Addieren der drei Eigenschaftswerte (und des TaW) zu einer Summe, die dann mit der Summe aus den drei Würfeln verglichen wird. *Unzulässig* ist ebenso,

zunächst dreimal zu würfeln und hinterher die Würfe den Eigenschaftswerten zuzuordnen.

Wenn Sie mehrere verschiedenfarbige W20 besitzen, so können Sie die drei Teilproben auch gleichzeitig würfeln – Sie müssen nur *vor* dem Wurf festlegen, welche Farbe welcher Eigenschaft zugeordnet ist.

Da die Talentwerte die Erfahrung eines Helden in einer bestimmten Tätigkeit repräsentieren, werden sie durch Proben nicht verbraucht – es steht ihm also bei einer folgenden Talentprobe wieder die volle Anzahl an TaP zum Ausgleich der Teilproben zur Verfügung.

NEGATIVE TALENTWERTE BEI TALENTPROBEN

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen TaW besitzt oder wenn durch situationsabhängige Modifikatoren (siehe unten) sein TaW unter 0 fällt, so muss er diesen Betrag zu **jedem** der drei Würfe der Probe addieren und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll; ein negativer TaW führt also stets zu drei erschwerten Eigenschaftsproben.

Der Zwerg Angrax Sohn des Angarosch (GE 12, KO 16, KK 15) kennt an Flüssigkeiten nur Bier, Schnaps und ärgerliche Pfützen in den tieferen Stollen – kein Wunder, dass er einen Schwimmen-TaW von –3 aufweist. Er soll zusammen mit seinen Freunden eine Strecke von zehn Schritt durch einen kleinen See schwimmen, um auf die unbewachte Rückseite einer Wasserburg zu gelangen – eine Aufgabe, die der Meister als 'alltägliche' einstuft und daher nicht besonders erschwert oder erleichtert: eine Schwimmen-Probe (GE/KO/KK).

Angrax' Spieler würfelt 8, 15 und 2, was bedeutet, dass die erste Probe, die GE-Probe +3, trotz der Erschweris gelingt. Doch schon der zweite Wurf lässt die Probe scheitern, denn die KO-Probe +3 misslingt (15 + 3 = 18),

TALENTWERTE IN AVENTURIEN

Um einen ungefähren Einblick in die Bedeutung der Werte zu bekommen, sei zum Vergleich gesagt, dass ein Geselle in einem Handwerk normalerweise einen TaW von 7 aufweist, ein Altgeselle einen von 10, ein Meister einen von 15. Werte, die über 18 hinausgehen, zeigen, dass die Person sich über Landes- und Provinzgrenzen hinaus einen Namen gemacht hat, bei mehr als 21 ist dieser Name sogar bei solchen Leuten in aller Munde, die mit dem Gewerbe selbst nichts zu schaffen haben.

Ähnliche Aussagen gelten natürlich auch für andere Talentbereiche, wie beispielsweise den Kampf: Ein einfacher Gardist (aber auch ein professioneller Räuber) führt seine Hauptwaffe mit einem Wert von 7, ein erfahrener Weibel mit TaW 10, ein Veteran und ausgesuchter Einzelkämpfer eines Heeres (ebenso wie die Leibwachen aventurischer Machthaber) mit einem TaW von 15 oder mehr, während ein TaW von 18 und mehr Akademie-Ausbilder und Schwertmeister kennzeichnet, einer von 21 oder mehr legendäre Heroen.

Hier noch eine Anmerkung zum Charisma-Wert: In vielen Situationen kommt es beim Einsatz von Charisma oder bei Talentproben auf Gesellschaftliche Talente auch darauf an, ob der aktiv Handelnde und sein Ansprechpartner derselben Spezies, Rasse oder Kultur angehören. Ein zwergischer Volksredner wird bei Menschen schlechter verstanden oder kaum akzeptiert, während er bei Elfen sogar auf Kopfschütteln stoßen wird. Auch in Aventurien gibt es Vorurteile, abergläubisches Geschwätz und unterschwelligen oder sogar offenen Rassismus. Dies können Sie dadurch wiedergeben, dass der CH-Wert einer Person gegenüber Mitgliedern anderer Kulturen um 1 (ein Tulamide in Garetien) bis 5 Punkte gesenkt ist (ein Ork bei Elfen); dies macht sich bei einfachen Charisma-Proben, vor allem aber bei vielen Proben auf Gesellschaftliche Talente bemerkbar. Hier den richtigen Eindruck zu hinterlassen ist unter anderem der Sinn der Sonderfertigkeit *Kulturkunde*, mit der man diese Abzüge bei Proben aufheben kann, wenn man sich in der entsprechenden Kultur auskennt.

Dieser Nachteil baut sich natürlich ab, je länger man eine bestimmte Person kennt, und sollte innerhalb der Heldengruppe allerhöchstens zu Beginn eine Rolle spielen – zumal man innerhalb der Gruppe ohnehin auf Proben und Werte verzichten und stattdessen die Aktionen ausspielen sollte.

Der CH-Wert (allein gestellt oder in Talentproben) gegenüber Tieren oder beim Zaubern bleibt durch solche Einschränkungen natürlich unberührt.

MEISTERTIPP: ALTERNATIVE EIGENSCHAFTEN

Zum Klettern benötigt man normalerweise die Eigenschaften MU/GE/KK. Um einzuschätzen, ob eine Felswand überhaupt zu erklettern ist (oder wie schwierig), braucht man natürlich weder Gewandtheit noch Körperkraft, sehr wohl aber grundsätzliche Erfahrung im Klettern. Eine Probe auf MU/KL/IN, zu der die *Klettern*-Talentpunkte hinzugezogen werden, wäre hier also eher das Mittel der Wahl. Welche alternativen Eigenschaften bei welcher Probe in Frage kommen, legt der Meister fest.

und Punkte zum Ausgleichen gibt es keine. Der hervorragende dritte Wurf kann nicht zum Ausgleichen verwendet werden, und Angrax kommt in der Mitte des Sees in große Nöte.

ERSCHWERNISSE UND ERLEICHTERUNGEN

Wann immer ein Held eine besonders gewagte oder schwierige Aktion unternimmt, wird die Talentprobe normalerweise vom Meister mit einem Zuschlag, einer *Erschwerung* belegt (z.B. eine *Klettern*-Probe +5 für eine Fassade ohne besondere Griffmöglichkeiten); weniger schwierige Taten können durch einen Abzug erleichtert werden (z.B. eine *Schleichen*-Probe -3, um an einer betrunkenen Wache vorbeizukommen). In solchen Fällen ist der Talentwert des Helden vor dem

Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug zu verrechnen: Eine *Erschwerung* ("*Klettern*-Probe +5") wird vom Talentwert abgezogen, eine *Erleichterung* ("*Schleichen*-Probe -3") auf den Talentwert addiert.

Diese *situationsabhängigen Modifikatoren* können entstehen, weil eine Probe von vornherein besonders schwierig ist (ein zwergisches Schloss am Panzerschrank eines reichen Kaufmanns ist zu knacken), der Held momentan behindert ist (er hat sich gerade die Finger verbrannt und jede Bewegung ist schmerzhaft), er besonderes Werkzeug besitzt (ein Satz ausgewählte Dietriche ist in diesem Fall praktisch), ob er sich Zeit lassen kann oder nicht (die Stadtgarde rüttelt bereits an der Eingangstür) und dergleichen mehr.

Als Zusammenfassung obiger Beispiele würde sich für unsere Heldin Daria (sie hat den respektablen TaW von 10 in Schlösser Knacken) ergeben: zwergisches Schloss +5, taube Fingerspitzen +3, gute Dietriche -2, Zeitdruck +3; insgesamt also eine Gesamt-Erschwerung von 9 Punkten. Diese Erschwerung wird vor dem Ablegen mit dem Talentwert verrechnet, womit Daria für diese Probe nur noch einen Talentwert von 1 besitzt. Ohne ihre Dietriche wäre ihr TaW auf -1 gefallen, was nichts anderes als drei um jeweils 1 Punkt erschwerte Eigenschaftsproben (einmal auf IN, zweimal auf FF) bedeutet hätte.

Ein weiteres Berechnungsbeispiel: Der Meister verlangt eine erleichterte Kochen-Probe -3 (Hafergrütze aufkochen und umrühren, damit sie nicht anbrennt); Shafir besitzt im Kochen den TaW 1. Er addiert den negativen Zuschlag zu seinem Talentpunkt und kann also so tun, als habe er einen TaW von 4.

MEISTERTIPP:

WANN VERLANGE ICH EINE EIGENSCHAFTSPROBE, WANN EINE TALENTPROBE?

Üblicherweise werden Eigenschaftsproben nur dann verlangt, wenn es kein passendes, der Aufgabe zugeordnetes Talent gibt (in der Talentliste werden Sie z.B. *Türen einrennen* vergeblich suchen) oder wenn die Eigenschaft passiv eingesetzt wird (Talente sind fast immer ein aktives Einsetzen der körperlichen und geistigen Grundlagen). Hierzu ein paar Beispiele zu den einzelnen Eigenschaften: **MU-Proben** sind ohnehin häufig, sei es, um bestimmten Schrecken zu widerstehen, sei es, um sich zu einer Entscheidung durchzurufen – Talente, die auf MU basieren, erfordern Willensstärke, um sich selbst oder jemand anderen zu etwas zu zwingen.

Mit einer **KL-Probe** kann man feststellen, ob sich ein Held eine scheinbar unbedeutende Information gemerkt hat, ob er in der Lage ist, bestimmte komplexe Muster zu erkennen, oder wie gut seine Allgemeinbildung ist. Auf KL beruhende Talente sind meist Wissens-Talente, bei denen es darum geht, Fachwissen zu haben und auf die konkrete Situation anwenden zu können.

IN-Proben dienen dazu, festzustellen, ob ein Held mit seinen fünf (oder mehr) Sinnen etwas bemerkt, ob er sich in eine Situation einfühlen und richtig reagieren kann. Der aktive Einsatz dieser Eigenschaft im Rahmen eines Talents hängt meist ebenfalls mit Wahrnehmung und mit raschen Entschlüssen des Helden zusammen. Als einzelne Probe findet man Würfe auf den IN-Wert auch im Kampf, wo sie für blitzschnelle Entscheidungen stehen.

CH-Proben werden beim ersten Eindruck fällig, den eine Person hinterlässt, vor allem, wenn dies nicht willentlich geschieht – CH-

basierte Talente werden dann geprüft, wenn der Held in einer speziellen Situation von anderen Lebewesen etwas erreichen will.

Fingerfertigkeit (und damit eine **FF-Probe**) ist gefragt, wann immer ein Held manuelle Feinarbeiten erledigen muss: um einen Faden durch ein Nadelöhr zu stecken, etwas Zugeworfenes oder Fallendes aufzufangen oder vorsichtig ein Gewicht vom Druckauslöser einer Falle zu nehmen. Auf Fingerfertigkeit basierende Talente sind in erster Linie handwerkliche Tätigkeiten, die etwas mit der Herstellung oder Verzierung von Gegenständen zu tun haben.

Eine **GE-Probe** ist immer dann fällig, wenn es darum geht, die Beweglichkeit und Körperkoordination des Helden zu prüfen, was zugegebenermaßen recht selten geschieht, da mit *Athletik* und vor allem *Körperbeherrschung* schon zwei sehr umfassende (teilweise sogar passiv eingesetzte) Talente existieren.

KO-Proben werden gewürfelt, um festzustellen, ob ein Held vor Überanstrengung zusammenbricht, ob eine Krankheit oder ein Gift bei ihm volle Wirkung zeigen, oder um festzustellen, wie schnell er sich erholt – auf Konstitution basierende Talente sind selten, da KO meist passiv eingesetzt wird.

Üblicherweise werden **KK-Proben** dazu verwendet, um festzustellen, ob ein Held ein bestimmtes Gewicht heben, schleppen oder ziehen kann oder ob er in der Lage ist, eine Tür einzurennen oder eine Gitterstange zu verbiegen – es gibt im ganzen nur wenige Talente, bei denen es darauf ankommt, Körperkraft gezielt einzusetzen, und die meisten davon sind körperliche Talente.

Die folgende Tabelle gibt Ihnen als Meister und Spieler eine kurze Übersicht über bestimmte Proben-Modifikatoren.

Modifikatoren für Talentproben

Die Probe ...	Zuschlag / Abzug
... ist auch für Ungeübte zu schaffen	-7
... ist in Fleisch und Blut übergegangen	-3
... ist alltägliche Routine	+/-0
... ist Fummelarbeit	+3
... ist anspruchsvoll	+7
... ist wirklich schwierig	+12
... wird ohne notwendige Hilfsmittel versucht	+18
... ist selbst mit Hilfsmitteln fast unmöglich	+25

ABLEITEN AUF VERWANDTE FERTIGKEIT

Da das mögliche Wissen eines Helden begrenzt ist, wird es wohl immer Talente geben, von denen ein Held keine Ahnung hat. Wenn nun eine Probe auf ein solches, dem Helden unbekanntes Talent gefordert ist, kann der Spielleiter entscheiden, dass der Spieler stattdessen das Wissen seines Helden aus einer verwandten Fertigkeit nutzen darf. Da dies jedoch nie genau das benötigte Wissen widerspiegelt, ist die Probe auf das Talent, auf das ausgewichen wird, immer um einen bestimmten Betrag erschwert, der umso höher ist, je weniger die Fertigkeiten einander ähneln. Dieser Betrag – wir empfehlen Zuschläge von 5 bis 15 Punkten – wird vom Meister festgelegt und vom Talentwert der genutzten Fertigkeit abgezogen. Die Probe wird auf die Eigenschaften des ersatzweise genutzten Talents abgelegt. Einige Fertigkeiten sind so nahe verwandt, dass die Proben austauschbar sind: Bei Sprüngen können wahlweise die Talente *Athletik* oder *Akrobatik* eingesetzt werden, beim Abrollen *Akrobatik* oder *Körperbeherrschung*, beim Herstellen bestimmter Tränke *Alchimie* und *Pflanzenkunde* usw. In diesen Fällen wird kein zusätzlicher Zuschlag auf die Talentprobe fällig.

OFFENE UND VERGLEICHENDE TALENTPROBEN

Die einfachste Methode, zu bestimmen, ob eine Talentprobe gelungener oder misslungen ist, haben Sie gerade kennen gelernt: Man legt einen Probenzuschlag fest und prüft dann, ob beim Probenwurf mehr Talentpunkte verbraucht wurden, als der Held zur Verfügung hat. Es kann jedoch durchaus auch eine Rolle spielen, wie gut eine Probe gelungen ist, und für diese Fälle stellen wir Ihnen hier zwei Probenvarianten vor: die *offene Probe* zur Feststellung der Probenqualität und die *vergleichende Talentprobe*.

Vorsicht: Die beiden Methoden – offene oder vergleichende Probe – lassen sich nicht gleichzeitig verwenden. Es ist jedoch bei beiden Methoden möglich, mit Zuschlägen oder Abzügen zu arbeiten.

OFFENE PROBEN UND ÜBRIG BEHALTENE TALENTPUNKTE

Als Spielleiter sollten Sie beachten, dass eine Talentprobe umso besser gelungen ist, je mehr Talentpunkte ein Held übrig behalten (also nicht zum Ausgleich schlechter Würfelergebnisse verbraucht) hat. Diese Anzahl spielt bei einigen Talenten (z.B. wenn es darum geht, den künstlerischen Wert eines Handwerksstücks festzulegen), vor allem aber bei Zaubern, eine wichtige Rolle. Diese übrig behaltenen Talentpunkte werden **TaP*** abgekürzt.

Ein Held kann niemals mehr TaP* übrig behalten, als er in dem Talent besitzt – auch nicht bei einer erleichterten Probe. Ein Amateur

Bei Kampf-Talenten, auf die ja keine Probe mit drei Eigenschaftswerten abgelegt wird, gelten feste Abzüge für verwandte Talente. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 130ff.

Es ist unter Umständen auch möglich, dass statt einer Talentprobe eine Eigenschaftsprobe gewürfelt wird – bei körperlichen Talenten bieten sich oft Gewandtheit oder Körperkraft an, bei Wissens-Talenten z.B. die Klugheit, bei gesellschaftlichen Fertigkeiten das Charisma. Diese Probe sollte jedoch deutlich erschwert sein – unser Vorschlag ist: um mindestens 7 Punkte –, um zu zeigen, dass die erlernten Talente einen deutlichen Anteil am Gelingen einer Probe haben.

Auf welche Talente oder Eigenschaften der Meister von einem bestimmten Talent üblicherweise ableiten sollte, finden Sie in der Talent-Tabelle im Anhang angegeben.

Asleif kann zwar bei einem Pferd gerade einmal vorne und hinten unterscheiden (er besitzt das Talent Reiten nicht), ist aber durch seine Zeit auf See und sein Heldenleben so beweglich (Körperbeherrschung 11), dass er sich durchaus zutraut, mit seinen Freunden an einer Verfolgungsjagd zu Pferde teilzunehmen – schließlich gibt es nichts, was ein Thorwaler nicht kann.

Bei der ersten Galoppade durch den Wald verlangt der Meister eine Reiten-Probe, um tiefhängenden Ästen auszuweichen. Da Asleif nicht reiten kann, fordert der Spielleiter nun eine Körperbeherrschungs-Probe +10, was bedeutet, dass Asleif noch genau einen Talentpunkt zur Verfügung hat. Glücklicherweise sind seine Werte in Mut, Intuition und Gewandtheit recht gut, und so bietet Asleif zwar kein sehr elegantes Bild, bleibt aber dennoch irgendwie auf dem Rücken seines treuen Braunen 'Sauerbraten' bleibt.

Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Etikette, um vom Majordomus eines Grafenhauses eine Audienz beim Grafen vermittelt zu bekommen. Eigentlich ist dies ein typischer Fall für den massiven Einsatz von Ehrentiteln und den Verweis auf bekannte Persönlichkeiten – alles Dinge, von denen Asleif etwa so viel Ahnung hat wie von der Ranz der Raschtulsluchse. Da er zudem kein Meister im Überreden ist (das übliche Ausweich-Talent), entscheidet der Meister, dass er eine Charisma-Probe +7 ablegen muss, um den Majordomus zu erweichen.

mit TaW 3 kann also selbst bei günstigsten Bedingungen und einer Talentprobe –10 niemals mehr als 3 Talentpunkte übrig behalten.

Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie Proben miteinander vergleichen wollen, z.B. bei einem Wettkampf oder einem *Musizieren*-Wetstreit. Hier wird die Leistung desjenigen als besser gewertet, der mehr Talentpunkte übrig behält. Behalten in so einem Fall beide Kontrahenten gleich viele Talentpunkte übrig, wird geprüft, wer den besseren TaW aufweist, und, sollte auch dieser gleich sein, wer die besseren Eigenschaftswerte besitzt.

Weitere typische Beispiele, bei denen die übrig behaltenen Punkte eine Rolle spielen, sind Verfolgungsjagden aller Art, bei denen man die zurückgelegten Strecken z.B. durch Kästchen auf Rechenpapier darstellen kann: Je mehr TaP bei der Probe übrig geblieben sind, desto weiter kann der so Erfolgreiche sich fortbewegen – und sobald der Verfolgte einen bestimmten Vorsprung herausgeholt hat, ist er hinter dem nächsten Hügel oder im Straßengewirr verschwunden oder mit seinem Streitwagen für allemal davongezogen.

Andererseits wird eine gelungene Talentprobe (ungeachtet eventueller Erschwernisse) immer so gewertet, als habe der Held mindestens 1 TaP* übrig behalten. Dies gilt auch beim Einsatz eines Ausweich-

Talents. Ist ein Held gezwungen, auf eine Eigenschaftsprobe auszuweichen, so gilt ein Gelingen der Probe (egal wie gut) als genau 1 übrig behaltener Talentpunkt.

LÄNGERFRISTIGER TALENTEINSATZ

Das Ansammeln übrig behaltener Talentpunkte bei mehreren abgelegten Proben kann zudem als Methode genutzt werden, um längerfristige Arbeiten (ein Bauvorhaben, Studien in Bibliotheken oder dergleichen) zu simulieren. Dazu gibt der Meister vor, wie viele Talentpunkte angesammelt werden müssen, ob mehrere Helden sich an der Probe beteiligen dürfen und wie häufig eine Probe gewürfelt werden darf. Hierzu ein Beispiel:

Die Helden gelangen schwer atmend an einen breiten Fluss, über den sich der schurkische Graf, den sie verfolgen, gerade verdünnsiert hat – nicht ohne vorher ein am Ufer liegendes Boot mit einigen Axthieben unbrauchbar zu machen (und mit dem anderen zu fliehen). Der Meister entscheidet, dass für die Reparatur des Bootes mindestens 8 Talentpunkte aus Holzbearbeitungs-Proben angesammelt werden müssen, dass sich maximal zwei Helden an der Probe beteiligen können und dass jede Viertelstunde eine Probe erlaubt ist.

Frenja, als Thorwalerin ohnehin mit solchen Problemen vertraut, und Angrax, dem kein Handwerk fremd ist, greifen also zu ihren Beilen und Schnitzmessern und ihre Spieler würfeln je eine offene Holzbearbeitungs-Probe, die 2 übrig behaltene Punkte für Frenja und 4 Punkte für Angrax ergibt. Die zweite Probe, drei Spielrunden später, wird von Angrax (der zwar von Holz viel, aber offensichtlich von Booten überhaupt keine Ahnung hat) verhauen, aber Frenja behält alle ihre 3 Punkte übrig, womit die Reparatur nach einer halben Stunde geschafft ist. Hoffentlich hat der Graf nicht schon zu viel Vorsprung gewonnen.

VERGLEICHENDE PROBEN

Es ist auch möglich, Talente direkt zu vergleichen, indem man das Ergebnis der einen Probe als Erschwernis auf die andere Probe aufschlägt.

DIE TALENTE

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Beschreibung aller für das Spiel relevanten Talente.

BASIS- UND SPEZIAL-TALENTE

Es gibt einige Talente, von denen alle Helden zumindest grundlegende Ahnung haben; diese so genannten *Basis-Talente* sind auch auf dem Charakterbogen fest eingetragen. Auf diese Talente kann immer eine Probe abgelegt werden, selbst wenn der TaW 0 oder weniger beträgt. Basis-Talente müssen nicht aktiviert werden und können ohne

Wenn z.B. Daria bei einer Schleichen-Probe 5 Punkte übrig behält, muss der Torwache mindestens eine Sinnenschärfe-Probe +5 gelingen, um Daria zu bemerken. Natürlich können weitere Umstände die Probe der Wache zusätzlich erschweren.

Typische Beispiele für Talentproben, die durch Vorgaben aus anderen Proben erschwert werden, sind *Sinnenschärfe* (durch *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Gaukeleien*, *Falschspiel* und andere), *Menschenkenntnis* (durch *Überreden*, *Überzeugen*, *Betören* usw.) und *Falschspiel* (durch *Falschspiel*). Üblicherweise erfolgt die Vorgabe durch das aktive Talent, also dasjenige, das zum Erreichen einer Aktion eingesetzt wird.

Wenn hierdurch zuviel unnötige Würfele entsteht, kann der Meister stattdessen eine situationsabhängig modifizierte Probe verlangen. (Anstatt eine Heldin einmal offen auf *Schleichen* und sechs Wachen auf *Sinnenschärfe* würfeln zu lassen, kann der Meister auch einfach eine erschwerte *Schleichen*-Probe verlangen.)

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 übrig behaltene Talentpunkte des Helden und des Ergebnisses des dritten Würfelwurfs. Sollte der seltene Fall eintreten, dass bei einer offenen oder vergleichenden Probe eine *Doppel-1* fällt, die

Probe aber dennoch eigentlich nicht gelungen wäre, wird die Probe so gewertet, als wäre ein Talentpunkt übrig behalten worden.

Eine *Dreifach-1* bedeutet einen spektakulären Erfolg, der positive Zusatzeffekte nach sich zieht, 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, aber im positiven Fall ist eine sofortige Steigerung des Talentwerts um einen Punkt durchaus angebracht, während der negative Fall für den Helden ohne weiteres eine lebensbedrohliche (jedoch nicht eine automatisch tödliche) Situation schaffen kann.

Einschränkung bis zu einem Wert von 10 gesteigert werden. Ein Held wiederum, der in den dunklen Gassen einer aventurischen Provinzstadt aufgewachsen ist, von fernen Ländern allerhöchstens Fuhrmannsgarn zu hören bekommt und keine Zeit hat, lesen zu lernen, um sich das entsprechende Wissen anzueignen, wird natürlich keine Ahnung von *Geographie* haben. Eine Fertigkeit wie diese wird also zuerst nur bei entsprechenden *Spezialisten* zu finden sein, weswegen sie *Spezial-Talente* genannt werden. In diesen Bereich fallen auch fast alle handwerklichen Tätigkeiten, die eine etwas aufwendigere Berufsausbildung erfordern und zu deren Einsatz (meist) noch spezielle Werk-



zeuge und Gerätschaften benötigt werden. Um sich in Spezial-Talenten zu verbessern, wählt man am besten eine Unterweisung durch einen der genannten Spezialisten (z.B. einen Helden-Kameraden oder einen Handwerksmeister). Spezial-Talente erscheinen auf dem Charakterbogen nur dann, wenn sie entweder bei der Rasse, der Kultur oder der Profession genannt (und dadurch aktiviert) sind oder sie durch die Investition der Aktivierungskosten entweder bei der Heldengenerierung oder im späteren Heldenleben nutzbar gemacht wurden. (Zur Aktivierung von Talenten siehe S. 198) Ist das nicht geschehen oder ist der TaW im negativen Bereich, dann kann man auf dieses Talent auch keine Proben ablegen, sondern bestenfalls von verwandten Talenten ableiten (siehe unten).

BEHINDERUNG (BE) UND EFFEKTIVE BEHINDERUNG (eBE)

Die Behinderung (BE) einer Rüstung oder eines Gepäckstücks gibt üblicherweise an, wie sehr das Tragen einer Rüstung oder das Mitführen von schwerem Gepäck eine Probe erschwert. Mehr hierzu finden Sie in den Kapiteln **Kampf** auf Seite 137 und **Last und Tragkraft** auf Seite 192.

Bei der effektiven Behinderung (eBE) handelt es sich immer um einen Wert, bei dem die Behinderung je nach Tätigkeit oder Talent modifiziert ist: Eine schwere Rüstung behindert einen Akrobaten mehr als einen Kutschenlenker, und einen Degenfechter mehr als einen Axtkämpfer. Außerdem kann der BE-Wert einer Rüstung durch die Sonderfertigkeit *Rüstungsgewöhnung* (siehe S. 143) gesenkt werden.

BASIS-TALENTE

Diese Talente sind bei allen Helden vorhanden, und sei es mit TaW 0 oder sogar einem negativen TaW. Sie müssen nicht aktiviert werden und jeder Held kann eine Probe auf diese Talente ablegen.

Kampf: Dolche, Hieb Waffen, Raufen, Ringen, Säbel, Wurfmesser

Körperlich: Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Zechen

Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden

Natur: Fährtsuchen, Orientierung, Wildnisleben

Wissen: Götter/Kulte, Rechnen, Sagen/Legenden

Sprachen und Schriften: Sprachen Kennen [Muttersprache]

Handwerk: Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Schneidern

SPEZIAL-TALENTE

Diese Talente beherrscht ein Held nur, wenn er sich bereits damit beschäftigt hat. Wenn sie nicht bei der Rasse, Kultur oder Profession des Helden mit einem positiven Wert genannt sind, müssen sie 'aktiviert' werden und können nur bei Spezialisten

erlernt werden. Proben sind nur bei einem TaW von wenigstens 0 erlaubt.

Kampf: Anderthalbhänder, Armbrust, Bogen, Fecht Waffen, Infanteriewaffen, Ketten Waffen, Lanzenreiten, Schwerter, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Wurfspeere, Zweihand-Hieb Waffen, Zweihandschwerter/-säbel

Körperlich: Akrobatik, Gaukeleien, Reiten, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl

Gesellschaft: Betören, Etikette, Gassenwissen, Lehren, Sich Verkleiden, Überzeugen

Natur: Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Wietervorhersage

Wissen: Anatomie, Brett-/Kartenspiel, Geographie, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Heraldik, Kriegskunst, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Rechtskunde, Schützen, Sprachenkunde, Sternkunde, Tierkunde

Sprachen und Schriften: Sprachen Kennen [jede Fremdsprache als eigenes Talent], Lesen/Schreiben [jede Schrift als eigenes Talent]

Handwerk: Abrichten, Ackerbau, Alchimie, Bergbau, Bogenbau, Boote Fahren, Fahrzeug Lenken, Falschspiel, Feinmechanik, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Kartographie, Musizieren, Schlösser Knacken, Seefahrt, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Tätowieren, Zimmermann

Wenn ein Held eine Krötenhaut (BE 2) trägt und eine Schwimmen-Probe (eBE: BE×2) ablegen muss, so ist diese Probe (ungeachtet weiterer Modifikatoren) um (2×2=) 4 Punkte erschwert. Eine Probe auf Wildnisleben (eBE: BE -4) ist nicht erschwert (aber auch nicht erleichtert).

KAMPFTECHNIK-TALENTE

Bei Kampftechnik-Talenten werden keine Talentproben gewürfelt. Stattdessen wird der TaW auf die Attacke- und Paredefähigkeit aufgeteilt und auf die entsprechenden Basiswerte addiert; bei der reinen AT-Technik *Lanzenreiten* wird der TaW vollständig auf die AT-Basis addiert und bei Fernkampf Waffen auf die Fernkampf-Basis (siehe S. 130).

Ableiten bei Kampf-Talenten: Auch im Bereich Kampf sind einige Talente untereinander recht ähnlich, so dass ein Schwertkämpfer üblicherweise auch weiß, wie er mit einem Säbel umzugehen hat; die Abzüge vom Talentwert betragen hier 5 Punkte, von denen 2 vom AT- und 3 vom PA-Wert abgezogen werden. Ist ein Held gezwungen, eine Waffe zu benutzen, für die er kein Talent besitzt und die auch keine Ableitfertigkeit aufweist, so

muss er mit seinen AT/PA-Grundwerten und den oben genannten Abzügen (AT -2, PA -3) kämpfen.

Effektive Behinderung: Wie bei fast allen Proben auf körperliche Talente spielt die Behinderung auch im Kampf eine große Rolle. Im Nahkampf wird sie jeweils zur Hälfte vom Attacke- und Parade-Wert abgezogen; wenn die eBE eine ungerade Zahl ist, wird der größere Anteil von der PA abgezogen. Für den Fernkampf wird sie vollständig vom Fernkampf-Wert abgezogen.

Shafir zieht seinen Säbel (AT 11, PA 9), um sich gegen einen Räuber zu verteidigen. Da er eine Lederrüstung trägt (RS 3, BE 3) und für das Talent Säbel gilt: effektive BE = BE-2, erleidet er also eine effektive Behinderung von 1 (denn 3 - 2 = 1). Der 'größere Anteil' davon ist 1, es wird also ein Punkt von seiner PA abgezogen.

Sein Attacke-Wert bleibt in diesem Kampf also 11 (denn 11 - 0 = 11), die Parade sinkt aber auf 8 (9 - 1 = 8).

Nur in Ausnahmen kann die Behinderung ignoriert werden (zum Beispiel, wenn der Held gar nicht selbst kämpft, sondern nur die Kampffähigkeiten eines anderen beurteilen will, den er beim Kampf beobachten kann).

Steigern und Maximalwerte: Die verschiedenen Kampftechnik-Talente sind unterschiedlich schwer zu erlernen, was sich in den jeweils bei den Talenten angegebenen Spalten der Steigerungskostentabelle (SKT; S. 198) niederschlägt. Der Maximalwert einer Kampftechnik liegt drei Punkte über dem höheren der beiden Eigenschaftswerte GE und KK, bei Fernkampf-Talenten drei Punkte über dem höchsten Wert aus GE, FF und KK. Ein Kämpfer mit GE 12 und KK 15

kann eine Kampftechnik also auf einen TaW von 18 steigern.

Die Kampf-Talente haben wir im Folgenden nur mit den Werten aufgelistet, die für das Erlernen und Steigern von Interesse sind. Eine genauere Betrachtung der Kampftechnik-Talente finden Sie im Kapitel zum **Kampfsystem** ab Seite 128.

Anderthalbhänder (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE -2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel

Steigern: E

Armbrust (Fernkampf)

eBE: BE -5

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit:

Bogen

Steigern: C

Bogen (Fernkampf)

eBE: BE -3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: -

Steigern: E

Dolche

(Bewaffneter Nahkampf; Basis-Talent)

eBE: BE -1

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit:

Fecht Waffen

Steigern: D

Fecht Waffen (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE -1

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Dolche, Schwerter

Steigern: E

Hieb Waffen

(Bewaffneter Nahkampf; Basis-Talent)

eBE: BE -4

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Säbel

Steigern: D

Infanteriewaffen (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE -3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Speere, Zweihand-Hieb Waffen

Steigern: D

Ketten Waffen (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE -3

Ersatzweise verwendbare

Fertigkeit: -

Steigern: D

Lanzenreiten

(Bewaffneter Kampf;

reine AT-Technik)

eBE: -

Ersatzweise verwendbare

Fertigkeit: -

Steigern: E

Raufen (Waffenloser

Kampf; Basis-Talent)

eBE: BE

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: -

Steigern: C

Ringern

(Waffenloser Kampf; Basis-Talent)

eBE: BE

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: -

Steigern: D

Säbel (Bewaffneter Nahkampf; Basis-Talent)

eBE: BE -2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Schwerter, Hieb Waffen

Steigern: D

Schwerter (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE -2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Säbel, Fecht Waffen, Anderthalbhänder

Steigern: E

Speere (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE -3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit:

Infanteriewaffen

Steigern: D

Stäbe (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE -2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit:

Speere

Steigern: D

Wurfbeile (Fernkampf)

eBE: BE -2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Wurfspeere, Wurfmesser

Steigern: D

Wurfmesser

(Fernkampf; Basis-Talent)

eBE: BE -3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Wurfbeile, Wurfspeere

Steigern: C

Wurfspeere (Fernkampf)

eBE: BE -2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit:

Wurfbeile

Steigern: C

Zweihand-Hieb Waffen

(Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE -3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Hieb Waffen, Infanteriewaffen

Steigern: D

Zweihandschwerter und -säbel

(Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE -2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel

Steigern: E



KÖRPERLICHE TALENTE

Meisterhinweis: Sowohl offene Proben als auch der Direktvergleich einzelner Talente sind bei etlichen der körperlichen Talente möglich, wie auch einige Talentproben vom Meister verdeckt gewürfelt werden können.

Behinderung: Bei fast allen Proben auf körperliche Talente spielt die Behinderung eine große Rolle, aber natürlich muss sie nicht beachtet werden, wenn bestimmte Proben zur *Einschätzung* einer Situation (das Begutachten einer Bergwand mit Hilfe des *Klettern*-TaW) gefordert sind.

Steigerung: Die Steigerungskosten für körperliche Talente sind der Steigerungs-

kosten-Tabelle auf Seite 198 in Spalte **D** zu entnehmen. Viele körperliche Talente sind Basis-Talente.

Akrobatik (MU/GE/KK) (Spezial)

In diesem Talent sind die Dinge zusammengefasst, in denen sich Gaukler seit ihrer Kindheit üben: Balancieren, Schwingen an Seilen und Trapezen, Radschlagen und halbschwererische Salti. Wann immer ein Held eine Aktion unternimmt, die eines Zirkus-artisten würdig wäre – also bei allen willentlich ausgeführten akrobatischen Aktionen –, können Sie als Meister eine *Akrobatik*-Probe verlangen. Eher 'gewöhnliche' Aktionen der Körperbeherrschung, wie speziell das Abrollen

nach Stürzen, fallen unter das Talent *Körperbeherrschung*.

Voraussetzung: Körperbeherrschung 4

Effektive Behinderung: BE×2

Athletik (GE/KO/KK) (Basis)

Dies ist die Fähigkeit, Kraft, Gewandtheit und Konstitution auf einen Punkt zu konzentrieren und in den klassischen athletischen Disziplinen zu brillieren, nur selten, um damit den Lorbeerkrantz in einer entsprechenden Veranstaltung zu erringen, sondern meist, weil es zum Berufsbild gehört, lange Strecken zu laufen oder schwere Lasten zu stemmen. Athletik ist der aktive Einsatz der körperlichen Fähigkeiten (im Gegensatz zum

Talent *Körperbeherrschung*, das bei Reaktionen auf äußere Ereignisse zum Einsatz kommt). *Athletik*-Proben können abgelegt werden, um die Sprintgeschwindigkeit zu erhöhen (siehe S. 189), den Ausdauerverlust bei Langstreckenläufen zu vermindern, eine KK-Probe beim Gewichtheben zu unterstützen oder die übliche Sprungreichweite und -höhe zu vergrößern (siehe S. 190).

Effektive Behinderung: BE×2

Gaukeleien

(MU/CH/FF) (Spezial)

Unter diesem Stichwort sind alle Arten von kleinen Kunststückchen zusammengefasst, mit denen ein Gaukler auf dem Jahrmarkt sein Geld verdienen und als Gefangener von skrupellosen Banditen möglicherweise sein Leben retten kann: Jonglieren, Bauchreden, Feuerschlucken usw. Auch solche 'Nebenverdienste' wie Hütchenspiele fallen unter dieses Talent, nicht jedoch das Falschspiel mit Karten und Würfeln.

Effektive Behinderung: BE×2

Klettern

(MU/GE/KK) (Basis)

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 natürlich die Probe, wenn man mit ihnen umzugehen versteht. Ein Held mit *Höhenangst* legt entweder zusätzlich *Höhenangst*-Proben ab, oder aber seine *Klettern*-Proben werden von vornherein mit Zuschlägen in Höhe seines *Höhenangst*-Wertes belegt.

Da man beim Klettern abstürzen kann, empfiehlt es sich auch, einmal auf Seite 193 den Abschnitt zum Thema Sturz und Sturzscha-den zu lesen.

Effektive Behinderung: BE×2

Körperbeherrschung (MU/IN/GE) (Basis)

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* ge-

fragt. Die Schwierigkeit der Situation sollte auch die Höhe der Zuschläge bestimmen. Siehe auch die Anmerkungen zu den Talenten *Akrobatik* und *Athletik*. Regeln zu Stürzen und Sturzscha-den finden Sie auf Seite 193.

Effektive Behinderung: BE×2

Reiten (CH/GE/KK) (Spezial)

Man benötigt kein *Reiten*-Talent, um sich auf einem Pferd zu halten, das im Schritt geht und von einem Begleiter am Zügel ge-

sollten die ersten Male mit einem Zuschlag versehen werden. Ebenfalls mit *Reiten*-Proben gelenkt werden fliegende Wesen wie Flugechsen oder Hippogriffe. Hier sind jedoch alle Proben prinzipiell um 5 Punkte erschwert, wenn man sich nicht üblicherweise auf diesen Tieren fortbewegt.

Effektive Behinderung: BE –2

Schleichen (MU/IN/GE) (Basis)

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 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 voller trockener Äste zu schleichen, erfordert schon ein außerordentliches *Schleichen*-Talent. Der Spielleiter sollte eventuelle Zuschläge von Bodenbeschaffenheit, Rüstung und Schuhwerk des Schleichenden abhängig machen. Eine *Schleichen*-Probe kann mit einer erfolgreichen *Sinnenschürfe*-Probe gekontert werden. *Schleichen*-Proben der Helden können (und sollten) vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Effektive Behinderung: BE



führt wird. Allerdings wird ein Held, der nicht reiten kann, kein Pferd dazu bringen, in eine bestimmte Richtung zu gehen, wenn in einer anderen Richtung saftiges Gras oder duftender Hafer zu finden ist.

Proben werden 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 Schritt Höhe oder mehr als 5 Schritt Länge) drastisch ausfallen sollten.

Reiten-Proben auf unbekannten Reittieren (wie Kamelen und Elefanten für jemanden, der bislang nur Pferde und Esel gewohnt ist)

Schwimmen (GE/KO/KK) (Basis)

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 *Schwimmen*-Probe ablegen, wenn er in einen Tümpel fällt. Proben werden vor allem fällig, wenn der Held im Wasser eine ungewöhnliche Leistung vollbringen will, z.B. tauchen, einen Gefährten oder eine sperrige Last befördern oder im oder unter Wasser kämpfen (zu Letzterem siehe auch Seite 147).

Bei dem Talent *Schwimmen* hat der Spielleiter eine Reihe von Faktoren zu berücksichtigen, die die Zuschläge auf eine Probe beeinflussen können: vor allem eine eventuelle Strömung (reißende Brandung oder ein wilder Gebirgsfluss können bis zu 8 Punkte Zuschlag verursachen) und die Rüstung des Helden. Welche

Strecken ein Held schwimmend oder tauchend zurücklegen kann, hängt von seiner Ausdauer ab (siehe Seite 189).

Effektive Behinderung: BE×2

Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) (Basis)

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 das Bewusstsein zu verlieren) oder auf einem strapaziösen Eilmarsch von Nutzen sein. Zum anderen ist die *Selbstbeherrschung* auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchungen zu widerstehen oder ein Lachen oder eine spöttische Bemerkung zu unterdrücken. In einigen der letztgenannten Situationen ist es jedoch angebracht, den Helden nicht auf seine *Selbstbeherrschung*, sondern auf seinen *Jähzorn*, seinen *Stolz* o.ä. zu prüfen – oder aber die *Selbstbeherrschungs*-Probe (in diesem Fall auf MU/MU/KL) um den genannten Wert zu erschweren.

Effektive Behinderung: –

Sich Verstecken (MU/IN/GE) (Basis)

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, braucht der Meister dem Helden keine Talentprobe zu gestatten. Die Proben können vom Meister nach Bedarf verdeckt gewürfelt werden; auch der direkte Vergleich mit einer *Sinnenschärfe*-Probe ist möglich.

Effektive Behinderung: BE –2

Singen (IN/CH/KO) (Basis)

Eine gute Singstimme ist zwar nicht jedem und jeder in die Wiege gelegt, das heißt aber nicht, dass sie sich nicht entwickeln und bilden ließe. Das Talent *Singen* ist zum Sologesang, dem Vortrag eines Heldenepos oder der Begleitung von Musik geeignet, und ein passabler Vortrag wird sowohl von den Novizen

verschiedener Kulte als auch von Theaterchören – und natürlich von professionellen Sängern, Barden und Skalden – erwartet.

Effektive Behinderung: BE –3

Sinnenschärfe

(KL/IN/IN) oder (KL/IN/FF) (Basis)

"Ich presse mein Ohr an die Tür, höre ich etwas?" So lautet eine Standardfrage in jedem Spiel. Der Spielleiter kann die Genauigkeit aller Helden-Wahrnehmungen von Talentproben auf *Sinnenschärfe* abhängig machen. *Sinnenschärfe*-Proben (die sich natürlich auch auf daserspüren feiner Gerüche oder daserspüren weit entfernter Ziele, auf dasertasten filigraner Gravuren und das schmecken von Gift im Wein beziehen) sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Die meisten Proben werden auf die Eigenschaften KL/IN/IN gewürfelt, nur bei denjenigen, die mit dem Tastsinn zu tun haben, gilt die Kombination KL/IN/FF. Misslungene Proben bedeuten entweder, dass der Held nichts wahrnimmt, oder, dass er einer Täuschung unterliegt.

Effektive Behinderung: situationsabhängig bis zu BE

Stimmen Imitieren (KL/IN/CH) (Spezial)

Ein guter Wert in diesem Talent deutet vor allem auf die Fähigkeit hin, Tierstimmen täuschend echt nachzuahmen, mit höheren Talentwerten ist es jedoch durchaus möglich, Menschenstimmen zu imitieren. In beiden Fällen gilt, dass der Nachahmer ausreichend Gelegenheit gehabt haben muss, sich den speziellen Ton einzuprägen und zu üben. Erst ein Meisterimitator mit einem TaW von mindestens 15 kann z.B. dem Kammerdiener des Staatsministers des Horasreichs auf Anhieb mit der Stimme seines Herrn antworten.

Voraussetzung: Sinnenschärfe 4

eBE: BE –4

Tanzen (CH/GE/GE) (Basis)

Gelungene *Tanzen*-Proben können nicht nur an manchem Grafenhof, sondern auch bei einem Hexenfest große Vorteile bringen, während eine gescheiterte Probe auch den imposantesten Helden der Lächerlichkeit preisgibt und ihn gesellschaftliches Ansehen

kosten kann. Dieses Talent regelt die grundsätzliche Bewegungskoordination und das Rhythmusgefühl; um bei komplizierten höfischen Tänzen eine gute Figur zu machen, ist zudem auch eine solide Kenntnis der *Etikette* vonnöten, bei Tänzen aus fremden Kulturen auch die Sonderfertigkeit *Kulturkunde*.

Effektive Behinderung: BE×2

Taschendiebstahl (MU/IN/FF) (Spezial)

Sei es das Beutelschneiden oder das unbemerkte Stibitzen eines Gegenstandes aus einer fremden Umhängetasche: Viele Helden von nicht ganz einwandfreiem Ruf bedienen sich dieses Talent. Bei der Festlegung der Zuschläge auf eine Probe sind diverse Faktoren zu berücksichtigen: Rechnet das Opfer mit einem Diebstahl? Wie sperrig ist die Beute? Hat der Dieb einen Komplizen, der das Opfer anremgelt oder auf andere Weise ablenkt? Und so weiter. Der Spieler kann die Probe beeinflussen, indem er seine Vorgehensweise beschreibt und dem Meister plausibel macht, dass sein spezieller Diebestrick besonders erfolgversprechend ist. Ein versuchter Taschendiebstahl kann mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe gekontert werden.

Voraussetzung: Um *Taschendiebstahl* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held eine *Menschenkenntnis* von 4 oder höher aufweisen.

Effektive Behinderung: BE×2

Zeichen (IN/KO/KK) (Basis)

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 diverser Ängste, aber drastische Abzüge auf alle anderen guten Eigenschaften, wie auch eine Steigerung von Attributen wie Neugier, Aberglauben und vor allem Jähzorn.

Durch gelungene Proben auf *Zeichen* 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 *Zeichen*-Probe in die Schranken weisen.

Effektive Behinderung: –

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE

Meisterhinweis: Sowohl offene Proben als auch der Direktvergleich einzelner Talente sind bei einigen der gesellschaftlichen Talente möglich, wie auch einige Talentproben vom Meister verdeckt gewürfelt werden können.

Behinderung: Üblicherweise spielt die Be-

hinderung hier eine geringere Rolle als bei körperlichen Talenten, sie ist aber in bestimmten Situationen durchaus noch von Bedeutung. Einzelheiten bleiben der Entscheidung des Meisters überlassen.

Steigerung: Die Steigerungskosten für gesellschaftliche Talente sind in der Steigerungskosten-Tabelle auf Seite 198 der Spalte B zu entnehmen.

Betören (IN/CH/CH) (Spezial)

Die Ausstrahlung auf das andere Geschlecht der eigenen Spezies wird durch dieses Talent bewertet. Eine gelungene Talentprobe besagt, dass das 'Opfer' der Annäherungsversuche 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. Bei ausgespro-

chen harten Nüssen beiderlei Geschlechts kann der Meister die *Betören*-Probe mit Zuschlägen versehen. Will ein Held versuchen, ein Mitglied einer anderen Art (speziell zwischen Elfen und Zwerge) zu betören, dann sollte der Meister deutliche Probenzuschläge verlangen; weniger heftige Zuschläge sind für Betörungsversuche gegenüber dem eigenen Geschlecht erforderlich.

Voraussetzung: Menschenkenntnis 4

Effektive Behinderung: BE –2

Etikette (KL/IN/CH) (Spezial)

So mancher Held kann unversehens in feine Gesellschaft geraten – sei es, weil er als Belohnung für eine besondere Tat zu einem Hofball oder einer Audienz eingeladen wird, sei es, weil er am Herzogshof einem Schurken nachspioniert. Wie aber lautet die korrekte Anredeform für die Tochter des Markgrafen, welcher Anwesende wird zuerst begrüßt, welches Wappen trägt das Haus Sturmfels-Mersingen? Aber auch: Welche Weine gelten momentan als schick? Welche Mode trägt man am Horashof? Ist es geschmacklos, süße Pastetchen nach Hammelaufläufen zu reichen? 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.

Effektive Behinderung: BE –2

Gassenwissen

(KL/IN/CH) (Spezial)

Dieses Talent 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? Auch städtebauliche Fragen können mit diesem Talent beantwortet werden: Wie erkenne ich einen Eingang zu einem für Menschen passend großen Kanalisationsschacht? Ist in dieser Stadt mit Sackgassen oder abgeschlossenen Hinterhöfen zu rechnen? Ebenfalls hilfreich ist in diesem Zusammenhang die Sonderfertigkeit *Ortskenntnis*, aber auch die Vorteile *Innerer Kompass* bzw. *Richtungssinn*. Proben auf *Gassenwissen* können vom Meister

verdeckt gewürfelt werden.

Effektive Behinderung: BE –4

Lehren (KL/IN/CH) (Spezial)

Nicht jedem ist es gegeben, eigenes Wissen und eigene 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. Wie Helden dieses Talent beim gegenseitigen Lehren und Lernen einsetzen, erfahren Sie auf Seite 201.

Voraussetzung: Um in *Lehren* einen höheren TaW als 10 zu erreichen, muss der Held eine *Menschenkenntnis* von TaW 4 oder höher aufweisen.

Effektive Behinderung: –

Menschenkenntnis (KL/IN/CH) (Basis)

Eine Talentprobe hilft dem Helden, die wahren Absichten einer Meisterperson zu durchschauen. Die Zuverlässigkeit eines Bergführers kann auf diese Art ebenso überprüft werden wie die Ehrlichkeit eines Rosshändlers. *Menschenkenntnis*-Proben werden prinzipiell vom Meister verdeckt ausgeführt. Je nach Gelingen teilt der Meister dem Spieler mit, welche Gefühle die Person bei dem

Helden auslöst – dies kann bei einer misslungenen Probe auch durchaus eine Fehleinschätzung sein. Um zu verhindern, dass der Held mit Hilfe einer einfachen *Menschenkenntnis*-Probe den zentralen Bösewicht eines Abenteuers schon bei der ersten Begegnung entlarvt, kann der Meister die Talentprobe mit einem geheimen Zuschlag belegen, der sich üblicherweise aus der Erfahrung der Meisterperson ergibt. Eine andere Möglich-

keit ist eine vergleichende Probe gegen den *Überreden*-Wert desjenigen, der durchschaut werden soll.

Um die Absichten eines Wesens aus einer fremden Spezies einzuschätzen, ist auf jeden Fall eine erschwerte Probe erforderlich; bei Personen aus anderen Kulturen (also solchen, zu denen man über kein passendes *Kulturwissen* verfügt) sind Zuschläge zumindest empfehlenswert.

Effektive Behinderung: –

Sich Verkleiden

(MU/CH/GE) (Spezial)

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 gewisse Schwierigkeiten, als zierliches Mohamädel aufzutreten.) Eine gelungene *Sich Verkleiden*-Probe bewirkt, dass einem Helden seine Verkleidung von der Umgebung zunächst einmal abgenommen wird, die Kleidung also ebenso überzeugend ist wie die Bewegungen und das Verhalten. Doch

auch ein gut verkleideter Held muss sein Gegenüber *überreden*, wenn er mit ihm ins Gespräch kommt. Hohe TaP* aus der *Sich Verkleiden*-Probe mögen die *Überreden*-Probe erleichtern, werden sie aber kaum überflüssig machen. Ebenfalls in diesem Talent enthalten ist eine grundlegende Kenntnis der Mode und des Schminkens.

In diesem Talent sollten Sie auf jeden Fall die bei einer Probe übrig behaltenen Talentpunkte (siehe Seite 112) beachten.

Effektive Behinderung: nach Situation von keiner Behinderung bis BE×2

Überreden (MU/IN/CH) (Basis)

Mit diesem Talent ist ein Held in der Lage, sein Gegenüber mit einem Wortgewitter so zu verwirren, dass sich dieses – zumindest kurzfristig – vom Helden zu bestimmten Handlungen bewegen lässt. Anwendungsgebiete dieses Talents sind:

Feilschen: Neben anderen gehört auch das *Feilschen* zu den Fertigkeiten, die nach Möglichkeit nicht durch Proben, sondern durch reale Spieleraktionen dargestellt werden können. 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: +0 = 5 %, +1 = 10 %, +2 = 15 % usw. bis zu einem Maximum von +9 = 50 %. Hier ist durchaus auch eine vergleichende Probe möglich. Auch das Anpreisen, also die Fertigkeit, eine beliebige Ware so lautstark und wortgewandt zu präsentieren, dass sich zumindest potentielle Käufer einfinden, die die Ware begutachten, fällt unter diesen Bereich.

Betteln: Dies umfasst sowohl die Kenntnis der richtigen Verkleidung als auch der entsprechenden herzerweichenden 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 einer Art Lehrberuf entwickelt, wie ja auch die Bettler in den großen Städten Aventuriens oftmals regelrechte Gilden gegründet haben.

Lügen: 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. Eine Lüge kann nur dann erfolgreich sein, wenn das Opfer im Augenblick keine Möglichkeit hat, den Wahrheitsgehalt einer Aussage zu überprüfen. Eine gelungene Probe 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 durchschauen. Die Fertigkeit, vor Gardisten, Richtern und gehörnten Ehegatten eigene Verfehlungen als klein und unwichtig erscheinen zu lassen und schnell zu anderen Themen überzugehen, nennt man üblicher-

weise nicht Lügen, sondern Herausreden, sie wird aber trotzdem genauso behandelt.

Voraussetzung: Um *Überreden* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held eine *Menschenkenntnis* von mindestens 4 aufweisen.

Effektive Behinderung: je nach Situation BE -4, beim Betteln mit sichtbarer Rüstung BE × 2

Überzeugen (KL/IN/CH) (Spezial)

Dieses Talent bewirkt bei richtiger Anwendung eine mindestens einige Tage andauernde Bewusstseinsänderung, ganz im Gegensatz zum eher kurzfristigen *Überreden*. Der Meister legt die Zuschläge auf die entsprechende Probe fest, die von der Klugheit und der Lebenseinstellung des Opfers abhängen. Wer eine Karriere als Geweihter oder Demagoge anstrebt, wird um dieses Talent nicht herumkommen.

Voraussetzung: Menschenkenntnis 4

Effektive Behinderung: je nach Situation evtl. BE -4

NATUR-TALENTE

Meisterhinweis: In dieser Talentgruppe sind sowohl offene Proben als auch der Direktvergleich einzelner Talente möglich, wie auch einige Talentproben vom Meister verdeckt gewürfelt werden können.

Behinderung: Üblicherweise spielt die Behinderung hier eine geringere Rolle als bei körperlichen Talenten, ist aber in bestimmten Situationen durchaus noch von Bedeutung. Wir haben dies bei einigen Talenten entsprechend vermerkt.

Steigerung: Die Steigerungskosten für Natur-Talente sind in der Steigerungskosten-Tabelle auf Seite 198 der Spalte B zu entnehmen.

Fährtsensuchen

(KL/IN/KO) oder (KL/IN/IN) (Basis)

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch Proben auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von Bodenbeschaffenheit, Lichtverhältnissen und ähnlichem ab. Der Spielleiter sollte bei jedem Terrainwechsel eine Probe verlangen, die von -7 (frische Schneedecke) bis zu +12 (kahler Fels) variieren kann.

Um eine Spur über eine längere Strecke zu verfolgen, wird die Probe mit KL, IN und KO abgelegt; sollen an einer begrenzten Stelle möglichst viele Informationen aus den Spuren gewonnen werden, dann sind KL und zweimal IN die richtigen Eigenschaften.

Bei bestimmten Bodentypen (wie z.B. einem staubfreien Marmorfußboden) braucht der Meister keine Probe zu erlauben. Die Anzahl der übrig behaltenen Talente bestimmt die Menge der Informationen, die man erhält. *Fährtsensuchen*-Proben der Helden können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Voraussetzung: Um den TaW *Fährtsensuchen* über 10 hinaus zu steigern, muss der Held eine *Sinnenschärfe* von mindestens 4 aufweisen.

Effektive Behinderung: – (Außer der Held trägt Kleidung oder Rüstung, die seine Wahrnehmung einschränkt.)

Fallenstellen

(KL/FF/KK) (Spezial)

Dieses Talent umfasst das Konstruieren, geschickte Platzieren und Tarnen einer Wildfalle (Schlinge, kleine Grube, zuschnappende Äste). 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 *Sinnenschärfe*-Proben geregelt, wobei natürlich ein hoher Wert in *Fallenstellen* auch zum Entdecken hilfreich ist. Fallenkonstruktionen in Gebäuden, Stollen usw. gehören in den Bereich *Mechanik*.

Voraussetzung: Um *Fallenstellen* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held *Wildnisleben* wenigstens mit TaW 4 beherrschen.

Effektive Behinderung: –

Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) (Spezial)

Dieses Talent beinhaltet sowohl das Wissen um unterschiedliche Knotenformen für unterschiedliche Zwecke und die Fähigkeit, diese Knoten auch stabil und haltbar zu schnüren, als auch die Fähigkeit, Schwachstellen von Verschnürungen zu erkennen und sich aus eventuellen Fesselungen zu befreien.

Eine *Fesseln*-Probe 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 folgendermaßen befreien: Der Fesselnde gibt Punkte in Höhe seiner doppelten übrig behaltenen *Fesseln*-TaP vor, die dann mit offenen Proben und den übrig behaltenen TaP des Entfesselnden abgebaut werden können; hierbei ist jede halbe Stunde eine Probe erlaubt. (Mögliche Ausweich-Talente zum *Entfesseln*, wenn ein Held dieses Talent nicht hat, sind *Gaukeleien*, *Taschendiebstahl* oder *Ringeln*.) Neben jagderfahrenen Aventurieren sind viele Seefahrer, speziell auch die Thorwaler, Meister der Fesselkunst, weil sie eine Vielzahl komplizierter Schlingen und Knoten knüpfen können.

Effektive Behinderung: Beim Fesseln ist die Behinderung in der Regel irrelevant (außer man behält die Panzerhandschuhe an), beim Entfesseln schränkt eine getragene Rüstung jedoch sehr wohl ein: eBE = BE

Fischen/Angeln (IN/FF/KK) (Spezial)

Man benötigt mindestens Talentwert 1, um beurteilen zu können, ob es sich in einem bestimmten Gewässer überhaupt lohnt, eine Angel (ein Netz, eine Reuse) auszuwerfen. Eine gelungene Probe bedeutet nicht nur, dass der Angler *irgendetwas* gefangen hat, sondern dass der Köder so geschickt gewählt wurde, dass ein ausreichend großer Speisefisch angebissen hat. Pro übrig gehaltenem Talentpunkt kann man davon ausgehen, dass der Angler eine halbe Ration essbaren Fisch (insgesamt jedoch mindestens eine Ration bei gelungener Probe) gefangen hat.

Effektive Behinderung: BE bei bestimmten Formen des Angelns, sonst wird Behinderung allenfalls dann interessant, wenn der Fischende ins Wasser fällt und schwimmen muss.

Orientierung (KL/IN/IN) (Basis)

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



Held ein Gefühl für die Proportionen der Räume und ihre Lage zueinander hat. *Orientierungs*-Proben kann der Meister verdeckt würfeln, in besonders schwierigen Situationen (gleichförmige Eiswüsten, unterirdische Labyrinth) sollte er das sogar tun. Die Vorteile *Richtungssinn* und *Innerer Kompass* können die Proben erleichtern, ebenso eine passende Sonderfertigkeit *Geländekunde*.

Effektive Behinderung: – (In manchen Situationen kann der Meister einem Helden, dessen Blickfeld durch einen Helm eingeschränkt ist, einen Zuschlag von bis zu 3 Punkten auferlegen.)

Wettervorhersage (KL/IN/IN) (Spezial)

Dem wetterkundigen Helden kündigen sich bei erfolgreicher Probe auf dieses Talent ungünstige Wetterlagen so frühzeitig an, dass er geeignete Vorsichtsmaßnahmen treffen kann. Bei Bewohnern von Gegenden mit ständig gleich bleibendem Wetter und bei typischen Städtern ist dieses Talent wenig ausgeprägt. Die Proben auf *Wettervorhersage* sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden. In passendem Terrain kann eine *Wettervorhersage*-Probe durch eine passende *Geländekunde* unterstützt werden.

Effektive Behinderung: –

Wildnisleben (IN/GE/KO) (Basis)

Unter diesem Begriff sind all die kleinen Dinge zusammengefasst, die für ein Leben unter freiem Himmel wichtig sind: Auswahl und Einrichten eines geeigneten und geschützten Lagerplatzes, Feuer anzünden, optimales Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, 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.

Wildnisleben-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden, je nach bekannter Umgebung kann eine passende Sonderfertigkeit *Geländekunde* die *Wildnisleben*-Proben erleichtern.

Effektive Behinderung: je nach Situation, beim Erkennen und Einschätzen von Situationen ist die BE irrelevant.

WISSENS-TALENTE

Meisterhinweis: Proben auf Wissens-Talente können je nach Situation vom Meister verdeckt gewürfelt werden, vor allem, wenn der Held über nur geringe Kenntnisse des geforderten Talents verfügt. Auf diese Art lassen sich recht gut falsche Fährten legen oder aber Heldengruppen mit zusätzlichen Informationen versorgen. Vergleichende Proben sind im Bereich Wissens-Talente unüblich, während übrig behaltene Talentpunkte (siehe S. 112) gerade bei unspezialisierten Fragen ("Was weiß ich denn über die Magie-

erkränge?") die Kenntnis des Helden bestimmen. Bei fehlenden Talenten empfiehlt sich fast immer, die Klugheit als Ausweich-Eigenschaft heranzuziehen.

Effektive Behinderung: Je nachdem, ob zum Wissens-Talent auch noch 'handwerkliche' Anwendung gehört, kann die Behinderung durch Rüstung und Ausrüstung eine gewisse Rolle spielen; üblicherweise ist sie jedoch zu vernachlässigen.

Steigerung: Die Steigerungskosten für alle Wissens-Talente sind in der Steigerungskosten-Tabelle auf Seite 198 der Spalte **B** zu entnehmen.

Anatomie (MU/KL/FF) (Spezial)

Die Kunde von den Körpern, ihren inneren Zusammenhängen und ihrem Aufbau ist eine der grundlegenden Wissenschaften für die Heilkunst. Da diese Kunst nur an Leichen oder Verurteilten gewonnen werden kann, ist der Beruf des Anatomen nicht sonderlich angesehen, ja, vielerorts sogar verboten. Dafür ist ein gebildeter Anatom aber auch in der Lage, schwere Wunden und bestimmte Arten von Organkrankheiten sofort als solche zu erkennen und zu behandeln (Erleichterung entsprechender *Heilkunde*-Proben um den halben TaW *Anatomie*). Zudem kennt er die

verwundbarsten Punkte des menschlichen Körpers und richtet daher im waffenlosen Kampf stets 1 TP mehr an als ein unkundiger Kämpfer, wenn er über einen *Anatomie*-TaW von 10 oder mehr verfügt.

Voraussetzung: keine Schlechte Eigenschaft *Totenangst*

Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN) (Spezial)

Die Kenntnis der verschiedensten Brettspiele (wie z.B. *Urdas*, *Garadan*, das thorswalsche *Hneftafl* oder das weit verbreitete und vielfach variierte tulamidische Kamelspiel) sowie Kartenspiele (hier namentlich das verbreitete Boltan- oder Fünfas-Spiel) gehören zu dieser Fertigkeit, die nicht nur Regelkunde, sondern auch Spieltechnik, Gewinnkombinationen, Stellungseinschätzung und dergleichen mehr beinhaltet.

Geographie (KL/KL/IN) (Spezial)

Die Landeskunde ist ein Fach, das man aus Schriften mühselig einpauken oder auf weiten Reisen quasi von selbst erlernen kann, wobei die praktische Erfahrung der theoretischen bei weitem vorzuziehen ist. Bei einer gelungenen *Geographie*-Probe sollte der Spielleiter dem Spieler-Helden die passenden geographischen Fakten (zu Landschaftsform, Klima, Böden, zu schiffbaren Flüssen und gangbaren Pässen ...) mitteilen. Mit einem hohen *Geographie*-Wert kennt man zwar auch die grundsätzlichen Fakten zu den Bewohnern einer Region, jedoch sind ohne eine passende *Kulturkunde*-Sonderfertigkeit alle *Geographie*-Proben zur Klärung kultureller Detailfragen erschwert.

Geschichtswissen (KL/KL/IN) (Spezial)

Die schriftlich niedergelegte Geschichte Aventuriens beträgt mittlerweile bereits dreitausend Jahre, aber die Erzählungen vieler Völker reichen deutlich weiter in die Vergangenheit – die Zeitalter davor, von denen nur noch verwitterte Ruinen künden, gar nicht eingerechnet. 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. Historie ist eines der wenigen Wissensgebiete, das sehr stark auf schriftlichen Quellen beruht, und nicht nur das Entziffern, sondern auch das Einordnen und Bewerten alter Texte sind wichtiges Handwerkszeug für den Geschichtskundigen. *Geschichtswissen* ist ein Talent, das bei fehlender *Kulturkunde* erschwert werden kann.

Gesteinskunde (KL/IN/FF) (Spezial)

Eine Ausbildung in diesem Talent ermöglicht das Erkennen geeigneter Gesteinsarten für

Bauzwecke, aber auch das Absuchen des Bodens nach Erzadern oder das Schürfen nach Edelmetallen und Edelsteinen. Dazu kommt eine grundsätzliche Kenntnis der Materialeigenschaften verschiedener Gesteins-, Erz- und Edelsteinarten.

Götter/Kulte (KL/KL/IN) (Basis)

Dies ist das Wissen um religiöse Riten und Bekenntnisse des eigenen Glaubens. 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 gut genug mit *Göttern und Kulte* auskennt (TaW mindestens 7), kann sich entscheiden, auch sein Wissen über andere Religionen zu vertiefen. Ohne die passende *Kulturkunde* sind fremde Religionen jedoch nur schwer zu verstehen, weswegen entsprechende Proben erschwert werden sollten.

Heraldik (KL/KL/FF) (Spezial)

Während das Talent *Etikette* eher die allgemeinen Umgangsformen – vor allem bei Hofe – regelt und die Wappenkunde nebenher mit umfasst, beschäftigt sich die Heraldik einzig und allein mit der Geschichte, Entstehung und Verbreitung von Wappen, Schild- und Feldzeichen, Helmzierern, Spruchbändern und ähnlichem mehr, dazu noch mit ein wenig Kunde der wichtigsten Verwandtschaftsbeziehungen und Erblinien. Ein Held kann mit dem Talent *Heraldik* feststellen, aus welcher Provinz ein Ritter stammt, ob aus einem angeheirateten Zweig eines alten Adelshauses – oder ob irgendein Schurke sich mit gefälschten oder Phantasiewappen schmückt. Dazu kommt – bei höherem TaW – noch die Kenntnis der Farben und Banner der Regimenter (und ihrer einzelnen Unterabteilungen) der großen Reiche.

Kriegskunst (MU/KL/CH) (Spezial)

Als Kämpfer 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 Handelns festgelegt und überdies die Gunst der Götter erworben werden. Strategie, Taktik und auch die Entscheidungen des Hauptmanns vor Ort – all dies sind Anwendungsgebiete der *Kriegskunst*.

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

Magiekunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Was passiert als nächstes, wenn der albanische Zauberer die Hand zur Faust ballt? Könnte dieser in allen Farben schillernde Ring ein altes echsisches 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 beschäftigen haben. Ob als (seltenes und geheimes) Bücherwissen oder aus eigener leidvoller Erfahrung – vielleicht bringt ein Fetzen dieses Wissens in der nächsten Auseinandersetzung die Entscheidung. Ein hoher TaW ist für Magier natürlich unabdingbar.

Voraussetzung: Um *Magiekunde* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held in *Lesen/Schreiben* einer geeigneten Kultursprache einen TaW 6 oder höher aufweisen.

Mechanik (KL/KL/FF) (Spezial)

Die Kenntnis der *Mechanik* kann in vielen Situationen nützlich sein: Dieses Talent beschreibt das Wissen um einfache physikalische 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.

Nur teilweise in diesen Bereich fällt die Kenntnis der Feinmechanik, also der Funktionsweise von Schlössern, Schlossfallen, Spieluhren oder Ähnlichem. Hierzu wird das Handwerks-Talent *Feinmechanik* benötigt. Der Meister kann *Mechanik*-Proben verdeckt auswürfeln und die Funktionsfähigkeit erst bei einer ersten Anwendung oder einem Probelauf bekannt geben.

Voraussetzung: Um *Mechanik* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held in *Lesen/Schreiben*, *Malen/Zeichnen* und *Rechnen* einen TaW von 6 oder höher aufweisen.

Pflanzenkunde (KL/IN/FF) (Spezial)

Der Pflanzenkundler weiß nicht nur, wo er nach ihm bekannten Pflanzen suchen muss, sondern er ist auch in der Lage, fremde Pflanzen einzuschätzen, da er sie mit bekannten Gewächsen vergleichen kann. Auch die Fähigkeit, aus Pflanzen Gifte oder Heilmittel zu gewinnen, wird über das Talent *Pflanzenkunde* geregelt. In allen drei Bereichen (Pflanzen suchen, bestimmen, Elixiere brauen) sind Proben möglich, wobei eine misslungene 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 Elixiere können verhängnisvollere Wirkungen haben. Bestimmungs- und Brau-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Rechnen (KL/KL/IN) (Basis)

Ähnlich wie beim *Lesen und Schreiben* wird es auch bei diesem Talent selten zu einer Probe kommen. Ein Held mit einem TaW von 0 kann zwar mühsam zählen, aber nicht rechnen; er unterscheidet zwischen viel und wenig bzw. zwischen mehr oder weniger. Helden mit TaW 1 bis 2 rechnen mühselig und unter Zuhilfenahme von Fingern und Zehen. Bei TaW 3 beginnt eine halbwegs flüssige Beherrschung der Grundrechenarten. TaW 4 ist die Mindestvoraussetzung für das Ablegen von Proben auf verschiedenen Wissensgebieten, während sich die höheren Mysterien (Geometrie, Wurzelziehen, Zinseszins bis hin zu den Grundlagen der Infinitesimalrechnung) erst ab einem TaW von 6 zu erschließen beginnen.

Rechtskunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Dieses Talent regelt die Kenntnis des Rechtswesens verschiedener aventurischer Länder und Völker, vor allem aber der unterschiedlichen Rechtssysteme der einzelnen Gilden, des Kirchenrechts der Zwölfgötter-Kirchen, des Staats- und des Strafrechts. Da die Vorstellungen von Recht und Unrecht von Land zu Land variieren, hilft *Rechtskunde* auch fahrenden Helden, nicht auf Schritt und Tritt mit der Ordnungsmacht zu kollidieren. In diesem Zusammenhang ist das Talent besonders nützlich, wenn es um das Vermeiden von oder den richtigen Umgang mit heldentypischen Vergehen (Gifteinsatz, Beleidigung von weltlichen und geistlichen Würdenträgern, Waffengesetze) geht. *Rechtskunde*-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden, sie werden durch eventuell vorhandene (oder fehlende) *Kulturkunde*-Sonderfertigkeiten modifiziert.

Sagen/Legenden (KL/IN/CH) (Basis)

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, ist eine entsprechende *Kulturkunde* vonnöten, ansonsten sind die Talentproben mit einem Zuschlag zu versehen. Insofern ist dies nicht nur ein Talent für Diplomaten und Völkerkundler, sondern auch für reisende Sänger und Geschichtenerzähler. Bei den verbreiteten Mythen und Legenden der eigenen Kultur sind nur in Ausnahmefällen Proben nötig.

Schätzen (KL/IN/IN) (Spezial)

Wenn man in einer verlassenen Gruft einen kleinen Ring oder einen goldenen Kelch findet, kann man nicht darauf hoffen, dass an dem Fundstück ein Preisschild befestigt ist. Nach einer gelungenen *Schätzen*-Probe teilt der Meister dem Helden mit, welchen Preis er in etwa für einen Gegenstand erzielen kann. Beim Einkauf auf dem Markt hilft eine Probe, den wahren Wert einer überbewerteten Ware zu erkennen. *Schätzen*-Proben können (und sollten bisweilen) vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Anmerkung: Das Talent *Schätzen* bezieht sich übrigens nur auf materielle Werte, nicht jedoch auf das Abschätzen von Entfernungen, benötigten Bausteinen etc. (Für solche Einschätzungen benötigt man das jeweils passende andere Talent.)

Sprachenkunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Viele Sprachen zu kennen ist zwar für einen Händler wichtig, hilft aber wenig, wenn man auf ein Volk trifft, das einen obskuren Dialekt spricht, oder man über eine Schrifttafel stolpert, die zwar irgendwie tulamidisch aussieht, aber offensichtlich ein anderes Alphabet verwendet. Hier kommt das Talent

Sprachenkunde ins Spiel, das sich mit den Zusammenhängen der bekannten Sprachen, ihren Entwicklungen, Untergruppen und auch ihren verschiedenen Schriftformen beschäftigt. Der Meister kann Proben auf dieses Talent erlauben, wenn der Held Kenntnis einer verwandten Sprache besitzt und von dort auf eine unbekannte Sprache oder Schrift schließen will, um einen Dialekt oder eine Weiterentwicklung einer Sprache zu erkennen.

Sprachenkunde wird zum Erlernen bestimmter (alter) Fremdsprachen benötigt (s.u.).

Sternkunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Nicht nur die Astrologie als Methode der Zukunftsbildung fällt unter dieses Talent, sondern auch die Navigation nach den Sternen, Methoden der Zeitbestimmung, die schiere Katalogisierung der Himmelsphänomene und dergleichen mehr; dazu auch die theoretischen Kenntnisse um den Lauf der Himmelskörper, auf denen schlussendlich alle vorgenannten Teilbereiche beruhen. Da gute Teleskope rar und teuer sind, ist dies immer noch ein Talent für Leute mit Geduld und scharfen Augen.

Voraussetzung: Um *Sternkunde* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held in *Lesen/Schreiben* [Garethi oder Tulamidya], *Rechnen* und *Sinnschärfe* einen TaW von 6 oder höher aufweisen.

Tierkunde (MU/KL/IN) (Spezial)

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

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Meisterhinweis: In diesen Talenten werden selten einmal Proben abgelegt; vielmehr legt ein bestimmter Wert in einer Sprache fest, bis zu welcher Komplexität der Gedankengänge man sich verständigen kann.

Effektive Behinderung: Üblicherweise muss man keine Einbußen hinnehmen, wenn man nicht gerade einen Vollhelm und Panzerhandschuhe trägt oder den Rucksack mit den Zähnen hält.

Allgemeinverständnis: Ein aventurischer Held beherrscht seine *Muttersprache* auf

einem TaW von KL-2, was selbst bei einfach gestrickten Helden für eine grundsätzliche Verständigung vollkommen ausreicht. Helden, die entweder bereits ein wenig herumgekommen oder in einer Gegend aufgewachsen sind, wo sie mehrere Sprachen gebraucht haben, um sich verständlich zu machen, beherrschen eine *Zweitsprache* (meist Garethi oder Tulamidya) auf einem Wert von KL-4. Die Schriftkenntnis in den unterschiedlichen Sprachen wird durch den TaW in *Lesen/Schreiben* festgelegt.

Steigerung: Alle Sprachen, die zur gleichen Sprachfamilie wie die eigene Muttersprache

gehören, sind leichter zu erlernen als andere Sprachen. Für die Sprachen aus dieser Sprachfamilie – und die dazugehörigen Schriften – gilt die angegebene Spalte der Steigerungskostentabelle auf Seite 198 (üblicherweise Spalte A). Fremdsprachen aus anderen Familien sind dagegen um eine Spalte teurer zu steigern, als ihre Ursprungsspalte angibt. Eine Zweitsprache kann jedoch ungeachtet der Sprachfamilie zu den Kosten gemäß der Ursprungsspalte verbessert werden. Bei der Generierung gelten durchgehend die Ursprungskosten. Bestimmte Sprachen und Schriften erfordern Kenntnisse des Talents *Sprachenkunde*.

Eine Heldin aus Garethien (KL 12), die ihren Garethi-Wert von 10 (dem Startwert als Muttersprache) auf 11 erhöhen will, zahlt also 14 AP (Spalte A), ebenso wie für die Steigerung ihres Bosparano-Werts von 10 auf 11. Für die Steigerung Rogolans von 10 auf 11 muss sie jedoch 28 AP investieren (Spalte B für eine Sprache einer anderen Sprachfamilie).

Lesen/Schreiben [Schrift] (KL/KL/FF) (Spezial)

Ebenso, wie man unterschiedliche Sprachen sprechen kann, kann man auch unterschiedliche Schriften beherrschen. Für jede Schrift gilt ein separates Talent, das eigens aktiviert und gesteigert werden muss.

In diesem Talent werden normalerweise keine Proben abgelegt. Talentwert 0 bedeutet, dass der Held diese Schrift nicht lesen und schreiben kann. Bei TaW 1 und 2 ist er in der Lage, einzelne Buchstaben zu erkennen und mühsam zuzuordnen. Um kurze Sätze ohne größeren Zeitaufwand zu entziffern oder niederzuschreiben, ist ein TaW von 1/3 der Schriftkomplexität nötig (siehe unten), und sobald der TaW die halbe Komplexität erreicht, sind einfachere Gebrauchstexte schon flüssig zu lesen oder zu schreiben. Der Höchstwert, bis zu dem der TaW jedes Talentestes steigerbar ist, entspricht der Komplexität der jeweiligen Schrift – in diesem Fall können aus Details der Schrift sogar Hinweise auf die Herkunft oder eventuell das Alter eines Schriftstückes entnommen werden.

Viele andere Talente erfordern einen Mindestwert im Talent *Lesen/Schreiben*, ohne den überhaupt keine Probe in diesen speziellen Talenten abgelegt werden kann – hierfür reicht dann jeweils das Beherrschen einer beliebigen Schrift mit dem geforderten Wert.

Verwandte Fertigkeit: –

Um einzelne Buchstaben Ur-Tulamidyä (Komplexität 16) zu entziffern, braucht man einen Wert von 2; kurze Sätze können (Wort für Wort) ab einem TaW von 6 gelesen werden, und um einen Erlass eines Diamantenen Sultans zu verstehen, braucht man einen TaW von 8 – für das Verständnis des Erlasses ist aber natürlich auch die Kenntnis der Sprache Ur-Tulamidyä notwendig.

VERBREITETE

AVENTURISCHE SCHRIFTEN

Kusliker Zeichen; 31 Lautzeichen; Komplexität 10

(Modernes) Tulamidyä; 56 Silbenzeichen; Komplexität 14

Geheiligte Glyphen von Unau; 19 Laut- und Deutzeichen; Komplexität 13

Isdira; 27 Lautzeichen, zusätzliche subtile Deutzeichen; Komplexität 15

Asdharia; die Lautzeichen des Isdira, leicht geänderte Deutzeichen, komplexe Ligaturen; Komplexität 18

Rogolan; 20/24 Lautzeichen mit Nebenbedeutungen; Komplexität 11

Ur-Tulamidyä; 300 Silben-, Wort- und Deutzeichen; Komplexität 16

Nanduria; 26 Lautzeichen; Komplexität 10

Zhayad; mehrere Hundert Laut- und Silbenzeichen; Komplexität 18

Chrmk; ca. 5.000 Wort- und Deutzeichen; Komplexität 18, Spalte B

Hjaldingsche Runen; Lautzeichen und Piktogramme; Komplexität 10

Sprachen kennen [Muttersprache]

(KL/IN/CH) (Basis)

Sprachen kennen [Fremdsprache]

(KL/IN/CH) (Spezial)

Ähnlich wie bei den Schriften wird jede aventurische Sprache als eigenes Talent gewertet. Jeder Aventurier beherrscht seine Muttersprache auf einem Startwert in Höhe seiner Klugheit –2, manche darüber hinaus noch eine Zweitsprache in Höhe von KL –4. Weitere Sprachen müssen dann explizit erlernt werden.

Um die Sprache identifizieren zu können, ist ein TaW von 1 nötig, um grundlegende Konzepte ("Ich Hunger") verstehen und vermitteln zu können, ist ein TaW von 2 nötig; um einfache Sätze bilden und verstehen zu können, benötigt man einen TaW von 4. Ein TaW von 1/3 der Komplexität bedeutet recht fließenden Umgang mit allen üblichen grammatischen Konstruktionen und die Kenntnis auch seltener Wörter, während ein TaW in Höhe der halben Komplexität heißt, dass man die Sprache so gut wie ein durchschnittlicher Einheimischer beherrscht (wenn man auch immer noch einen leichten Akzent aufweist). Selbst philosophische oder magietheoretische Schriften gehen selten über eine Komplexität von 15 hinaus. Die bekanntesten aventurischen Sprachen alter und neuer Zeit sind:

VERBREITETE

AVENTURISCHE SPRACHEN

Garethi-Familie

Garethi, die Hochsprache und wichtigste Verkehrssprache; die maximale Komplexität des Garethi beträgt 18, es verwendet als Schrift die Kusliker Zeichen.

das rituell häufig verwendete Bosparano, die Hochsprache des Alten Reichs (Komplexität 21), das in seiner Spätform ebenfalls die Kusliker Zeichen verwendet.

Tulamidyä-Familie

Tulamidyä, die zweite wichtigste Verkehrssprache; die maximale Komplexität beträgt 18, die verwendete Schrift ist je nach Region und Religion entweder die 'Geheiligten Glyphen von Unau' oder das 'klassische' Tulamidyä (s.u.)

das seit etwa 1.000 Jahren tote Ur-Tulamidyä (Komplexität 21)*, das zum

Schluss 56 Silbenzeichen verwendete, davor 300 Wort- und Silbenzeichen

das norbardische, sehr komplexe Alaanini (Komplexität 21), das als Schrift zu meist die Kusliker Zeichen verwendet.

Einzelne Sprachen ohne Familie

das schriftlose Nujuka (Komplexität 15) der Nivesen

die verschiedenen Dialekte der Waldmenschen-Sprachen, hier vereinfachend als **Mohisch** bezeichnet (schriftlos; Komplexität 15)

das Thorwalsche (Komplexität 18; Kusliker Zeichen), das sich aus einer eigenständigen Sprache (dem Hjaldingsch oder Saga-Thorwalsch; Komplexität 18; Hjaldingsche Runen) entwickelt hat und heutzutage mit sehr vielen Lehnworten aus dem Garethi durchsetzt ist

das von allen Elfenvölkern gesprochene Isdira mit seinen 27 verschlungenen Schriftzeichen (Komplexität 21), das aus dem ungleich komplizierteren Asdharia (Basis-Spalte B; Komplexität 24)* abstammt

das zwergische Rogolan mit den 24 kantigen Zwergenrunen (Komplexität 21)

das schriftlose Orkische mit seiner Hochsprache Ologhaijan und der Gemeinsprache Oloarkh (Komplexität Ologhaijan 15, Oloarkh 10)

das ebenfalls schriftlose Goblinische (Komplexität 12)

das Rssahh als Verkehrssprache aller geschuppten Wesen, das die Chrmk-Schrift verwendet (Komplexität 18)

Geheimssprachen

das Zhayad eitler Magier (eigene Laut-/Silbenschrift; Komplexität 15), von dem es heißt, nur in dieser Sprache könne man mit Dämonen kommunizieren

die Zeichen- und Gebärdensprache Atak (Komplexität 12), die von tulamidischen Händlern ebenso wie von Dieben gerne benutzt wird

die Gaunersprache Fuchsisch, die aus Umdeutungen bekannter Worte besteht und außer einzelnen Warnzeichen, den so genannten Zinken, keine Schriftform aufweist (Komplexität 12; beinhaltet auch die Kenntnis der Zinken)

*) Kenner der Sprachfamilie benötigen mindestens *Sprachenkunde* 7, um diese Sprache auf einen Wert über 18 zu steigern; Fremdsprachler benötigen *Sprachenkunde* 7 für einen Sprach-TaW über 10.

HANDWERKS-TALENTE

Meisterhinweis: Üblicherweise werden in Handwerks-Talenten alle Talentproben offen gewürfelt (eine Ausnahme ist zum Beispiel das Einschätzen der Qualität anderer Handwerksstücke), und auch vergleichende Proben sind eher selten. Dafür sind die übrig behaltenen Talentpunkte (siehe S. 112) bei offenen Proben das entscheidende Kriterium für die Qualität eines Werkstücks, einer Heilbehandlung und dergleichen.

Effektive Behinderung: Je nachdem, welche Tätigkeit bei einem bestimmten Handwerks-Talent gerade ausgeübt wird, können

eine Rüstung am Leib oder ein Rucksack auf dem Rücken natürlich durchaus eine deutliche Behinderung mit sich bringen; andererseits spielen beim *Einschätzen* handwerklicher Produkte (bei dem es auch meist

auf andere Eigenschaften des Helden ankommt) solche Behinderungen eine geringere Rolle. Der Meister sollte daher im Rahmen des gesunden Menschenverstandes Probener-schwer-nisse verhängen, wenn er denkt, dass in einer speziellen Situation eine Rüstung besonders hinderlich ist. Beispiele hierfür sind alle Talente, bei denen es auf hohe Beweglichkeit der Finger wie auch des ganzen Körpers ankommt: Musizieren und Falschspiel, aber auch Tätowieren oder Heilkunst.

Steigerung: Die Steigerungskosten für Handwerks-Talente sind in der Steigerungskosten-Tabelle auf Seite 198 der Spalte B zu entnehmen.

Abrichten

(MU/IN/CH) (Spezial)

Wann immer ein Held seinem Tier ein Kunststück (einem Pferd den 'stummen Alarm', einem Hund das Apportieren oder Männchen machen) beibringen will, ist eine Probe auf *Abrichten* fällig. Zuschläge auf die Probe entstehen durch Fehlversuche (+2 für jede gescheiterte Probe), durch die Schwierigkeit des Kunststücks und die grundsätzliche Lernfähigkeit und potentielle Loyalität des Tieres. Übungen, die einem Tier wegen körperlicher oder geistiger Beschränkungen nicht möglich sind, kann ihm auch ein meisterlicher Abrichter nicht beibringen.

Voraussetzung: Um *Abrichten* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held *Tierkunde* auf TaW 4 oder höher aufweisen.

Ackerbau (IN/FF/KO) (Spezial)

Dies ist die grundlegende Kenntnis von Bodenverhältnissen, Aussaat und Ernte, Feldbestellungs- und Lagerungsmethoden. Mit dem Talent kann man Nutzpflanzen erkennen und unterscheiden und auf diese Art und Weise z.B. eine auf einer einsamen Insel gestrandete Heldengruppe vor dem Verhungern bewahren. Zudem erkennt ein *Ackerbau*-Kundiger leicht Wert und Haltbarkeit von Nahrungsmitteln. Auf der aktiven Seite heißt dies auch, dass ein entsprechend ausgebildeter Held mit Pflug, Hacke und Dreschflegel umzugehen weiß.

Alchimie (MU/KL/FF) (Spezial)

Dieses Talent regelt die Herstellung 'normaler' Chemikalien und wundertätiger Mittel. Der Spieler teilt dem Meister mit, welches alchemistische Gemisch sein Held herstellen

Schutt und Asche legt. Der Meister sollte so 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 (und hier sollte der Meister auch ruhig verdeckt würfeln).

Voraussetzung: *Lesen/Schreiben* 4, *Rechnen* 4; Zugang zu einem Laboratorium oder (für die Analyse) zumindest einer tragbaren Untersuchungsausrüstung.

Bergbau (IN/KO/KK) (Spezial)

Diese Talent umfasst das sachgerechte Anlegen von Tunneln und Schächten und deren Luftversorgung und Wasserentsorgung. Außerdem ermöglichen Kenntnisse im *Bergbau* die Beurteilung von unterirdischen Anlagen:

Welche Wesen haben sie geschaffen? Wo wurden bauliche Veränderungen vorgenommen? Solche und ähnliche Fragen müssen vom Meister nach einer gelungenen *Bergbau*-Probe des Helden beantwortet werden. Dass sich die meisten aventurischen Zwerge fast von Natur aus auf solche Kenntnisse verstehen, verwundert nicht.

Voraussetzung: Um *Bergbau* auf einen Wert von mehr als 10 zu bringen, muss der Held einen *Gesteinskunde*-TaW von wenigstens 4 haben.

Bogenbau

(KL/IN/FF) (Spezial)

Bogenbauer und Armbruster beschäftigen sich mit der Herstellung von Schusswaffen und sind die einzigen, die auf Spannung basierende, Projektile verschießende Fernwaffen (und die dazugehörigen Projektile) bauen können. Natürlich können sie auch die Qualität solcher Waffen einschätzen.

Im Band *Wege des Schwerts* stellen wir Ihnen ein detailliertes System zum Bau von Schusswaffen vor; im Rahmen dieser Basisregeln gilt folgende

Vorgehensweise: Um einen Bogen oder eine Armbrust herzustellen, benötigt man die richtigen Materialien für Bogen und Sehne (zusätzlich bei der Armbrust für Schaft und Abzug) und muss eine bestimmte Anzahl von Talentproben ablegen. Jede Probe dauert einen halben Tag; bei Misslingen einer Probe kann man versuchen zu retten, was noch zu retten ist, und eine Probe ablegen, die um den doppelten Betrag erschwert ist. Misslingt



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* und auch der *Rezeptur* kommen. Eine gescheiterte Probe auf diesem gefährlichen Gebiet kann mancherlei bewirken: ein harmloses, aber bestialisch stinkendes, grünes Wölkchen zum Beispiel, oder aber einen Urknall, der ein halbes Stadtviertel in

Bogen- und Armbrustbau

Typ	Herstellen	Geschoss
Kurzbogen	4 Proben	Probe +/-0
Langbogen	6 Proben	Probe +1
Kriegsbogen	7 Proben	2 Proben +3
Leichte Armbrust	4 Proben	2 Proben -1
Schwere Armbrust	12 Proben	2 Proben +1

auch diese, ist die gesamte Waffe missraten und das Material verdorben.

Um Pfeile oder Bolzen herzustellen, ist neben geeignetem Holz und vorhandenen Spitzen noch eine *Bogenbau*-Probe nötig, um die Spitze und vor allem die Befiederung korrekt anzubringen. Der Zuschlag auf die Probe ist der Tabelle zu entnehmen. Jede Probe zum Herstellen eines Geschosses dauert eine halbe Stunde.

Voraussetzung: Holzbearbeitung 4

Boote Fahren (GE/KO/KK) (Spezial)

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 mit gelungener Probe möglich. Für die Handhabung größerer Segel- oder Ruderschiffe sind das Talent *Seefahrt* und eine größere Anzahl von Matrosen nötig.

Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF) (Spezial)

Die Art des Fahrzeugs und vor allem die Anzahl der Zugtiere bestimmen die Schwierigkeiten einer Probe. Um z.B. eine vierspännige Rennkutsche auch bei geringem Tempo einigermaßen auf der Straße zu halten, muss eine Probe +4 gelingen, ein von einem geduldigen Maultier gezogener Lastkarren fährt sich da schon bedeutend gemütlicher. Verschräpfe Proben werden fällig, wenn gewagte Manöver ausgeführt werden sollen: im scharfen Galopp ein Stadttor passieren oder ein von sechs durchgehenden Darpatrindern gezogenes Brauereigespann einbremsen. Ebenfalls erschwert ist das Steuern ungewohnter Fahrzeuge wie Hundeschlitten für solche Helden, die bislang nur Erfahrung mit Pferdekutschen haben.

Falschspiel (MU/CH/FF) (Spezial)

Je nach Erfolg der Probe kann der Held entweder sein eingesetztes Geld vervielfachen oder (bei einem ausgespielten Glücksspiel) Würfelergebnisse zu seinen Gunsten ändern, neue Karten ziehen und dergleichen. Das Scheitern einer Probe kann den Helden in arge Bedrängnis bringen (notorische Falschspieler genießen überall in Aventurien eine extrem kurze Lebenserwartung). In Kom-

bination mit einer *Sinneschärfe*-Probe kann ein hohes *Falschspiel*-Talent auch dazu dienen, eventuelle Mogeleyen zu enttarnen. (Aber auch hier ist absolute Vorsicht angeraten: Aus oben genannten Gründen ist eine falsche Bezeichnung meist Grund genug für eine

Duellforderung.) *Falschspiel*-Proben können natürlich auch vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Voraussetzung: Menschenkenntnis 4

Feinmechanik (KL/FF/FF) (Spezial)

Grundlage dieser Tätigkeit ist die Fein- oder Goldschmiedekunst, mit der man Schmuck und andere filigrane Arbeiten aus Gold, Silber, Mondsilber und anderen Edelmetallen herstellen kann. Dass sich Feinmechaniker daher auch mit Wert und Qualität von Schmuckwaren auskennen, versteht sich von selbst. Der nächste Schritt sind Gravuren in verschiedenen Metallen (für Schilder und Medaillen bis hin zum künstlerischen Kupferstich), der Guss von kleinen und kleinsten Formen (für Siegel- oder Prägestöcke und auch für deren Fälschung) und schließlich der Zusammenbau all dieser Teile zu Uhrwerken, kleinsten Schössern, winzigen Armbrustmechanismen oder Spieluhren. Feinmechaniker arbeiten meist eng mit Steinschneidern und Juwelieren zusammen, wenn sie diese Kunst nicht gar selbst beherrschen.

Voraussetzung: Malen/Zeichnen 4

Fleischer (KL/FF/KK) (Spezial)

Ein Schlachter, Fleischer oder Metzger weiß, wie man Nutztiere sinnvoll tötet, möglichst viele verwertbare Materialien erhält und daraus haltbare Schinken, Wurstwaren und Bratenstücke herstellt. Er kann beurteilen, wie lange Fleisch noch haltbar ist und welchen Preis es auf dem Markt erzielt. Zudem kennt er sich ähnlich wie der Anatom mit verwundbaren Punkten aus und richtet deswegen im Kampf gegen Wesen, die seinem üblichen Schlachtvieh auch nur grob ähneln, 1 TP mehr an als ein unkundiger Kämpfer, wenn er über einen *Fleischer*-TaW von 10 oder mehr verfügt. (Die Zusatzpunkte von *Anatomie* und *Fleischer* werden nicht addiert: Auch ein Anatomie-beschlagener Fleischer erhält keine 2 zusätzlichen TP im waffenlosen Kampf.)

Gerber/Kürschner (KL/FF/KO) (Spezial)

Dieses Talent dient dazu, die Haut oder auch das Fell von Tieren haltbar und dabei ansehnlich zu machen und zu Lederwaren oder Pelzen weiterzuverarbeiten, was oft eine ziemlich unappetitliche Angelegenheit ist, 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. Eine bisweilen ausgeübte Spezialisierung ist die Präparation von Trophäen aus Tieren aller Art.

Grobschmied (FF/KK/KO) (Spezial)

Schwarzschmiede (die trotz des Namens auch mit Messing und Bronze umzugehen wissen) beschäftigen sich vor allem mit der Herstellung von landwirtschaftlichem Gerät, dem Beschlagen von Reittieren oder der Produktion von Kleinteilen wie Nägel, Bolzen, Ketten und Scharniere. Sie sind zudem in der Lage, Waffen zu reparieren.

Ein **Waffenschmied** ist zwar auch in der Lage, Harken, Türbeschläge oder Truhenhänder herzustellen, seine Spezialität sind jedoch Metallwaffen aller Art, die er sowohl herstellen und reparieren als auch beurteilen kann.

Der **Plättner** und Harnischmacher hat das Grobschmiedehandwerk bis zum Äußersten verfeinert und stellt nur noch metallene Rüstungen aller Art her; er ist der einzige, der Harnische, Lamellare und auch Kettenhemden herstellen und reparieren kann.

Spengler oder Blechwerker schließlich befassen sich mit der Weiterverarbeitung von Metallblechen (vor allem zu Rohren) und deren Einsatz, wozu auch Kenntnisse im Nieten und Lötten gehören; sie sind ebenfalls in der Lage, Rüstungen zu reparieren.

Im Rahmen dieser Basisregeln gilt: Um eine verbeulte Metallrüstung zu reparieren, ist eine Probe nötig, die um den RS der Rüstung erschwert ist und RS Viertelstunden Zeit benötigt (das Fetten und Pflegen dauert ebenfalls so lange). Um eine Scharte aus einer Klinge zu schleifen, ist eine Probe nötig, die um (5 – ursprünglicher BF) Punkte erschwert ist, um den BF einer Klinge wieder auf den Ursprungswert zu senken, eine Probe, die um (10 – ursprünglicher BF) Punkte erschwert ist, bei einem BF unter 0 sogar zwei solcher Proben, die jeweils einen halben Tag benötigen.

Heilkunde Gift (MU/KL/IN) (Spezial)

Eine gelungene erste Probe (Erkennungsprobe) auf das Heilen von Vergiftungen bedeutet, dass das Gift richtig identifiziert wurde. (Einige besonders tückische Gifte erfordern einen Zuschlag in Höhe ihrer *halben Stufe*.) 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 (Behandlungsprobe) ablegen, die mit einem Zuschlag in Höhe der *gesamten Stufe* des Giftes zu belegen ist. Gelingt auch diese Probe, so ist die Wirkung des Gifts gestoppt und der Heiler kann dem Vergifteten Lebenspunkte zurückgeben, die er durch diese Vergiftung

verloren hatte: 1 LeP pro übrig gehaltenem Talentpunkt bei der zweiten Probe. Eine dritte Probe regelt die Nachbehandlung; auch hier können dem Patienten LeP je nach übrig gehaltenen Talentpunkten zurückgegeben werden; der Zuschlag beträgt hierbei wieder die *halbe Stufe* des Giftes.

Das Scheitern der Erkennungsprobe bedeutet, dass der Heiler das Gift offensichtlich nicht kennt und keine Heilmethode weiß; das Scheitern der Behandlungsprobe bedeutet, dass keine Heilung einsetzt (bei einem Patzer sogar, dass der Vergiftete 1W6 zusätzliche SP erleidet); das Scheitern der Nachbehandlungsprobe bedeutet ebenfalls, dass der Patient zusätzlichen Schaden erleidet (1W6 SP).

Zum Ablegen der Erkennungsprobe werden mindestens 5 Kampfrunden benötigt, zum Ablegen der Behandlungs- und der Nachbehandlungs-Probe jeweils mindestens 1 SR, die Nachbehandlungs-Probe kann zudem erst zwölf Stunden nach der Behandlungs-Probe (und nur einmal) abgelegt werden. Bei Misslingen der Proben kann der Heiler in diesem speziellen Fall keinen zweiten Versuch unternehmen.

Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH) (Spezial)

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: die *Erkennungsprobe*. (Eventuell ist diese Probe um die halbe Stufe der Krankheit erschwert, wenn es sich um eine schleichende Krankheit ohne eindeutige Symptome handelt.) Anschließend kann durch eine zweite Probe, die um die Stufe der Krankheit erschwert ist, die Heilung eingeleitet werden, wobei der Heiler dem Patienten so viele Lebenspunkte zurückgibt, wie er Talentpunkte übrig behalten hat (maximal natürlich so viele, wie durch die Krankheit verloren gegangen sind).

Einen Tag später (und dann folgend jeden weiteren Tag) ist eine *Nachbehandlungs-Probe* möglich, die um die halbe Stufe der Krankheit erschwert ist; die übrig gehaltenen TaP kommen dem Patienten als LeP zugute (auch hier natürlich nur, um den Schaden zu reduzieren, der aus einer Krankheit herrührt). 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 1W6 zusätzliche Schadenspunkte.

Zum Ablegen der Erkennungs-Probe wird mindestens 1 Spielrunde benötigt, zum Ablegen der Behandlungs-Probe und der Nachbehandlungs-Proben mindestens 6 SR. Die Nachbehandlungs-Proben können erst einen

Tag nach der Behandlungs-Probe abgelegt werden (und dann jeweils am nächsten Tag); bei Misslingen dieser Proben kann der Heiler keinen zweiten Versuch unternehmen.

Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) (Basis)

Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf oder durch Unfälle entstehen, sind durch dieses Talent zu kurieren.

Erste Hilfe: Ein lebensbedrohlich Verletzter (0 oder weniger LeP) kann dadurch gerettet werden, dass einem behandelnden Gefährten eine *Heilkunde Wunden*-Probe gelingt, die um doppelt so viele Punkte erschwert ist, wie die LeP des Patienten unter 0 liegen.

Diese Probe dauert doppelt so viele KR, wie die LeP des Patienten unter 0 liegen, abzüglich der übrig gehaltenen TaP aus der *Heilkunde*-Probe. Misslingt die Probe, so erleidet der Patient W6 weitere SP; die Probe kann jedoch wiederholt werden, wenn der Verletzte noch lebt. Bei Gelingen der Probe ist die akute Todesgefahr gebannt, der Patient hat nun genau 1 LeP.

Heilung fördern: Der Heilkundige legt eine erste Probe ab, die der allgemeinen Versorgung der Wunde dient und das Ausbrechen von Wundfieber verhindert, und anschließend eine zweite Probe, die der Einleitung der Heilung dient. Der Kranke erhält halb so viele LeP zurück, wie der Punktüberschuss aus der zweiten Probe beträgt. Diese LeP gelten zusätzlich zu den LeP, die der Verletzte aus der normalen Heilung (der nächtlichen Regeneration) gewinnt, und werden auch nur während dieser Regenerationsphase zurückgewonnen. Am nächsten Tag (und den folgenden) kann jeweils *eine* Nachbehandlungs-Probe durchgeführt werden, die die allgemeine Regenerationsfähigkeit des Patienten verbessert: Pro 3 übrig behaltener Punkte aus dieser Probe erhält der Patient einen Punkt zu seiner folgenden nächtlichen Regeneration hinzu (bei 5 übrig gehaltenen Punkten also 1 zusätzlichen LeP).

Beim Scheitern der ersten Probe kommt es nicht zu einer Heilung, der Patient erkrankt mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit an *Wundfieber* (KO-Wurf um 3 erschwert). Beim Scheitern der zweiten Heilprobe und der Nachbehandlungs-Proben wird die normale Heilung für 24 Stunden unterbrochen und der Verletzte erleidet 1W6 zusätzliche Schadenspunkte. Die erste Probe dauert 4 Spielrunden, die zweite Probe und die Nachbehandlungsproben dauern jeweils 6 SR. Auch hier gilt insgesamt, dass nur solche LeP-Verluste mit diesem Talent zu heilen sind, die durch Verletzungen verursacht wurden.

Wunden: Um die Heilung einer *Wunde* (siehe im Kapitel zum Kampf auf Seite 138) zu beschleunigen, ist zuallererst eine reguläre Probe zur Erstversorgung (s.o.) nötig, die um je 2 Punkte pro erlittener Wunde erschwert

ist. (Wenn Sie überhaupt mit Wunden spielen, ist diese Probe generell die Erstversorgungs-Probe, Sie müssen also nicht einmal gegen Schaden und einmal gegen Wunden würfeln.) Die zweite Probe, die der Einleitung der Heilung dient, ist um 3 Punkte pro Wunde des Patienten erschwert.

Misslingt diese Probe, tritt keine Heilung ein; bei einem Patzer erleidet der Patient 1W6 weitere Schadenspunkte. Gelingt sie jedoch, so ist die KO-Probe des Patienten, mit der die Heilung eingeleitet wird, um so viele Punkte erleichtert, wie bei der *Heilkunde*-Probe übrig behalten wurden.

Holzbearbeitung (KL/FF/KK) (Basis)

Dieses Talent hat viele Anwendungsmöglichkeiten im täglichen Heldenleben: Eine morsche Bootsplanke ist auszutauschen, eine improvisierte Waffe oder ein Werkzeug soll hergestellt, auf die Schnelle ein Kinderspielzeug geschnitzt werden. Eine gelungene Probe auf dieses Talent kann die erfolgreiche Herstellung oder Reparatur eines hölzernen Gegenstandes bedeuten. Für die Fertigstellung komplizierter Holzgeräte oder besonders kunstfertiger Schnitzereien sollte die Probe mit einem Zuschlag belegt werden; beim Erstellen hölzerner Skulpturen zählen natürlich die TaP* für den künstlerischen Eindruck.

Kartographie (KL/KL/FF) (Spezial)

Ein Kartograph befasst sich mit dem Erstellen von Karten und Plänen, sowohl von Gebäuden als auch von Landschaften. Im Spiel bedeutet dieses Talent, dass dem Helden *Orientierungs*-Proben erleichtert werden, wenn er sich in einer Landschaft oder einem Höhlensystem befindet, das er bereits erkundet und kartiert hat. Er erhält vom Meister Hinweise zum korrekten Aufzeichnen von Höhlensystemen, Gebäuden etc. und kann auch leichter Reiseentfernungen abschätzen. Das Lesen von Landkarten ohne dieses Talent fällt schwer und kann leicht zu Fehlinterpretationen führen.

Voraussetzung: Malen/Zeichen 4

Kochen (KL/IN/FF) (Basis)

Ein Held, der seine Gäste (daheim oder am Lagerfeuer) durch ein gelungenes Essen beeindrucken will, muss eine erfolgreiche Probe – evtl. 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. Gerade in den Küchen des Hochadels ist diese Kunst nicht nur angesehen, sondern auch oft weiter unterteilt – Spezialisten für süßes Backwerk oder Bratensoßen sind keine Seltenheit.

Lederarbeiten (KL/FF/FF) (Basis)

Zu den täglichen Aufgaben einer Reisegruppe gehört sicherlich auch, sich hin und wieder Gedanken über den Zustand ihres Schuhwerks oder ihrer Garderobe machen. Wenn ein Held mit TaW 0 erklärt, er werde – um Geld zu sparen – die abgerissene Sohle selbst unter seinen Stiefel nageln, sollte ihn der Spielleiter beim Marsch zum nächsten Einsatzort diese Entscheidung bereuen lassen. Viele Berufe haben das Lederhandwerk deutlich spezialisiert: Die Berufsgruppen der Schuster und Sattler befassen sich mit Lederarbeiten aller Art, vor allem, wie der Name schon sagt, mit Schuhwerk und Sätteln, aber auch mit lederner Kleidung, Polstermöbeln und Lederharnischen. Zudem sind Schuster als einzige in der Lage, eine Lederrüstung nicht nur provisorisch zu flicken, sondern vollständig wiederherzustellen.

Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) (Basis)

Natürlich kann alles, was es am Spieltisch zu zeichnen gibt, von den Spielern real zu Papier gebracht werden, aber im Interesse des Spielflusses (und der Belastung des Schenkeltrahns des Spielleiterhirns) sollte man auch hier mit Talentproben arbeiten. Ein an einem Luxusleben interessierter Held kann darüber nachdenken, ob er nicht diesen Talentwert steigert und seine Brötchen als Hofmaler verdient. Beim Zusammentreffen mit primitiven Stämmen hat übrigens schon der eine oder andere begabte Abenteurer durch die schmeichelhafte Porträrierung des Häuptlings sein Leben beträchtlich verlängert und sich außerdem einen (ungerechtfertigten) Ruf als mächtiger Zauberer erworben.

Musizieren (IN/CH/FF) (Spezial)

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 *Musizieren*-Probe kann an einem Fürstenhof ein paar Dukaten in den Heldenbeutel bringen, die Unterkunft in einer Herberge sichern, aber auch einen aufgebrauchten Bären besänftigen. Ein Held kann sich auf ein Instrument spezialisieren oder danach trachten, mehrere zu beherrschen. Um einen einigermaßen hörbaren Vortrag zustande zu bekommen, ist zumindest eine einfach gelungene Probe vonnöten; um damit Geld zu verdienen, sollten wenigstens 4 TaP übrig bleiben.

Schlösser Knacken (IN/FF/FF) (Spezial)

Dies ist die Grundlage des Einbrecherhandwerks. Um ein Schloss ohne den passenden Schlüssel (d.h., mit Dietrichen, Haarnadeln, Messern o.ä.) zu öffnen, kann der Meister Proben auf *Schlösser Knacken* verlangen, die je nach den Umständen mit deftigen Zu-

schlägen versehen sind. Ein 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 mechanischer Fallen entschärft werden. Hierbei bedeutet ein Scheitern der Probe allerdings stets, dass der Held die Falle ausgelöst hat und ihre volle Schadenswirkung erleidet.

Ein Held, der ohne Kenntnis dieses Talents versucht, ein Schloss zu öffnen, muss eine FF-Probe ablegen, die um mindestens 7 Punkte erschwert ist, je nach Schloss auch deutlich mehr; ein improvisiertes Werkzeug erleichtert diese Probe um 1 Punkt, ein regelrechter Dietrich um 2 Punkte.

Schneidern (KL/FF/FF) (Basis)

Das *Schneidern*-Talent umfasst in erster Linie Flickschneidereien wie das Annähen abgerissener Knöpfe und Bänder, das Aufnähen von Flickern oder das Stopfen von Löchern. 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 herzustellen. Ein professioneller Schneider stellt aus Tuchen verschiedenster Art Kleidungsstücke her, ja, man kann sagen, er veredelt die Stoffe. Schneider sind in der Lage, aus schlechtem Stoff wahre Wunderwerke entstehen zu lassen, und natürlich können sie auch getragene und verschlissene Kleidung wieder in einen annehmbaren Zustand versetzen. Ein Held mit diesem Beruf kann selbstverständlich Wert und Qualität von Kleidungsstücken einschätzen.

Seefahrt (FF/GE/KK) (Spezial)

Kleinere Wasserfahrzeuge können mit dem Talent *Boote Fahren* gesteuert werden. Seefahrer sind jedoch die einzigen, die ein mehrmastiges Schiff bedienen und instand halten können. Vor allem das Setzen der Takelage, das Tiefenloten, die Wartung der Ruderanlage, die Überwachung der Ladung, aber auch das Abdichten kleinerer Leckagen und das korrekte Aufrollen von Tauen und Ketten gehören in den Aufgabenbereich des Seefahrers.

Steinmetz (FF/FF/KK) (Spezial)

Ein Steinmetz ist nicht nur in der Lage, Skulpturen aus Stein zu erschaffen, im Hoch- oder Flachrelief zu meißeln und verschiedene Gesteinsarten für seine Kunst zu bewerten, sondern kann auch mit einer Talentprobe die Sicherheit eines Gebäudes oder einer Steinbrücke (nicht aber eines Tunnels oder Stollens) feststellen und bestimmen, aus welchen Baumaterialien ein Bauwerk besteht oder wie viele

Steine und Mörtel benötigt werden, um ein bestimmtes Gebäude zu errichten.

Voraussetzung: Gesteinskunde 4

Steinschneider/Juwelier

(IN/FF/FF) (Spezial)

Diese Berufe beschäftigen sich mit dem Zuschneiden, Schleifen, Polieren und Einpassen von Edelsteinen und Kristallen aller Art, in erster Linie zu Schmuck-, aber auch zu magischen Zwecken.

Voraussetzung: Um *Steinschneider* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held eine *Gesteinskunde* von 4 oder höher aufweisen.

Tätowieren (IN/FF/FF) (Spezial)

Die Verzierung der Haut mit Bildern ist vor allem bei den Thorwalern sehr beliebt, die diese Kunst auch in den Hafenstädten Aventuriens verbreitet haben.

Ein Tätowierer muss wissen, wo er ein bestimmtes Motiv am besten anbringt, wie viel Farbe er bei welchem Hauttyp verwendet – und er muss die Stechnadel zu führen wissen. Tätowierer sind als einzige in der Lage, dauerhafte Hautbilder anzufertigen.

Voraussetzung: Malen/Zeichnen 4

Zimmermann (KL/FF/KK) (Spezial)

Zimmerleute, Schiffszimmerleute und Dachdecker beherrschen verschiedenste Arten der Holzbearbeitung, wobei sie sich jedoch (im Gegensatz zur normalen *Holzbearbeitung*) eher mit größeren Holzarbeiten wie Treppen, Dachbalken oder Schiffsmasten, deren Statik und deren Verbindungen beschäftigen. Außerdem sind sie in der Lage, den Wert und die Stabilität von Holzkonstruktionen zu beurteilen.

Voraussetzung: Um *Zimmermann* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held einen TaW in *Holzbearbeitung* von mindestens 4 aufweisen.





ine gute Stunde sind die Gefährten durch den Wald geschlichen, als ein leiser Ruf von Daria den Tross zum Stehen bringt: "Leise! Lampen aus! Ich glaube, wir haben sie!"

Kaum dass sie zu Ende gesprochen hat, ertönt von vorn aus dem Wald ein markerschütternder Schrei: "Aaaaah! Hilfe! Ich bin blind!", ruft eine

schrille Männerstimme in höchster Angst. Dann geht plötzlich alles sehr schnell. Denn mit einem Mal hallt der laute Kampfprud: "Bei Swafnir, auf sie!" durch die Nacht, als Frenja, ihre Skraja schwingend, an den Gefährten vorbei stürmt. Diese verharren einige Augenblicke in fassungsloser Stille, ehe Rondrian wütend hervorbringt: "Heilige Einfalt! Diese verdammten Thorwaler! Gut, Leute, jetzt ist sowieso alles zu spät. Für Rondra: Stürmt!"

Noch ehe die Gefährten die Lichtung erreichen, hören sie bereits das Sirren von Frenjas Skraja und das helle Klirren aufeinanderprallenden Metalls. Ihre Gegner sind tatsächlich zu siebt. Sechs der dunkel gewandeten Gestalten, die im Schein eines Lagerfeuers auf einer Lichtung stehen, ziehen nun ihre Waffen und rüsten sich zur Verteidigung. Der siebte schreit noch immer, presst sich die Hände vor die Augen und torzelt orientierungslos auf den gegenüberliegenden Waldrand zu.

Ranaris erste Attacke trifft den Gegner überraschend und fügt ihm eine tiefe Beinwunde zu. Rondrian hingegen wartet noch, ehe er zuschlägt: "Zieh dein Schwert und kämpfe!", knurrt er seinen Gegner an. "Bei Rondra, der Herrin des Kampfes, ich schlage keine Wehrlosen!"

Der Angesprochene ist zwar überrascht, zögert aber nicht, der Aufforderung nachzukommen. Auch Shafir hat seinen Säbel gezogen. Schnell und kraftvoll wie eine Wildkatze nähert er sich einem der Schwarzgewandeten, umrundet ihn lauernd und springt dann urplötzlich vor. Der Schlag trifft den Waffenarm seines Gegners, der mit einem lauten

Schmerzensschrei das Schwert zu Boden fallen lässt. Der Gaukler befördert die Waffe mit einem gezielten Tritt ins Unterholz, steckt seinen Säbel zurück in die Scheide und springt nun mit bloßen Händen auf seinen Gegner zu: "Nun zeig, was du kannst, du stinkender Trollfuzz!", ruft er, holt weit aus und versetzt seinem Gegenüber einen schwungvollen Kinnhaken, der diesen straucheln und zu Boden gehen lässt.

Derweil hallt Mirhibans helle Stimme über den Kampfplatz: "Fulminatus!", brüllt sie, während ihre linke Faust drohend auf einen der Schwarzgewandeten gerichtet ist. Wie von einem unsichtbaren Pfeil getroffen, bricht dieser schreiend vor Schmerzen zusammen.

Inmitten des Kampfgetümmels steht Trautmann und hält etwas unbeholfen, aber mit glänzenden Augen, seinen Wanderstecken umklammert.

"Heureka!", sagt er, mehr zu sich selbst. "Ein echter Kampf!"

"Kopf runter, Jungel!", bellt es da von unten, und ein gezielter Tritt in die Kniekehlen lässt den Forscher stöhnend in die Knie gehen. Knapp über seinem Kopf zischt eine Klinge vorbei, die Angrax, der plötzlich neben Trautmann aufgetaucht ist, geschickt von unten pariert.

"Das war knapp, Mann! Und jetzt nichts wie zurück in die Büsche mit dir!", keucht der Ambosszwerg, als er sich unter einer neuerlichen Attacke hinwegduckt und gleich darauf wieder zu einem Schlag mit seiner gewaltigen Axt ausholt. Doch um Trautmann zu helfen, hat Angrax seinem eigenen Gegner den Rücken zukehren müssen. Dieser nutzt seine Chance – doch der Schlag prallt an der dicken Lederrüstung des Zwergen ab. Angrax knirscht mit den Zähnen: "Beim Barte meiner Ahnen: Das wird dir noch Leid tun!"

Und wie ein Stier nimmt er Anlauf und rammt dem Dieb mit aller Kraft den Stiel seiner Waffe in den Bauch. Der kippt nach hinten und rührt sich nicht mehr.

»PUP
ZEIG, WAS DU
KANNST, DU STINKEN-
DER TROLLFUZZ!«, RUFT
ER UND VERSETZT SEINEM
GEGENÜBER EINEN
SCHWUNGVOLLEN
HAKEN.



DIE KAMPFREGELEN

Nebelgefüllte Dschungeltäler und kristallglitzernde Höhlensysteme, gramgebeugte Könige und weise Magierinnen, intrigante Händler, rätselhafte Sphingen in glutheißen Wüsten, Eremiten, die auf meilenhohen Felsnadeln hausen, Diebinnen auf orientalischen Basaren – all dies sind Herausforderungen und Hintergründe für spannende, tragische oder humorvolle Spielsituationen ...

... aber ein richtiges, abenteuerliches Rollenspiel – gerade in einer Fantasy-Umgebung – kommt nicht ohne spannende Schwertkämpfe zwischen ritterlichen Gegnern, ohne überirdisch geschickte Bogenschützen, Säbel schwingende, brüllende Piraten (wahlweise auch Axt schwingende, brüllende Barbaren) oder nächtliche Degenduelle auf Dachfirsten aus. Nicht nur, dass in einer rauen Welt wie Aventurien Kampf bis aufs Blut häufig die letzte mögliche Lösung eines Konflikts (selten die erste oder einzige) ist und auch einige blutrünstige Monstrositäten und Schreckensgestalten nur die Sprache blitzenden Stahls verstehen – taktische Planung, das wechselnde Kampfesglück, die unmittelbare Gefahr für den Helden und die Möglichkeit, alleine eine Entscheidung herbeizuzwingen, machen einen Kampf im Rollenspiel spannend und zu einem wichtigen Element bei jeder Form von Regelwerk.

Die Kampfregeln des **Schwarzen Auges** sollen diese Spannung umsetzen, ohne dabei einerseits jedes kleinste Detail zu regeln und in buchhalterische Feinheiten abzugleiten, auf der anderen Seite zu willkürlich zu sein und die Entscheidung allein dem Zufall oder der Laune des Spielleiters zu überlassen. Sie sind daher in Form eines 'Baukastensystems' aufgebaut. Dies ermöglicht Ihnen, sich nach Belieben jene 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. Wir haben die Kampfregeln unter zwei Gesichtspunkten konzipiert: einerseits ein hohes Maß an Spielbarkeit zu bieten, andererseits möglichst wenig Würfel- und Tabellenaufwand zu verlangen und trotzdem eine spannende Umsetzung echter Kampfsituationen zu erhalten.


Grundsätzlich benötigen Sie nur die Kampftalente, die Bedeutung der Begriffe Attacke und Parade, Trefferpunkte, Rüstungsschutz und Schadenspunkte sowie einen kurzen Überblick über die Fernkampfregeln. Alles andere bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Wir haben daher die Regeln auch in der Präsentation entsprechend unterteilt: Alle als **Optional** gekennzeichneten Regelemente gehen über das genannte Grundgerüst hinaus und sind Teil des Baukastens, aus dem Sie sich nach Belieben und Einigung in der Gruppe bedienen können. Beachten Sie dabei jedoch, dass einige der optionalen Regelmodule am besten als Paket eingesetzt werden.

Die optionalen Regeln machen den Kampfverlauf an vielen Stellen spannender, häufig sogar schneller, sind aber meist von der jeweiligen Situation abhängig und setzen voraus, dass man sich ein wenig in den Helden hineindenkt und sich mit seiner möglichen Vorgehensweise im Kampf beschäftigt. Wenn Sie einen Ritter, Krieger oder Söldner spielen, sollten Sie die Verwendung der Fortgeschrittenen-Kampfregeln auf jeden Fall in Betracht ziehen. In den offiziellen Abenteuern des Schwarzen Auges gehen wir für gewöhnlich davon aus, dass die optionalen Regeln ebenfalls verwendet werden. Es gibt jedoch auch eine Reihe von Abenteuern, die alleine mit den Grundregeln spielbar und dementsprechend gekennzeichnet sind. Weitere, detaillierte Regeln zum Kampfgeschehen finden Sie in dem Band **Wege des Schwerts**.

VOR DEM KAMPF – DIE FESTLEGUNG DER KAMPFWERTE

Schon bei der Erstellung Ihres Helden (siehe die Seiten 37ff.) sollten Sie die folgenden Werte berechnen und auf dem Heldendokument eintragen:

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

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

Zu diesen beiden Basiswerten können Sie die Talentpunkte des Helden addieren, wobei Sie sich in einem gewissen Rahmen frei entscheiden können,



wie Sie die Talentpunkte auf Attacke und Parade verteilen, um die AT- und PA-Werte zu erhalten. Allerdings darf der Unterschied der zugeteilten Talentpunkte höchstens 5 Punkte betragen. Ausnahme hiervon ist das Talent *Lanzenreiten* als reine AT-Technik, bei der alle Talentpunkte direkt auf den Attacke-Basiswert addiert werden.

Eine einmal getroffene Einteilung kann nicht von Kampf zu Kampf (oder gar mitten im Kampf) umgestellt werden; AT- und PA-Werte ändern sich nur durch die Änderung der Basiswerte und die Zuteilung neu erworbener Talentpunkte. Für die Kampftechnik-Talente ist eine spezielle Abteilung auf dem Heldendokument vorgesehen, wo auch eingetragen werden kann, wie Sie den TaW Ihrer Kampftechniken auf AT und PA verteilen.

Ein anderer Wert ist für den Kampf auf größere Distanzen von Interesse: der **Fernkampf-Basiswert** mit $(IN+FF+KK)/5$, wobei auch hier jeweils echt gerundet wird. Zu diesem Basiswert addieren Sie dann jeweils die vollständigen Talentpunkte des entsprechenden Fernkampf-Talents und erhalten so den Wert, auf den Sie letztendlich eine Probe ablegen, wenn Sie mit dieser Waffe angreifen wollen. Informationen zum Fernkampf finden Sie ab Seite 152.

Ein weiterer für den Kampf bedeutender Wert ist der **Initiative-Basiswert**, der sich $(MU+MU+IN+GE)/5$ berechnet, wobei auch hier echt gerundet wird. Zu diesem Basiswert wird am Anfang eines Kampfes noch 1W6 addiert, um die aktuelle Initiative zu bestimmen. Näheres zum Thema Initiative und die Aufteilung der Kampfrunde finden Sie ab Seite 134.

Viele Helden, zumal professionelle Kämpfer, verfügen über eine Reihe für den Kampf wichtiger **Sonderfertigkeiten**, die Sie ebenfalls auf dem Heldenbogen notieren sollten.

Diese Fertigkeiten legen zum Beispiel fest, ob ein Kämpfer von einer Rüstung weniger behindert wird, ob seine Initiative sich ändert und dergleichen mehr. Eine Auflistung aller Sonderfertigkeiten finden Sie ab Seite 101, die jeweils für bestimmte Bereiche des Kampfs wichtigen Sonderfertigkeiten auf den Seiten 142 (Bewaffneter Kampf), 152 (Waffenloser Kampf), 150 (Kampf zu Pferd) und 155 (Fernkampf).

Tragen Sie nun für Ihren Helden die Waffen und die Rüstungsteile ein, die er in einem Kampf üblicherweise mit sich führt, und schreiben Sie die entsprechenden AT- und PA-Werte auf. Die endgültigen Werte von AT, PA und INI ermitteln sich schließlich noch durch die **Behinderung durch Rüstung** (siehe Seite 137) und den Einsatz der **Waffenmodifikatoren** (Waffenliste auf den Seiten 160f.). Die Behinderung durch Rüstung fällt für die verschiedenen Kampf Talente unterschiedlich stark aus. Kampftechniken, in denen es auf schnelle Manöver ankommt, sind natürlich von diesen Einschränkungen stärker betroffen als solche, bei denen vor allem die Wucht des Schlages zählt. Den Wert für die **effektive Behinderung (eBE)** finden Sie weiter unten jeweils bei den einzelnen Kampftechnik-Beschreibungen angegeben.

Schlussendlich sind für den Kampf noch die Werte der Lebensenergie und eventuell der Ausdauer von Bedeutung.

STEIGERUNG DER BASISWERTE, STEIGERUNG VON ATTACKE- UND PARADEWERT

Gerade im Hinblick auf die Kampftechniken erhält der Zugewinn an Erfahrung (die Verbesserung der Eigenschaften und Talente) 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. (Dass ein Held durch ein einschneidendes Ereignis oder eine schwere Verwundung Eigenschaftspunkte verliert und dadurch die Basiswerte sinken, ist sehr selten, kann aber ebenfalls vorkommen.) Wenn durch veränderte Eigenschaftswerte der AT- oder PA-Basiswert steigt, verbessern sich natürlich auch alle AT- bzw. PA-Werte. Wenn der Talentwert in einem bestimmten Kampftechnik-Talent angehoben wird, muss sich der Spieler entscheiden, ob er in der entsprechenden Kampftechnik den AT- oder den PA-Wert erhöht (wobei die Maximaldifferenz von 5 Talentpunkten weiterhin zu beachten ist – durch die unterschiedlichen Basiswerte oder durch Rüstungs-Behinderung kann der Unterschied zwischen AT und PA natürlich noch etwas mehr betragen). Wenn der Talentwert in der reinen Angriffstechnik *Lanzenreiten* oder in einem Fernkampf-Talent verbessert wird, steigt der zugehörige AT-Wert natürlich ebenfalls.

DIE KAMPFTECHNIK-TALENTE

Wie Sie bereits auf Seite 114 gelesen haben, werden in diesen Talenten keine besonderen Talentproben gewürfelt. Stattdessen werden anhand der Eigenschaftswerte des Helden die Basiswerte für Attacke, Parade und den Fernkampf (also den Einsatz von Schuss- und Wurfaffen) ermittelt, zu denen sich dann (als Ganzes oder aufgeteilt) die Talentpunkte für die jeweilige Kampffertigkeit hinzu addieren (s.o.). Weitere Informationen zu den verschiedenen Kampftechniken, alle Regelungen über ihren Einsatz und Auswirkungen finden Sie auf den folgenden Seiten.

Ableiten bei Kampffertigkeiten: Auch im Bereich Kampf sind einige Talente untereinander recht ähnlich, so dass ein Schwertkämpfer üblicherweise auch weiß, wie er mit einem Säbel umzugehen hat; die Abzüge vom Talentwert betragen hier 5 Punkte, von denen 2 vom AT- und 3 vom PA-Wert abgezogen werden. Des weiteren gibt es einige Waffen, die durchaus mit verschiedenen Kampffertigkeiten gleich effektiv geführt werden können. Ist ein Held gezwungen, eine Waffe zu benutzen, für die er kein Talent besitzt und die auch keine Ableitfähigkeit aufweist, so muss er mit seinen AT/PA-Basiswerten und den oben genannten Abzügen (AT–2, PA–3) kämpfen.

ANDERTHALBHÄNDER (Bewaffneter Nahkampf)

Die meisten 'anderthalbhändig' geführten Schwerter und Säbel können zwar – je nach Körperkraft des Helden – auch mit den Talenten *Schwerter*, *Säbel* oder *Zweihandschwerter/-säbel* geführt werden, ihre wahren Fähigkeiten erkennt man jedoch nur, wenn man die für sie typischen Manöver in einer Kampftechnik erlernt hat: der schnelle Wechsel von einhändiger zu zweihändiger Führung und zurück – daher auch der Name 'anderthalbhändig'. Trotz ihres nicht unbeträchtlichen Gewichts können gut geführte Anderthalbhänder ein

fast so variantenreiches Klingenspiel ermöglichen wie Fechtwaffen, weswegen dieses Talent auch gerne als die 'Königsdisziplin' unter den Klingenwaffen angesehen wird.

eBE: BE–2

Verwandte Fertigkeiten: Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Anderthalbhänder, Tuzakmesser

Mögliche Manöver: Wuchtschlag, Finte, Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag (mit der SF), Meisterparade (mit der SF)

Besonderheiten: Die Kampftechnik *Anderthalbhänder* erfordert grundsätzlich den Ein-

satz beider Hände; Schilde oder Parierwaffen können nicht zusätzlich geführt werden. Bei der Verwendung der Regeln zu Distanzklassen (siehe Seite 146f.) können Anderthalbhänder und Tuzakmesser sowohl in der Nahkampf- als auch in der Stangenwaffendistanz geführt werden.

Steigern: E

ARMBRUST (Fernkampf)

Zwar beziehen auch diese Waffen ihre Energie aus gespannten Bögen, verdrehten Sehnen oder mechanischen Federn, aber damit enden die Ähnlichkeiten mit Bögen auch schon. Alle arm-

brustähnlichen Waffen besitzen einen Schaft, einen Abzug und einen Spannmechanismus und sind prinzipiell durch Ausrichten aufs Ziel und Auslösen des Abzugs abzuschießen.

eBE: BE-5

Verwandte Fertigkeit: Bogen

Mit diesem Talent zu führende Waffen:

Leichte und Schwere Armbrust, Balläster, Eisenwalder

Mögliche Manöver: –

Besonderheiten: Wann immer ein Treffer mit einem Bolzen mehr als KO/2–2 Schadenspunkte anrichtet, verursacht er eine Wunde; nur beim Kugeln verschießenden Balläster gilt die normale Schwelle von KO/2 SP.

Steigern: C

BOGEN (Fernkampf)

Bögen sind die Waffe der Wahl für die Bewohner von Steppen, Wüsten und Auen, weswegen sowohl die Elfen wie auch die Orks, die Weidener wie auch die Novadis für ihre Künste mit dem Bogen bekannt sind. Die Größe dieser Schusswaffen reicht vom kompakten Kurzbogen der Novadis bis zum Weidener Langbogen. Der korrekte Umgang mit Pfeil und Bogen erfordert einiges an Übung.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen:

Kurzbogen, Kompositbogen, Kriegsbogen, Langbogen, Elfenbogen

Mögliche Manöver: –

Besonderheiten: Wann immer ein Treffer mit einem Pfeil mehr als KO/2–2 Schadenspunkte anrichtet, verursacht er eine Wunde.

Steigern: E

DOLCHE

(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

Hierzu gehören alle zum Stich (und so gut wie nicht zur Parade) geeigneten Klingenwaffen mit einer maximalen Gesamtlänge von einem halben Schritt – also vom als Waffe eingesetzten Essmesser bis hin zum Langdolch, dessen größte Exemplare fast schon als Kurzsword gelten können. Fast alle Dolche haben eine gerade, beidseitig angeschliffene Klinge.

eBE: BE-1

Verwandte Fertigkeit: Fechtwaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen:

Dolch, Drachenzahn, Jagdmesser, Kurzsword, Langdolch, Schwerer Dolch, Waqqif; improvisiert: diverse Ess- und Arbeitsmesser, Wurfdolch, Wurfmesser

Mögliche Manöver: Finte, Meisterparade (SF)

Besonderheiten: Mit allen Dolchen können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihand-Hiebaffen und Zweihandschwertern/-säbeln nicht pariert werden.

Steigern: D

FECHTWAFFEN

(Bewaffneter Nahkampf)

Dies sind schmale, fast ausschließlich zum Stich geeignete Klingenwaffen von knapp unter einem Schritt Klingenlänge mit meist reich verzierten Griffkörben, Parierbügeln oder kompliziert verdrehten Parierstangen. Sie sind elegant, schnell und gelten den einen als überaus 'modern', den anderen als 'lächerliche Geckenwaffen'.

eBE: BE-1

Verwandte Fertigkeit: Dolche, Schwerer

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Degen, Florett, Rapier

Mögliche Manöver: Finte, Meisterparade (SF)

Besonderheiten: Mit dem Degen können die Schläge von Kettenwaffen und Zweihand-Hiebaffen nicht pariert werden, mit dem Florett auch nicht die Angriffe von Zweihandschwertern/-säbeln.

Steigern: E

HIEBWAFFEN

(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

In diese Kategorie fallen all jene einhändig geführten Waffen, deren Schadenswirkung primär auf Wucht basiert und mit denen man 'punktförmig' Schaden anrichtet, also zum einen Äxte, die aus einer schweren, breiten Klinge an einem Stiel bestehen und deren Schadenswirkung sowohl auf Wucht als auch auf der Schneidwirkung der Klinge (egal ob mit einem oder als Doppelblatt) beruht, zum anderen all jene Streitkolben, Keulen und Kriegshämmer, die möglichst viel Wucht auf einem Fleck konzentrieren sollen, um Rüstungen zu verbeulen (oder gar mit Stacheln und Schneidblättern zu durchdringen) und Knochen zu brechen.

Die Maximallänge dieser Waffen ist etwa ein Schritt, das Maximalgewicht etwa drei Stein; alles darüber sind Zweihandwaffen.



Die Grenze zwischen Äxten und verschiedenen Formen von Streithämmern ist fließend.

eBE: BE-4

Verwandte Fertigkeit: Säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Brakbengel, Keule, Lindwurmschläger, Orknase, Rabenschnabel, Schneidzahn, Skraja, Streitaxt, Streitkolben; improvisiert: Ast, Beil, Fackel, Fleischerbeil, Knüppel, Sichel, Stuhlbein, Wurfbeil

Mögliche Manöver: Wuchtschlag, Finte, Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag (SF), Meisterparade (SF)

Besonderheiten: –

Steigern: D

INFANTERIEWAFFEN

(Bewaffneter Nahkampf)

Bei diesen Waffen ist eine kurze Klinge an einem langen Stiel befestigt, wobei die Klinge meist sowohl zum Hieb als auch zum Stich geeignet ist; bisweilen finden sich auch Haken an der Waffe, um Gegner umzureißen oder vom Pferd zu ziehen.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Speere, Zweihand-Hiebaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Gefe, Hakenspieß, Hellebarde, Partisane, Sturmsense, Wurmsspieß; improvisiert: Sense

Mögliche Manöver: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade (SF)

Besonderheiten: Infanteriewaffen sind mit ihrer Gesamtlänge von etwa zweieinhalb Schritt zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich. Bei der Verwendung der Regeln zu Distanzklassen (siehe Seite 146) sind Infanteriewaffen üblicherweise in der DK *Stangenaffen* zu finden.

Steigern: D

KETTENWAFFEN

(Bewaffneter Nahkampf)

Bei diesen Waffen ist eine Kugel oder ein anderes schweres Gewicht, meist noch mit Dornen oder Stacheln gespickt, am Ende einer Kette befestigt, deren Länge knapp unter der des Stiels ist, an dem sie befestigt ist. Es ist hinreichend schwierig, mit solchen Waffen zu parieren – aber es ist auch schwer, den Angriff einer solchen Waffe abzuwehren, da man mit ihr auch um Schilde herum schlagen und einen solchen Hieb insgesamt schwer abwehren kann. Ebenfalls mit diesem Talent geführt werden alle Geißeln (als Disziplinierungsinstrumente) und kurzen Peitschen mit mehreren beschwerten Enden (wie die 'Neunschwänzige Katze').

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Morgenstern, Ochsenherde, Ogerschelle

Mögliche Manöver: Wuchtschlag

Besonderheiten: Kettenaffen ignorieren den PA-Bonus, den Schilde bieten (S. 140f.); die Abwehr eines Angriffs mit einer Kettenaffe ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, (alle außer Fechtaffen und Dolchen) um 2 Punkte erswert.

Steigern: D

LANZENREIßEN

(Bewaffneter Kampf; reine AT-Technik)

Dieses Talent stellt den Sturmangriff eines Berittenen mit eingelegter Lanze dar. Es ist ein reines Angriffstalent, das ähnlich wie Fernkampf-Fertigkeiten gehandhabt wird. Mit einer eingelegten Lanze ist es nicht möglich zu parieren. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 149f.

eBE: –

Verwandte Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen:

Dschadra, Kriegslanze, Turnierlanze

Mögliche Manöver: angesagter Lanzenangriff (mit der Sonderfertigkeit *Reiterkampf*)

Besonderheiten: –

Steigern: E

RAUFEN

(Waffenloser Kampf; Basistalent)

Dies ist die Fertigkeit, durch Einsatz von Händen, Füßen und Zähnen Schaden anzurichten (womit Schwinger und Geraden, Krallenhiebe, Kopfstöße und Bisse, hochgezogene Knie und eingedrehte Sprungtritte alle unter dieses Talent fallen) oder diesem durch Blockieren, Auspendeln, Seitschritte etc. zu entgehen. Angriffe mit der bloßen Hand oder dem Fuß richten üblicherweise 1W6 TP(A) an: Diese Punkte werden von der Ausdauer abgezogen, die Hälfte zusätzlich noch von den Lebenspunkten.

eBE: BE

Verwandte Fertigkeit: –

Mögliche Manöver: Wuchtschlag, Finte (SF), Betäubungsschlag (SF), Meisterparade (SF), mit einem Affenknäuf auch Stumpfer Schlag (SF)

Steigern: C

RINGEN

(Waffenloser Kampf; Basistalent)

Hierunter fallen alle Techniken, mit denen man einen Gegner ergreifen, festhalten, umklammern, niederringen oder zu Boden schleudern kann sowie die Verteidigungsmöglichkeiten dagegen, die vom einfachen Auspendeln bis zum aktiven Entwinden reichen (womit man sich z.B. auch aus der Umschlingung eines Kraken oder einer Schlange befreien kann).

Ring-Angriffe richten als Wurf 1W6 TP(A) an oder bringen den Gegner in eine ungünstige Position und erleichtern damit folgende

Angriffe oder halten ihn fest; mehr hierzu siehe Seite 151. Für TP(A) gilt allgemein: Diese Punkte werden von der Ausdauer abgezogen, die Hälfte zusätzlich noch von den LeP.

eBE: BE

Verwandte Fertigkeit: –

Mögliche Manöver: Wuchtschlag, Meisterparade (SF)

Steigern: D

SÄBEL

(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

Im Gegensatz zu Schwertern werden diese Waffen vornehmlich zum Hieb, selten einmal zum Stich eingesetzt, und ebenfalls im Unterschied zu Schwertern haben sie meist nur eine Schneide (und eventuell eine ausgearbeitete Spitze). Diese Affenkategorie reicht von kurzen Haumessern über elegante Reitersäbel bis hin zu schweren, fast schon äxtähnlichen Waffen.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Schwerter, Hiebaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Entermesser, Haumesser, Khunchomer, Kurzsword, Säbel, Waqqif

Mögliche Manöver: Wuchtschlag, Finte, Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag (SF), Meisterparade (SF)

Besonderheiten: –

Steigern: D

SCHWERTER

(Bewaffneter Nahkampf)

Hierbei handelt es sich um Klingenaffen mit einer Gesamtlänge von einem halben bis eineinviertel Schritt, wovon die beidseitig geschliffene Klinge mindestens drei Viertel der Länge ausmacht. Schwerter sind zum Hauen und Stechen gedacht, ihre Parierstange erlaubt auch anspruchsvollere Verteidigungsmanöver.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Säbel, Fechtaffen, Anderthalbhänder

Mit diesem Talent zu führende Waffen:

Kurzsword, Kusliker Säbel, Langsward, Rapier, Säbel

Mögliche Manöver: Wuchtschlag, Finte, Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag (SF), Meisterparade (SF)

Besonderheiten: –

Steigern: E

SPEERE (Bewaffneter Nahkampf)

Dies sind zum einen Affen von max. 2 Schritt Länge, die üblicherweise einhändig (unten mit e gekennzeichnet; siehe auch Anmerkung in der Affenliste auf Seite 159) und mit Schild geführt werden, zum anderen alle überlangen Speere, die ausschließlich zum zweihändigen Stoß geeignet sind und zu denen man nicht gleichzeitig Schilde führen kann (z). Kennzeichen eines Speers ist, dass er – im Gegensatz zu Infanteriewaffen

fen – ausschließlich zum Stoß benutzt wird, während die Parade meist mit dem stumpfen Ende erfolgt (wenn man überhaupt mit dem Speer pariert, was bei den überlangen Waffen ohnehin kaum der Fall sein wird).

Einhändige Speere können geworfen werden (zweihändige ebenso, aber meist mit einem wenig beeindruckenden Resultat).

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Infanteriewaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Dreizack (e), Dschadra (e), Holzspeer (e), Jagdspieß (e), Speer (e), Partisane (z), Stoßspeer (z), Wurmspieß (z); improvisiert: Kriegslanze (z) im Fußkampf

Mögliche Manöver: Finte, Meisterparade (SF)

Besonderheiten: Zu einhändig und zweihändig geführten Speeren siehe oben.

Steigern: D

STÄBE (Bewaffneter Nahkampf)

Ein einfacher Holzstab von etwa acht Spann Länge kann eine durchaus effektive Waffe sein, wenn sie von einem Meister ihres Fachs geführt wird – und meist sind Kampfstäbe keine 'einfachen Holz Waffen', sondern speziell gehärtet, mit Metallbändern umwunden oder gar mit Klingen an beiden Enden versehen. Stäbe sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Speere

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Kampfstab, Magierstab, Zweililien

Mögliche Manöver: Wuchtschlag, Finte, Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag (SF), Meisterparade (SF)

Besonderheiten: je nach Waffe

Steigern: D

WURFBEILE (Fernkampf)

Diese vor allem bei Piraten wie den Thorwalern gebräuchliche Fernkampfwaffe ist schwierig zu handhaben, da sie während des Fluges um die Querachse rotiert. Die meisten Wurfäxte sind 'scharf an allen Kanten' und bestehen gänzlich aus Metall. Ebenfalls mit diesem Talent eingesetzt werden alle sich ebenfalls überschlagenden Wurfkolben und Wurfhölzer.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Wurfspeere, Wurfmesser
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Wurfbeil, Schneidzahn; improvisiert: Stein, Flasche

Mögliche Manöver: –

Besonderheiten: –

Steigern: D

WURFMESSER

(Fernkampf; Basistalent)

Messer und Dolche sind die am weitesten verbreiteten Wurf Waffen, 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 und -ringe fallen in diese Kategorie, ebenso wie Wurfpeile und -dorne.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Wurfbeile, Wurfspeere

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Borne, Wurfmesser, Wurfdolch, Wurfscheibe, Wurfring; improvisiert: verschiedene Messer und Dolche

Mögliche Manöver: –

Besonderheiten: –

Steigern: C

WURFSPEERE (Fernkampf)

Der Wurfspeer ist eine bei allen Völkern gebräuchliche Jagdwaffe und wurde einst auch in größerem Umfang in den aventurischen Armeen eingesetzt. Es gibt Wurfspeere in verschiedenen Größen und auch solche, die mit kurzen Schleuderhölzern beschleunigt werden.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Wurfbeile

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Holzspeer, Speer, Wurfspeer; improvisiert: verschiedene einhändig geführte Speere

Mögliche Manöver: –

Besonderheiten: –

Steigern: C

ZWEIHAND-HIEBWAFEN

(Bewaffneter Nahkampf)

Bei diesen Waffen kommt es darauf an, die schwere (und bisweilen scharfe) Schlagfläche mit großer Wucht punktgenau ins Ziel zu bringen, da der Stiel der Waffe kaum Schaden anrichtet; für Stiche und Stöße sind diese

Waffen nicht geeignet, ebenso sind ihre Parade Fähigkeiten stark eingeschränkt.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Hieb Waffen, Infanteriewaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Barbarenstreitaxt, Felspalter, Kriegshammer, Orknase, Zwergenschlägel; improvisiert: Holzfälleraxt, Spitzhacke, Vorschlaghammer

Mögliche Manöver: Wuchtschlag, Meisterparade

Besonderheiten: Dies sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

Steigern: D

ZWEIHANDSCHWERTER/-SÄBEL

(Bewaffneter Nahkampf)

Unter dieses Talent fallen alle besonders langen Klingen Waffen, die in erster Linie zum Hieb gedacht sind, mit denen sich allerdings auch auf kürzere Distanz zustoßen lässt und mit denen auch Paraden noch angemessen möglich sind (auch wenn sämtliche Aktionen etwas langsamer vonstatten gehen als mit den universell einsetzbaren Anderthalbhändern, die ebenfalls in diese Kategorie fallen, da sie ähnlich eingesetzt werden).

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Andergaster, Anderthalbhänder, Boronsichel, Doppelkunchomer, Tuzakmesser, Zweihänder

Mögliche Manöver: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade (SF)

Besonderheiten: Dies sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich. Mit Ausnahme des Andergasters und der Boronsichel (Entfernung: Stangenwaffe) können Zweihandschwerter und -säbel nach Belieben in den Entfernungsklassen Stangenwaffe und Nahkampf verwendet werden.

Steigern: E



DER KAMPF


Bevor sich die Klingen kreuzen können, müssen noch einige Details geregelt werden. Am besten ist es, wenn Sie als Spieler (und mehr noch als Meister) Stift und Notizzettel zur Hand haben, weil einige veränderliche Werte (Lebensenergie, Ausdauer, Initiative) und eventuelle Wunden notiert werden müssen – dies ständig auf dem Heldenbogen nachzutragen, verwandelt diesen schnell ebenfalls in einen Schmierzettel.





Jeder Kämpfer muss auswählen – sofern dies nicht ohnehin durch die Ausrüstung vorgegeben ist –, welche Waffe er im Kampf führt und mit welchem Talent er dies tut. (Einige Waffen und Waffenkombinationen können mit mehreren Talenten geführt werden, ein 'Umschalten' zwischen den verschiedenen Kampf Stilen und damit verbundenen Bewegungsmustern ist nur beim Waffenwechsel erlaubt.


ZEIT UND RAUM


Wenn der Kampf beginnt, wird von der Erzählzeit, in der je nach Handlung der Helden mal eine Spielrunde vergeht, mal anderthalb Wochen oder mehr, auf einen konkreten, festgelegten Zeitakt, die Kampfzeit, umgestellt und der Zeitverlauf in Kampfunden und Aktionen gemessen.


 Eine **Kampfunde** ist der Zeitabschnitt, in dem üblicherweise ein Schlagabtausch stattfindet, also jeder der am Kampf Beteiligten die Möglichkeit zu einem Angriff und einer Abwehr hatte; eine Kampfunde entspricht etwa drei Sekunden Realzeit.

 In einer Kampfunde werden in der Reihenfolge der Initiative (die höchste Initiative zuerst) die Aktionen der einzelnen Beteiligten abgehandelt. Die einzelnen Stufen der Initiative beim Herunterzählen werden bisweilen **Initiativphasen** oder einfach **Phasen** genannt.


 Üblicherweise hat jeder am Kampf Beteiligte zwei **Aktionen** pro Kampfunde, nämlich eine **Angriffsaktion** und eine **Abwehraktion**. Die Angriffsaktion kann ein Kämpfer dann ausführen, wenn er von der Initiative her an der Reihe ist, die Abwehraktion kann jederzeit als Reaktion auf einen gegnerischen Angriff ausgeführt werden. *Optional:* Handlungen des Gegners (z.B. Tiere mit zwei Attackemöglichkeiten) können einen Kämpfer dazu zwingen, seine Angriffs- in eine Abwehraktion **umzuwandeln** (siehe Seite 144).

 Daneben gibt es noch die Aktionen, die weder Angriff noch Verteidigung sind, sondern bestimmte Bewegungen oder manuelle Tätigkeiten (wie Zaubergesten oder das Drehen an der Spannkurbel einer Armbrust) beinhalten. Solche Handlungen heißen einfach nur Aktionen, und um eine Tätigkeit komplett auszuführen, braucht man meist mehrere solcher Aktionen. Ein Kämpfer kann bis zu zwei solcher Aktionen pro Kampfunde durchführen, wobei die erste an Stelle der ihm zustehenden Angriffsaktion stattfindet, die zweite genau acht (8) Initiativphasen später.

 Schlussendlich gibt es noch die sogenannten **Freien Aktionen**, die (wie etwa ein Warnruf oder die Aktivierung eines Artefakts) so wenig Zeit und Aufmerksamkeit benötigen, dass man *zusätzlich zu jeder Aktion, die man pro Kampfunde hat, auch noch über eine Freie Aktion verfügt*. Diese Freien Aktionen können zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Kampfunde ausgeführt werden, jedoch nur eine Freie Aktion pro Initiativabschnitt. Treten eventuell Freie Aktionen verschiedener Kämpfer in Konkurrenz, so entscheidet die höhere Initiative, wessen Aktion zuerst stattfindet.

 Während des Kampfes kann es wichtig sein, die **Entfernung** zwischen zwei oder mehreren Kampfbeteiligten zu bestimmen und ihre genauen **Positionen** festzulegen. Hierzu können Sie einen in quadratische Felder unterteilten Bodenplan verwenden (ein 'Spielbrett' also) und Figuren, die die Helden und ihre Gegner darstellen – und wenn Sie hierfür bemalte Zinnfiguren* und Geländeteile einsetzen, macht dies den Kampf nicht nur übersichtlich, sondern sieht überdies noch gut aus. Wenn die Kampfsituation einigermaßen klar aus der Beschreibung hervorgeht, können Sie den Kampf natürlich auch rein beschreibend ausfechten.

*) Zinnfiguren aventurischer Helden, Meisterpersonen und Kreaturen werden von der Firma Ral Partha hergestellt und sind im Fachhandel erhältlich.

 Damit können nun die aktuell gültigen AT- und PA-Werte, der momentane RS und die aktuellen Werte für LE, AU und AE aufgeschrieben werden. Der Meister macht selbiges für die Gegner der Helden.

Der eigentliche Kampf beginnt, indem der Meister die Ausgangssituation beschreibt, die Spieler erklären, was sie als nächstes tun wollen, und die Initiative erwürfelt wird.

SCHLAGABTAUSCH UND INITIATIVE

Zu wissen, wer wie gezielt und wie heftig zuschlagen kann (Attacke-Werte der Kämpfer, Trefferpunkte der Waffen) ist eine Sache – aber oft kommt es vor allem darauf an, dass ein wohlplatzierter Schlag den Kampf beendet, bevor er richtig begonnen hat. Daher ist es wichtig zu wissen, wer den Kampf beginnt und wer danach zu welchem Zeitpunkt einen Schlag führen kann.

DER INITIATIVE-WERT

Im Zweikampf besitzt derjenige die Initiative und darf den Schlagabtausch eröffnen, der Entschlossenheit (MU), Übersicht (IN) und Beweglichkeit (GE) verbindet und ein wenig Glück auf seiner Seite hat: Zu Beginn des Kampfes wird ein W6 gerollt und das Ergebnis zum Initiative-Basiswert – der sich ja als $(MU + MU + IN + GE) / 5$ berechnet – addiert, um so den Initiative-Wert (INI) zu bestimmen.

Dazu kommen noch Initiative-Modifikatoren für die Rüstung, die der Kämpfer trägt (in Höhe des BE-Werts, siehe Seite 137), eventuell für die Waffe, die er führt (im Rahmen von $+/-3$ Punkten; siehe Seite 160f.). Ein Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Kampfflexe* erhält zusätzlich einen Bonus von 4 Punkten auf seinen Initiative-Wert (siehe Seite 142). Kämpfer, die erschöpft sind oder deren Lebensenergie unter einem bestimmten Wert liegt oder die eine Wunde erlitten haben, müssen ebenfalls entsprechende Einbußen hinnehmen (siehe die Ausführungen zu Kampfunfähigkeit und Wunden auf den Seiten 138 bzw. 144f.).

Der Initiative-Wert wird einmal zu Beginn des Kampfes bestimmt und ändert sich danach nur noch durch die Aktionen der Kämpfer.

Alrigio hat als erfahrener Söldner einen MU von 14, eine IN von 11 und eine GE von 12, was einen Initiative-Basiswert von 10 ergibt ($14 + 14 + 11 + 12 = 51$; $51 : 5 = 10,2$ gerundet zu 10). Da er üblicherweise einen Kusliker Säbel führt (INI-Modifikator $+1$) und einen Kürass trägt (BE 2; durch Alrigios Rüstungsgewöhnung reduziert auf BE 1), ändert sich durch seine Ausrüstung nichts an seinem Initiative-Basiswert. Seine INI kann also in einem Kampf zwischen 11 und 16 betragen ($10 + W6$).

ANSAGE DER HANDLUNGEN

Zu Beginn der Kampfunde fragt der Spielleiter, ob die Helden kämpfen wollen oder auf die Kampfactionen verzichten, um irgendwelche längerfristigen Aktionen durchzuführen (siehe gegenüberliegende Seite). Eine nachträgliche Änderung dieser Entscheidung ist nicht mehr möglich, jeder Held muss mit der Entscheidung leben, die er zu Beginn der Kampfunde getroffen hat.

Im Zweifelsfall müssen Spieler und Meister diese Entscheidung in der umgekehrten Initiative-Reihenfolge verkünden, also derjenige Kampfbeteiligte zuerst, der im Kampf zuletzt an der Reihe ist. Auf diese Weise haben schnelle Helden die Möglichkeit, auf die Ankündigungen der langsameren Gegner zu reagieren.

Optional: Umwandlung von Aktionen: Wenn Sie mit den Regeln zur Umwandlung von Angriffs- in Abwehraktionen und umgekehrt spielen (siehe Seite 144), dann muss dies ebenfalls zu Beginn der Kampfunde angekündigt werden. Einzige Ausnahmen sind jene Helden, die über die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* verfügen, denn die können eine solche Umwandlung auch erst bei ihrer ersten eigenen Angriffsaktion erklären.

REIHENFOLGE IM KAMPF

In der Kampfrunde handeln alle Beteiligten nach der Reihenfolge ihres INI-Werts, beginnend mit dem höchsten Wert; bei Gleichstand beginnt der höhere Basiswert, ansonsten finden die Aktionen gleichzeitig statt. Zu diesem Zweck lässt sich der Meister die INI-Werte der Helden sagen und notiert diese zusammen mit den INI-Werten der Gegner, um die einzelnen Aktionen nacheinander abzuhandeln.

In der Gruppe aus obigem Beispiel hat die Kriegerin Jandara eine INI-Basis von 12, die Amazone Dana und der Gaukler Escallo eine von 11,

der Söldner Alrigio eine von 10 und der Punier Magier Meranthus eine von 9; niemand von ihnen hat wirksame Modifikatoren. Sie würfeln: 6 (Jandara), 4 (Dana), 3 (Escallo), 4 (Alrigio) und 6 (Meranthus).

Der Meister hat nur für den Anführer der Ork-Bande individuelle Werte (nämlich eine INI-Basis von 12), bei den übrigen Orks geht er davon aus, dass sie alle als durchschnittliche Räuber eine INI-Basis von 9 haben. Er würfelt 5 für den Anführer und 6, 5, 2, 2, 1 und 1 für die anderen Räuber. Damit sieht die Reihenfolge so aus: Jandara beginnt mit 18, dann folgt der Ork-Anführer mit 17. Dana, Meranthus und ein Ork haben alle 15, darum entscheidet hier die höhere INI-Basis: zuerst Dana, dann Meranthus

AKTIONEN IM KAMPF

FREIE AKTIONEN

Ausweichen: Dies bedeutet, sich aus der Reichweite eines gegnerischen Angriffs zu bringen, ohne groß vor auszuplanen (siehe S. 141).

Rufen: ein Warnruf an die Kameraden, ein kurzer Befehl oder ein Fluch, Hauptsache, er ist nicht länger als drei (kurze) Worte.

Sich zu Boden fallen lassen: bisweilen nötig, wenn gerade ein Drache im Tiefflug vorbei rauscht, man sich vor einem Schützen oder Zauberer in Deckung werfen will etc. Dies erfordert eine GE-Probe, bei deren Misslingen der Held 1W6 AuP und 1W6 Punkte von seinem Initiative-Wert verliert. Auf jeden Fall liegt der Kämpfer nun *am Boden* und muss die Nachteile dieser Besonderen Kampfsituation (siehe Seite 147) hinnehmen.

Waffe oder Gegenstand fallen lassen: Fallen lassen heißt in diesem Sinne nicht: vorsichtig absetzen; die Waffe oder der Gegenstand kann also durchaus an einen unzugänglichen Ort fallen oder im Kampfgetümmel beschädigt werden.

Aktivierung eines am Körper getragenen oder in der Hand gehaltenen magischen Artefakts: Die Schlüsselbewegung oder das nötige Schlüsselwort sind üblicherweise so kurz gehalten, dass man hierfür keine volle Aktion benötigt (Ausnahmen bestätigen die Regel).

GEWÖHNLICHE AKTIONEN

Angriffsaktion: Eine gewöhnliche *Attacke*, ein *Stumpfer Schlag*, eine *Finte*, ein *Wuchtschlag* oder ein *Betäubungsschlag* verbrauchen jeweils eine Aktion.

Abwehraktion: Eine gewöhnliche *Parade*, eine *Parade mit dem Schild*, eine *Meisterparade* oder ein *Gezieltes Ausweichen* verbrauchen ebenfalls je eine Aktion.

Bewegen: Sich so viele Schritt weit zu bewegen, wie die GS angibt, und dabei noch auf die Umgebung zu achten, so dass man keine PA-Einbußen erleidet, kostet eine Aktion. Bewegen beinhaltet immer auch die Möglichkeit, sich zu drehen, wobei jede Drehung um 90° je einen Schritt Bewegungsweite kostet. Wird Bewegen in einer Runde mit einer Angriffs- oder Abwehraktion kombiniert, so ist diese um 4 Punkte erschwert.

Position: Diese Aktion umfasst solche Handlungen wie vom Boden aufzustehen, sich nach einem Ausweichen wieder dem Gegner zuzuwenden und dergleichen.

LÄNGERFRISTIGE HANDLUNGEN

Orientieren: Ein Held kann Aktionen einsetzen, um sich größere Übersicht im Kampfgeschehen zu verschaffen (siehe Seite gegenüber) und dadurch seine INI zu erhöhen. Hierfür sind normalerweise zwei Aktionen nötig, ein Held mit der Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* benötigt nur eine Aktion.

Waffe ziehen: Um eine Waffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen,

wird eine Aktion benötigt, um eine Waffe aus einer Rückenscheide zu ziehen, sind zwei Aktionen nötig, um einen Schild vom Rücken an den Arm zu bringen, sogar 5 Aktionen. Ein Held mit der Sonderfertigkeit *Schnellziehen* benötigt hierfür jeweils nur eine Freie Aktion, eine Aktion bzw. 3 Aktionen.

Sprinten: Es kostet zwei Aktionen, sich um dreimal so viele Schritt zu bewegen wie die GS angibt, ohne dabei auf die Umgebung zu achten. Sprinten beinhaltet immer auch die Möglichkeit, sich zu drehen, wobei jede Drehung um 90° je einen Schritt Bewegungsweite kostet. Ein sprintender Held kann nicht parieren oder ausweichen.

Gegenstand benutzen: In diese Kategorie fallen alle Tätigkeiten, die mit Gegenständen zu tun haben, die der Held im Gepäck oder in Gürteltaschen mit sich führt, speziell das Herauskranken und Trinken von Heiltränken und Elixieren (10 Aktionen bei Gürteltaschen, 20 beim Rucksack, wenn überhaupt so schnell zugänglich; eine gelungene FF-Probe halbiert diese Zeit). Hierzu gehört auch, eine Waffe ordentlich wegzustecken – dies dauert doppelt so lange, wie die entsprechende Waffe zu ziehen.

Nachladen: Je nach Schusswaffe und deren Zuggewicht dauert es eine unterschiedlich Anzahl von Aktionen, einen Pfeil einzulegen und den Bogen zu spannen bzw. die Armbrust zu spannen und einen Bolzen in die Rinne zu legen. Wie viele Aktionen genau dafür benötigt werden, entnehmen Sie bitte der Tabelle der Fernkampfwaffen auf Seite 163 in der Spalte 'Laden'. Alle Lade-Aktionen müssen nacheinander und ohne Unterbrechung durchgeführt werden.

Talenteinsatz: Es kann sein, dass ein Held während der Kampfzeit ein Talent einsetzen will, um etwas Besonderes zu erreichen, sei es, dass er ein Schloss knackt, während ihm die Kameraden den Rücken freihalten, oder dass er eine bestimmte Strecke klettern will. Die beste Methode, solche Tätigkeiten zu handhaben, ist, ihnen eine bestimmte Anzahl an benötigten Aktionen zuzuteilen und dann von dieser Zahl die übrigbehaltenen TaP aus einer Talentprobe abzuziehen, um so zu bestimmen, wie lange die Aktion wirklich dauert. Nebenbei: Eine solche Aktion ist eigentlich immer wegen des Kampfes in der Umgebung erschwert (siehe **Talentproben**, Seite 111f.), aber auch meist eine *Spezielle Erfahrung* (siehe Seite 201).

Zaubern: Zaubern dauern je nach Schwierigkeit eine unterschiedliche Anzahl von Aktionen, was bei den im Kampf verbreiteten Zaubern von 1 Aktion für den BLITZ DICH FIND bis zu 5 Aktionen für den PARALYSIS reichen kann. Die Aktionen für einen Zauber müssen direkt hintereinander erfolgen und dürfen nicht durch andere Aktionen (mit Ausnahme der Freien Aktionen: Schritt und Drehung) unterbrochen werden, ansonsten misslingt der Zauber. Die genaue Dauer jedes einzelnen Zaubers finden Sie in der Beschreibung der Zaubern ab Seite 172.

und der erste Ork gleichzeitig. Nach gleichem Muster sind Escallo und Alrigio beide knapp vor dem nächsten Ork (alle 14), bevor die letzten vier Orks agieren können.

Im Kampf kann sich der Initiative-Wert dadurch ändern, dass ein Kämpfer Schaden oder gar eine Wunde erleidet, durch bestimmte Aktionen in eine unvorteilhafte Situation manövriert wird (oder sich selbst ausmanövriert), dass er verzaubert wird (im positiven wie im negativen Sinne) oder die Waffe wechselt. Änderungen der INI kommen sofort nach der Aktion, die sie ausgelöst hat, zum Tragen: Wenn ein Kämpfer mit INI 12 in Initiativphase 13 von einem Pfeil ins Bein getroffen wird und eine Wunde erleidet, sinkt seine INI sofort um 2 Punkte; er ist also erst in Phase 10 an der Reihe.

Sinkt die INI eines Kämpfers unter 0, so verliert er eine Angriffsaktion pro Kampfrunde, kann sich also normalerweise nur noch verteidigen. Auch für längerfristige Handlungen (siehe Seite 135) steht ihm dann nur noch eine Aktion pro Kampfrunde zur Verfügung.

ORIENTIEREN

Wenn ein Held sich konzentriert und zwei Aktionen lang ungestört das Kampfgeschehen betrachten kann, und ihm eine Intuitions-Probe gelingt, gewinnt er durch Kampfkaktionen verlorene INI zurück und kann seinen INI-Wert so setzen, als habe er zu Beginn des Kampfes eine 6 gewürfelt. Dass dies nicht funktioniert, wenn der Kämpfer in seiner Wahrnehmungs- oder Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist, also z.B. durch einen Zauber geblendet ist oder auf dem Boden liegt, versteht sich von selbst. Je 2 Punkte im TaW *Kriegskunst* erleichtern die IN-Probe um 1 Punkt. Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* benötigen für das Orientieren nur eine Aktion und keine Intui-

tions-Probe. Durch Wunden verlorene INI-Punkte lassen sich durch Orientieren nicht zurückgewinnen.

Elgara (INI mit Waffe und Rüstung: 11) kämpft gegen einen maraskischen Banditen. Sie würfelt eine 1 und hat somit nur eine Initiative von 12. Ein Sturz (Patzer-Ergebnis; INI -2) und eine Beinwunde (INI -2) lassen ihre Chancen schwinden.

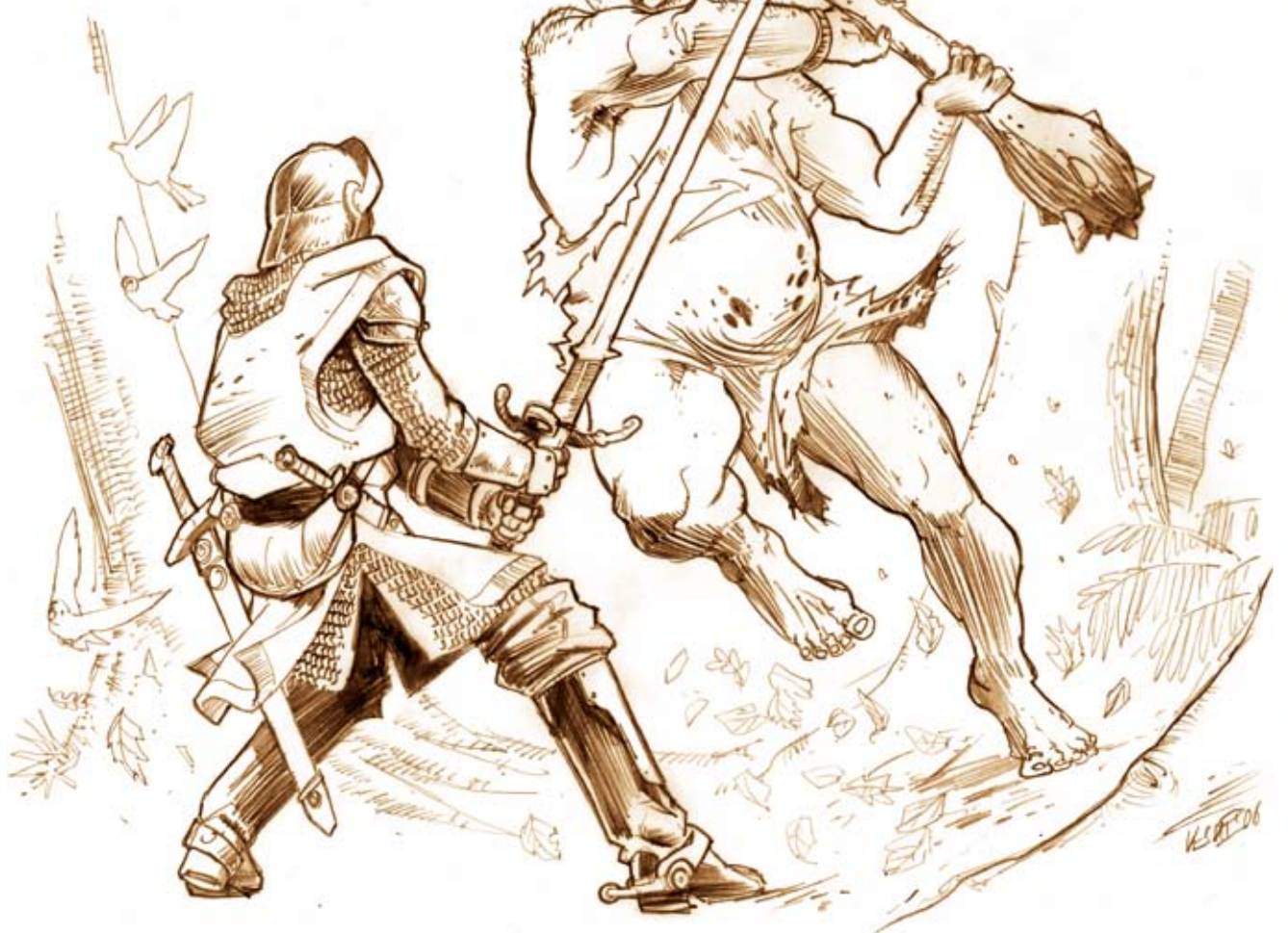
Nachdem sie sich wieder aufrappeln konnte, nimmt sie sich die Zeit und orientiert sich neu im Kampfgeschehen: Sie wendet zwei Aktionen auf, würfelt eine Intuitionsprobe und kann ihre auf 8 gesunkene INI (11 + 1 (Würfel) -2 (Patzer) -2 (Wunde)) wieder auf 15 anheben (11 + 6 (maximales Würfelresultat) -2 (Wunde)).

ATTACKE UND PARADE

Der durch die Initiative bestimmte Angreifer – also derjenige, der beim Herunterzählen der INI-Werte an der Reihe ist – beginnt den Schlagabtausch mit einer Attacke (also seiner Angriffsaktion). Das heißt, er führt einen Hieb oder Stich gegen den Gegner 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 trifft der Hieb, falls es dem Verteidiger nicht gelingt, den Hieb mit seiner eigenen Waffe, mit einem Schild oder durch Bewegungen abzuwehren oder ins Leere laufen zu lassen.

Dieses Manöver ist die Abwehraktion **Parade**, über deren Erfolg ebenfalls mit dem W20 entschieden wird. 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 ersterer einen **Treffer** erzielt und letzterer einen Treffer hinnehmen müssen – die Waffe des Angreifers richtet **Trefferpunkte** an.

Gelingen Attacke und Parade, so konnte der Verteidiger den Hieb abwehren. Nun wird die Initiative weiter heruntergezählt, und derjenige Kämpfer, die nun an der Reihe ist, führt seine Aktion aus.

Die verschiedenen Varianten der Angriffs- und Abwehraktionen finden Sie ab Seite 138 aufgeführt.

TREFFERPUNKTE (TP) UND SCHADENSPUNKTE (SP)

Immer, wenn der Verteidiger getroffen wird, weil seine Parade misslungen ist, ist dies für ihn eine schmerzhaft Angelegenheit: Er erleidet mehr oder weniger schwere Verletzungen und muss eventuell Einbußen auf seine Kampffertigkeiten hinnehmen. Wann immer der Angreifer einen Treffer landet, ermittelt er, wie viele **Trefferpunkte (TP)** seine Waffe anrichtet. Dies ist ein Würfelwurf, der vom Waffentyp abhängt und den Sie aus der Liste der Waffen in der Spalte 'TP' ablesen können. Hierbei bedeutet das Kürzel '1W6' einen Wurf mit einem sechsseitigen Würfel, '2W6' entsprechend der Summe aus einem Wurf mit zwei sechsseitigen Würfeln. Dazu wird die Zahl addiert, die daneben steht. So bewirkt ein Säbel (TP: 1W6+3) 4 bis 9 Trefferpunkte.

Ansagen aus einem *Wuchtschlag* (siehe Seite 138f.) oder *Kritische Treffer* (Seite 145) können zu erhöhten TP-Werten führen, und auch bestimmte Zauber verursachen 'äußeren' Schaden, also TP.

Von diesen erwürfelten Trefferpunkten wird noch der Wert der Rüstung des Getroffenen, der **Rüstungsschutz (RS)**, abgezogen (siehe unten). Das Ergebnis aus Trefferpunkten minus Rüstungsschutz sind die **Schadenspunkte (SP)**, die ein Getroffener erleidet. Die Schadenspunkte werden von der Lebensenergie des Kämpfers abgezogen. Besonders schwere Treffer (hohe SP-Zahl) können besondere Auswirkungen wie Wunden nach sich ziehen (siehe Seite 138).

Einige besondere Angriffsformen (die Sie in *Wege des Schwerts* finden), einige Attacken von Tieren und etliche Zauber richten nicht Trefferpunkte, sondern direkt Schadenspunkte an, weil sie entweder die Rüstung gezielt umgehen oder weil es sich bei ihnen um nicht-körperliche astrale Angriffe handelt.

AUSDAUER-TREFFERPUNKTE (TP(A))

Eine besondere Form der Trefferpunkte sind die sogenannten Ausdauer-Trefferpunkte, kurz TP(A), die durch stumpfe Hiebe, Quetschungen, kleinere Blutungen etc. entstehen. TP(A) entstehen üblicherweise, aber nicht nur, durch waffenlose Angriffe (siehe das Kapitel zum waffenlosen Kampf ab Seite 150), durch Stumpfe Schläge (siehe Seite 139f.) oder Betäubungsschläge (Seite 140).

Von den erlittenen TP(A) wird wie auch bei normalen Trefferpunkten der Rüstungsschutz des Getroffenen abgezogen. Die so ermittelten Ausdauer-Schadenspunkt, kurz SP(A), werden jedoch von der *Ausdauer* des Helden abgezogen; *zusätzlich* erleidet er die Hälfte der Ausdauer-Schadenspunkte als *echte* Schadenspunkte, die von seiner Lebensenergie subtrahiert werden. Aus SP(A) kann unter Umständen sofortige Kampfunfähigkeit resultieren; die echten SP können bei einem genügend schweren Treffer auch Wunden verursachen (siehe Seite 138).

RÜSTUNG UND BEHINDERUNG

Wie oben gelesen, dienen Rüstungen 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. Von diesen Trefferpunkten wird nun der Wert des Rüstungsschutzes (RS)

des Verteidigers abgezogen. Die verbleibenden Punkte werden als Schadenspunkte (SP) von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen. Ist der Wert negativ, werden sie natürlich nicht auf die Lebensenergie aufaddiert, sondern es wird einfach kein Schaden angerichtet.

BEHINDERUNG (BE) UND EFFEKTIVE BEHINDERUNG (eBE)

Rüstungen schränken allerdings auch die Bewegungsfähigkeit ihres Trägers ein: Eine Rüstung besitzt neben ihrem Rüstungsschutz auch einen **Behinderungswert (BE)**. Wie auch bei Talentproben ergibt sich die **effektive Behinderung (eBE)** aus einem Vergleich der Behinderung durch die Rüstung und dem entsprechenden Wert dieses Waffentalents. Sollte diese Berechnung 0 oder einen negativen Wert ergeben, so behindert die Rüstung den Kämpfer überhaupt nicht. Ist das Ergebnis jedoch positiv, so muss es als Malus gleichmäßig vom Attacke- und Paradowert abgezogen werden. Ist die eBE eine ungerade Zahl, so wird der größere Anteil von der Parade des Kämpfers abgezogen, der kleinere von der Attacke.

Kämpft eine Heldin beispielsweise mit einem Kampfstab (Talent Stäbe; eBE: BE-2) und trägt dabei eine Rüstung mit BE 5 (z.B. ein langes Kettenhemd (RS 4, BE 4) und einen Lederhelm (RS/BE +1/+1)), so erleidet sie eine effektive Behinderung von 3 (5 - 2 = 3). Ihre AT sinkt um 1 Punkt, ihre PA um 2 Punkte.

Beachten sie auch, wie gerade schon einmal erwähnt, dass die Behinderung durch Rüstung vor allem auch bei Talentproben auf körperliche Talente zu Buche schlägt. Es kommt also darauf an, ein vernünftiges Gleichgewicht zwischen Rüstungsschutz und Beweglichkeit zu finden (auch, wenn die konkreten Spielwerte den Aventurieren natürlich nicht bekannt sind).

Jedoch nicht nur solche Eigenschaften finden beim Rüstungskauf Erwägung, auch Preis und Gewicht sowie der persönliche Geschmack des Rüstungsträgers wollen beachtet werden. Die auf Seite 163ff. aufgelisteten Rüstungsteile bieten eine große Auswahl, aus der die Helden sich bedienen können. Einige Rüstungsteile können übereinander getragen werden (ein Kürass über einem Wattierten Waffenrock), bei anderen verbietet sich dies von selbst (zwei Helme übereinander) – gesunder Menschenverstand und Meisterentscheid können hier Klarheit schaffen.

Wenn Sie sich Ihre Rüstungsteile ausgesucht haben, addieren Sie alle RS-Punkte, um den Gesamt-RS zu ermitteln. Genauso verfahren Sie mit dem Wert für die Behinderung. Rüstungsteile, bei denen Sie ein "+" vor der Angabe ihres RS-Werts finden, bieten alleine getragen überhaupt keinen Rüstungsschutz; sie müssen zusammen mit einer angemessenen Rumpfrüstung getragen werden (siehe Seite 163ff.).


Bestimmte Kämpfer sind durch ihre Ausbildung so sehr das Tragen schwerer Rüstungen gewöhnt, dass sie eine Rüstung weniger behindert als durch ihre BE angegeben. Diese Sonderfertigkeit *Rüstungsgewöhnung* kann ein Held, der ständig in schwerer Rüstung kämpft, im Laufe seines Heldenlebens auch nachträglich erwerben und verbessern. Es gibt mehrere Stufen der Rüstungsgewöhnung, die Sie bei den Sonderfertigkeiten auf Seite 143 finden. Bedenken Sie auch, dass ein schwerer Rucksack auf dem Rücken ebenso behindert wie eine schwere, unbewegliche Rüstung – und gegen eine solche Behinderung hilft auch jahrelange Übung nichts (siehe Last und Tragkraft auf Seite 192).


Beachten Sie bitte, dass bei der Berechnung der Initiative (siehe Seite 134) der BE-Wert von der Initiative abgezogen wird, nicht der eBE-Wert. *Rüstungsgewöhnung* reduziert diesen Abzug wie üblich.


AUSWIRKUNGEN NIEDRIGER LEBENSENERGIE

Im 'richtigen Leben' ist es durchaus nicht so, dass ein Mensch bis an die Grenze seiner Belastbarkeit ungehindert aktiv ist und dann plötz-

lich zusammenbricht, sondern eher so, dass es durchaus eine Behinderung darstellt, wenn man 'nur eine Fleischwunde' erlitten hat.

 Hat der Held 5 LeP oder weniger, aber noch mindestens 1 LeP, wird er kampfunfähig, es sei denn, er hat einen der Vorteile *Zäher Hund* oder *Eisern*. Kampfunfähige Helden können keinerlei Aktionen (Kampf, Zauberei, Talenteinsatz) ausführen, außer sich mit GS 1 zu bewegen.

 Erreicht die Lebensenergie eines Kämpfers 0 Punkte oder weniger, so befindet er sich in einem lebensbedrohenden Zustand und stirbt binnen W6 Kampfrunden mal seiner Konstitution, wenn ihm nicht sofort Hilfe zuteil wird. Sinkt die LE gar unter den negativen Wert der Konstitution, so ist der Kämpfer unwiderruflich tot. Kämpfer mit dem Vorteil *Zäher Hund* verwenden in beiden Fällen den anderthalbfachen Wert ihrer KO.

 **Optional:** Ein Held, dessen Lebensenergie auf weniger als die Hälfte seiner Grund-LE gefallen ist, muss bei allen Eigenschaftsproben (wozu auch Attacken und Paraden zählen) einen Aufschlag von einem Punkt auf den Würfelwurf in Kauf nehmen, bei allen Talent- oder Zaubersproben dadurch einen Aufschlag von drei Punkten. Sinkt die LE auf weniger als ein Drittel, so beträgt der Malus 2 bzw. 6 Punkte, bei weniger als einem Viertel der LE beträgt die Erschwerung 3 bzw. 9 Punkte. Die GS fällt für die drei Verletzungsstufen um 1, 2 bzw. 3 Punkte, jedoch nicht unter 1.

Ein lebensbedrohlich Verletzter kann dadurch gerettet werden, dass einem behandelnden Gefährten eine Probe auf das Talent *Heilkunde Wunden* gelingt, die um doppelt so viele Punkte erschwert ist, wie die LeP des Patienten unter 0 liegen. Diese Probe dauert doppelt so viele KR wie die LeP des Patienten unter 0 liegen, abzüglich der übrigbehaltenen TaP aus der Heilkunde-Probe (mindestens jedoch 1 KR). Misslingt die Probe, so erleidet der Patient W6 weitere SP; die Probe kann jedoch wiederholt werden.

Übrigens: Wenn Sie als Meister merken, dass für den Helden jede Hilfe zu spät kommen wird, sollten Sie ihm natürlich noch letzte Worte erlauben – das gehört sich so für einen Helden-Abgang ...

Alrigio (KO 13) liegt mit einem Armbrustbolzen in der Schulter in einer Pfütze seines eigenen Blutes – eine Erfahrung, die er nicht recht würdigen kann, da er durch vorherige Verwundungen (u.a. ein gebrochenes Bein durch einen Zweihänder) nun insgesamt auf einem Stand von -5 LeP und bewusstlos ist. Beim W6-Wurf fällt eine 3, was bedeutet, dass Alrigio noch 39 Kampfrunden zu leben hat – genügend Zeit für seinen Kameraden Meranthus, um zumindest die Blutung zu stillen und Alrigios Zustand zu stabilisieren: Dazu muss er eine Heilkunde Wunden-Probe +10 ablegen, was 10 KR abzüglich eventueller TaP dauert.*

Kämpfer mit dem Vorteil *Kampfrausch* oder dem Nachteil *Blutrausch* ignorieren die genannten Einbußen durch niedrige Lebensenergie (und die unten genannten Einbußen durch Wunden), so lange sie sich in ihrem jeweiligen Zustand befinden.

WUNDEN

Unter bestimmten Umständen kann ein Kämpfer durch schwere Treffer eine Wunde erleiden. Dies ist immer dann der Fall, wenn der erlittene Hieb oder Stich mehr Schadenspunkte anrichtet, als die halbe Konstitution des Helden beträgt. Richtet ein Treffer sogar mehr Schadenspunkte an als die Konstitution des Helden beträgt, erleidet er auf einen Schlag zwei Wunden; liegen die SP sogar über der anderthalbfachen KO, sind es drei Wunden.

Der Vorteil *Eisern* und der Nachteil *Glasknochen* verändern diese genannten Schwellen um je 2 Punkte nach oben bzw. unten. Ein eiserner Held mit KO 13 hat also Wundschwellen von 9, 15 und 22 (halbe KO ist gerundet 7, ganze KO 13, anderthalbfache 20; diese Werte steigen jeweils um 2 Punkte).

Bestimmte Waffen (oder bestimmte Kampfmanöver, die Sie in **Wege des Schwerts** finden) senken die Wundschwelle um 2 Punkte, richten also leichter Wunden an. Wird ein Held mit KO 13 also von einem Armbrustbolzen getroffen, betragen seine Wundschwellen 5, 11 und 18 (außer er ist *eisern*, siehe oben).

Wunden können Knochenbrüche, innere Verletzungen, Gehirnerschütterungen oder ähnliches sein. Sie haben zur Folge, dass AT-, PA-, FK- und INI-Basiswert sowie die GE sofort um je 2 Punkte pro Wunde sinken, die GS um 1 Punkt. (Die GE-Veränderung hat keine weiteren Auswirkungen auf irgendwelche Basiswerte.) Wo eine Wunde genau lokalisiert ist und ob sie eventuell weitere Auswirkungen hat, entscheidet der Meister. (Ein ausführliches System zur Treffer-Lokalisierung finden Sie im Band **Wege des Schwerts**.)

Wunden können ebenfalls bei Stürzen entstehen (auch hier über einer Schwelle von KO/2), durch Feuer und Säure etc., nicht jedoch z.B. beim FULMINICTUS, durch Gift (Ausnahme z.B.: Goldleim) oder durch Ersticken. Wunden werden auf dem Heldenbogen markiert, wobei sich die oben genannten Abzüge natürlich aufaddieren.

Wunden heilen langsamer als gewöhnliche LeP-Verluste, wobei die Heilung durch Talentproben und Zauberei erleichtert werden kann. Wunden und Schadenspunkte werden getrennt verzeichnet, so dass ein Held durchaus noch an den Auswirkungen einer Wunde leiden kann, wenn er bereits wieder volle Lebensenergie hat (siehe die Heilungs-Regeln auf Seite 195f.).

Auch Treffer, die TP(A) verursachen (siehe Seite 137), können Wunden erzeugen, da die Hälfte der TP(A) bekanntlich echte TP sind. Übersteigen diese echten SP die halbe Konstitution, entsteht eine Wunde. Der Meister kann jedoch auch festlegen, dass in solchen Fällen die Wundschwelle um 2 Punkte erhöht ist.

DIE ANGRIFFSAKTIONEN

Jeder Kämpfer kann seinen Gegner normal attackieren, also eine gewöhnliche Attacke ausführen. Er kann sich aber auch dafür entscheiden, seinen Angriff zu variieren: besonders kraftvoll zuschlagen, den Gegner irritieren, ihn nur betäuben etc. All dies sind mögliche Angriffsaktionen (und es sind nur diejenigen, die für die Basisregeln zur Verfügung stehen: In dem Band **Wege des Schwerts** finden Sie zahlreiche weitere). Der Erfolg eines jeden dieser Angriffe wird mit einem Wurf auf den AT-Wert des Kämpfers bestimmt, der je nach Art der Angriffsaktion modifiziert wird. Die möglichen Manöver sind: (gewöhnliche) *Attacke*, *Wuchtschlag*, *Finte*, *Stumpfer Schlag* und *Beübungsschlag*.

DIE (GEWÖHNLICHE) ATTACKE

Hierbei nutzt der Angreifer jegliche Möglichkeit, die sich ihm bietet, um nach dem Gegner zu schlagen oder zu stechen und ohne auf eine besondere Wirkung abzielen. Spieltechnisch heißt dies, dass er eine nur nach Situation und verwendeter Waffe modifizierte Attacke würfelt. Gelingt diese, muss dem Verteidiger eine Abwehraktion gelingen oder er wird getroffen. Ein Misslingen der Attacke heißt übrigens nicht zwangsläufig, dass der Angreifer weit daneben geschlagen hat: Vielleicht hat er zu lange gezögert, vielleicht auch einen Schlag gesetzt, der an Kleidung und Rüstung des Gegners harmlos abgeglitten ist.

WUCHTSCHLAG

Ein Kämpfer kann versuchen, seine Attacke mit besonders viel Kraft zu führen. Ein solches Manöver fügt dem Getroffenen einen höheren Schaden zu, wenn es gelingt, ist aber auch für den Angreifer mit einem höheren Risiko verbunden. Dieses Manöver ist der *Wuchtschlag*.

Ein *Wuchtschlag* kann mit folgenden Kampftalenten durchgeführt werden: *Anderthalbhänder*, *Hiebaffen*, *Infanteriewaffen*, *Kettenaffen*, *Raufen*, *Ringn*, *Säbel*, *Schwerter*, *Stäbe*, *Zweihand-Hiebaffen*, *Zweihandschwerter*/säbel.

DIE ANSAGE

Viele Manöver erlauben es, sich die eigene Attacke oder Parade um einen selbst gewählten Betrag zu erschweren. Dieser Betrag heißt *Ansage*, er bringt jeweils bestimmte Vorteile mit sich, wenn das Manöver erfolgreich ausgeführt wird. Einzelheiten finden Sie bei den Beschreibungen der jeweiligen Manöver. Je höher die Ansage, desto stärker sind auch die Auswirkungen.

Die geforderten Probenzuschläge bei bestimmten Manövern (wie die AT +2 bei einem *Betäubungsschlag* mit einem Knüttel) gelten in diesem Sinne ebenfalls als Ansage.

Die gesamte Ansage (freiwillige plus geforderte) darf jedoch nie höher sein als der Talentwert der benutzten Waffe, und auch nicht höher als der jeweils eingesetzte Attacke- bzw. Parade-Wert (je nachdem, ob es sich um eine Angriffs- oder Abwehraktion handelt).

Sobald ein Manöver mit einer Ansage misslingt, hat dies immer negative Auswirkungen für den Kämpfer, der dieses Manöver versucht hat: Alle seine Proben bis einschließlich seiner nächsten Angriffs- oder Abwehraktion sind um die gesamte Ansage erschwert (sprich: Der Zuschlag gilt für seine nächste Angriffs- oder Abwehraktion, je nachdem, was früher an der Reihe ist, und für alle Freien Aktionen bis dahin, sofern sie eine Probe verlangen). Die Proben-Erschwerisse enden auf jeden Fall beim Einsatz der Aktion *Orientieren*.

Beispiel: Hjalbeth ist gerade ein Wuchtschlag missglückt, den sie sich selbst mit einer Ansage von 5 Punkten erschwert hatte. Das bedeutet, dass sie die nun folgende Attacke ihres Gegners nur mit einer um 5 Punkte erschwerten Parade abwehren kann. Auch ein Ausweichen ist keine wirkliche Alternative – es ist zwar nur eine Freie Aktion, ist aber als solche ebenfalls um 5 Punkte erschwert.

Wenn sie pariert (egal, ob erfolgreich oder nicht), ist der Malus abgegolten. Wenn sie dann noch einmal angegriffen wird und beispielsweise ausweichen will, muss sie nur die normale Ausweichen-Probe schaffen.

Alle Würfelmodifikationen, egal ob durch die Art des Manövers oder durch eine freiwillige Ansage, gelten immer zusätzlich zu allen anderen Modifikationen, die zum Beispiel durch Behinderung oder Wunden entstehen.

Bei einem *Wuchtschlag* sagt der Angreifer vor seinem AT-Wurf an, um welchen Wert er sich seine Attacke erschweren will. Dies wird 'Ansage' genannt (siehe Kasten). Die Ansage darf nicht höher sein als sein TaW bei der verwendeten Waffe und auch nicht höher als sein AT-Wert. Wenn der *Wuchtschlag* gelingt und die Abwehraktion des Gegners scheitert, wird die Hälfte der Ansage zu den Trefferpunkten des Angreifers addiert. Geht die erschwerte Attacke daneben, erleidet der Angreifer den üblichen Nachteil durch eine misslungene Ansage (siehe Kasten).

Spezialisten, die spezielle Techniken zum effektiven Einsatz von Wuchtschlägen erlernt haben (also diejenigen, die die Sonderfertigkeit *Wuchtschlag* beherrschen), können nicht nur die Hälfte, sondern die vollständige Ansage zu den Trefferpunkten addieren. Im waffenlosen Kampf ist nicht unbedingt die SF *Wuchtschlag* nötig: *Hammerfaust*-Raufende und Ringer aus der *Unauer Schule* können auch dann die volle Ansage auf die erzeugten TP(A) anrechnen, wenn sie den *Wuchtschlag* nicht beherrschen.

Die Regeln für schwere Treffer und Wunden (Seite 138) gelten in vollem Umfang auch (und speziell) für *Wuchtschläge*. Eine solche Attacke ermöglicht es also, dem Gegner einen größeren Schaden zuzufügen und ihn schneller kampfunfähig zu machen.

Beispiel: Dana hat mit ihrem Schwert Kampfwerte von AT 16 und PA 14. Um einen der drei sie bedrängenden Zombies so schnell wie möglich zu beseitigen und sich Luft zu verschaffen, entschließt sie sich zu einem Wuchtschlag mit einer Ansage von +5 gegen einen der Zombies und würfelt eine 5 – gelungen: Wenn der Zombie nicht pariert, teilt sie nun mit ihrem Schwert 1W6+7 TP aus (1W6+4 plus die aufgerundete Hälfte ihrer Ansage von 5 Punkten). Hätte sie eine 12 oder mehr gewürfelt, wäre der Wuchtschlag misslungen und ihre PA für die Abwehr des nächsten Zombie-Hiebes wäre auf 9 gefallen (PA 14 minus Ansage 5).

Wenn Dana die Sonderfertigkeit Wuchtschlag beherrschen würde, dann könnte sie mit dieser Ansage sogar einen Schaden von 1W6+9 TP erzeugen.

FINTE

Die *Finte* ist ein Manöver, bei dem der Angreifer zuerst einen Schlag oder Stich auf eine bestimmte Körperzone des Verteidigers antäuscht, um dann die Waffe herumzulenken und an anderer Stelle zu treffen. Ähnlich wie beim *Wuchtschlag* erschwert sich der Angreifer seine Attacke selbst um einen beliebigen Betrag: Diese Ansage darf nicht höher sein als sein TaW bei der verwendeten Waffe und auch nicht höher als sein AT-Wert.

Eine *Finte* kann mit allen bewaffneten Nahkampftalenten außer *Kettenwaffen* und *Zweihand-Hieb Waffen* eingesetzt werden, ebenso mit dem Talent *Raufen*, wenn der Kämpfer entweder die Waffenlose Kampftechnik *Hammerfaust* oder die Sonderfertigkeit *Finte* beherrscht. Ein Kämpfer, der eine *Finte* anwenden will, muss beweglich sein; daher darf seine BE nicht größer als 4 sein (Rüstungsgewöhnung kann angerechnet werden). Kämpfer mit einem Schild sind wegen der Einschränkung in ihrer Beweglichkeit zusätzlich zum AT-Abzug des Schildes mit weiteren 2 Punkten behindert; dies gilt nicht für kleine Schilde.

Wenn das Manöver gelingt, bringt es den Verteidiger in eine ungünstige und verletzte Position, in der es ihm schwerer fällt, den Schlag abzuwehren. Daher wird die Ansage nicht als Zuschlag auf die Trefferpunkte verrechnet, sondern als Erschweris für die Abwehraktion des Gegners: Seine Parade oder seine *Ausweichen*-Probe sind um halb so viele Punkte erschwert wie die Ansage des Angreifers beträgt.

Misslingt die Abwehraktion, wird der Schaden normal ermittelt (also ohne Erhöhung der Trefferpunkte durch die Ansage, denn dies ist ja kein *Wuchtschlag*). Wenn allerdings schon die Attacke misslingt, erleidet der Angreifer den üblichen Nachteil durch eine misslungene Ansage (siehe nebenstehend).




Besitzt der Angreifer die Sonderfertigkeit *Finte*, so muss der Verteidiger nicht nur die Hälfte, sondern die volle Höhe der Ansage als Einbuße auf seine Abwehraktion hinnehmen. (Beim *Raufen* muss der Angreifer hierzu sowohl die genannte SF also auch die Kampftechnik *Hammerfaust* beherrschen.) Eine *Finte* kann unter Umständen mit einem *Wuchtschlag* kombiniert werden (so dass es z.B. möglich ist, mit einer Ansage +7 die gegnerische Parade um 4 Punkte zu erschweren und die eigenen Trefferpunkte um 3 zu erhöhen), und sie kann auch Bonuspunkte aus einer *Meisterparade* verwenden (siehe unten). Eine *Finte* kann ebenfalls mit einem *Betäubungsschlag* kombiniert werden.

STÜMPFER SCHLAG

Eigentlich will man ja, wenn man schon eine Waffe zieht, einen Gegner im Kampf auch verletzen, wenn nicht gar töten. Aber es gibt immer wieder Fälle, in denen dies weder sinnvoll noch gewünscht ist: Eine unter magischem Bann stehende Gefährtin muss bekämpft werden, die Helden haben den Auftrag, einen Schurken lebend zu fangen, und dergleichen mehr. In solchen Fällen heißt es dann gerne, dass ein

Held 'mit der stumpfen Seite zuschlägt' – was deutlich leichter gesagt als getan ist, da kaum eine Waffe darauf ausgerichtet ist, den Gegner zu betäuben. Dieses Manöver ist mit folgenden Kampftalenten möglich: *Anderthalbhänder, Hieb Waffen, Säbel, Schwerter* und *Stäbe*.

Die Attacke für einen *Stumpfen Schlag* ist je nach Waffe erschwert:

-  mit Kampfstäben und Knüppeln: die AT ist um 2 Punkte erschwert
-  mit Hieb Waffen, die eine flache Seite haben: die AT ist um 4 Punkte erschwert
-  mit allen anderen möglichen Waffen: die AT ist um 8 Punkte erschwert

TP-Veränderungen durch hohe oder niedrige Körperkraft gelten auch beim *Stumpfen Schlag*. Die angerichteten Trefferpunkte sind keine regulären Trefferpunkte der Waffe, sondern TP(A).

Wer die Sonderfertigkeit *Betäubungsschlag* beherrscht, für den sind die genannten AT-Zuschläge halbiert.

Wenn ein Angreifer beim *Raufen* mit einem Waffenknäuf zuschlägt, kann er auch einen *Stumpfen Schlag* ausführen, wenn er entweder die SF *Betäubungsschlag* oder die *Hammerfaust*-Technik beherrscht.

BETÄUBUNGSSCHLAG

Dieses Manöver ist eine Kombination aus dem *Stumpfen Schlag* und dem *Wuchtschlag*. Es ist nur mit der Kenntnis der Sonderfertigkeit *Betäubungsschlag* möglich, nur mit Waffen, die eine stumpfe Seite aufweisen und nur mit folgenden Talenten: *Anderthalbhänder, Hieb Waffen, Säbel, Schwerter, Stäbe*.

Ähnlich wie beim *Stumpfen Schlag* sind die Erschwernisse auf die AT von der Waffe abhängig: mit Kampfstäben und Knüppeln um 2 Punkte erschwert, mit der stumpfen Seite anderer Hieb Waffen um 4 Punkte, mit allen anderen möglichen Waffen um 8 Punkte.

Wer die genannte SF oder den *Hammerfaust*-Stil beherrscht, kann versuchen, einen Gegner mit dem *Knäuf* einer Waffe mit einem Schlag außer Gefecht zu setzen. Dies gilt als um 4 Punkte erschwerte *Raufen*-Attacke und ist davon abhängig, ob man dem Gegner nahe genug kommt (beim Spiel mit Distanzklassen: DK *Handgemenge*, ansonsten Meisterentscheid). Beherrscht ein Angreifer sowohl *Hammerfaust* als auch *Betäubungsschlag*, so kann er im Waffenlosen Kampf sogar einen *Betäubungsschlag* mit der bloßen Faust ausführen. Auch dieses Manöver erfordert eine um 4 Punkte erschwerte *Raufen*-Attacke.

Der entstehende Schaden wird wie beim *Stumpfen Schlag* in TP(A) nachgehalten. Ein *Betäubungsschlag* kann mit einem *Wuchtschlag* oder einer *Finte* kombiniert werden und auch Bonuspunkte aus einer *Meisterparade* verwenden.

Erzeugt der Angriff (in einem Schlag) einen AU-Verlust, der die Wundschwelle des Opfers (also meist KO/2) übersteigt, muss dem Opfer eine einfache KO-Probe gelingen, ansonsten ist es für 1W6 SR bewusstlos; bei einem AU-Verlust von mehr als der doppelten Wundschwelle (also der KO des Opfers) steht dem Opfer gar keine Probe mehr zu, sondern es verliert unweigerlich das Bewusstsein. Es ist möglich, dass ein solcher Schlag eine Wunde erzeugt, wenn die realen Schadenspunkte die Wundschwelle des Opfers übersteigen.

Natürlich sind *Betäubungsschläge* nur gegen Wesen anzuwenden, die auch zu betäuben sind, also zum Beispiel nicht gegen Untote, Dämonen und Wesen mit außergewöhnlicher Anatomie (Schleimwesen, Kraken ...).

DIE ABWEHRVARIANTEN

Um einen Angriff abzuwehren, hat der Verteidiger ebenfalls verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung: die (gewöhnliche) *Parade*, die *Meisterparade*, die *Parade mit dem Schild* und das (*Gezielte*) *Ausweichen*. Der Verteidiger muss vor seiner Abwehraktion festlegen, welche Art der Abwehr er wählt. Würfelt er dabei eine 1, so ist ihm eine Glückliche Parade gelungen, was eventuell besondere Folgen nach sich zieht (siehe Seite 145).

DIE (GEWÖHNLICHE) PARADE

Der Kämpfer kann versuchen, den gegnerischen Angriff mit seiner eigenen Waffe zu parieren. Dies umfasst sowohl das Abblocken als auch das Umlenken und Abgleitenlassen des Schlages wie auch alle Bewegungen und Drehungen des Körpers, die darauf beruhen, den Angreifer mit einem Gegenschlag zu bedrohen und auf Abstand zu halten (und damit selbst nur geringe Ausweichbewegungen machen zu müssen).

Die Fähigkeit in dieser Abwehraktion werden durch den *Parade-Wert* in der entsprechenden Kampftechnik (modifiziert durch Behinderung, Waffenmodifikatoren etc.) festgelegt; dies ist die übliche Methode des PA-Wurfs.

MEISTERPARADE

Es ist möglich, sich durch ein gewagtes Parademanöver Vorteile für die nächste Aktion zu verschaffen, indem man nicht allein darauf aus ist, die gegnerische Attacke zu parieren, sondern gleichzeitig auch noch seinen Gegenangriff vorbereitet. Grundsätzlich funktioniert dieses Manöver also ähnlich wie der *Wuchtschlag* oder die *Finte*; es ist eine Abwehraktion mit frei wählbarer Ansage. Eine solche *Meisterparade* ist vor allem sinnvoll, um ein anschließendes Manöver vorzubereiten, das eine erschwerte Attacke verlangt.

Um eine *Meisterparade* durchzuführen, muss der Kämpfer die gleichnamige Sonderfertigkeit erlernt haben und einigermaßen beweglich sein: Seine BE darf nicht höher als 4 sein (*Rüstungsgewöhnung* zählt); diese Abwehraktion kann mit allen Waffen außer mit *Ketten Waffen* durchgeführt werden, wenn überhaupt eine Parade erlaubt ist. (Man kann also auch mit einer *Meisterparade* nicht mit einem Dolch gegen eine Ochsenherde parieren.) Eine *Meisterparade* kann auch mit einem Schild durchgeführt werden, jedoch nur, wenn der Kämpfer die Sonderfertigkeit *Schildkampf II* besitzt. Im waffenlosen Kampf reicht beim *Raufen* die Kenntnis der SF *Meisterparade* oder der *Hammerfaust*-Technik, um dieses Manöver auszuführen, ein Ringer muss die SF *Meisterparade* und zusätzlich die *Unauer Schule* kennen.

Für eine *Meisterparade* erschwert sich der Kämpfer die eigene Parade um eine Ansage in beliebiger Höhe (höchstens der T&W in der benutzten Waffe und höchstens der Parade-Wert mit dieser Waffe). Gelingt die Parade trotzdem, so kann er sich seine nächste Angriffs- oder Abwehraktion (was zuerst kommt) um diese Ansage erleichtern. Gegen eine *Finte* ist die *Meisterparade* natürlich noch um die Ansage aus der *Finte* erschwert.

Misslingt die *Meisterparade*, so wird der Kämpfer zum einen natürlich getroffen, zum anderen erleidet er die üblichen Auswirkungen eines misslungenen Manövers mit Ansage (siehe Kasten auf Seite 139).

Da eine *Meisterparade* eine Abwehr-Aktion ist, kann man sie natürlich nur ausführen, wenn man von einem Gegner erfolgreich angegriffen wird.

PARADE MIT DEM SCHILD

Schilde werden prinzipiell dazu verwendet, einen gegnerischen Schlag zu blockieren oder abgleiten zu lassen; sie zählen nicht zum Rüstungsschutz, auch wenn sie natürlich bestimmte Regionen des Körpers decken. Ein Kämpfer, der einen Schild benutzt, führt seine Attacken mit der Waffe in der Angriffshand aus, verwendet zur Abwehr jedoch meistens seinen Schild; es wird daher auch stets der PA-Wert des Schildes zu Rate gezogen – der Paradowert der benutzten Waffe ist damit weitgehend bedeutungslos. Daher hängt die Beherrschung eines Schildes mit der allgemeinen Abwehrfähigkeit, also dem PA-Basiswert zusammen.

Schilde besitzen wie Waffen einen – von ihrer Größe und ihrem Gewicht abhängigen – Waffenmodifikator, der angibt, wie viele Punkte auf den PA-Basiswert addiert werden dürfen, um wie viele Punkte der AT-Wert der Angriffswaffe sinkt und ob die INI vermindert wird.

Zusätzlich zu den Werten der Waffe ist die Abwehrfähigkeit im Schildkampf auch noch von der Kampferfahrung des Helden abhängig, die aus den erlernten Sonderfertigkeiten *Linkhand* sowie *Schildkampf I*

und II resultiert. Aus diesen SF stehen ihm 1 (SF *Linkhand*), 3 (*Linkhand* und *Schildkampf I*) oder 5 (bei *Linkhand*, *Schildkampf I* und II) zusätzliche Punkte auf ihre PA zu. Schilde können jedoch auch ohne Kenntnis dieser Sonderfertigkeiten geführt werden, bringen dann aber nur ihren PA-WM als Bonus auf den PA-Basiswert.

Die Behinderung durch Rüstung gilt natürlich unabhängig davon, ob die Kämpferin mit dem Schild oder einer Waffe pariert. Das heißt: Die effektive Behinderung wird nach benutzter Waffe errechnet und dann gleichmäßig von Attacke und Parade abgezogen (bei einer ungeraden eBE ein Punkt mehr von der Parade), und zwar sowohl von der Waffen- als auch von der Schild-Parade.

Optional: Schlussendlich bestimmt auch eine gute Kenntnis der Angriffswaffe (die ja teilweise auch zur Parade genutzt wird) den Wert im Schildkampf ein wenig mit: Beträgt der PA-Wert mit der Angriffswaffe 15 oder mehr, so steigt auch die Parade mit dem Schild um 1 Punkt, bei einem PA-Wert von 18 um einen weiteren Punkt, um insgesamt 3 Punkte bei einem Wert von 21.

Beispiel: Swafnilde hat einen Parade-Basiswert von 9, beherrscht ihre Axt mit 14/13 und hat die Sonderfertigkeiten Linkhand und Schildkampf I. Ihre effektive Behinderung beträgt 1. Wenn sie ihren Thorwalerschild (WM -2/+4) benutzt, berechnet sich ihre Parade folgendermaßen: Basiswert + PA-Modifikation + Sonderfertigkeiten - Teil der eBE, also: PA-Basis 9 + Schild-WM 4 + Bonus aus Sonderfertigkeiten 3 - eBE 1 = 15. Der Attackewert sinkt dabei durch den WM-Wert des Schildes (AT -2) auf 12, bleibt durch die eBE aber unverändert. Mit Axt und Schild hat sie also die Kampfwerte AT 12 und PA 15.

Wenn sie den Schild nicht benutzt, werden die Werte nur durch die effektive Behinderung modifiziert: Dann gilt AT 14 / PA 12. Durch den Einsatz des Schildes verbessert sie also ihre Paradenfähigkeit auf Kosten ihrer Attacke.

Schilde können auch zur Abwehr von Fernkampf-Angriffen verwendet werden (siehe Seite 155), sie vermindern die Zielgröße des Verteidigers gegenüber Fernkampf-Angriffen (Seite 153). Es ist nicht möglich, einen Schild zusammen mit Waffen zu verwenden, die eine zweihändige Führung erfordern. Kämpfer mit einem Schild können *Finten* nur erschwert ausführen, *Meisterparden* nur dann, wenn sie die SF *Schildkampf II* beherrschen. Ein Gegner mit einer Kettenwaffe zwingt den Verteidiger, auf den PA-WM des Schildes zu verzichten.

Beispiel: Sollte Swafnilde es mit einem Gegner zu tun bekommen, der einen Morgenstern führt, dann sinkt ihr Parade-Wert mit dem Schild auf 11, da sie auf den Waffenmodifikator des Schildes in Höhe von +4 verzichten muss.

Beim Einsatz von Schilden sollten Sie auf jeden Fall auch die optionale Regelung zum Bruchfaktor (siehe Seite 145f.) beachten, denn Schilde sind nicht für die Ewigkeit gebaut.

AUSWEICHEN UND GEZIELTES AUSWEICHEN

Anstatt einen Schlag mit der Waffe oder dem Schild zu parieren, kann es in manchen Situationen sinnvoller sein, einem Angriff vollständig auszuweichen, d.h. sich außer Reichweite des Angreifers zu bringen. 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.

Grundsätzlich ist das Ausweichen eine Probe auf den PA-Basiswert, die unter anderem um die volle BE der Rüstung erschwert ist – in schwerer Rüstung kann man nun einmal nicht plötzlich zur Seite springen. Ein Held kann sich aber auch im Ausweichen so gründlich geübt haben, dass er Sonderfertigkeiten erworben hat, die ihm wiederum 3, 6 bzw. 9 Bonuspunkte auf die Probe geben. Außerdem

PROBEN-MODIFIKATIONEN BEIM AUSWEICHEN / GEZIELTEN AUSWEICHEN

Grundsätzliche Erschwerung	+2 / +4
(entfällt bei Spiel mit Distanzklassen)	
Behinderung	+BE
Pro zusätzlichem Gegner	+2
Umstellt (4 oder mehr Gegner)	unmöglich
Sonderfertigkeit Ausweichen I	-3
Sonderfertigkeit Ausweichen II	-6
Sonderfertigkeit Ausweichen III	-9
Beim Spiel mit Distanzklassen zusätzlich:	
Distanzklasse Handgemenge	+4 / +8
Distanzklasse Nahkampf	+2 / +4
Distanzklasse Stangenwaffe	+1 / +2

erhält ein Held mit einem *Akrobatik*-TaW von mindestens 12 einen Bonuspunkt, für jeweils 3 TaP mehr einen weiteren (also bei 15, 18 usw.). *Ausweichen* ist unabhängig von der geführten Waffe und auch Schildträger können sich für diese Abwehraktion entscheiden. Für die Abwehraktion *Ausweichen* ist keine Kenntnis von Sonderfertigkeiten nötig, für das *Gezielte Ausweichen* muss der Kämpfer mindestens die SF *Ausweichen I* besitzen.

Die *Ausweichen*-Probe wird nach Zahl der momentanen Gegner erschwert. Wenn Sie mit den optionalen Regeln zu Distanzklassen spielen (siehe Seite 146f.), ist der Zuschlag zur *Ausweichen*-Probe auch von der aktuellen Distanzklasse abhängig. *Ausweichen* ist nur dann möglich, wenn der Verteidiger erfolgreich attackiert wird (auch eine AT zur Verkürzung der Distanzklasse zählt als Angriff).

Regeln zum Ausweichen vor Geschossen finden Sie auf Seite 155. Von dieser Abwehraktion existieren zwei Varianten: Das gewöhnliche *Ausweichen* bedeutet einfach, sich aus der Reichweite eines gegnerischen Angriffs zu bringen, ohne groß vorzusuplanen. Das *Gezielte Ausweichen* bedeutet, beim Ausweichmanöver die Übersicht zu behalten und möglichst die eigene Position nicht zu verschlechtern. Daher ist das gewöhnliche *Ausweichen* auch eine Freie Abwehraktion, das *Gezielte Ausweichen* eine Standard-Abwehraktion vergleichbar der Parade.

Ausweichen: Gelingt die *Ausweichen*-Probe, entgeht der Verteidiger dem Angriff vollständig. Im Kampf gegen mehrere Gegner weicht man damit nur einem der Angriffe aus, ist aber von weiteren Angreifern immer noch bedroht. Der Ausweichende ist durch dieses Manöver allerdings etwas desorientiert (INI -4) und benötigt eine Aktion *Position* oder das Manöver *Orientieren* (ein oder zwei Aktionen), um wieder aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen zu können; derweil kann er nur weiter ausweichen. Misslingt die *Ausweichen*-Probe, so wird der Verteidiger getroffen und verliert 4 Punkte seiner Initiative.

Gezieltes Ausweichen: Gelingt die *Ausweichen*-Probe, entgeht der Verteidiger dem Angriff vollständig. Im Kampf gegen mehrere Gegner weicht man damit nur einem der Angriffe aus, ist aber von weiteren Angreifern immer noch bedroht. Der Verteidiger kann weiterhin normal am Kampfgeschehen teilnehmen. Wenn die Probe misslingt, wird die Kämpferin normal getroffen wie nach einer misslungenen Parade und erleidet außerdem einen INI-Verlust von 2 Punkten.

Optional: Ausweichen und Distanzklassen: Durch gelungenes *Ausweichen* oder *Gezieltes Ausweichen* entfernt der Verteidiger sich um zwei Distanzklassen vom Angreifer. Bei mehreren Gegnern gilt das nur für den Gegner, dessen Angriff der Verteidiger gerade entgangen ist. Misslingt das Ausweichen-Manöver, ändert sich die Distanzklasse nicht (außer der Angriff war ein Angriff zur Veränderung der Distanzklasse – in diesem Fall kann der Angreifer die Distanzklasse seinem Angriff entsprechend ändern).

SONDERFÄHIGKEITEN IM BEWAFFNETEN NÄHKAMPF

Die Kenntnis in den vielen Variationen des bewaffneten Nahkampfs wird beim Schwarzen Auge nicht nur durch hohe Werte in AT und PA, sondern ebenfalls durch die Kenntnis vieler Sonderfähigkeiten wiedergegeben. Diese Sonderfähigkeiten erleichtern oder ermöglichen bestimmte Manöver im Kampf.

Aufmerksamkeit

Ein Held mit dieser Fähigkeit benötigt nur eine Aktion (anstatt zweier), um sich im Kampf Orientierung zu verschaffen und seinen INI-Wert auf das mögliche Maximum (entsprechend einem Würfelwurf von 6 bei der Initiativ-Bestimmung) anzuheben; er muss hierzu auch keine IN-Probe ablegen. Wenn Sie mit den Regeln zur Umwandlung von Angriffs- in Abwehraktionen spielen (siehe Seite 144), gilt für Helden mit dieser Sonderfähigkeit, dass sie eine solche Umwandlung nicht schon zu Beginn einer Kampfrunde ankündigen müssen, sondern erst unmittelbar bevor sie ihre erste eigene Angriffs- oder Abwehraktion in dieser Kampfrunde ausführen.

Voraussetzungen: IN 12

Kosten: 200 AP (4 GP); automatisch für Profession *Streuner*; verbilligt für die Kultur *Auelfen* und die Profession *Magier* (100 AP / 2 GP); billiger für Professionen *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Ausweichen I

Ein Held mit dieser Sonderfähigkeit hat sich auf seine Beweglichkeit im Kampf konzentriert und ist in der Lage, seine *Ausweichen*-Proben (eine *Abwehraktion*, bei der auf den Parade-Basiswert gewürfelt wird; siehe Seite 129) mit 3 Punkten Bonus abzulegen; dies gilt auch für das Ausweichen vor Fernkampfangriffen.

Voraussetzungen: GE 10

Kosten: 300 AP (6 GP), verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Schlangemensch* (150 GP / 3 GP); automatisch für die Professionen *Gaukler* und *Wildnisläufer*; billiger für Profession *Krieger* (225 AP / 5 GP)

Ausweichen II

Dies ist die Steigerung von *Ausweichen I*. Ein Held mit dieser Sonderfähigkeit erhält weitere 3 Punkte Bonus auf seine *Ausweichen*-Proben, zusammen mit *Ausweichen I* also insgesamt 6 Punkte.

Voraussetzungen: GE 12, SF *Ausweichen I* und *Aufmerksamkeit*

Kosten: 200 AP (4 GP), verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Schlangemensch* (100 AP / 2 GP); automatisch für die Profession *Wildnisläufer*; billiger für Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Ausweichen III

Ein Held mit der dritten Stufe in dieser Sonderfähigkeit hat seine Fähigkeiten im Ausweichen perfektioniert: Er erhält weitere 3 Punkte als Bonus auf *Ausweichen*-Proben (insgesamt also 9 Punkte).

Voraussetzungen: GE 15, SF *Ausweichen II* und *Kampfreflexe*

Kosten: 200 AP (4 GP), verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Schlangemensch* (100 AP / 2 GP) und für die Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Betäubungsschlag

Diese Sonderfähigkeit ermöglicht es einem Kämpfer, einen präzise gezielten Schlag mit der stumpfen Seite seiner Waffe auszuführen und den Gegner damit möglicherweise sofort ins Reich der Träume zu schicken. Näheres zu diesem Kampfmanöver finden Sie auf Seite 140.

Voraussetzungen: SF *Finte* und *Wuchtschlag*

Kosten: 200 AP; verbilligt für Profession *Wundarzt* (100 AP / 2 GP)

Defensiver Kampfstil

Diese Sonderfähigkeit ist nur sinnvoll im Zusammenhang mit den Regeln zum Umwandeln von Angriffs- in Abwehraktionen (siehe Seite

144). Sie ermöglicht das Umwandeln einer Angriffs- in eine Abwehraktion ohne den beim Umwandeln üblichen Malus von 4 Punkten, so dass dem Kämpfer damit zwei reguläre Paraden pro Kampfrunde zur Verfügung stehen. Die Absicht zu einer solchen Umwandlung muss allerdings wie üblich zu Beginn der Kampfrunde verkündet werden, selbst dann, wenn der Kämpfer die Sonderfähigkeit *Aufmerksamkeit* beherrscht.

Voraussetzungen: GE 12, SF *Meisterparade*

Kosten: 100 AP

Finte

Diese Sonderfähigkeit ermöglicht es dem Kämpfer, Finten zu schlagen, also sich selbst den AT-Wurf zu erschweren, um dadurch die gegnerische PA um den gleichen Betrag zu senken. Finten sind auch ohne die Kenntnis dieser SF möglich, dann jedoch weniger effektiv (siehe Seite 139). Finten sind bei Benutzung eines Schildes erschwert.

Voraussetzungen: GE 12; AT-Basiswert mindestens 8

Kosten: 200 AP (4 GP); billiger für Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Kampf im Wasser

Normalerweise erleiden Kämpfer, deren Element normalerweise das Land ist, beim Kampf im knie-, hüft- oder schultertiefen Wasser Abzüge auf ihre Kampfwerte hinnehmen (siehe Seite 147). Kämpfer, die diese Sonderfähigkeit erlernt haben, erleiden nur die Hälfte der Abzüge.

Voraussetzungen: GE 12, TaW *Körperbeherrschung 7*

Kosten: 100 AP (2 GP); verbilligt für Kultur *Auelfen* und Profession *Pirat* (jeweils 50 AP / 1 GP).

Kampfreflexe

Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit hat einen um 4 Punkte erhöhten Initiative-Wert und ist daher im Kampf häufig als erster an der Reihe. Diese Fähigkeit kommt nur dann zum Tragen, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit einer BE von maximal 4 trägt (*Rüstungsgewöhnung* gilt).

Voraussetzungen: INI-Basiswert 10

Kosten: 300 AP (6 GP); billiger für Profession *Krieger* (225 AP / 5 GP)

Linkhand

Dies repräsentiert die grundsätzliche Erfahrung, die ein Held haben muss, um Schilde effektiv zu führen (mehr dazu auf Seite 140f.) und die Bewegungen der linken Hand mit denen der rechten zu koordinieren; zum Führen von Parierwaffen und Zweitwaffen ist diese Sonderfähigkeit sogar eine Grundbedingung (mehr dazu finden Sie im Band *Wege des Schwerts*). Diese Fertigkeit gibt einem Schildkämpfer einen Bonuspunkt auf den PA-Wert mit dem Schild (so dass der PA-Wert sich aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes + 1 errechnet). Außerdem vermindert diese Fertigkeit die Abzüge im Kampf mit der falschen Hand (siehe Seite 147) auf AT -6 / PA -6.

Voraussetzungen: KK 10, GE 10

Kosten: 300 AP (6 GP); automatisch für die Professionen *Krieger*, *Söldner*, *Ritter* und *Pirat*

Meisterparade

Dies ist die grundsätzliche Fertigkeit, ein komplizierteres Parade-Manöver auszuführen und damit einen Gegenangriff vorzubereiten. Der Verteidiger erschwert sich seine Parade um einen bestimmten Punktbetrag; gelingt die Parade, so hat er für seine nächste Angriffs- oder Abwehraktion einen um diesen Punktbetrag erhöhten AT- bzw. PA-Wert.

Voraussetzungen: PA-Basiswert mindestens 8

Kosten: 200 AP (4 GP); billiger für Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Rüstungsgewöhnung I

Stadtgardisten tragen selten eine andere Rüstung als einen Wattierten Waffenrock und einen Helm; ebenso typisch ist es für Ambosszwerge, in Kettenrüstung herumzulaufen. Im Lauf der Zeit haben diese Leute sich so sehr an ihre Rüstung gewöhnt, dass sie davon weniger eingeschränkt werden als üblich. Die *Rüstungsgewöhnung I* bezieht sich nur auf einen bestimmten Typ Rüstung, und wenn der Held diese Rüstung trägt, behindert sie ihn um einem Punkt weniger als angegeben. Dies gilt für den Gesamt-RS und nicht für jedes einzelne Rüstungsteil. Wenn die gewählte Rüstung mehrteilig ist, muss der Held den Hauptteil der Rüstung tragen (üblicherweise die Rumpfrüstung), um den Bonus in Anspruch nehmen zu können. Im oben genannten Fall kann der Stadtgardist also die Rüstungsgewöhnung auch dann anwenden, wenn er nur den Waffenrock, nicht aber den Helm trägt.

Die Senkung der BE gilt nicht nur für die Berechnung der eBE im Kampf oder beim Talenteinsatz, sondern auch für alle anderen Fälle, bei denen BE-Randbedingungen und -Schwellen angegeben werden, also zum Beispiel beim Einsatz von anderen Sonderfertigkeiten und der Initiative-Berechnung.

Voraussetzungen: KK 10

Kosten: 150 AP (3 GP); automatisch für Kultur *Ambosszwerge* und Professionen *Krieger*, *Ritter* und *Söldner*; verteuert für Profession *Magier* (225 AP / 5 GP)

Rüstungsgewöhnung II

Wer längere Zeit (etwa ein Jahr) in verschiedenen Formen behinderter Rüstung (BE 4 oder höher) kämpft und auch bei weiteren körperlichen Aktivitäten meist Rüstung trägt, der gewöhnt sich schließlich so sehr daran, dass ihn *jegliche* Rüstung (gemeint ist die gesamte Rüstung, nicht einzelne Rüstungsteile) um 1 Punkt weniger behindert als in der Tabelle angegeben. (Dieser Punkt zählt *nicht* zusätzlich zu dem Punkt aus *Rüstungsgewöhnung I*.)

Voraussetzungen: KK 12; SF *Rüstungsgewöhnung I*

Kosten: 300 AP; automatisch für Profession *Krieger*; verbilligt für Profession *Ritter*; verteuert für Profession *Magier* (450 AP / 9 GP)

Schildkampf I

Diese Fertigkeit im Umgang mit Schilden, die auf der SF *Linkhand* basiert, gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf

seinen Parade-Basiswert (so dass der PA-Wert sich insgesamt aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes + 3 errechnet).

Voraussetzungen: KK 12; SF *Linkhand*

Kosten: 200 AP (4 GP); automatisch für die Professionen *Krieger*, *Ritter* und *Söldner*

Schildkampf II

Diese nochmals weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Schilden gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Parade-Basiswert (so dass der PA-Wert sich aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes + 5 errechnet).

Voraussetzungen: KK 15; SF *Schildkampf I*

Kosten: 200 AP (4 GP); billiger für die Profession *Söldner* (100 AP / 2 GP)

Schnellziehen

Dies ist die Fertigkeit, eine Waffe möglichst schnell aus der Scheide zu ziehen und kampfbereit zu haben. Ein Held, der *Schnellziehen* beherrscht, benötigt nur eine *Freie Aktion*, um eine Waffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen, eine (volle) Aktion, um eine Waffe aus einer Rückenscheide zu ziehen, und drei Aktionen, um einen Schild vom Rücken an den Arm zu bringen. Diese Fertigkeit gilt auch für den Umgang mit Wurfspeeren, Wurfäxten und Wurfmessern (wobei bei letzterem Brustgurte und Armscheiden auch als 'Gürtelscheiden' zählen), muss aber *nicht* für jede Waffe gesondert erlernt werden. Sie kann nur eingesetzt werden, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit einer BE von maximal 4 trägt (*Rüstungsgewöhnung* gilt).

Voraussetzungen: GE 12, FF 10

Kosten: 200 AP (4 GP); billiger für Profession *Krieger* (150 AP / 3 GP)

Wuchtschlag

Dies ist eine besondere Form der Attacke, die mit all jenen Waffen ausführt werden kann, deren Wirkung auf Wucht beruht (speziell also Hieb- und Stoßwaffen und Schwerter, egal, ob ein- oder zweihändig). Bei einem Wuchtschlag erschwert sich der Angreifer seinen AT-Wurf um eine bestimmte Anzahl von Punkten, um dieselbe Zahl zu seinen Trefferpunkten zu addieren. Wuchtschläge sind auch ohne die Kenntnis dieser SF möglich, dann jedoch weniger effektiv (siehe Seite 138f.).

Voraussetzungen: KK 12

Kosten: 200 AP (4 GP); automatisch für *Krieger* und *Söldner*

OPTIONALE KAMPFREGELEN

An dieser Stelle finden Sie einige Regeln zum bewaffneten Nahkampf, die Sie je nach Bedarf in Ihrer Runde einführen können

OPTIONAL: ÜBERRASCHUNG UND HINTERHALT

Bei weitem nicht alle Kämpfe sind abgesprochene Veranstaltungen auf einer unendlichen Ebene; die meisten Kämpfe neigen dazu, eher unübersichtlich zu sein und zumindest zu Beginn eine Seite zu bevorzugen – nämlich diejenige, die den Vorteil der Geländewahl hatte.

In einer *Überraschungs-Situation*, wenn z.B. zwei Gruppen aufeinander treffen, ohne sich vorher bemerkt zu haben, herrscht erst einmal Verwirrung: Beide Seiten beginnen den Kampf mit ihren Initiative-Basiswerten (also ohne einen W6 zu würfeln, jedoch unter Beachtung der Anzahl der Kämpfenden). Ein Kämpfer darf erst dann den W6 zu seinem INI-Wert addieren, wenn ihm eine Intuitions-Probe gelingt, die er zu Beginn jeder KR einmal ablegen darf. Diese IN-Probe ist jede folgende Kampfrunde um 2 Punkte erleichtert.

Kriegskunst und *Gefahreninstinkt* sind bei überraschenden Situationen für die Übersicht im Kampf sehr wichtig: Je 2 Punkte in die-

sem Talent oder dieser Gabe erleichtern die IN-Probe(n) um je 1 Punkt.

Bei einem *Hinterhalt*, bei dem der Verteidiger den Angreifer nicht bemerkt, hat jeder der im Hinterhalt liegenden Angreifer vor der Ermittlung der Initiative eine Angriffsaktion frei. Einem Angegriffenen muss eine Intuitions-Probe (erschwert um 3 Punkte, wenn Fernwaffen aus dem Hinterhalt eingesetzt werden) gelingen, um überhaupt parieren oder ausweichen zu können. Danach beginnt ein regulärer Kampf, bei dem jedoch die Angegriffenen weiterhin als *überrascht* gelten (siehe oben): Ihnen müssen weitere IN-Proben gelingen, bevor sie einen W6 zu ihrem Initiative-Basiswert addieren dürfen. Die Angreifer haben sehr wohl von Anfang an diesen regulären Bonus. *Kriegskunst* und *Gefahreninstinkt* sind auch hier wichtig: Je 2 Punkte in diesem Talent bzw. dieser Gabe erleichtern die IN-Proben der Angegriffenen um je 1 Punkt.

Wer allerdings seine Waffe noch in der Scheide hat, dem nützt es auch nichts, zu wissen, dass und von wem er überfallen wird: Er muss mindestens eine Aktion *Waffe Ziehen* aufwenden, um die Waffe zu ziehen (mehr, wenn sie schlecht zugänglich ist, siehe die Beschreibung der Aktion).

OPTIONAL: ÜBERZAHL UND INITIATIVE

Im Kampf mit mehreren Beteiligten ermitteln Sie den INI-Wert für jeden Kämpfer nach der oben vorgestellten Methode, jedoch haben die Kämpfer der Partei, die in der Überzahl ist, pro Kopf Überzahl einen zusätzlichen Bonuspunkt auf ihren Initiative-Wert.

OPTIONAL: UMWANDELN VON AKTIONEN


Üblicherweise hat ein Kämpfer eine Angriffsaktion und eine Abwehraktion pro Kampfrunde, wobei die Angriffsaktion dann ausgeführt werden kann, wenn der Kämpfer von der Initiative her an der Reihe ist, die Abwehraktion hingegen jederzeit als Reaktion auf einen gegenrischen Angriff.


Wenn sich ein Held aber einer Übermacht von Gegnern gegenüber sieht, könnte ihm der Gedanke kommen, dass es vielleicht besser ist, erst einmal nur zu parieren und zu warten, dass Verstärkung eintrifft – oder aber so schnell wie möglich mehrere Gegner zu Boden oder zumindest zu Boden zu schicken. Daher ist es möglich, die Angriffsaktion in eine Abwehraktion umzuwandeln und umgekehrt, jedoch ist die ‚verwandelte‘ Aktion um 4 Punkte erschwert.


Das Umwandeln von Aktionen muss zu Beginn der Kampfrunde angesagt und kann danach nicht rückgängig gemacht werden.


Ein Kämpfer, der die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* besitzt, kann mit der Ankündigung einer Umwandlung bis zu seiner Initiativphase (also seinem erstmöglichen Angriffszeitpunkt) warten.

Die zweite Attacke, also die umgewandelte Abwehraktion, darf bei einer Initiativphase von INI-8 ausgeführt werden, die zweite Parade bei Bedarf. Beträgt der Wert INI-8 weniger als 0, kann der Kämpfer keine zweite Attacke ausführen; dies kann auch durch ein Ereignis in der laufenden Kampfrunde eintreten.

 Das Umwandeln von Aktionen funktioniert nicht mit *Kettenwaffen*, *Zweihand-Hieb Waffen*, *Zweihandschwertern/-säbeln*, allen Waffen von zwei Schritt oder mehr Länge und allen improvisierten Waffen.

 Ein Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Defensiver Kampfstil* kann eine Angriffs- in eine Abwehraktion umwandeln, ohne die Erschwernis von 4 Punkten zu erleiden. *Defensiver Kampfstil* muss auf jeden Fall zu Beginn der Kampfrunde angesagt werden, unabhängig davon, ob er die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* beherrscht oder nicht. Mit den genannten Waffen, mit denen kein Umwandeln erlaubt ist, kann auch kein *Defensiver Kampfstil* durchgeführt werden.

 Ein Kämpfer, der mit einem Stab (Kampfstab, Magierstab oder Zweililien) ausgestattet ist und diese Waffe mit T&W 10 oder mehr beherrscht, kann Aktionen umwandeln, ohne dass er die oben genannten Einbußen von 4 Punkten erleidet.

 Ein Kämpfer mit einem Schild kann ohne Einbußen Angriffs- in Abwehraktionen umwandeln.

OPTIONAL: TREFFERPUNKTE UND KÖRPERKRAFT (TP/KK)

Wenn ein Held mit außerordentlich hoher Körperkraft im Nahkampf eine Waffe einsetzt, kann er mehr Schaden anrichten als ein Kämpfer mit niedriger KK. Ob und wie viel Schaden mehr durch hohe Kraft bewirkt werden kann, ist stark vom Typ

der Waffe abhängig: Üblicherweise wird eine hohe KK bei Hieb Waffen effektiver in TP umgesetzt als bei Stichwaffen.

Jeder Waffe sind daher zwei Werte zugeordnet: der **Schwellenwert**, der angibt, bei welcher Körperkraft ein Held ‚balanciert‘ kämpft, und die **Schadensschritte**, die besagen, bei wie vielen weiteren Punkten KK es einen zusätzlichen Trefferpunkt (oder gar weitere zusätzliche) gibt. Ein TP/KK-Wert von 12/2 bedeutet also, dass ein Kämpfer mit einer KK von 14 einen zusätzlichen TP mit dieser Waffe anrichtet, ein Kämpfer mit einer KK von 16 zwei zusätzliche TP, einer mit KK 18 +3 TP usw.

Umgekehrt heißt dies aber auch, dass für fehlende Körperkraft-Punkte unter dem Schwellenwert auch Trefferpunkte von der Schadenswirkung abgezogen werden können. Bei obiger Waffe mit TP/KK 12/2 bedeutet dies, dass ein Kämpfer mit KK 10 einen TP weniger anrichtet, bei einer KK von 8 sogar zwei Punkte weniger. Zudem muss ein so schwächerer Kämpfer für jeden Schadensschritt unter dem Schwellenwert einen Verlust von je einem Punkt auf den AT- und PA-Wert hinnehmen.

Die Schwellenwerte und Schadensschritte der einzelnen Waffen finden Sie in der Spalte **TP/KK** der Waffenliste auf Seite 160f.

Anmerkung: Diese lineare Beziehung zwischen Körperkraft und Trefferpunkten gilt korrekt nur in einem Rahmen von ca. KK 5 (durch Krankheit oder Zauberei geschwächt, Kleinkinder) bis KK 30 (Trolle, starke Oger; für Menschen nur durch Zauberei erreichbar); bei niedrigeren Körperkraft-Werten können die meisten Waffen überhaupt nicht geführt werden, bei höheren Werten dagegen entsteht sehr viel ungenutzter ‚Überschuss-Schaden‘ (‚durchbohrter als durchbohrt‘ geht nicht).

Außerdem gilt dieser Zusammenhang nur im Rahmen der üblichen Waffenbenutzung im Kampf – selbst ein Tattergreis oder Kleinkind kann einem Schlafenden eine tödliche Halswunde beibringen.

Elgara hat AT 16, PA 14 und eine KK von 15 und richtet daher mit einem Schwert (TP 1W6+4; TP/KK 11/4) 1W6+5 Trefferpunkte an. Wenn ihre KK auf 19 steigt (entweder dauerhaft durch Erfahrung und Steigerung oder kurzfristig durch ein Kraftelixier oder einen Zauber), schlägt sie mit 1W6+6 TP zu. Wenn Sie dagegen an den Folgen von Wundfieber leidet (u.a. KK-Verlust) und ihre KK auf 7 gesunken ist, richtet sie mit dem Schwert nur noch 1W6+3 TP an und hat auch nur noch Kampfwerte von 15/13.

OPTIONAL: AUSWIRKUNGEN NIEDRIGER AUSDAUER

Ähnlich wie der Verlust von Lebenspunkten kann sich auch Ausdauerverlust in einer Erschwernis der Proben bemerkbar machen, jedoch weit weniger schnell: Hat ein Held weniger als ein Drittel seiner AU zur Verfügung, erleidet er einen Malus von 1 Punkt auf alle Eigenschafts- und 3 Punkten auf alle Talent- und Zauberproben. Bei weniger als einem Viertel seiner AU betragen die Einbußen 2 bzw. 6 Punkte. Fällt die Ausdauer auf 0, wird der Held kampfunfähig und sollte zusehen, dass er so schnell wie möglich wieder zu Atem kommt.

Sinkt die AU eines Helden auf weniger als ein Drittel, so führt dies automatisch zu 1 Punkt



Erschöpfung; fällt seine AU gar auf 0, so erleidet er 1W6 Punkte Erschöpfung. Zur Erschöpfung siehe Seite 191f.

Diese Regeln gelten zusätzlich zu allen aus Kampfergebnissen resultierenden AT/PA-Einbußen; die Einbußen auf die Proben sind kumulativ, d.h. ein Held, der weniger als die Hälfte seiner LE und weniger als ein Drittel seiner AU besitzt, muss mit Erschwerissen von 2 Punkten auf seine Eigenschaftsproben und 6 Punkten auf seine Talentproben leben.


OPTIONAL: GLÜCKLICHE SCHLÄGE UND PATZER


Die folgenden Regeln bringen den Zufall ins Spiel – Glückstreffer und Missgeschicke, die auch dem besten Kämpfer einmal passieren können. Wenn Sie sich entscheiden, diese Regeln in Ihrer Runde einzuführen, sollten Sie sie als 'Gesamtpaket' übernehmen.

Glückliche Attacken

Wenn der Angreifer bei seiner Attacke eine 1 würfelt und der Verteidiger nicht mühevoll parieren kann (s.u.), hat er einen besonders glücklichen Hieb gelandet: eine *Glückliche Attacke*. Diese ist, ungeachtet aller möglichen Modifikationen, auf jeden Fall ein Treffer – und wenn dem Angreifer sofort danach ein Prüfwurf gelingt (gewürfelt wie eine 'gewöhnliche' Attacke mit allen eingerechneten Modifikatoren aus Umständen oder z.B. angesagten Attacken), dann hat er die Glückliche Attacke bestätigt und daraus einen *Kritischen Treffer* gemacht. (Der Prüfwurf – auch *Bestätigungswurf* genannt – ist kein zusätzliches Manöver, sondern nur eine Überprüfung, wie glücklich die Glückliche Attacke ausgefallen ist.) Der Verteidiger kann eine Glückliche Attacke und einen Kritischen Treffer zu parieren versuchen – allerdings steht ihm hierzu nur sein halber Parade-Wert zur Verfügung (Erschwerisse durch eigene fehlgegangene Manöver oder gelungene Meisterparaden des Angreifers etc. werden erst nach der Halbierung verrechnet).

Misslingt diese erschwerte Abwehr einer Glücklichen Attacke (oder steht ihm keine Parade mehr zu), muss er einen gewöhnlichen Treffer hinnehmen.

 Misslingt die Abwehr eines Kritischen Treffers, erleidet der Verteidiger eine deutlich höhere TP-Anzahl: Der Angreifer rollt die Würfel für die Schadensermittlung wie gehabt, addiert den Zuschlag je nach Waffe und verdoppelt dann das ermittelte Ergebnis. Erhöhte TP, die aus Ansagen für einen *Wuchtschlag* oder aus hoher KK herrühren, werden erst nach der Verdoppelung verrechnet.

 Ein Kritischer Treffer erzeugt unabhängig von der Wundschwelle des Getroffenen eine zusätzliche Wunde (siehe Seite 138), durch die er eventuell in seinen Kampffaktionen gehindert oder gar durch den schweren Treffer sofort kampfunfähig wird.

Glückliche Paraden

Wenn der Verteidiger bei seiner Parade eine 1 würfelt und diesen Wurf *bestätigen* kann (also ihm ein Prüfwurf auf die Parade unter Einrechnung aller Modifikatoren gelingt; s.o.), ist ihm eine *Glückliche Parade* gelungen; kann er den Wurf nicht bestätigen, so ist es nur eine gewöhnliche, aber dennoch auf jeden Fall gelungene Parade.

Eine Glückliche Parade ist immer eine zusätzliche Freie Aktion, so dass man dadurch seine Abwehraktion der Runde nicht verbraucht. (Es ist natürlich nicht erlaubt, in einer Situation, in der man seine Abwehraktion schon verbraucht hat, aufs Geratewohl eine Parade zu würfeln und zu hoffen, durch eine glückliche Parade eine Zusatzaktion zu erhalten.)

Attacke-Patzer

Patzer können bei jeder Art von Angriff, also auch bei angesagten Attacken passieren. Wenn ein Held beim AT-Wurf eine 20 würfelt, hat er seine Attacke verpatzt – der Angriff ist auf jeden Fall fehlgegangen (auch, wenn sein AT-Wert 20 oder mehr beträgt).

Er kann das Schlimmste aber noch einmal abwenden, wenn ihm sofort danach (der Verteidiger würfelt inzwischen nicht) ein Prüfwurf gelingt (AT-Wurf, je nach Situation und eventuell nach Ansage modifiziert); misslingt dieser, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat aus der Patzertabelle (siehe unten) ab.

Ein Attacke-Patzer kann auch durch den Prüfwurf nie in eine gelungene Attacke umgewandelt werden.

Ansgar versucht, sich mit einem mächtigen Wuchtschlag (angesagte AT +8) gegen seinen orkischen Gegner freien Raum zu verschaffen, um seinen Freunden zu Hilfe zu eilen; er steht in hüfttiefem Wasser, also ist seine AT um 2 weitere Punkte erschwert. Er würfelt eine 20, was nicht nur über seinem AT-Wert in Hieb Waffen (16) und weit über dem benötigten Wert von 6 liegt, sondern schlicht und ergreifend ein Patzer ist. Der Prüfwurf ergibt eine 8 – knapp vorbei ist auch daneben (es war wieder eine 6 gefordert), und so rollt Ansgars Spieler 2W6, was bei einer 9 auch noch dazu führt, dass Ansgars Axt jetzt irgendwo zu seinen Füßen im Schlick steckt.

Paradepatzer

Auch bei der Parade können Aktionen richtig krachend danebengehen. Wenn ein Held beim PA-Wurf eine 20 würfelt, ist seine Parade auf spektakuläre Weise misslungen. Er kann das Schlimmste verhindern, wenn ihm anschließend ein nach den Umständen (Sicht, Gelände, Verletzungen, evtl. Ansagen ...) modifizierter

PATZERTABELLE

2W6 Auswirkungen

- 2 **Waffe zerstört:** Auf jeden Fall INI –4 wegen Desorientierung, Patzender muss in der folgenden Runde Aktionen aufwenden, um eine neue Waffe zu ziehen. Handelt es sich bei der Waffe um eine sehr stabile Waffe mit einem BF von 0 oder weniger, so wird dieses Ergebnis als 9–10 (Waffe verloren) gewertet und der BF der Waffe steigt um 2 (was bei einer wirklich unzerstörbaren Waffe natürlich nichts ausmacht). Handelt es sich um eine natürliche Waffe (also in der Regel Faust oder Fuß), so wird dieser Patzer gewertet wie eine 12 (Schwerer Eigentreffer).
- 3–5 **Sturz:** Der Patzende liegt auf dem Boden, er gilt in den folgenden Runden so lange als *Am Boden*, bis er aufstehen kann (dies benötigt eine Aktion *Position* und eine erfolgreiche GE-Probe). INI–2 wegen Desorientierung.
- 6–8 **Stolpern:** Der Unglücksrabe verliert 2 Punkte INI wegen Desorientierung.
- 9–10 **Waffe verloren:** Der Patzende muss in der folgenden Runde eine Aktion *Positionieren* aufwenden, um eine GE-Probe abzulegen, bei deren Gelingen er an seine Waffe gelangt; wahlweise auch Waffenwechsel oder Flucht. Handelt es sich bei der Waffe um eine natürliche (angewachsene), so wird das Ergebnis als 3–5 (Sturz) gewertet. INI–2 wegen Desorientierung.
- 11 **An eigener Waffe verletzt:** Der Betroffene erleidet Waffenschaden durch die eigene Waffe (TP auswürfeln; keine zusätzlichen TP aus hoher KK oder Ansagen) und eventuell auch eine Wunde (bei mehr als KO/2 SP) mit den dort genannten Folgen; INI–3 wegen Desorientierung.
- 12 **Schwerer Eigentreffer:** Der Betroffene erleidet schweren Schaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln und verdoppeln; keine zusätzlichen TP aus hoher KK oder Ansagen) und eventuell auch eine Wunde (bei mehr als KO/2 SP) mit den dort genannten Folgen. INI–4 wegen Desorientierung.


Prüfwurf gelingt, was dann heißt, dass ihm diese Parade nur 'normal missglückt' ist. Misslingt aber auch der Kontrollwurf, so muss der Spieler auf der Patzertabelle würfeln und das entsprechende Resultat umsetzen.


Folgen von Patzern

Neben den besonderen Auswirkungen eines Patzers führt jedes dieser Missgeschicke dazu, dass der Betroffene alle weiteren Aktionen der laufenden Runde verliert – das heißt insbesondere, dass er nicht in der Lage ist, ankommende Schläge zu parieren.

OPTIONAL: BRUCHFAKTOR

Alle Waffen und Schilde sind mit einem sogenannten Bruchfaktor (BF) versehen, der die Zerbrechlichkeit des Gegenstandes widerspiegelt. Ob eine Waffe zerbricht oder ein Schild zersplittert, wird immer dann für beide Beteiligten überprüft,

 wenn ein *Kritischer Treffer* (siehe oben) mit einer Parade mit Waffe oder Schild abgewehrt wird (der Verteidiger kann selbst entscheiden, ob er in diesem Fall die Waffe oder den Schild benutzt hat),

 wenn ein *Wuchtschlag* mit einer Ansage von +10 oder mehr mit einer Parade mit Waffe oder Schild abgewehrt wird, also sowohl die Waffe des Angreifers als auch Waffe oder Schild des Verteidigers extremen Belastungen ausgesetzt sind.

Der Spielleiter unterbricht den Kampf und der Verteidiger rollt 2W6. 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. Ist das Resultat 12, so ändert sich der Bruchfaktor nicht. Zerbricht die Waffe / der Schild des Verteidigers, ist der Bruchtest abgeschlossen. Hält die Waffe oder der Schild stand, muss der Angreifer ebenfalls nach obiger Regel überprüfen, ob seine Waffe zerbricht.

Der neue Bruchfaktor wird auf dem Heldenokument eingetragen. Solange der Bruchfaktor einer Waffe so niedrig ist, dass sie gar nicht zerbrechen kann (BF 1 oder niedriger), sollte der Waffenbesitzer dennoch würfeln, da bei einem Ergebnis von 12 der Bruchfaktor nicht steigt.

Der Bruchfaktor steigt auch durch dauernden Gebrauch: Nach jedem Abenteuer mit größeren Kämpfen steigt der BF der verwendeten Waffen 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-Minderung um 1 Punkt einen Dukaten kostet. Waffen, deren Bruchfaktor original 0 oder weniger beträgt, können nur vom Hersteller wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt werden. Zerbrochene Holzstiele von Äxten oder Stangenwaffen können natürlich erneuert werden, zerbrochene Klingen lassen sich jedoch nicht reparieren, sondern bestenfalls aus dem vorhandenen Material neu schmieden.

OPTIONAL: DISTANZKLASSEN

Waffen sind unterschiedlich lang, was dazu führt, dass sie sich in ihrem Kampfverhalten und der Art ihrer Führung auch deutlich un-


terscheiden. Am stärksten spürbar werden diese Unterschiede, wenn Waffen verschiedener Länge gegeneinander eingesetzt werden. Wenn ein Dolchkämpfer und ein Zweihänderschwinger gegeneinander antreten, ist es schwierig zu beurteilen, wer über die effektivere Waffe verfügt: So lange der Kämpfer mit dem Zweihänder den Dolchträger auf Distanz halten kann, hat dieser keine Möglichkeit, den Langwaffenkämpfer überhaupt zu verletzen; kommt der Messerstecher jedoch nahe genug heran, kann er dem Gegner seinen Dolch zwischen die Rippen rammen, ohne dass dieser sich mit seiner sperrigen Waffe effektiv dagegen wehren kann.


Wir haben die Waffen in drei Gruppen von Längen eingestuft und ebenso die unterschiedlichen Entfernungen im Kampf in drei Klassen zusammengefasst. In beiden Fällen lautet die Bezeichnung für diese Längen- oder Entfernungsgruppen **Distanzklasse (DK)**; die drei Distanzklassen sind: **Handgemenge** (abgekürzt **H**; waffenlos, Dolche u.ä.), **Nahkampf** (**N**; typische Einhandwaffen wie Schwerter, Streitäxte etc.) und **Stangenwaffe** (**S**; hierunter fallen Speere, Infanteriewaffen und Zweihandschwerter).

Die Entfernungen sind hierdurch eindeutig festgelegt, jedoch es gibt einige Waffen, die in mehreren Distanzklassen einsetzbar sind; welche dies sind, finden Sie in der Waffentabelle auf **Seite 160f**.

Ein Kampf beginnt in der Distanzklasse, die vom Kämpfer mit der höchsten Initiative gewünscht ist. Dabei kann er nur solche Distanzklassen wählen, die für seine Waffe genannt sind (also z.B. Nahkampf oder Stangenwaffe für einen Kämpfer mit Anderthalbhänder). Bei Gleichstand der Initiative entscheidet der bessere INI-Basiswert; ist auch dieser gleich, beginnt der Kampf in der größtmöglichen Distanzklasse der beteiligten Waffen (bei einem Kampf Schwert gegen Anderthalbhänder also in der DK S).

Alle folgend genannten Attacken und Paraden, die sich nur auf eine Veränderung der Distanzklasse beziehen, werden nicht durch die Distanzklassen-Modifikatoren beeinflusst (siehe unten), sehr wohl aber durch die üblichen Modifikationen aus BE, Wunden etc.

 Will ein Kämpfer näher an einen Gegner herankommen – also die Distanzklasse verringern –, muss ihm eine Attacke gelingen. Der Verteidiger kann versuchen, diesen Angriff zu parieren (auch mittels Schildparade, Ausweichen oder *Meisterparade*). Gelingt die Parade (oder ist bereits die Attacke misslungen), so verändert sich nichts an der Distanzklasse der Kämpfer; misslingt sie jedoch, so hat sich der Angreifer um eine Distanzklasse angenähert; die Attacke erzeugt keinen Treffer.

 Um sich von einem Gegner zu entfernen, also die Distanzklasse zu vergrößern, ist eine gelungene AT nötig, die unabhängig von der aktuellen Distanzklasse um 4 Punkte erschwert ist; diese AT zählt als Angriffsaktion (wird also anstatt eines regulären Angriffs während der eigenen INI-Phase ausgeführt), richtet jedoch bei Gelingen keinen Treffer an, sondern ist nur nötig, um zu überprüfen, ob die Distanzklassen-Veränderung gelingt. Diese AT kann nicht pariert werden. Wenn sie misslingt, ändert sich die Distanzklasse nicht, ist sie jedoch gelungen, konnte der Angreifer die Distanz um eine Klasse vergrößern.

Wenn ein Kämpfer eine für die Distanzklasse ungeeignete Waffe führt, hat dies Abzüge auf AT und PA zur Folge:



Wenn ein Kämpfer unterlaufen wird (also mit Stangenwaffe in Nahkampf-Reichweite oder mit Nahkampfwaffe in Handgemenge-Reichweite kämpfen muss, sind für ihn AT und PA um jeweils 6 Punkte erschwert.

Wenn der Kämpfer gezwungen ist, sich zu strecken, also mit einer Handgemengewaffe in Nahkampf-Reichweite oder mit einer Nahkampfwaffe in Stangenwaffenreichweite zu kämpfen, ist seine AT um 6 Punkte erschwert.

Es ist nicht möglich, mit einer Handgemengewaffe in der Distanzklasse Stangenwaffe zu attackieren. Es ist nicht möglich, mit einer Stangenwaffe in Handgemenge-Reichweite zu attackieren oder zu parieren.

OPTIONAL: WAFFENMODIFIKATOREN

Nicht alle Waffen sind gleich handlich und gleich einfach zu führen; viele haben ihre Vorteile und Besonderheiten auf einem Gebiet mit Nachteilen in der Führbarkeit auf anderen Gebieten erkauft. Dies ist zum einen durch einige spezielle Vor- und Nachteile umgesetzt, die Sie in der Kurzbeschreibung der Waffen ab Seite 157 finden, zum anderen durch die in der Tabelle angegebenen Modifikatoren des AT-, PA- und INI-Werts, in erster Linie aber durch die Einteilung in Distanzklassen (DK).

Daher sind die Modifikatoren nur innerhalb einer Distanzklasse wirklich 'vergleichbar'; wenn Sie also mit Waffenmodifikatoren spielen, sollten Sie auch Distanzklassen verwenden und umgekehrt. Üblich sind PA-Abzüge bis zu 4 Punkte; Attacke-Abzüge bis zu 2 Punkten sind selten und kommen nur bei unausgewogenen Waffen – Ketten- und extrem langen Waffen – vor. Die INI-Modifikatoren liegen im Rahmen von +/-3 Punkten.

OPTIONAL: BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Es gibt Situationen im Kampf, die besondere Modifikationen auf den Attacke- und Paradowurf erfordern. Dies können entweder spezielle Umgebungsbedingungen oder eine ungewöhnliche Lage der Kontrahenten sein. Als Beispiel seien hier der Kampf in vollständiger Dunkelheit, der Kampf im oder gar unter Wasser, gegen fliegende Wesen oder gegen Unsichtbare genannt.

Die Modifikatoren für Sichtverhältnisse (einschließlich unsichtbarer Beteiligter) oder Wassertiefen sind zueinander nicht kumulativ (man kann nicht gleichzeitig in knietiefem und schultertiefem Wasser stehen), sehr wohl aber die Erschwernisse für verschiedene Umstände, was bedeutet, dass der Kampf gegen ein fliegendes Wesen bei Mondlicht in knietiefem Wasser um +5/+9 Punkte erschwert ist.

Wasserbewohner sind von den Modifikatoren durch dem Kampf *im Wasser* genauso betroffen wie Landbewohner (also durch knietiefes / hüfttiefes / schultertiefes Wasser); sie erleiden jedoch überhaupt keine Nachteile im Kampf *unter Wasser*. Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Kampf im Wasser* müssen nur die Hälfte der genannten Erschwernisse beim Kampf in knie-, hüft- oder schultertiefen Wasser hinnehmen.

DISTANZKLASSEN

Waffe	auf Handgemengedistanz	auf Nahkampfdistanz	auf Stangenwaffendistanz
Handgemengewaffe	ideal	AT +6	AT unmöglich
Nahkampfwaffe	AT +6 / PA +6	ideal	AT +6
Stangenwaffe	AT und PA unmöglich	AT +6 / PA +6	ideal

Wesen mit dem Vorteil *Dämmerungssicht* erleiden nur die halben Abzüge bei schlechten Lichtverhältnissen, Wesen mit *Nachtsicht* erleiden bei jeglichen schlechten Lichtverhältnissen nur AT/PA-Abzüge von jeweils 2 Punkten. Die folgende Liste gibt Ihnen einige Beispiele für Proben-Modifikationen (für gewöhnliche Menschen ohne eine spezielle Ausbildung). Die genannten PA-Modifikationen gelten immer auch für Ausweichmanöver.

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Kampf im Mondlicht (o.ä. Licht):	AT +3 / PA +3
Kampf im Sternenlicht (o.ä. Lichtverhältnissen):	AT +5 / PA +5
Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit:	AT +8 / PA +8
Kampf in knietiefem Wasser:	PA +2
Kampf in hüfttiefem Wasser:	AT +2 / PA +4
Kampf in schultertiefem Wasser:	AT +4 / PA +6
Kampf unter Wasser:	AT +6 / PA +6
Kampf gegen fliegende Wesen:	AT +2 / PA +4
Kampf gegen Unsichtbare:	AT +6 / PA +6
Kampf gegen am Boden Liegenden:	AT -3 / PA -5
Kampf aus liegender Position heraus:	AT +3 / PA +3
Kampf gegen Knienden:	AT -1 / PA -3
Kampf aus kniender Position heraus:	AT +1 / PA +1
Kampf mit der falschen Hand	AT +9 / PA +9
Kampf mit der falschen Hand (SF Linkhand):	AT +6 / PA +6
Verteidiger überrumpelt*:	AT -5
Verteidiger schlafend / bewusstlos / gefesselt*:	AT -8
Ziel vollkommen unbeweglich**:	AT -10
Gegner in der Überzahl	PA +1 pro zus. Gegner (max. +2)
Freunde in der Überzahl	AT -1

*) Die typischen Situationen, die z.B. entstehen, wenn es einem Meuchler gelingt, sich anzuschleichen. Es gilt auch, wenn der Angreifer von hinten angreift. Ein überrumpelter Kämpfer kann diese Attacke nicht parieren.

**) Als vollkommen unbeweglich gelten eigentlich nur unbelebte Objekte wie Türen, Möbel oder Statuen – aber auch die müssen in einer hektischen Situation erst einmal getroffen werden. Der Abzug von -10 entspricht einem Ziel von etwa Menschengröße. Für kleinere oder größere Ziele können Sie andere Zuschläge verlangen, orientieren Sie sich dafür an den Größenklassen bei Fernkampfangriffen (siehe Seite 152).







DER KAMPF ZU PFERD (OPTIONAL)


Der berittene Kampf ist keine Seltenheit in Aventurien. Es kommt immer wieder einmal vor, dass man sich angreifender Wegelagerer vom Pferderücken aus erwehren muss, den reißenden Steppenlöwen mit der Dschadra erlegt oder einen Raubritter nach langem Verfolgungsritt im Kampf stellen muss – und schlussendlich gehört auch die Tjoste (der Lanzengang im Turnier) zu den geachtetsten Spielarten des ehrbaren Waffenhandwerks. Im Kampf zu Pferd spielen


neben den Kampffertigkeiten des Kämpfers auch das *Reiten*-Talent eine ebenso wichtige Rolle wie die Sonderfertigkeit *Reiterkampf* und nicht zuletzt auch die Qualität des Reittiers. Der Gesamtkomplex des Kampf zu Pferd ist zu umfangreich, um ihn hier darzustellen. Daher seien Ihnen hier nur einige besondere, häufig auftretende Situationen in vereinfachter Form vorgestellt. Alle weiteren Regeln finden Sie im Band *Wege des Schwerts* und in der *Zoo-Botanica Aventurica*.




Aktionen von Reitern

Grundsätzlich steht Reitern fast die gleiche Auswahl von Angriffs- und Abwehraktionen und Reaktionen zu wie Fußkämpfern:

-  *Rufen, Waffe fallen lassen* und *Artefakt aktivieren* sind Freie Aktionen.
-  Attacke und Parade sind gewöhnliche Angriffs- bzw. Abwehraktionen.
-  *Wuchtschläge* sind möglich, nicht jedoch *Finten* und *Meisterparaden*.
-  *Bewegen, Sprinten* und *Position* erfordert je nach Situation eine *Reiten*-Probe.
-  *Ausweichen* ist stets ein *Gezieltes Ausweichen* des Pferdes, was eine *Reiten*-Probe erfordert, die gegen andere Reiter und gegen Fußkämpfer mit Nahkampfwaffe um 4 Punkte, gegen Fußkämpfer mit Stangenwaffe um 8 Punkte und im Lanzengang um 5 Punkte plus weitere Modifikationen (siehe Seite 141) erschwert ist. Der INI-Verlust entspricht dem des Gezielten Ausweichens zu Fuß.
-  Ein Reiter kann die Aktion *Orientieren* einsetzen, um seine Initiative zu verbessern; er darf dann die *Reiten*-Probe wiederholen und das bessere Ergebnis werten (zur Initiative auf dem Pferd: siehe unten). Die IN-Probe zum *Orientieren* ist wegen der besseren Übersicht um 1 Punkt erleichtert.

 Eine Waffe aus einer Sattelscheide zu ziehen dauert so lange, wie die Waffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen (in der Regel eine Aktion).

 Um eine Lanze einzulegen (also von vertikaler Haltung in horizontale Angriffsposition zu bringen), sind zwei Aktionen nötig.

-  *Nachladen* einer Fernwaffe auf dem Rücken eines Reittieres erfordert die anderthalbfache Zahl von Aktionen wie am Boden (siehe auch *Fernkampf vom Pferderücken*, Seite 155) und ist nicht mit allen Fernwaffen möglich: Reiter sind nicht in der Lage, eine Windenarmbrust zu spannen oder einen Bogen zu beschnen.
-  Langbögen können nicht vom Pferderücken aus eingesetzt werden.
-  *Zaubern* vom Pferderücken aus sollte je nach Situation gewertet werden, ebenso wie *Gegenstand benutzen* und *Talenteinsatz*; teilweise sind diese Aktivitäten für Reiter einfach nicht möglich.


BEHINDERUNG


Die effektive Behinderung (eBE) für Kampfaktionen eines Reiters ist dadurch, dass er seine Rüstung nur noch zu Teilen selbst schleppen muss, halbiert; beim *Lanzenreiten* (dem Angriff mit der eingelegten Lanze selbst) kommt überhaupt keine BE zum Tragen. Für *Reiten*-Proben gilt eBE: BE-2. Bei allen anderen Talentproben wird die jeweils angegebene eBE verwendet.


REITEN-PROBEN


In bestimmten Situationen muss ein Reiter eine *Reiten*-Probe ablegen, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Misslingt diese Probe, so hat der Reiter sein Pferd nicht unter Kontrolle gebracht, in bestimmten Situationen kann daraus sogar ein Sturz vom Pferd resultieren. Patzer bei den *Reiten*-Proben bedeuten stets einen Sturz.


Die folgenden Regeln gelten für Reiter, denen Sattel und Steigbügel zur Verfügung stehen. Der Kampf auf einem ungesattelten Pferd ist unglaublich schwieriger: Alle *Reiten*-Proben sind um 6 Punkte erschwert (zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikationen, um 3 Punkte für Hel den mit der SF *Reiterkampfs*), der Lanzengang ist nicht durchzuführen.

-  Die *Initiative von Reitern* wird zu Kampfbeginn ermittelt, indem der Kämpfer zu Pferd eine *Reiten*-Probe ablegt und die Hälfte der TãP* zu seinem Initiative-Basiswert addiert. Misslingt diese Probe, kann der Reiter sein Tier in dieser Kampfrunde nicht zum Kampf positionieren und daher keine Angriffsaktionen ausführen.

 Ein Reiter muss immer dann *Reiten*-Proben ablegen, wenn er **selbst oder das Reittier Schaden erleidet**. Diese Proben sind um die erlittenen SP erschwert (mit der SF *Reiterkampf*: um die abgerundete Hälfte der SP). Misslingt diese Probe, stürzt der Reiter vom Pferd.

 Speziell zum Kampf ausgebildete Reittiere erleichtern alle *Reiten*-Proben im Kampf um 3 Punkte, unerfahrene oder zu anderen Zwecken ausgebildete Pferde (Kutsch- und Packpferde) erschweren die Proben um 3 Punkte. Gewöhnliche, erprobte Reittiere modifizieren die Probe nicht.

 Reiter mit der *Sonderfertigkeit Reiterkampf* müssen nur die Hälfte der Probenzuschläge auf alle für den Kampf nötigen *Reiten*-Proben hinnehmen. Einzige Ausnahme sind die Zuschläge, die durch eine Ansage des gegnerischen Reiters für seinen Lanzenangriff entstehen: Diese werden voll angerechnet. Misslingt die Probe zu Kampfbeginn, so muss der Reiter mit seinem INI-Basiswert kämpfen, darf aber sehr wohl Angriffsaktionen durchführen.


 Bei einem Sturz vom Pferd erleidet der Reiter 1W6+4 TP(A), wenn ihm eine *Körperbeherrschungs*-Probe (erschwert um die momentane GS des Pferdes und – wie üblich – die BE des Reiters) zum geschickten Abrollen gelingt; misslingt diese Probe, so hat er sich 2W6+4 TP(A) zugezogen. Auf jeden Fall liegt er erst einmal *am Boden* (siehe Seite 147) und muss die entsprechenden Mali hinnehmen; er würfelt seine Initiative mit einem Abzug von 5 Punkten als Fußkämpfer neu aus.


ZWEIHAND-WAFFEN UND SCHILDE IM REITERKAMPF


Üblicherweise werden vom Pferderücken aus nur Einhandwaffen verwendet. Es ist möglich, auch vom Pferderücken aus Zweihandwaffen einzusetzen oder mit Einhandwaffe und Schild zu kämpfen, jedoch sind alle *Reiten*-Proben dann um 4 Punkte erschwert (mit *Reiterkampf*: 2 Punkte), da der Reiter das Pferd nur mit Gewichtsverlagerung und Schenkeldruck lenkt; auch die Attacken und Paraden mit der Waffe sind alle um jeweils 3 Punkte erschwert. Schild-Paraden sind natürlich nur möglich, wenn der Angriff von derjenigen Seite kommt, auf der der Reiter den Schild trägt. Ansonsten muss er mit der Waffe parieren. (Die AT-Abzüge durch den Schild gelten in diesem Fall dennoch, da der Schild den Reiter in seiner Beweglichkeit einschränkt.)


Angriffe mit Zweihandwaffen gegen einen Fußkämpfer sind um 8 Punkte erschwert.


REITER GEGEN FUßKÄMPFER

 Ein Reiter kann mit Waffen der Distanzklasse *Handgemenge* keine Angriffe gegen Fußkämpfer ausführen.

 Angriffe mit Zweihandwaffen gegen einen Fußkämpfer sind um 8 Punkte erschwert (siehe oben). Für Speere gelten die Regeln von Seite 159.

 Wenn sowohl Reiter als auch Fußkämpfer mit gewöhnlichen Waffen der Distanzklasse *Nahkampf* ausgerüstet sind, wird der Kampf nach den üblichen Regeln ausgewürfelt, der Fußkämpfer muss jedoch einen Zuschlag von 3 Punkten zu seinen AT-Würfen in Kauf nehmen, wenn er den Reiter treffen will. Will er das Pferd treffen, ist die AT um 3 Punkte erleichtert. Für den Reiter gelten die oben genannten Bedingungen: *Reiten*-Proben bei Kampfbeginn und bei Verwundungen von Reiter und/oder Pferd.

 Für einen Reiter mit der *Sonderfertigkeit Reiterkampf* sind die Attacken gegen den Fußkämpfer um 3 Punkte erleichtert. Von solcherart geübten Kämpfern geführte Hieb Waffen, Säbel und Schwerter richten vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer 2 Trefferpunkte mehr an.

 Wenn der Fußkämpfer eine Waffe der DK S führt, so muss er keine Einbußen auf seinen AT-Wurf gegen Reiter hinnehmen.

LANZENGANG

Die übliche 'Erstschlagswaffe' der Kavallerie – egal, ob Leichte oder Schwere Reiterei – ist immer noch die lange Reiterlanze, und nur wenige Veteranen der Fußtruppen bringen den Mut auf, sich einem massierten Lanzenangriff entgegenzustellen. Bei den Novadis ist die vielseitig verwendbare Dschadra als Reiterlanze beliebt, und notfalls lassen sich sogar Speere von 2 Schritt Länge oder mehr als improvisierte Lanzen verwenden.

Eine Kriegslanze wiegt knapp 4 Stein (150 Unzen) und kostet 120 Silbertaler, eine Turnierlanze 3 Stein (120 Unzen) und 50 Silbertaler; für die vielseitig verwendbarer Dschadra gelten 2 Stein (80 Unzen) und 120 Silbertaler.

Zur Erinnerung: Der AT-Wert im *Lanzenreiten* (einer reinen Angriffstechnik) berechnet sich, indem der komplette TaW zum AT-Basiswert addiert wird. *Lanzenreiten* hat eine effektive Behinderung von 0, das heißt, Behinderung durch Rüstung kommt nicht zum Tragen.

Eine Turnierlanze muss einen Bruchtest bestehen, wenn es dem Getroffenen nicht gelingt, wenigstens die Hälfte der erzeugten TP mit seinem Schild abzufangen (s.u.). Eine Kriegslanze muss einen Bruchtest bestehen, wenn mit ihr mehr als 20 TP angerichtet werden, bei einer Dschadra sind es 15 TP; beide Waffen zerbrechen automatisch, wenn sie mit Wucht in den Boden gerammt werden, also speziell wenn sie ein Ziel in Bodennähe (liegende Gegner, Hasentiere, Schlangen) verfehlen. In diesem Fall muss dem Reiter sofort eine *Reiten*-Probe +8 gelingen (mit SF *Reiterkampf*: +4), um nicht aus dem Sattel gehoben zu werden.

LANZENANGRIFF GEGEN FUßKÄMPFER

Um einen Fußkämpfer mit einer Lanze zu treffen, muss dem Reiter zuerst eine einfache *Reiten*-Probe gelingen, um das Pferd auf den richtigen Kurs zu bringen (diese Probe entfällt für Reiter mit der SF *Reiterkampf*), und sodann ein *Lanzenreiten*-Angriff. 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. Misslingt ein Lanzenangriff, so benötigt der Reiter eine unmodifizierte *Reiten*-Probe, um im Sattel zu bleiben, und mindestens zwei Aktionen *Bewegen*, 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 (siehe *Stürze*, Seite 148).

Der Fußkämpfer kann versuchen, auszuweichen oder die Lanze an seinem Schild abgleiten zu lassen; das *Ausweichen*-Manöver ist um 4 Punkte erschwert, die Schildparade wegen der Wucht des Angriffs sogar um 8 Punkte.

Die erzielbaren Trefferpunkte für den Lanzenstoß entnehmen Sie der *Treffertabelle für Reiterangriffe*. Eine Lanze, die einen Gegner trifft, muss losgelassen werden, da sie sonst den Reiter aus dem Sattel katapultiert.

DIE TJOSTE (LANZENANGANG MIT TURNIERLANZEN)

Beim *Turnier mit stumpfen Lanzen* wird davon ausgegangen, dass es sich um eine Tjoste handelt, die auf einer eigens dafür hergerichteten Turnierbahn mit Mittelbande ausgetragen wird. Alle Proben hierfür werden genauso abgehandelt wie bei einem Gang mit scharfen Lanzen. Die Initiative spielt keine Rolle, da der Angriff genau dann stattfindet, wenn die Reiter aufeinandertreffen.



Beide Reiter würfeln eine *Reiten*-Probe, um ihr Pferd korrekt an der Bande zu positionieren und in Bewegung zu setzen. Eine misslungene Probe bedeutet bei Reitern, die nicht über die SF *Reiterkampf* verfügen, dass sie ihr Pferd nicht wunschgemäß in Bewegung setzen konnten. Passiert

einem Reiter das zweimal hintereinander, hat er – nach ritterlichem Brauch – den Lanzenangriff verloren (und sich unsterblich blamiert). Wer die genannte Sonderfertigkeit beherrscht, kann zwar sein Pferd dazu bringen, in die richtige Richtung zu galoppieren, hat dafür aber seine gesamte Aufmerksamkeit aufgebracht und ist nun nicht mehr in der Lage, sich den Lanzenangriff mit einer Ansage zu erschweren (siehe unten).

Sind die Proben beider Reiter gelungen, würfeln beide ihre Proben für den eigentlichen Lanzenangriff, der den Angaben in der untenstehenden Tabelle entsprechend um 7 Punkte erschwert ist (5 für den Angriff auf den Reiter und 2 für die Bewegung des Gegners). Ein Angriff gegen das Reittier des Gegners führt zur sofortigen Disqualifikation wegen unritterlichen Verhaltens, nur Angriffe gegen den Reiter sind erlaubt.

Die Reiter können jeweils einen *angesagten Lanzenangriff* (also eine Art *Wuchtschlag*) durchführen, wenn sie die Sonderfertigkeit *Reiterkampf* beherrschen; die maximale Ansage beträgt so viele Punkte, wie sie bei der vorangegangenen *Reiten*-Probe übrigbehalten haben (und natürlich maximal so viel wie der TaW *Lanzenreiten*). Dieser angesagte Angriff kann entweder zur Erhöhung der Trefferpunkte oder zur Erschwerung der gegnerischen Reaktion dienen; dies kann nicht verteilt und muss vor dem Angriff angesagt werden.

Ein Kombattant kann nun versuchen, einem erfolgreichen Angriff des Gegners die Wucht zu nehmen, indem er die Lanze am eigenen Schild abgleiten lässt. Dies wird als *Reiten*-Probe gehandhabt,

-  erschwert um 5 Punkte (3 Punkte für Kenner der SF *Reiterkampf*) plus eventuelle Ansagen des Gegners und
-  erleichtert um 1, 3 bzw. 5 Punkte für Kenner der Sonderfertigkeiten *Linkhand*, *Schildkampf I* und *II*.

Übrigbehaltene Talentpunkte aus dieser *Reiten*-Probe können von den TP des Angriffs abgezogen werden; man kann also eigentlich

TREFFERTABELLE FÜR LANZENANGRIFFE

Angriffsart	TP nach Anlaufstrecke		
	bis 5 Schritt	bis 15 Schritt	ab 16 Schritt
Lanzenangriff / Turnierlanze	1W6+4 (A)	2W6+4 (A)	3W6+4 (A)
Lanzenangriff / Dschadra	1W6+5	2W6+5	3W6+5
Lanzenangriff / Kriegslanze	1W6+6	2W6+8	3W6+10

Modifikatoren der Lanzenreiten-Probe

Ziel	Probe erschwert um
Reiter im Gestech / beim Ernstkampf mit Kriegslanzen	+5
Reittier im Gestech (von vorn)	+3
Reiter gegen Fußkämpfer oder Tiere:	
Winziges Ziel (Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte ...)	+12
Sehr kleines Ziel (Hase, Schlange, Fasan ...)	+9
Kleines Ziel (Wolf, Reh ...)	+6
Mittelgroßes Ziel (Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg ...)	+4
Großes Ziel (Pferd, Steppenrind, Oger, Troll ...)	+2
Sehr großes Ziel (Scheunentor, Drache, Elefant, Riese ...)	+/-0
Arm oder Kopf eines Fußkämpfers	+8
Rumpf eines Fußkämpfers	+6
Bein eines Fußkämpfers	+10
Fliegendes Wesen	zusätzlich +6
Improvisierte Lanze (Stoßspeer etc.)	zusätzlich +4

Bewegung des Ziels (wird zu obigen Modifikatoren addiert):

Unbewegtes Ziel	+/-0
Ziel bewegt sich längs zum Reiter	zusätzlich +2
Ziel bewegt sich quer zum Reiter	zusätzlich +4
Bewegung in direkter Bodennähe (Schlängeln)	zusätzlich +2

dem Angriff nicht vollständig entgehen, sondern nur dessen Wucht vermindern.

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 meist also die TP aus der rechten Spalte für die Anlaufstrecken genommen werden müssen (üblicherweise also die Maximaldistanz). Da für gewöhnlich auf den Schild des Gegners gezielt wird, werden die Trefferpunkte als TP(A) gewertet.

Nach dem Zusammenprall ist für den Reiter wieder eine *Reiten*-Probe fällig, diesmal erschwert um die soeben erlittenen TP(A) (wiederum halbiert und abgerundet für Kenner der SF *Reiterkampf*). Misslingt diese Probe, so stürzt der Reiter zu Boden (und erleidet dadurch weiteren Schaden). 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 Gesteckrüstung sehr wohl).

ERNSTKAMPF MIT KRIEGSLANZEN

Beide Reiter würfeln *Reiten*-Proben, im Gegensatz zur Tjoste um 3 Punkte erschwert, da das Pferd ohne Hilfsmittel gerade an den Gegner herangebracht werden muss. Wenn einem Reiter ohne SF *Reiterkampf* die Probe zur Positionierung misslingt, stürzt er zwar nicht vom Pferd, kann aber im folgenden Lanzengang keinen Angriff ausführen, sondern nur ausweichen. Mit der genannten SF kann er zwar angreifen, aber keinen *angesagten Lanzenangriff* ausführen (siehe oben). 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 würfeln eine *Reiten*-Probe, erschwert um die Anzahl der gerade erlittenen TP (halbiert und abgerundet für *Rei-*

SONDERFERTIGKEITEN BEIM KAMPF ZU PFERD

Die wichtigste Sonderfertigkeit ist die SF *Reiterkampf*; in einigen speziellen Situationen (wie beim Lanzengang) kommen auch weitere SF zum Tragen.

REITERKAMPF

Reiter mit dieser Sonderfertigkeit müssen nur die Hälfte der Zuschläge hinnehmen, mit denen die *Reiten*-Proben im Kampf belegt sind. Ausgenommen hiervon sind nur Erschwerisse, die durch einen *angesagten Lanzenangriff* des Gegners entstehen können (siehe Seite 149). Weiterhin müssen Kenner dieser SF keine Probe würfeln, um ihr Pferd an den Gegner heranzubringen oder einen Lanzenangriff zu beginnen, außer sie beabsichtigen einen *angesagten Lanzenangriff*. Nur sie haben überhaupt die Möglichkeit, eigene Lanzenangriffe durch Ansagen riskanter und effektiver zu machen. Im Kampf gegen Fußkämpfer vom Pferderücken aus sind alle Attacken um 3 Punkte erleichtert, außerdem richten sie 2 Trefferpunkte mehr an.

Voraussetzungen: TaW Reiten 7

Kosten: 200 AP (4 GP); automatisch für die Profession *Ritter*; billiger für die Professionen *Botenreiter* und *Krieger* (150AP / 3 GP)

terkämpfer). Misslingt die Probe, so wird der Reiter aus dem Sattel geworfen (und erleidet weitere TP). Üblicherweise reicht dies, um einen Kämpfer auf der Stelle kampfunfähig zu machen, zumal ein Lanzenangriff mit seinen hohen TP-Zahlen ohnehin meist automatisch eine oder gar mehrere Wunden verursacht.

WAFFENLOSER KAMPF

Bewaffnete Auseinandersetzungen mit Räubern oder den Handlangern eines Erzschatzen, Monsterjagden mit Speer und Bogen und dergleichen mehr sind durchaus das 'täglich Brot' von Helden, aber ebenso häufig ist sicherlich die 'korgefällige Diskussion' ("Lass uns ma' vor die Tür gehn ...") mit uneinsichtigen Gesprächspartnern oder die zünftige Wirtshausschlägerei, wo es zum guten Ton gehört, dass keine Klinge gezogen wird.

Daher – und weil nicht immer Waffen zur Verfügung stehen – sind auch in Aventurien verschiedene waffenlose Kampftechniken entwickelt und perfektioniert worden. Die zugrunde liegenden Basistechniken wollen wir Ihnen hier präsentieren; die weiterführenden Kampfstile und die darauf aufbauenden Manöver finden Sie im Band *Wege des Schwerts*.

Die Kampfwerte im Waffenlosen Kampf berechnen sich genauso wie die Kampfwerte beim Einsatz von Waffen: Der Talentwert wird aufgeteilt und die Teile zum AT- bzw. PA-Basiswert des Helden addiert, wobei der Unterschied zwischen den zugeteilten Talentpunkten maximal 5 Punkte betragen darf. Die Behinderung durch Rüstung kommt im waffenlosen Kampf voll zum Tragen (eBE = BE). Der Initiative-Modifikator im waffenlosen Kampf beträgt –2; die Distanzklasse ist – wer hätte es anders erwartet – Handgemenge.

Die beiden grundlegenden Techniken sind Raufen und Ringen. Beide Techniken verursachen bei Treffern TP(A); dieser Typ von TP wird um den Rüstungsschutz vermindert und dann von der Ausdauer abgezogen, zusätzlich jedoch die Hälfte der entstandenen SP von der Lebensenergie (siehe Seite 137).

Beide Grund-Techniken sind Zweihand-Techniken, die es nicht erlauben, eine weitere Waffe oder einen Schild zu führen; es ist bei Raufen-Angriffen jedoch auch egal, ob mit der Rechten oder der Linken zugeschlagen wird. Die Möglichkeit, bewaffnete und unbewaffnete Angriffe zu kombinieren (z.B. zuzutreten, während man Schwert und Schild führt), finden Sie in *Wege des Schwerts*.

Mit den waffenlosen Kampfstilen *Hammerfaust* bzw. *Unauer Schule* kann ein Kämpfer seine Kampfwerte im Raufen bzw. Ringen verbessern. Diese Sonderfertigkeiten stellen gewissermaßen eine 'Waffenspezialisierung' für die waffenlosen Talente dar; außerdem erlauben bzw. erleichtern sie die Kampfmanöver *Wuchtschlag*, *Finte*, *Meisterparade* und *Betäubungsschlag*.

RAUFEN

Dies ist die Fertigkeit, durch Einsatz von Händen, Füßen und Zähnen Schaden anzurichten (womit Schwinger und Geraden, Krallenhiebe, Kopfstöße und Bisse, hochgezogene Knie und eingedrehte Sprungtritte wie auch Schwanzangriffe der Achaz allesamt unter dieses Talent fallen), gleichzeitig aber auch, einem solchen Angriff durch Blockieren, Auspendeln, Seitschritte etc. zu entgehen.

Beim Raufen sind *Wuchtschläge* (siehe Seite 138f.) und *Finten* (Seite 139) nach den üblichen Regeln möglich; Kenner des waffenlosen Kampfstils *Hammerfaust* oder der entsprechenden Sonderfertigkeit können auch *Meisterparaden* ausführen und beim *Wuchtschlag* die volle Ansage in erhöhte Trefferpunkte umwandeln. *Hammerfaust*-Kämpfer, die zusätzlich die passenden Sonderfertigkeiten beherrschen, können Betäubungsschläge mit

der bloßen Faust ausführen (Seite 140) und bei einer *Finte* (Seite 139) den vollen Zuschlag auf die Abwehr ihres Gegners anrechnen. Angriffe mit der bloßen Hand oder dem Fuß (gewöhnliche Handschuhe und Schuhe bzw. Stiefel gelten hier ebenfalls als 'bloß') richten üblicherweise 1W6 TP(A) an, Angriffe mit einem Waffenknauf 1W6 TP.

RINGEN

Hierunter fallen alle Techniken, mit denen man einen Gegner ergreifen, festhalten, umklammern, niederringen oder zu Boden schleudern kann sowie die Verteidigungsmöglichkeiten dagegen, die vom einfachen Auspendeln bis zum aktiven Entwinden reichen (womit man sich z.B. auch aus der Umschlingung eines Kraken oder einer Schlange befreien kann).

Ringengriffe können entweder 1W6 TP (A) anrichten (wenn es Würfe sind) oder den Gegner in eine ungünstige Position bringen und damit folgende Angriffe erleichtern. Beim Ringen sind *Wuchtschläge* (siehe Seite 138f.) nach den üblichen Regeln möglich (in diesem Fall als besonders schwingvolle Würfe interpretiert). Kenner des Waffenlosen Kampfstils *Unauer Schule* oder der Sonderfertigkeit *Wuchtschlag* können die volle Ansaug in erhöhte Trefferpunkte umwandeln, wenn ihnen der erschwerte Angriff gelingt. Für Kundige der *Unauer Schule* und der SF *Meisterparade* sind gegen waffenlose Angriffe auch *Meisterparaden* nach den Regeln von Seite 140 erlaubt.

Eine besondere Möglichkeit ist es, einen Gegner durch eine gelungene und unparierte Ringen-AT in den *Schwitzkasten* zu nehmen, aus dem er sich nur mit einer Ringen-PA befreien kann. Die folgenden Ringen-AT des Angreifers sind um 1, 2, 3 usw. Punkte erleichtert und richten 1W6+1, 1W6+2, 1W6+3 etc. Punkte Ausdauer-Verlust an (jedoch keine echten TP). Die Paraden des Verteidigers sind um 1, 2, 3 usw. Punkte erschwert.

SCHADEN IM WAFFENLOSEN KAMPF

Schläge und Tritte, menschliche Bisse und Schwanzschläge der Achaz (auf der Basis des Talents Raufen), aber auch die meisten Würfe (auf der Basis von Ringen) richten üblicherweise 1W6 TP(A) an (zu TP(A) siehe oben oder auf Seite 137). Wenn Sie die Regeln zu erhöhtem Schaden durch hohe Körperkraft spielen: Der Schwellenwert für TP/KK beträgt 10, die Schadensschritte 3 – also: TP/KK 10/3.

Am Ende eines rein waffenlos geführten Kampfes stehen also üblicherweise totale Erschöpfung und einige leichte Blessuren wie Veilchen und eventuell ausgeschlagene Zähne. Die verlorenen Ausdauerpunkte regenerieren sich wie üblich mit 3W6 AuP pro Spielrunde (3W6+6 AuP bei einer gelungenen KO-Probe), die verlorenen Lebenspunkte durch die bekannte nächtliche Regeneration. 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.

Sollten die erlittenen echten SP eines waffenlosen Angriffs die Wundschwelle des Verteidigers überschreiten, dann richten auch Fausthiebe, Tritte und Würfe Wunden an. Setzt ein Angreifer beim Raufen einen Waffenknauf oder dergleichen ein, dann entsteht 'echter' Schaden, also TP.

RAUFEN GEGEN RINGEN

Wir gehen davon aus, dass die beiden Arten des Waffenlosen Kampfes gleichwertig sind, dass also ein Boxhieb von einem Ringer unterlaufen werden und ein versuchter Umfassungsgriff mit einem Konterschlag abgewehrt werden kann. Nur wenn ein Kämpfer sich aus einem *Schwitzkasten* befreien will (s.o.), ist die einzige Möglichkeit die *Ringen-Parade*.



SONDERFERTIGKEITEN IM WAFFENLOSEN KAMPF

Folgende Sonderfertigkeiten finden beim Waffenlosen Kampf Anwendung:

WAFFENLOSE KAMPFTECHNIK

Dies ist eine Variante der Talentspezialisierung (siehe Seite 101), die sich auf die waffenlosen Kampffertigkeiten *Ring* und *Raufen* bezieht. Ein Held konzentriert sich nicht auf einzelne Typen von Schlägen, Tritten, Würfen o.ä., sondern erlernt einen speziellen Kampfstil. Das *Unauer Ringen* ist eine stark formalisierte Ausbildung in Griffen, Würfen und Haltetechniken, der in Thorwal beliebte *Hammerfaust*-Stil lehrt die Grundlagen erfolgreichen Boxens.

Ring nach der *Unauer Schule* verbessert den AT- und den PA-Wert im *Ring* um je 1 Punkt, Boxen nach dem *Hammerfaust-Stil* verbessert die *Raufen*-AT und -PA um je 1 Punkt. Die *Unauer Schule* erlaubt bei Kenntnis der entsprechenden SF die Verwendung der *Meisterparade*, beim *Wuchtschlag* kann die volle Ansage zum erzeugten Schaden addiert werden; *Hammerfaust* ermöglicht den Einsatz der *Meisterparade*, auch hier kann beim *Wuchtschlag* die volle Ansage angerechnet werden, außerdem wird der Einsatz der SF *Finte* und *Betäubungsschlag* effektiver (jeweils nur im Waffenlosen Kampf).

Voraussetzungen: TaW *Raufen* 7 für *Hammerfaust*, TaW *Ring* 7 für *Unauer Schule*

Kosten: 150 AP (3 GP); *Unauer Schule* ist verbilligt für Kultur *Novadi*, *Hammerfaust* ist verbilligt für die Kultur *Thorwaler* und die Profession *Krieger*

WEITERE SONDERFERTIGKEITEN

Wie oben erwähnt, können die Manöver *Wuchtschlag*, *Finte*, *Meisterparade* und *Betäubungsschlag* im Waffenlosen Kampf (effektiver) eingesetzt werden, wenn ein Kämpfer eine *Waffenlose Kampftechnik* beherrscht.

OPTIONALE REGELN ZUM WAFFENLOSEN KAMPF

OPTIONAL: WAFFENLOSER GEGEN BEWAFFNETER

Als Unbewaffneter ohne entsprechende Ausbildung einen Bewaffneten anzugreifen, ist ein Akt der schieren Verzweiflung, aber bisweilen die einzige Möglichkeit (dann nämlich, wenn Weglaufen keine Alternative darstellt).

Ein Unbewaffneter kann bewaffnete Angriffe nur bedingt parieren: Erstens muss er im Kampf gegen einen Bewaffneten prinzipiell einen PA-Abzug von 2 hinnehmen. Und selbst, wenn ihm die Parade gelingt, erleidet er immer noch den halben Schaden, den ein unparierter Treffer erzeugt hätte (wobei eventuelle Zuschläge aus einem *Wuchtschlag* oder hoher Körperkraft vor dem Halbieren angerechnet werden müssen). Bei einer misslungenen Parade trifft ihn die Waffe des Angreifers natürlich mit voller Wirkung.

Eine waffenlose *Meisterparade* gegen einen bewaffneten Angriff ist möglich, wenn der Verteidiger das *Unauer Ringen* erlernt hat. In diesem Fall kann der Verteidiger sich entscheiden, ob er die Punkte aus der Ansage dazu benutzt, einen eigenen Angriff vorzubereiten (siehe Seite 140), oder ob er die erlittenen Schadenspunkte aus dem bewaffneten Angriff um die Ansage reduzieren will.

Beim Angriff eines Unbewaffneten gegen einen Bewaffneten hat der Angreifer grundsätzlich einen Abzug von 1 Punkt auf seinen AT-Wert. *Wuchtschlag* und *Finte* sind erlaubt, wenn der Kämpfer die passende *Waffenlose Kampftechnik* beherrscht. Pariert der Bewaffnete, so erleidet der unbewaffnete Angreifer den halben Schaden der Waffe (diesmal ohne Punkte aus irgendwelchen Ansagen und gegebenenfalls auch ohne Zuschlag durch hohe Körperkraft).

Wenn Sie mit den Regeln zu den Distanzklassen spielen, hat der Unbewaffnete eine zusätzliche Chance: Wenn der bewaffnete Angreifer eine Waffe der Distanzklasse *Handgemenge* führt oder wenn der Unbewaffnete den Bewaffneten unterlaufen und die Distanzklasse auf *Handgemenge* verkürzt hat, gehen wir davon aus, dass der Unbewaffnete seine Paradebewegung gegen den Waffenarm des Gegners, nicht aber gegen die Waffe richtet. Auf diese Weise entsteht bei einer gelungenen Parade kein Schaden. Ein Unbewaffneter kann einen Bewaffneten angreifen, wenn die Distanzklasse *Handgemenge* oder *Nahkampf* beträgt; in letzterem Fall ist die Attacke um 6 Punkte erschwert. Um als Unbewaffneter die Distanzklasse zu verringern, muss einem eine unparierte AT gelingen. Wird diese Attacke pariert, so erleidet der unbewaffnete Angreifer den halben Schaden der Waffe (s.o.).

FERNKAMPF

Nicht bei jedem Kampf können die Beteiligten das Weiße im Auge des Gegners sehen – speziell bei größeren Gefechten wird ein guter Teil der Kämpfer mit Bögen oder Armbrüsten ausgestattet sein, und auch so mancher Held verlässt sich bei Jagd oder Hinterhalt lieber auf Pfeil und Bogen als auf Kurzsword und leichte Rüstung. Jedes Mal, wenn ein Held eine Schuss- oder Wurf-Waffe einsetzen will, um ein bestimmtes Ziel in der Entfernung zu treffen, muss er eine Probe auf seinen Fernkampf-Wert in der jeweiligen Waffengattung ablegen (der sich ja aus dem Fernkampf-Basiswert und dem Talent in der jeweiligen Waffenart errechnet; siehe Seite 130).

Diese Probe – eine Fernkampf-Attacke, ein einfacher W20-Wurf – ist je nach Entfernung und Größe des Ziels, nach eventueller Deckung und Bewegung erschwert.



DIE ZIELGRÖßE

Es gibt viele Ziele, auf die ein Held schießen kann; die Möglichkeiten reichen von einer kleinen Silbermünze bis hin zum ausgewachsenen Drachen. Deshalb haben wir die Zielgrößen in Klassen eingeteilt, damit sich eine einheitliche Regelung finden lässt.

FERNKAMPF-ZUSCHLÄGE NACH ZIELGRÖßE

Kategorie	Beispiel	Proben-Modifikator
winzig:	Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte usw.	+8
sehr klein:	Schlange, Fasan, Katze, Rabe usw.	+6
klein:	Wolf, Reh, Schaf usw.	+4
mittel:	Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg usw.	+2
groß:	Pferd, Steppenrind, Oger, Troll usw.	+/-0
sehr groß:	Scheunentor, Drache, Elefant, Riese usw.	-2

Der Spielleiter bestimmt, in welche Kategorie das jeweilige Ziel gehört.

DECKUNG, SICHT UND BEWEGUNG

Die (effektive) Zielgröße wird durch einige weitere Faktoren beeinflusst. Wenn durch die im Folgenden genannten Modifikatoren die Größenklasse unter *winzig* fällt, so wird für jede Klasse darunter ('sehr winzig', 'wirklich winzig' ...) die Fernkampf-Probe um weitere 2 Punkte erschwert.

Wenn sich das Ziel in **Deckung** befindet, verändert sich natürlich seine Größe. Ein Goblin 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. Ebenso als in Deckung befindlich gelten Kämpfer, die sich mit einem Schild schützen: Große Schilde verringern die Größen des Ziels um eine, sehr große Schilde sogar um zwei Größenklassen (vergleiche Seite 165).

Auch schlechte **Sichtverhältnisse** können zu einer drastischen Verminderung der Zielgröße (um zwei bis drei Größenklassen) führen: Dämmerungslicht verkleinert ein Ziel um eine Größenklasse, Mondlicht um zwei Klassen, Sternenlicht um drei Größenklassen, während Schüsse auf unsichtbare Ziele oder bei völliger Dunkelheit so gewürfelt werden, als wäre das Ziel um vier Klassen kleiner. Dunst und Nebel sorgen ebenfalls für eine zusätzliche Verminderung um ein bis zwei Größenklassen.

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 quer zur Schussrichtung 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.

Ein **stillstehendes Ziel**, das sich des Angriffs nicht bewusst ist, kann als eine Größenklasse größer angenommen werden, als es wirklich ist. Stillstehende Ziele sind z.B. die meisten grasenden Tiere (nicht aber das 'wachhabende' Tier) oder dösende Wachen – üblicherweise (also als Basis dieser Zuschläge und Abzüge) werden Ziele jedoch als in 'leichter Bewegung' befindlich angenommen. Ein vollkommen unbewegliches Ziel kann sogar als zwei Klassen größer angenommen werden, aber vollkommen unbeweglich sind fast ausschließlich fest vermauerte oder eingewachsene Ziele (Fenster, dicke Baumstämme, Zielscheiben etc.)

DIE ENTFERNUNG

Auch die Entfernung haben wir in Klassen unterteilt, nämlich *Sehr nah* (–2), *Nah* (+/–0), *Mittel* (+4), *Weit* (+8) und *Extrem Weit* (+12), wobei diese Entfernungen je nach Waffe unterschiedlich sind: Mit einem Langbogen lässt sich ein Ziel in 50 Schritt Entfernung nun einmal leichter treffen als mit einem Wurfspeer. Die oben in Klammern genannten Werte sind die Aufschläge auf die entsprechende Fernkampf-Probe, die mit den Werten für die Zielgröße verrechnet werden.

In der Tabelle der Schuss- und Wurfaffen finden Sie bei jeder Waffe die Angabe zu ihren Reichweitekassen. Eine Entfernung bis zu dem ersten Wert gilt als *Sehr nah*, bis zum zweiten Wert als *Nah* etc. Die Entfernungen geben keine Maximalreichweiten der Waffen wieder, sondern decken den Bereich ab, in dem ein vernünftiges Zielen noch möglich ist. Selbstverständlich fliegt der Bolzen einer Windenarmbrust weiter als 200 Schritt, aber ob er auf diese Entfernung noch sein Ziel trifft, sollten Sie als Spielleiter von Fall zu Fall entscheiden.



LADEZEITEN, ZIELEN UND SCHNELLSCHÜSSE

Ein Schütze, der im Entfernungsbereich bis 10 Schritt auf ein plötzlich auftauchendes Ziel schießen will, muss seine Waffe schon vorher bereitgehalten haben (Dolch, Beil oder Speer in der Faust, Bogen bespannt und mit eingelegtem Pfeil, Armbrust gespannt). Andererseits kann kein Held dauernd seinen Bogen gespannt halten (immerhin mehrere Dutzend 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 Schusswaffe, die ins Wasser fällt, muss mit einer neuen Sehne bestückt und gründlich getrocknet werden, bevor sie wieder eingesetzt werden kann. Um einen Bogen mit einer Sehne zu versehen, benötigt ein Schütze etwa 30 Aktionen, um eine entspannte Sehne einzuhaken 6 Aktionen. Um einen Pfeil einzulegen, den Bogen zu spannen, zu zielen und abzuschießen, braucht er vier Aktionen (nämlich die vier gerade genannten: einlegen, spannen, zielen, schießen; bei besonders zugkräftigen Bögen auch eine Aktion mehr fürs Spannen, beim Kurzbogen passiert dies gleichzeitig mit einer der beiden anderen Aktionen).

Wenn er es besonders eilig hat, kann er auch vollständig auf Zielen verzichten: Solche 'Schnellschüsse' dauern eine Aktion weniger lang, allerdings wird ein Zuschlag von 2 Punkten auf die *Schusswaffen*-Probe fällig.

Wenn Sie mit den entsprechenden Optionalregeln spielen (siehe Seite 155), ist es umgekehrt aber auch möglich, sich mehr Zeit zu lassen. Dies gilt als *angesagter Fernkampfangriff*, in der der Schütze sich den Angriff selbst erschweren kann. Die Hälfte der Ansage wird bei einem Treffer zu den erzeugten TP addiert. Natürlich dauert solches Zielen auch seine Zeit: Für jeweils angefangene 2 Punkte Ansage braucht der Schütze eine zusätzliche Aktion. Armbrüste und Torsionswaffen sind in dieser Hinsicht etwas leichter zu handhaben. Sie werden mit eingehakter Sehne transportiert und können sogar geraume Zeit lang (etwa 1 Stunde) mit gespannter Sehne geführt werden, ehe dies der Waffe schadet. Dafür benötigt man zum Spannen einer Armbrust, Balestra oder ähnlichen Waffe je nach Zuggewicht recht lange – Näheres finden Sie in der Spalte *Laden* der Tabelle der Fernkampfwaffen auf Seite 163, in der die Zahl der benötigten Aktionen für das Spannen und Laden angegeben ist. Auch hier gilt, dass der Schütze auf das Anvisieren verzichten kann und dadurch eine Aktion schneller ist, aber die *Schusswaffen*-Probe um 2 Punkte erschwert ist; und dass bei einem *angesagten Fernkampfangriff* zusätzliche Aktionen in Höhe der Hälfte der Ansage aufgewendet werden müssen.

Ein Held, der die Sonderfertigkeit *Schnellladen* besitzt, benötigt für Aktionen wie Beschnen, Spannen und Laden deutlich weniger Zeit (siehe die Fernkampf-Sonderfertigkeiten auf Seite 155); bei *Scharfschützen* sinkt der Zuschlag für Schnellschüsse auf 1 Punkt.

Um eine WurfWaffe aus einem Köcher, ein Messer oder Beil aus dem Gürtel zu ziehen, benötigt ein Kämpfer eine Aktion, eine zweite fürs Zielen und eine dritte für den Wurf. Ohne das Zielen dauert es insgesamt nur zwei Aktionen, die Probe ist aber um 2 Punkte erschwert. Da Speere fast immer in der Hand getragen werden, entfällt für diese Waffen natürlich die Zeit, um sie zu ziehen. Ein ungezielter Wurf dauert also nur eine Aktion, ein normal gezielter 2 Aktionen.

OPTIONALE REGELN ZUM FERNKAMPF

OPTIONAL: 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 Flug-

bahn kraftlos vom Himmel herabgetrudelt kommt. Die durchschnittliche TP-Anzahl ist in der Liste der Fernwaffen ebenso angegeben wie auch, 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 stehen für die jeweiligen Reichweiten *Sehr nah* bis *Extrem weit*.

Beispiel: Eine Leichte Armbrust richtet zwischen 10 und 15 Schritt Entfernung einen zusätzlichen Trefferpunkt an, zwischen 40 und 60 Schritt Entfernung 1 TP weniger.

TABELLE FERNKAMPF-MODIFIKATOREN

Zielgröße

kleiner als winzig	zusätzlich +2 pro Größenklasse
winzig	+8
sehr klein	+6
klein	+4
mittelgroß	+2
groß	+/-0
sehr groß	-2
größer als sehr groß	wie sehr groß
halbe Deckung	Zielgröße eins kleiner (+2)
Dreivierteldeckung	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Dämmerung	Zielgröße eins kleiner (+2)
Mondlicht	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Sternenlicht	Zielgröße drei kleiner (+6)
Finsternis / Unsichtbar	Zielgröße vier kleiner (+8)
Dunst	Zielgröße eins kleiner (+2)
Nebel	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Bewegung des Ziels	Zielgröße eins kleiner (+2)
Ziel macht Ausweichbewegungen	Zielgröße zwei kleiner (+4)
stillstehendes Ziel	Zielgröße eins größer (-2)
unbewegliches / fest montiertes Ziel	Zielgröße zwei größer (-4)

Entfernung

näher als sehr nah	wie sehr nah
sehr nah	-2
nah	+/-0
mittel	+4
weit	+8
extrem weit	+12

Weitere Modifikatoren

Schnellschuss	+2
zweiter Schuss pro Kampfrunde	+4
zweiter Wurf pro Kampfrunde	+2
Fernkampfangriff mit Ansage	nach Wahl
Schuss / Wurf von stehendem Reittier	+2 / +1
Schuss / Wurf von Reittier im Schritt	+4 / +2
Schuss / Wurf von galoppierendem Reittier	+8 / +4



SONDERFERTIGKEITEN IM FERNKAMPF

Folgende Sonderfertigkeiten finden im Fernkampf Anwendung:

SCHARFSCHÜTZE

Ein Scharfschütze erleidet nur einen Aufschlag von 1 Punkt (anstatt 2) bei Schnellschüssen (siehe Seite 154). Beim Spiel mit *angesagten Fernkampfangriffen* (siehe unten) kann er die volle Ansage zu seinen TP addieren und benötigt weniger Zeit zum Zielen (s. u.).

Voraussetzungen: TaW der entsprechenden Fernwaffe 7; muss für jedes mögliche Fernkampf-Talent separat erlernt werden.

Kosten: je 300 AP (6 GP); automatisch für Profession Jäger

SNHELLLADEN (BOGEN) / SNHELLLADEN (ARMBRUST)

Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit ist durch Drill oder langjährige Praxis in der Lage, schneller einen Pfeil aus dem Köcher (oder vom Boden) auf die Sehne und an die Wange zu bringen; bei allen Bögen sinken die in der Tabelle angegebenen Ladezeiten für ihn um 1. Ein Held kann diese Sonderfertigkeit auch für den Einsatz von Armbrüsten erlernt haben; in diesem Fall benötigt er nur drei Viertel der in der Spalte angegebenen Ladezeit. Es ist möglich, diese Sonderfertigkeit sowohl für Bögen als auch für Armbrüste zu erlernen. Schnellladen kann nur eingesetzt werden, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit einer BE von maximal 4 trägt (*Rüstungsgewöhnung* gilt).

Voraussetzungen: FF 12, KK 12; TaW Armbrust bzw. Bogen 7; muss für jedes der beiden Talente separat erlernt werden.

Kosten: je 200 AP (4 GP)

WEITERE SONDERFERTIGKEITEN

Auch die drei Sonderfertigkeiten *Ausweichen I–III* haben ihre Anwendung im Fernkampf (siehe *Ausweichen* auf Seite 142), ebenso *Kampfreflexe* (die INI steigt auch für Fernkämpfer), *Schnellziehen* (gilt auch für Wurfaffen, muss nicht für jedes Talent extra erlernt werden, und natürlich Waffenspezialisierung (der FK-Wert steigt für den gewählten Waffentyp um 2 Punkte).

OPTIONAL: SELBST AUFERLEGTE ZUSCHLÄGE (ANGESAGTER FERNKAMPFANGRIFF)

Ähnlich wie im Nahkampf kann auch beim Schießen und Werfen der Angreifer die Trefferpunkte erhöhen, indem er sich selbst die Probe erschwert, um mehr TP zu erreichen. 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 so genau gezielter Schuss nicht sein gewünschtes Ziel trifft (die erschwerte Probe misslingt), geht der Schuss vollständig daneben.

Der maximale Zuschlag, den ein Schütze ansagen kann, entspricht seinem Talentwert in der entsprechenden Waffengattung; die Hälfte der angesagten Punkte wird bei Erfolg zu den Trefferpunkten des Schusses addiert.

Wer einen angesagten Fernkampfangriff durchführen will, muss halb so viele zusätzliche Aktionen pro Schuss einrechnen wie der gewünschte Zuschlag beträgt. *Scharfschützen* (Kenner der gleichnamigen Sonderfertigkeit) dürfen so viele TP zu ihrer Schadenswirkung addieren, wie ihre Ansage beträgt. Sie benötigen dabei zwei zusätzliche Aktionen weniger zum Zielen, mindestens jedoch eine zusätzliche Aktion.

OPTIONAL: FERNKAMPF VOM PFERDERÜCKEN

Es ist durchaus möglich und auch in aventurischen Armeen üblich, dass ein Reiter eine Fernwaffe einsetzt. Ein Schütze muss dazu beide Hände frei haben; was bedeutet, dass er vor jedem Schuss eine erfolgreiche *Reiten*-Probe +6 ablegen muss. Bei Misslingen stürzt er zwar nicht vom Pferd, verliert aber die Schuss-Aktion.


Ein mit einer Wurfaffe ausgestatteter Held benötigt nur eine einfache *Reiten*-Probe.


Die eigentliche *Schussaffen*-Probe ist von der Gangart des Reiters abhängig: +2 für ein stehendes Reittier (dieser Zuschlag gilt nicht für Armbrüste und Torsionsaffen), +4 für ein im Schritt gehendes Pferd, +8 für ein galoppierendes Pferd sind hier typische Beispiele. Schießen im Trab ist nicht möglich. Für Wurfaffen sind die genannten Zuschläge halbiert.

Reiter sind nicht in der Lage, eine Schwere Armbrust zu spannen oder einen Bogen zu beschnen. Das Laden und Spannen einer Schussaffe auf dem Rücken eines Reittieres dauert anderthalb mal so lange, als wenn der Schütze auf festem Boden steht.

OPTIONAL: FERNKAMPF-ANGRIFFE ABWEHREN

Um einem Bolzen, Pfeil oder einem Wurfgeschoss ausweichen zu können, muss man den Akt des Schießens oder Werfens beobachtet haben. Befindet sich das Geschoss bereits in der Luft, wird es wenige Augenblicke später sein Ziel treffen – die Flugzeit ist meist zu kurz, als dass das Opfer noch reagieren könnte; sieht man jedoch, dass ein Pfeil abgeschossen wird oder ein Speer den Wurfarm verlässt, bleibt gerade noch Zeit für eine sinnvolle Abwehraktion, entweder *Ausweichen* oder *Parade mit dem Schild*. Nicht ausweichen oder den Schuss mit dem Schild abblocken darf, wer in einen Nahkampf verwickelt ist.

 **Ausweichen:** ein Ausweichmanöver (siehe Seite 141); erschwert um 5 Punkte für ankommende Wurfaffen, erschwert um 10 Punkte für ankommende Projektile. Zusätzlich erschwert um 2 Punkte, wenn die Fernaffen in der Entfernung *sehr nah* benutzt werden.

 **Parade mit dem Schild:** Probe auf den Wert der Schild-Parade, erschwert um 4 Punkte für Wurfaffen und um 8 Punkte für Projektile, zusätzlich erschwert um 2 Punkte, wenn die Fernaffen in der Entfernung *sehr nah* benutzt werden. Wir gehen hier davon aus, dass ein Schild nicht vom Projektil durchschlagen wird (oder zumindest, dass das Projektil so sehr abgebremst wird, dass es keinen Schaden mehr anrichtet).

OPTIONAL: PATZER IM FERNKAMPF

Nicht nur beim Umgang mit Schwert und Speer, sondern auch beim Schießen und Werfen kann es zu folgenschweren Missgeschicken kommen. Genau wie im Nahkampf gilt auch hier, dass bei einer gewürfelten 20 die Gefahr eines Patzers besteht, die ein Held nur dann abwenden kann, wenn ihm sofort im Anschluss ein Prüfwurf gelingt – im Gegensatz zu Patzern im Nahkampf werden für diesen Prüfwurf allerdings die Modifikatoren *nicht* gewertet, die bei der ersten Probe galten. (Es ist also eine unmodifizierte *Fernkampf*-Probe.) Misslingt dieser Kontrollwurf, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat von der *Patzertabelle für den Fernkampf* ab. Gelingt die Kontrollprobe, so ist der Schuss einfach nur danebengegangen. Ein Patzer hat immer einen INI-Verlust aus Desorientierung und meistens auch noch einen Verlust aller verbliebenen Angriffs- und Abwehr-Aktionen in dieser Runde zur Folge.



PATZER-TABELLE FERNKAMPF

2W6 Auswirkungen

- 2 Waffe zerstört:** INI -4; der Schuss geht ungezielt daneben, und von irgendwo hört man ein hässliches Knacken. Bogen, Armbrust oder Speer sind so schwer beschädigt, dass eine Reparatur nicht lohnt. Der Schütze verliert alle verbleibenden Angriffs- und Abwehr-Aktionen dieser Runde.
- 3 Waffe beschädigt:** INI -3; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil landet vor den Füßen des Schützen. Die Sehne des Bogens ist gerissen, die Mechanik der Armbrust ernsthaft verklemmt – es sind mindestens 30 Aktionen nötig, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei einer Wurf-Waffe bedeutet dieses Resultat dasselbe wie eine 2: Messer oder Speer sind zerbrochen. Der Schütze verliert alle verbleibenden Angriffs- und Abwehr-Aktionen dieser Runde.
- 4–10 Fehlschuss:** INI -2; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil ist verloren; die Mechanik der Armbrust blockiert oder die Sehne droht vom Bogen zu rutschen – der Schütze benötigt zwei Aktionen, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei Wurf-Waffen gilt, dass das Projektil ebenfalls verloren ist und der Werfer zwei Aktionen benötigt, um sein verlorenes Gleichgewicht wiederzufinden.
- 11–12 Kameraden getroffen:** INI -3; der Schuss löst sich unbeabsichtigt und trifft den am nächsten an der geplanten Flugbahn stehenden befreundeten Helden. Würfeln Sie für diesen Trefferpunkte gemäß der Entfernung aus; Ansagen (aus angesagten Fernkampfangriffen) kommen jedoch nicht zum Tragen. Ist kein Gefährte in der Nähe, der getroffen werden könnte, hat der Schütze sich selbst verletzt (TP gemäß geringster Entfernung).

AVENTURISCHE NAHKAMPFWAFFEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Auflistung der in Aventurien am weitesten verbreiteten Nahkampfwaffen.




WAFFEN FÜR MAGIER


In der Tabelle finden Sie stellenweise den Hinweis auf 'privilegierte' Waffen, die nur von bestimmten Kämpfern (anerkannten Berufskämpfern, Adligen) geführt werden dürfen. Anderen Kämpfern, die mit diesen Waffen angetroffen werden, drohen je nach Region empfindliche Strafen.


Für den Stand der Magier stellt sich die Situation jedoch nochmals verschärft dar: Ihnen ist nicht nur der Zugang zu den Privilegierten-Waffen verwehrt, sie sind sogar auf die Verwendung kurzer Klingengewaffen (alle Dolche, Kurzschwert) und Stäben (Kampfstab, Magierstab) beschränkt, wenn sie nicht den Verlust ihrer Gilden-Privilegien (Bibliotheksbenutzung, Lehrmeister, Rechtshilfe) riskieren wollen. An Fernwaffen sind ihnen nur Wurfmesser und -dolche erlaubt, als Rüstungen nur der Wattierte Waffenrock und die Krötenhaut (die aber durch ihren Metall-Anteil schon wieder Probleme beim Zaubern mit sich bringt; siehe Seite 163f.).

OPTIONAL: WAFFEN FÜR ZWERGE

Wir gehen bei der Tabelle und der nebenstehenden Liste davon aus, dass die genannten Waffen für Menschen gefertigt sind, wenn nichts anderes angegeben ist. Diese an den menschlichen Proportionen orientierten Waffen sind für Menschen und Elfen grundsätzlich gleichermaßen geeignet, während Zwerge mit ihnen Schwierigkeiten haben:





-  Alle Waffen, die nicht speziell für Zwerge gefertigt sind (hier: Drachenzahn, Felsspalter, Lindwurmschläger, Wurmspieß und Zwergenschlägel; siehe die Beschreibungen in der Liste), werden von Zwergen mit einem Abzug von je 1 Punkt auf Attacke, Parade und Trefferpunkte geführt; Ausnahmen hiervon sind Dolche und Speere.
-  Alle nicht für Zwerge gefertigten Waffen mit einer Länge von 130 cm oder mehr (Ausnahme: Speere) können von Zwergen nur mit Abzügen von je 3 Punkten auf AT und PA und 2 Punkten auf TP geführt werden.
-  Umgekehrt sind zwergische Waffen für Menschen oder Elfen ebenfalls nur mit Einbußen von AT -2 / PA -2 zu führen.

 Ein Zwerg kann sich natürlich auch eine Waffe 'im menschlichen Stil' maßanfertigen lassen, was das Dreifache des angegebenen Listenpreises kostet und die Abzüge auf AT und PA verschwinden lässt. Eine solche Waffe ist etwa drei Viertel so lang und schwer wie die entsprechende menschliche Waffe und richtet 1 TP weniger an – wen wundert es also, dass sich die Angroschim lieber auf ihre eigenen, traditionell überlieferten Klingen verlassen.

 Beim Spiel mit Distanzklassen: Waffen, die von Menschen in zwei Distanzklassen (HN oder NS) geführt werden können, müssen von Zwergen in der jeweils niedrigeren Distanzklasse geführt werden. Diese Einschränkung gilt auch für die oben genannten Maßanfertigungen.

OPTIONAL: IMPROVISIERTE WAFFEN

Grundsätzlich lässt sich zwar jedes Objekt als Waffe ge- und missbrauchen, aber die wenigsten Gegenstände des täglichen Gebrauchs sind dafür ausgelegt. Wenn ein Held aber doch einmal dazu gezwungen ist, mit Stuhlbeinen, Bierkrügen, Zauberbüchern o.ä. zu kämpfen, gelten folgende Einschränkungen:

-  Mit improvisierten Waffen können außer dem gewöhnlichen *Wuchtschlag* keinerlei Manöver oder mit dem speziellen Kampftalent verbundene Sonderfertigkeiten genutzt werden. Unabhängig davon, ob der Kämpfer die Sonderfertigkeit *Wuchtschlag* beherrscht oder nicht, wird immer nur die halbe Ansage auf die ermittelten TP aufgeschlagen.
-  Mit improvisierten Waffen geschehen Patzer schon bei 19 und 20; der Prüfwurf, um das Schlimmste zu vermeiden (siehe Seite 145), ist zusätzlich um 5 Punkte erschwert.
-  Improvisierte Waffen sind nicht auf die Belastung eines Kampfes ausgelegt: Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer solchen Waffe mit einer regulären Waffe abgewehrt wird oder umgekehrt, ist ein Bruchtest fällig (siehe Seite 145f.).
-  Einige weitere im Kampf nutzbare Gegenstände, namentlich 'Töpferwaren zur Flüssigkeitsaufbewahrung', fallen am ehesten unter das Talent *Raufen* und sollten mit *1W6+1 TP(A)* und *BF: einmal verwendbar* eingesetzt werden.

Andergaster (1), Talent Zweihandschwerter/-säbel: überlanges Zweihandschwert mit langer Fehlschärfe; trotz ihres Namens die Lieblingswaffe der almadanischen und horasischen Doppelsöldner.

Anderthalbhänder (2), Talent Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel: ein Bastard zwischen Schwert und Zweihänder, kann je nach Situation ein- oder zweihändig geführt werden und ermöglicht damit einen besonders variantenreichen Kampfstil.

Barbarenstreitaxt (3), Talent Zweihand-Hiebaffen: massive Doppelblattaxt, die vor allem in Nord-Aventurien verwendet wird (und dort auch eigentlich nur von Thorwalern, Fjarningern und Gjalskerländern); erfordert eine Mindest-KK von 15.

Beil (4), Talent Hiebaffen: ein kurzes Handbeil, die typische 'Waffe' gegen Holzschelte; gegen bewegliche Ziele (also im normalen Kampf) jedoch nur als improvisierte Waffe zu führen.

Boronssichel (5), Talent Zweihandschwerter/-säbel: ein überlanges gebogenes Schwert mit anderthalbschneidiger Klinge, das speziell zum Einsatz gegen Kavallerie gedacht ist; meist ohne Parierstangen; besonders verbreitet in Almada und Aranien.

Brabakbengel (6), Talent Hiebaffen: eine besondere Form des Streitkolbens, bei dem aus einer schweren Kugel mehrere Dornen herausragen; meist mit einem Gesicht verziert, was der Waffe den Namen gegeben hat. Der zentrale Dorn kann auch (mit dem Talent *Dolche*) zum Stechen verwendet werden, jedoch mit einer um 3 erschwerten Attacke; die darauf folgende eigene Parade ist ebenfalls um 3 Punkte erschwert, jedoch richtet der Dorn bei solcher Art Verwendung 1W6+6 TP an.

Degen (7), Talent Fechtaffen: ein sehr schmales Schwert mit ausgearbeitetem Griffkorb; meist nur einschneidig, dafür mit ausgeprägter Spitze; gilt als die Essenz der Fechtaffen und ist in Almada und dem Horasreich weit verbreitet. Mit dem Degen können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-Hiebaffen und der Hellebarde nicht pariert werden.

Dolch (8), Talent Dolche: die universelle Seitenwaffe fast aller Aventurier. Meist eine gerade, beidseitig angeschliffene Klinge von etwa einem Spann Länge; selten einmal ernstzunehmende Paradehilfen. Mit dem Dolch können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-Hiebaffen, Zweihand-Schwertern/-säbeln und der Hellebarde nicht pariert werden.

Doppelkhunchomer (9), Talent Zweihandschwerter/-säbel: eindrucksvolle Klingenwaffe aus dem tulamidischen Raum, die meist von Leib- oder Haremswächtern zur Abschreckung geführt wird.

Drachenzahn (10), Talent Dolche: ein brei-



ter und sehr stabiler zwergischer Dolch; üblicherweise keine Ausführung für Menschenhände bekannt. Mit ihm können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-Hiebaffen, Zweihand-Schwertern/-säbeln und der Hellebarde nicht pariert werden.

Dreizack (11), Talent Speere: an der aventurischen Westküste verbreiteter großer Fischspieß, der auch als improvisierte Waffe dienen kann.

Dschadra (12), Talent Speere: eine tulamidische kurze Reiterlanze, die besonders bei den Novadis verbreitet ist und die sowohl vom Pferderücken als auch im Nahkampf oder als Wurfaffe verwendet werden kann. Die hier genannten Werte gelten für den Nahkampf.

Entermesser (13), Talent Säbel: breite, einschneidige gerade Klinge und Griffkorb; die typische Seitenwaffe von Matrosen, Piraten und Seekriegern.

Fackel, Talent Hiebaffen: Mit einer Fackel (als improvisierter Waffe) kann man einem Gegner – zumal einem tierischen – ordentlich einheizen: Jedes Mal, wenn man mit der Fackel *Schadenspunkte* anrichtet, kommen noch 1W6–1 SP Feuerschaden hinzu. Fällt bei diesem Feuerschadenswurf eine 6, so erlischt die Fackel nach der Schadensermittlung.

Felsspalter (14), Talent Zweihand-Hiebaffen: eine zwergische Doppelblattaxt, die von den Proportionen her speziell für Angroschim ausgelegt ist.

Florett (15), Talent Fechtaffen: Fechtaffe, die keine Schneide, sondern nur eine Spitze besitzt; glockenförmiger Handschutz mit ausladenden Parierbügeln; sehr flexibel. Mit dem Florett können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-Hiebaffen, Zweihand-Schwertern/-säbeln und der Hellebarde nicht pariert werden.

Glefe (16), Talent Infanteriewaffen: häufige Infanteriewaffe mit breiter, einschneidiger Klinge und meist ohne Spitze; wie der Hakenspieß in der Regel einfach gehalten und bei Truppen im Gebrauch, die in aufgelockerter Formation kämpfen.

Hakenspieß (17), Talent Infanteriewaffen: preiswerte und verbreitete Landwehrwaffe, mit der auch Reiter vom Pferd geholt werden können; selten einmal verziert.

Haumesser (18), Talent Säbel oder Hiebaffen: sehr 'kopplastiges' Arbeitsmesser, das üblicherweise zur Beseitigung von Weghindernissen dient und daher im Kampf nur als improvisierte Waffe geführt wird.

Hellebarde (19), Talent Infanteriewaffen: die 'klassische' Infanteriewaffe, mit der auch im Einzelkampf erstaunliche Manöver möglich sind, die aber einen echten Könnner erfordern. Die Schläge der Hellebarde können von etlichen Waffen nicht pariert werden.

Holzfalleraxt, Talent Hiebaffen: improvisierte Waffe, die ihre besondere Schadenswirkung vor allem gegen Bäume entwickelt.

Holzspeer (20), Talent Speere: ein einfacher, gerader Speer mit einer feuergehärteten Holzklinge; etwas schwerere Varianten (+10 Unzen) mit Spitzen aus Stein oder Horn richten 1 TP mehr an. Typische Waffe primitiver Stammesgesellschaften; sowohl im Nahkampf als auch als Wurfaffe verwendbar.

Jagdmesser, Talent Dolche: leicht gebogenes, sehr scharfes Messer, das hauptsächlich zum Abhäuten von Tieren verwendet wird; bisweilen mit Sägerücken und Aufbrechhaken. Mit dem Jagdmesser können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-Hiebaffen, Zweihand-Schwertern/-säbeln und der Hellebarde nicht pariert werden.

Jagdspieß (21), Talent Speere: ein vor allem bei Waldelfen gebräuchlicher Speer mit einem Knebel hinter der Klinge, der das zu

tiefe Eindringen der Waffe ins Wild verhindern soll. Kann ab KK 15 einhändig geführt werden: TP 1W+5, TP/KK 13/5, WM 0/-4.

Kampfstab, Talent Stäbe: ein etwa doppelt fingerdicker, gerader Holzstab von etwa anderthalb Schritt Länge, meist mit Eisenbändern an den Enden, um Auffasern zu verhindern.

Keule (22), Talent Hiebaffen: ein durch hinzugefügte Eisenbänder, hindurchgetriebene lange Nägel etc. 'verbesserter' Knüppel (s.u.).

Khunchomer (23), Talent Säbel: Dies ist der typische tulamidische Säbel, der vom Griff weg breiter wird und daher recht 'kopflastig' ist und auch keine Spitze aufweist.

Knüppel (24), Talent Hiebaffen: Die primitivste Form einer Waffe – ein einigermaßen ausgewuchteter, grob abgehobelter oder gerade geschnittener Ast, selten einmal (für Gardisten) ein gedrehtes Rundholz.

Kriegshammer (25), Talent Zweihand-Hiebaffen: Die Werte der Tabelle sind nur eines von vielen möglichen Beispielen für eine überaus variantenreiche Waffenklasse; siehe auch z.B. den Zwergenschlägel; bisweilen ist die Schlagfläche mit Dornen besetzt, um Rüstungen durchdringen zu können. Ein Kriegshammer kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hiebaffen* geführt werden; TP/KK dann 15/3.

Kurzsword (26), Talent Schwerter oder Säbel oder Dolche: mit gerader Klinge, kurzen Parierstangen (auch -scheiben) und kurzem Griff; sehr effektive und daher seit mehr als 2.000 Jahren in Aventurien beliebte Waffe. Mit dem Kurzsword können die Schläge von Kettenaffen und Zweihand-Hiebaffen nicht pariert werden.

Kusliker Säbel (27), Talent Schwerter oder Säbel: ein gerades, meist anderthalbschneidiges Schwert mit verziertem, engem Griffkorb; auch Korbsword genannt; beliebt bei Seekriegern.

Langdolch (28), Talent Dolche oder Fechtaffen: recht schmaler, sehr langer Dolch. Mit dem Langdolch können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-Hiebaffen, Zweihand-Schwertern/-säbeln und der Hellebarde nicht pariert werden.

Lindwurmschläger (29), Talent Hiebaffen: eine zwergische Handaxt mit extrem 'langbärtigem' Blatt; für ihre geringe Größe sehr schwer.

Magierstab (Talent Stäbe): Ritualinstrument und Standeszeichen der Magier; ein verzierter und unzerbrechlicher Kampfstab (siehe dort).

Messer (30), Talent Dolche: Hierunter fallen alle nicht für den Kampf ausgewuchteten, fast stets nur einseitig angeschliffenen Nutz-, Ess- und Arbeitsmesser von einem halben bis einem Spann Klinglänge; improvisierte



Waffe. Mit dem Messer können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-Hiebaffen, Zweihand-Schwertern/-säbeln und der Hellebarde nicht pariert werden.

Morgenstern (31), Talent Kettenaffen: eine – häufig dornengespickte – Kugel, die mit einer kurzen Kette an einem Holzstiel angebracht ist. Mit einem Morgenstern ist es möglich, um die Kante eines Schildes herumzuschlagen und so dessen Schutz zu ignorieren (PA-WV des Schildes wird nicht angerechnet); die Abwehr eines Angriffs mit einem Morgenstern ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, um 2 Punkte erschwert. Mit einem Morgenstern drohen Patzer bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20; der Prüfwurf (Seite 145) ist um 2 Punkte erschwert.

Ochsenherde (32), Talent Kettenaffen: eine Morgenstern-ähnliche Waffe, jedoch mit drei Kugeln, die wegen ihres enormen Gewichts eine Mindest-KK von 16 erfordert. Mit einer Ochsenherde ist es möglich, um die Kante eines Schildes herumzuschlagen und so dessen Schutz zu ignorieren (PA-WV des Schildes wird nicht angerechnet); die Abwehr eines Angriffs mit einer Ochsenherde

ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, um 2 Punkte erschwert. Mit einer Ochsenherde drohen Patzer bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20; der Kontrollwurf (Seite 145) ist um 4 Punkte erschwert.

Ogerschelle (33), Talent Kettenaffen: eine Morgenstern-ähnliche Waffe mit zwei Kugeln, die wegen ihres hohen Gewichts eine Mindest-KK von 15 erfordert. Mit einer Ogerschelle ist es möglich, um die Kante eines Schildes herumzuschlagen und so dessen Schutz zu ignorieren (PA-WV des Schildes wird nicht angerechnet); die Abwehr eines Angriffs mit einer Ogerschelle ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, um 2 Punkte erschwert. Mit einer Ogerschelle drohen Patzer bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20; der Prüfwurf (Seite 145) ist um 3 Punkte erschwert.

Orknase (34), Talent Zweihand-Hiebaffen: thorwalsche Axt mit lang heruntergezogener ('bärtiger') Klinge; kann ab KK 14 einhändig mit dem Talent *Hiebaffen* geführt werden; TP/KK dann 13/3.

Partisane (35), Talent Infanteriewaffen oder Speere: eine Stangenwaffe mit breiter Stoßklinge und symmetrischen Seitenklingen; häufig verziert als höfische Gardistenwaffe.

Rabenschnabel (36), Talent Hiebaffen: ein typischer leichter Reiterhammer mit einer stumpfen und einer spitzen Seite.

Rapier (37), Talent Fechtaffen oder Schwerter: eigentlich ein schmales Schwert mit verziertem Handschutz; die Übergänge zwischen Degen, Rapier und Schwert sind fließend.

Säbel (38), Talent Säbel oder Schwerter: einschneidige, meist leicht gekrümmte Klinge und ausgearbeitete Spitze; mit Bügel oder Griffkorb zum Handschutz, jedoch keinen Parierhilfen; eine typische Seitenwaffe von Reitern.

Schwerer Dolch (39), Talent Dolche: Dolch mit längerer und breiterer Klinge als der gewöhnliche Dolch; häufige Seiten- oder verzierte Offizierswaffe. Mit dem Schweren Dolch können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-Hiebaffen und Zweihand-Schwertern/-säbeln nicht pariert werden.

Sword (40), Talent Schwerter: das aventurische Langsword mit gerader oder leicht abwärts gebogener Parierstange; quasi das Standeszeichen aller kämpfenden Professionen.

Sense, Talent Infanteriewaffen: ein bäuerliches Erntewerkzeug, das bisweilen (dann namentlich von aufständischen Bauern) als improvisierte Waffe genutzt wird.

Sichel (41), Talent Hiebaffen: gebogene Klinge zum Ernten von Korn oder auch Kräutern; im Kampf nur als improvisierte Waffe zu verwenden. Mit der Sichel können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-

Hiebaffen, *Zweihand-Schwertern/-säbeln* und der *Hellebarde* nicht pariert werden.

Skraja (42), Talent *Hiebaffen*: thorswalsche Doppelblatt-Handaxt, häufig noch mit zusätzlichem langen Dorn an der Spitze. Ein Stich mit dem Dorn (AT auf das Talent *Dolche*, erschwert um 3) richtet 1W6+3 TP an.

Speer (43), Talent *Speere*: etwa anderthalb Schritt langer Holzschaft mit lanzettförmiger Stoßklinge; mittlerweile fast nur noch bei Jägern gebräuchliche Waffe; kann ab KK 16 einhändig geführt werden: TP 1W6+4, TP/KK 13/5, WM 0/-5. Kann mehr schlecht als recht geworfen werden.

Spitzhacke, Talent *Zweihand-Hiebaffen*: ein Arbeitsgerät, das auch als improvisierte Waffe verwendet werden kann; kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hiebaffen* verwendet werden, TP/KK dann 14/3.

Stoßspeer (44), Talent *Speere*: langer Speer mit breiter Klinge, meist auch mit Knebel und Handschutz; eine Waffe zur Jagd auf schweres Wild.

Streitaxt (45), Talent *Hiebaffen*: das generische Kriegsbeil; in allen aventurischen Kulturen in irgendeiner Form bekannt.

Streitkolben (46), Talent *Hiebaffen*: Dies ist die klassische stumpfe Hiebaffe, bei der von einem zentralen, robusten Stiel bis zu acht eiserne Schlagblätter ausgehen, mit denen man nicht nur Knochen brechen, sondern auch Rüstungen zertrümmern kann.

Stuhlbein, Talent *Hiebaffen*: die improvisierte Waffe der Wahl, wenn sich partout nichts anderes findet; die letzte ‚Argumenta-

tionshilfe‘, bevor bei einer Kneipenschlägerei Messer gezogen werden.

Sturmsense (47), Talent *Infanteriewaffen*: Befestigt man die Sensenklinge längs statt quer am Schaft, so erhält man eine Sturmsense, eine typische Waffe für Landwehrhaufen.

Tuzakmesser (48), Talent *Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel*: maraskanisches Schwert mit leicht gebogener, andert-halbschneidiger Klinge. Um aus der recht leichten Klinge viel Wirkung herauszuholen, wird das Tuzakmesser sehr schnell geführt, weswegen die Bedingung für das Führen dieser Waffe eine Mindest-GE von 15 ist. Liegt die GE unter diesem Wert, richtet das Tuzakmesser pro GE-Punkt unter 15 einen TP weniger an, verliert einen Punkt INI-Bonus und erleidet einen PA-Nachteil von einem Punkt.

Vorschlaghammer, Talent *Hiebaffen*: ein Arbeitsgerät, das auch als improvisierte Waffe verwendet werden kann.

Waqqif (49), Talent *Säbel oder Dolche*: ein breiter Krummdolch, der im tulamidischen Raum (besonders bei den Novadis) auch Schmuck und Ehrenzeichen ist. Mit dem Waqqif können die Schläge von Kettenwaffen, *Zweihand-Hiebaffen*, *Zweihand-Schwertern/-säbeln* und der *Hellebarde* nicht pariert werden.

Warunker Hammer (50), Talent *Zweihand-Hiebaffen oder Infanteriewaffen*: äußerst effektives Mehrzweck-Tötungsgerät, das eine lange Stoßspitze, einen flachen, recht großen Hammerkopf und eine gerade Axtklinge aufweist; diese Metallteile sind mit Eisenbändern

am langen Stiel befestigt, so dass man mit der Waffe auch noch angemessen parieren kann. Ein Stich mit der Stoßklinge (Talent *Speere*, erschwert um 3) richtet 1W+5 TP an.

Wurfbeil (51), Talent *Hiebaffen*: Die seltenen Wurfbeile mit Holzstiel können auch als improvisierte Waffe im Nahkampf verwendet werden. Mit dem Wurfbeil können die Schläge von Kettenwaffen und *Zweihand-Hiebaffen* nicht pariert werden.

Wurfdolch (52), Talent *Dolche*: speziell für den Wurf ausgewuchtete Klinge (etwas länger und schwerer als das Wurfmesser); meist ohne feste Griffschalen und daher im Nahkampf eine improvisierte Waffe. Mit dem Wurfdolch können die Schläge von Kettenwaffen, *Zweihand-Hiebaffen*, *Zweihand-Schwertern/-säbeln* und der *Hellebarde* nicht pariert werden.

Wurfmesser (53), Talent *Dolche*: speziell für den Wurf ausgewuchtete Klinge; meist ohne feste Griffschalen und daher im Nahkampf eine improvisierte Waffe. Mit dem Wurfmesser können die Schläge von Kettenwaffen, *Zweihand-Hiebaffen* und *Zweihand-Schwertern/-säbeln* nicht pariert werden.

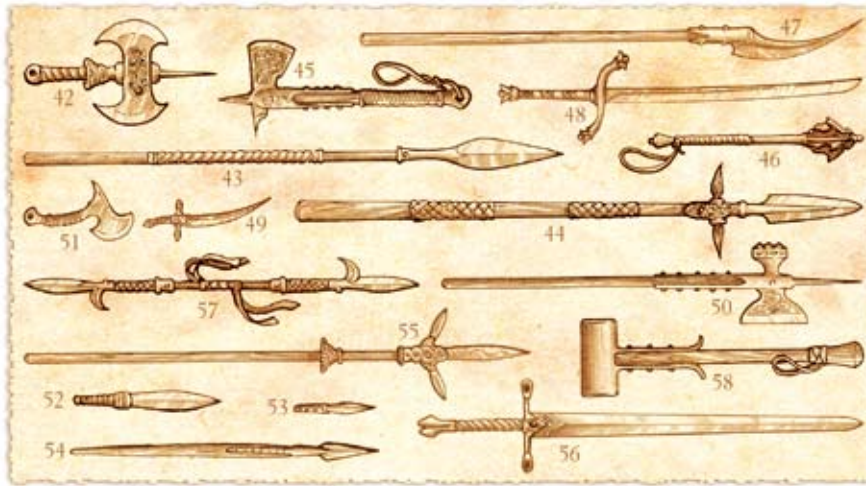
Wurfspeer (54), Talent *Speere*: etwa vier Spann langer, gut ausgewuchteter Speer mit Eisenspitze, die mit langen Eisenbändern an einem geraden, schweren Holzschaft befestigt ist; im Nahkampf nur als improvisierte Waffe zu führen.

Wurmspieß (55), Talent *Infanteriewaffen oder Speere*: eine zwergische Abart der Partisane, die von den Proportionen her speziell für Angroschim geeignet ist.

Zweihänder (56), Talent *Zweihand-Schwerter/-säbel*: Der ‚klassische‘ Zweihänder ist ein relativ breitklingiges, zweiseitiges Schwert mit langem Griff, das insgesamt recht vorderlastig ist, dafür aber auch hohen Schaden verursacht.


Zweililien (57), Talent *Stäbe*: eine ausgefallene Waffe aus der Gegend um Grangor: An einem etwa schrittlangen Stab sind an beiden Enden breite Dolchklingen mit kleinen Widerhaken angebracht.


Zwergenschlägel (58), Talent *Zweihand-Hiebaffen*: ein zwergischer Kriegshammer, der von den Proportionen her speziell für Angroschim geeignet ist.




OPTIONAL: EIN- UND ZWEIHÄNDIGE FÜHRUNG

Üblicherweise ist bei einer Waffe festgelegt, ob sie mit einer oder zwei Händen geführt wird, jedoch können hier einige Waffen oder spezielle Situationen Abweichungen von der ‚Norm‘ mit sich bringen:

 Einige Waffen, die normalerweise zweihändig geführt werden, sind so ausgelegt, dass sie ab einem bestimmten Wert (üblicherweise KK 15) einhändig geführt werden können. In diesem Fall wird die Waffe dann einhändig mit dem jeweils entsprechenden Talent (Säbel, Schwerter, Hiebaffen) geführt; Schwellenwert und Schadensschritte bei der TP/KK-Angabe steigen je um 1.

 Für alle einhändig führbaren Speere (Dreizack, Dschadra, Holzspeer, Jagdspieß und Speer) gilt bei zweihändiger Führung der in der Tabelle genannte WM, bei einhändiger Führung erleiden all diese Speere jedoch PA -3 Punkten und Schaden - 1 TP; Schwellenwert und Schadensschritte bei der TP/KK-Angabe steigen je um 1.

 Ist ein Kämpfer gezwungen, eine Zweihandwaffe einhändig zu führen (etwa, weil seine linke Hand verletzt ist), erleidet er Einbußen von 2 Punkten auf seine AT, 3 Punkte auf seine PA und er richtet 3 Trefferpunkte weniger an.

AVENTURISCHE PANIKAMPFWAFFEN

Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Dolche										
Dolch	1W6+1	12/5	20	30	3	0	20	0/-1	(w)	H
Drachenzahn	1W6+2	11/4	40	40	0	0	120	0/0	–	H
Jagdmesser	1W6+2	12/5	15	30	3	-1	50	0/-2	–	H
Langdolch	1W6+2	12/4	30	40	1	0	45	0/0	–	H
Messer	1W6	12/6	10	25	4	-2	10	-2/-3	i	H
Schwerer Dolch	1W6+2	12/4	30	35	1	0	40	0/-1	–	H
Wurfdolch	1W6+1	12/5	20	25	2	-1	30	-1/-2	w(i)	H
Wurfmesser	1W6-1	12/6	10	20	2	-1	15	-2/-3	w(i)	H
Fechtwaffen										
Degen	1W6+3	12/5	40	90	3	+2	150	0/-1	–	N
Florett	1W6+3	13/5	30	90	4	+3	180	+1/-1	–	N
Rapier	1W6+3	12/4	45	90	2	+1	120	0/0	–	N
Säbel										
Entermesser	1W6+3	12/4	70	75	2	0	50	0/0	–	N
Haumesser	1W6+3	13/3	90	50	3	-1	40	0/-2	i	HN
Khunchomer	1W6+4	12/3	90	80	2	0	130	0/0	–	N
Säbel	1W6+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0	–	N
Waqqif	1W6+2	12/5	35	45	2	-2	60	-1/-3	–	H
Schwerter										
Kurzsword	1W6+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1	–	HN
Kusliker Säbel	1W6+3	12/4	70	80	1	+1	160	0/0	–	N
Sword	1W6+4	11/4	80	95	1	0	180	0/0	–	N
Anderthalbhänder										
Anderthalbhänder	1W6+5	11/4	100	115	1	+1	250	0/0	z	NS
Tuzakmesser	1W6+6	12/4	100	130	1	+1	400	0/0	z	NS
Zweihandschwerter/-säbel										
Andergaster	3W6+2	14/2	220	200	3	-3	350	0/-2	z	S
Boronsichel	2W6+6	13/3	160	180	3	-2	400	0/-3	z	S
Doppelkhunchomer	1W6+6	12/2	150	130	2	-1	250	0/-1	z	NS
Zweihänder	2W6+4	12/3	160	155	2	-1	250	0/-1	zp	NS
Infanteriewaffen										
Glefe	1W6+4	13/3	120	200	5	-1	45	0/-2	z	S
Hakenspieß	1W6+3	13/4	120	250	5	0	70	-1/-1	z	S
Hellebarde	1W6+5	12/3	150	200	5	0	75	0/-1	z	S
Partisane	1W6+5	13/3	150	200	4	0	80	0/-2	z	S
Sense	1W6+3	13/4	100	160	7	-2	30	-2/-4	i z	S
Sturmsense	1W6+4	13/3	120	180	5	-1	40	-1/-2	z	S
Wurmspieß	1W6+5	13/4	120	180	2	0	120	0/-2	z	S
Speere										
Dreizack	1W6+4	13/3	90	140	5	0	50	0/-1	i	S
Dschadra	1W6+5	12/4	80	200	6	-1	120	0/-3	–	S
Holzspeer	1W6+3	12/5	60	150	5	0	10	-1/-3	z w	S
Jagdspieß	1W6+6	12/4	80	200	3	-1	75	0/-1	z w	S
Speer	1W6+5	12/4	80	190	5	-1	30	0/-2	z w	S
Stoßspeer	2W6+2	11/4	150	200	3	-1	100	0/-1	z	S
Wurfspeer	1W6+3	11/5	80	100	4	-2	30	-1/-3	w (i)	N

AVENTURISCHE NAHKAMPFWAFFEN (FORTSETZUNG)

Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Stäbe										
Kampfstab	1W6+1	12/4	80	150	5	+1	40	0/0	z	NS
Magierstab	1W6+1	11/5	90	150	–	0	uvk.	–1/–1	z p	NS
Zweililien	1W6+3	12/4	80	140	4	+1	200	+1/–1	z	N
Hieb Waffen										
Beil	1W6+3	11/4	70	50	5	–1	20	–1/–2	i	N
Brabakbengel	1W6+5	13/3	120	90	1	0	100	0/–1	–	N
Fackel	1W6	11/5	30	50	8	–2	0,5	–2/–3	i	HN
Keule	1W6+2	11/3	100	80	3	0	15	0/–2	–	N
Knüppel	1W6+1	11/4	60	80	6	0	1	0/–2	–	N
Lindwurmschläger	1W6+4	11/3	95	50	1	–1	120	0/–1	–	HN
Rabenschnabel	1W6+4	10/4	90	110	3	0	130	0/0	–	N
Sichel	1W6+2	12/5	30	50	6	–2	25	–2/–2	i	H
Skraja	1W6+3	11/3	90	70	4	0	50	0/0	–	N
Streitaxt	1W6+4	13/2	120	90	2	0	50	0/–1	–	N
Streitkolben	1W6+4	11/3	120	75	1	0	50	0/–1	–	N
Stuhlbein	1W6	11/5	40	40	8	–1	–	–1/–1	i	HN
Wurfbeil	1W6+3	10/4	50	40	2	–1	35	0/–2	w (i)	H
Zweihand-Hieb Waffen										
Barbarenstreitaxt	3W6+2	15/1	250	120	3	–2	150	–1/–4	z	N
Felsspalter	2W6+2	14/2	150	120	2	–1	300	0/–2	z	N
Holzfalleraxt	2W6	12/2	160	110	5	–2	80	–1/–4	i z	N
Kriegshammer	2W6+3	14/2	180	100	2	–2	120	–1/–3	z	N
Orknase	1W6+5	12/2	110	100	4	–1	75	0/–1	z	N
Spitzhacke	1W6+6	13/2	200	100	5	–3	20	–2/–4	i z	N
Vorschlaghammer	1W6+5	13/2	250	90	5	–3	30	–2/–4	i z	N
Warunker Hammer	1W6+6	14/3	150	150	2	–1	150	0/–1	z	NS
Zwergenschlägel	1W6+5	13/3	120	120	1	–1	150	0/–1	z	N
Ketten Waffen										
Morgenstern	1W6+5	14/2	140	100	2	–1	100	–1/–2	–	N
Ochsenherde	3W6+3	17/1	300	110	3	–3	250	–2/–4	–	N
Ogerschelle	2W6+2	15/1	240	120	3	–2	180	–1/–3	–	N
Raufen										
Fausthieb	1W6 (A)	10/3	–	–	–	–2	–	–1/–2	x	H

Anmerkungen zur Waffenliste:

TP: Trefferpunkte; die Bezeichnung (A) steht dafür, dass die Waffe den angegebenen Wert als **TP(A)** anrichtet; siehe Seite 137.

TP/KK: Trefferpunkt je nach Körperkraft; siehe Optionalregeln auf Seite 144.

Gewichtsangabe ist in Unzen (zu 25 g), **Längenangabe** in halben Fingern (cm)

BF: Bruchfaktor der Waffe; siehe Seite 145f.

Preis: in Silbertalern

WM: Waffenmodifikatoren auf AT- und PA-Wert

Bem: Bemerkungen, nämlich folgende:

i: improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug

(i): Fernwaffen, die nicht für den Nahkampf ausgewuchtet sind, siehe Anmerkungen unten.

w: Die Waffe kann auch geworfen werden; zu ihrer Verwendung dort siehe auch Tabelle Schuss- und Wurf Waffen

(w): Nahkampfwaffe, die als improvisierte Wurf Waffe genutzt werden kann.

z: Es handelt sich vom Kampfstil her um eine Zweihandwaffe, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich.

p: Waffe, die nur von bestimmten Gruppen von Privilegierten (Krieger, Ritter, Magier ...) geführt werden darf.

x: Der WM beim Raufen gilt nur im Kampf gegen bewaffnete Gegner.

DK: Die Angabe, in welcher der Distanzklassen Handgemenge, Nahkampf oder Stangenwaffe die Waffe geführt wird.

AVENTURISCHE SCHUSS- UND WURFWAFFEN

Balläster (1): eine Armbrust, mit der nicht Bolzen, sondern Blei- oder Steinkugeln verschossen werden; diese Waffe ist bei Adligen für die Vogeljagd sehr beliebt und oft als verziertes Stück zu finden.

Borndorn: besonderer Wurfdolch aus dem Bornland, fast schon ein Wurfpeil; stabile Dreikantklinge, bedingt nahkampftauglich

Dolch: als Wurfaffe nur improvisiert zu führen; Schwerer Dolch, Langdolch, Drachenzahn, Messer und Jagdmesser sind überhaupt nicht für den Wurf geeignet.

Dschadra: die Universalwaffe der tulamischen und novadischen Reiter; vom Pferderücken aus geworfen richtet die Waffe 2 TP zusätzlich an.

Eisenwalder (2): Auf dieser Armbrust ist ein Magazin angebracht, in dem sich Platz für 10 leichte Bolzen findet; durch Zurückziehen des Magazins wird die Waffe gespannt und gleichzeitig nachgeladen. Das Auffüllen des Magazins benötigt 2 Aktionen pro Bolzen. Nach einem Geländemarsch muss geprüft werden, ob die Waffe so stark verschmutzt ist (bei 19 und 20 auf W20), dass eine aufwendige Reinigung von 3 SR Dauer nötig ist, damit die Waffe nicht bis zur Reinigung eine Erschwernis auf den Schuss in Höhe von 3 Punkten bekommt und bei 19 und 20 Patzer produziert.

Elfenbogen (3): Etwas kürzer als ein Langbogen, zeugt diese Waffe von elfischer Handwerkskunst und ist üblicherweise in den Händen von Menschen nicht zu finden und auch nicht käuflich zu erwerben.

Holzspeer: ein einfacher, gerader Speer mit einer feuergehärteten Holzklinge; etwas schwerere Varianten (+10 Unzen) mit Spitzen aus Stein oder Horn richten 1 TP mehr an. Typische Waffe primitiver Stammesgesellschaften.

Improvisierte Wurfaffen: Steine und Flaschen, Wurf- und Enterhaken, aber auch gewöhnliche (Nahkampf-)Dolche und einige Speere fallen in diese Gruppe, die einen zusätzlichen Modifikator für die Steigerung der Zuschläge wegen Zielgröße hinnehmen müssen: Die Zuschläge steigen um 3 Punkte anstatt um 2, ausgehend von +/–0 für sehr große Ziele (was die grundsätzliche Erschwernis des Umgangs mit diesen Waffen verdeutlicht). Mit improvisieren Wurfaffen kann man prinzipiell keine Sondermanöver (wie angesagte Fernkampfangriffe oder Zielen) ausführen. Für Wurfaffen, die nicht eindeutig einer Kategorie zugeordnet werden können (wie Wurfhaken, aber auch Tonkrüge oder simple Steine) wird der Wert des besten Wurfaffen-Talents abzüglich 3 Punkten eingesetzt.

Kompositbogen (4): Der Bogen dieser Waffe ist aus mehreren Teilen und verschiedenen Materialien (Horn, Sehnen, Holz) zusammengesetzt, die insgesamt für eine erhöhte Spannkraft sorgen; nur ab KK 15 vernünftig zu bedienen, bei geringerer KK gelten alle Ziele als eine Klasse weiter entfernt, außerdem TP–2. Kann nicht vom Pferderücken aus eingesetzt werden.

Kriegsbogen (5): extrem 'harter' und dabei noch recht kurzer Bogen; nur ab KK 16 vernünftig zu bedienen, bei geringerer KK gelten alle Ziele als eine Klasse weiter entfernt, außerdem TP–2. Kann nicht vom Pferderücken aus eingesetzt werden.

Kurzbogen (6): der typische aventurische Jagdbogen von vier bis sechs Spann Bogen-

länge, entweder einfach, meist aber zweifach gebogen; auch als Reiterwaffe weit verbreitet.

Langbogen (7): körperlanger (acht Spann und mehr) Bogen aus Esche oder Eibe mit hoher Zugkraft und demzufolge hoher Reichweite und durchschlagender Wirkung; vor allem im nördlichen Mittelreich, Nostris und Andergast verbreitet. Nur ab KK 15 vernünftig zu bedienen, bei geringerer KK gelten alle Ziele als eine Klasse weiter entfernt, außerdem TP–2. Kann nicht vom Pferderücken aus eingesetzt werden.

Leichte Armbrust (8): eine Armbrust, die mit einem sogenannten 'Geißfuß' gespannt werden kann; beliebt als verzierte Jagd- und einfache Landwehrwaffe. Bei einer KK von weniger als 12 verdoppelt sich die Ladezeit.

Schneidzahn (9): thorwalsche, meist runen- oder ornamentverzierte Wurfaxt mit komplizierter Flugbahn; Probe auf *Wurfpeil* um 1 Punkt erschwert; Ziel muss mindestens 5 Schritt entfernt sein.

Speer: Auch der gewöhnliche Speer kann geworfen werden, jedoch nur als improvisierte Waffe (siehe oben).

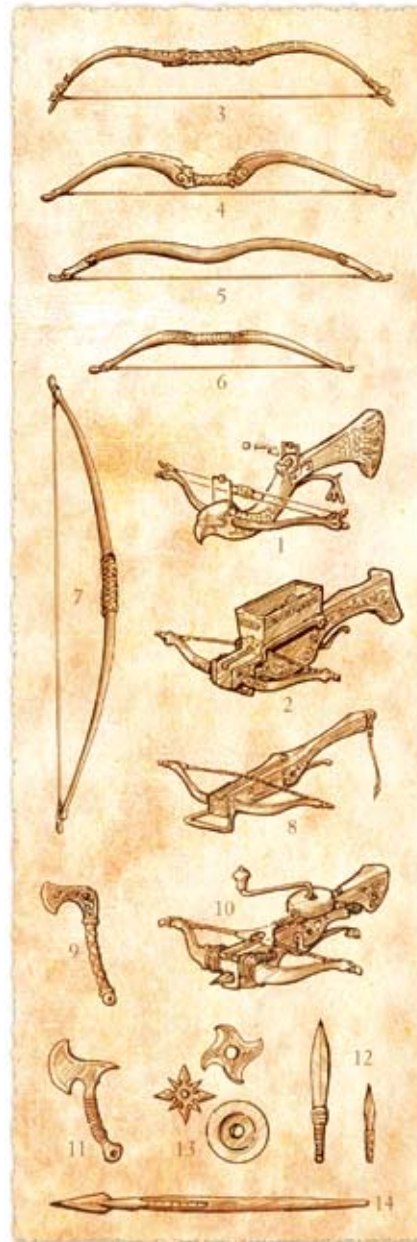
Windenarmbrust (10): eine (von Eigengewicht und Wirkung her) schwere Armbrust, die mit einer Winde gespannt werden muss, die entweder aufgesetzt wird oder in die Waffe eingebaut ist. Extrem lange Nachladezeiten, aber hohe Reichweite und Präzision. Nach einem Geländemarsch muss geprüft werden, ob die Waffe so stark verschmutzt ist (bei 19 und 20 auf W20), dass eine aufwendige Reinigung von 3 SR Dauer nötig ist, damit die Waffe nicht bis zur Reinigung eine Erschwernis auf den Schuss in Höhe von 3 Punkten bekommt und bei 19 und 20 Patzer produziert.

Wurfpeil (11): Diese kleinen Äxte bestehen meist vollständig aus Metall und sind bis auf das Griffstück an allen Seiten angeschliffen; Modelle mit Holzgriff und separatem Axtkopf sind selten, kommen aber vor. Ziel muss mindestens 5 Schritt entfernt sein.

Wurfmesser, -dolch (12): speziell zum Werfen ausgelegte (meist kopflastige) Klingen ohne Parierstange und ohne Knauf; Griff meist nur dünn mit Leder umwickelt, bei Wurfmessern meist gar nicht.

Wurfscheibe, -ring, -stern (13): am Rand angeschliffene oder gezackte Metallscheiben; vor allem deswegen beliebt, weil mehrere von ihnen gemeinsam als 'Hagel' geworfen werden können (Regeln dazu finden Sie in *Wege des Schwerts*); einige Exemplare 'singen' sogar in verschiedenen Tönen.

Wurfspeer (14): etwa vier Spann langer, gut ausgewuchteter Speer mit Eisenspitze, die mit langen Eisenbändern an einem geraden, schweren Holzschaft befestigt ist.



AVENTURISCHE SCHUSS- UND WURFWAFFEN

Bezeichnung	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
Talent Wurfmesser						
Borndorn	1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	30	–	40 ST
Dolch **	1W	1/3/5/7/10	(0/0/0/-1/-1)	20	–	20 ST
Wurfdolch	1W+1	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	20	–	30 ST
Wurfmesser	1W	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	10	–	15 ST
Wurfscheibe, -ring	1W+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0)	10	–	35 ST
Talent Wurfspieß						
Holzspieß	1W+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	–	10 ST
Spieß	1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	–	30 ST
Wurfspieß	1W+4*	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/-1/-1)	80	–	30 ST
Dschadra	1W+4	5/10/15/25/40	(+3/+2/+1/0/0)	80	–	120 ST
Talent Wurfbeil						
Schneidzahn	1W+4	0/5/10/15/30	(-/+/1/+1/0/-1)	50	–	60 ST
Stein, Flasche **	1W	1/2/4/8/12	(0/0/0/-1/-1)	10	–	–
Wurfbeil	1W+3	0/5/10/15/25	(-/+/1/+1/0/-1)	60	–	35 ST
Talent Armbrust						
Balläster	1W+4	10/20/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-1)	120 + 5	8	200 ST / 6 H
Eisenwalder	1W+3*	5/10/15/20/40	(+1/0/0/0/-1)	200	3 (20)	400 ST / 15 H
Leichte Armbrust	1W+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	150 + 3	15	180 ST / 15 H
Windenarmbrust	2W+6*	10/30/60/100/180	(+4/+2/0/-1/-3)	200 + 4	30	350 ST / 20 H
Talent Bogen						
Elfenbogen	1W+5*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	25 + 3	3	uvk. / 40 K
Kompositbogen	1W+5*	10/20/35/50/80	(+2/+1/+1/0/0)	35 + 2	3	80 ST / 25 K
Kriegsbogen	1W+7*	10/20/40/80/150	(+3/+2/+1/0/0)	45 + 4	4	100 ST / 60 K
Kurzbogen	1W+4*	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	20 + 2	2	45 ST / 25 K
Langbogen	1W+6*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/0/-1)	30 + 3	4	60 ST / 40 K

Gewicht und Preis von Schusswaffen gelten jeweils für die Waffe und ein Geschoss.





Laden bezeichnet die Anzahl der benötigten Aktionen.

*) Treffer mit dieser Waffe verursacht eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2–2 (siehe Seite 138)

**) improvisierte Wurfaffe

AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

Einige Anmerkungen vorweg:


-  Rüstungen für Zwerge wiegen etwa drei Viertel des hier angegebenen Gewichts, kosten jedoch genauso viele Silbertaler wie aufgelistet.
-  Wir gehen davon aus, dass die hier angegebenen Rüstungen jeweils bei einer passenden Handwerkerin (Sattlerin, Plattnerin) als Maßarbeit angefertigt werden. Es gibt zwar bestimmte Rüstungstypen (Kettenweste, Kürass, Leder- und Tellerhelm), die als Massenware gefertigt werden und die nur drei Viertel des angegebenen Preises kosten, aber diese behindern auch um 1 Punkt stärker als maßgeschneiderte Rüstungen, es sei denn, sie passen zufällig (in einem von drei Fällen, also 1–2 auf W6; bei Kettenhemden 1–4 auf W6).
-  Gefundene oder erbeutete Rüstungsteile passen nur in einem von 6 Fällen (1 auf W6; Kettenhemden bei 1–3 auf W6), vorausgesetzt, sie gehören zur passenden Größenklasse (Mensch oder Zwerg); andernfalls gilt für sie ebenfalls BE +1.
-  Rüstungsstücke, deren RS mit **+X** angegeben ist, werden nur dann zum Rüstungsschutz addiert, wenn der Kämpfer seinen


Rumpf ebenfalls gleichwertig geschützt hat. Ansonsten wird ein Gegner einfach versuchen, den Torso zu treffen und die geschützten Körperteile ignorieren. Konkret heißt dies: Um von einem Helm zu profitieren, benötigt ein Kämpfer einen RS von mindestens 2; um Vorteile aus Lederzeug zu ziehen, muss der Rumpf-RS 3 oder mehr betragen; Ketten- oder Plattenzeug benötigt einen Torso-RS von 4 oder mehr.

METALLRÜSTUNGEN UND MAGIE


Es ist ein aventurisch seit Jahrhunderten bekanntes Faktum, dass sich Magie und Metall nicht miteinander vertragen, da das Metall die Wirkung der Zauberei behindert. Zum Bedauern vieler Krieger geht dieser Effekt nicht so weit, dass eiserne Rüstungen den Träger vor Zauberei schützen, sondern es bedeutet vielmehr, dass Eisen den Fluss der noch ungeformten Astralenergie stört und dadurch das Wirken von Zaubern und die Regeneration von Astralenergie erschwert. Einmal ganz davon abgesehen, dass viele Zauberer den Umgang mit Rüstungen meist ohnehin nicht gewohnt sind und nie erlernt haben,


gelten folgende Regelungen: Alle Rüstungsstücke aus geschmiedeten, gegossenen, gehämmerten Metallen, also vornehmlich solche aus Eisen/Stahl, Bronze und Messing (alle anderen Metalle eignen sich ja auch nicht zum Rüstungsbau), behindern den Zauberkundigen in der Ausübung seiner Magie:

 Jede Zauberprobe, die ein Träger einer Metallrüstung durchführen muss, ist um so viele Punkte erschwert, wie der dreifache Behinderungswert aller metallenen Rüstungsteile beträgt.

 Wer solcherart beschaffene, metallene Rüstungsteile länger als eine Stunde pro Tag am Körper trägt, verliert die Fähigkeit, sich

auf den Kräftefluss einzustimmen und Astralpunkte zu regenerieren – und zwar selbst nach Ablegen der Rüstung für so viele Nächte lang, wie der BE-Wert der Metallrüstung beträgt.

 Rituale und Stabzauber sind in metallener Rüstung prinzipiell nicht möglich.

 Als metallene Rüstungsteile gelten von den hier genannten alle Rüstungen außer Dicker Kleidung, dem Wattierten Waffenrock / der Wattierten Unterkleidung, dem Lederharnisch, dem Lederzeug und dem Lederhelm. Für die Krötenhaut wird eine 'metallische BE' von 1 angenommen.

Dicke Kleidung: als kompletter Satz (Hemd, Hose, Jacke, Schuhe); hierzu zählen alle Formen von Winter- oder verwandter Pelzkleidung, ganzlederne Wildniskleidung, schwere Lederjoppen über Straßenkleidung, aber auch bestimmte Brokat- und Samt-Festgewänder, namentlich solche, die vielfach gefüttert sind. Normale Straßenkleidung, mehr noch Lendenschurze und dünne Seidenkleidung zählen als RS 0 und bringen

auch keine Behinderung mit sich. Der RS dicker Kleidung addiert sich nicht zum Wert einer eventuell darüber getragenen Rüstung.

Garethter Platte (1): eine schwere, aber dennoch bewegliche Fußkämpfer-Rüstung, die den Körper von den Schlüsselbeinen bis zu den Knien und den Fingerspitzen schützt; gänzlich aus geschobenen Plattenteilen; üblicherweise mit einer Schaller kombiniert.

Horasischer Reiterharnisch (2): Die Plattenrüstung der horasischen Schweren Reiterei besteht aus einem geschobenen Brust- und Rückenpanzer mit langem Beinschutz, Hals-, Schulter- und Armpanzerung, Panzerhandschuhen und visierlosem Helm, also einem aufeinander abgestimmten Ensemble, das demzufolge auch mit keinen weiteren Rüstungsteilen sinnvoll zu kombinieren ist.

Kettenhemd (o. Abb.): eng verwobenes Geflecht aus Drahtringen; für den gebotenen Schutz sehr fließender Fall, jedoch recht schwer; Halbarm

Komplette Gestechrüstung (3): Diese Art von Rüstung ist für Reiter gedacht, und in diesem Fall sogar speziell für Turnierreiter; demzufolge ist diese Rüstung maßgefertigt und meist mit Gravuren, Punzierungen etc. verziert – ein 'Sportgerät' und Repräsentationsstück für diejenigen, die es sich leisten können.

Krötenhaut (4): eine Weste aus dickem Leder mit schweren Nieten; beliebt bei Thorwalern.

Kürass (5): ein grob anatomisch geformter Brustpanzer aus massivem Stahl, der von zwei Lederriemen gehalten wird, die sich am Rücken überkreuzen; beliebt bei Leichter Reiterei und Fußsöldnern.

Langes Kettenhemd (6): mit ganzem Arm ausgestattetes, etwa Oberschenkellanges Kettenhemd.

Lederharnisch (7): harter Lederpanzer, der durch Kochen von mehrlagigem Leder in heißem Wachs hergestellt wird; meist in Form eines menschlichen Torsos mit zusätzlicher Schulterverstärkung; verbreitete, weil recht leichte, robuste und preiswerte Rüstung.

Leichte Platte (8): stählerner Brust- und Rückenpanzer (wobei Brust und Rücken zur besseren Beweglichkeit aus zwei gegeneinander verschiebbaren Stücken bestehen) mit Lamellenschürzen für die Oberschenkel; bei der Reiterei, aber auch bei Pikenieren beliebte Rüstung.

Schuppenpanzer (9): Leder mit aufgenähten, häufig auch -genieteten Bronzeschuppen, innen mit Filz gefüttert; mittlerweile sehr teure Traditionsrüstung des aventurischen Nordwestens.

Spiegelpanzer (10): eine typische Rüstung tulamidischer Potentaten, bestehend aus feinstem Kettengeflecht mit ein- oder aufgesetzten Plattenstücken; meist reich verziert.

Wattierte Unterkleidung: wird unter allen Metallrüstungen (Kette, Platte) benötigt, um Abschürfungen und Druckstellen zu vermeiden; besteht aus zweilagigen, grob-

leinenen Beinlingen, Tunika, Handschuhen und Haube. RS und BE der Unterkleidung addieren sich *nicht* zum Wert der darüber getragenen Rüstung; die hier angegebenen Werte gelten, wenn man die wattierte Kleidung einzeln trägt.

Wattierter Waffenrock (11): zwei Lagen grober Leinen- oder Bauschstoff, die so gesteppt sind, dass sich Röhren und/oder Taschen ergeben, die mit Rosshaar oder Seegras ausgestopft sind. Ideal unter einem Kürass oder Leichter Platte (in diesem Fall addieren sich RS und BE), aber auch einzeln nützlich, da ein Wattierter Waffenrock (auch Gambeson genannt) die stumpfe Wucht eines Schlages auffängt.

Zusatzrüstungen und Helme

Baburiner Hut (12): mit Metallstücken verstärkter Lederhelm, langer Nackenschutz aus Kettenstreifen, im gesamten tulamidischen Kulturraum beliebt.

Kettenhaube: eng anliegende Haube mit Schulterschutz; erfordert Unterkleidung (s.o.).

Lederhelm: meist einfach nur eine Hirnschale aus gehärtetem Kochleder, mit einer Lage Filz gefüttert, bisweilen zusätzliche Kanten- und Nahtverstärkungen aus weiteren Lederstreifen

Lederzeug, Kettenzeug, Plattenzeug: Unterarm-, Unterschenkel- und wenn nötig auch Schulterschutz aus den entsprechenden Materialien, dazu auch bisweilen Handschuhe und Füllhufe.

Morion (13): ein im Horasreich recht verbreiteter Helmtyp mit vorn und hinten hochgezogener Krempe.

Schaller: ein garetischer Helmtyp mit meist weit ausladendem Nackenschutz und oft einem Klappvisier; wird zusammen mit einem stählernen 'Bart' (einem Hals- und Kinnschutz) getragen.

Sturmhaube (14): enganliegender, tief heruntergezogener Helm ohne Krempe und Visier

Tellerhelm: Hirnschale aus Metall mit breitem Rand, beliebt bei Sappeuren.

Topfhelm: massiver, visierloser Eisenhelm von grob zylindrischer Form und häufig flachem Helmdach; ein mittlerweile veralteter Typ Reiterhelm



AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

Rüstung	RS	BE	Gewicht in Stein	Preis in ST
Dicke Kleidung	1	1	ca. 3	nach Machart
Garethr Platte	6	4	14	ab 750
Horasischer Reiterharnisch	8	5	17	ab 1.000
Kettenhemd, ½ Arm	3	3	6,5	150
Komplette Gestechrüstung	12	10	ca. 30	ab 2.500
Krötenhaut	3	2	4	60
Kürass	3	2	4	110
Langes Kettenhemd	4	4	10	180
Lederharnisch	3	3	4,5	80
Leichte Platte	4	3	7,5	250
Schuppenpanzer	5	5	12	1.000
Spiegelpanzer	5	4	10	ab 1.000
Wattierte Unterkleidung	1	1	2,5	25
Wattierter Waffenrock	2	2	3	40

RÜSTUNGSERGÄNZUNGEN

Rüstung	RS	BE	Gewicht in Stein	Preis in ST
Baburiner Hut	+2	+1	3	60
Kettenhaube	+1	+1	3,5	80
Kettenzeug	+1	+1	12	300
Lederhelm	+1	+1	1,5	20
Lederzeug	+1	+1	2	40
Morion	+2	+1	4	75
Plattenzeug	+2	+2	9,5	500
Schaller (mit Bart)	+2	+1	5	100
Sturmhaube	+2	+1	3,5	70
Tellerhelm	+1	+1	1,5	30
Topfhelm	+2	+2	4,5	80

AVENTURISCHE SCHILDE

Anmerkungen: Allgemein gilt, dass *Kettenwaffen* dazu geeignet sind, 'um einen Schild herum' zu schlagen; das heißt, dass ein Schildträger den Parade-WM seines Schildes nicht nutzen kann, wenn er gegen einen Kämpfer mit einer solchen Waffe antritt.

Einfacher Holzschild: ein meist in Wappenform gehaltener Schild aus kreuzweise verleimten Holzbrettern; an den Kanten und auf der Außenseite mit Leder überzogen.

Verstärkter Holzschild: ein rund, achteckig oder in Wappenform gehaltener Schild aus verleimtem Holz mit Eisenverstärkungen an den Rändern, Eisenbändern oder Nieten auf

der Prallfläche; Rückseite mit Filz überzogen.

Lederschild: ein mit mehreren Lagen zähem Leder (teilweise auch Rohhaut oder Fell) überzogener, runder Holzrahmen; vor allem bei Reitervölkern (Orks, Novadis) verbreitet.

Großer Lederschild: ein größerer, meist oval oder tropfenförmig gearbeiteter (und damit speziell für den Reitereinsatz gedachter) Lederschild (siehe dort).

Thorwalerschild: ein großer, hölzerner Rundschild mit eisernen Rändern und meist einem eisernen Buckel in der Mitte; nach Thorwaler-Manier gerne mit Ornamenten bemalt.

Großschild (Reiterschild): langer, tropfenförmiger Reiterschild aus mehrfach verleimten Holz- und Lederlagen; meist in Wappenfarben bemalt.

Buckler: kleiner Faustschild aus Holz und/oder Leder, meist einfach nur eine Halbkugel mit schmalem Rand; nicht geeignet zur Abwehr von Zweihand-Hieb- und -säbeln.

Großer (Vollmetall-)Buckler: Faustschild aus Stahl; meist eine flache Kuppel mit einem etwa handbreiten Rand; innen mit Leder oder Filz gefüttert; nicht geeignet zur Abwehr von Zweihand-Hieb- und -säbeln.

VERBREITETE AVENTURISCHE SCHILDE

	Gewicht	Größe	WM	INI	BF	Preis
Einfacher Holzschild	3,5	groß	-1/+3	-1	3	40
Verstärkter Holzschild	4	groß	-2/+3	-1	0	50
Lederschild	2	groß	-1/+3	0	5	30
Großer Lederschild	3	groß	-1/+4	-1	6	75
Thorwalerschild	4,5	groß	-2/+4	-1	3	60
Großschild (Reiterschild)	5	sehr groß	-2/+5	-2	2	100
Buckler	1	klein	0/+1	0	0	40
Vollmetallbuckler	1,5	klein	0/+2	0	-2	60



Erläuterungen zur Tabelle: Das **Gewicht** ist in Stein angegeben; **Größe** gibt an, ob der Schild im Fernkampf als Deckung zählt (siehe Seite 153); **WM** ist der Waffenmodifikator, wobei die Zahl vor dem Schrägstrich für die Verminderung des AT-Werts der Hauptwaffe, die Zahl nach dem Schrägstrich für die Verbesserung des PA-Werts mit dem Schild steht; **INI** ist der Initiative-Modifikator, der zusätzlich zum INI-Modifikator der Hauptwaffe angerechnet wird; **BF** steht für den Bruchfaktor (Seite 145f.); der **Preis** ist in Silbertalern für schmucklose Gebrauchsmodelle angegeben. Schilde, die in der Hand oder auf dem Rücken getragen werden, bewirken bei allen Talentproben auf Körperliche Talente eine BE in Höhe ihres AT-Malus (sie sind einfach schwer und sperrig).



Als ihre Gefährten die Lichtung stürmen, lässt Daria sich etwas zurückfallen. Statt zu kämpfen, sucht sie mit geübtem Blick die in flackernden Lichtschein getauchte Szenerie nach der Tasche des Boten ab. Am Lagerfeuer, um das herum wildes Kampfgetümmel tobt, liegen etliche Decken und Beutel verstreut; über dem Feuer hängen zwei gehäutete Hasen an einem Speiß. Eine Tasche jedoch, wie der Bote sie beschrieben hat, entdeckt Daria nicht. Sie lässt kurz die letzten Augenblicke Revue passieren: Ein Mann hatte um Hilfe gerufen, und als sie und ihre Gefährten die Lichtung erreichten, war einer der Fremden ins Dunkel getorkelt, die Hände vor das Gesicht gepresst.

„Lass mal überlegen, Daria“, murmelt sie sinnierend vor sich hin. „Wo würdest du denn im Falle eines Angriffs dein jüngst erjagtes Diebesgut verstecken?“

Mirhiban hat doch irgendetwas von einer magischen Sicherung erzählt. Wenn sie Recht hat und der Mann, der um Hilfe schrie, diese Sicherung ausgelöst hatte und Frenja unmittelbar darauf mit lautem Gebrüll auf die Lichtung gestürmt ist, dann gibt es nur zwei Möglichkeiten. Entweder hat der Mann, der durch die Sicherung verwundet wurde, das, was er geöffnet hat, fallen lassen. Dann aber müsste es irgendwo offen sichtbar auf der Lichtung liegen.

Oder er hat es in der Hand behalten. Dann hat er das Angriffsgebrüll der Thorwalerin gehört und versucht, trotz seiner Schmerzen mit der Beute zu verschwinden. Also: ihm nach!

Und – gesagt, getan – schleicht sie zu der Stelle, an der der Fremde verschwunden ist. Es wird immer schwieriger, sich durch den Wald zu tasten, je weiter sie sich vom Schein des Lagerfeuers entfernt. Und dann – Knack! – bricht mit einem lauten Krachen ein trockener Ast unter ihren Füßen entzwei.

„Verdammt! Was gäbe ich dafür, auf einer Straße zu sein und nicht mitten im Gehölz!“, denkt sie, als der schwache Ruf einer heiseren Stimme an ihr Ohr dringt: „Cordovan? Bist du das?“

Daria antwortet nicht, sondern zieht ihren Dolch und bewegt sich vorsichtig weiter, auf die Stimme zu. Der rasselnde, furchterfüllte Atem des Fremden weist ihr den Weg. Sie sieht ihn erst, als sie dicht vor ihm steht. Seine Augen sind weit aufgerissen, doch er starrt ins Leere und nimmt sie nicht wahr. Mit dem Rücken an einen Baumstamm gepresst, hält er mit beiden Händen sein Schwert umklammert und bewegt es wie einen Blindenstock langsam durch die Luft. Neben ihm erkennt Daria einen dunklen Fleck, der sich gegen das helle Moos abhebt – die Tasche des Boten! Mit einer schnellen Bewegung greift sie danach und hält sie wenige Wimpernschläge später in der Hand. Der Mann stöhnt erschrocken auf und schlägt keuchend nach ihr, doch Daria weicht dem Schlag aus und zieht sich flink zurück.

„Lass dich nie mit Dieben ein, die besser sind als du! Und nun lauf und sag deinem Herrn, dass Phex gibt, was du dir nimmst, und nimm, was du dir nehmen lässt!“, flüstert sie leise. Dann nimmt sie die Beine in die Hand und rennt zu ihren Gefährten zurück.

Als sie auf der Lichtung ankommt, ist der Kampf bereits entschieden: Vier der Diebe sind geflohen, zwei bewusstlos. Trautmann hat sie notdürftig versorgt, bevor Rondrian sie fesselte. Nun wendet sich der Krieger Frenja zu, die ihm, auf ihre Axt gelehnt, zuschaut: „Bei den Göttern, Frenja!

Warum bist du einfach losgestürzt?! Du hast unseren Vorteil verspielt! Wir hatten ausdrücklich abgesprochen, dass ...“

„... wir uns anschleichen und dann angreifen. Und dass ich von hinten bestimmt am schnellsten vorn bin, wenn es ums Draufhauen geht!“, beendet die Piratin mit einem breiten Grinsen seinen Satz.

„Weil du darauf bestehst, dümmer zu sein, als du bist, haben wir jetzt den Schlamassel: Die Tasche des Boten ist weg! Bei den beiden hier ist sie nicht, und Mirhiban hat sie auch sonst nirgends finden können!“

Da tritt Daria auf die Lichtung, die Tasche lächelnd am Finger schaukelnd: „Reg dich ab, Rondrian. Ich habe sie. Ich glaube, Mirhiban hatte Recht mit der Vermutung, dass irgendeine Sicherung ausgelöst wurde. Der

Mann, dem ich sie abgenommen habe, ist noch immer blind. Vielleicht schaust du dir das hier mal genauer an!“

Mit diesen Worten übergibt sie die Ledertasche der Magierin, die sich mit dem Fund ans Feuer setzt, um ihn genauer in Augenschein zu nehmen.

„Man muss sehr vorsichtig sein mit unbekannter Magie“, erklärt Mirhiban den anderen, als sie umsichtig ein Metallkästchen aus der Tasche zieht, dessen Siegel gebrochen ist.

„Seht ihr?“, sagt sie und deutet auf das Kästchen. „Offenbar hat man den Zauber ausgelöst, als das Siegel erbrochen wurde. Vermutlich kennt nur der Empfänger eine Methode, es zu öffnen, ohne dabei zu Schaden zu kommen. Deine Vermutung, Rondrian, dass es sich um eine sehr wichtige Nachricht handeln muss, ist demnach bestätigt. Solch ein magisches Schloss kann nur mit großem Aufwand hergestellt werden. Man muss einen Arcanovi auf das Objekt sprechen, um einen anderen Zauber zu binden; ich tippe auf einen modifizierten Blitz dich find.“

Für genauere Auskünfte bedürfte es freilich eines Analys Arkanstruktur. Mit dessen Hilfe sollte es möglich sein, die astralen Linien dieses Artefakts genauer zu spezifizieren. Leider bin ich in der Anwendung des Analys nicht sehr geübt.“

„Aha“, sagt Frenja, die erneut ihre Amulette umklammert hält und das Kästchen mit großem Misstrauen beäugt. „Ich versteh kein Wort, aber ich hasse diesen ganzen magischen Kram! Also: Ist das Ding nun gefährlich oder nicht? Kann es Blitze schleudern, uns Warzen an den Hals wünschen oder uns in Mäuse verwandeln? Und: Was machen wir jetzt damit?!“

„Wir sollten es dem Boten zurückgeben, damit er es seinem Empfänger überbringen kann“, sagt Ranari, und ihr rotes Haar wirkt im Schein des Lagerfeuers wie lebendig, als sie es sich hinter die spitzen Ohrmuscheln zurückstreicht. „Aber, Frenja: Magie ist nicht immer etwas Schlechtes. Magie ist ein Teil mancher Wesen, wie die Erde ein Teil der Natur und das Blut ein Teil deines Körpers ist. Es kommt nur darauf an, wie man sie einsetzt – ob es ist, um Gutes zu tun oder Böses. Magie kann auch hilfreich sein. – Schau!“

Sie schnippt mit den schlanken Fingern ihrer linken Hand, und plötzlich schwebt eine bläulich-weiße Kugel aus reinem Licht über ihrer ausgestreckten Handfläche. Fast scheint es, als führte die schimmernde Kugel ein Eigenleben; das Licht in ihrem Inneren scheint sich immer wieder aufs Neue zu verändern, ineinander zu fließen und zu pulsieren. Mit großen Augen starrt die Thorwalerin in den sanften Glanz.

„Diese Kugel wird uns nun den Rückweg weisen, Frenja-Fey“, sagt Ranari und wendet sich zum Gehen, während Mirhiban ihr misstrütig hinterher blickt.

»SOLCH
EIN MAGISCHES
SCHLOSS KANN NUR
MIT GROSSEM AUFWAND
HERGESTELLT
WERDEN. MAN MUSS
EINEN ARCANOVI AUF
DAS OBJEKT SPRECHEN,
UM EINEN ANDEREN
ZAUBER ZU
BINDEN.«

MAGIE IN AVENTURIEN

Aventurien ist eine Welt, in der sich nicht nur gewandte Schwertkämpfer oder gerissene Streuner mit Ruhm bedecken können. Ein im rechten Moment gewirkter Zauberspruch hat schon so manches Mal die aventurische Geschichte in neue Bahnen gelenkt, Königreiche untergehen lassen oder Menschen um Leben und Verstand gebracht – aber auch schwer Verwundete vor dem sicheren Tod bewahrt, längst vergessene Geheimnisse wieder ans Licht geholt oder Mensch und Tier vor Dämonen geschützt. Die Magie ist eine Kraft, die zum Guten wie zum Bösen verwandt werden kann und die demzufolge ein hohes Maß an Selbstdisziplin oder lange Studien erfordert, wenn man sie meistern und nicht an ihr zugrunde gehen will.

Es gibt viele Spielarten der aventurischen Zauberei: Die angesehenste ist sicherlich die Zauberkunst, wie sie von den *Magiern* in ihren Gildenhäusern und Akademien weitergegeben wird, aber auch Druiden und Hexen hüten ihren eigenen Formelschatz. Das älteste Zauberkunst jedoch besitzen die Völker der *Elfen*, denen die Zauberei schon so sehr ein Teil ihrer Natur geworden ist (oder schon immer war), dass sie allein durch die Kraft ihrer Gedanken Wunder zu wirken vermögen.

Wenn Sie sich entschieden haben, einen Magier oder Elfen zu spielen, und aus der Beschreibung der Kultur bzw. der Profession wissen, dass diese Helden des Zauberns mächtig sind, werden Sie sich

sicher schon gefragt haben, wie sich diese Kunst in den Regeln niederschlägt.

Nun, hiermit sei Ihre Neugierde gestillt. Das Folgende ist sicherlich nur ein extrem kurzer Abriss über Wesen und Wirken aventurischer Zauberei. Alles Wissenswerte über die aventurische Magie finden Sie in der Regelerweiterung **Wege der Zauberei**, die wir hiermit allen Liebhaberinnen und Liebhabern der arkanen Künste dringlichst ans Herz legen wollen.

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

- (A): Zeichen, dass ein Zauber aufrechterhalten wird (Seite 171)
 AE: Astralenergie (Seite 167)
 AsP: Astralpunkt (Seite 167)
 MR: Magieresistenz (Seite 168f.)
 ZfW: Zauberkraftwert (Seite 168)
 ZfP: Zauberkraftpunkt (Seite 168)
 ZfP*: bei einer Zauberprobe übrig gebliebener Zauberkraftpunkt (Seite 168)

DIE ASTRALENERGIE

Alle magisch begabten Lebewesen verfügen neben ihrer Lebensenergie zusätzlich über ein Reservoir, aus dem sie die Kraft zum Zaubern ziehen. Diese Kraft ist als **Astralenergie (AE)** bekannt. Wann immer ein Zauberer – sei es Magier oder Elf – seine magischen Fähigkeiten anwendet, verbraucht er dabei einen Teil seiner Astralenergie, eine bestimmte Menge an **Astralpunkten (AsP)**.

Diese Kraft wird dazu benötigt, die allerorten wirkenden Sphärenkräfte umzuformen und ihnen die Gestalt eines Zaubers zu geben, wobei der Grundsatz gilt, dass eine große Veränderung auch einen großen Einsatz an Astralenergie erfordert. Das genaue Maß an benötigter Astralenergie ist bei jedem Zauber angegeben. Wenn der Spruch aus bestimmten Gründen nicht gelingt, d.h., wenn die Zauberprobe (s.u.) danebengeht, wird nur die Hälfte der benötigten AsP-Anzahl verbraucht.

REGENERATION VON ASTRALPUNKTEN

Die für einen bestimmten Zauber verbrauchten Astralpunkte sind jedoch nicht auf immer verloren: Magier und Elfen gewinnen im Lauf einer erholsamen Nacht oder Ruhephase (also



immer dann, wenn sie auch verlorene Lebensenergie regenerieren können) Astralpunkte zurück. Zusätzlich zu dem W6, den sie für die Regeneration der Lebensenergie würfeln (siehe Seite 195), können sie einen weiteren W6 zur Regeneration ihrer Astralenergie würfeln. Wenn ihnen nach einer gut durchgeschlafenen Ruheperiode auch noch eine IN-Probe gelingt, regenerieren sie sogar einen zusätzlichen Punkt. Diese Resultate können durch den Vorteil *Astrale Regeneration* oder den Nachteil *Astraler Block* modifiziert sein (siehe Seiten 86 und 92),

durch die Sonderfertigkeiten *Regeneration I* und *Regeneration II* (Seite 104), vor allem aber durch die Umstände, unter denen der Zauberer sich zur Ruhe gebettet hat – auf einem wanzenverseuchten Strohsack oder auf feuchtkaltem Waldboden schläft und regeneriert es sich nun einmal nicht so gut wie im heimischen Bett in der geheizten Studierstube (Seite 195).

Lebens- und Astralenergie regenerieren sich natürlich ebenso wie die Ausdauer nur zurück bis auf den Grundwert, nicht darüber hinaus.

ZAUBERFERTIGKEITEN UND ZAUBERPROBEN

Insgesamt sind den aventurischen Gelehrten viele Hundert verschiedene Zauberformeln bekannt, von denen wir Ihnen hier einige Dutzend vorstellen wollen. Aber selbst bei dieser kleinen Auswahl wird klar, dass nicht jeder Zaubernde alle Sprüche und Formeln gleich gut beherrschen kann. Aus diesem Grund ist jedem Zauber ein **Zauberfertigkeit-Wert (ZfW)** zugeordnet, der das Wissen um die Techniken der Formel repräsentiert: der korrekte Spruch, die richtige Handhaltung, vor allem aber die Kenntnis des entsprechenden magischen Musters.

Zudem spielen bei den verschiedenen Formeln auch noch unterschiedliche körperliche und geistige Eigenschaften des Zaubers den eine Rolle: Zum Erkennen von Gefühlen (mittels des Zaubers *SENSIBAR*) benötigt ein Elf z.B. ein hohes Maß an *Klugheit*, *Intuition* und *Charisma*, während das Versiegeln eines Schlosses mittels *CLAUDIBUS* für einen Magier einen erheblichen Aufwand an *Klugheit*, *Fingerfertigkeit* und *Körperkraft* erfordert. All diese Eigenschaften und der Wert der Zauberfertigkeit müssen in Betracht gezogen werden, wenn es darum geht, einen Zauber korrekt durchzuführen.

DIE ZAUBERPROBE

Wenn Ihr Held nun seine Zauberei wirken will, ist noch lange nicht gesagt, dass ihm dies auch gelingt. Über den Ausgang eines Zauberversuchs entscheidet eine *Zauberprobe*. Wie Sie aus der Beschreibung der Zauberfertigkeiten sicherlich bereits bemerkt haben, wird die Zauberei regeltechnisch genauso gehandhabt wie die Anwendung eines Talents; Sie würfeln also Proben auf die bei dem entsprechenden Zauber angegebenen Eigenschaften und korrigieren bei Bedarf mit Hilfe Ihrer Zauberfertigkeiten-Punkte nach. (Eine detaillierte Beschreibung, wie eine Talentprobe abläuft, finden Sie auf Seite 110ff.)

Hierzu ein Beispiel: Die Magierin Mirhiban (KL 14, FF 11) versucht, mittels des Zaubers FORAMEN FORAMINOR ein Schloss zu knacken.

Sie hat in diesem Zauber einen ZfW von 3, die Eigenschaften für die Probe lauten KL/KL/FF. Mirhibans Spielerin würfelt 15, 11, 12. Um die erste KL-Probe auszugleichen, muss sie einen Zauberfertigkeitsspunkt verbrauchen, die zweite KL-Probe gelingt, und bei der FF-Probe muss sie einen weiteren ZfP aufwenden. Die Probe ist also knapp gelungen (Mirhiban behält einen ZfP übrig). Der Meister entscheidet, dass es sich um eine mäßig kompliziertes Schloss handelt, so dass Mirhiban 5 Astralpunkte für diesen Zauber investieren muss. Wäre die Zauberprobe misslungen, hätte sie 3 AsP verloren (5/2=2,5, gerundet zu 3).

Ähnlich wie bei Talentproben können auch Zauberproben erschwert oder (seltener) erleichtert werden. Das heißt, dass der ZfW des Helden um einen Betrag verkleinert oder vergrößert wird, den der Meister vorher festlegt. Einige dieser Modifikationen sind direkt bei den einzelnen Zaubern angegeben. In ungünstigen Fällen ist es durchaus möglich, dass durch besonders schwierige Umstände (zum Beispiel durch die Magieresistenz eines Opfers, siehe unten) eine Probe auf einen negativen Zauberfertigkeitsswert abgelegt werden muss. In diesem Fall muss, genau wie bei einer Talentprobe, dieser negative Wert auf alle drei Einzelproben der Zauberprobe addiert werden.

Die Regeln über automatischen Erfolg oder Misserfolg einer Talentprobe gelten in vollem Umfang auch für Zauberproben – nur sind die Ergebnisse (vor allem solche von Patzern) meist um einiges spektakulärer. Bei besonders gut gelungenen Proben können Sie als Meister festlegen, dass der Held für den Zauber weniger AsP verbraucht hat als in der Liste angegeben; auf jeden Fall ist ein solcher Wurf eine *Spezielle Erfahrung* im Sinne der Steigerungsregeln.

Ebenfalls wichtig ist in vielen Fällen, wie viele Zauberfertigkeitsspunkte der Held bei seiner Probe übrigbehalten hat (die so genannten *ZfP**), denn hieraus bestimmt sich häufig, wie lange ein Zauberspruch wirkt, wie weit er reicht oder wie viel Schaden er anrichtet. Wenn eine Zauberprobe gelingt, aber keine ZfP übrig bleiben, wird dies für entsprechende Angaben (z.B. "Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden") gewertet wie 1 ZfP*.

DIE MAGIERESISTENZ

Nun ist es nicht damit getan, einen Zauber einfach so 'in die Welt loszulassen', denn die wichtigste Eigenschaft der Welt ist es, Veränderungen einen gewissen Widerstand entgegenzusetzen – und während ein Stein einem Zauber meist durch sein Gewicht oder sein 'Steinsein' stur gegenübersteht, lässt sich bei Lebewesen (wie Ihren Helden) dieser Wert sogar in Zahlen fassen und benennen: die Magieresistenz. Sie haben ja bereits bei der Erschaffung Ihres Helden seine Magieresistenz aus den Werten für Mut, Klugheit und Konstitution (sowie Veränderungen, die sich aus seiner Kultur oder aus Vor- und Nachteilen ergeben) berechnet. Die Formel sei hier noch einmal kurz vorgestellt und erläutert:

$$MR = (MU + KL + KO) : 5 \text{ (+/-Modifikatoren)} \\ (+/-Vor-/Nachteile) \text{ (+Kauf) (-Schlechte Eigenschaften)}$$

Was will uns diese Formel sagen? Sie meint, dass Sie Mut, Klugheit und Konstitution Ihres Helden zu einem Wert addieren und diese Summe durch fünf teilen (und dann runden). Anschließend addieren oder subtrahieren Sie von dem erhaltenen Resultat eventuelle Veränderungen, die sich aus den Modifikatoren nach Rasse, Kultur und Profession, aus individuellen Vor- und Nachteilen und aus zugekauften Punkten zusammensetzen. Das Ergebnis ist die Magieresistenz (MR), die Widerstandsfähigkeit Ihres Helden gegen bestimmte Formen der Zauberei. Die Magieresistenz eines Lebewesens kann nie weniger als null Punkte betragen.

Eigenschaften: Jedes Lebewesen hat eine gewisse Chance, einem Zauberspruch zu widerstehen. Bei intelligenten Lebewesen (also den Helden und vielen Meisterpersonen) wird diese Widerstandskraft von den jeweiligen Eigenschaftswerten beeinflusst. *Mut* repräsentiert hier eine

hohe Willenskraft, *Klugheit* die Fähigkeit, eigene Entscheidungen kritisch zu überdenken, und *Konstitution* die Robustheit des Körpers und damit die Widerstandskraft gegen körperliche Verwandlungen. Aus diesen Eigenschaften leitet sich die Formel ab, mit deren Hilfe für jede Figur die individuelle Magieresistenz bestimmt werden kann.

Modifikatoren: Bei den Beschreibungen der Rassen, Kulturen und Professionen haben Sie gelesen, dass Thorwaler sehr abergläubisch, Magier dagegen kaum zu erschrecken sind. Solche Wesensmerkmale schlagen sich bei allen intelligenten Lebewesen als Modifikatoren auf den MR-Wert nieder. Nachdem Sie also die MR für einen Helden errechnet haben, sollten Sie den Wert um die entsprechenden Abzüge verändern, die bei der Beschreibung von Rasse und Profession angegeben sind. Im Folgenden sind die Modifikatoren noch einmal aufgelistet:

Rasse:	Mittelländer -4, Tulamide -4, Thorwaler -5, Elf -2, Halbelf -4, Zwerg -4
Kultur:	Tulamidische Stadtstaaten +1
Profession:	Magier +2

Wenn mehrere Modifikatoren für einen Helden zutreffen, werden sie miteinander verrechnet. Ein Thorwaler Magier hätte also einen Gesamt-Modifikator von -3.

Vor- und Nachteile: Ein Held kann von Geburt an besonders anfällig oder besonders widerstandsfähig gegen Magie sein. Diese entsprechende Eigenschaft, die sich im Laufe des Heldenlebens nicht mehr ändert, wird durch den Vorteil *Hohe Magieresistenz* bzw. den Nachteil *Niedrige Magieresistenz* dargestellt. Diese Werte sind unabhängig von den Modifikatoren aus Rasse, Kultur und Profession und werden mit diesen verrechnet. Ebenfalls unabhängig von Eigenschaften und weiteren Modifikatoren ist der Vorteil *Schwer zu verzaubern*, der alle Zauber betrifft, die direkt auf den Helden wirken; mehr hierzu siehe bei der Beschreibung des Vorteils auf Seite 90.

Kauf: Im späteren Heldenleben können zusätzliche Punkte MR mit Abenteuerpunkten erworben werden (Seite 202).

Schlechte Eigenschaften: Wenn ein Zauber Auswirkungen hat, die eine Schlechte Eigenschaft des Helden auslösen würde (z.B. ein Blindheitszauber bei einem Helden mit Angst vor Dunkelheit), wird für diesen Zauber die Hälfte des Werts, den der Held in der entsprechenden Schlechten Eigenschaft hat, von seiner MR abgezogen. Bei Zaubern, die ganz gezielt Angst auslösen sollen (wie der HORRIPHOBUS), sinkt die MR des Opfers sogar um die Hälfte der stärksten Angst (aller Schlechten Eigenschaften, in denen der Begriff 'Angst' oder 'Phobie' vorkommt). Wann Schlechte Eigenschaften bei der Bestimmung der MR eine Rolle spielen, liegt in der Hand des Meisters.

Unser Beispielheld Trautmann hat die Werte MU 11, KL 14, KO 11; als menschlicher Forscher aus Garetien hat er den Standard-Modifikator von -4 auf seinen MR-Wert; seine schlechten Eigenschaften sind eine Neugier von 6 und eine Höhenangst von 6.

Seine Magieresistenz beträgt also 3. Wenn der finstere Zauberer Burvar ihn z.B. in eine Kröte verwandeln will, ist dessen Probe auf den Zauber SALANDER um 3 Punkte erschwert. Wenn er aber versuchen würde, ihn mit einem HORRIPHOBUS in die Flucht zu schlagen, wäre die Probe nicht erschwert, da die Hälfte von Trautmanns Höhenangst-Wert (6) seine MR um 3 Punkte auf 0 senkt.

Die Magieresistenz spielt immer dann eine Rolle, wenn der Wille eines Lebewesens gebrochen oder überwunden werden soll, also bei fast allen Einfluss- und Beherrschungszaubern (wie dem BANNBALADIN oder dem HORRIPHOBUS), beim Gefühls- oder Gedankenlesen (SENSIBAR, BLICK IN DIE GEDANKEN) oder bei Versuchen, ein Lebewesen zu verwandeln (wie PARALYSIS oder SALANDER). In einem solchen Fall wird die Zauberprobe mit einem Zuschlag in Höhe der MR des Zauberpfers belegt. Ob die MR eine Zauberprobe beeinflusst, ist bei der jeweiligen Beschreibung der Zauberformel angegeben.

Ein weiteres Beispiel: Der finstere Schwarzmagier Koromo sieht sich zwei Helden gegenüber, die seine üblen Pläne durchkreuzen wollen. Noch ehe die Helden handeln können, schleudert er ihnen zwei einzelne HORRIPHOBUS-Zauber entgegen. Krieger Albarn (MU 13, KL 10, KO 13, Mensch (MR-4), Höhenangst 3, Meeresangst 3) hat in diesem Fall eine MR von 0 ($7 - 4 - ((3 + 3) / 2) = 0$), die Elfe Sternenspur (MU 11, KL 13, KO 12, keine relevanten Ängste, Elfe (MR -2)) eine MR von 5.

Koromo (MU 12, IN 14, CH 14) beherrscht seinen HORRIPHOBUS mit einer Zauberfertigkeit von 7. Wenn er Albarn bezaubern möchte, stehen ihm 'abzüglich der MR des Opfers' also alle 7 Zauberfertigkeitsspunkte zur Verfügung, wenn er sich gegen die Elfe wendet, hat er jedoch nur noch 2 Punkte ($ZfW 7 - MR 5$) zur Verfügung.

Er würfelt 14, 8, 16, was allemal ausreicht, um Albarn schreiend das Weite suchen zu lassen, und 13, 4, 17, was Sternenspur dem Schrecken entgehen lässt. Da die Elfe weiß, dass Magier kaum mit einem Beherrschungsspruch zu verzaubern sind, bereitet sie sich ihrerseits darauf vor, dem Finsterling einen saftigen FULMINICTUS entgegenzuschleudern.

Nicht nur intelligente Lebewesen besitzen einen Wert für die Magieresistenz, sondern auch alle Tiere. Es würde zu weit führen, hier alle MR-Werte für die aventurische Fauna aufzulisten; Sie können sich jedoch an den Magieresistenzen der im Kapitel **Kreaturen und Monster** (ab Seite 248) vorgestellten Wesen orientieren.

OPTIONAL: VERÄNDERUNG DER ZAUBERDAUER

Bisweilen ist es nötig, einen Zauberspruch genau *jetzt und sofort* zu wirken, ohne sich groß um Subtilität oder künstlerischen Anspruch zu kümmern, sei es, um ein angreifendes tollwütiges Tier zu stoppen oder auf der Flucht eine Tür zu öffnen – und in solchen Fällen kann eine lange Zauberdauer den gesamten Tag ruinieren.

Für eben solche Fälle ist es möglich, Zauberfertigkeitsspunkte zu opfern, um die Zauberdauer deutlich zu verkürzen: Für 5 Punkte, um die der Held sich selbst seine Zauberprobe erschwert, wird die Zauberdauer halbiert, für weitere 5 Punkte sogar geviertelt und so weiter. (Die Zauberdauer kann jedoch nicht auf weniger als eine Aktion sinken.) Andererseits ist es auch möglich, den Zauber noch einmal 'im Kopf zu drehen und zu wenden', bevor man ihn schlussendlich spricht – eine solcherart verdoppelte Zauberdauer erleichtert die Zauberprobe um 3 Punkte, die der Zaubernde dazu nutzen kann, um zum Beispiel eine gegnerische MR zu überwinden etc. Es ist jedoch nur eine einmalige Verdopplung der Zauberdauer möglich.



SPONTANE MODIFIKATIONEN

Die auf der vorigen Seite vorgestellte Technik der veränderten Zauberdauer ist ein Beispiel für eine in der aventurischen Zauberei verbreitete Methode, sich auf bestimmte Aspekte eines Zaubers zu konzentrieren und andere dafür zu vernachlässigen. Regeltechnisch heißt dies, dass sich ein Zauberer die Probe selbst um einen bestimmten Betrag erschwert, um eine spezielle Wirkung wie vergrößerte Reichweite, geringerer Kosten etc. zu erzielen. Im Gegenzug bedeutet dies aber auch, dass dadurch weniger ZP* übrig bleiben können, die allgemeine Wirkung also sinkt. (Sie merken, dies ist eine ähnliche Technik wie bei den Kampfmanövern Wuchtschlag, Finte oder Meisterparade.)

Diese Methode der *Spontanen Modifikationen* wird im Band *Wege der Zauberei* ausführlich behandelt.

VERZAUBERN MEHRERER GEGNER

Einige Zauber können gegen mehrere Opfer gleichzeitig gerichtet werden. In diesem Fall gilt generell (dies ist aber auch nochmals bei den Sprüchen vermerkt), dass die Erschwernis für einen solchen Zauber so viele Punkte beträgt wie die höchste Magieresistenz eines der Opfer plus die Anzahl der Ziele des Zaubers.

Wenn mehrere Opfer auf einmal bezaubert werden, fällt die Wirkung pro Einzelopfer meist ein wenig schwächer aus als normal (weil ja meist die ZP* die Stärke oder Dauer der Wirkung angeben). Es kostet jedoch auch meist weniger Astralpunkte pro Opfer, wenn man versucht, mehrere Wesen zu be- oder verzaubern.

Die Magierin Aysha (MU 12, IN 14, CH 13) ist gezwungen, sich eine Rote angriffslustiger Orks vom Hals zu halten, und sie entscheidet sich, die Gegner mit einem HORRIPHOBUS (ZfW 7) alle auf einen Schlag zu vertreiben. Nun sind Orks nicht für ihre hohe MR berühmt (ihre Rasse hat einen Modifikator von -6), aber in der Menge – es sind immerhin 5 – werden sie dann doch zu einer Last. Die höchste MR eines der Schwarzpelze (des Anführers) ist 3, was bedeutet, dass die Zauberpote für Ayshas HORRIPHOBUS um 8 Punkte erschwert ist – ärgerlich bei einem ZfW von 7, weil dies bedeutet, dass alle drei Proben mit einer Erschwernis um 1 gelingen müssen.

Die Würfel bei der Zauberpote zeigen 10, 11, 13, was knapp an der Charisma-Pote scheitert – Aysha steckt nun in ernsthaften Schwierigkeiten. (Sie hätte vielleicht riskieren sollen, mit einer verlängerten Zauberdauer die Proben-Schwierigkeit zu verringern.)



ERSCHWERNISSE UND

ERLEICHTERUNGEN DER ZAUBERPROBE

Magieresistenz des Opfers	+MR
Aufrechterhaltene Zauber	+3 pro Zauber
Optional:	
Wiederholen eines misslungenen Zaubers	+3 je Folgeversuch
Treffer erlitten	+ Zahl erlittener SP
Andere Störungen	bis zu +7
Optional: Niedrige LE	
(Halb/Drittel/Viertel/5 oder weniger)	+3/+6/+9/unmöglich
Optional: Niedrige AU (Drittel/Viertel/0)	+3/+6/unmöglich
Optional: Wunden	+2 pro Wunde
Zauberdauer halbiert	+5 pro Halbierung
Zauberdauer verdoppelt	-3

AUFRECHTERHALTENE ZAUBER

Bei einigen Zaubern ist es nötig, dass der Zauberer ständig kontrolliert Astralenergie in die Matrix des Zaubers fließen lässt, um die Wirkung aufrechtzuerhalten. Diese Zauber sind bei ihrer Wirkungsdauer mit (A) markiert. Verständlich, dass man sich derweil nicht so gut auf andere Dinge konzentrieren kann: Alle Zauberpote, die ein Zauberer ausführt, während er gleichzeitig ein oder mehrere andere Zauber aufrechterhält, sind um 3 Punkte pro aufrechterhaltenem Zauber erschwert.

Wenn ein Elf also einen FULMINICTUS sprechen will, während er einen VISIBILI und einen SPURLOS TRITTLLOS aufrechterhält, ist die Zauberpote um 6 Punkte erschwert.

STÖRUNGEN

Es kann auch geschehen, dass man als Zauberer nicht nur längerfristig wirkende, negative Effekte beim Zaubern beachten muss, sondern ganz konkret durch bestimmte Ereignisse gestört wird. Die typischste Störung hierbei ist, Schadenspunkte zu erleiden, während man zaubert; andere Störungen umfassen plötzliche Geräusche oder Ablenkung durch andere Zauber. Um trotzdem unbeeindruckt weiterzaubern zu können, muss dem Zauberer eine Selbstbeherrschung-Pote gelingen, die im Falle eines erlittenen Treffers um die eingesteckten SP erschwert ist, im Falle anderer Störungen nach Maßgabe des Meisters (bis +7 oder bei der Störung angegeben).

OPTIONAL:

WIEDERHOLEN MISSLUNGENER PROBEN

Wenn eine Zauberpote misslungen ist, kann man davon ausgehen, dass der Zaubende erst einmal ein wenig verwirrt ist und mindestens eine Aktion verliert. Wenn er dann sofort (binnen der nächsten Spielrunde) den Spruch wiederholen will, so ist die folgende Zauberpote um 3 Punkte erschwert und die Zauberdauer um eine Aktion verlängert. Gelingt dies – gut; gelingt es jedoch auch im zweiten Anlauf nicht, so ist ein eventueller dritter Versuch schon um 6 Punkte erschwert und um zwei Aktionen verlängert, ein vierter Versuch um 9 bei drei Aktionen längerer Dauer usw. Diese Erschwernis wirkt nur auf den einen misslungenen Zauber; sie 'verfliegt' nach etwa einer Spielrunde. Natürlich kostet jeder misslungene Zauber weiterhin die Hälfte der geplanten Astralenergie.

AVENTURISCHE ZAUBERFORMELN

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Beschreibungen und 'technischen Daten' einer Auswahl von aventurischen Zaubersprüche in alphabetischer Sortierung. Eine weit umfangreichere Auflistung finden Sie im Band **Liber Cantiones**, eine Kurzfassung dieser 'Gesamtliste' im Band **Wege der Zauberei**.

Ein Wort zu den Namen: Die hier verwendeten Namen der Zaubersprüche sind nicht identisch mit den Formeln, die die Gildenmagier beim Zaubern aufsagen, oder den Isdira-Melodien, die zaubernde Elfen verwenden. (Allerdings basieren viele auf den verbreiteten gildenmagischen Bosparano-Formeln; daneben haben wir einige beispielhafte elfische 'Formeln' bei der Zaubertechnik angegeben.) Sie dienen - als irdische, regeltechnische Begriffe - der Benennung, Sortierung und Auflistung der Zaubersprüche. Es steht Ihnen frei, lange, bosparanisierende Formeln zu erfinden, um sie am Spieltisch vorzutragen, wenn Sie in die Rolle eines Gildenmagiers schlüpfen. Sie sind dazu aber keineswegs verpflichtet.

ERLÄUTERUNG DER VERWENDETEN BEGRIFFE

Für die folgenden Beschreibungen der Zaubersprüche haben wir ein einheitliches Format gewählt, das wir Ihnen hier kurz vorstellen wollen.

Probe: Auf diese drei Eigenschaften (in Kurzform) muss die Zaubersprobe abgelegt werden. Bei Zaubern, die sich direkt gegen ein Opfer richten, muss möglicherweise die Magieresistenz des Opfers berücksichtigt werden (Kürzel **(+MR)**). Müssen weitere **Modifikationen** beachtet werden, ist dies hier ebenfalls aufgeführt. Misslungene Sprüche kosten den Zaubersprucher die Hälfte der angegebenen (oder für den Zauberspruch eingepflanzten) Astralenergie.

Technik: Hier sind die Zaubersprüche aufgeführt, die vom magiekundigen Helden auszuführen sind: Ob der Spruch (laut) ausgesprochen werden muss, ob besondere Zeichen und / oder Materialien Verwendung finden, welche Gesten der Zaubersprucher vollführen muss und dergleichen mehr. Die hier aufgeführte Technik bezieht sich jeweils auf die magische Tradition, in der der Zauberspruch am weitesten verbreitet ist. Wichtig sind die beiden Komponenten **Sicht** und **Konzentration**, denn nur was ein Zaubersprucher **sieht**, kann er verzaubern, und nur, was er verzaubern **will**, ist dem Fluss der arkanen Energien unterworfen. Bei sehr vielen Zaubern sind aber auch die Komponenten **Zaubergeste** und **Zauberformel** von Bedeutung. Muss ein unwilliges, sich der Zauberei aber bewusstes Objekt berührt werden, dann muss dem Zauberspruchenden eine waffenlose Attacke gelingen, um sein Opfer zu berühren, dem wiederum eine Parade oder ein Ausweichmanöver zusteht. Diese Berührungs-Aktion ist Teil der Zauberspruchdauer (üblicherweise deren Beginn) und verursacht keinen Schaden. Bei Misslingen kann diese Aktion wiederholt werden; die eigentliche Zauberspruchprobe ist davon nicht betroffen. Magier mit einem Zauberspruchstab können diesen einsetzen, um mit ihm die Berührung (ebenfalls als AT auf das Kampf-Talent **Stäbe** gewürfelt) durchzuführen.

Zauberspruchdauer: Dies ist die Zeitspanne, die der Zaubersprucher zum Aufbau und Auslösen des Zaubers benötigt. Während dieser Zeit muss er sich auf die Formel konzentrieren, gegebenenfalls sein Ziel berühren oder sehen können, und er kann während dieser Zeit keine anderen Aktionen unternehmen. Üblicherweise ist die Zauberspruchdauer in Aktionen bzw. in Spielrunden angegeben, wobei eine Spielrunde etwa 200 Aktionen lang ist und dem Zaubersprucher pro Kampfrunde 2 Aktionen zur Verfügung stehen. Wenn nichts anderes angegeben ist, beginnt die Wirkung eines gelungenen Spruches sofort mit Ablauf der letzten Aktion des Zauberspruchenden. Wird der Zaubersprucher während dieser

Zeit durch äußere Einflüsse gestört, so kann es notwendig werden, dass er eine **Selbstbeherrschungs**-Probe ablegt, um festzustellen, ob er die Konzentration aufrechterhalten kann.

Wirkung: Hier wird die spieltechnische Durchführung des Zaubers (z.B. benötigte Würfelwürfe) und seine Auswirkung auf das Spielgeschehen beschrieben, darunter auch seine optische Wirkung, wenn vorhanden. Es ist auch angegeben, um welche Beträge die Zaubersprobe oder eine eventuelle Gegenprobe modifiziert sind, ob bestimmte Randbedingungen eingehalten werden müssen und dergleichen mehr. Eventuell finden sich auch Hinweise zu besonderen Situationen, mit denen sich der Meister konfrontiert sehen kann.

Kosten: Der notwendige Einsatz an Astralenergie, angegeben in Astralpunkten (AsP). Einige Zaubersprüche erfordern es, dass sie ständig mit Astralenergie gespeist werden; diese sind als "XX AsP pro Kampfrunde/Spielrunde/Stunde" gekennzeichnet und eventuell als (A) für **Aufrechterhalten** markiert (siehe auch **Wirkungsdauer**). Wie bereits erwähnt, wird bei Misslingen der Zaubersprobe die Hälfte der hier angegebenen AsP-Anzahl fällig, bei Zaubern, deren Wirkungs-dauer vorher festgelegt werden muss, die Hälfte der **geplanten** AsP, bei Zaubern, die aufrechterhalten werden, ist dies die Hälfte der AsP für die minimale Wirkungs-dauer.

Zielobjekt / Reichweite: Wir unterscheiden bei der Art des betroffenen Ziels zwischen folgenden Kategorien:

- **Einzelperson / Einzelwesen** – wobei mit 'Person' jede Art von bewusst denkendem Lebewesen gemeint ist (sprich: kulturschaffende Zweibeiner und einige magische Kreaturen; inklusive des Zauberspruchers selbst), mit 'Wesen' zusätzlich alle Arten von Tieren, unter Umständen auch Zauberkreaturen, nicht aber Pflanzen (obwohl natürlich auch in Aventurien Pflanzen Lebewesen sind, in diesem Fall regeltechnisch aber nicht von diesem Begriff erfasst werden).

- **Einzelobjekt**

- **Mehrere Personen/Wesen**

- **Mehrere Objekte**

- **Zone** (eine Fläche oder ein Volumen), selten auch einmal **Einzelner Zauberspruch**

- Bei Personen unterscheiden wir noch zwischen **freiwillig** und **unfreiwillig** (wobei unfreiwillig die übliche, nicht explizit angegebene Variante ist).

Die **Reichweite** ist die maximale Entfernung, in der der Zauberspruch wirksam werden kann. Viele Zaubersprüche wirken in einem kugel- oder zylinderförmigen Bereich, der den Zauberspruchenden umgibt, was mit **Radius** gekennzeichnet ist. Die Reichweite eines Zaubers wird üblicherweise in den folgenden Kategorien angegeben: **selbst – Berührung** – 1 Schritt (oder ZfW Spann) – 3 Schritt (oder ZfW/2 Schritt) – 7 Schritt (oder ZfW Schritt) – 21 Schritt (oder ZfW x 3 Schritt) – 49 Schritt (oder ZfW x 7 Schritt) – **Horizont**. Einige wenige Zaubersprüche, vor allem solche, die keine Sicht aufs Ziel erfordern, können auch größere Reichweiten aufweisen. Die korrekte Reichweite wird zum Zeitpunkt der Zauberspruchprobe bestimmt.

Wirkungsdauer: Dies ist der Zeitraum, in dem der Zauberspruch vom Moment seiner Auslösung an wirksam bleibt. Üblicherweise ist er von den übrig behaltenen Zauberspruchfertigkeitpunkten (ZfP*) abhängig und wird dann in der Form "ZfP* Spielrunden/Stunden" etc. angegeben.

- Bei einigen Zaubern muss der Spruchwirker ständig kontrolliert Astralenergie in den Zauberspruch fließen lassen, um die Wirkung **aufrechterhalten**. Diese Zaubersprüche sind bei ihrer Wirkungs-dauer mit (A) markiert. Aufrechterhaltene Zaubersprüche fallen sofort vom Opfer ab, wenn der Zaubersprucher bewusstlos wird, einschläft oder stirbt.

- Besondere Beachtung verdienen auch die Wirkungs-dauern **Permanent** und **Augenblicklich**: Permanente Zaubersprüche halten an, bis sie durch einen entsprechenden antimagischen Effekt aufgehoben werden; ihre

Zaubermatrix ist derweil mit Hellsichtzaubern zu erkennen. Augenblicklich wirkende Zauber verändern eine Form oder Struktur zwar auch permanent, jedoch tun sie dies im Augenblick ihres Wirkens und nicht durch einen fortdauernd wirkenden Zauber; sie können daher auch mit Antimagie nicht rückgängig gemacht werden. Zu den augenblicklich wirkenden Sprüchen zählen fast alle Heilungs- und Schadens-Zauber.

Komplexität: Komplexität ist die grundsätzliche Schwierigkeit einer magischen Handlung, unabhängig von der magischen

Tradition oder ob ein Spruch als Hausspruch vorliegt. Die Buchstaben (von A bis F) geben gleichzeitig auch die Spalte der Steigerungskostentabelle an, nach der der Spruch üblicherweise erlernt wird.

Verbreitung: Hier ist angemerkt, in wie weit ein Spruch bei Elfen und / oder Magiern verbreitet ist. Einige Sprüche sind ohne Einschränkungen erlernbar, andere dürfen im von einer der beiden Gruppen erst im Verlauf des Spiels erlernt werden, wieder andere sind sogar so selten, dass sie erst nach Auffinden eines Lehrmeisters und dann noch erschwert erlernt werden können.

ABVENENUM REINE SPEISE

Probe: KL / KL / FF (+Modifikator)

Technik: Der Elf spricht *bha'sama venya bha'za yalza* über die zu reinigende Nahrung.

Zauberdauer: 15 Aktionen

Wirkung: Der Zauber reinigt Nahrungsmittel und Getränke von sämtlichen Giften und Krankheitskeimen; verdorbene Nahrung wird frisch und genießbar. Die Zauberprobe ist um die Stufe des Giftes oder der beim Verzehr zu befürchtenden Krankheit erschwert. Verdorbene Nahrung kann je nach Zustand einen Zuschlag von 2 (Milch, die gerade 'umgekippt' ist) bis 10 Punkten (völlig verschimmelt) auf die Probe bedeuten.

Dieser Zauber versetzt Nahrung in einen Zustand, in der sie dem Spruchanwender nicht gefährlich werden kann. Da es aber von dem Entwickler des Spruches abhängt, in welchem Zustand Nahrung als gefährlich angesehen werden muss und in welchem nicht, variiert die genaue Wirkung je nach magischer Tradition recht erheblich. So verwandelt der Spruch, wie er bei Elfen gelehrt wird, z.B. selbst Wein in Traubensaft. Gift, das sich nicht in Nahrung befindet, wird von dem Zauber nicht als solches erkannt, weswegen das Gift auf der Klinge eines Meuchlers oder in der Phiole eines Alchimisten nicht verändert wird. Wenn allerdings zum Beispiel in einer Pilzpfanne giftige Pilze enthalten sind, dann wirkt der Zauber sehr wohl.

Nahrung, die an sich nicht giftig ist, deren Genuss aber heftige Übelkeit erzeugt, wird in einen Zustand versetzt, der als harmlos gelten kann. So ist es zum Beispiel möglich, auch Meerwasser in Trinkwasser zu verwandeln. Die Zauberprobe ist in einem solchen Fall um 5 Punkte erschwert.

Kosten: 4 AsP pro 10-Personen-Mahlzeit

Zielobjekt / Reichweite: Nahrungsmenge (mehrere Objekte) nach AsP-Aufwand / 1 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: C

Verbreitung: keine Einschränkungen

ADLERAUGE LUCHSENOHR

Probe: KL / IN / FF

Technik: Die Elfe legt die Hände an die Schläfen und konzentriert sich auf die Melodie des *a'dao biunda visya'eor*.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Das gesamte Wahrnehmungsvermögen der Zaubenden (alle fünf Sinne) wird so stark verbessert, dass alle Proben auf das Talent *Sinnenschärfe* um ZfP* Punkte erleichtert werden. Die Elfe ist in der Lage, haarfeine Ornamente zu ertasten, hört das Rascheln von Käfern im Dutzende Schritt entfernten Gebüsch, riecht den schleichenden Oger auf hundert Schritt Entfernung und kann selbst in einer Meile Entfernung noch das Gesicht eines Reiters erkennen – wenn die entsprechende *Sinnenschärfe*-Probe gelingt. Der Zauber ermöglicht keine *Dämmerungssicht* oder gar *Nachtsicht*, schärft also nur den tatsächlich existenten Wahrnehmungsbereich. Solcherart geschärfte Sinne haben übrigens nicht nur Vorteile: Plötzlicher Lärm, gleißendes Licht oder übler Geruch können für die Anwenderin so erschreckend sein, dass sie für W20 Sekunden desorientiert ist, wenn ihr keine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt.

Es ist auch unter höherer Konzentration – um 4 Punkte erschwerte Zauberprobe – möglich, einen einzelnen Sinn zu schärfen. Alle *Sinnenschärfe*-Proben, die diesen Sinn betreffen, sind um die doppelten ZfP* erleichtert.

Kosten: 4 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Einzelperson, freiwillig / selbst

Wirkungsdauer: 1 Spielrunde (A)

Komplexität: B

Verbreitung: zu Beginn nur Elfen

ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT

Probe: MU / IN / GE (+Modifikator)

Technik: Der Elf kauert sich auf dem Boden zusammen und spricht leise die Formel *a'dao valva iama ...* (es folgt der Name des Tieres, in das sich der Elf verwandeln will).

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkung: Der Zaubende erhält die Gestalt des *beim Erlernen des Zaubers gewählten* Tieres, das nicht kleiner als eine Ratte und nicht größer als ein Pferd sein darf. Kleidung und Ausrüstung werden nicht mit verwandelt. Der Elf behält seine Verstandeskraft, ihm stehen jedoch die körperlichen Fähigkeiten des Tieres, dessen Wahrnehmung und dessen LE zur Verfügung. Er kann in Tiergestalt nicht zaubern und sich auch vor Ablauf der Wirkungsdauer nicht zurückverwandeln.

Zu welchen körperlichen Aktivitäten ein Elf in Tiergestalt fähig ist, hängt in erster Linie von den Möglichkeiten der Tiergestalt, in zweiter Linie vom ZfW des Elfen ab. Es ist immer eine Frage des gesunden Menschenverstands, was einem Elf in einer Tiergestalt überhaupt möglich ist und wo Proben gefordert werden müssen. (Ein Bär kann ohne Probe eine Tür eindrücken, aber selbst bei besten Werten keinen Schuh zubinden.) Als Faustregel sollten Sie davon ausgehen, dass ein *körperlicher Eigenschaftswert* oder ein *Kampfwert* des Tiers nicht höher sein darf als der doppelte ZfW des Elfen; bei einem eventuellen *Talentwert* des Tiers ist die Grenze der ZfW. (Ein Elf, der den Zauber nur mäßig beherrscht, ist auch mit dem Tierkörper nicht sonderlich vertraut und kann dessen Stärken nur unvollkommen nutzen.) Weitere Details sind Meisterentscheid.

Die Lebenspunkte werden bei der Verwandlung wie auch bei der Rückverwandlung umgerechnet: Wenn der Elf vor dem Zauber schon die Hälfte seiner LeP verloren hat, dann ist auch das Tier geschwächt und verfügt nur über die Hälfte seiner Lebensenergie. Wird das Tier während der Verwandlung verletzt, so hat auch der Elf nach der Rückverwandlung einen entsprechenden Anteil LeP verloren. Wunden, die ein Tier erleidet, übertragen sich auf das entsprechende Körperteil des Elfen (und auch umgekehrt).

Bei *Tieren mit extrem hoher LE* steigen die Kosten um 1 bis 7 AsP für die Verwandlung (1 AsP, wenn das Tier mehr LeP als der Held hat, 7 AsP, wenn die LE wenigstens doppelt so hoch ist) und 1 bis 2 AsP/SR. Gleiches gilt für magische Sonderfähigkeiten und für Giftwirkung (giftiger Biss oder Stich etc.) des Tieres sowie für anderweitige Spezialfähigkeiten. Die Einzelheiten der Kostensteigerung sind immer Meisterentscheid.

Für das *Erlernen weiterer Tierarten* über die erste hinaus gilt: Für die zweite und folgende Varianten sind sowohl die Aktivierung als auch die Steigerung (bis zum höchsten der beteiligten ZfW) um eine Spalte verbilligt.

Kosten: 4 AsP für die Verwandlung plus 1 AsP pro Spielrunde; bei amphibischen Lebewesen 2 AsP/SR, bei wasserbewohnenden und fliegenden Lebewesen 3 AsP/SR

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / selbst

Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (vorher festlegen)

Komplexität: D

Verbreitung: zu Beginn nur Elfen


ANALYS ARCANSTRUKTUR


Probe: KL / KL / IN (+Modifikator)


Technik: Die Magierin fixiert das Ziel ihres Interesses und spricht die Formel.


Zauberdauer: mindestens 1 Spielrunde


Wirkung: Mit diesem Spruch kann eine Magierin die magische Wirkungsmatrix sehen: das aller Zauberei innewohnende Gewebe aus den Fäden und Bahnen der Kraft, das ein magisches Artefakt, magisches Wesen oder einen wirkenden Zauber ausmacht. Je besser die Probe gelingt, desto mehr Einzelheiten sind daraus abzulesen, desto mehr feine Matrixfäden sind zu erkennen, desto eher ist eine geplante oder anhaltende Wirkung zu erkennen. Je nachdem, wie viele ZiP* bei der Probe übrig bleiben, können verschiedene Detailstufen erkannt werden.

 **0 bis 3 ZiP*:** Bestimmbar sind die Merkmale (Verwandlungs-, Beherrschungs-Zauber o.ä.) und die Repräsentation (elfisch, gildenmagisch o.ä.) eines Zaubers, der auf einem Gegenstand oder einer Person liegt. Ganz exakt kann die Magierin nur solche Sprüche oder Zauberwirkungen bestimmen, die sie selbst beherrscht oder deren Matrix sie schon häufiger analysiert hat. Wird ein fragwürdiges Wesen analysiert, ist ferner bestimmbar, um welche Klasse von Wesenheit es sich handelt (Elementarwesen, Feenwesen, Geisterwesen, Chimäre, Untoter, Dämon).


 **4 bis 6 ZiP*:** Einzelheiten eines betrachteten Zaubermodus werden bekannt (z.B. "Dieser SALANDER wird noch drei Stunden vorhalten."). Magische Wesen können näher klassifiziert werden ("Dieser Geist ist ein Nachtalp."), aber auch eventuell verkleidete Zaubermacher werden erkannt ("Das ist kein echter Falke, sondern ein verwandelter Elf").

 **ab 7 ZiP*:** Versteckte Zaubereien und Varianten von Sprüchen werden bestimmbar, Fähigkeiten eines magischen Wesens können ausgelotet werden.

 Dem stehen *Erschwernisse* auf die Probe entgegen, die aus verschiedenen Quellen herrühren können: Zauberwirkungen in fremder Repräsentation erschweren die Probe um mindestens 2 (Magier analysiert bekannten Elfenzauber) bis zu 7 Punkte (Magier analysiert alte Echsenmagie, hochelfische Zauberlieder, arachnide Generationenflüche etc.).

 Vor allem bei der Analyse *magischer Artefakte* – für die dieser Zauber entwickelt wurde – kann es durchaus Probenaufschläge jenseits der +10 geben, die der Zauberbernde jedoch durch eine länger andauernde Analyse wieder wettmachen kann: Jeweils

nach einer halben Stunde kann er eine neue Probe ablegen und die hier übrig behaltenen ZiP* zu den bereits 'erwirtschafteten' addieren. Um die Konzentration so lange aufrechtzuerhalten, muss jedoch nach jeder halben Stunde eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt werden, jeweils erschwert um die Anzahl der bereits verstrichenen halben Stunden. Außerdem kostet eine Verlängerung der Wirkungsdauer 3 AsP pro angefangener halber Stunde (unabhängig vom Ausgang der *Selbstbeherrschungs*-Probe).

 Die Hälfte der ZiP* eines *vorbereiten* den ODEM auf dasselbe Ziel können bei der ANALYS-Probe eingesetzt werden, um Erschwernisse zu vermindern.

Kosten: 6 AsP + 3 AsP für jede angefangene halbe Stunde, die die Analyse dauert.

Zielobjekt / Reichweite: Einzelobjekt, Einzelwesen / 1 Schritt

Wirkungsdauer: identisch mit Zauberdauer, nach AsP-Aufwand. Während der Wirkungs-/Zauberdauer kann der Magier keine anderen Aktionen unternehmen.

Komplexität: D

Verbreitung: ausschließlich Magier

ARMATRUTZ

Probe: IN / GE / KO

Technik: Die Elfe streicht mit den Händen über ihre Brust, während sie *ama tharza* spricht.

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkung: Die Zauberbernde erhält eine 'stählerne Haut', die ihren natürlichen Rüstungsschutz erhöht. Die Stärke der zusätzlichen Rüstung darf maximal ZiW/2 Punkte betragen. Die zusätzliche Rüstung erzeugt keine Behinderung, wirkt wie alle stofflichen Rüstungen gegen materielle Angriffe (und damit auch gegen alle Dämonen- und Elementarattacken, die eine materielle Komponente haben), jedoch nicht gegen Zauber, die Schaden ohne materielle Komponente erzeugen wie der FULMINICTUS. Der ARMATRUTZ hält übrigens auch die Bisse von Tieren wie Ratten oder Fledermäusen ab, die sich ungegrüstete Stellen des Körpers aussuchen und SP anstatt TP hervorrufen.

Kosten: zusätzlicher RS mal zusätzlicher RS minus ZiP*/2 in AsP, mindestens aber 4 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Einzelperson, freiwillig / selbst

Wirkungsdauer: maximal eine Spielrunde (A)

Komplexität: B

Verbreitung: keine Einschränkungen

ATTRIBUTO

Probe: KL / CH / [gesteigerte Eigenschaft]


Technik: Der Magier berührt seinen Gefährten mit beiden Händen und spricht die Formel. Wo er ihn berührt, hängt von der zu steigernden Eigenschaft ab: an beiden Oberarmen für Körperkraft, an den Schläfen für


Klugheit, an den Augen für Intuition, an den Händen für Fingerfertigkeit usw.

Zauberdauer: 30 Aktionen

Wirkung: Der Zauber hebt den in der Probe durch 'Eigenschaft' bezeichneten Wert des Verzauberten für die Dauer einer Stunde um ZiP*/3 Punkte. LE, AU und AE werden durch die Grundwerte nicht neu berechnet; AT-, PA- und andere Basiswerte können aber abweichen. Die ähnlich wirkende *Übernatürliche Begabung* der Magiedilettanten (siehe Seite 91) wirkt nur auf den Anwender selbst, steigert die Eigenschaft um ZiP* Punkte, wirkt für ZiP* KR und kostet ZiP* AsP.

Für die einzelnen Eigenschaften gelten folgende Anmerkungen:

 **Mut.** Wirkt auch auf Tiere beliebiger Art, ist in diesem Fall jedoch um 3 Punkte erschwert.

 **Klugheit.** Dieser Zauber kann auch auf Reit- und Haustiere angewandt werden, ja, sogar auf Pflanzen (z.B. als Vorbereitung auf einen Verständigungszauber), ist jedoch um 3 bis 5 Punkte für Tiere und um 7 Punkte für Pflanzen erschwert. Natürlich spricht ein solcherart 'erleuchtetes' Wesen keine Menschensprache, und auch die Erinnerungen aus der Zeit vor Einsetzen des Zaubers sind entsprechend unintelligent. Als Ausgangswerte mögen hier dienen:


KL 0: Gewürm, Schnecke, Pflanze; 1:


Fisch, Eidechse; 2: Rindvieh, Schlange;


3: Pferd, Raubvogel; 4: Raubkatze,


Hund; 5: Katze, Wolf, Schwein; 6: Affe,


Eule, Rabe.

 **Intuition.** Bei Lebewesen ohne höhere Verstandesfunktionen (Tiere) wirkt dieser Zauber als Verbesserung der Wahrnehmung und der Aufmerksamkeit und ist um 3 Punkte erschwert.

 **Charisma.** Diese Variante wirkt ausschließlich auf kulturschaffende Wesen.

 **Fingerfertigkeit.** Kann nur auf Lebewesen angewandt werden, die über eine Greifhand verfügen.

 **Gewandtheit.** Um die GE eines Vierbeiners oder einer Schlange zu verbessern, ist die Probe um 3 Punkte erschwert, bei Vögeln, Sechsheinern oder fliegenden Vierbeinern um 5 Punkte, bei Achtbeinern oder fliegenden Sechsheinern insgesamt sogar um 7 Punkte.

 **Konstitution.** Soll die Konstitution eines Tieres verändert werden, das deutlich leichter oder schwerer als ein Mensch ist (wobei von einem Durchschnittsgewicht von ca. 75 Stein ausgegangen wird), so müssen die Kosten entsprechend der Masse des Tieres angepasst werden: Um die KO eines Pferdes zu erhöhen, sind mindestens 40 AsP aufzuwenden (etwa das sechsfache Gewicht eines Menschen). Bei kleinen Tieren gilt, dass die KO durch diesen Zauber maximal verdoppelt werden kann.



Körperkraft. Die Erhöhung der KK ist analog der Erhöhung der *Konstitution* zu behandeln.

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelperson, Einzelwesen (s.o.), freiwillig

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Komplexität: B

Verbreitung: keine Einschränkungen

AURIS NASUS OCULUS

Probe: KL / CH / FF

Technik: Der Magier konzentriert sich auf den Ort, an dem die Illusion erscheinen soll, und murmelt mit geschlossenen Augen die Formel.

Zauberdauer: 5 Aktionen pro Illusionskomponente, die erscheinen soll.

Wirkung: Der Zaubernde kann mit dieser Formel illusionäre Geräusche, Gerüche und dreidimensionale (aber unbewegte) Bilder erschaffen (z.B. eine Schrift an der Wand; eine vorgelagerte Wand, hinter der sich der Zaubernde versteckt; eine Stimme aus dem Nichts; Brandgeruch). Jedes einzelne Bild und Geräusch und jeder einzelne Geruch gilt als eine der oben genannten Illusionskomponenten. Die Größe der entstehenden Bilder kann maximal ZfW x 5 Raumschritt betragen. Die drei Illusionsarten können miteinander kombiniert werden, dafür ist die Probe jedoch um 2 Punkte pro zusätzlicher Komponente erschwert.

Wenn die Illusion einmal entstanden ist, kann der Magier sich anderen Dingen zuwenden. Sie ist umso glaubwürdiger, je mehr ZfP* übrig behalten werden.

Kosten: 4 AsP pro Illusionskomponente

Zielobjekt / Reichweite: Zone / ZfW x 3 Schritt

Wirkungsdauer: maximal ZfP*/2 Spielrunden

Komplexität: D

Verbreitung: ausschließlich Magier

AXXELERATUS BLITZGESCHWIND

Probe: KL / GE / KO

Technik: Die Elfe konzentriert sich auf alle Muskeln und Sehnen ihres Körpers und spricht *a'sela dhao biundawin*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

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-Basiswert erhöht sich um 2 Punkte, der Ausweichen-Wert um weitere 2 Punkte; die TP von bewaffneten oder unbewaffneten Nahkampfangriffen steigen um 2 Punkte und die Abwehr eines beschleunigten Nahkampf-Angriffs ist für den Gegner um 2 Punkte erschwert. GS (nach Einrechnung der BE) und INI-Basiswert werden verdoppelt. Ebenfalls verdoppelt ist der *Athletik*-TaW zur Berechnung von Sprints und Sprüngen. Während der Wirkungsdauer verfügt der Verzauberte über die Entsprechung der Sonderfertigkeiten *Schnellziehen* und *Schnellladen*. Wenn er diese SF sowieso schon beherrscht, kann er das Laden und Ziehen einer Waffe um eine weitere Aktion verkürzen (nicht weniger als 1 Aktion, FF-Probe erforderlich).

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: freiwillige Einzelperson / maximal 7 Schritt

Wirkungsdauer: ZfP* mal 3 Kampfunden (A)

Komplexität: C

Verbreitung: zu Beginn nur Elfen

BALSAM SALABUNDE

Probe: KL/IN/CH (+ Modifikator)

Technik: Der Elf legt dem Verletzten sanft eine Hand auf die Verletzung (bei großflächigen oder inneren Verletzungen aufs Herz) und wiederholt die Melodie des *bha'sama sala bian da'o* so lange, bis die heilende Wirkung einsetzt.

Zauberdauer: mindestens 5 Aktionen bis zum langsamen Einsetzen der ersten Heilwirkung, 1 Spielrunde insgesamt

Wirkung: Diese mächtige Zauberei heilt, je nach AsP-Einsatz, sämtliche Wunden und inneren Verletzungen des Verzauberten. Man kann der heilenden Wirkung eines mächtigen BALSAM SALABUNDE förmlich zuhören: Offene Wunden überziehen sich mit frischer Haut, Blutungen halten ein, zersplitterte Knochen finden wieder zusammen und so fort. Für jeden AsP, den der Zauberer einsetzt, erhält ein Verwundeter, Kranker oder Vergifteter einen Lebenspunkt zurück, maximal jedoch ZfW x 2 LeP. Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen (solange er nicht bewusstlos ist). Die schädigende Wirkung von Krankheiten und Giften wird mit diesem Zauber nicht gestoppt, der bereits erlittene Schaden kann jedoch geheilt werden.

Heilung von Wunden (Seite 196): Die Zauberprobe ist um die doppelte Anzahl der Wunden des Patienten erschwert. Je 7 zurückgegebene LeP heilen eine Wunde vollständig.

Rettung von der Schwelle des Todes: Schwerst Verwundete (zwischen 0 LeP und -KO LeP) vom Rande des Todes zurückzuholen gelingt, wenn der Zauber sofort und mit vollem Einsatz (mindestens 10 AsP, außerdem muss der Patient hierdurch auf

mindestens 1 LeP kommen; Probe erschwert um die (LeP unter 0) mal 2) gesprochen wird. Jeder zurückzubringende LeP unter 0 kostet den Zaubern den 2 AsP. Dabei verliert der Zaubernde für je 10 angefangene LeP unter 0 einen permanenten AsP (jedoch nur, wenn der Zaubernde gelingt). Der Patient verliert einen permanenten LeP, wenn seine LeP unter den negativen Wert seiner Wundschwelle gefallen sind.

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

Zielobjekt / Reichweite: freiwilliges Einzelwesen / selbst oder Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: C

Verbreitung: keine Einschränkungen

BANNBALADIN

Probe: IN / CH / CH (+MR)

Technik: Der Elf blickt seinem Opfer in die Augen und spricht *bhan bha la da'in*.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Der Verzauberte sieht in dem Spruchanwender einen Freund. Die Intensität der Wirkung bemisst sich nach den übrig behaltenen Zauberkompetenzpunkten:

0 – 3 ZfP*: Das Opfer mag den Zaubern den und hat das unbestimmte Gefühl, ihn irgendwoher zu kennen.

4 – 6 ZfP*: Das Opfer ist dem Zaubern den freundschaftlich verbunden, ist zuvorkommend und wohlgesonnen und vertraut ihm auch kleinere Geheimnisse an.

7 – 9 ZfP*: Das Opfer sieht in dem Zaubern den einen engen Vertrauten oder sehr guten Freund, liest ihm jeden Wunsch von den Augen ab und antwortet auf fast alle Fragen wahrheitsgemäß.

10 – 12 ZfP*: Das Opfer ist bedingungslos loyal, lässt keine Geheimnisse offen und erfüllt jede Bitte des Zaubern den, selbst wenn sie seinen moralischen Grundsätzen widerspricht.

13 – 15 ZfP*: Das Opfer ist bereit, körperlichen oder schweren finanziellen Schaden für den Anwender zu erleiden.

Ab 16 ZfP*: Das Opfer ist dem Anwender verfallen und würde sogar sein Leben für den Spruchanwender opfern.

Ob eine bestimmte Bitte erfüllt wird, können Proben auf Charisma, *Überreden* oder *Überzeugen* entscheiden, wobei Talentproben um die halben ZfP*. Die Zauberprobe ist aus einer Bedrohung heraus um 3 Punkte, in einem begonnenen Kampf um 7 Punkte erschwert. Dem Opfer wird nach Ablauf der Wirkungsdauer eventuell klar, dass es verzaubert worden ist (eine KL-Probe pro SR erlaubt, wobei es höchstens KL – ZfP* Versuche hat).

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Einzelperson / 3 Schritt

Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden

Komplexität: B

Verbreitung: keine Einschränkungen

BLICK IN DIE GEDANKEN

Probe: KL / KL / CH (+MR)

Technik: Die Elfe blickt ihrem Opfer ins Gesicht und konzentriert sich dann auf die Melodie des *i'bhandha dhara feya dendra*.

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkung: Die Zaubernde erhält einen Einblick in die momentanen Gedankengänge ihres Opfers, die sie als verschwommene Bilder vor ihrem geistigen Auge sieht. Wenn das Opfer weiß, dass seine Gedanken gelesen werden sollen, kann es versuchen, an etwas anderes zu denken, ein Gedicht im Geist zu rezitieren oder gar die Hellscherin mit 'unechten Gedanken' auf eine falsche Fährte zu locken. Hierzu ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um die ZfP* nötig.

Wenn die Hellscherin versucht, die Gedankengänge eines andersartigen Wesens zu erforschen, ist die Zaubersprobe zwischen 1 (Mittelländer untersucht Nivesen) und 5 Punkten (untersucht Drache, Einhorn, Mensch-Tier-Chimäre) erschwert. Zu den Gedanken von Tieren siehe den Zauber **TIERGEDANKEN** (Seite 182).

Kosten: 6 AsP pro 5 Kampfunden

Zielobjekt / Reichweite: Einzelperson / 3 Schritt

Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (A)

Komplexität: D

Verbreitung: keine Einschränkungen

BLITZ DICH FIND

Probe: KL / IN / GE (+MR)

Technik: Die Elfe deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht *bha'iza dha feyra*.

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkung: Der Zauber erzeugt im Geist des Opfers einen grellen Lichtblitz, der es für ZfW/4 Kampfunden (also ZfW/2 Aktionen) blendet und – vor allem – desorientiert. Anschließend kann es übergangslos wieder vollständig sehen. Ein geblendetes Opfer kann kaum noch gezielte Aktionen unternehmen (Talentproben, Zaubersproben und Fernkampf um jeweils ZfP* Punkte erschwert) und erleidet im Kampf Abzüge von ZfP* Punkten auf seine Kampfwerte (jeweils gleichmäßig von AT- und PA-Basiswert abziehen, bei ungeraden ZfP* zuerst von der Attacke) sowie von ZfW Punkten auf seinen INI-Wert (Aktion *Orientieren* während der Wirkungsdauer nicht möglich).

Natürlich kann der Zauber auch gegen Tiere oder andere Kreaturen angewandt werden, die Augen und einen Geist haben. Wie stark ein geblendetes Tier eingeschränkt ist, hängt

natürlich davon ab, wie sehr es auf seinen Gesichtssinn angewiesen ist. Bei den meisten Tieren dürfte der Schreck jedoch reichen, um sie in die Flucht zu schlagen. Dämonen, Geister und Untote sind ebenso immun gegen diesen Zauber wie Elementarwesen. Der 'Blitz' ist für Außenstehende nicht zu sehen, sondern betrifft nur den Geist des Opfers.

Der Zauber kann auch gegen mehrere Personen gleichzeitig eingesetzt werden. In diesem Fall ist die Zaubersprobe um die höchste Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert; der Spruch kostet dann 3 AsP pro Opfer.

Kosten: 4 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Einzelwesen / ZfW Schritt

Wirkungsdauer: ZfW/2 Aktionen

Komplexität: B

Verbreitung: keine Einschränkungen

CLAUDIBUS CLAVISTIBOR


Probe: KL / FF / KK


Technik: Der Zaubernde legt eine Hand auf den zu verschließenden Gegenstand (Tür, Truhe ...) und spricht die Formel.


Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkung: Die Formel verriegelt eine Tür, Truhe oder sonstigen Schließmechanismus auf magische Weise und verstärkt die Festigkeit des umgebenden Materials. Die Tür kann – selbst mit dem passenden Schlüssel – nicht mehr ohne Schwierigkeiten geöffnet werden. Hierdurch können zwergische Spezialschlösser nicht nur quasi unüberwindbar gemacht werden, sondern auch halb verrottete Türen einer Burgruine, deren Schloss längst zerfallen ist, für den Zeitraum der Wirkungs-

dauer zu einem Hindernis werden. Maximale Größe für diesen Zauber ist ein Stadttor. Die Sperre kann – wie jeder Schließmechanismus – durch große Fingerfertigkeit, schiere Kraft oder den Zauber **FORAMEN** überwunden werden. Wichtig ist, wie viele AsP der Zaubernde freiwillig in den **CLAUDIBUS** investiert und wie viele ZfP* der Zauber hat.

 **Schlösser knacken:** Addieren Sie die ZfP* zu den AsP des Verschlusszaubers und verdoppeln Sie die Summe. Das Ergebnis ist der Zuschlag auf die *Schlösser Knacken*-Probe, mit der die Tür geöffnet werden kann, zuzüglich zu dem Zuschlag, den die Tür in unverzaubertem Zustand schon verlangt hätte.

 **Kraft:** Addieren Sie die ZfP* zu den AsP des Verschlusszaubers. Das Ergebnis ist der Zuschlag auf die KK-Probe, mit der die Tür geöffnet werden kann, zuzüglich zu dem Zuschlag, den die Tür in unverzaubertem Zustand schon verlangt hätte.

 **FORAMEN:** Der **FORAMEN** ist zusätzlich um die ZfP* des **CLAUDIBUS** erschwert. Außerdem muss der Wirker des **FORAMEN** zusätzlich zu den normalen Kosten AsP in gleicher Höhe einsetzen, wie in den Verschlusszauber investiert wurden. Sind Tür oder Truhe zusätzlich mit Fallen gesichert, die einen mechanischen Auslöser erfordern, werden diese durch den **CLAUDIBUS** ebenfalls beeinflusst: Sie werden nur noch dann ausgelöst, wenn der öffnende Held einen Patzer würfelt, nicht aber bei jedem misslungenen Öffnungsversuch.

Kosten: nach Wunsch des Zaubernenden, maximal ZfW AsP, mindestens jedoch 3 AsP
Zielobjekt / Reichweite: verschließbares Einzelobjekt / Berührung

Wirkungsdauer: bis die Tür geöffnet wird, maximal jedoch ZfP* Spielunden.

Komplexität: C

Verbreitung: zu Beginn nur Magier

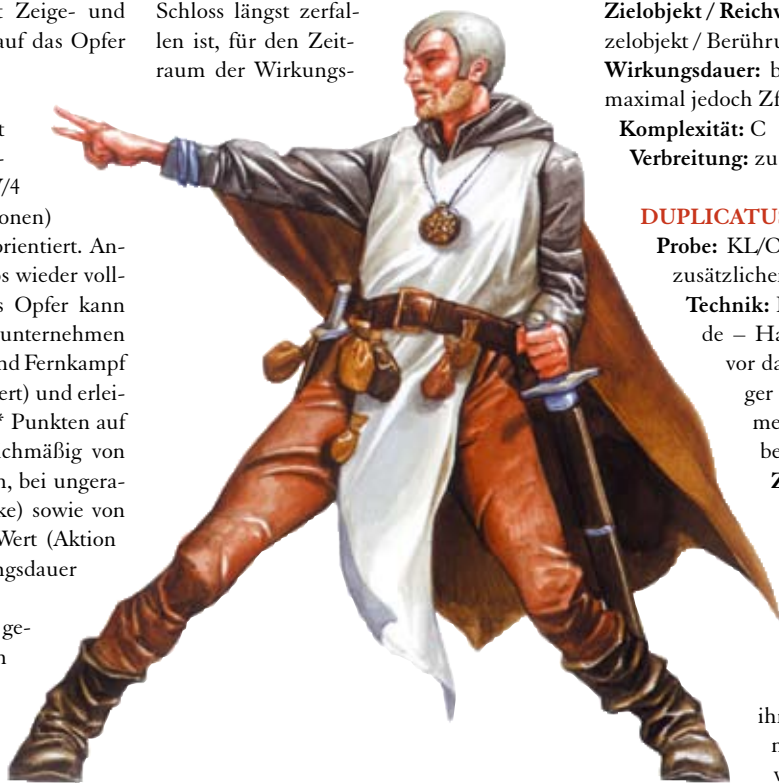
DUPLICATUS DOPPELBILD

Probe: KL/CH/GE (eventuell +2 pro zusätzlichem Doppelgänger)

Technik: Der Magier hebt die Hände – Handflächen nach außen – vor das Gesicht, spreizt die Finger und verschiebt die Hände mehrfach gegeneinander; dabei spricht er die Formel.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Der Magier erschafft durch diese Formel für sich oder einen Gefährten einen oder mehrere optische Doppelgänger, die sich synchron mit ihm bewegen, dabei ständig mit ihm verschmelzen und wieder von ihm trennen,



so dass Gegner kaum feststellen können, welches der echte Magier ist, und ihn nur noch mit geringerer Wahrscheinlichkeit treffen. Ab ZfW 7 können insgesamt zwei Doppelgänger erschaffen werden, ab ZfW 11 drei, ab ZfW 15 vier, ab ZfW 18 fünf.

Nach einem unparierten Angriff wird der Verzauberte je nach Anzahl der Doppelgänger nur noch mit geringer Wahrscheinlichkeit getroffen: 50 % (1–3 auf 1W6) bei einem Doppelgänger, 33 % (1–2 auf 1W6) bei zwei Doppelgängern, 25 % (1–5 auf 1W20) bei dreien, 20 % (1–4 auf 1W20) bei vier bzw. 17 % (1 auf 1W6) bei fünf Doppelgängern. Diese Regelung gilt auch für gegen den Magier gerichtete Fernwaffen und Zauberei. Für einen Gegner ist es um die Anzahl der Doppelgänger erschwert, einen Angriff des Zaubers zu parieren.

Kann sich der Verzauberte nur auf engstem Raum bewegen (in eine Ecke gedrängt), verdoppelt sich die Trefferwahrscheinlichkeit. Soll der Verzauberte mitsamt seinem Reittier doppelt erscheinen, muss dieses einen eigenen Doppelgänger erhalten.

Durch die ständige Bewegung begründet, nützt es nichts, die Illusion als solche zu erkennen, um von ihr nicht betroffen zu sein. Gegner, die sich nicht optisch orientieren, sind von diesem Zauber nicht betroffen. Beispiele hierfür sind Dämonen und Untote.

Kosten: 6 AsP für den ersten, 3 AsP für jeden weiteren Doppelgänger

Zielobjekt / Reichweite: freiwilliges Einzelwesen / selbst oder Berührung

Wirkungsdauer: maximal ZfP* mal 2 KR (A)
Komplexität: C

Verbreitung: ausschließlich Magier

EINFLUSS BANNEN

Probe: IN / CH / CH (+Modifikator)

Technik: Der Elf berührt die zu entzaubernde Person und konzentriert sich auf die hervorgerufenen Gefühle.

Zauberdauer: 40 Aktionen

Wirkung: Der Spruch kann einen der Zauber BANNBALADIN, HORRIPHOBUS oder SEIDENZUNGE aufheben. Die Erinnerung an die Gefühle (evtl. für einen anderen Menschen) bleiben jedoch bestehen, so dass das Opfer auch nach Aufhebung des Zaubers noch in dessen Sinne reagieren kann (Meisterentscheid). Der Elf kann sich mit dieser Formel nicht selbst aus einer Beeinflussung befreien. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der den Zauber gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs.

Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Zaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf EINFLUSS BANNEN um einen Punkt erleichtert.

Für den Einsatz von 15 AsP und bei einer um 3 Punkten erschwerten Probe kann der Elf eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken der oben genannten Sprüche um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält.

Kosten: 5 AsP plus 1/5 der Kosten des zu brechenden Spruchs.

Zielobjekt / Reichweite: Einzelwesen / Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: B

Verbreitung: keine Einschränkungen

ELFENSTIMME FLÖTENTON

Probe: IN / CH / KO

Technik: Der Elf stimmt das Instrument, auf dem er spielen will, spricht "*a'feyra feya, iama'fey dschis*", konzentriert sich auf die Personen, die den Klang hören sollen, und beginnt zu spielen.

Zauberdauer: 40 Aktionen

Wirkung: Die Klänge, die der Elf seinem Instrument entlockt, sind für all jene hörbar, für die der Zauber gedacht sind, unabhängig von ihrer Entfernung zu dem Musikanten. Auch Mauern oder andere Hindernisse halten die Klänge nicht auf. Der Empfänger hört die Musik nur in seinem Geist und weiß, dass es sich um einen Zauber handelt. Es wird jedoch nur die Musik übertragen, kein eventueller zusätzlicher Gesang oder dergleichen.

Kosten: 6 AsP + 1 AsP pro SR Spielzeit

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / selbst; der Gruß reicht zumindest kontinentweit; als Empfänger können nur solche Personen ausgewählt werden, die ein enges Band zum Elfen haben (Freundschaftslied-Partner, Salasandra-Sippenangehörige, langjährige Freunde).

Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, höchstens ZfP*/2 SR

Komplexität: D

Verbreitung: ausschließlich Elfen

EXPOSAMI LEBENSKRAFT

Probe: KL / IN / IN

Technik: Der Elf hält die Hände muschelförmig hinter die Ohren und konzentriert sich auf den Zauber, benennt den Ort und spricht *dhao visya'my ama'e'ra*.

Zauberdauer: 15 Aktionen

Wirkung: Mit diesem Zauber kann ein Elf die Anwesenheit jedes wenigstens ratten-großen Lebewesens erkennen (keine Pflanzen), selbst wenn das Wesen verborgen oder getarnt ist. Diese Auren nimmt der Elf als grün leuchtende Flecken wahr, deren Intensität und Durchmesser von der Größe des Wesens abhängen. Die Gestalt der georteten Wesen ist jedoch nicht erkennbar.

Dichtes Unterholz, Wasser und sogar Erdboden bis zu etwa einem halben Schritt Tiefe wird von dem Zauber durchdrungen, mas-

sive Barrieren (mehr als ZfP* Finger Dicke) aus Stein oder Eis jedoch nicht. Außerdem schwächen solche Hindernisse die Intensität der entdeckten Auren, so dass sich der Elf in der Größe eines Wesens, das hinter einer massiven Steinwand lauert, durchaus irren kann.

Die Aura von sterbenden oder schwer kranken Wesen verblasst im Vergleich zum gesunden Zustand, während Insektenstaaten als Einzelwesen wahrgenommen werden.

Kosten: 4 AsP

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / selbst; die Wirkung des EXPOSAMI reicht ZfP* x 3 Schritt weit.

Wirkungsdauer: entspricht der Zauberdauer.

Komplexität: B

Verbreitung: zu Beginn nur Elfen

FALKENAUGE MEISTERSCHUSS

Probe: IN / FF / GE

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: 4 Aktionen

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 die ZfP* 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

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / Berührung

Wirkungsdauer: Der Schuss oder Wurf muss innerhalb von ZfW Kampfrunden erfolgen.

Komplexität: B

Verbreitung: zu Beginn nur Elfen

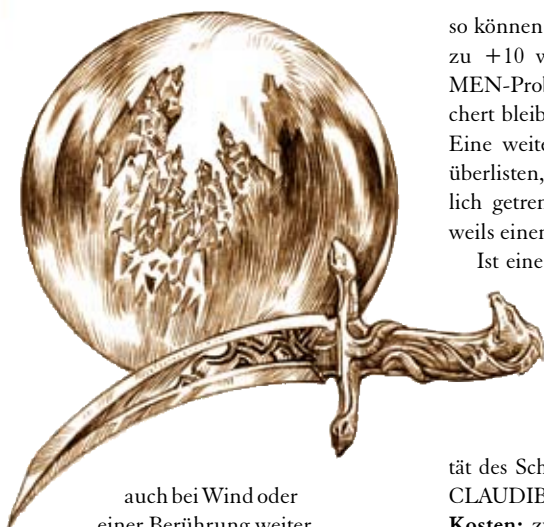
FLIM FLAM FUNKEL

Probe: KL / KL / FF

Technik: Der Elf besinnt sich auf das Licht, spricht *feya feiama i'ungra* und schnippt dabei mit den Fingern.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkung: Durch diesen Zauber entsteht eine bläulichweiß strahlende, stationäre Lichtkugel, die zur Beleuchtung dienen kann. Die maximale Leuchtkraft bemisst sich nach den ZfP*: Glühwürmchen (1), Kerze (2 bis 3), Fackel (4 bis 6), Lagerfeuer (7 bis 9), bis hin zu sonnenhell (ab 15 ZfP*). Der Leuchtradius erreicht dadurch etwa ZfP* Schritt, wobei die Helligkeit nach außen hin natürlich immer weiter abnimmt. Das erschaffene Licht ist kalt und erzeugt keinerlei Verbrennungen. Es kann mit den Händen oder abschirmenden Gegenständen verhüllt werden, und es leuchtet



auch bei Wind oder einer Berührung weiter.

Üblicherweise entsteht die Lichtkugel an einer beliebigen Stelle innerhalb der Reichweite und verbleibt dort. Wenn sich der Elf die Zauberprobe um 3 Punkte erschwert, kann er die Lichtkugel in Körperrnähe (über der Handfläche, auf der Schulter, über dem Kopf etc.) mitführen, muss sich jedoch dann auf das Aufrechterhalten des Zaubers konzentrieren (A).

Für 2 Punkte Erschweris der Zauberprobe ist es möglich, der Lichtkugel eine andere Farbe zu geben. Diese Modifikation ist mit der vorgenannten kombinierbar.

Kosten: 1 AsP pro angefangener Spielrunde; pro zusätzlichem AsP pro SR kann die Helligkeit um eine Stufe (entsprechend 1 ZiP*) erhöht werden. Eine Reduzierung der Helligkeit ist nicht möglich.

Zielobjekt / Reichweite: Die Lichtkugel entsteht in maximal ZiW Schritt Entfernung.

Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand; Wirkungsdauer muss vorher festgelegt werden.

Komplexität: A

Verbreitung: keine Einschränkungen

FORAMEN FORAMINOR

Probe: KL / KL / FF (evtl. + Modifikator)

Technik: Der Magier berührt das Schloss, den Mechanismus oder die Tür dreimal mit der flachen Hand und spricht leise die Formel.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Der Zauber öffnet mechanische Schlösser, Riegel etc. an Türen, Truhen und ähnlichem, ohne dass der Zauberer den genauen Schließmechanismus kennen muss. Die Zuschläge auf die Zauberprobe sind von der Komplexität des Schlosses (0 für einen einfachen Riegel bis +18 für ein zwergisches Kombinationsschloss an einem Panzerschrank der Nordlandbank), die Kosten von der zu bewegend Masse des Schließmechanismus abhängig (bis zu einem Maximum von etwa 2 x ZiW Stein). Gewöhnliche, wenn auch komplizierte Schlösser stellen für diesen Zauber kein Hindernis dar. Sollte der Schließmechanismus jedoch mit einer Falle gekoppelt sein,

so können Sie als Meister einen Zuschlag (bis zu +10 wäre angemessen) auf die FORAMEN-Probe verlangen, damit die Falle gesichert bleibt, während das Schloss sich öffnet. Eine weitere Methode, den FORAMEN zu überlisten, ist die Anbringung mehrerer deutlich getrennter Schließmechanismen, die jeweils einen separaten FORAMEN erfordern.

Ist eine Tür mittels CLAUDIBUS CLAVISTIBOR verschlossen, muss der Zauberer nicht nur mehr ZiP* mit dem FORAMEN erzielen als das Ergebnis des CLAUDIBUS, sondern auch noch zusätzliche Kosten (über die Qualität des Schlosses hinaus) in Höhe der für den CLAUDIBUS verwendeten AsP aufwenden.

Kosten: zwischen 2 AsP (Schloss an einem Schmuckkästchen) und 12 AsP (Riegel eines Burg- oder Stadttors), s.o.

Zielobjekt / Reichweite: Einzelobjekt / Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich; das Schloss bleibt so lange offen, bis es wieder zugesperrt wird.

Komplexität: C

Verbreitung: ausschließlich Magier

FULMINICTUS DONNERKEIL

Probe: IN / GE / KO

Technik: Der Elf deutet mit der linken Faust auf das Ziel, während er *fial miniza dao'ka* ausruft.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkung: Der Zaubernde erzeugt eine gezielte, unsichtbare Welle magischen Schadens, die jede gewöhnliche Rüstung glatt durchdringt. Der Elf wirft 2W6 und addiert die ZiP*. Das Gesamtergebnis ist gleich der Anzahl der Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden. Der Schaden äußert sich bei Lebewesen meist als innere Verletzungen und erzeugt keine Wunden.

(Optional: Wenn Sie den Schaden für verschiedene Arten von Verletzungen separat nachhalten, können Sie festlegen, dass der Schaden aus einem FULMINICTUS nicht durch das Talent *Heilkunde Wunden* zu behandeln ist.)

Kosten: 1 AsP pro zugefügtem Schadenspunkt; ist dieser Wert größer als die derzeitige Astralenergie des Elfen, so werden nur so viele SP erzeugt, wie der Zauberer noch AsP besitzt.

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: C

Verbreitung: keine Einschränkungen

GARDIANUM ZAUBERSCHILD

Probe: KL / IN / KO

Technik: Der Magier hebt den Zauberstab über den Kopf und lässt ihn einmal waage-

recht rotieren; zauberkundige Helden ohne Zauberstab zeichnen mit beiden Händen einen großen Kreis über sich in die Luft.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkung: Der Zauber erschafft um den Magier eine unsichtbare Schutzkuppel in Form einer Halbkugel von 3 Schritt Radius, die auch von den Gefährten des Magiers genutzt werden kann. Der Schild ist 'orientiert', d.h., auch wenn bestimmte Wirkungen nicht nach innen dringen können, ist doch Schadenszauberei aus der Kuppel heraus möglich. Der Schild absorbiert durch direkte magische Angriffe (FULMINICTUS, IGNIFAXIUS) erzeugte Trefferpunkte, nicht aber magisch erhöhte Trefferpunkte normaler Waffen, Schaden von Waffen aus magischen Materialien, physische Attacken von Dämonen, Elementaren oder Geistern oder anderen magischen Wesen (Drache, Einhorn). Gegen andere Arten von Magie (wie z.B. Verwandlungs- oder Beherrschungs-Magie) ist dieser Zauber wirkungslos. Zauber, die von innerhalb der Kuppel gegen den Magier gewirkt werden, werden nicht aufgefangen.

Die Anzahl der aufgefangenen TP entspricht den vom Magier investierten AsP plus den doppelten ZiP*. Sobald der Schild diese Trefferpunktzahl hingenommen hat, spätestens aber nach 1 Spielrunde, löst er sich auf. Der Schutzschild ist unsichtbar und kann nur mittels magischer Hellsicht (oder während er einen Zauber abwehrt) als schimmernde Kuppel wahrgenommen werden. Die Kuppel bewegt sich stets mit dem Magier.

Kosten: nach Wahl, mindestens aber 3 AsP

Zielobjekt: Zone

Reichweite: 3 Schritt Radius um den Magier herum

Wirkungsdauer: bis die aufgewendeten AsP aufgezehrt sind, maximal 1 Spielrunde

Komplexität: D

Verbreitung: ausschließlich Magier

GEDANKENBILDER ELFENRUF

Probe: KL / IN / CH

Technik: Der Elf legt eine Hand an seine Stirn und konzentriert sich mit geschlossenen Augen auf den Zauber *feya, ama visya'ray* und seine Botschaft.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Der Elf sendet eine Gedankenbotschaft aus, die jeder innerhalb der Reichweite des Zaubers empfangen kann, der diesen Zauber ebenfalls beherrscht. Die Botschaft selbst ist dabei nicht von einer Sprache abhängig: Ein Empfänger versteht den Inhalt auch dann, wenn er die Sprache des Elfen nicht sprechen kann. Es ist jedoch möglich, Botschaften in Rätsel oder Gleichnisse zu verpacken, so dass der Empfänger zwar das Rätsel versteht, die Lösung jedoch nicht unbedingt kennt. Wer die Botschaft aus ir-

gendeinem Grund nicht empfangen will, kann sich dagegen wehren – diese Abwehr gelingt immer.

Dies ist ohne Zweifel der klassische Verständigungszauber, mit dem Elfen selbst über weitere Entfernungen hinweg Botschaften weitergeben können und so ihre Sippe vor nahenden Gefahren und Eindringlingen ins Sippengebiet warnen können, sich aber oft auch einfach nur ihre Gefühle und Stimmungen mitteilen – auch eine Vorbereitung für das Salasandra, als dessen reduzierte Form der GEDANKENBILDER angesehen werden kann.

Kosten: 4 AsP pro angefangener 5 Kampfrunden, nur der 'sendende' Elf muss AsP aufbringen.

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / selbst; die Botschaft wird ZfW x 100 Schritt weit gesendet.

Wirkungsdauer: höchstens ZfP* x 5 Kampfrunden (A)

Komplexität: B

Verbreitung: zu Beginn nur Elfen


HORRIPHOBUS SCHRECKGESTALT


Probe: MU / IN / CH (+MR)


Technik: Der Magier droht mit der Faust in Richtung seines Opfers und brüllt die Formel.


Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkung: Der Magier erscheint seinem Opfer als eine bedrohliche Gestalt und schüchtert es abhängig von den ZfP* ein:

 0 – 3 ZfP*: Das Opfer hat gehörigen Respekt vor dem Zaubernenden und hält ihn für einen überlegenen Gegner, dem es sich – wenn überhaupt – nur vorsichtig nähert. Attacken gegen den Zaubernenden sind nur nach einer vorherigen MU-Probe möglich, die um die ZfP* erschwert ist.

 4 – 6 ZfP*: Das Opfer fürchtet den Zaubernenden und wird – wenn möglich – zurückweichen, d.h. im Kampf ein Rückzugsgefecht führen.

 7 – 9 ZfP*: Das Opfer sieht in dem Zaubernenden einen Furcht erregenden, zu allem entschlossenen und übermächtigen Feind. Stark demoralisiert, wird es sich (nach Naturell und örtlichen Gegebenheiten) entweder angsterfüllt in einer Ecke zusammenkauern oder zumindest so weit fliehen, bis der Zaubernende außer Sichtweite ist. Es muss eine MU-Probe ablegen, die um die ZfP* erschwert ist. Misslingt diese, erleidet das Opfer Abzüge auf die Werte MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis in Höhe von jeweils 1W6 Punkten. Dieser Malus baut sich mit einem Punkt pro Spielrunde wieder ab, wenn das Opfer außerhalb der Sichtweite des Magiers ist.

 Ab 10 ZfP*: Dem Opfer erscheint der Zaubernende wie aus einem Alptraum

entsprungen; es verfällt in heillose Panik und sucht schreiend das Weite. MU-Probe und Abzüge auf Eigenschaften wie oben.

Dieser Zauber wirkt gegen alle Arten von denkenden und fühlenden Lebewesen sowie gegen einige Geisterwesen (Letzteres ist Meis-terentscheid). Schleimgetier oder Insekten lassen sich von der Formel jedoch nicht beeindrucken, genauso wenig wie Elementare, Untote und Dämonen.

Beim HORRIPHOBUS ist die MR des Opfers um die Hälfte der stärksten Angst (also derjenigen *Schlechten Eigenschaften*, in denen der Begriff 'Angst' oder 'Phobie' vorkommt, einschließlich *Aberglaube*) reduziert. Tiere, bei denen kein MU angegeben ist, verwenden stattdessen ihren GW für die Gegen-Probieren. Der Zauber kann auch gegen mehrere Personen gleichzeitig eingesetzt werden. In diesem Fall ist die Zauberprobe um die höchste Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert; der Spruch kostet dann 6 AsP pro Opfer.

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Einzelwesen / 7 Schritt

Wirkungsdauer: ZfP*/2 SR

Komplexität: C

Verbreitung: ausschließlich Magier

IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL

Probe: KL / FF / KO

Technik: Der Magier hebt die rechte Hand zur linken Schulter, konzentriert sich auf die Formel und deutet dann ruckartig mit Zeige- und Mittelfinger auf sein Opfer.

Zauberdauer: 4 Aktionen

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernenden schießt ein Strahl elementarer Gewalt: eine Lanze aus Feuer und Licht. Der Spieler muss vor der Zauberprobe ansagen, wie viele Würfel er für den IGNIFAXIUS einsetzen will: Dem Magier stehen maximal ZfW Würfel (W6) zur Verfügung. Dann würfelt er und addiert alle Punkte zu einer Trefferpunktsomme. Dadurch kann es unter Umständen passieren, dass mehr TP erwürfelt werden, als dem Magier AsP zur Verfügung stehen – in diesem Fall misslingt der Zauber mit den üblichen Folgen.

Ein Opfer, das den Zaubervorgang beobachtet und erkennt, kann versuchen, ihm auszuweichen; dazu ist ein um 5 Punkte erschwertes *Ausweichen*-Manöver (Seite 141) erforderlich: Für jeden Punkt, den es bei der Ausweichen-Probe übrig behält, kann es einen Würfel von der Schadenswirkung abziehen.

Der Zauber verursacht Trefferpunkte, die noch um den Rüstungsschutz des Opfers vermindert werden, jedoch wird auch die Rüstung angegriffen: Für je 10 Trefferpunkte verliert das Opfer einen Punkt seines Rüstungsschutzes (nicht bei natürlicher oder magischer Rüstung).

Durch die erlittenen Schadenspunkte können dem Opfer eine oder mehrere *Wunden* entstehen (siehe S. 138).

Kosten: Anzahl der TP in AsP (s.o.)

Zielobjekt: Einzelwesen (kann auch auf ein einzelnes Objekt gezielt werden, um Strukturschaden anzurichten).

Reichweite: 21 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Modifikationen: Zauberdauer

Komplexität: C

Verbreitung: ausschließlich Magier

KLARUM PURUM

Probe: KL / KL / CH (+Stufe des Giftes)

Technik: Der Magier legt dem Vergifteten die Hand aufs Herz und spricht die Formel.

Zauberdauer: 7 Aktionen

Wirkung: Sämtliche giftigen Stoffe in der Blutbahn des Patienten werden aufgelöst, so dass der Vergiftungsprozess zum Stillstand kommt. Bis dahin eingetretener LE-Verlust wird nicht ausgeglichen, jedoch werden alle anderen Wirkungen (z.B. Lähmungen, Eigenschaftssenkungen etc.) sofort aufgehoben. Mit dem Spruch kann sich der Zaubernende auch selbst heilen.

Die Wirkung setzt erst zum Abschluss der Zauberdauer ein, so dass es noch immer eine Angelegenheit von Augenblicken bleibt, ein Tulmadron- oder Purpurbliß-Opfer zu retten. Der KLARUM PURUM beendet auch Rauschzustände, die durch entsprechende Mittel entstehen; Alkohol hat eine Giftstufe von 2 bis 5, je nach Konzentration und Menge.

Kosten: 1 AsP pro Stufe des Giftes; muss bei der Probe angesagt werden; reichen die AsP des Heilers nicht aus, entfaltet der Zauber keine Wirkung.

Zielobjekt / Reichweite: freiwilliges Einzelwesen / selbst oder Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: D

Verbreitung: keine Einschränkungen

MOTORICUS GEISTESHAND

Probe: KL / FF / KK

Technik: Der Magier fixiert den Gegenstand, deutet in dessen Richtung und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Ein Zauberkundiger, der diesen Spruch beherrscht, kann einen einzelnen Gegenstand anheben, ihn schweben oder durch die Luft fliegen lassen, maximal mit einer Geschwindigkeit von ZfP*/2 Schritt pro Aktion. Dabei kann der Zauberer das Objekt pro Aktion nur einer einzigen Kraft unterwerfen, es also heben oder schieben oder ziehen oder verharren lassen, nicht aber in sich verbiegen oder zerquetschen und auch keine komplexen Bahnen fliegen lassen. Das heißt auch, dass keinerlei Bewegungen möglich sind, für die irgendeine Form von Fingerfertigkeit nötig

wäre. Die 'Körperkraft', die der Magier dabei auf Entfernung ausübt (z.B., wenn der Gegenstand von jemandem festgehalten wird), entspricht einem Wert von $ZfP^*/2 + 7$. Dies bedeutet auch, dass durch den Zauber Gegenstände von ebenso viel Stein Gewicht ohne weitere Anstrengung bewegt werden können. Ist der Gegenstand schwerer, so erleidet der Magier durch den Zauber pro Aktion einen Punkt Ausdauer-Verlust, ist der Gegenstand gar schwerer als das Vierfache dieses Werts, erleidet er pro Aktion, die er den Gegenstand bewegt oder hält, einen Punkt Erschöpfung. Befinden sich auf dem zu bewegenden Objekt weitere Gegenstände (oder Personen), so zählen diese bei der Berechnung des erlaubten Gewichtes (s.o.) und bei der Kostenberechnung hinzu. Der Zauber wirkt ausdrücklich nur gegen unbelebte Materie – ein nacktes Opfer könnte hiermit also nicht bewegt werden. Will man Personen mittels MOTORICUS bewegen, muss man den Zauber daher gegen ihre Kleidung wirken. Der Zauber ist nicht dazu geeignet, mit dem bewegten Objekt Kampfactionen (AT/PA) auszuführen; ebenso wenig können mit der schieren Kraft des MOTORICUS Hiebe aufgefangen werden. In beiden Fällen reicht die Kombination aus Kraft, Genauigkeit und Geschwindigkeit des Zaubers für diese Zwecke nicht aus.

Kosten: 1 AsP pro angefangener 5 Stein Gewicht des Gegenstands, mindestens jedoch 3 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Einzelobjekt / Abstand zwischen Magier und Gegenstand darf nie größer als 7 Schritt sein.

Wirkungsdauer: Der Gegenstand bleibt maximal 1 Spielrunde beweglich (A).

Komplexität: C

Verbreitung: keine Einschränkungen

MOVIMENTO DAUERLAUF

Probe: IN / GE / KO

Technik: Der Elf atmet tief durch, läuft barfuß auf der Stelle und konzentriert sich auf die Melodie von *mhawin biunda dao'la*.

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkung: Unter dem Einfluss des Zaubers ist der Elf in der Lage, in einen schnellen und unermüdlichen Dauerlauf zu verfallen. Er kann sich während der gesamten Wirkungsdauer mit seiner höchstmöglichen GS (Grund-GS, modifiziert nach GE, evtl. der Vorteil *Flink*, abzüglich der BE) bewegen, ohne dass er auch nur einen Ausdauerpunkt verliert oder Erschöpfung erleidet. Dies entspricht übrigens einer Dauerlauf-Geschwindigkeit von (1,8 x GS) Meilen pro Stunde. Er muss sich nicht die ganze Zeit in dieser Geschwindigkeit bewegen, sondern kann den Lauf beliebig unterbrechen. Andere Tätigkeiten (z.B. Kampf) sind für ihn aber ebenso anstrengend wie normal.

Dieser Zauber erhöht weder die maximale Geschwindigkeit, die ein Elf erreichen kann, noch verändert es seine Fähigkeiten, sich auf bestimmtem Untergrund zu bewegen: Im Sumpf wird er genauso versinken und auf Eisflächen ausrutschen, aber es strengt ihn weniger an.

Bei der Anwendung auf ein *anderes Wesen* muss die Wirkungsdauer zu Beginn festgelegt werden, das Aufrechterhalten entfällt jedoch; die Probe ist um 5 Punkte erschwert.

Kosten: 5 AsP + 1 AsP pro Stunde

Zielobjekt: freiwilliges Einzelwesen / selbst oder Berührung

Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand, höchstens ZfP^* Stunden (A)

Komplexität: A

Verbreitung: zu Beginn nur Elfen

NEBELWAND UND MORGENDUNST

Probe: KL / FF / KO

Technik: Der Elf spricht *feya val'ya na'biunda* und bläst in die zu einer Schale geformten Handflächen.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Der Zauber erschafft eine nahezu undurchsichtige, stationäre Dunstwolke. Es können beliebig geformte Dunstwolken mit diesem Zauber hervorgerufen werden, vom natürlichen, schwadenhaften Nebelfeld über ein meilenlanges dünnes Band bis zum soliden Quader oder gar einer Drachenskulptur aus Nebel. Die Nebelwolke lässt sich nicht durch Wind beeinflussen oder wegwehen.

Je nach Komplexität des Gebildes können bis zu 5 Punkte auf die Zauberprobe aufgeschlagen werden.

Kosten: 1 AsP pro 20 Raumschritt Nebel, mindestens aber 4 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Die Nebelwolke kann in maximal ZfW Schritt Entfernung vom Elfen entstehen; maximal können ZfW mal 100 Raumschritt Nebel erzeugt werden.

Wirkungsdauer: doppelte ZfP^* in Spielrunden, danach verflüchtigt sich der Nebel auf natürliche Art und Weise.

Komplexität: C

Verbreitung: zu Beginn nur Elfen

ODEM ARCANUM


Probe: KL / IN / IN


Technik: Der Elf betrachtet sein Ziel intensiv und spricht die Melodie des *uida mandra sanya'ray*.


Zauberdauer: 4 Aktionen


Wirkung: Mittels dieses Zaubers lässt sich Zauberei in weltlichem Wirken erkennen. Wenn in dem vom Elfen betrachteten Ziel (das kann ein Gegenstand, ein Lebewesen oder auch eine Aktion sein) eine magische Kraft wirksam ist, nimmt er 4 Aktionen lang (die Zauberdauer) einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt. Die Probe wird gemäß der Intensität der vorhandenen As-

tralenergie modifiziert (siehe die Tabelle auf der folgenden Seite). Je nach den ZfP^* kann das Gewebe aus Matrixfäden auch genauer erkannt werden:

 **0 – 2 ZfP^* :** Ist hier Magie vorhanden oder nicht?

 **3 – 6 ZfP^* :** Intensität der anwesenden Magie (ist kaum, wenig, viel oder sehr viel Astralenergie zu sehen?)

 **7 – 9 ZfP^* :** ein grobes Bild des Gewebes (ist die Kraft z.B. um den Kopf eines Opfers konzentriert?). Erfolgreiche *Magiekunde*-Proben erlauben dann eventuell Rückschlüsse auf die beobachtete Zaubervirkung, wenn der Elf diesen oder einen ähnlich wirkenden Zauber selbst beherrscht. Unabhängig von der *Magiekunde*-Probe erkennt der Elf, ob die Kraft durch LE (also Blutmagie) oder dämonisches Wirken 'verunreinigt' ist.

 **ab 10 ZfP^* :** Der Elf kann ein fein strukturiertes Bild des Gewebes erkennen und auch eine eventuelle Fließrichtung der Kraft sehen: Hierdurch ist die *Magiekunde*-Probe erleichtert und der Elf kann auch die Wirkung eines Zaubers einschätzen, der ihm ansonsten unbekannt ist. (Zuschläge auf die genannten *Magiekunde*-Proben sind jeweils Meisterentscheid.)

Der Zauber erkennt nur das Vorhandensein von Kraft und ihr Gewebe, nicht die Art der Kraft (also **nicht**, um welchen Zauberspruch genau es sich handelt); dafür muss die Formel ANALYS bemüht werden. Die Präsenz von göttlichem Wirken und von Karmaenergie ist nicht feststellbar. Zu starke Kraftquellen erscheinen als hellrotes Gleißn oder gar als im Geist des Hellsichtigen explodierende Sonne: Der Zauberrnde ist für einige Zeit geblendet und wird für geraume Zeit von Kopfschmerzen geplagt (KL vermindert). Genau wie der ANALYS bietet der ODEM dem Spielleiter viele Möglichkeiten, dem Zauberrnden das Astralkontinuum anschaulich zu beschreiben.

Kosten: 4 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Einzelwesen oder Einzelobjekt / ZfW Schritt

Wirkungsdauer: 2 KR (die Zauberdauer)

Komplexität: A

Verbreitung: keine Einschränkungen

PARALYSIS STARR WIE STEIN

Probe: IN / CH / KK (+MR)

Technik: Der Magier schlägt mit der rechten Faust in seine linke Handfläche und spricht dabei die Formel.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Mit diesem Spruch kann der Zaubrer einen oder mehrere Gegner dadurch in eine magische Starre versetzen, dass er sie mit Haut und Haaren in eine bleiche Substanz von diamantener Härte und stählerner Festigkeit verwandelt (wobei das Gewicht je-

doch gleich bleibt). Das erstarrte Opfer kann sich nicht bewegen, ist aber auch unverwundbar durch alle gewöhnlichen Waffen, Feuer oder ähnliches. Am Leib oder in der Hand getragene Gegenstände werden nicht mitversteinert. (Es ist aber in den meisten Fällen unmöglich, dem Versteinerten Gegenstände aus der Hand zu nehmen.)

Ein mittels PARALYSIS gelähmtes Opfer ist nicht in der Lage zu hören oder zu fühlen, sehr wohl aber innerhalb seines eingeschränkten Sichtfeldes zu sehen und besonders starke Düfte zu riechen. Ebenso kommen alle seine Stoffwechselfunktionen zum Erliegen, was bedeutet, dass auch Gift- und Krankheitswirkungen angehalten sind. Die Unverwundbarkeit durch den PARALYSIS bezieht sich ausschließlich auf physische Einwirkungen. Darunter fallen auch alle magischen Effekte, die dem Verzauberten durch irgendeine fassbare Kraft Schaden zufügen, also z.B. den IGNIFAXIUS oder magisch erhöhte Waffen-TP, nicht jedoch Zauber wie der FULMINICTUS. Der Verwandelte ist während der Wirkungsdauer auch nur mit Zaubern zu beeinflussen, die nicht seine physische Form verändern sollen; es wirken also nur reine Beeinflussungen wie der HORRIPHOBUS o.ä., und selbst diese Zauber sind um 3 Punkte erschwert.

Der Zauber kann auch gegen mehrere Personen gleichzeitig eingesetzt werden. In diesem Fall ist die Zauberprobe um die höchste Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert; der Spruch kostet dann 9 AsP pro Opfer.

Kosten: 11 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Einzelwesen / 3 Schritt

Wirkungsdauer: ZiP* Spielrunden

Komplexität: C

Verbreitung: ausschließlich Magier

PENETRIZZEL TIEFENBLICK

Probe: KL / KL / KO

Technik: Die Magierin lehnt ihre Stirn gegen das Hindernis, durch das sie hindurchblicken möchte, und konzentriert sich auf die Zauberformel.

Zauberdauer: 5 Aktionen plus 1 Aktion pro Spann (20 cm) Dicke

Wirkung: Die Magierin kann mit Hilfe dieser Formel durch feste Materialien blicken, als befänden sich ihre Augen auf der gegenüberliegenden Seite der Barriere, die ihre Sicht behindert. Das Durchdringen der Wand benötigt 1 Aktion pro Spann Dicke, in dieser Zeit kann die Magierin keinerlei weitere Aktionen unternehmen. Der Meister kann die Probe je nach Art des Materials auch mit Zuschlägen belegen. Eisen, Gold, magische Materialien oder gar elementare Wände sollten Erschwernisse bis zu 7 Punkten

mit sich bringen. Wenn es hinter der Wand dunkel ist, nützt übrigens der beste PENE-TRIZZEL nichts.

Kosten: 3 AsP plus 1 AsP pro Spann Materie, die durchdrungen werden soll.

Zielobjekt / Reichweite: selbst / Sichttiefe nach AsP-Einsatz

Wirkungsdauer: ZiP* mal 2 Kampfunden (A)

Komplexität: C

Verbreitung: keine Einschränkungen

PSYCHOSTABILIS

Probe: MU / KL / KO

Technik: Der Magier reibt sich oder das Wesen, das er verzaubern will, an den Schläfen und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Dieser Zauber stärkt das Selbstbewusstsein und die Integrität der körperlichen Aura und erhöht auf diese Weise die Magieresistenz einer Person um ZiP* Punkte, gegen BANNBALADIN, BLICK IN DIE GEDANKEN, BLITZ DICH FIND, HORRIPHOBUS, SEIDENZUNGE, SENSIBAR und SOMNIGRAVIS um zusätzliche 2 Punkte.

Kosten: 8 AsP plus 1 AsP pro SR

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / Berührung

Wirkungsdauer: nach AsP; muss vorher festgelegt werden

Komplexität: C

Verbreitung: zu Beginn nur Magier

SALANDER MUTANDER

Probe: KL / CH / KO (+MR)

Technik: Die Magierin berührt ihr Opfer mit beiden Händen oder dem Zauberstab und spricht dabei die Formel.

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkung: Mit diesem Spruch kann eine Person oder ein Tier in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres und leichteres Lebewesen oder eine Pflanze verwandelt werden. Ist der Größenunterschied zu extrem (Meistentscheid, etwa bei der Verwandlung eines Ogers in eine Maus), kann die Spielleiterin 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. Die Magie-

rin kann das Opfer nur in solche Tiere und Pflanzen verwandeln, die sie auch kennt. Das Ergebnis einer SALANDER-Verwandlung ist immer ein Tier oder eine Pflanze. Das entstehende Wesen / Pflanze darf nicht magisch oder anderweitig 'übernatürlich' sein. Das Opfer behält in seiner neuen Form noch einen Rest ursprünglichen Verstandes und eine nebelhafte Erinnerung an sein bisheriges Leben. Allerdings erscheint das Opfer bei hoher Lebensenergie entsprechend stattlich für die Tier- oder Pflanzenart, denn es behält seine ursprüngliche Lebensenergie und hat den natürlichen Rüstungsschutz seiner neuen Form. So kann zum Beispiel Alrik, eine prachtvolle Brennnessel, praktisch nicht ausgerissen oder geknickt werden ...

Ab ZiP 7 ist es der Magierin möglich, den Zauber auch in einer Variante zu sprechen, die das Opfer für ZiP* Tage verwandelt; dies erfordert den Aufwand von 27 AsP. Ab ZiP 14 kann der Zauber auch permanent auf ein Opfer gelegt werden; dies kostet 42 AsP, von denen einer permanent aufgewendet werden muss.

Kosten: 15 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Einzelperson / Berührung

Wirkungsdauer: ZiP* Stunden

Komplexität: E

Verbreitung: ausschließlich Magier

SANFTMUT

Probe: MU / CH / CH (+MR)

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

Zauberdauer: 4 Aktionen

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, bei besonders ausgehungerten Tieren kann der Meister die Probe um bis zu 3 Punkte erschweren.

Kosten: halber Gefährlichkeitswert des Tieres in AsP, mindestens jedoch 3 AsP
Zielobjekt: einzelnes Tier



Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Spielrunde
Komplexität: B
Verbreitung: ausschließlich Elfen

SEIDENZUNGE ELFENWORT

Probe: KL / IN / CH (+MR)
Technik: Der Elf blickt seinem Opfer in die Augen und konzentriert sich auf die Melodie von *saya uida'za eo'gra e'fey var*.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber hindert das Opfer daran, allzu genau über Aussagen des zaubernden Elfen nachzudenken. Es ist wesentlich eher bereit, einer Lüge (allgemein: einer auch noch so seltsamen Aussage) Glauben zu schenken, obwohl es bei näherer Betrachtung eigentlich darauf kommen würde, dass das nicht stimmen kann. Dadurch kann der Meister alle *Überreden*-Proben des Elfen (gleich, in welchem Bereich des Überredens) um die ZfP* erleichtern und sogar auf manche solche Proben verzichten. Wenn der Elf jedoch allzu dick aufträgt, die Aussagen dem gesunden Menschenverstand des Opfers allzu sehr zuwiderlaufen oder aber es von Außenstehenden auf offensichtliche Unstimmigkeiten aufmerksam gemacht wird, dann kann der Meister weitere *Überreden*-Proben natürlich entsprechend erschweren. Aber auch wenn das Opfer dem Elfen einzelne Aussagen nicht glaubt, wird es zwar insgesamt misstrauischer, der Zauber verliert deswegen aber noch nicht an Wirkung. Mit entsprechend geschickten Erklärungen kann der Elf dieses Misstrauen also auch wieder entkräften.

Auch nach Ablauf der Wirkungsdauer wird das Opfer keineswegs sofort erkennen, dass es belogen worden ist. Erst, wenn es einen Anlass bekommt, noch einmal über die Aussagen nachzudenken, wird es all die kritischen Fragen stellen, die ihm vorher nicht in den Sinn gekommen sind. Aber selbst in diesem Fall wird es nur dann erkennen, dass es vorher einem Zauber unterlegen ist, wenn ihm eine *Magiekunde*-Probe gelingt (erschwert um 7 Punkte, wenn es diesen Zauber nicht kennt). Der Zauber kann gegen mehrere Personen gleichzeitig eingesetzt werden. In diesem Fall ist die Zauberprobe um die höchste Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert; der Spruch kostet dann 4 AsP pro Opfer.

Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden (A)
Komplexität: B
Verbreitung: ausschließlich Elfen

SENSIBAR EMPATHICUS

Probe: KL / IN / CH (+MR)
Technik: Der Elf konzentriert seine Gedanken auf das Opfer und harmonisiert diese mit der Melodie des *sanya bha vara la*.

Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Der Zaubernde kann die Gefühle und Stimmungen seines Gegenübers erkennen. Ist es nervös, gefasst, traurig, frohlockend oder ängstlich? Steht es einer anderen Person oder dem Zauberer freundlich oder feindlich gegenüber? Dabei ist es recht einfach zu erkennen, was das Ziel des Zaubers allgemein fühlt (Grundstimmung), etwas schwieriger, was es dem Zauberer gegenüber fühlt, noch schwieriger, was es unerschwerlich fühlt (aber sich selbst vielleicht gar nicht bewusst ist), und am schwierigsten, was es gegenüber anderen Personen oder gar Konzepten und Prinzipien fühlt.

Zum echten Gedankenlesen oder zum Erkennen selbst einfachster Gedankenbilder ist diese Empathieformel nicht geeignet, ebenso wenig zum Einsatz gegen nicht-fühlende Wesen wie Untote und Dämonen.

Die Zauberprobe kann je nach *Menschenkenntnis* des Zaubernden, Gefühlsstärke des Gegenübers und Fremdartigkeit seines Geistes im Rahmen von +/-5 Punkten modifiziert werden. Weiß der Beobachtete, dass seine Gefühle erforscht werden, kann er mühsam versuchen, seine wahren Gefühle zu unterdrücken: *Selbstbeherrschungs*-Probe + ZfP*.

Kosten: 3 AsP pro 10 Aktionen
Zielobjekt / Reichweite: Einzelperson / ZfW Schritt
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (A)
Komplexität: C
Verbreitung: keine Einschränkungen

SILENTIUM SCHWEIGEKREIS

Probe: KL / IN / CH
Technik: Der Elf flüstert *sala diun, sala dao'li* und legt einen Zeigefinger an seine Lippen.
Zauberdauer: 2 Aktionen
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 Elfen als Zentrum und durchdringt auch Wände. Der Zaubernde kann sich zu Beginn entscheiden, ob die Zone fest am Ort bleiben soll oder sich die ganze Zeit mit ihm bewegt. Ein nachträglicher Wechsel ist jedoch 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 der 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 Wachtposten natürlich schon auffällig, wenn er plötzlich kein Grillenzirpen oder Stiefelscharren seines Nebenmannes mehr hört.

Auf Lebewesen, die sich vor allem an Geräuschen orientieren, wirkt die Zone verheerend. Es sollen damit schon ganze Fledermausschwärme in ein heilloses Chaos gestürzt worden sein.

In der Zone magischer Stille können gesprochene Formeln zwar grundsätzlich angewendet werden (die Magiekunde geht davon aus, dass das *Aussprechen* wichtig ist, nicht die *Hörbarkeit*), sind jedoch um ZfP*/2 Punkte erschwert (maximal um +7). Deutlich schwerer anwendbar (+12) sind dagegen gebrüllte Formeln, die offenbar von Opfern wahrgenommen werden müssen (wie der HORRIPHOBUS).

Kosten: 1 AsP pro angefangenen 5 Schritt Radius und Spielrunde
Zielobjekt / Reichweite: Zone / maximal ZfW Schritt Radius
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (A)
Komplexität: B
Verbreitung: keine Einschränkungen

SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF

Probe: KL / CH / CH (+MR)
Technik: Der Elf stellt ein Gähnen dar und summt dann leise die Melodie des *samagra dao'sa sha e'fey*.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber versetzt eine Person in einen traumlosen Tiefschlaf, aus dem sie jedoch sofort erwacht, wenn sie tätlich 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. Während des unnatürlichen Schlafs findet keine Regeneration statt; Krankheiten oder Gifte setzen ihr verheerendes Werk jedoch unvermindert fort. Wird eine bereits schlafende Person verzaubert, vertieft sich deren Nachtruhe, so dass sie erst durch lauten Lärm oder schmerzhaftes Handgreiflichkeiten erwacht.

Der Zauber kann auch gegen mehrere Personen gleichzeitig eingesetzt werden. In diesem Fall ist die Zauberprobe um die höchste Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert; der Spruch kostet dann 6 AsP pro Opfer.

Der Zauber kann auch gegen ein Tier gesprochen werden, jedoch ist er dann um 3 Punkte erschwert.

Kosten: 7 AsP
Zielobjekt / Reichweite: Einzelperson / ZfW/2 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Stunden
Komplexität: B
Verbreitung: keine Einschränkungen

SPURLOS TRITTLÖS

Probe: IN / GE / GE

Technik: Der Elf wedelt mit der flachen Hand über den Boden, als wolle er seine Spur verwischen, und spricht *sa'biunda la dha'ra la fey'dha la*.

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkung: Ab sofort verschwinden alle Spuren des Elfen in dem Augenblick, in dem er sie erzeugt: Fußabdrücke füllen sich wieder, umgeknickte Grashalme richten sich wieder auf, aufgewirbelter Staub verteilt sich wieder genau so, wie er vorher gelegen hat. Damit ist jede Spur des Elfen nur noch für wahre Meister ihres Faches überhaupt wahrzunehmen: Jede *Fährten-suchen*-Probe ist um die doppelten ZfP* erschwert, und Erleichterungen durch weichen Untergrund (Schnee, weicher Waldboden) kommen nicht mehr zum Tragen.

Der Zauber unterdrückt zusätzlich auch noch das Entstehen einer Fährte, so dass auch für Verfolger, die der Spur nach ihrem Geruchssinn folgen (z.B.

Spürhunde), die gleiche Erschwernis für ihre *Sinnes-schärfe*-Proben erhalten.

Sobald sich ein Elf in einer ungewohnten oder unbekannten Umgebung bewegt, kann der Meister die Zauberprobe um bis zu 3 Punkte erschweren. Das gilt vor allem auf künstlichem Untergrund wie Straßen oder Teppichen (auf denen zum Glück kaum Spuren entstehen), aber beispielsweise auch für Farnen auf weichem Waldboden. Soll eine andere Person Nutzen aus dem Zauber ziehen, ist die Zauberprobe um 3 Punkte erschwert. Die Wirkungsdauer muss dann vorher festgelegt werden (kein Aufrechterhalten nötig), die Reichweite ist Berührung.

Kosten: 4 AsP plus 2 AsP pro SR

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson (eigentlich: die Zone um eine einzelne Person) / selbst oder Berührung

Wirkungsdauer: höchstens ZfP* SR (A)

Komplexität: C

Verbreitung: ausschließlich Elfen

TIERGEDANKEN

Probe: MU / IN / CH (+MR)

Technik: Die Elfe wirft einen kurzen Blick auf das Tier, dann schließt sie die Augen und konzentriert sich auf die Melodie des *dha'sanya fiala valva* und auf die Gedankenbilder des Tieres.

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkung: Die Elfe sieht die aktuellen Gedanken und Gefühle eines Tieres in Form von Bildern vor ihrem geistigen Auge vorüberziehen. Bei der Schilderung dieser Bilder sollte die Spielleiterin bedenken, dass selbst vergleichsweise intelligente Tiere eine fremdartige (oft auf einen Sinn konzentrierte) Wahrnehmung haben und ihre Umgebung einzig aufgrund ihrer eigenen Bedürfnisse einschätzen: Diese Bedürfnisse sind in erster

nach Intelligenz des Tieres und Komplexität der Botschaft kann die Spielleiterin diese Probe beliebig erschweren. Wenn sie gelingt, hat das Tier die Botschaft zwar verstanden, sieht sie aber als 'freundliche Aufforderung' und keineswegs als Befehl. Ob es dieser Aufforderung nachkommt oder nicht, ist Meistersentscheid.

Bei den Tieren, in die sich die Elfe mittels ADLERSCHWINGE verwandeln kann, kann die Zauber- und Befehlsprobe um bis zu

7 Punkte erleichtert werden (höchstens aber um den ZfW in ADLERSCHWINGE), da der Elfe die Gedanken- und Gefühlswelt eines solchen Tieres vertraut ist.

Kosten: 7 AsP pro Spielrunde

Zielobjekt / Reichweite: einzelnes Tier / ZfW Schritt

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A)

Komplexität: C

Verbreitung: zu Beginn nur Elfen

VISIBILI VANITAR

Probe: KL / IN / GE

Technik: Der Elf wählt die Worte *visya'bha lir'faenya'dha* und nickt mit dem Kopf. Alle weiteren Personen, die unsichtbar gemacht werden sollen, müssen während der gesamten Wirkungsdauer mit dem Zaubernden in körperlichem Kontakt bleiben.

Zauberdauer: 3 Aktionen pro Person, die unsichtbar gemacht werden soll.

Wirkung: Der Leib des Verzauberten wird kurz durchscheinend, schließlich völlig durchsichtig und unsichtbar. Der Zauber wirkt nur auf Lebewesen, nicht aber auf tote Materie wie z.B. Kleidung, Ausrüstung, Waffen.

Unsichtbare sind weiterhin fühlbar und hinterlassen auch Spuren auf dem Boden.

Was in den Körper eindringt (Nahrung, Waffenspitzen) bleibt sichtbar, bis es ebenfalls von der Zaubermatrix assimiliert wird (20 – ZfP* Sekunden). Was einen Körper verlässt (z.B. Blut), wird erst nach Ablauf der Wirkungsdauer sichtbar. Staub in größeren Mengen lässt die Umriss des Unsichtbaren erkennen. Im Wasser ist er ebenfalls sichtbar, da Luft ein anderes Brechungsverhalten als Wasser hat. Jede Person, die zusätzlich zum Elfen selbst unsichtbar gemacht werden soll, erschwert die Probe um 3 Punkte.

Kosten: 4 AsP pro Person und Spielrunde

Zielobjekt / Reichweite: maximal ZfW/2 freiwillige Einzelwesen / selbst oder Berührung



Linie fressen, nicht gefressen werden, sich paaren und fortpflanzen, das eigene Revier verteidigen und dergleichen mehr. Die Schilderung der Umwelt eines Tieres aus seiner subjektiven Sicht kann sehr reizvoll sein, und eine einfühlsame Elfe kann diesen Schilderungen eventuell zahlreiche Hinweise entnehmen, die für sie selbst von Bedeutung sind.

Wenn die Elfe auf diese Weise einmal Kontakt mit dem Tier aufgenommen hat, kann sie auch versuchen, ihm telepathisch Botschaften zukommen zu lassen und es so zu bestimmten Aktivitäten zu bewegen. Dazu muss ihr eine zweite Probe gelingen, die auf die Eigenschaften IN/CH/CH abgelegt wird und die ZfP* als 'Talentwert' bekommt. Je

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A), maximal jedoch ZfP* Spielrunden
Komplexität: C
Verbreitung: keine Einschränkungen

WASSERATEM

Probe: MU / KL / KO

Technik: Der Elf schöpft eine Hand voll Wasser, bläst sachte darüber hinweg und flüstert *i'dao awa biunda fey'la*. Dann berührt er mit der rechten, noch nassen Hand Mund und Nase der Person, die er verzaubern will.

Zauberdauer: 30 Aktionen

Wirkung: Dieser Zauber verwandelt die Atmungsorgane solcherart, dass der Verwandelte in der Lage ist, Atemluft aus dem Wasser ziehen, was durchaus auch zur Folge hat, dass er an der Luft nicht mehr atmen kann und folglich zu ersticken droht. Unter Wasser kann der Zauber nicht erneuert werden, so dass der Elf die Wirkungsdauer zu Beginn festlegen muss. Ein Zauberer, der kein Elf ist, kann den Spruch auch nicht vorzeitig enden lassen, so dass er Gefahr läuft, zu ersticken, wenn er sich zu früh aus dem Wasser begibt.

Die Möglichkeiten, die ein Elf unter Wasser hat, hängen in erster Linie von seinen schwimmerischen Fähigkeiten ab (Talent *Schwimmen*, im Idealfall mit der Spezialisierung *Tauchen*). Die maximale Tauchtiefe beträgt ZfP* x 20 Schritt.

Kosten: 6 AsP plus 3 AsP pro SR

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / der Elf selbst, Berührung

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Komplexität: C

Verbreitung: zu Beginn nur Elfen

WEISSE MÄHN UND GOLDNER HUF

Probe: KL / IN / CH

Technik: Der Elf begibt sich an einen unbeobachteten Ort, spricht *valva'sa mandra ya'dha fey*, formt die Hände sodann zu einem Trichter und imitiert ein Pferdewiehern.

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkung: Der Elf ruft ein magisches Pferd herbei, das wenig später bei ihm eintrifft und ihm aufs Wort gehorcht. Es hat zwar weder Zaumzeug noch Sattel, trägt den Elf aber wie ein bestens ausgebildetes Reittier (alle *Reiten*-Proben um 7 erleichtert). Andere Personen als seinen Beschwörer weigert es sich jedoch zu tragen und wirft jeden ab; allerdings kann der Elf eine zweite Person mitnehmen. Das Pferd lässt sich unter keinen Umständen satteln oder zäumen, nicht mit Gepäck beladen oder in ein Gespann einschirren.

Für den Verlauf seiner Anwesenheit kennt es keine Erschöpfung (unendliche Ausdauer), außerdem kann es deutlich schneller laufen als irgendein gewöhnliches Pferd (GS 30) und findet selbst in schwierigem Gelände immer einen sicheren Tritt. Seine Sprungweite und -höhe entsprechen dem Anderthalbfachen eines ausgebildeten Reitpferdes.

Sobald das Pferd gerufen ist, erscheint es an einem unbeobachteten Ort (in einem Wäldchen, hinter einem Gebüsch etc.); aus irgendwelchen Gründen ist das Auftauchen eines Zauberpferdes noch nie direkt beobachtet worden. Falls es in der Umgebung des Elfen keinen solchen Ort gibt, heißt dies, dass der Erscheinungsort auch weiter entfernt sein kann. Daher kann es auch geschehen, dass der Elf längere Zeit warten muss, bis das gerufene Tier ihn erreicht. In geschlossenen Gebäuden können die Tiere offensichtlich nicht erscheinen, und außerhalb der freien Natur erscheinen sie ungern (Probe um 7 Punkte in Städten, auf Schiffen etc. erschwert).

Das Verschwinden nach Ablauf der Wirkungsdauer ist ebenso geheimnisvoll: Der Elf erkennt am Verhalten des Pferdes, dass es ihm nun lange genug gedient hat. Wenn er sich weigert, abzusteigen, wird er abgeworfen. Dann stürmt das Pferd so lange davon, bis es außerhalb des Blickfeldes aller Beobachter ist, und verschwindet. Es heißt, es würde dabei auch sehr genau spüren, wenn sich noch versteckte oder unsichtbare Beobachter in der Nähe aufhalten, und dann mit seiner unend-

lichen Ausdauer so lange weiterlaufen, bis es alleine ist.

Kosten: 12 AsP

Zielobjekt / Reichweite: ein Zauberpferd / das Pferd erscheint in der Nähe des Elfen; s.o.

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Komplexität: D

Verbreitung: ausschließlich Elfen

ZAUBERNAHRUNG HUNGERBANN

Probe: MU / MU / KO (+ Modifikator)

Technik: Die Elfe berührt ihren Bauch mit der flachen Hand und konzentriert sich darauf, die Disharmonien des Hungers mit der Melodie des Zaubers zu ersetzen.

Zauberdauer: 3 Spielrunden

Wirkung: Die Elfe kann für einen Tag jegliche Auswirkungen fehlender Nahrung unterdrücken. Sie kann also nicht nur das Hungergefühl ignorieren, sondern 'ernährt' sich von der Kraft des Zaubers. Da dies aber kein Sättigungsgefühl hervorruft, ist der Zauber von Tag zu Tag teurer und schwieriger zu sprechen – aber in der Grimmfrostöde können drei gewonnene Tage entscheidend sein. Die Probe ist für jeden Tag ohne Nahrung um 1 Punkt erschwert, für je 5 unausgeheilte Schadenspunkte um 1 weiteren Punkt.

Die Elfe kann zusätzlich auch ihren Bedarf an Flüssigkeit aus ihren astralen Kräften stillen. Pro Tag, den sie ohne Wasser ist, ist die Probe um 2 Punkte erschwert. Die Kosten pro Tag betragen 2 Punkte mehr als beim Unterdrücken des Hungergefühls, also 4 am ersten, 6 am zweiten 8 am dritten Tag usf.

Kosten: 2 AsP für den ersten Tag, 4 AsP für den zweiten Tag, 6 AsP für den dritten usf.

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / die Elfe selbst

Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang (A)

Komplexität: C

Verbreitung: ausschließlich Elfen

STABZAUBER UND ELFENLIEDER

Erfahrene Magier wie auch Elfen beherrschen eine Reihe von Ritualen, mit denen sie ganz besondere Wirkungen hervorrufen können; sei es, dass aus dem Ende eines Magierstabs plötzlich Flammen schlagen, sei es, dass ein Elf mit seinem Gesang aggressive Tiere besänftigen kann. Diese besonderen Rituale sind bekannt als 'Stabzauber' und 'Elfenlieder'. Spieltechnisch werden sie als Sonderfertigkeiten gehandhabt, d.h., sie kosten eine feste AP-Anzahl zum Erlernen, sind dann aber bekannt und werden nicht noch weiter gesteigert.

Sie beruhen so sehr auf der Vorstellungswelt und der typischen Art der Zauberei der beiden Gruppen von Zaubernden, dass Elf und Magier sie sich nicht gegenseitig beibringen können – ein Magier kann keine Elfenlieder erlernen und ein Elf hat kein Verständnis für Stabzauber.

DIE MAGISCHEN ELFENLIEDER

Den Elfen scheint die Musikalität im Blut zu liegen, und reinblütige Elfen sind in der Lage, mit ihrer Stimme und dem Spiel eines Instruments (und die Elfen haben meist eine besonders innige Beziehung zu einem 'Seeleninstrument') schiere Wunderdinge zu vollbringen. Ganz im Sinne der Harmonisierung mit der umgebenden Welt handelt es sich bei den Traditionsritualen der Elfen um Melodien, die eine besondere Auswirkung mit sich bringen, die so genannten *Elfenlieder*. Wenn ein Elf eine magische Melodie nutzen will, muss er dazu meist einen ruhigen, möglichst abgeschiedenen Ort aufsuchen, an dem er sich in Ruhe auf das Lied einstimmen kann. Zudem muss er

İAMA

Jeder Elf erhält bereits in seiner Kindheit ein Seeleninstrument: das *İama*, ein Musikinstrument, mit dem er auch am *salasandra* teilnehmen kann. Oft handelt es sich um eine Flöte aus Bein, aber auch ganz andere Instrumente sind möglich: Harfen, Lyren, Lauten, Pfeifen, jeweils aus den unterschiedlichsten Materialien. Durch die jahrelange Verbindung mit dem *İama* entsteht eine tiefe Bindung zwischen Elf und Instrument, so dass er nur mit diesem Instrument die Magie der Elfenlieder in voller Tiefe entstehen lassen kann: Jede *Musizieren*-Probe, die ein Elf mit einem anderen Musikinstrument als seinem *İama* vollbringt, um ein Elfenlied zu spielen, ist um 7 Punkte erschwert.

Der Verlust seines *İama* ist für jeden Elf so schlimm wie der Tod eines engen und langjährigen Freundes, und manch ein streuender Elf verstand diesen Verlust als ein Zeichen, dass er seine Identität als Elf verliert.

Ein neues Instrument kann der Elf nur in seiner eigenen Sippe erhalten, und es dauert wenigstens ein halbes Jahr, bis er sich im *salasandra* mit seiner Sippe auf das neue *İama* eingestimmt hat.

eine Probe, gegebenenfalls mit Aufschlägen, auf das Talent *Musizieren* oder das Talent *Singen* (oder beide) ablegen.

Wie viele Elfenlieder es tatsächlich gibt, ist unbekannt, denn sie gehören zu den Geheimnissen des Elfenvolks, die für Außenstehende am schwierigsten zu verstehen sind. Daher ist es den Gelehrten bisher auch nicht gelungen, wirksame antimagische Techniken gegen die Wirkungen der Elfenlieder zu entwickeln; spricht: Ein EINFLUSS BANNEN hemmt ein *Friedenslied* nicht.

SORGENLIED

Lernkosten: 75 AP

Ritualprobe: *Musizieren* +2 und *Singen* +2

Technik: Zu der angestimmten Melodie singt der Elf Fragen an eine umsorgte Person, der er wohlgesonnen ist. Wenn der Elf eine Flöte oder ein anderes Blasinstrument benutzt, dann kann er die Fragen auch zwischen den gespielten Abschnitten des Liedes singen.

Zauberdauer: mindestens 3 SR

Wirkung: Mit Hilfe des Liedes kann der Elf feststellen, ob die befragte Person (die dem Elfen bekannt und mit ihm befreundet sein muss) gesund, krank oder gar tot ist; ob sie sich an einem sicheren Ort oder in Gefahr befindet; ob sie bei der Durchführung eines geplanten Unternehmens erfolgreich war usw. Als Antwort auf seine Fragen erhält der Sänger allgemeine Stimmungsbilder, aber keine klaren Gedankenbotschaften. Wenn die Person, der das Lied gilt, selbst ein Elf ist oder ihm eine IN-Probe gelingt, ahnt er, dass gerade jemand nach seinem Befinden 'gefragt' hat.

Kosten: 5 AsP

Zielobjekt / Reichweite: Einzelperson / beliebig, solange es sich um Aventurien (und die umgebenden Küstengewässer) handelt

Wirkungsdauer: entspricht der Zauberdauer

ZAUBERMELODIE

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: *Musizieren* +6 oder *Singen* +6

Technik: Während dieses Liedes versetzt sich der Elf selbst in einen Trancezustand, der ihn in Einklang mit den astralen Strömungen bringt, die ihn umgeben.

Zauberdauer: mindestens 6 SR

Wirkung: Wenn der Elf aus der Trance erwacht, fühlt er sich in seinen magischen Fähigkeiten gestärkt: In der nächsten Zeit sind alle Zaubersuchen um 3 Punkte erleichtert.

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / selbst

Wirkungsdauer: TAP* Spielrunden nach Verklingen des Liedes

FRIEDENSLIED

Lernkosten: 250 AP

Ritualprobe: *Musizieren*-Probe +5; 1 Probe pro Stunde, die pro bereits musizierter Stunde um weitere 5 Punkte erschwert ist.

Technik: Der Elf stimmt sich an einem ruhigen Ort auf den Frieden ein, den er hervorrufen möchte. Sobald ihn dieser Friede erfüllt, kann er sich musizierend auch an einen anderen Ort bewegen.

Zauberdauer: mindestens 1 SR

Wirkung: Während des Friedensliedes entsteht nach einer Spielrunde (der Zauberdauer) eine Zone des Friedens, in der alle intelligenten Lebewesen die Lust zu aggressiven Kampfhandlungen verlieren. Um dennoch einen Angriff oder einen Angriffszauber auszuführen, muss dem Kämpfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um die TAP* des musizierenden Elfen erschwert sind – für jede einzelne Aktion ist eine eigene *Selbstbeherrschungs*-Probe notwendig. Paraden oder Ausweichbewegungen hingegen sind immer möglich. Sobald ein Betroffener innerhalb der Zone durch einen anderen Kämpfer

Voraussetzung für das Erlernen von Elfenliedern ist es, zweistimmigen Gesang zu beherrschen. Dies ist bei allen Elfen der Fall, bei Halbelfen nur dann, wenn sie über den entsprechenden Vorteil verfügen. Diese Bedingung gilt auch für solche Lieder, die nicht gesungen, sondern nur musiziert werden, da der zweistimmige Gesang nur das Anzeichen für ein ganz eigenes, elfisches Harmonieverständnis ist, das nicht erlernt werden kann.

ERLÄUTERUNG DER VERWENDETEN BEGRIFFE

Ähnlich wie bei den Zaubersbeschreibungen haben wir auch für die Elfenlieder ein einheitliches Format gewählt, das hier erklärt werden soll.

Lernkosten: Wie gesagt werden alle Rituale regeltechnisch als Sonderfertigkeiten behandelt. Für ihr Erlernen muss einmalig eine bestimmte Menge an Abenteurpunkten investiert werden. Diese Kosten entfallen natürlich, wenn der Held dieses Ritual durch Kultur oder Profession bereits erhalten hat, und sie halbieren sich, wenn das bei Kultur oder Profession so genannt ist. Wenn das Ritual schon während der Heldenerschaffung aktiviert werden soll, ist das auch über Generierungspunkte möglich, die Kosten sind im entsprechenden Kapitel genannt (siehe Seite 104).

Ritualprobe: Dies ist eine Talentprobe (manchmal auch mehrere Proben), die darüber entscheidet, ob die Ausführung des Rituals gelingt. Bei Elfen wird die Probe auf *Singen* und/oder *Musizieren* abgelegt, bei Magiern auf die speziell hierfür vorhandene *Ritualkenntnis*.

Technik: Hier wird der Ablauf des Rituals erläutert.

Zauberdauer: entsprechend der Zauberdauer bei Zaubern (siehe Seite 171)

Wirkung: die Folgen und Wirkungen des Rituals

Kosten: Dies sind die Astralpunkte, die beim Wirken des Rituals verbraucht werden. Anders als bei Zaubern müssen auch beim Misslingen des Rituals die vollen Kosten aufgebracht werden.

Zielobjekt / Reichweite: siehe die Anmerkungen zu den Zaubern auf Seite 171

Wirkungsdauer: ebenfalls wie bei den Zaubersbeschreibungen

Schadenspunkte erleidet, sind seine nächsten drei *Selbstbeherrschungs*-Proben um die erlittenen SP erleichtert. Aggressive Aktionen gegen den musizierenden Elfen erfordern *Selbstbeherrschungs*-Proben, die zusätzlich um 7 Punkte erschwert sind. Es ist durchaus möglich, mit Fernwaffen in die Zone des Friedens hineinzuschießen.

Da die Wirkung nicht die Einzelperson betrifft, sondern eine friedliche Grundstimmung erzeugt, sind auch taube Wesen betroffen. Selbst ein SILENTIUM stoppt die Wirkung nicht, erschwert die *Musizieren*-Probe allerdings um 7, da der Elf sein eigenes Instrument nicht mehr hört.

Kosten: 10 AsP pro Stunde

Zielobjekt: der Zaubernde selbst, alle intelligenten Lebewesen (kulturschaffenden Zweibeiner), nicht aber Dämonen, Untote, Elementare oder Golems; magische Lebewesen (Einhörner, Drachen, Chimären etc.) und Geister können von der Melodie betroffen sein, sind es jedoch üblicherweise nicht.

Reichweite: Radius von $TaP^* \times 3$ Schritt

Wirkungsdauer: beliebig, bei Beendigung (auch nach gescheiterter *Musizieren*-Probe) erfolgt ein langsames Ausklingen, bei der die benötigten *Selbstbeherrschungs*-Proben pro Minute um jeweils 1 leichter werden.

WINDGEFLÜSTER

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: *Musizieren*- oder *Singen*-Probe; eine Probe pro Spielrunde, die pro bereits musizierter Spielrunde um 2 Punkte erschwert ist.

Technik: Der Elf zieht sich an einen ruhigen Ort zurück, der dem Wind der Umgebung möglichst ungestört ausgesetzt ist, und beginnt im Einklang mit der Melodie des Windes zu musizieren oder zu singen.

Zauberdauer: mindestens 1 SR

Wirkung: Mit diesem Lied fängt der Elf eine Reihe von Eindrücken auf, die vom Wind an ihn herangetragen werden. Dabei handelt es sich gleichermaßen um reale wie auch um visionäre Bilder, Töne und Stimmungen, die jedoch in keinem Zusammenhang miteinander stehen müssen. Der Zauber vermittelt dem Musizierenden kein konkretes, zusammenhängendes Bild, sondern eher ein breites Spektrum verschiedenster Details. Was der Wind dem Elfen flüstert, entscheidet der Meister. Alle Eindrücke können nur aus der Windrichtung aufgenommen werden, was insbesondere bei sich drehendem Wind ein verzerrtes Gesamtbild ergibt. Je länger der Elf das Lied anstimmt, desto dichter webt sich ein greifbares Ganzes seiner Eindrücke.

Kosten: 3 AsP/SR

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / selbst – die wahrgenommenen Eindrücke kommen aus einer Entfernung, die vom Wind abhängig ist (Meisterentscheid).

Wirkungsdauer: entspricht der Zauberdauer; bei Misslingen einer Probe endet die Wirkung allerdings sofort. In diesem Fall verliert der verstörte Elf für 24 Stunden je 2 Punkte seiner Klugheit und Intuition.

LIED DER LIEDER

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: *Musizieren* +2 oder *Singen* +2 oder je eine einfache *Musizieren*- und *Singen*-Probe; jeweils eine Probe pro SR

Technik: Hierzu bedarf es eher einer inneren Ruhe und der Bereitschaft des Elfen, die Musik durch sich fließen zu lassen. In angespannten Situationen, speziell im Umfeld von Kämpfen, oder wenn er sich nicht ganz auf die entstehende Melodie konzentrieren kann, ist dies nicht möglich.

Zauberdauer: mit dem ersten Ton Beginn der Wirkung

Wirkung: Mit diesem Lied gelingt es dem Elfen, Melodien von überderischer Komplexität und Schönheit hervorzubringen: Während er das *Lied der Lieder* spielt, steigt sein *Musizieren*- oder *Singen*-Talent um 1 Punkt pro SR oder beide Talente um jeweils 1 Punkt pro 2 SR, je nachdem, wie das *Lied der Lieder* vorgetragen wird. Dabei kann der Elf kurzfristig durchaus Talentwerte erreichen, die über dem eigentlich Möglichen liegen, und die gespielten Lieder sollten beim Publikum auch eine entsprechende Wirkung erzielen: Die Zuhörer lauschen wie gebannt der Melodie und sind nur schwerlich bereit, sich auf etwas anderes als die Schönheit dieser Musik zu konzentrieren. Zudem ergeben je 5 TaP^* (es zählt immer der höchste bislang bei den Proben erzielte Wert) einen zusätzlichen Charisma-Punkt für den Musikanten, solange er das *Lied der Lieder* aufrechterhält. Mit dem Ausklang des Liedes sinken Talentwerte und Charisma des Elfen binnen 3 SR wieder auf den ursprünglichen Wert. Allerdings ist der Elf in dieser Zeit auch selbst noch viel zu sehr in seiner Musik versunken, um sich auf irgendwelche anderen Aktivitäten zu konzentrieren: Alle übrigen Eigenschaften (körperliche wie geistige) sinken um den gleichen Betrag, um den das Charisma gestiegen ist. In speziellen Fällen kann der Spielleiter dem Elfen aber zugestehen, sich mittels einer *Selbstbeherrschungs*-Probe vorzeitig aus dieser 'Trance' zu lösen – vor allem, wenn er in Gefahr gerät oder angegriffen wird. Dadurch steigen die Eigenschaften wieder auf Normalwert, der Bonus auf Charisma sinkt aber auch entsprechend.

Bei elfischen Feiern ist es nicht unüblich, dass sich die Melodie zu solchen Höhen von Kunst und Schönheit aufschwingt, dass Musikant und Zuhörer sich selbstvergessen über Stunden treiben lassen und Tag und Nacht, ja, die Zeit selbst vergessen.

Kosten: 1 AsP pro 2 SR

Zielobjekt / Reichweite: selbst / die Wirkung der Musik betrifft alle Personen in Hörweite.

Wirkungsdauer: beliebig nach Wille des Musizierenden; misslingt jedoch eine Probe, dann reißt die Zaubervirkung des Liedes jäh ab und die Zaubervirkung verfliegt augenblicklich – was für die Zuhörer eine ebenso harte Ernüchterung mit sich bringt wie für den Elf. Dieser kann sich darüber hinaus in den nächsten 24 Stunden nicht mehr recht auf das Musizieren konzentrieren.

FREUNDSCHAFTSLIED

Lernkosten: 50 AP

Ritualprobe: Beiden beteiligten Elfen muss für jede der drei Strophen eine *Musizieren*- oder *Singen*-Probe +3 gelingen.

Technik: Das Freundschaftslied können nur zwei Elfen gemeinsam spielen, die damit ein untrennbares Band zwischen sich weben, hierbei ist die Sippenzugehörigkeit nicht von Bedeutung. Dies ist nur einmal im Leben eines Elfen möglich. Manche Elfen allerdings finden in ihrem ganzen Leben nicht den geeigneten Partner und haben so bis zu ihrem Tode nie das Freundschaftslied gespielt.

Zauberdauer: Das Lied besteht aus drei jeweils einstündige Strophen, die an drei aufeinander folgenden Tagen von den beiden Elfen gemeinsam gespielt werden, wozu sie einen einsamen und ruhigen Ort aufsuchen müssen.

Wirkung: Die erste Strophe öffnet die Seelen, die zweite webt das Band der Freundschaft, und die dritte festigt dieses endgültig. Misslingt auch nur eine der benötigten Proben, so fällt der benutzte Talentwert (*Musizieren* oder *Singen*) beider beteiligten Elfen permanent um 2 Punkte. Es ist unüblich, in einem solchen Fall das Freundschaftslied zu wiederholen, bevor die beiden noch einmal über ihre Freundschaft nachgedacht und sich ihrer versichert haben. Gelingt der Zauber, dann wirkt er permanent und – wie die Elfen behaupten – über den Tod hinaus: Sie sind nicht mehr dazu in der Lage, sich gegenseitig Schaden zuzufügen, außerdem kann jeder von ihnen den anderen auch dann mit einem BALSAM SALABUNDE heilen, wenn er keine AsP mehr hat – beim Zauber werden dann LeP übertragen. Die Proben auf Verständigungszauber zwischen den beiden Freunden sind um 5 Punkte erleichtert, darüber hinaus kosten solche Zauber 2 AsP weniger, mindestens jedoch 1 AsP. Gleiches gilt für das *Sorgenlied*, das auf den engsten Freund bezogen immer gelingt.

Kosten: Das Freundschaftslied kostet beide Elfen jeweils 5 AsP pro Strophe sowie 2 permanente AsP zusätzlich bei der letzten Strophe.

Zielobjekt / Reichweite: zwei freiwillige Personen / 3 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

ERINNERUNGSMELODIE

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: *Musizieren-* oder *Singen-*Probe; eine Probe pro SR, die pro bereits musizierter SR um 1 Punkt erschwert ist.

Technik: Der Elf zieht sich an einen ruhigen, einsamen Ort zurück und stimmt das Lied an.

Wirkung: Mit der Erinnerungsmelodie stimmt sich der Elf auf eine bestimmte Situation oder Person ein, um sich Details wieder geistig in Erinnerung zu rufen. Je länger der Elf das Lied spielt, desto eindringlicher und genauer werden seine Erinnerungen, dabei durchlebt er auch die Stimmungen und Gefühle jener Zeit erneut.

Zauberdauer: Wenn sich der Musizierende etwas ganz Bestimmtes wieder ins Gedächtnis rufen will, dann legt der Meister fest, wie lange er dafür spielen muss. Dabei sind vor allen Dingen zwei Faktoren interessant: wie

lange das Ereignis zurückliegt und wie wichtig das Detail in der jeweiligen Situation war. Ist die Erinnerung an eine bestimmte Person und weniger an Situationen geknüpft, dann ist entscheidend, wie lange und gut der Elf diese Person kennt.

Zwei Beispiele mögen dies verdeutlichen: Will ein Elf sich an seinen ersten Gedanken direkt nach der Geburt erinnern, dann wird er wohl 10 SR lang musizieren müssen, denn er kennt die beteiligten Personen (sich selbst und seine Mutter) sehr gut, außerdem war das gewünschte Detail in der entsprechenden Situation von außerordentlicher Wichtigkeit, andererseits ist es die längste nur denkbare Zeitspanne, die der Elf mit dem Lied überbrücken kann.

Angenommen, den musizierenden Elfen interessiert, welche Farbe die Schuhe des Grafen beim königlichen Empfang tags zu-

vor hatten, dann wird er etwa 4 oder 5 SR für das Rückrufen der Erinnerung musizieren müssen, denn das Ereignis liegt nicht weit zurück, dafür kennt er den Grafen nicht besonders gut und hat am Vortag sicherlich auch nicht sonderlich auf dessen Schuhwerk geachtet.

Kosten: 5 AsP pro SR

Zielobjekt / Reichweite: freiwillige Einzelperson / selbst

Wirkungsdauer: augenblicklich. Die Erinnerung beginnt etwa nach der halben Zauberdauer zurückzukehren, bleibt zunächst aber nur sehr diffus und ist erst nach Abschluss der Zauberdauer vollständig. Misslingt eine der Proben, dann reißt die Erinnerung jäh ab und der Elf wird einen Tag lang von Kopfschmerzen geplagt, die vor allen Dingen auch sein ganz normales Erinnerungsvermögen beeinträchtigen (KL -2).

DIE STABZAUBER

Der Zauberstab – ein Stab von etwa anderthalb Schritt Länge und meist aus dem Holz von Steineiche oder Blutulme – ist das Zeichen der Magierwürde und gleichzeitig 'Gefäß' für einige der mächtigsten Zauber der gildenmagischen Gemeinschaft. Kein Wunder also, dass

die Gilden das Wissen um die Stabzauber eifersüchtig hüten und dass es nicht einfach ist, einen Stab so zu verzaubern, dass er sich in Zukunft dem Willen des Magiers beugt.

Grundsätzlich ist die Wahl von Form und Material des Zauberstabes dem angehenden Magier selbst überlassen, jedoch haben Weisheit der Vorfahren und Jahrhunderte lange Erfahrung bestimmte Herangehensweisen an die Verzauberung des Stabes als besonders praktisch erwiesen. Auch die ungeeignete Größe und Form des Stabes machen ihn für viele Zwecke schwierig zu handhaben.

Der Magier muss sich einen Tag – d.h. von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang – in Abgeschiedenheit auf seinen Stab konzentrieren, um das Ritual eines Stabzaubers zu wirken. Die hier genannten Stabzauber können bei Misslingen beliebig oft wiederholt werden, solange die Asstralenergie des Magiers ausreicht. Von einem Versuch zum nächsten muss jedoch ein Mondwechsel (28 Tage) vergangen sein. Um einen Stabzauber auf den Stab zu legen, muss der Zaubernde über die *Ritualkenntnis* verfügen und das entsprechende Ritual aus einem Buch oder bei einem Lehrmeister erlernt haben. Die Lernkosten sind bei jedem der Stabzauber aufgeführt. Die Anwendung des

Rituals kostet keine weiteren Abenteuerpunkte, jedoch müssen bei verschiedenen Stabzaubern permanente AsP investiert werden.

Regeltechnisch werden die Stabzauber-Rituale als Probe auf die *Ritualkenntnis* des Helden abgelegt, wobei die jeweils geforderten Eigenschaften und Zuschläge bei den einzelnen Stabzaubern genannt sind.

Die AsP-Kosten sind auf jeden Fall in voller Höhe aufzuwenden, auch wenn die Probe misslingt. Permanent aufzuwendende AsP werden jedoch nur bei Gelingen der Probe verbraucht.

Die Stabzauber können in fast beliebiger Reihenfolge auf den Stab gesprochen werden; die *Bindung* ist jedoch immer das erste Stabritual. Ein Zauberstab kann immer nur eine einzige *aktive* Wirkung ausüben, sprich: Wenn er zu einem Seil oder einer Fackel verwandelt ist, kann er nicht als Kraftfokus dienen. Ein Zauberstab ist in all seinen Formen stets so unzerstörbar wie in seiner Grundform.

ERLÄUTERUNG DER VERWENDETEN BEGRIFFE

Da die Stabzauber sich von den Elfenliedern unterscheiden, haben wir eine etwas andere Form der Beschreibung gewählt.

Voraussetzungen: Hier wird ein TaW in *Ritualkenntnis* genannt, über den der Magier mindestens verfügen muss, um das entsprechende Ritual zu erlernen.

Lernkosten: Für das Erlernen der entsprechenden Sonderfertigkeit muss einmalig eine bestimmte Menge an Abenteuerpunkten investiert werden. Diese Kosten entfallen natürlich, wenn der Held dieses Ritual durch Kultur oder Profession bereits



erhalten hat, und sie halbieren sich, wenn das bei Kultur oder Profession so genannt ist. Wenn das Ritual schon während der Heldenerschaffung aktiviert werden soll, ist das auch über Generierungspunkte möglich, die Kosten sind im entsprechenden Kapitel genannt (siehe Seite 104).

Erschaffungsprobe: Um den Zauberstab mit einer neuen Fähigkeit auszustatten, muss er vom Magier in einem langwierigen Ritual verzaubert werden (siehe oben). Am Ende dieses Rituals muss er eine *Ritualkenntnis*-Probe ablegen, die je nach Ritual mit unterschiedlichen Eigenschaften und Modifikationen versehen ist. Erst nach Gelingen dieser Probe kann der neue Stabzauber auch eingesetzt werden.

Erschaffungskosten: Jeder Versuch, seinem Stab neue Fähigkeiten zu verleihen, sind mit hohem Aufwand an Astralenergie verbunden. Die-

se AsP gehen auf jeden Fall verloren, unabhängig vom Gelingen des Rituals. Einzige Ausnahme sind eventuell fällige permanente AsP, die nur bezahlt werden müssen, wenn das Ritual gelungen ist.

Wirkung: Diese Fähigkeiten erhält der Stab durch das Ritual und so kann der Stabzauber aktiviert werden.

Aktivierungskosten: Wenn der jeweilige Stabzauber aktiviert werden soll, muss der Magier eine weitere *Ritualkenntnis*-Probe ablegen, die ihn jeweils eine bestimmte Menge an AsP kostet. Auch diese Punkte werden auf jeden Fall fällig, auch wenn die entsprechende Probe misslingt.

Zauberdauer: die Dauer der Aktivierung eines Stabzaubers

Wirkungsdauer: wie bei der entsprechenden Zauberbeschreibung (siehe Seite 171)

Bindung des Stabes

Voraussetzungen: Ritualkenntnis 3

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: KL / CH / FF (+3)

Erschaffungskosten: 22 AsP, davon 1 permanent

Wirkung: Durch dieses Ritual stellt der Magier ein geistiges Band zu seinem Zauberstab her, das es ihm – und nur ihm – ermöglicht, später weitere Zauber auf den Stab zu legen. Außerdem wird der Stab unzerbrechlich, so dass er nur noch durch mächtige Magie oder extrem heißes Feuer (heißer noch als der IGNIFAXIUS oder Drachenodem) zerstört werden kann, nicht mehr jedoch durch mechanische Einwirkung oder einfache Zauber. Ein solcherart gebundener Stab gilt als magische Waffe, die in der Lage ist, auch viele jener Wesen zu verletzen, die resistent oder immun gegen profane Waffen sind.

Der Stab, den der Adept zum Abschluss an der Akademie erhält, ist bereits an ihn gebunden. Der permanente AsP, der für die Bindung aufgebracht werden muss, ist bereits in den Werten des Magiers verrechnet. Ein Magier kann nur eine Bindung zu einem einzigen Stab besitzen.

(Angaben zu Aktivierungskosten, Zauberdauer und Wirkungsdauer entfallen, da die Bindung eine permanente Wirkung hat, die nur mit der Zerstörung des Stabes oder dem Tod des Magiers endet. Dieser Stabzauber muss nach der Erschaffungsprobe nie wieder explizit aktiviert werden.)

Ewige Flamme

Voraussetzungen: Ritualkenntnis 5

Lernkosten: 75 AP

Erschaffungsprobe: KL / KL / FF (+4)

Erschaffungskosten: 23 AsP

Wirkung: Wenn der Magier diesen Zauber auf seinen Stab gelegt hat, dann kann er diesen nach Belieben in eine Fackel verwandeln; d.h., ein Ende des Stabes geht in Flammen auf und beleuchtet einen Radius wie eine gewöhnliche Fackel. Dieses Feuer brennt so lange, wie der Magier es möchte, oder bis er den Stab aus der Hand legt; danach verlöscht

es und erfordert für ein neuen Aufflackern wieder AE.

Das Feuer dieser Fackel entzündet brennbare Materialien, verzehrt den Stab selbst jedoch nicht, benötigt keine Luft und erzeugt keinen Rauch. Ein Hieb mit der brennenden Fackel erzeugt 1W6 zusätzliche Trefferpunkte (separat verrechnen); jedoch kann ein Stab, auf dem die Ewige Flamme liegt nur als (Zweihand-)Hiebwaaffe und zudem mit einem zusätzlichen WM von 0/–2 geführt werden.

Aktivierungskosten: 1 AsP

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Seil des Adepten

Voraussetzungen: Ritualkenntnis 7

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: KL / IN / GE (+5)

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Wenn dieser Zauber gelingt, dann kann der Magier in Zukunft seinen Zauberstab in ein 10 Schritt langes Seil verwandeln. Dieses Seil kann sich, wenn man es in die Luft wirft, selbständig um eine Zinne, einen Haken o.ä. Knoten und auf Befehl des Magiers wieder lösen. Zum Verwandeln des Seiles und zum Ver- oder Entknoten muss der Magier das Seil berühren. Der magische Knoten ist *nicht* dazu geeignet, Lebewesen einzufangen oder zu fesseln.

Die Rückverwandlung, das Knotenbinden und Knotenlösen kosten jeweils keine AE, erfordern aber jeweils eine Aktion Konzentration des Magiers.

Aktivierungskosten: 1 AsP (für die Verwandlung in ein Seil)

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Kraftfokus

Voraussetzungen: Ritualkenntnis 11

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+7)

Erschaffungskosten: 27 AsP

Besitzt der Magier einen Stab, der mit diesem Zauber belegt ist, kann er bei jedem Zaubervorgang (bei jeder abgelegten Zauberprobe) einen AsP sparen. So kostet ihn z.B. der Zauber ODEM ARCANUM nur noch 3 AsP oder ein 3 Stunden dauernder MOVIMENTO nur 7 AsP (5 AsP für das Einstimmen plus 3 mal 1 AsP für 3 Stunden Dauer gleich 8 AsP; minus 1 AsP gleich 7 AsP). Bei misslungenen Zaubersprüchen wird zuerst halbiert, dann der eingesparte AsP abgezogen. Jeder Zauber – ob ge- oder misslungen – kostet jedoch auch nach dem Sparvorgang mindestens 1 AsP.



UMFASSENDE REGELN

ZEIT, RAUM UND BEWEGUNG

Es gibt in Aventurien zwar verschiedene Zeitrechnungen und Monatszählungen, aber um die soll es in dem folgenden Abschnitt nicht gehen. In Spielbegriffen benötigen wir zwei Zeiteinheiten: für kurze und sehr kurze Abschnitte, in die das Spiel bisweilen unterteilt ist. Wir verwenden hier die **Kampfrunde** (die etwa 3 Sekunden dauert und die in Aktionen und Initiativabschnitte unterteilt ist, siehe dazu im Kampf-Kapitel auf Seite 134) und die **Spielrunde** (die 5 Minuten repräsentiert) als Einheiten des DSA-Systems. Des weiteren benutzen wir bisweilen die irdischen Sekunden, Minuten und Stunden zur Verdeutlichung eines Sachverhalts.

Entfernungen werden in Aventurien im **Schritt** und in **Meilen** gemessen, wobei ein Schritt einem irdischen Meter, eine Meile einem irdischen Kilometer entspricht. Hin und wieder werden auch noch die kleineren Einheiten 'Spann' (20 Zentimeter) und 'Finger' (2 cm) benutzt.

Kampfrunde (KR) = etwa 3 Sekunden

Spielrunde (SR) = 5 Minuten

1 Meile = 1 Kilometer

1 Schritt = 1 Meter

1 Spann = 20 Zentimeter

1 Finger = 2 Zentimeter

1 Rechtschritt = 1 Quadratmeter

1 Rechtmeile = 1 Quadratkilometer

1 Quader = 1 Tonne

1 Stein = 1 Kilogramm

1 Unze = 25 Gramm

BEWEGUNG

Im Spiel unterscheiden wir zwischen zwei Arten der Bewegung: die *strategische* und die *taktische*, wobei die strategische Bewegung sich auf weitere Distanzen und längere Zeiträume bezieht, zum Beispiel auf das Marschieren und Reisen; mit taktischer Bewegung ist eine Fortbewegung über kurze Strecken und in kurzen Zeitspannen gemeint, zum Beispiel eine Verfolgungsjagd durch ein Schloss oder die Gassen einer Stadt sowie die Bewegung im Kampf.

Strategische Bewegung ist Fortbewegung über weite Distanzen, sie wird zumeist als Reisegeschwindigkeit in Meilen pro Tag angegeben. Die taktische Bewegung meint den Sprint und wird in Schritt pro Sekunde gemessen.

Die folgenden Angaben sind *Faustregeln*, die für die meisten Situationen ausreichend sind. Wollen Sie explizit athletische Wettkämpfe veranstalten, können Sie diese Regeln noch detaillierter gestalten.

TAKTISCHE BEWEGUNG

Die taktische Bewegung wird normalerweise nur dann interessant, wenn man errechnen will, wie lange es dauert, bis ein Wesen ein anderes eingeholt hat, bei Verfolgungsjagden also. Insofern sind hier zwei Werte von besonderer Bedeutung: die Höchstgeschwindigkeit eines Wesens und seine Ausdauer (die Zeit, die es seine Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann).

Höchstgeschwindigkeit: Wie schon auf S. 50 erwähnt, kann ein kräftiger, gewandter Mensch eine Höchstgeschwindigkeit von 8 Schritt pro Sekunde (GS 8) erreichen. Gleiches gilt für die meisten anderen kulturschaffenden Zweibeiner wie Elfen, Orks oder Achaz. Sehr gewandte Helden (GE 16 oder höher) bringen es auf GS 9; etwas unbewegliche Helden (GE 10 oder weniger) schaffen nur 7 Schritt pro Sekunde (GS 7). Die GS von Zwergen liegt aufgrund ihrer kurzen Beine (dem Nachteil *Zwergenwuchs*) um 2 Punkte unter den angegebenen Werten. Weitere Änderungen der Geschwindigkeit können sich aus dem Vorteil *Flink* beziehungsweise dem Nachteil *Lahm* ergeben. Ein Held kann seine GS (oder besser: seine Laufstrecke pro Sekunde) durch eine erfolgreiche Probe im Talent *Athletik* (siehe Seite 115f.) verbessern: ein übriggehaltener TaP verbessert die Höchst-GS um

0,1 (ein halber Spann pro Sekunde schneller). Eine solche Probe verbessert eine Aktion *Sprinten* im Kampf (siehe S. 135) bzw. einen Sprint von maximal AU/2 Kampfrunden Dauer bei einer athletischen Veranstaltung oder einer Verfolgungsjagd. Im Dauerlauf erreicht ein unbelasteter Held etwa die Hälfte seiner Sprint-Geschwindigkeit.

VERFOLGUNGSGADEN FÜR EINSTEIGER

Wenn Sie Verfolgungsjagden schnell abhandeln wollen, lassen sie die Beteiligten vergleichende *Athletik*-Proben würfeln (für Zwerge prinzipiell um 7 Punkte erschwert) oder arbeiten Sie mit der Methode des An sammelns übriggehaltener Talentpunkte (S. 112f.): Der Fliehende hat eine bestimmte Anzahl von TaP Vorsprung. Sobald seine Verfolger diese Punkte aufgezehrt haben, können sie ihn ins Handgemenge verwickeln. Vergrößert er jedoch den TaP-Abstand über ein bestimmtes Maß, ist er entkommen.

Die Geschwindigkeit von Tieren entnehmen Sie dem entsprechenden Kapitel ab Seite 248; die GS von Untoten (die durch Lasten und Rüstungen nicht behindert werden) beträgt üblicherweise 4 oder 5.

AUSDAUER

Eine Kampfrunde lang zu sprinten (also eine Aktion Sprint, siehe Seite 135) kostet 2 AuP und ermöglicht dem Sprintenden, das Dreifache seiner GS zurückzulegen (da eine Kampfrunde etwa 3 Sekunden dauert und die GS in Metern pro Sekunde gemessen wird). Wenn Sie den Zeitablauf gerade in Sekunden und nicht in Kampfrunden berechnen, verliert der Held nach jeweils anderthalb Sekunden 1 AuP. Damit kann ein Held höchstens seinen halben Ausdauer-Wert in Kampfrunden lang die Höchstgeschwindigkeit durchhalten, oder aber: 1,5 x AU in Sekunden.

(GS bedeutet Schritt pro Sekunde.)

GE bis 10: GS 7

GE 11–15: GS 8

GE ab 16: GS 9

Zwergenwüchsige: GS-2

Vorteil *Flink*: GS +1

Pro Punkt BE: GS -1

Pro übrig behaltener TaP in *Athletik*: GS +0,1

Maximale Dauer eines Sprints: $1,5 \times$ Ausdauer in Sekunden.

Geschwindigkeit entspricht der Hälfte
der Sprintgeschwindigkeit.

Maximale Dauer eines Dauerlaufs: 3 x Ausdauer in Minuten

Volle Sprintdistanz erzeugt 2 Punkte Erschöpfung.

Sechs Minuten Dauerlauf erzeugen 1 Punkt Erschöpfung.

Ein Sprint über die maximale Dauer bringt 2 Punkte Erschöpfung, bei kürzeren Sprints kann der Meister nach eigener Einschätzung immer noch 1 Punkt Erschöpfung veranschlagen.

Einen Dauerlauf kann ein Held wesentlich länger durchhalten: Drei Minuten Dauerlauf kosten 1 aUP; ein Held kann also höchstens 3xAU Minuten am Stück laufen, bevor er ausruhen muss. Dafür erleidet der Held hier bei jedem zweiten verbrauchten aUP (also alle 6 Minuten) zusätzlich einen Punkt Erschöpfung.

(Zu Schwimm- und Tauchstrecken und dem Verbrauch von Ausdauerpunkten hierbei siehe weiter unten.)

BEHINDERUNG

Jeder Punkt Behinderung durch eine getragene Rüstung (BE; siehe Seite 137), mit dem der Held sich herumschlagen muss, senkt seine Höchstgeschwindigkeit um 1. Last, die der Held mit sich herumschleppt (etwa im Rucksack), gilt je nach Tragkraft des Helden (siehe Seite 192) ebenfalls als Behinderung. Er kann sich mindestens jedoch mit 1 Schritt pro Sekunde vorwärts bewegen.

Frenja hat eine recht akzeptable GE für eine Thorwalerin (13), bewegt sich also üblicherweise mit GS 8; sie trägt eine Krötenhaut (eine für Thorwaler typische Lederweste voller Nieten) mit RS 3 / BE 2, ist aber ansonsten nicht schwer bepackt (keine zusätzliche BE für schwere Traglasten). Das heißt, dass Frenja bei einem Sprint oder im Kampfeine GS von 6 hat (GS 8 – BE 2). Sie legt also pro Sekunde maximal 6 Schritt zurück. Ihre AU von 33 zeigt uns, dass sie diese Geschwindigkeit 50 Sekunden lang durchhalten kann.

Anmerkung: Wenn Sie die Kämpfe mit Zinnminiaturen im 25-mm-Maßstab ausspielen oder nachstellen wollen, sollten Sie entweder ein biegsames Maßband verwenden, um die Bewegungsstrecken nachzuhalten, oder auf einem Bodenplan mit Kästchen-Einteilung spielen. Bodenpläne (oder einfache Skizzen) und Miniaturen erleichtern es, festzulegen, wer wo steht, wohin schaut, ob er einen Gegner in Reichweite hat und dergleichen. Zinnminiaturen zu DSA sind bei www.f-shop.de erhältlich.

Wenn ein Held, der von einer Wasserkreatur verfolgt wird, nicht mit ein paar Schwimmstößen das rettende Ufer erreichen kann, muss er sich auf eine andere Taktik als seine Schwimmkunst verlassen – insofern halten wir es für unnötig, eine Tabelle über das Schwimmtempo anzubieten. (Irdische Hochleistungsschwimmer legen die Sprintstrecke von 50 Metern in etwa 22–25 Sekunden zurück, die Langstrecke von 1.500 Metern in unter 15 Minuten. Aventurisch ergibt dies eine Schwimm-GS von ca. 2 für Menschen oder ähnliche Landbewohner.)

Die Entfernung, die ein Schwimmer zurücklegen kann, ist da schon eher interessant – sie hängt von seinem Schwimmtalent und seiner Ausdauer ab. Es gilt die Faustregel: **Talentwert mal Ausdauer mal 15 ergibt die Schwimmstrecke in Schritt.** Umgekehrt bedeutet dies, dass $15 \times \text{T} \times \text{A}$ in Schritt die Entfernung ist,



SCHWIMMEN UND TAUCHEN FÜR EINSTEIGER

Verlangen Sie nur für außerordentliche Aktionen (jemanden aus dem Wasser retten, eine spektakulär lange Strecke zurücklegen, mit schwerer Last schwimmen, lange tauchen etc.) *Schwimmen*-Proben. Jeder Punkt Behinderung, den der Held mit sich herumschleppt, senkt seinen *Schwimmen*-Wert um 2 Punkte; sinkt der Wert dabei unter 0, ist die Aktion nicht möglich. Zum Tauchen steht nur der halbe *Schwimmen*-TaW zur Verfügung.

für die der Schwimmer 1 AuP bezahlen muss. Diese Leistung gilt nur für den Fall, dass der Schwimmer bestenfalls einen Lendenschurz trägt; hüllt er sich in Straßenkleidung oder gar eine Rüstung, gilt folgende Formel: **Schwimmstrecke = TaW mal Ausdauer mal (15 - 2 × BE)**.

Wenn ein Held nur Wasser tritt, um nicht unterzugehen, betrachten Sie die obigen Strecken als die Anzahl der Sekunden, die sich ein Held über Wasser halten kann.

Um ein Stück einer hinderlichen Rüstung loszuwerden, muss ihm eine *Schwimmen*-Probe gelingen, die um seine Gesamt-BE erschwert ist. Bei Misslingen verliert er 1W6 x BE Sekunden seiner wertvollen Zeit, ohne dass ihm der Versuch einen Nutzen bringt. Sollte der Held schließlich untergehen, finden Sie die Regeln zum Ertrinken auf Seite 195.

Der hier mehrfach genannte *Schwimmen*-TaW sollte natürlich nach den Wasserbedingungen modifiziert werden; Näheres hierzu finden Sie beim Talent *Schwimmen* auf Seite 116f.

TAUCHEN

Da Tauchstrecken und -zeiten sehr stark von den Umgebungsbedingungen (Tauchtiefe, Wassertemperatur, Vorbereitung des Tauchers etc.) abhängig sind, können wir Ihnen hier nicht mehr als ein paar

Eckwerte geben. Die Strecke, die ein Taucher unter Wasser zurücklegen kann, beträgt TaW *Schwimmen* × AU/10 Schritt, wobei auch die vertikale Strecke (die Tauchtiefe) eingerechnet werden muss. Unter Wasser kann ein Held etwa so viele Sekunden lang die Luft anhalten, wie sein doppelter Ausdauer-Wert beträgt.

Ein Langstreckentaucher (AU 60; TaW Schwimmen 18) bringt 108 Schritt hinter sich, ehe er auftauchen muss (TaW x AU/10 ergibt 18 × 6 = 108 Schritt). Wenn er die Strecke in 2 Meter Tiefe zurücklegen will, muss die Strecke hinunter und hinauf jeweils abgezogen werden, bleibt also eine Entfernung von 104 Schritt (108 - 2 × 2 = 104). Ein Perlen-taucher (angenommen, er habe die gleichen Werte wie oben) erreicht eine Tiefe von etwa 50 Schritt (wenn er wieder auftauchen will): 54 Schritt nach unten, 54 Schritt nach oben.

WEIT- UND HOCHSPRUNG FÜR EINSTEIGER

Ein unbelasteter Mensch kann mit Anlauf etwa vier Meter weit oder anderthalb Meter hoch springen (Zwerge: 3 Meter weit und 1 Meter hoch). Für alle Weiten und Höhen darüber hinaus muss eine *Athletik*-Probe abgelegt werden, die pro zusätzlichem Schritt gewünschter Weite oder pro zusätzlichem Spann gewünschter Höhe um 4 Punkte erschwert ist. (Zwerge müssen eine weitere Erschwernis von 2 Punkten pro Probe hinnehmen.)

WEIT- UND HOCHSPRUNG

Bisweilen kommt es vor, dass Helden über Abgründe (oder von Hausdach zu Hausdach) springen oder ganz dringend die unteren Äste eines Baumes erreichen müssen, weil etwa Büttel oder Wölfe hinter ihnen her sind. Um festzustellen, wie weit beziehungsweise wie hoch ein Held springen kann, können Sie die folgenden Regeln anwenden. Ein unbelasteter, nicht erschöpfter Held kann mit Anlauf (GE+KK-BE) Spann weit springen; dazu kommt eine zusätzliche Strecke von zwei Fingern pro Talentpunkt, der bei einer *Athletik*-Probe übrig behalten wird; die Sprungweite aus dem Stand beträgt die Hälfte dieses Werts. Ein unbelasteter, nicht erschöpfter Held kann mit Anlauf (GE+KK-BE)/4 Spann hoch springen; dazu kommt noch einmal eine Höhe von zwei Fingern pro übrigbehaltenem Talentpunkt aus einer *Athletik*-Probe; die Sprunghöhe aus dem Stand beträgt die Hälfte dieses Werts. Damit ein Sprung wirklich mit 'Anlauf' ausgeführt werden kann, benötigt man – beim Hoch- wie beim Weitsprung – eine freie Strecke von mindestens 5 Schritt. Ein Misslingen der *Athletik*-Probe hat keine negativen Auswirkungen auf die überwundene Distanz – bei einem Patzer jedoch kann der Meister die genauen Folgen festlegen. Diese Sprungweiten oder -höhen verändern sich nochmals, wenn der Held belastet oder am Rande seiner Kräfte ist (was ja ebenfalls zusätzliche BE einbringt). Die getragene Rüstung oder transportierte Last beeinflusst zum Einen den TaW *Athletik* (die effektive Behinderung dieses Talents beträgt BE × 2) und wird zum Zweiten von der Summe aus GE und KK abgezogen; zudem bewirkt *Überanstrengung* einen Punkt KK-Verlust für diese Berechnung. Das 'Zwerg-Sein' gilt als BE von 2 Punkten.

Weitsprung mit Anlauf:

GE+KK-BE in Spann, dazu zwei Finger pro übrig gehaltenem TaP in *Athletik*

Weitsprung aus dem Stand:

die Hälfte der Sprungweite mit Anlauf

Hochsprung mit Anlauf:

(GE+KK-BE)/4 in Spann, dazu zwei Finger pro übrig gehaltenem TaP in *Athletik*

Hochsprung aus dem Stand:

die Hälfte der Sprunghöhe mit Anlauf

Daria (GE 13, KK 12; TaW Athletik 6; keine BE) ist auf der Flucht vor den Bütteln, die ihre Methoden der Eigentumsumverteilung nicht gutheißen. Sie hat die Garde schon ein gutes Stück hinter sich gelassen, als sie feststellt, dass sich vor ihr ein fünf Schritt breiter Graben einer ehemaligen Stadtbefestigung auftut. Nun ist ihr Vorsprung vor den Gardisten nicht so komfortabel, dass sie in den Graben hinein- und wieder hinausklettern könnte, also entschließt sie sich zum Sprung. Ihre Basis-Sprungweite beträgt 13+12=25 Spann (5 Schritt); sie behält aus ihrer Athletik-Probe 5 von 6 möglichen Punkte übrig, was 10 Finger entspricht. Das macht insgesamt 5,2 Schritt, also kommt Daria knapp auf die andere Seite des Grabens und kann ihre Flucht fortsetzen.

KRIECHEN, ROBBEN, BALANCIEREN UND ÄHNLICH AUSGEFALLENE FORTBEWEGUNGSWEISEN

Für ausgefallene Fortbewegungsarten halten wir eine genaue Aufstellung der möglichen Geschwindigkeit für unnötig. Der Spielleiter entscheidet über die zurückgelegten Strecken und die erreichbare Geschwindigkeit, wobei es sich beim Kriechen und Robben um eine GS von 0,5 bis 1, beim Balancieren um solche von 1 bis 2 und beim Schleichen von maximal 2 handelt. GS 2 ist auch die maximale Geschwindigkeit, mit der sich ein Held vorwärtsbewegen und dabei gleichzeitig nach Fallen schauen, mit gespannter Armbrust sichern und dergleichen mehr tun kann, um nicht *überrascht* zu werden.

REISEGESCHWINDIGKEIT

Die strategische Bewegung – weniger militärisch auch *Reisegeschwindigkeit* genannt – wird dann wichtig, wenn man die pro Tag zurückgelegte Entfernung einer Reisegruppe oder die Geschwindigkeit von Transportmitteln messen will. Um die Geschwindigkeit einer Reisegruppe zu ermitteln, muss man grundsätzlich das langsamste Mitglied zum Maßstab nehmen.

Als grobes Maß kann man annehmen, dass die Marschgeschwindigkeit etwa 60 Meilen pro Stunde beträgt (bedenken Sie die Belastung der Helden!) und üblicherweise maximal 8 Stunden pro Tag marschiert wird. Eine Stunde Marsch bringt einen Punkt Erschöpfung ein.

Als Richtwerte für pro Tag zurückgelegte Entfernungen gelten also, dass eine Reisegruppe zu Fuß etwa 30 Meilen pro Tag zurücklegt, eine berittene etwa 40 Meilen/Tag. Dies sind die Distanzen, die man in zügiger Reise zurücklegen kann, ohne sich selbst oder das Reittier total zu verausgaben. Wenn die Zeit drängt, kann man natürlich auch schneller vorankommen und einen Eilmarsch einlegen, bei dem man dann 45 Meilen (Fußgruppe) beziehungsweise 60 Meilen (berittene Gruppe) pro Tag zurücklegen kann. Ein Eilmarsch bringt pro Stunde 2 Punkte Erschöpfung ein; als Faustregel können Sie aber auch sagen, dass ein solcher Eilmarsch nur jeden zweiten Tag möglich ist.

Bei normaler Reisegeschwindigkeit wie bei Eilmärschen ist natürlich

TAGESSTRECKEN (in Meilen)

NACH FORTBEWEGUNGSMITTEL

Reisegruppe zu Fuß	30
Reisegruppe beritten	40
Reisegruppe zu Fuß, Eilmarsch	45
Reisegruppe beritten, Eilritt	60
Ochsenkarren / Pferdefuhrwerk	25–30
Flusskahn stromauf/stromab	20/40
Reisekutsche	50
Eilkutsche (Pferdewechsel)	120
Botenreiter (Pferdewechsel)	180
Galeere (8 Std./Tag)	70
Galeere eilgerudert (12 Std./Tag)	100
Lastensegler (12 Std./Tag)	120
Schnellsegler (12 Std./Tag)	140
Schnellsegler (24 Std./Tag)	250

Geländemodifikatoren

Reichsstraße	x1,1
Landstraße / offenes Grasland / offene Steppe	x1
Karrenwege / Waldwege	x0,8
Lichter Wald	x0,75
Hügelland	x0,75
Geröllwüste	x0,6
Wald	x0,5
Sandwüste	x0,5
Gebirgspfade	x0,3
Dschungelpfade	x0,2
Dichter Wald	x0,2
Dschungel	x0,1
Sumpf	x0,1

Wettermodifikatoren

Nieselregen / Schwüle	x0,9
Steife Brise	x0,9
Frost	x0,9
Große Hitze	x0,8
Heftiger Regen / dichter Nebel	x0,5

zu berücksichtigen, durch welches Gelände die Reise geht. Widriges Terrain beeinflusst das Vorankommen beträchtlich, während eine Reichsstraße sogar für eine größere Tagesmarschleistung sorgt (von solchen Annehmlichkeiten wie regelmäßig entlang der Strecke verteilten Herbergen ganz abgesehen). Dazu kommt noch der Einfluss des Wetters, der die Tagesmarschleistungen im ungünstigen Fall nochmals halbiert. (Wenn es schlimmer wird – Orkan, Eissturm, mittags in der Khôm-Wüste –, pflegen auch aventurische Helden zu rasten, oder sie sind in derart dringenden Angelegenheiten unterwegs, dass die Tagesstrecke egal ist.)

Für die meisten Karren und Fuhrwerke können ähnliche Geschwindigkeiten wie für Fußgänger angenommen werden, für schnellere Kutschen (selten und teuer) die von Pferden. Getreideladeflusskähne (ein häufiges Transportmittel) sind stromauf etwas langsamer als Fußgänger, stromab etwa so schnell wie Pferde, während Segelschiffe entlang der Küsten etwa 120 Meilen am Tag zurücklegen.

Viele Tipps und einige Regeln zur Planung und zum Verlauf von Reisen in Aventurien finden Sie im Band **Geographia Aventurica**.

Ein Beispiel hierzu: Die Helden wissen, dass ihr Bekannter und Gönner Brenno ter Bruin in drei Tagen zur Mittagsstunde in Nasha geköpft werden soll (zu Unrecht, versteht sich) – sie aber sitzen in Chorhop. Ein Sturm hält die Schiffe im Hafen fest und der Zwerg Bargosch weigert sich standhaft, sich auf irgendein vierbeiniges Ungeheuer zu setzen.

Von Chorhop nach Nasha sind es ca. 60 Meilen auf wenig gepflegten, aber immerhin vorhandenen Wegen. Wenn man hier einen Tag Eilmarsch und danach normales Marschtempo einplant, ist man am Abend des nächsten Tages noch nicht einmal auf halber Strecke (Eilmarsch 45 Meilen, auf dem Karrenweg $\times 0,8 = 36$ Meilen, wegen schlechten Wetters $\times 0,5 = 18$ Meilen). Eine normale Tagesleistung am nächsten Tag – der Sturm hat sich gelegt – bringt die Helden 24 Meilen weiter ($30 \times 0,8$), und ein Eilmarsch am dritten Tag (es ist schwül) würde sie 32 Meilen voranbringen (Eilmarsch 45, Karrenweg $\times 0,8 = 36$, wegen des Wetters $\times 0,9 = 32,4$ Meilen). Es sind zwar nur noch 17,6 Meilen bis Nasha, aber wenn sie dort garetisch-pünktlich sind, werden die Helden eine Stunde zu spät kommen – glücklicherweise hat Nasha weder mit Praios, noch mit Gareth, noch mit Pünktlichkeit etwas am Hut.

Ein Wort noch zur Behinderung und zu Marschstrecken: Wir haben hier zwar keine Tabelle angeführt, auf welche Weise Behinderung durch Rüstung oder eine höhere Traglast die Marschgeschwindigkeit heruntersetzen, aber natürlich ist dies der Fall. Wann immer es möglich ist, wird ein Held schwere Lasten auf einem Packtier oder einer Kutsche unterbringen, und wenn er nicht genau weiß, dass er sich in einem durch Räuber, wilde Tiere oder Landesfeinde bedrohten Gebiet bewegt, wird er auch keine schwere Rüstung tragen. Helden, die trotzdem versuchen, Tagesmärsche in voller Plattenrüstung zurückzulegen, sollten Sie die volle Härte des unten präsentierten Erschöpfungssystems spüren lassen.

OPTIONAL: ERSCHÖPFUNG

Zusätzlich zur Ausdauer, die für die 'kurzfristige Puste' steht, brauchen wir noch einen Wert, der anzeigt, wie erschöpft von anstrengenden Märschen, vom nächtlichen Wache Halten, von derweil notwendigen Kämpfen und dergleichen mehr ein Held ist. Diesen Wert nennen wir einfach **Erschöpfung**. Ein Held kann so viele Punkte Erschöpfung ansammeln, wie sein Konstitutions-Wert beträgt, ohne dass er dadurch irgendwelche Einbußen erleidet. Erschöpfung, die darüber hinaus geht, nennen wir **Überanstrengung** – und die behindert den Helden sehr wohl: Pro Punkt Überanstrengung, den ein Held 'mit sich herumschleppt', erleidet er einen Punkt Behinderung (BE), der zu eventuellen BE-Werten aus getragener Rüstung und geschleppter Last addiert wird. Dazu kommt, dass Überanstrengung den effektiven

Konstitutions-Wert des Helden senkt – der Held ist also anfälliger für Gifte und Krankheiten, ja, auch für Verwundungen. (Die Grundwerte LE, AU und MR werden jedoch nicht reduziert.) Jeder Punkt Überanstrengung erschwert KO-Proben um 1 Punkt. Wenn ein Held das Maximum von so viel Punkten Überanstrengung erreicht hat, wie seine KO beträgt, bricht er einfach erschöpft zusammen.

Als Faustformel kann man sagen, dass ein Held pro Stunde Marsch (mit leichtem Gepäck, in vernünftiger Kleidung) einen Punkt Erschöpfung erleidet, ebenso bei einem Eilritt; bei einem Eilmarsch sind es schon zwei Punkte pro Stunde. Dazu kommen bis zu zwei Punkte pro Stunde für widriges Wetter (große Hitze, Schwüle, starker Gegenwind ...) und weitere Punkte für Überladung (siehe unten).

LAST UND TRAGKRAFT

Im Spiel werden Sie als Meister recht bald bemerken, dass fast alle Helden dazu neigen, ihre 'Ladefähigkeit' gewaltig zu überschätzen. Im Verlaufe eines Abenteuers kann man so viele Dinge finden, von denen man nicht weiß, ob man sie nicht irgendwann einmal gebrauchen kann. Also wird erst einmal alles eingepackt: abgebrochene Messer, Stuhlbeine, tote Kröten, rostige Ambosse – all das findet seinen Platz im Heldenrucksack. Wenn Sie als Spielleiter feststellen, dass die Helden in Ihrer Gruppe einen solchen krankhaften Sammeltrieb entwickeln, sollten Sie ihnen beizeiten vorrechnen, welch ungeheures Gewicht sie ständig mit sich herumtragen. Normalerweise dürfte eine solche Ermahnung genügen, um die Spieler zu einer etwas realistischeren Spielweise zu veranlassen. Falls Ihre Helden sich auf die Dauer als uneinsichtig erweisen, dann hilft es nichts: Dann müssen Sie auf die hier präsentierten Regeln für Last und Tragkraft zurückgreifen.

Addieren Sie das Gewicht von Ausrüstungsgegenständen, Waffen, Geld, Tränken, Artefakten usw., die der Held im Rucksack, am Gürtel oder in der Hand mit sich herumträgt, zu einer Summe. Zählen Sie noch die *Hälfte* des Gewichts von Kleidung und Rüstung, die am Leib getragen werden, hinzu. (Ein auf den Rucksack geschnalltes Kettenhemd zählt also mit seinem vollen Gewicht.) So erhalten Sie die Gesamtlast, mit der der Held ins Abenteuer zieht.

Die Tragkraft des Helden (in Stein) entspricht seiner *Körperkraft* . (Mit 40 multipliziert, ist dies das Gewicht in Unzen.) Der Tragkraft-Wert (TK), den Sie auf diese Weise erhalten, ist das Gewicht, das der Held mit sich führen kann, ohne dass seine

Bewegungen, seine Lauf- oder Marschstrecken und dergleichen dadurch beeinträchtigt werden. Es gilt: Pro angefangenen 50 % Belastung, die der Held über seinem TK-Wert mit sich herumträgt, steigt seine Behinderung (BE) um einen Punkt, sowohl im Kampf als auch bei Talentproben oder bei der Berechnung von taktischer Bewegung. Bei strategischer Bewegung gilt, dass er pro Stunde Marsch einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung erleidet.

Übersteigt die mitgeführte Last des Helden seinen doppelten Tragkraft-Wert, so muss er Verschnaufpausen einlegen, die natürlich umso häufiger fällig werden, je geringer seine Konstitution ist. Als Faustregel gilt hier, dass ein entsprechend belasteter Held alle KO Spielrunden für eine Spielrunde rasten muss. Sprints sind mit einer solchen Belastung prinzipiell nicht mehr möglich.

Entspricht die Last gar der vierfachen Tragkraft oder mehr, so muss der Held die Last in Abständen absetzen, die nach seiner fünffachen KO in Schritten berechnet werden. Ein Held mit KO 12 muss seine Last alle 60 Schritte absetzen und eine Minute verschnaufen. Mit einer solchen hohen Belastung auf dem Rücken (oder gar auf Händen getragen) sind weder Sprints noch Dauerläufe möglich.

Eine maximale Belastung festzulegen ist schwierig, da Menschen (Elfen, Zwerge ...) für kurze Zeiten erstaunliche Lasten bewältigen können. Der Meister muss in solchen Situationen nach eigener Lebenserfahrung und Gutdünken entscheiden. Außerordentliche Kraftakte

Erschöpfung und Überanstrengung werden durch Rasten und Schlafen reduziert; siehe dazu Seite 195.

ERSCHÖPFUNG UND AUSDAUER

Aktionen, die dazu führen, dass die AU eines Helden unter ein Drittel sinkt, führen automatisch zu einem Punkt Erschöpfung; fällt die AU eines Helden gar auf 0 (zum Beispiel im Kampf), so erleidet er 1W6 Punkte Erschöpfung. Umgekehrt gilt: Wenn ein Held in eine Situation gerät, wo er seinen AU-Wert benötigt (Schwimmen, Waffenloser Kampf etc.) und er bereits *überanstrengt* ist, so muss er für jeden Punkt Überanstrengung zwei Punkte von seiner AU abziehen; gewöhnliche Erschöpfung strengt den Helden nicht zusätzlich an.

sollten ohnehin besser mit Hilfe von Körperkraft-Proben als mit der Last-/Tragkraft-Regel beurteilt werden.

Auch Tieren kann man für kurze Zeit höhere Lasten aufbürden. Die folgenden Werte gelten für längere Märsche:

TRAGKRAFT VON PACKTIEREN

Pferd, Maultier	um 150 Stein
Rennpferd, Esel	um 120 Stein
Packpferd	um 200 Stein
Kamel	um 350 Stein
Hund	um 15 Stein
Rind	um 180 Stein



SCHADENSQUELLEN

Ein Held kann natürlich nicht nur durch Waffengewalt oder den Prankenhieb eines Tiers Schaden erleiden – Gefahren drohen ihm überall (dies ist nachgerade die Definition des Helden). Im Folgenden finden Sie einige Regeln zu den verschiedenen Schadensarten, gefolgt von Regeln zum Wiedererlangen der Gesundheit.

KAMPFSCHADEN

Die häufigste Art, zu Schaden zu kommen, ist für einen Helden sicherlich der Kampf gegen menschliche, tierische oder übernatürliche Gegner. Diesem ist das komplette Kampf-Kapitel ab Seite 129 gewidmet; Aussagen speziell zu den Themen Treffer- und Schadenspunkte finden Sie auf Seite 137f.

Wunden sind ernsthafte Verletzungen, die entstehen, wenn jemand auf einen Schlag mehr Schadenspunkte erleidet, als sein halber KO-Wert beträgt. Pro Wunde sinken AT-, PA-, FK- und INI-Basiswert sowie GE um je 2, die GS um 1.

GIFTE UND KRANKHEITEN

Es gibt auch in Aventurien eine Menge von Substanzen, deren vorgesehener Aufbewahrungsort nicht der menschliche (elfische, zwergische ...) Körper ist und die demzufolge dort Schaden anrichten; das reicht vom brechreizerregenden Alraunenabsud bis hin zum absolut tödlichen Purpurbliß. Ebenso gibt es, vom harmlosen Schnupfen bis hin zu den Zorganpocken, etliche Krankheiten, die Menschen, Elfen und Zwerge ans Bett fesseln oder ins Grab bringen können.

Üblicherweise ist sowohl bei einem Gift als auch bei einer Krankheit angegeben, welche Stärke (Stufe) das Gift / die Krankheit hat, welchen Schaden sie anrichtet und wie oft und in welchem Abstand der Schadenswurf zu wiederholen ist.

Gegen diesen Schaden (gegen den natürlich keine Rüstung hilft) kann sich ein Lebewesen mittels seines Konstitutions-Werts zur Wehr setzen: Der Held darf (bei Giften zu Beginn der Vergiftung, bei Krankheiten vor jedem Schadenswurf) jeweils eine Konstitutions-Probe ablegen, die um die Stufe der Krankheit / des Giftes erschwert ist. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur die Hälfte des ausgewürfelten Schadens; gelingt die (erschwerete) Probe sogar +10 oder besser, so erleidet der Held durch diese Vergiftung / durch diesen Schadenswurf der Krankheit überhaupt keinen Schaden. Bei einer ansteckenden Krankheit wird bei einem Kontakt nicht nur eine mögliche Infektion ausgewürfelt ("30 % Wahrscheinlichkeit (1–6 auf W20) bei Pflege eines Kranken"), sondern auch eine um die Stufe der Krankheit erschwerte KO-Probe, ob eine Infektion wirklich zum Ausbruch der Krankheit führt.

Alle oben genannten Konstitutions-Proben können durch Vor- und Nachteile (wie Resistenzen oder Immunitäten) modifiziert sein.

Beim Untersuchen alt-echsischer Grabanlagen im Dschungel hat Forscherin Hesindiane (KO 12) zu lange Zeit in feuchter Kleidung, bei stickiger Luft und ständig bedroht von wimmelndem Kleingetier zugebracht. Der Meister entscheidet, dass eine 20%ige Chance (1–4 auf W20) besteht, dass sie sich den Blutigen Rotz einfängt. Zuerst würfelt er also mit dem W20, um festzustellen, ob überhaupt Gefahr besteht – eine 2. Nun muss Hesindianes Spielerin würfeln, ob die Konstitution ihrer Forscherin robust genug ist, um sich gegen die Krankheit zur Wehr zu setzen. Dies ist eine KO-Probe +3 (die Krankheitsstufe des Blutigen Rotzes ist 3), bei der sie nun eine 11 würfelt – leider nicht genug.

WUNDEN

Eine Verletzung, die mehr als nur der 'oberflächliche' Verlust von Lebenspunkten (durch Schürfwunden, Quetschungen, kleinere Schnitte etc.) darstellt, sondern 'tiefer geht', nennen wir eine **Wunde**.

Wunden entstehen durch massiven Schaden – wie durch schwere Treffer mit Waffen, aber auch durch Verbrennungen, Stürze, Verätzungen oder gar Zauber, üblicherweise dann, wenn ein Held auf einen Schlag mehr Schadenspunkte erhält als sein halber Konstitutions-Wert beträgt (oder wenn bestimmte Schadenswirkungen gezielt eine Zone des Körpers angreifen).

Eine 'Wunde' in diesem Sinn kann ein Knochenbruch sein, eine innere Verletzung, eine Gehirnerschütterung oder ähnliches. Sie hat zur Folge, dass Attacke-, Parade-, Fernkampf- und INI-Basiswert sowie die GE sofort um je 2 Punkte sinken, die GS um 1. (Die GE-Veränderung hat keine weiteren Auswirkungen auf irgendwelche Basiswerte.)

Wo eine Wunde genau lokalisiert ist und ob sie eventuell weitere Auswirkungen hat, entscheidet der Meister. Ein Held kann maximal so viele Wunden erleiden, wie der halbe Wert seiner Konstitution beträgt; mehr Wunden machen einen Helden definitiv handlungsunfähig: Genau wie mit 1 bis 5 Lebenspunkten kann er nicht mehr kämpfen, zaubern oder Talentproben ablegen.

Wunden werden auf dem Heldenbogen eingetragen, wobei sich die oben genannten Abzüge natürlich aufaddieren: Wer also drei Wunden erlitten hat, leidet unter AT –6, PA –6, Fernkampf –6, INI –6, GE –6 und GS –3. Wunden und Schadenspunkte (bzw. die Regeneration der LE) werden getrennt verzeichnet, so dass ein Held durchaus noch an den Auswirkungen einer Wunde leiden kann, wenn er bereits wieder volle Lebensenergie hat. (Siehe dazu die Einträge im Kapitel Heilung auf den Seiten 195f.)

Nach Ausbruch der Krankheit ist sie nun geschwächt und erleidet die nächsten 1W6+6 Tage pro Tag je 1W3+1 Schadenspunkte. Um diesen Schaden zu reduzieren, darf sie täglich eine KO-Probe+3 ablegen, bei deren Gelingen der täglich erlittene Schaden auf die Hälfte reduziert wird. Wenn Hesindiane nun von ihrem Begleiter, dem Elfen Lirvarion (KO 11), gepflegt wird, besteht auch für diesen eine Chance, dass er sich anstecken kann. Diese legt der Meister mit 25 % (1–5 auf W20) fest und überprüft dies zu Beginn der Pflege einmal. (Wenn die Krankheit besonders lange dauert, könnte er auch ein zweites Mal würfeln.) Aber selbst wenn die Gefahr besteht, ist Lirvarion doch ein besonders geeigneter Krankenpfleger, denn Elfen besitzen den Vorteil Resistenz gegen Krankheiten, der ihre KO für solche Widerstandsprüfungen um 7 Punkte erhöht. Das heißt, Lirvarions Spieler muss nur eine 15 oder niedriger (KO 11 plus 7 (Resistenz) minus 3 (Krankheitsstufe)) würfeln, um einem Ausbruch der Krankheit zu entgehen.

Mehr zu Giften und Krankheiten in Aventurien finden Sie auf den Seiten 261ff.

SCHADEN DURCH STÜRZE

Es heißt, dass sich schon Leute beim Sturz von einer Bordsteinkante das Genick gebrochen haben. Nun, das kann einem aventurischen

Helden kaum passieren (dafür sind in Aventurien Bordsteine zu selten), aber nichtsdestotrotz können schon Stürze aus geringer Höhe ernsthafte Blessuren nach sich ziehen – und ein Fall aus mehreren Dutzend Schritt Höhe ist lebensbedrohlich, egal, ob nun ein alter Schwertmeister von seinem Westwinddrachen stürzt oder eine junge Hexe ihren Flug-Besen nicht mehr aus dem Sturzflug abfangen kann.

Es gilt: Jeder gefallene Schritt Höhe verursacht 1W6–1 Schadenspunkte Fallschaden, gegen den eine Rüstung nicht schützt.

Ein Held kann versuchen, halbwegs elegant aufzukommen und so den Schaden zu minimieren. Dazu ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe nötig, die pro Schritt Höhe um 1 Punkt erschwert ist (bis zu einem Maximum von +10). Pro übrigbehaltenem Talentpunkt kann sich der Spieler einen der gewürfelten W6 (üblicherweise den mit der höchsten Augenzahl) aussuchen und ihn aus der Wertung nehmen.

Asleif schwingt sich – ähnliches ist er aus dem Enterkampf gewohnt – an einer Fahne über den Burghof, um den schurkischen Graf Angrond seine Skraja schmecken zu lassen. Dass Graf Angrond als Geizkragen nur sehr wenige Dukaten in Fahnenstoffe investiert, hätte Asleif vielleicht vermuten können – so aber findet er es auf die harte Tour heraus und folgt Sumus Griff (der aventurischen Bezeichnung für die Schwerkraft) acht Schritte in Richtung gepflasterter Burghof. Glücklicherweise ist Asleif aus dem Enterkampf auch solche 'unfreiwilligen Manöver' gewohnt (TaW Körperbeherrschung 11; außerdem gibt es nichts, was ein Thorwaler nicht kann ...), so dass er versuchen kann, nicht mit dem Kreuz oder dem Kopf zuerst aufzuschlagen.

Asleif behält bei der Körperbeherrschungs-Probe +8 immerhin noch 2 Punkte übrig; der Schadenswurf für die 8 Schritt Sturz (also achtmal 1W6–1) beträgt 5, 4, 3, 2, 2, 1, 0, 0, von denen Asleif jetzt die 5 und die 4 wegnehmen kann, was ihm aufgrund seiner geschickten Abrollbewegung einen Schaden von nur 8 Punkten einbringt (3 + 2 + 2 + 1 = 8).

Ein gezielter und beabsichtigter Sprung aus größerer Höhe erfordert ebenfalls eine *Körperbeherrschungs*-Probe, die wiederum um einen Punkt pro Schritt Höhe erschwert ist. (Nein, Sie müssen nicht für jeden Sprung vom Tisch eine Probe fordern.) Gelingt diese Probe, so wird der (nach obiger Methode errechnete) erlittene Schaden nur von der Ausdauer abgezogen, misslingt die Probe, so ist aus dem Sprung ein Sturz (nach den obigen Regeln) geworden.

Statt einer *Körperbeherrschungs*-Probe kann ein entsprechend ausgebildeter Held bei einem kontrollierten Sprung auch eine *Athletik*- oder *Akrobatik*-Probe ablegen; Spezialisierungen, die sich auf Sprünge oder Stürze beziehen, dürfen angewandt werden.

Die obigen Regelungen gelten für eine Landung auf Steinboden

oder gestampften Lehm. Je nach Oberfläche, auf die ein Held stürzt, kann der Schaden nochmals modifiziert werden (ein Heuhaufen ist sicherlich gesünder als der Boden einer mit Speerspitzen gespickten Fallgrube), ohne dass wir hierfür konkrete Regeln angeben wollen. Üblich wäre es, die 1W–1 pro Schadenswurf um +/- 1 für die Härte des Bodens zu modifizieren und für spezielle Fallen-Mechanismen getrennt Trefferpunkte (die durch Rüstung gemindert werden können) nach den Kampf-Regeln zu verteilen.

Sturzschaden kann natürlich kampfunfähig machen oder *Wunden* nach sich ziehen (Seite 137f.); letzteres ist jedoch Meisterentscheid.



SCHADEN DURCH FEUER

So lebensspendend ein Herd- oder Lagerfeuer sein kann, so gefährlich ist das Element, wenn es einmal außer Kontrolle gerät. Kein Wunder also, dass alle einfachen Kulturen das Feuer gleichermaßen verehren wie fürchten. Im Spiel wird zwischen zwei Arten von Feuer- und Hitzeschaden unterscheiden:

Die einmalige und kurzfristige Berührung einer heißen Flamme oder eines glühenden Objekts, ein Strahl heißen Dampfs, ein größerer Spritzer siedendes Öl oder ein Hieb mit einer brennenden Fackel verursachen je nach Menge der heißen Substanz einmalig zwischen 1W3 und 4W6 Trefferpunkten. Gegen solchen einmaligen Hitzeschaden hilft der RS des Opfers; jedoch wird der RS (nach der Schadensermittlung) für jeweils 10 erlittene TP permanent um 1 verringert (es sei denn, es handelt sich um eine Rüstung aus feuerfesten Materialien). Solcher Feuerschaden kann eine Wunde verursachen, wenn die erlittenen SP die halbe KO des Helden übersteigen.

Steht die Kleidung eines Helden in Flammen, hat er Spritzer abbekommen oder versucht, einen brennenden Raum zu durchqueren, so wird jede Kampfrunde der Feuerschaden neu ermittelt, bis die Kleidung gelöscht ist oder der Held die Zone des Feuers hinter sich gelassen hat. Hierdurch erleidet er zwischen 1W3 SP/KR für brennende Kleidung oder das Überqueren einer brennenden Grasfläche und 2W6 SP/KR für das Durchqueren eines brennenden Alchimistenlabors oder den Aufenthalt auf einem gut angefachten Scheiterhaufen. Solcher Feuerschaden verursacht Wunden, wenn die pro KR erlittenen SP die KO/2 des Helden übersteigen. (Für das komplette Eintauchen in siedendes Öl, den Sturz in einen Hochofen oder einen Lavasee verzichten wir hier gnädigerweise auf die Angabe von Schadenspunkten).

Rüstung aus Drachenhaut schützt gegen diese Art von Feuerschaden in Höhe ihres halben RS; andere Arten von Rüstung schützen nicht, wohl aber nasse Kleidung und umgehängte nasse Decken oder Tücher, die ein bis zwei Punkte vom Schadenswurf abziehen, jedoch nur für die Dauer von 2W6 KR.

SCHADEN DURCH ERSTICKEN

Üblicherweise kann ein Held für etwa so viele Kampfunden die Luft anhalten, wie seine AU beträgt, wenn es ihm vorher gelungen ist, entsprechend einzuatmen, und er sich in Ruhe konzentrieren kann. Jegliche Form von körperlicher Aktivität (und sei es nur Gehen, vor allem aber sich aus einem Würgegriff zu befreien) senkt diese Zeit auf AU/2 Kampfunden, ebenso, wenn der Held überraschend die Luft anhalten muss. Die TaP*/2 aus einer *Selbstbeherrschungs*-Probe können als zusätzliche KR zu dieser Zeit addiert werden.

Nach Ablauf dieser Zeitspanne – beim Erwürgen jedoch sofort nach dem erfolgreichen Würgeangriff – wird wie folgt verfahren: Wann immer ein Held keine Luft mehr bekommt, sei es durch schieren Mangel an atembarer Luft, sei es durch eine Form von Erwürgen, muss ihm jede KR eine KO-Probe gelingen, die von Runde zu Runde um 1 erschwert wird: In der ersten KR also eine unmodifizierte KO-Probe, dann eine KO-Probe +1, +2 und so weiter. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur einen Verlust von 1 AuP; misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W6 AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos. Halten der Würgegriff oder der Luftmangel an, so verliert der Held nun pro KR 1W6 Lebenspunkte, bis er schließlich erstickt ist.

HEILUNG UND REGENERATION

Es ist für einen aventurischen Helden leicht, Lebens-, Ausdauer- und Astralpunkte zu verlieren (durch Kampf, Unfall oder Krankheit, durch Anstrengung oder durch Zaubern), aber ungleich schwieriger, sie zurückzugewinnen.

AUSRUHEN

Ausdauer ist fast ebenso schnell zurückgewonnen, wie sie verloren wird. Pro Spielrunde, die ein Held keine körperlich fordernden Aktionen unternimmt (will heißen: so lange er ruhig sitzt oder liegt, keine komplizierten Bücher liest, zaubert o.ä.), kann er 3W6 verlorene AuP zurückgewinnen, bei einer gelungenen KO-Probe sogar 3W6+6 AuP. Natürlich ist dies auch ein *Rückgewinn* – der Held kann also durch Ausruhen nicht mehr Ausdauerpunkte bekommen, als sein Grundwert beträgt.

REGENERATION VON ERSCHÖPFUNG

Erschöpfung und Überanstrengung können durch Rasten und Schlafen abgebaut werden: Pro Stunde Rast kann man 1 Punkt Überan-

SCHADEN DURCH ERTRINKEN

Ein Held kann sich unter üblichen Umständen (TaW x AU x (15 – doppelte BE)) Sekunden über Wasser halten (oder die entsprechende Strecke in Schritt zurücklegen), ehe er zu ertrinken beginnt (siehe die Schwimmen-Regeln auf Seite 189f.). Ist diese Zeit abgelaufen, so kann man davon ausgehen, dass seine Kräfte erlahmt sind und er mit den letzten Reserven gegen einen nassen Tod ankämpfen muss. Ihm muss nun jede Kampfunde eine *Schwimmen*-Probe gelingen, die von Runde zu Runde um 1 schwieriger wird: in der ersten KR also eine unmodifizierte Probe, dann eine *Schwimmen*-Probe +1, +2 usw. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur einen Verlust von 1 AuP (und legt noch ein wenig Strecke zurück); misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W6 AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos und beginnt zu sinken. Nun erleidet er 1W6 echte Schadenspunkte pro Kampfunde, bis er schließlich gerettet werden kann oder Efferd seinen Leib und Boron seine Seele zu sich nehmen.

strengung oder 2 Punkte Erschöpfung streichen, pro Stunde Schlaf das Doppelte (also 2 Punkte Überanstrengung oder 4 Punkte Erschöpfung). Zuerst wird immer die Überanstrengung abgebaut. Während einer erholsamen Rast kann man natürlich keine körperlich anstrengenden Tätigkeiten unternehmen (also kein Feuerholz für das Lager sammeln, die Rüstung ausbeulen oder Ähnliches).

PÄCHTLICHE REGENERATION

Die aventurische Luft gilt als ausgesprochen heilkräftig, und aventurische Helden sind zudem ein zäher Menschenschlag. Üblicherweise kann jeder Held einmal pro Tag nach einer Ruhephase von wenigstens 6 Stunden Dauer mit einem W6 für die Regeneration verlorener Lebensenergie würfeln. Außerdem kann der Held nach einer solchen Ruhephase noch eine KO-Probe ablegen, bei deren Gelingen er einen zusätzlichen LeP regeneriert. Auf diese Regeneration und die KO-Würfe haben der Vorteil *Schnelle Heilung* und der Nachteil *Schlechte Regeneration* Auswirkungen. Helden, die Astralenergie besitzen, können diese ebenfalls regenerieren, indem sie sich ausruhen. Auch für die Astralenergie wird ein (separater) W6 gewürfelt und das Ergebnis zur momentanen AE hinzu addiert. Für Zauberer gibt es den Vorteil *Astrale Regeneration* und den Nachteil *Astraler Block*, die wie die Vor-/Nachteile bei der Lebensenergie gehandhabt werden; zur Erhöhung der astralen Regeneration um 1 Punkt kann eine IN-Probe gewürfelt werden. Bestimmte erlernte Sonderfertigkeiten können die astrale Regeneration zusätzlich erhöhen.

Sowohl bei Lebensenergie als auch bei Astralenergie kann die Regeneration noch durch äußere Umstände modifiziert werden – in einem weichen Bett und nach einer ordentlichen Mahlzeit schläft und regeneriert es sich nun einmal besser als schlatternd unter einer dünnen Decke auf frostkaltem Boden. Die genaueren Umstände werden vom Meister festgelegt und liegen im Rahmen von +2 bis –8 Punkten, die mit dem Ergebnis des W6-Wurfes (oder der beiden W6-Würfe) verrechnet werden; negative Ergebnisse gelten als 'keine Regeneration'. Verbringt ein Held den gesamten Tag im Bett (und steht er maximal zum Essen oder Verdauen auf), so stehen ihm pro Tag sogar zwei Regenerationsphasen zu. Bei widrigen äußeren Umständen kann der Meister diese zweite Regenerationsphase jedoch untersagen. Lebens-

REGENERATION VON LEBENS- UND ASTRALPUNKTEN

Grund-Regeneration für 6 Std. Schlaf:	1W6
Erfolgreiche KO / IN-Probe:	+1 LeP / +1 AsP
Vorteil	
<i>Schnelle Heilung / Astrale Regeneration:</i>	+2 LeP / +2 AsP
Nachteil	
<i>Schlechte Regeneration / Astraler Block:</i>	–1 LeP / –1 AsP
Unter freiem Himmel:	+/-0 LeP/AsP
Schlechtes bis extrem schlechtes Wetter:	–1 bis –5 LeP/AsP
Schlechter Lagerplatz	
(misslungene <i>Wildnisleben</i> -Probe):	–1 LeP / –1 AsP
Ruhestörung in der Nacht:	–1 LeP / –1 AsP
Wache gehalten:	–1 LeP / –1 AsP
Magere Lagerstätte (Schlafsaal, Heuboden):	+/-0 LeP/AsP
Komfortable Schlafstätte (Einzelzimmer):	+1 LeP / +1 AsP
Luxuriöse Schlafstätte (Suite):	+2 LeP / +2 AsP

HEILUNG VON WUNDEN

Wunden heilen langsamer als gewöhnliche LeP-Verluste – um genau zu sein: Wunden heilen nur dann vernünftig, wenn sie fachkundig behandelt werden.

Für unbehandelte Wunden gilt: Pro Tag kann ein Verwundeter eine KO-Probe ablegen, die um die dreifache Anzahl der noch offenen Wunden erschwert ist. Kurzfristig wirkende Tränke und Zauber helfen dem Verwundeten nicht; schlechte Umstände (wie etwa Überanstrengung) schaden aber durchaus. Gelingt diese Probe, so heilt eine dieser Wunden (zumindest so sehr, dass sie keine der genannten Einbußen mehr mit sich bringt).

Wird eine Wunde mittels des Talents *Heilkunde Wunden* erfolgreich behandelt (siehe Seite 126), so ist die KO-Probe des Patienten nicht nur nicht erschwert, sondern sogar um die übrigbehaltenen Talentpunkte aus der *Heilkunde*-Probe erleichtert. Ob der Held die *Heilkunde*-Probe selbst ablegen darf oder ob er die Unterstützung eines Gefährten benötigt, ist je nach Art der Wunde Meisterentscheid.

Durch solche weltlichen Methoden (natürliche Heilung und *Heilkunde*-Talent) kann nicht mehr als eine Wunde pro Tag ausgeheilt werden.

Der BALSAM SALABUNDE als universeller Heilzauber ist ebenfalls zur Behandlung von Wunden gut geeignet: Je 7 investierte AsP heilen eine Wunde, wenn die erschwerte Zauberprobe gelingt; Näheres siehe die Beschreibung des Zaubers auf Seite 174. Für je 7 LeP, die ein *Magischer Heiltrank* (also nicht einfach eine regenerationsverstärkende Kräutermixtur) zurückgibt, schließt sich automatisch eine Wunde (behindert also nicht mehr).

Mittels der genannten magischen Methoden ist es durchaus möglich, mehr als eine Wunde pro Tag zu behandeln. Letztendlich erwähnenswert ist auch, dass natürlich auch göttliches Eingreifen die Heilung eines Patienten beschleunigen kann – aber mit den hierzu nötigen Bedingungen und den zu vollführenden Liturgien beschäftigen wir uns im Band *Wege der Götter*.

und Astralenergie regenerieren sich natürlich nur zurück bis auf den Grundwert, nicht darüber hinaus.

HEILUNG DURCH TALENTANWENDUNG ODER ZAUBEREI

Es ist ebenfalls möglich, verlorene Lebensenergie durch Anwendung der *Heilkunde*-Talente zurückzuerlangen (siehe Seite 125f.), genauso, wie der Heilzauber BALSAM SALABUNDE verlorene LeP zurückbringt. Weder durch 'weltliche' noch durch magische Heilung noch durch die Liturgien der Geweihten können LeP über den Grundwert hinaus zurückgewonnen werden. Ausdauer- und Astralpunkte können durch spezielle Zauberei oder Tränke zurückgewonnen werden, ebenso wie man auf diese Art und Weise auch Erschöpfung und Überanstrengung abbauen kann; bestimmte Meditationstechniken können Lebens- in Astralpunkte um-

wandeln. Ansonsten sind hier Ausruhen und Schlafen die einzigen Methoden, sich in den genannten Werten zu verbessern.

TRÄNKE

Es gibt vielerlei alchemistische und kräuterkundliche Mittel, die die Heilung und die nächtliche Regeneration beschleunigen, aber nur *Magische Heiltränke* oder *Zaubertränke* bringen einem Helden auf der Stelle Lebens- bzw. Astralpunkte zurück. Diese Tränke sind teuer und selten, aber in den ständigen Gefahrensituationen, in denen die Helden leben, ist ein entsprechender Trank oftmals eine gute Lebensversicherung. Zaubertränke und magische Heiltränke gibt es in verschiedenen Qualitätsstufen. Mehr zu den gängigen Heilpflanzen, die meist regenerationsfördernd sind und in den allerseltensten Fällen sofort wirken, finden Sie auf der Seite 263f. Ausführlich sind alle Arten von Heilkräutern im Band *Zoo-Botanica Aventurica* beschrieben, magische Tränke im Band *Wege der Zauberei*.

ABENTEUERPUNKTE UND ERFAHRUNG

Abenteuerpunkte sind ein Maß für die Erfahrungen, die ein Mensch im Verlauf seines Lebens, vor allem aber ein *Held* im Verlauf seines *abenteuerlichen* Lebens macht. Diese Erfahrungen können spezieller oder allgemeiner Art sein. Spezielle Erfahrungen sind solche, die sich auf ein besonderes Ereignis wie das Überwinden eines gefährlichen Ungeheuers, das Lösen eines Rätsels oder Ähnliches beziehen, während allgemeine Erfahrungen für all die kleinen Details stehen, die man im Lauf seines Lebens lernt, die einem aber üblicherweise nicht auffallen.

Allgemeine Erfahrungen werden durch **Abenteuerpunkte (AP)** repräsentiert, die der Meister nach einem Abenteuer oder nach einer wichtigen Szene eines Abenteuers vergibt. Ein guter Spielleiter verschenkt keine AP; die Helden sollen vielmehr das Gefühl bekommen, sich jeden einzelnen Punkt wirklich verdient zu haben, nur so erleben sie den Reiz einer allmählichen, realistischen Charakterentwicklung. **Spezielle Erfahrungen** sind stets einem Talent, einem Zauber, einer Ritualkenntnis oder einer Gabe (ganz selten einmal einer Eigenschaft) zugeordnet und bedeuten, dass man das entsprechende Ta-

lent wegen der gemachten Erfahrungen leichter verbessern kann. Um festzuhalten, dass der Held eine Spezielle Erfahrung gemacht hat, findet sich vor dem Talent auf dem Charakterbogen ein Kästchen, in dem man ein Kreuz oder ein Häkchen machen kann. Der Spielleiter sollte sich ebenfalls (auf einem Blatt Papier) notieren, welche Speziellen Erfahrungen die Helden gemacht haben, um ihren Einfluss auf die Talente zu werten.

Es ist fast unmöglich, Ihnen als Meister eine genaue Anleitung für die Zumessung von Abenteuerpunkten an die Hand zu geben. Da in den meisten Abenteuern des Schwarzen Auges ein Spielziel zu erreichen ist, werden für das Erreichen dieses Ziels am Ende des Abenteuers pauschal AP vergeben. Die Überwindung intelligenter Gegner, das Durchkreuzen schurkischer Pläne etc. ist ja meist Teil dieses Spielziels, so dass es für die Kämpfe, die in diesem Rahmen zu bestehen sind, meist keine gesonderte AP-Belohnung gibt. Andererseits kann auch eine Reise durch eine gefährliche Landschaft wie die Dschun-

gel Maraskans oder die Wüste Khôm eine Erfahrung sein, die viele Abenteuerpunkte einbringt, auch wenn dabei kein einziger Kampf zu bestehen ist.

Als Faustregel kann gelten, dass ein Spielabend von etwa fünf Stunden Länge einem Helden zwischen 50 und 100 Abenteuerpunkte einbringen sollte, mal mehr, mal weniger, je nachdem, was gerade erlebt wurde; dazu kommen die bereits erwähnten *Speziellen Erfahrungen*. In den käuflich erhältlichen Abenteuern des Schwarzen Auges finden Sie am Ende stets eine Auflistung, wie viele Abenteuerpunkte es für das Bestehen der Gesamtaufgabe und eventueller Teilaufgaben gibt und welche Speziellen Erfahrungen gemacht werden können.

Für das Überwinden gefährlicher Tiere und mythischer Kreaturen (im Kampf, aber auch durch Scharfsinn oder gar Diplomatie) können Sie Punkte anhand des **Gefahrenwerts** (GW) einer Kreatur vergeben. Üblicherweise bringt die Erstbegegnung mit einer Kreatur GW x GW Abenteuerpunkte ein, eine zweite Begegnung GW AP, weitere Begegnungen jeweils noch weniger. 'Begegnung' heißt hierbei, dass die Helden der Kreatur in einer bedrohlichen Situation gegenüberstehen und die Kreatur überwinden müssen: "Ein Drache fliegt am östlichen Horizont vorbei" ist keine Begegnung in diesem Sinne – es muss aber auch kein Kampf bis zum Tode sein, eine Überlistung und vielleicht sogar ein Friedensschluss können ebenso viele Erfahrungen mit sich bringen.

Weitere Hinweise, wie viele Abenteuerpunkte Sie den Helden zusprechen können, welche Erfahrungen als 'speziell' zu bewerten sind etc., finden Sie im Kapitel **Tipps für Meister** ab Seite 273. Eine detaillierte Betrachtung dessen, was die Spieler mit den erhaltenen Abenteuerpunkten und den Speziellen Erfahrungen Ihrer Helden machen können, steht auf den folgenden Seiten.

STEIGERN

ABENTEUERPUNKTE

Auf dem Charakterbogen finden Sie drei unterschiedliche Felder zum Thema Abenteuerpunkte: 'Gesamt-AP', 'Eingesetzte AP' und 'AP-Guthaben'.

Die Menge der *Gesamt-AP* ist ein Maß, wie viele Erfahrungen der betreffende Held schon gemacht hat. Diese Zahl steigt mit jedem erlebten Abenteuer, aber sie kann niemals sinken*. Die *eingesetzten AP* sagen aus, wie viel seiner gemachten Erfahrungen der Held bereits in neues Wissen umgesetzt hat. Diese Summe steigt immer dann, wenn der Spieler AP ausgibt, um die Werte seines Helden zu verbessern. Naheliegenderweise darf die Zahl der eingesetzten AP niemals die Gesamt-AP übersteigen. Erfahrungen, die noch nicht in Steigerungen umgesetzt wurden, bilden das *AP-Guthaben*. Dies ist der einzige der drei Werte, der sowohl steigen als auch sinken kann: Er steigt, wenn der Held neue Erfahrungen macht, und sinkt, sobald diese Erfahrungen zum Steigern von Werten oder zum Erwerb von Sonderfertigkeiten benutzt werden. Die Gesamt-AP müssen folgerichtig immer der Summe aus den eingesetzten AP und dem aktuellen Guthaben entsprechen.

Zu Spielbeginn sollten Sie die $(KL + IN) \times 20$ Abenteuerpunkte, die Sie bei der Generierung ausgeben konnten (siehe Seite 47ff.), sowohl in dem Feld der Gesamt-AP als auch bei den Eingesetzten AP eintragen.

Nach jedem Abenteuer wird dem Helden eine bestimmte Menge an AP zugesprochen. Diese Summe tragen Sie sowohl bei den Gesamt-AP als auch beim AP-Guthaben ein. Sobald Ihr Held Abenteuerpunkte

* Auch hier bestätigen Ausnahmen die Regel: In seltenen Fällen kann es zu einem Gedächtnisverlust kommen, zum Beispiel durch die magischen Borbarad-Moskitos, die ihren Opfern Erinnerungen aussaugen. In diesem Fall sinkt auch die Zahl der Gesamt-AP.

OPTIONAL: DIE ZEITEINHEIT

Im Rahmen des Erlernens von Talenten und Fertigkeiten stellt sich die Frage, wie lange es (aventurisch) eigentlich dauert, bis man eine Steigerung durchführen kann – und die Antwort darauf ist die 'Zeiteinheit', ein Abschnitt von ca. 2 Stunden Länge, während dem man sich mit einer einzigen Tätigkeit konzentriert beschäftigen kann. Und da ein Mensch (oder Elf oder Zwerg) auch noch andere Tätigkeiten außer Lernen verrichten muss und das Aufnahmevermögen des menschlichen Geistes beschränkt ist, gibt es pro Tag maximal vier Zeiteinheiten, die man für das Erlernen von Talenten etc. einsetzen kann. (Das heißt auch, dass man maximal vier Talente gleichzeitig steigern kann.)

Grundsätzlich soll diese Regel aber nur vor Augen führen, wie lange es dauert, ein Talent zu steigern, und den Spielern zeigen, dass der Tag auch in Aventurien nur 24 Stunden hat. Sie müssen also nicht sklavisch über verbrauchte Zeiteinheiten Buch führen, sollten aber stets im Auge behalten, dass es nicht möglich ist, von heute auf morgen in einer bestimmten Fertigkeit schlagartig besser zu werden.

Eine Zusammenfassung, welche Steigerungen wie lange dauern, finden Sie in der Übersicht auf Seite 207.

ausgibt, um Talente, Zauber oder Eigenschaften zu steigern oder um neue Sonderfertigkeiten zu erwerben, sinkt das AP-Guthaben um die entsprechende Punktzahl, die eingesetzten AP steigen um den gleichen Betrag. Die Gesamt-AP bleiben aber unverändert.

DIE MÖGLICHKEITEN DES STEIGERNS

Wie bereits angedeutet, können Sie die Abenteuerpunkte dazu verwenden, die Spielwerte des Helden zu verbessern. Alle Helden können die Abenteuerpunkte für die folgenden Verbesserungen (Steigerungen) der Spielwerte einsetzen:

- Verbesserung von Talentwerten und den Werten von Gaben (S. 199f.)
- Aktivierung von Talenten (S. 199)
- Verbesserung von Eigenschaftswerten (S. 200)
- Verbesserung der Lebensenergie und der Ausdauer (S. 200f.)
- Erwerb von Sonderfertigkeiten (S. 202f.)
- Abbau oder Verminderung von Nachteilen (S. 203)
- Verbesserung der Magieresistenz (S. 202)

Magisch begabte Helden haben darüber hinaus noch weitere Werte, die sie im Laufe ihres Heldenlebens steigern sollten. Mehr dazu finden Sie auf Seite 203ff.

Das grundsätzliche Prinzip bei allen diesen Verbesserungen lautet, dass es umso schwieriger wird, einen Wert zu steigern, je höher er bereits ist. Kernstück hierfür ist die auf Seite 198 stehende **Steigerungskosten-Tabelle (SKT)**, aus der sich die Kosten aller Werte-Steigerungen ablesen lassen. Diese Tabelle und den Umgang mit ihr haben Sie vielleicht schon bei der Erstellung Ihres Helden kennen gelernt, dennoch sei es hier noch einmal erklärt.

Die Tabelle wird folgendermaßen gelesen: Um einen Talentwert um einen Punkt anzuheben, müssen Sie in der Zeile nachsehen, die dem neuen TaW entspricht; die Spalte wird durch den Steigerungsfaktor

DIE STEIGERUNGSKOSTEN-TABELLE (SKT)

Spalte Faktor	Abenteuerpunkte								
	A*	A	B	C	D	E	F	G	H
	1	1	2	3	4	5	8	10	20
-3 / (-3)	5	5	10	15	20	25	40	50	100
-2 / (-2)	5	5	10	15	20	25	40	50	100
-1 / (-1)	5	5	10	15	20	25	40	50	100
(0)	5	5	10	15	20	25	40	50	100
Akt. / 0	5	5	10	15	20	25	40	50	100
1	1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	1	2	4	6	7	9	14	18	35
3	1	3	6	9	12	15	22	30	60
4	2	4	8	13	17	21	32	42	85
5	4	6	11	17	22	28	41	55	110
6	5	7	14	21	27	34	50	70	140
7	6	8	17	25	33	41	60	85	165
8	8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	11	13	25	38	50	65	95	125	250
11	12	14	28	43	55	70	105	140	280
12	14	16	32	47	65	80	120	160	320
13	15	17	35	51	70	85	130	175	350
14	17	19	38	55	75	95	140	190	380
15	19	21	41	60	85	105	155	210	410
16	20	22	45	65	90	110	165	220	450
17	22	24	48	70	95	120	180	240	480
18	24	26	51	75	105	130	195	260	510
19	25	27	55	80	110	135	210	270	550
20	27	29	58	85	115	145	220	290	580
21	29	31	62	95	125	155	230	310	620
22	31	33	65	100	130	165	250	330	650
23	32	34	69	105	140	170	260	340	690
24	34	36	73	110	145	180	270	360	720
25	36	38	76	115	150	190	290	380	760
26	38	40	80	120	160	200	300	400	800
27	40	42	84	125	165	210	310	420	830
28	42	44	87	130	170	220	330	440	870
29	43	45	91	135	180	230	340	460	910
30	45	47	95	140	190	240	350	480	950
31+	48	50	100	150	200	250	375	500	1.000

A*: nur durch spezielle Erleichterungen verfügbar

A: (fast alle) Sprachen und Schriften der eigenen Sprachfamilie

B: Gesellschaftliche Talente, Naturtalente, Wissenstalente, Handwerkliche Talente, die meisten Sprachen und Schriften aus einer fremden Sprachfamilie, besonders komplexe Sprachen und Schriften der eigenen Sprachfamilie

C: einige Waffentalente (Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere), besonders komplexe Sprachen aus einer fremden Sprachfamilie

D: Körperliche Talente, einige Waffentalente (Dolche, Hieb- und Wurfwaffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfböle, Zweihand-Hieb- und Wurfwaffen)

E: einige Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Lanzenreiten, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel), Ausdauer, eigene Ritualkenntnis

F: Gaben, Übernatürliche Begabungen

G: Astralenergie

H: Eigenschaften, Lebensenergie, Magieresistenz

Beachten Sie hierbei, dass sich durch bestimmte Bedingungen wie den Vorteil einer *Begabung* oder den Nachteil einer *Unfähigkeit* die Kategorie eines Talents ändern kann.





Die Abkürzung **Akt.** steht für die 'Aktivierungskosten', also die Zahl von Abenteuerpunkten, die man benötigt, um sich in einem Talent, von dem man bislang noch überhaupt keine Ahnung hatte, Grundkenntnisse zu verschaffen (es mit einem TaW von 0 auf den Charakterbogen schreiben zu dürfen, siehe Seite 199). Nur in Ausnahmefällen können Talentwerte einen negativen Wert haben, in diesem Fall gelten für die Steigerungen die entsprechenden Zeilen (siehe oben). Basistalente müssen nicht aktiviert werden, unabhängig davon, ob sie einen negativen, positiven oder TaW 0 haben.

(siehe unten) des betreffenden Talents (der Gabe, der Eigenschaft ...) angegeben. *Um einen Wert, der einen Steigerungsfaktor von D hat, vom TaW 7 auf den TaW 8 zu steigern, benötigt ein Held 39 Abenteuerpunkte.* Steigerungen erfolgen immer Schritt für Schritt. Um einen Wert um mehr als einen Punkt anzuheben, müssen auch die Steigerungskosten für alle dazwischen liegenden Werte bezahlt werden. *Eine Steigerung eines Talents in der Spalte C von 4 auf 9 erfordert also $17 + 21 + 25 + 29 + 34 = 126$ Abenteuerpunkte.*

Steigerungen können jederzeit durchgeführt werden, genügend Abenteuerpunkte und Zeit des Charakters sowie eine inneraventurisch schlüssige Begründung, warum, wie und mit welcher Methode ein bestimmtes Talent erlernt werden kann, vorausgesetzt. (Im Fall *Spezieller Erfahrungen* entfällt der Zeitbedarf, siehe S. 201.)

STEIGERUNGSERLEICHTERUNGEN UND -ERSCHWERNISSE

Bestimmte Umstände erleichtern oder erschweren das Erlernen von Talenten, Zaubern, Eigenschaften o.ä. Diese Veränderungen der Lernschwierigkeit schlagen sich in erhöhten bzw. gesenkten Steigerungskosten auf der SKT in folgender Form nieder:

-  Eine *Steigerungserleichterung* verschiebt den Wert, der für die Steigerung verwendet wird, um eine oder mehrere Spalten nach links.
-  Eine *Steigerungserschwerung* verschiebt den Wert, der für die Steigerung verwendet wird, um eine oder mehrere Spalten nach rechts.
-  Alle Erschwerungen und Erleichterungen werden miteinander verrechnet, um daraus die endgültige Verschiebung der Spalte nach links oder rechts zu bestimmen.
-  Keine Steigerung kann leichter (billiger) sein, als in Spalte A* angegeben, keine Steigerung ist teurer als Spalte H. Verschiebungen, die in Spalten links von A* oder rechts von H resultieren, werden ignoriert.



STEIGERUNG DER TALENTE

Talente sind erlernbare, steigerbare Fertigkeiten, die von verschiedenen Faktoren (in erster Linie von den Eigenschaften des Helden, aber auch von äußeren Umständen) abhängen und für die gilt, dass man sie umso besser beherrscht, je häufiger man sie anwendet. Grundsätzliches zu Talenten und Talentproben finden Sie ab Seite 109.

Für die Steigerung von Talenten müssen umso mehr Abenteuerpunkte verbraucht werden, je höher der gewünschte Talentwert und je komplexer das betreffende Talent ist.

Der Maximalwert eines Talents kann so viele TaP betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Talentprobe beteiligten Eigenschaft + 3 (siehe die *Talente-Tabelle im Anhang*); bei *Nahkampf-Talenten* die höhere der Eigenschaften *GE* und *KK* + 3, bei *Fernkampf-Talenten* *GE*, *FF* oder *KK* + 3.

AKTIVIERUNG VON TALENTEN

Neben den so genannten *Basis-Talenten*, in denen jeder Held einen Talentwert aufweist und Proben ablegen darf, gibt es noch eine große Anzahl detaillierten Wissens, das nur entsprechend (aus)gebildeten Helden zur Verfügung steht: die *Spezial-Talente*. Ein Held, der ein bestimmtes Spezial-Talent nicht aktiviert hat, darf darauf keine Proben ablegen (er kann jedoch eventuell auf andere Talente ausweichen, siehe die *Talente-Tabelle im Anhang*).

Ob ein Talent aktiviert ist oder nicht, kann man einfach daran erkennen, ob es auf dem Heldenbogen notiert ist oder nicht. (Einzige Ausnahmen sind eingeklammerte negative Talentwerte, siehe unten).

Die Aktivierung eines *Spezial-Talents* (und damit das Recht, es mit dem Wert 0 auf den Heldenbogen einzutragen) kostet immer einen bestimmten Sockelbetrag. Die Höhe dieses Betrags können Sie der Steigerungskostentabelle (S. 198) in der Zeile *Akt.* entnehmen. Wie bereits erwähnt, müssen Basis-Talente nicht erst aktiviert werden, sie gelten bei jedem Helden bereits zu Beginn seiner Laufbahn als aktiv. Wenn diesen Talenten nicht durch Rasse, Kultur oder Profession ausdrücklich ein TaW zugewiesen wurde, beginnen sie mit dem Wert 0.

NEGATIVE TALENTWERTE

In seltenen Ausnahmefällen kommt es vor, dass ein Held einen negativen Talentwert hat – dies ist dann bei den Startwerten ausdrücklich aufgeführt. Handelt es sich bei dem betreffenden Talent um ein *Basis-Talent*, dann kann der Held Proben in diesem Talent ablegen (zu Talent-Proben mit negativen TaW siehe Seite 110f.). Der TaW dieses Talents kann ganz normal angehoben werden, wobei die Kosten dafür bis zum TaW 0 recht hoch sind, wie Sie der Steigerungskostentabelle entnehmen können.

Wenn das Talent mit dem negativen TaW ein *Spezial-Talent* ist, dann gilt dieses als *nicht aktiviert*, der Spieler darf demnach keine Proben darauf ablegen. Es wird zwar auf dem Heldenbogen eingetragen, der

STEIGERUNGSFAKTOREN DER TALENTE

Sprachen der eigenen Sprachfamilie haben (üblicherweise) die Kategorie A, werden in der Regel also nach der ersten Spalte gesteigert, *Gesellschaftliche, Wissens-, Natur- und Handwerkstalente* werden mit den Werten aus der Spalte B gesteigert, *Sprachen aus einer fremden Sprachfamilie* je nach Komplexität mit Werten aus Spalte B oder C, *Körperliche Talente* verwenden die Spalte D. *Nahkampftechniken* (bewaffnet wie unbewaffnet) und *Fernkampftalente* haben Kategorien von C bis E, die Sie bei der Beschreibung des jeweiligen Talents nachlesen können.

negative TaW wird jedoch eingeklammert. Auch ein solches Talent kann gesteigert werden (zu den Kosten, die Sie der SKT entnehmen können), aber selbst wenn der Wert (0) erreicht ist, gilt es immer noch nicht als aktiviert. Erst wenn nun noch einmal die Aktivierungskosten (Zeile Akt.) bezahlt werden, darf der TaW 0 ohne Klammern eingetragen werden: Das Talent ist aktiviert, der Held darf von nun an Proben darin ablegen.

RAHMENBEDINGUNGEN FÜR DAS STEIGERN DER TALENTE

Die Talentwerte der Helden sind ja eigentlich keine abstrakten Werte, sondern geben an, wie gut der Held bestimmte Bewegungsabläufe einstudiert hat, sich mit bestimmten Fachthemen auskennt etc. Es wäre daher sehr merkwürdig, wenn ein Held sich beispielsweise zwischen zwei Abenteuern vom Nichtschwimmer in ein Schwimm-Ass verwandelt, indem er einfach nur eine ausreichende Zahl von AP für das betreffende Talent ausgibt – obwohl er sich vielleicht sogar irgendwo in der Wüste Khôm aufhält, wo es nun wirklich keine Möglichkeit gibt, um Schwimmstunden zu nehmen. Meister und Spieler sollten also immer ein Auge darauf haben, welche Talentwerte gesteigert werden dürfen und in welchem Maß.

Wenn Sie Ihre Spielwelt noch ein wenig realistischer und lebendiger gestalten wollen, finden Sie auf Seite 201 Möglichkeiten zur Ausgestaltung des Lernens und Steigerns: So kann ein Held einen Lehrmeister aufsuchen, um für teures Geld Unterricht zu erhalten, oder aber die Helden unterrichten sich gegenseitig. Natürlich steht es auch jedem Helden offen, einfach so lange zu üben, bis er seine Fähigkeiten perfektioniert hat.

STEIGERUNG VON GABEN UND ÜBERNATÜRLICHEN BEGABUNGEN

Gaben sind seltene 'übernatürliche' Talente, Fähigkeiten oder Fertigkeiten, über die ein Held von Geburt an verfügen muss und die er nicht nach Belieben 'aktivieren' kann. (Sprich: Der Spieler muss eine Gabe bereits bei der Generierung des Helden als *Vorteil* erworben haben, siehe Seite 84.)

Eine *Übernatürliche Begabung* ist eine 'angeborene Zauberfertigkeit', die nur Helden mit dem Vorteil *Viertelzauberer* offen steht und die ähnlich wie ein Zauber gehandhabt wird. Auch eine *Übernatürliche Begabung* muss bereits zu Spielbeginn gewählt werden.

STEIGERUNGSFAKTOREN DER

GABEN UND ÜBERNATÜRLICHEN BEGABUNGEN

Jede Gabe oder Übernatürliche Begabung, die ein Held besitzt, kann wie ein Talent gesteigert werden, wobei die Kosten immer in der **Spalte F** zu finden sind. Selbst wenn die Übernatürliche Begabung einem Zauber entspricht, der eine niedrigere Komplexität hat, muss der Viertelzauber immer die Kosten aus Spalte F entrichten.

Eine Aktivierung von Gaben oder Übernatürlichen Begabungen ist nur bei der Heldengenerierung möglich.

Näheres zu Gaben finden Sie auf Seite 84, zu Übernatürlichen Begabungen auf Seite 91. **Der Maximalwert einer Gabe oder Übernatürlichen Begabung kann so viele Punkte betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden (Talent- oder Zauber-)Probe beteiligten Eigenschaft +3.**

STEIGERUNGSFAKTOREN FÜR EIGENSCHAFTEN

Eigenschaften werden immer nach **Spalte H** gesteigert; Veränderungen der Spalte durch Lehrmeister und Selbststudium (siehe Seite 201) sind nicht möglich. In sehr seltenen Fällen (ein halbes Jahr Zwangsarbeit im Steinbruch, eine überstandene einjährige Kampagne in den Schwarzen Landen, eine mehrwöchige Disputation mit einem alten Drachen oder einem Erzmagus) kann der Spielleiter nach entsprechenden Anstrengungen eine *Spezielle Erfahrung* für die Steigerung einer Eigenschaft vergeben (in den o.g. Beispielen wären dies KK, MU bzw. KL).

STEIGERUNG DER EIGENSCHAFTEN

Eigenschaften sind nur in bestimmtem Rahmen trainierbar: Es ist schwierig, sie anzuheben, und irgendwo hat die Natur eine Grenze gesetzt, die es verbietet, dass aus einem kränklichen Stubenhocker ein muskelbepackter Eisenstangenverbieger wird.

Der Maximalwert einer Eigenschaft beträgt das Anderthalbfache des Werts, den der Held nach Abschluss der Generierung in der entsprechenden Eigenschaft aufweist. Wer also – nach Einrechnung aller Punkte aus den Veränderungen durch Rasse und Kultur und nach Berücksichtigung der Vor- und Nachteile *Herausragende* bzw. *Miserable* Eigenschaft – einen MU-Wert von 9 aufweist, darf diesen im späteren Abenteuerleben auf maximal 14 anheben ($9 \times 1,5 = 13,5$; gerundet auf 14). Jemand, der schon mit außergewöhnlichen Werten startet, kann also durchaus übermenschliche Werte erreichen (wenn er bereit ist, die entsprechende AP-Anzahl zu investieren).

Für die Berechnung der Steigerungskosten wird stets der aktuelle Wert der Eigenschaft zu Rate gezogen, unabhängig davon, ob darin Rassen- und Kultur-Boni, Vor- oder Nachteile eingerechnet sind. *Beispiel: Ein hünenhafter Thorwaler mit KK 18 (davon 1 Punkt aus der Rasse Thorwaler und 1 Punkt aus dem Vorteil Herausragende Eigenschaft) benötigt 550 AP, um seine Körperkraft auf 19 zu steigern.*

Wenn sich die Werte einer Eigenschaft ändern, kann es gut sein, dass sich daraus abgeleitete Werte ändern, so dass Sie in diesem Fall stets nachrechnen sollten, ob sich etwas geändert hat.

Geänderte Eigenschaft	eventuell betroffener Wert
MU	AuP, AT-Basis, INI-Basis, MR, AsP
KL	MR
IN	PA, FK-Basis, INI-Basis, AsP
CH	AsP
GE	AuP, AT-Basis, PA-Basis, INI-Basis
FF	FK-Basis
KO	LeP, AuP, MR
KK	LeP, AT-Basis, PA-Basis, FK-Basis, TP-Zuschlag, Tragkraft

STEIGERUNG VON LEBENSENERGIE UND AUSDAUER

Üblicherweise steigen die Lebensenergie und die Ausdauer nur dann, wenn sich die dazugehörigen Grundeigenschaften ändern (siehe oben), jedoch ist es möglich, durch besonders rigorose Übungen oder die Entbehrungen eines Abenteuerlebens noch weitere Punkte zusätzlich zu erwerben. Bei diesen Werten ist eine Spaltenverschiebung durch Selbststudium oder Lehrmeister nicht möglich, durch Spezi-

DIE VERSCHIEDENEN LERNMETHODEN

Wie bereits erwähnt, gibt es verschiedene Methoden, sich in Talenten, Gaben, Eigenschaften etc. zu verbessern: Üblich sind *Spezielle Erfahrungen*, *Lehrmeister*, *Gegenseitiges Lehren* und *Selbststudium*. Während die Speziellen Erfahrungen zu den DSA-Grundregeln gehören, handelt es sich bei den anderen drei Lernmethoden um optionale Regeln, bei denen Sie entscheiden können, ob Sie sie benutzen wollen.

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Talente, die im Verlauf eines Abenteuers häufig angewendet wurden – in vorgefertigten Abenteuern finden Sie am Ende des Szenarios eine Auflistung – oder die (nach Meisterentscheid) besonders geübt werden konnten, erhalten eine Markierung als *Spezielle Erfahrungen*.

Diese Talente können nach dem Abenteuer (oder während einer angemessenen Pause im Abenteuer) sofort und ohne Zeit- und finanziellen Aufwand um einen Punkt gesteigert werden, wobei für die AP-Kosten dieser Steigerung die nächst leichtere (linke) Spalte der Steigerungskostentabelle verwendet wird als üblich. *Beispiel: Wenn ein Held nach einer schwierigen Bergtour eine Spezielle Erfahrung erhält, darf er die nächste Steigerung seines Klettern-Talents zu den Kosten aus Spalte C durchführen.* Die Markierung bei dem gesteigerten Talent wird dann ausradiert. Ein Held kann nie über mehrere Spezielle Erfahrungen in dem gleichen Talent verfügen. Er sollte sich also beeilen, die entsprechende Steigerung bald auszuführen, damit er die Markierung ausradieren kann, denn erst dann ist Platz für eine neue Spezielle Erfahrung in diesem Talent. Wenn eine Spezielle Erfahrung nicht in angemessener Zeit genutzt wird, kann der Meister entscheiden, dass sie verfällt. Dann wird die Markierung von dem Heldenbogen genommen, ohne dass sie einer Kostenreduzierung beigetragen hat.

Sonderfall: Wenn ein Held sich eine Spezielle Erfahrung in einem Spezial-Talent verdient, von dem er noch überhaupt keine Ahnung hat (das also noch nicht aktiviert ist), kann er das Talent zu reduzierten AP-Kosten aktivieren (eine Spalte weiter links in der Tabelle); auch hierfür muss er keine Zeit und kein Gold aufwenden. Selbst die Steigerung eines negativen TaW ist durch Spezielle Erfahrungen erleichtert.

Um eine Spezielle Erfahrung bei einem Talent zu vermerken, das bisher noch nicht auf dem Heldenbogen steht, kann es dort auch schon dann eingetragen werden, wenn der Spieler noch keine AP aufgewendet hat, um es zu aktivieren. Dann erhält es als TaW jedoch eine eingeklammerte 0, und wie bei nicht aktivierten Talenten üblich kann keine Probe darauf abgelegt werden.

OPTIONAL: LEHRMEISTER

Die beste Methode, ein Talent zu erlernen, ist der Besuch eines *Lehrmeisters*: eines Spezialisten auf seinem Gebiet. Häufig handelt es sich dabei um 'Abenteurer im Ruhestand', aber auch andere Berufsgruppen (Söldner, Fährtsensucher, Wundärzte) geben ihr Wissen an künftige Generationen weiter. Lehrmeister sind bei weitem nicht für alle Talente typisch oder auch nur vorhanden – bedenken Sie, dass viele aventurische Handwerkerzünfte oder auch Gelehrtenzirkel ihr Wissen eifersüchtig hüten und nur dann bereit sind, einem Helden etwas beizubringen, wenn sie dafür nicht nur mit blinkendem Gold, sondern auch mit Gegenleistungen entlohnt werden.

Der Lehrmeister muss in *Lehren* und dem gelehrten Talent mindestens TaW 7 haben, in letzterem zudem einen um mindestens 3 Punkte höheren TaW als sein Schüler. Des weiteren sind regelmäßiger Unterricht (zumindest 10 Zeiteinheiten pro Woche) sowie entsprechende Lehrmaterialien erforderlich (bei etablierten Lehrmeistern alles selbstverständlich).

AP-Aufwand: Die Steigerung kostet so viele Abenteuerpunkte wie in der SKT in der nächst leichteren (linken) Spalte angegeben. Bei

besonders erfahrenen Lehrmeistern (TaW *Lehren* 15 und mehr) erhält der Schüler außerdem eine zusätzliche Spezielle Erfahrung im gelehrten Talent (wird um mehr als einen Punkt gesteigert, erhält er trotzdem nur eine SE).

Der **Zeitaufwand** entspricht auch hier einer Zeiteinheit pro aufgebrachtem Abenteuerpunkt. Durch die Senkung der AP-Kosten sinkt auch die benötigte Zeit. (Das Anwenden der SE kostet keine Zeit.)

Kosten: Als Faustformel können Sie hier für die Entlohnung eines Lehrmeisters so viele Heller rechnen, wie der in der Tabelle angegebenen Wert der AP-Kosten mal dem *Lehren*-Wert des Lehrmeisters beträgt. Besonders erfahrene Lehrmeister (ab TaW 15) sind allerdings sehr selten und sehr teuer – sie verlangen mindestens das Doppelte.

OPTIONAL: GEGENSEITIGES LEHREN UND LERNEN

Die Helden selbst sind natürlich ebenfalls unterschiedlich erfahren auf den verschiedensten Gebieten, und es ist natürlich durchaus möglich, dass sie sich nicht nur darüber unterhalten, wie aufregend doch der Besuch beim Grafen oder der Kampf gegen die Räuber war, sondern vielleicht gibt die Baronstochter zum Besten, in wie viele Fettafchen der Etikette der Thorwaler gerade getappt ist (und wie man dies hätte vermeiden können), oder der Elf zeigt den Helden, woran man die Anwesenheit der Rotpelze früher hätte bemerken können. Aus solchen Gesprächen kann es auch ein Nutzen für den Talentwert (in obigem Fall: in *Etikette* bzw. *Fährtsensuchen*) erwachsen.

Auch beim gegenseitigen Lehren und Lernen muss es einen erklärten Lehrer und einen Schüler geben. Erfüllt er oben genannte Bedingungen, gilt der lehrende Held als *Lehrmeister* (bei unzureichenden oder gar ohne Lehrmaterialien ist die *Lehren*-Probe allerdings um +3 bis +7 erschwert). Andernfalls muss der Lehrende zumindest einen TaW *Lehren* von 3 und im gelehrten Talent einen TaW 7 (sowie einen höheren TaW als der Schüler) aufweisen, und ihm muss eine *Lehren*-Probe gelingen (bei deren Misslingen er einen neuen Unterrichtsansatz suchen muss, was 1W6 Tage dauert).

AP-Aufwand: Die Steigerung eines Talents durch einen kundigen Gefährten kostet so viele Abenteuerpunkte wie in der SKT angegeben.

Der **Zeitaufwand** entspricht wiederum einer Zeiteinheit pro AP. Wir gehen davon aus, dass reisende Helden nur etwa eine Zeiteinheit pro Tag Zeit für gegenseitiges Lehren und Lernen zur Verfügung haben, aber es kann natürlich auch mehr sein – weil sie z.B. auf die Genesung eines Gefährten warten müssen.

Kosten: Üblicherweise wird ein Held von einem Gefährten keine Bezahlung verlangen – aber man weiß ja nie ...

OPTIONAL: SELBSTSTUDIUM

Wenn man genügend Zeit hat (dafür aber wenig Geld), empfiehlt sich das Selbststudium, das aus täglichen Übungen, dem Lernen nach der Methode 'Versuch und Irrtum', Bibliotheksbesuch und/oder Disputen mit Gleichgesinnten besteht – eine durchaus verbreitete Methode.

AP- und Zeitaufwand: Um ein Talent im Selbststudium zu steigern, werden mehr Abenteuerpunkte benötigt, als in der SKT angegeben: Sehen Sie in der nächstschwereren (rechten) Spalte nach. Um Talente über einen TaW von 10 hinaus zu steigern, müssen Sie sogar die Kosten aus der Spalte zwei weiter rechts verwenden. Auch für das Selbststudium benötigt man so viele Zeiteinheiten, wie AP aufgewendet werden.

Kosten: üblicherweise keine (von eventuellen Bibliotheksgebühren vielleicht abgesehen), aber wenn man den lieben langen Tag nichts anderes macht, als sich in Talenten zu schulen, kann man natürlich kaum Silbertaler verdienen gehen. Man muss aber derweil sehr wohl welche ausgeben.

STEIGERUNGSFAKTOREN VON LE P UND AU P

Die Kosten für die Steigerung von Lebensenergie entspricht der **Spalte H** in der SKT, bei Ausdauer ist es die **Spalte E**. Hierbei wird ausnahmsweise nicht der durch die Steigerung angestrebte Gesamtwert zugrundegelegt, sondern nur die Menge der bisher auf diese Weise erworbenen Punkte. *Um also zwei LeP zum Grundvorrat addieren zu können, müssen 51 Abenteuerpunkte aufgewendet werden (16 + 35), egal, ob der Held den Vorteil Hohe Lebenskraft oder Boni aus Rasse, Kultur oder Profession besitzt. Um einen dritten Punkt hinzuzählen zu können, sind 60 AP nötig, für einen vierten 85 usw.*

elle Erfahrung sehr selten. Der Zeitaufwand beim Steigern entspricht dem von Talenten: eine Zeiteinheit pro aufgewendetem AP.

Die hier genannten maximal zu erwerbenden Punkte gelten zusätzlich zu den Punkten aus den jeweiligen Vorteilen *Ausdauernd* und *Hohe Lebenskraft* (die ja nur zu Beginn des Spiels gewählt werden dürfen) und zu den Punkten, die der Held durch Rasse, Kultur und/oder Profession erhalten hat. Die Kostenberechnung für die hier genannte Zukaufmethode beginnt bei einem Wert von 0 Punkten.


Der Maximalwert an Lebensenergie, den ein Held zu seinem Grundwert 'hinzukaufen' kann, beträgt die Hälfte seines KO-Werts.


Der Maximalwert an Ausdauer, den ein Held zu seinem Grundwert 'hinzukaufen' kann, beträgt soviel wie sein voller KO-Wert.

VERBESSERUNG DER MAGIERESISTENZ

Der Grundwert der Magieresistenz berechnet sich ja aus $(MU + KL + KO)/5$ plus Modifikationen nach Rasse, Kultur und Profession plus eventuelle MR-Veränderungen aus dem Vorteil *Hohe Magieresistenz* oder dem Nachteil *Niedrige Magieresistenz*.

Um gegenüber Beherrschungs- und Einflusszaubern oder beim Kontakt mit feindlich gesonnenen Geistern nicht völlig hilflos dazustehen, empfiehlt es sich, bisweilen die geistige Widerstandskraft zu verbessern. Folgende Methoden sind hierbei möglich:


 die Verbesserung des Grundwerts durch Steigerung der Eigenschaftswerte Mut, Klugheit oder Konstitution.

 der Abbau des eventuell vorhandenen Nachteils

STEIGERUNGSKATEGORIE VON MR

Magieresistenz wird immer nach **Spalte H** gesteigert; Veränderungen der Spalte durch Lehrmeister und Selbststudium (siehe Seite 201) sind nicht möglich, solche durch Spezielle Erfahrung extrem selten. Hier gilt genauso wie bei Lebensenergie und Ausdauer, dass nicht die angestrebte MR die Zeile in der SKT angibt, sondern nur die Menge der bisher schon zugekauften MR-Punkte.


Niedrige Magieresistenz. Dies erfordert den Einsatz von 200 AP pro vorhandenem Punkt niedriger MR.


 der Kauf zusätzlicher MR-Punkte über den Basiswert von $(MU + KL + KO)/5$ plus Modifikationen hinaus. **Der Maximalwert an Magieresistenz, den ein Held zu seinem Grundwert hinzukaufen kann, beträgt die Hälfte seines MU-Werts.**


ERWERB VON SONDERFERTIGKEITEN


Es gibt einige 'Berufsgeheimnisse', die üblicherweise nur an Mitglieder der eigenen Zunft, Gilde, Kriegerakademie, Magierschule etc. weitergegeben werden. Diese *Sonderfertigkeiten* (eine Übersicht finden Sie 99ff.) können demzufolge auch fast ausschließlich bei Lehrmeistern erlernt oder sich von Held zu Held beigebracht werden. Sie kosten feste AP-Beträge, die unter Umständen je nach Vorleben des Helden gesenkt sein können.

Diese Umstände sind entweder

 Vorkenntnisse des Helden in verwandten Bereichen (die Verbilligung ist dann bei der jeweiligen SF angegeben) oder


 eine Ausbildung in den Grundlagen der Sonderfertigkeit im Rahmen der Profession (bei Kultur oder Profession dann als *Verbilligte Sonderfertigkeit* angegeben; die AP-Kosten werden halbiert) oder

 eine *Akademische Ausbildung*, die einem den grundsätzlichen Umgang mit verwandten Wissensgebieten erleichtert (AP-Kosten für bestimmte, ausgewählte Sonderfertigkeiten um 25 % verbilligt) oder

 der Erwerb einer *Speziellen Erfahrung* für diese Sonderfertigkeit (selten; halbiert die AP-Kosten).


Die Lerndauer in Zeiteinheiten beträgt üblicherweise ein Fünftel der angegebenen AP oder wird bei der Sonderfertigkeit entsprechend genannt.


Einige Meisterhinweise hierzu:

 Die Sonderfertigkeiten *Geländekunde*, *Ortskenntnis* und *Kulturrkunde* können



Sie Helden zugänglich machen, wenn diese über einen längeren Zeitraum Abenteuer in einer bestimmten Region, an einem bestimmten Ort oder im Umfeld einer bestimmten Kultur erlebt haben, auf die diese Sonderfertigkeiten anwendbar sind; dazu ist kein besonderer Lehrmeister vonnöten, und bei besonders langem und / oder intensivem Aufenthalt können Sie den Erwerb auch verbilligen. Ähnlich können Sie bei der SF *Akklimationisierung* verfahren, auch wenn der benötigte Zeitraum deutlich länger ist.

 Die Sonderfertigkeiten der *Talentspezialisierung* (auch solche im Kampf) sollten jedem Helden, der einen genügend hohen TaW vorweisen kann, prinzipiell zugänglich sein. Sie erfordern nicht zwingend einen Lehrmeister, der diese Spezialisierung beherrscht, sind aber ohne einen solchen nur zu doppelten Kosten zu erwerben.

 Etliche Professionen bringen Lernerleichterungen für Kampf-Sonderfertigkeiten (die oben erwähnten *Verbilligten Sonderfertigkeiten*), und es ist nur normal, wenn diese Helden die entsprechenden Sonderfertigkeiten schnell erlernen wollen. Gerade das Akademiewesen (oder einzelne Abgänger von Akademien) bietet auch gute Möglichkeiten, diese Sonderfertigkeiten zu üben. Legen Sie einem solchen Vorhaben also nicht unnötig Steine in den Weg.

ABBau von NAcHTEILEN

Die meisten *körperlichen* und *geistigen* Nachteile, die einem Helden bei seiner Erschaffung mitgegeben wurden, können im Lauf seines Abenteuerlebens nur mittels magischer Methoden oder durch extremen Aufwand wieder aufgehoben werden. Empfehlenswert sind hier **AP-Kosten in Höhe des Hundertfachen des GP-Wertes**. Um den *Nachteil Krankheitsanfällig* (–7 GP) durch *entsprechende Anstrengungen wieder loszuwerden*, wären also 700 AP erforderlich. Ob ein Nachteil überhaupt abgebaut werden kann, liegt in der Hand des Meisters. *Gesellschaftliche* Nachteile (wie *Gesucht* oder *Schulden*) können und sollten im Lauf des Heldenlebens durch Rollenspiel, entsprechende Erfahrungen und den Einsatz von (Geld-)Mitteln im Spiel abgebaut werden. Es ist nicht vorgesehen, sie mittels Abenteuerpunkten 'wegzukaufen'. Der Meister sollte es den Helden jedoch nicht zu einfach machen, diese Nachteile loszuwerden – es sollte vielmehr das Ergebnis intensiver Bemühungen sein, die sich über mehrere Abenteuer hinweg ziehen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Nachteilen können *Schlechte Eigenschaften* im Laufe des Spiels vermindert werden, und zwar im Selbststudium, als Spezielle Erfahrung (üblicherweise) oder bei einem 'Lehrmeister' (der in Aventurien nicht Psycho-

OPTIONAL: Die Stufen

Die Stufe ist ein grobes Maß für die Gesamterfahrung, die der Held bislang gesammelt und aus der er etwas gelernt hat, und abhängig von der Gesamtzahl der Abenteuerpunkte, die er bereits ausgegeben, d.h. in die Steigerung von Eigenschaften und Talenten, den Erwerb von Sonderfertigkeiten, die Senkung Schlechter Eigenschaften usw. investiert hat.

Jeder Held beginnt sein Dasein auf der nullten Stufe. Für je 1.000 *ausgegebene* AP wird eine weitere Stufe hinzugerechnet: *Ein Charakter mit 5.350 ausgegebenen AP befindet sich also auf der 5. Stufe*. Die $(KL + IN) \times 20$ Abenteuerpunkte, die ein Charakter bei der Erstellung bekommt, zählen bereits zu diesem Konto; Sie sollten sie also zu Spielbeginn unter 'Eingesetzte AP' auf dem Charakterbogen notieren. Die Abenteuerpunkte werden fortlaufend gezählt; wenn ein Held eine Stufe erreicht hat, fängt er also nicht wieder bei 0 an, sondern addiert die neu umgesetzten AP zu den bereits verbrauchten.

Stufen und Abenteuerpunkte sind natürlich nur ein abstraktes Maß für den Spieler, dem Helden (und auch den übrigen Aventurieren) sind sie unbekannt und im Spielverlauf werden sie nicht verwendet. Die Stufe kann jedoch als Maß der Gesamterfahrung des Helden für die Bestimmung der Reputation (des guten Rufs, des Ruhms, der Bekannt- und Berühmtheit; zusammen mit dem Sozialstatus) sowie für die 'Allgemeine Lebenserfahrung' verwendet (und unter Umständen wie eine Eigenschaft auf die Probe gestellt) werden.

therapeut, sondern Seelenheilkundiger heißt). Empfehlenswert sind hier Kosten in Höhe des 50-fachen GP-Werts: Um also *Meeresangst* um 1 Punkt zu senken, sind 50 AP erforderlich, für *Dunkelangst* sind es 100 AP. Im Selbststudium müssen die anderthalbfachen Kosten bezahlt werden. Die Behandlung Schlechter Eigenschaften durch einen Seelenheilkundigen ist kompliziert und risikoreich und wird bei der Beschreibung des Talents *Heilkunde der Seele* in *Wege des Schwerts* abgehandelt.

ERFAHRUNG UND STEIGERUNG FÜR ZAUBERER

Während viele andere Aventurier leben und dabei lernen, leben speziell Zauberkundige, *um* zu lernen – das Ansammeln von (praktischem, theoretischem oder gar esoterischem) Wissen ist für fast alle aventurischen Zauberer erklärter Teil ihres Lebenszwecks. Grundsätzlich gilt auch für Zauberer das, was auf den vorhergehenden Seiten zum Steigern ihrer weltlichen Fähigkeiten gesagt wurde. Es sei hier noch einmal betont, dass ein Held nur dann magische Fertigkeiten erwerben und verbessern kann, wenn er eine grundsätzliche Kenntnis magischer Zusammenhänge besitzt und er in der Lage ist, die astralen Kräfte zu speichern, zu formen und zu lenken. Dazu ist es nötig, dass der Held einen der Vorteile *Viertelzauberer* oder *Vollzauberer* besitzt, die sich ausdrücklich nur zum Zeitpunkt der Generierung und nicht im späteren Heldenleben wählen lassen.

Magisch begabte Charaktere können – neben der Steigerung ihrer weltlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten – die folgenden Werte verbessern:

- Steigerung der Zauberkundigkeits-Werte (der Kenntnis in einzelnen Zaubern) bzw. Neuerlernen (Aktivieren) von Zaubersprüchen
- Erlernen magischer Sonderfertigkeiten

- Steigern der Astralenergie
- Magier außerdem: Steigerung des *Ritualkenntnis*-Werts
- nur Viertelzauberer mit Übernatürlichen Begabungen: Steigern des Werts in den vorhandenen Begabungen (das Erlernen neuer Übernatürlicher Begabungen ist nicht möglich); siehe dazu *Steigerung von Gaben und Übernatürlichen Begabungen* auf Seite 200.

STEIGERUNG DER ZAUBERFERTIGKEITEN

Genau wie bei Talenten wird die Erfahrung im Umgang mit einem Zauber in Punkten gemessen, und ebenso wie bei Talenten gilt, dass es umso schwerer ist, einen Zauber zu verbessern, je genauer man sich schon mit ihm auskennt. Auch bei Zaubern gilt die Grundlage, dass man einen Spruch leichter erlernt oder verbessert, wenn man ihn unter kundiger Anleitung beigebracht bekommt oder wenn man ihn häufig anwendet.

OPTIONAL: LERNEN IM SALASANDRA


Elfen – und Halbelfen, die einer elfischen Kultur entstammen – können ihre Fertigkeiten nicht nur durch Anwendung und Studium, sondern auch durch Einstimmung auf das Wissen ihrer Sippe erlernen und verbessern, indem sie mit dem Wesen der anderen eine harmonische Verbindung eingehen, mit ihnen also ins Salasandra gehen. Das ist natürlich nur möglich, wenn der Elf seine heimatliche Sippe aufsucht und dort längere Zeit verbringt.


Spieltechnisch heißt dies: Talente, Gaben und Zauber, die im Salasandra mit der Sippe erlernt werden, können so aktiviert / gesteigert werden, als habe der elfische Held einen Lehrmeister aufgesucht (was der Verringerung der Lernkosten um eine Spalte entspricht). Es können nur solche magischen und weltlichen Fertigkeiten erlernt werden, die auch der Mehrzahl der am Salasandra Beteiligten bekannt sind – was besonders 'unelfische' Talente natürlich ausschließt. Im Salasandra können auch Sonderfertigkeiten erlernt werden, die einen Lehrmeister voraussetzen – natürlich auch hier nur, wenn die elfische Sippe über die entsprechenden Kenntnisse verfügt.


Das Lernen im Salasandra ist nicht den Regeln der *Elfischen Weltsicht* unterworfen, sprich: Die Verbilligung um eine Spalte (Zauber, Gaben, Talente) gilt auch dann, wenn es sich bei der erlernten Fertigkeit nicht um eine (L)-Fertigkeit handelt (diese werden dann also effektiv um *zwei* Spalten verbilligt). Auch Sonderfertigkeiten, die keine (L)-Fertigkeiten sind, können zu normalen Kosten erlernt werden.

Spieltechnisch heißt dies Folgendes: Zauberfertigkeiten werden gemäß der Steigerungskostentabelle (SKT, siehe Seite 198) gesteigert. Für die Steigerung von Zauberfertigkeiten werden umso mehr Abenteurpunkte verbraucht, je höher der gewünschte Zauberfertigkeitwert und je größer die Lernschwierigkeit des Zaubers ist. Es wird also nachgesehen, auf welchen Wert (Zeile) ein Zauber einer bestimmten Lernschwierigkeit (Spalte) gesteigert werden soll.

Diese **Lernschwierigkeit** ergibt sich aus folgenden Faktoren:

 der **Komplexität des Zaubers**: Die Grund-Komplexität eines Zaubers reicht von **A** für sehr einfach verständliche und auszuführende Zauber bis **E** für extrem komplizierte oder extrem machtvoll und schwer zu kontrollierende Zauber. (In **Wege der Zauberei** finden sich auch noch Zauber der Komplexität **F**.) Die Komplexität können Sie der nebenstehenden Tabelle entnehmen.

 die Ausbildung, die ein Zauberer im entsprechenden Spruch von Kindesbeinen an erhalten hat: Ein *Hauszauber* eines Elfen bzw. Magiers kann um eine Spalte erleichtert erlernt werden.

 der **Repräsentation des Zaubers**: Manche Zauber liegen nur in der Repräsentation einer einzelnen magischen Tradition vor – sind also nur Magiern oder nur Elfen bekannt (auch dies können Sie der Tabelle entnehmen). Dennoch ist es nicht ausgeschlossen, dass ein Elf einen Magierspruch oder ein Magier einen Elfenzauber erlernt – hier spricht man von einem Zauber, der in einer fremden Repräsentation erlernt wurde. Das Aktivieren und Steigern solcher Zauber ist um zwei Spalten schwieriger (2 Spalten nach rechts), als es in eigener Repräsentation wäre. Dies betrifft all jene Sprüche, bei denen die Anmerkung *ausschließlich Elfen* bzw. *ausschließlich Magier* zu finden ist. (Lassen Sie

sich nicht davon irritieren, dass einige Zauber während der Helden-generierung nur einer der beiden Traditionen zur Verfügung standen, bei der späteren Steigerung aber beiden offen stehen – sie sind bei der jeweils anderen Tradition zwar vorhanden, aber zu selten, als dass ein neu generierter Held Zugriff darauf hätte.)

Zauber	Komplexität	Erlernen
Abvenenum	C	keine Einschränkungen
Adlerauge	B	keine Einschränkungen
Adlerschwinge	D	keine Einschränkungen
Analys	D	ausschließlich Magier
Armatrutz	B	keine Einschränkungen
Attributo	B	keine Einschränkungen
Auris Nasus	D	ausschließlich Magier
Axxeleratus	C	keine Einschränkungen
Balsam	C	keine Einschränkungen
Bannbaladin	B	keine Einschränkungen
Beherrschung brechen	C	keine Einschränkungen
Blick in die Gedanken	D	keine Einschränkungen
Blitz dich find	B	keine Einschränkungen
Claudibus	C	keine Einschränkungen
Duplicatus	C	ausschließlich Magier
Einfluss bannen	B	keine Einschränkungen
Exposami	B	keine Einschränkungen
Elfenstimme	D	ausschließlich Elfen
Falkenauge	B	keine Einschränkungen
Flim Flam	A	keine Einschränkungen
Foramen	C	ausschließlich Magier
Fulminictus	C	keine Einschränkungen
Gardianum	D	ausschließlich Magier
Gedankenbilder	B	keine Einschränkungen
Horriphobus	C	ausschließlich Magier
Ignifaxius	C	ausschließlich Magier
Klarum Purum	D	keine Einschränkungen
Movimento	A	keine Einschränkungen
Nebelwand	C	keine Einschränkungen
Odem Arcanum	A	keine Einschränkungen
Paralysis	C	ausschließlich Magier
Penetrizzel	C	keine Einschränkungen
Psychostabilis	C	keine Einschränkungen
Salander Mutander	E	ausschließlich Magier
Sanftmut	B	ausschließlich Elfen
Seidenzunge	B	ausschließlich Elfen
Sensibar	C	keine Einschränkungen
Silentium	B	keine Einschränkungen
Somnigravis	B	keine Einschränkungen
Spurlos	C	ausschließlich Elfen
Tiergedanken	C	keine Einschränkungen
Visibili	C	keine Einschränkungen
Wasseratem	C	keine Einschränkungen
Weißer Mähne	D	ausschließlich Elfen
Zaubernahrung	C	ausschließlich Elfen

DIE LERNMETHODEN

Wenn Sie mit den unterschiedlichen Lernmethoden spielen (Seite 201), dann können Sie diese Regeln auch bei Zaubern einsetzen. Sogar ein Zauberbuch (oder in seltenen Fällen ein spezielles Artefakt einer anderen Traditionen, eventuell sogar ein Ort) kann hierbei als *Lehrmeister* gelten. Ein Lehrmeister kann einen Spruch natürlich nur in der Repräsentation weitergeben, in der er ihn beherrscht. *Selbststudium* ist bei Zaubersprüchen in fremder Repräsentation nur bis zu einem ZfW von 10 möglich.

Der Maximalwert einer Zauberfertigkeit in eigener Repräsentation kann so viele ZfP betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Zauberprobe beteiligten Eigenschaft, plus 3. Bei Zaubern aus fremder Tradition gilt als Maximalwert der Wert der *niedrigsten* an der Zauberprobe beteiligten Eigenschaft (ohne weitere Zuschläge). Der Zeitbedarf für die Steigerung von Zauberfertigkeiten beträgt halb so viele Zeiteinheiten (siehe S. 197), wie Abenteurpunkte benötigt werden. Es ist also nicht so aufwendig, einen Zauber zu lernen, wie ein gesamtes Talent mit seiner viel größeren Anzahl von Möglichkeiten. Für die Aktivierung von Zaubersprüchen gilt ebenfalls, dass sie AP/2 Zeiteinheiten benötigen.

AKTIVIEREN VON ZAUBERSPRÜCHEN

Das 'Aktivieren' eines Zauberspruchs (also das grundsätzliche Erlernen und der Erwerb des ZfW 0) kostet immer einen gewissen, von der nach obiger Methode ermittelten Lernschwierigkeit (S. 204) abhängigen Betrag, der in der Zeile **Akt.** vermerkt ist. Aktivierung einer Zauberfertigkeit ist nur mittels eines Mentors möglich, wobei als 'Mentor' ein Gefährte, der eigentliche Lehrmeister und Ausbilder oder auch ein entsprechend qualifiziertes Zauberbuch dienen können. Aktivierung eines Zaubers ist also nicht durch Selbststudium oder Spezielle Erfahrung möglich. Dazu kommt, dass nicht jeder Zauberspruch überall gelehrt oder gar weitergegeben wird – an einen seltenen Zauberspruch zu gelangen, sollte Ziel oder Belohnung einer anspruchsvollen Queste sein.

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Spezielle Erfahrungen macht ein zauberkundiger Held in erster Linie dadurch, dass er einen Spruch besonders häufig anwendet. Was hier

bei 'besonders häufig' ist, entscheidet der Meister, jedoch sollten Sie dem Zauberer ruhig einen 'Lieblingsspruch' gönnen. Ebenso macht man natürlich *Spezielle Erfahrungen* in punkto Zauberei, wenn man unter erhöhter Anspannung (also bei deutlichen Erschwernissen) erfolgreich zaubert.

OPTIONAL: LEHRMEISTER

Es ist nicht unbedingt einfach, einen geeigneten Lehrmeister für den gewünschten Spruch zu finden, gerade, wenn es sich um seltene Sprüche hoher Komplexität handelt – es ist jedoch kaum möglich, hierfür Richtlinien anzugeben. Die beste Chance, einen kompetenten Lehrmeister anzutreffen, hat ein Held sicherlich auf einem der Treffen seiner Tradition (also zum Beispiel ein Gildentreffen der Magier oder ein Fest der Elfen), selbst wenn er dort nur erfährt, wen er aufsuchen muss – was für ihn und eine Gruppe von Begleitern schon wieder ein eigenes Abenteuer sein kann.

Ein gildenmagischer Lehrmeister verlangt etwa fünf mal so viele Silbertaler für seine Lehrtätigkeit, wie der AP-Aufwand für das Erlernen beträgt, mindestens jedoch 5 Dukaten. Um einen Spruch der Komplexität E zu aktivieren oder den ZfW eines Zaubers über 14 hinaus zu steigern, sind meist sogar die doppelten Kosten fällig. Bei Elfen sind Gegenleistungen in entsprechender Höhe durch das Schaffen von Artefakten, das Besorgen seltener Trank-Zutaten, kurz: durch Folgeabenteuer, möglich und üblich.

STEIGERN DER RITUALKENNTNIS

Die *Ritualkenntnis* der Magier (und anderer Traditionen, die Sie in *Wege der Helden* bzw. *Wege der Zauberei* finden) stellt, ähnlich wie



eine Gabe, eine besondere Form von Talent dar, das nur unter bestimmten Bedingungen angewendet werden kann – in diesem Fall zur Ausführung eines Stabzaubers und unter Einsatz von Astralpunkten. Der TaW in der *Ritualkenntnis* gibt auch vor, welche Stabzauber ein Magier erlernen kann. Die Eigenschaftsproben, auf die die *Ritualkenntnis* angewendet wird, sind üblicherweise durch den jeweiligen Stabzauber vorgegeben.

Die *Ritualkenntnis* wird mit der Ausbildung erworben, sprich, jeder Magier erhält sie bereits aktiviert und auf einem Wert von 3 Punkten. Sie wird wie ein Talent der Kategorie **E** gesteigert, üblicherweise unter Beaufsichtigung eines Lehrmeisters oder durch gegenseitiges Lehren, unter Umständen jedoch auch im Selbststudium. Der Maximalwert der *Ritualkenntnis* beträgt Klugheit des Zauberers plus 3.

ERLERNE MAGISCHER SONDERFERTIGKEITEN

Eine weitere Senke von Abenteurpunkten für Zauberer sind die magischen Sonderfertigkeiten, die z.B. die Regeneration verbessern, das Zaubern sicherer machen oder neue Horizonte öffnen können. Wir präsentieren Ihnen hier nur eine kleine Auswahl; detailliertere Ausführungen finden Sie in **Wege der Helden** bzw. **Wege der Zauberei**.

Für die magischen Sonderfertigkeiten gilt das gleiche wie für ihre weltlichen Pendanten: Grundsätzlich beherrscht man eine Sonderfertigkeit oder man beherrscht sie nicht; man erlernt sie unter Einsatz einer bestimmten AP-Summe auf einen Schlag.



Zu diesen – nicht wenigen – allgemein verfügbaren Sonderfertigkeiten kommen noch eine Zahl von Ritualen oder Objektritualen pro Tradition. Objektrituale (wie die Stabzauber) werden durch den Einsatz von AP erlernt und können dann jederzeit mit einer Ritualprobe auf das gewünschte Objekt gesprochen werden, was den Einsatz von Astralenergie erfordert. Für Rituale (wie die Elfenlieder) gilt in den meisten Fällen ähnliches, einige wenige (wie die Große Meditation) erfordern jedoch nicht nur den Aufwand von AP zum Erlernen, sondern auch bei jeder Anwendung.

Viele Traditionen behandeln die Kenntnisse der Sonderfertigkeiten (und mehr noch der Rituale) als ausgesprochenes 'Zunftgeheimnis' und sind meist überaus erbst über eine Verletzung entsprechender Geheimnispflichten. Dies heißt speziell, dass magische Sonderfertigkeiten, vor allem die zu Ritualen, *nur und ausschließlich bei einem Lehrmeister* gelernt werden können. Magische Sonderfertigkeiten sind selten einmal für bestimmte Personengruppen (meist Mitglieder einer bestimmten Tradition) verbilligt, bisweilen auch für bestimmte Gruppen verteuert. Auch im Fall der magischen Sonderfertigkeiten beträgt die Lernaufwand ein Fünftel der angegebenen AP in Zeiteinheiten oder wird entsprechend genannt.


STEIFERN DER ASTRALENERGIE

Dieser für alle Zaubernden so wichtige Wert steigt natürlich dann an, wenn sich die dazugehörigen Grundeigenschaften (Mut, Intuition und Charisma) verbessern. Zusätzlich jedoch verfügen die meisten magischen Traditionen über geistige Übungen und Konzentrationsmethoden, mit denen sie ihr 'astrales Gefäß' vergrößern können. Der Grundwert der Astralenergie (die AE-Basis) berechnet sich ja zu $(MU + IN + CH) / 2$ plus/minus Punkte je nach magischer Tradition plus Punkten aus dem Vorteil *Astralmacht* bzw. minus Punkten aus dem Nachteil *Niedrige Astralkraft*.

Zu den genannten Veränderungen kommen je nach Tradition noch bestimmte Rituale, die dem Helden zusätzliche Astralpunkte einbringen, aber ebenfalls Abenteurpunkte kosten. Die Astralenergie kann also auf folgende Arten gesteigert werden:

-  durch Verbessern der Eigenschaftswerte Mut, Intuition oder Charisma;
-  durch eine Reihe geistiger Übungen, die die AsP über diesen Grundwert hinaus erhöhen. Der Maximalwert der Astralenergie, den ein Held auf diese Weise zu seinem Grundwert hinzukaufen kann, beträgt soviel wie sein CH-Wert; die zugekauften Astralpunkte kosten entsprechend der Spalte **G** aus der SKT. (Und wie bei Lebenspunkten bestimmt sich die Zeile in der Tabelle aus den hinzugekauften Punkten, nicht der Gesamtzahl.)

Um also zwei AsP zu seinem Grundvorrat addieren zu können, müssen 26 Abenteurpunkte aufgewendet werden. Um einen dritten Punkt hinzuzählen zu können, sind 30 AP nötig, für einen vierten 42 usw.

-  durch langwierige Meditations- und Einstimmungs-Techniken, die allen *Vollzauberern* zur Verfügung stehen, die mindestens KL und IN 12 aufweisen.

Dies ist die Sonderfertigkeit *Große Meditation*, durch die der Zauberer je nach Tradition KL/3 oder IN/3 AsP zu seinem Grundvorrat hinzu gewinnt, bei Gelingen einer *Ritualkenntnis*-Probe zusätzlich RkP*/10 AsP. Die Elfen führen diese Technik im *salasandra* durch (s. S. 204) und verwenden nicht ihre (nicht vorhandene) *Ritualkenntnis*, sondern ihren *Musizieren*- oder *Singen*-Wert (und gewinnen u.U. TaP*/10 AsP zusätzlich hinzu). Die Methoden erfordern, dass sich der Zaubende mindestens einen Monat zurückzieht (Magier vorzugsweise an ihre Heimatacademie oder an einen astral ausgezeichneten Ort, Elfen auf jeden Fall zurück in den Kreis ihrer Sippe) und versucht, sich 'in Einklang mit den Kräften zu bringen'. Wenn der Zauberer das Ritual nicht unter diesen Randbedingungen durchführen kann (etwa weil er sich zu weit entfernt oder an einem profanen Ort aufhält oder gar, weil er aus der Gemeinschaft ausgeschlossen wurde), sind die Proben jeweils um 3 Punkte erschwert.

Es kann nur ein solches Ritual pro Jahr durchgeführt werden, d.h., es müssen, unabhängig vom Gelingen, 'ein Jahr und ein Tag' zwischen den Ritualen vergehen. Die Durchführung jeder *Großen Meditation* kostet pauschal 400 AP.



STEIGERUNG IN STICHWORTEN

TALENTE (S. 199)

Steigerungsfaktor: je nach Talent, kann durch Begabung, Unfähigkeit und Spezielle Erfahrung (optional: durch Lehrmeister oder Selbststudium) verändert werden.

Aktivierung: bei Basis-Talenten unnötig, bei Spezial-Talenten entsprechend der Zeile Akt.

Maximum: höchste in der Talentprobe verwendete Eigenschaft +3 (bei Nahkampf-Talenten GE oder KK +3, bei Fernkampf-Talenten GE, FF oder KK +3, es gilt jeweils der höchste Wert)

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP, bei Steigerung mit Spezieller Erfahrung kein Zeitaufwand.

EIGENSCHAFTEN (S. 200)

Steigerungsfaktor: Spalte H, kann ausnahmsweise durch eine Spezielle Erfahrung modifiziert werden.

Maximum: das Anderthalbfache des Wertes zu Spielbeginn

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

LEP (S. 200)

Steigerungsfaktor: Spalte H, kann nicht modifiziert werden. Die Zeile entspricht nicht dem Gesamtwert, sondern der Menge der zugekauften Punkte.

Maximum: zugekaufte Punkte in Höhe des halben KO-Werts

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

AVP (S. 200)

Steigerungsfaktor: Spalte E, kann nicht modifiziert werden. Die Zeile entspricht nicht dem Gesamtwert, sondern der Menge der zugekauften Punkte.

Maximum: zugekaufte Punkte in Höhe des KO-Werts

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

ASP (PUR VIERTEL- UND VOLLZAUBERER, S. 206)

Steigerungsfaktor: Spalte G, kann nicht modifiziert werden. Die Zeile entspricht nicht dem Gesamtwert, sondern der Menge der zugekauften Punkte.

Maximum: zugekaufte Punkte in Höhe des CH-Werts

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

Große Meditation: einmal pro Jahr zusätzlich zu allen anderen Steigerungen, siehe S. 206

MR (S. 202)

Steigerungsfaktor: Spalte H, kann nicht modifiziert werden. Die Zeile entspricht nicht dem Gesamtwert, sondern der Menge der zugekauften Punkte.

Maximum: zugekaufte Punkte in Höhe des halben MU-Werts

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

SONDERFERTIGKEITEN (S. 202 BZW. S. 206)

Kosten: ein fester Betrag je nach SF, kann eventuell modifiziert werden (s. S. 202)

Zeitaufwand: wenn nicht anders angegeben ein Fünftel der aufgebrauchten AP

ZAUBERFERTIGKEITEN (PUR VOLLZAUBERER, S. 203)

Steigerungsfaktor: je nach Zauber, kann durch Hauszauber, Begabung, Unfähigkeit, Spezielle Erfahrung und Fremdrepräsentation (optional: durch Lehrmeister oder Selbststudium) verändert werden.

Aktivierung: entsprechend der Zeile Akt., ohne Lehrer nicht möglich

Maximum: höchste in der Zauberprobe verwendete Eigenschaft +3 (in fremder Repräsentation: die niedrigste der beteiligten Eigenschaften)

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro 2 AP, bei Steigerung mit Spezieller Erfahrung kein Zeitaufwand.

RITUALKENNTNIS (PUR MAGIER, S. 205)

Steigerungsfaktor: Spalte E, kann durch Spezielle Erfahrung (optional: durch Lehrmeister oder Selbststudium) modifiziert werden.

Aktivierung: nur bei der Generierung möglich

Maximum: KL +3

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP, bei Steigerung mit Spezieller Erfahrung kein Zeitaufwand.

GABEN UND ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN (S. 200)

Steigerungsfaktor: Spalte F, kann nicht modifiziert werden.

Aktivierung: nur bei der Heldengenerierung möglich

Maximum: höchste in der Probe verwendete Eigenschaft +3

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

ABBAU VON PACHTEILEN (S. 203)

Kosten: das Hundertfache des GP-Werts, bei Schlechten Eigenschaften eventuell durch 'Lehrmeister', Spezielle Erfahrung und Selbststudium zu modifizieren.

Zeitaufwand: nicht festgelegt





er Tag danach: Golden erhebt sich die Praiosscheibe über dem Wirtshaus am Rande des Reichsforstes und scheint durch die bunten Butzenglasscheiben auf den reich gedeckten Frühstückstisch, an dem an diesem Morgen die Gefährten, der gerettete Bote und der herrschende Baron dieses Landstriches sitzen. Durch die magische Heilkunst

Mirhibans und Raniris ist es den Gefährten noch in der Nacht gelungen, das gebrochene Bein des Beilunker Reiters wieder komplett herzustellen. Die beiden gefesselten Diebe werden den Bütteln des Barons übergeben und zum Verhör abgeführt. Der Baron beschließt, der offensichtlichen Dringlichkeit der Sache halber werde er dem Reiter zwei seiner Wachen zum Schutz mit auf den Weg nach Gareth geben.

Ehe er die Wirtsstube verlässt, wendet er sich noch einmal an die Gefährten: „Ihr habt mutig und umsichtig gehandelt; dafür gebührt Euch mein aufrichtiger Dank und meine höchste Anerkennung. Wenn ein berittener Bote überfallen und ihm eine Depesche von solch offensichtlicher Dringlichkeit entwendet wird, hätte dies auch mir, der ich für die Sicherheit dieses Landstriches verantwortlich bin, keinen Ruhm bei unserer Kaiserin eingebracht. Und überdies – das legt zumindest die aufwendige Art des Siegels nahe – wären auf diese Art und Weise wichtige militärische Unterlagen in die Hände des Feindes gelangt. Wie Ihr sicherlich wisst, haben die Schergen Borbarads, des finsternen Dämonenmeisters, im Osten Aventuriens die Macht erlangt und ganze Landstriche ihrer dunklen Herrschaft unterworfen. Jede Baronie ist aufgerufen, in zwei Monden ihre besten Leute nach Gareth zu schicken. Die Kaiserin will Späher in die Schwarzen Lande entsenden, um die Stärken des Feindes zu erfahren und so seine Schwachstellen zu finden. Der Lohn für diese schwierige Aufgabe sind nicht nur Dukaten, sondern auch die Hoffnung, dem Bösen ein Stück seiner Macht abzutrotzen und so einen kleinen Schritt dazu beizutragen, die Schwarzen Lande eines Tages wieder befreien zu können. – Überlegt es Euch! Derweil aber nehmt dies als meinen Dank an Euch.“

Und er legt einen prall gefüllten Lederbeutel auf den Tisch.

Noch ehe der Baron die Tür ganz hinter sich geschlossen hat, hat Angrax bereits den Inhalt des Beutels auf den Tisch geschüttet und beginnt mit glänzenden Augen, die Zungenspitze zwischen die Zähne geklemmt, zu zählen.

„Zwanzig Dukaten!“, verkündet er strahlend, und beginnt mit dem Zählen gleich noch einmal von vorn.

„Wir teilen, Angrax, dass das nur klar ist“, sagt Daria lächelnd, aber mit einem unüberhörbar scharfen Unterton.

„Jaja, natürlich“, brummt der Ambosszwerg, „wir teilen. Aber lass es mich noch ein, zwei Mal zählen ...“

Und vergnügt summend lässt er die blinkenden Münzen in seinen Handflächen klirpern.

„Wo nun schon mal eine waschechte Elfe bei uns ist“, stellt Daria, an einem dick bestrichenen Brot kauend, fest, „könnten wir doch eigentlich noch mal über diesen Aushang dort drüben an der Wand nachdenken, über die Suche nach dieser versunkenen Elfenstadt, oder? Ich meine, Ruhm hin, Ruhm her, wollt ihr wirklich in die Schwarzen Lande gehen? Also, mit Frenja an unserer Seite geben wir bestimmt keine besonders umsichtigen Spione ab ...“

„Willst du mich loswerden, was, du Tochter eines stinkenden Trollfurzes?“, fragt die Thorwalerin; doch in den flapsigen Worten schwingt ein Hauch Verletztheit und Trauer mit. Rondrian knufft ihr freundschaftlich in die Seite: „Im Wald bei den Dieben hätten wir ohne dich schlecht dagestanden. Über Kampfstrategien müssen wir uns noch mal bei einem guten Glas Branntwein unterhalten. Aber was mich angeht: Ich freue mich, wenn wir auch in Zukunft gemeinsame Wege gehen könnten, Kameradin!“

„Na“, fügt Angrax hinzu, „und das mit dem Trinkwettstreit haben wir auch noch nicht entschieden!“

„Sagt mal, Freunde“, mischt sich nun Trautmann in das Gespräch, „soll das heißen, wir überlegen gerade, gemeinsam in ein neues Abenteuer zu ziehen?“

„Nun ja“, erklingt die melodische Stimme Mirhibans, „um ehrlich zu sein, ist das Abenteuer das letzte Mal ja eher zu uns gekommen. Aber um auf deine Frage zu antworten: ja. Ich würde gern noch eine Zeit lang mit euch gemeinsam reisen.“

Dabei vermeidet sie allerdings, Raniri anzublicken.

„Solange wir uns nicht tagelang in den engen Gassen eurer Steinstädte aufhalten, Feyam, bin auch ich an eurer Seite“, sagt die Elfe.

Frenja, nun wieder sichtbar gut gelaunt, donnert in ihrer üblichen Lautstärke: „Bei all der Rührseligkeit krieg ich feuchte Augen und 'ne trockene Kehle! Also: Elfenschätze oder Spione des Barons? Ich würd' sagen: Erstmal 'nen Humpen Bier, und dann sehen wir weiter!“

„Elfenstädte ...“, flüstert Shafir und starrt mit traumverhangenem Gesichtsausdruck auf den pergamentenen Aushang neben dem Tresen, „... untergegangene Kulturen ... Echsen ... Drachen ...“ Und dann, an die Gefährten gewandt: „Habe ich euch eigentlich schon mal die Geschichte von meinem Oheim und dem Drachen erzählt? So bin ich nämlich zu meinem Namen gekommen, müsst ihr wissen! Also: ...“

» ELFENSTÄDTE, UNTERGEGANGENE KULTUREN, ECHSEN, DRACHEN! «



DER KONTINENT AVENTURIEN

Auf der erdähnlichen Welt Dere liegt der Kontinent Aventurien. Viele Aventurier gehen davon aus, dass ihre Welt eine Scheibe ist (wenn sie sich überhaupt mit solchen Themen beschäftigen), obwohl auch die Theorien über eine Kugelgestalt Deres langsam aber sicher an Verbreitung und Einfluss gewinnen.

Aventurien misst von Nord nach Süd etwa 3.000 Meilen*, an der breitesten Stelle beträgt die Entfernung von Küste zu Küste keine 2.000 Meilen. Das bedeutet, dass eine Landreise vom Nordende des Kontinents zum südlichen Kap Brabak mit aventurischen Verkehrsmitteln – und das sind Pferd, Maultier, Kutsche und vor allem Schusters Rappen – mindestens drei Monate dauert.

Im Folgenden finden Sie die wichtigsten aventurischen Regionen in knapper Form beschrieben; weitere Informationen stehen in der Spielhilfe *Geographia Aventurica* (als GA abgekürzt). Wenn Sie sich ein umfassenderes Bild vom Charakter der einzelnen Landstriche machen möchten, sei Ihnen die Lektüre der entsprechenden Regionalpublikationen (siehe die aktuelle Liste auf der FanPro-Homepage) empfohlen, zu den dort beheimateten Kulturen finden Sie teilweise auch Informationen im Abschnitt über die Kulturen, aus denen die Spieler-Helden stammen können (Seiten 60ff.).

DAS EWIGE EIS, DAS YETI-LAND UND DER HÖCHSTE NORDEN

Yeti-Land nennt man die nördlichste aventurische Insel. Hier herrscht fast das ganze Jahr über tiefer Winter, nur für zwei oder drei Monate taut das Eis längs eines schmalen Küstenstreifens auf, die Berge im Landesinneren hingegen sind immer von Eis und Schnee bedeckt. Bewohnt wird das Yeti-Land von den namensgebenden Schneeschratzen oder *Yetis*. Höchst selten hat ein Reisender bislang diese Insel besucht, doch ranken sich umso mehr Legenden darum, was unter ihrem Eispanzer verborgen sein mag: sagenhafte Goldschätze, versunkene Elfenstädte, vielleicht sogar das Urböse selbst. Nördlich von Yeti-Land erstreckt sich nur ewiges Eis (selbst im Sommer reicht die Eisgrenze bis fast an die Insel heran), so weit das Auge reicht – und die Gerüchte wollen nicht verstummen, man könne hier den 'sagenhaften Polardiamanten' oder abgestürzte 'fliegende Schiffe der Hochelfen' bergen.

*) Eine aventurische Meile entspricht einem irdischen Kilometer.

Den höchsten Norden des eigentlichen Kontinents bilden die Firnklippen, die Nebelzinnen, die Eiszinnen und die Grimmfrostöde, kahle Gebirgslandschaften, in denen sich außer tollkühnen Pelztierjägern, den *Fjarningen Eisbarbaren* und einigen verstreuten *Firnelfensippen* kein vernunftbegabtes Lebewesen findet. Eiszinnen und Grimmfrostöde werden auch von Glorania (s.u.) beansprucht, da sich hier der eisige Hauch des Erzdämons Nagrach ausgebreitet hat. Seit neuerer Zeit siedeln in den Eiszinnen *Weißpelzorks*, angeführt vom ehemaligen orkischen Hochschamanen *Uigar Kai*.

Regionalband: Firuns Atem (neue Regionalspielhilfe geplant für 2009)

GLORANIA, DAS DÄMONISCHE EISREICH

Glorania erstreckt sich von Paavi bis wenige Meilen südlich von Bjal-dorn, und ebenso wie im Innern des Yeti-Landes liegt auch hier ewiges Eis. Doch herrscht keine firungefällige Kälte, sondern der niederhöllische Frost des Eisdämons Nagrach, der auch im Sommer nicht weicht. Grausame Herrscherin des Reiches ist die Hexe *Glorana*, die mit den Mächten der Niederhöllen einen Pakt geschlossen hat. Sie befindet sich in einem erbitterten Kampf gegen mehrere Parteien, die das Land ebenfalls beanspruchen: Neben der Dämonenwölfin *Kyrjaka* hat sie es auch immer wieder mit einem mächtigen Firunsbären zu tun, von dem man sagt, er sei niemand anderes als der ehemalige oberste Geweihte der Firun-Kirche in anderer Gestalt, und mit *Iloinen Schwanentochter*, einer Tochter der Halbgöttin Ifirn. Die wenigen Menschen, die hier leben, suchen für ihre Herrin Glorana nach Theriak, dem 'Blut Sumus', einer kondensierten Form schierer Lebensenergie, die durch Dämonenmacht und unter hemmungslosem Verschleiß



der genannten Menschen zu Tage gefördert und hauptsächlich in die restlichen Schwarzen Lande (siehe S. 214f.) exportiert wird. Nagrachs Wilde Jagd (auch Blutige Hatz genannt), eine gefürchtete Dämonenhorde, treibt aus den angrenzenden Ländereien unbarmherzig Nachschub an Arbeitskräften herbei.

Regionalbox: Borbarads Erben (Download auf www.dasschwarzeauge.de; in neuer Regionalspielhilfe zum Hohen Norden, geplant für 2009)

DIE NÖRDLICHEN STEPPE

Zwischen den nördlichen Küstengebirgen und den Salamandersteinen erstreckt sich eine weite Ebene. Nur kleine Haine und ein wenig Buschwerk durchbrechen die endlose Weite der Steppe, auf der das Gras im Sommer bisweilen zwei Schritt hoch steht. Feste Ansiedlungen gibt es kaum, und wenn, dann bestehen sie meist nur aus einer Handvoll Hütten. In den noch ungleich selteneren Städten – winzigen Nestern wie der wilden Goldgräberstadt Oblarasim – geht es rauer und gesetzloser zu als anderswo. Aber die meisten Menschen, die hier leben, sind ohnehin nicht sesshaft; so etwa die nomadisierenden *Nivesen*, die mit ihren halbwildten Karen-Herden im Frühjahr von Süd nach Nord zu den Sommerweiden und im Herbst wieder zurück ziehen. (Karene sind den irdischen Rentieren vergleichbare, halbwilde Nutztiere.)

Regionalbox: Rauhes Land im Hohen Norden (in neuer Regionalspielhilfe zum Hohen Norden, geplant für 2009)

DAS EHERNE SCHWERT

Im äußersten Nordosten begrenzt ein mächtiges Gebirge den Kontinent Aventurien: das Eherne Schwert. An Versuchen, den gigantischen Bergzug mit seinen mehr als zwölftausend Schritt hohen Gipfeln zu überqueren, hat es noch zu keiner Zeit gemangelt, aber bislang scheint kein einziger davon zum Erfolg geführt zu haben, und so kennt man das Land jenseits des Ehernen Schwertes allenfalls aus Mythen und uralten Legenden.

In den zerklüfteten Tälern am Westrand des Gebirges gräbt man für kargen Lohn nach Kupfer und Zinn. Auch Marmor wird gewonnen – und Schwefel, der hier in besonders reiner Form zutage tritt und von den Alchimisten hoch geschätzt wird. Ob sich freilich für diejenigen, die durch die giftigen Dämpfe krank und in jungen Jahren dahingerafft wurden, das Geschäft noch gelohnt hat, sei dahingestellt.

Das Eherne Schwert dient auch zahlreichen Drachen als Heimat, von denen die Legende erzählt, sie würden einen Krieg gegen die Riesen aus dem Land auf der anderen Seite des Gebirges führen.

Als das größte Mysterium des Ehernen Schwertes gilt der Alte Drache *Fuldigor*, der so riesig sein soll, dass auf seinem Rücken ein Wäldchen aus tausendjährigen Eichen Platz findet. Bisweilen ziehen Expeditionen los, um Fuldigor, den man auch den 'Allweisen' nennt, zu finden. Nur die wenigsten kehren von einer solchen Reise zurück – und noch viel sel-

tener hört man davon, dass einem Sterblichen wirklich Fuldigors Rat zuteil wurde. In der Nähe soll sich auch einer der finstersten Orte Aventuriens befinden, die *Dämonenzitadelle*, wo die uralte Hochelfe *Pardona*, eine bedeutende Dienerin des Gottes ohne Namen, ihre dunklen Pläne schmiedet.

Regionalbox: Rauhes Land im Hohen Norden, Firuns Atem (in neuer Regionalspielhilfe zum Hohen Norden, geplant für 2009)

DAS BORNLAND

Die nördlichen Ausläufer des Perlenmeers im Süden, das Eherne Schwert im Osten, die Drachensteine, die Rote Sichel und die Grüne Ebene im Westen sowie die Nordwalser Höhen im Norden bilden die natürlichen Grenzen des Bornlands. Born und Walsach sind als wichtigste Verkehrswege die Lebensadern der Adelsrepublik. Festum, eine der größten Städte Aventuriens, ist ihre Hauptstadt; hier residiert der Adelsmarschall, der alle fünf Jahre von der Adelsversammlung gewählt wird.

In Festum ist man weltoffen und eifert in Mode und Kultur Vinsalt und Gareth nach, den Hauptstädten von Horas- und Mittelreich. Allerdings sind Seefahrt und Handel durch die Schwarzen Lande und die Blutige See im Süden stark eingeschränkt, so dass man in Festum besseren Zeiten nachtrauert. Durch das Bornland und die umliegenden Regionen ziehen die handelnden *Norbarden*, zivilisierte *Goblins* verrichten in Festum niedere Arbeiten, während ihre wilden Artgenossen in größeren Stammesverbänden in der Roten Sichel siedeln. Das Überwals im Osten, eine weitgehend menschenleere Hügellandschaft, die das Bornland vom Ehernen Schwert trennt, gilt als Heimstatt merkwürdiger Feenwesen und beliebter Treffpunkt von Hexen. In der Mitte des kreisrunden Bornwalds an der Westseite des Bornlands lebt der Riese *Milzenis*, der den Wald wegen eines Zauberbanns nicht verlassen kann.

Je weiter man nach Norden reist, desto tiefer werden die Wälder, desto länger wird der Winter und desto wilder das Land. In Sewerien schließlich, wo Firun es über einen Schritt hoch schneien lässt, sind die adligen Landbesitzer, die Bronnjaren, die uneingeschränkten Herrscher, die mit eiserner Hand über ihre Leibeigenen gebieten. Doch Sewerien ist nicht nur für seinen Wald- und Wildreichtum berühmt, sondern auch für die Trinkfestigkeit seiner Bewohner. Das raue Klima legt es nahe, sich von innen her aufzuwärmen, und vom kleinsten Bauern bis hin zum höchsten Bronnjaren wird hier gezecht, was das Zeug hält. Wer sich in dieser Beziehung besonders hervorgetan hat, wird gleichsam als Nationalheld verehrt. Ruinen von mächtigen Befestigungen, einige raue Sitten und auch solche Traditionen wie die legendären 'Geflügelten' (ein sagenumwobener Zusammenschluss von Rittern und Ritterinnen) erinnern an die Vergangenheit des Landes, das einst von den rondragefälligen Theaterrittern erobert und den Goblins entrissen wurde.

Regionalbox: Rauhes Land im Hohen Norden (Überarbeitung als Hardcover-Band erscheint 2008)

DIE SALAMANDERSTEINE UND BENACHBART ELPENREGIONEN

Die bis zu dreitausend Schritt hohen Salamandersteine und die Wälder zu Füßen des Gebirges erstrecken sich südlich der Nivesensteppe von Ost nach West. Glasklare Bäche durchströmen ihre tiefen Täler und Schluchten, die Hänge sind von undurchdringlichen Wäldern bedeckt. In dieser unbe-



AVENTURIEN



rührten Wildnis liegt die mystische Heimat der Elfen, insbesondere der *Waldelfen*. Ihre mit den Bäumen verbundenen Dörfer, so heißt es, findet man nur dann, wenn die Bewohner es wollen – was selten genug vorkommt.

In den Niederungen des Kvill und vieler anderer Flüsse trifft man auf die Pfahldörfer der *Auelfen*. Die Angehörigen dieses Elfenvolkes sind den Menschen gegenüber aufgeschlossener als ihre Verwandten aus den Salamandersteinen, und wenn man irgendwo in Aventurien auf einen Elfen trifft, gehört er mit größter Wahrscheinlichkeit dem Auvolk an. Durch die Grüne Ebene nordöstlich der Salamandersteine ziehen auf Ponys die halbnomadischen *Steppenelfen*, die nur wenig Kontakt zu Menschen suchen. Eine besondere Erwähnung verdienen Gerasim und Kvirasim, zwei der außergewöhnlichsten Städte Aventuriens, die überwiegend aus Baumhäusern bestehen und von Elfen (auch dem Waldvolk) und Menschen gemeinsam bewohnt werden.

Regionalband (und Kulturbeschreibung der Elfen): Aus Licht und Traum

DAS ORKLAND

Steineichenwald, Große Olochtaï und Firunswall umringen die trockene, baumarme Steppe des Orklands, als wollten sie mit aller Macht verhindern, dass deren schwarz bepelzte Bewohner, die *Orks*, das Grasland jemals verlassen könnten. So jedenfalls lautet eine Deutung, die das Wunschdenken der Menschen ausdrückt – denn mit fast beängstigender Regelmäßigkeit suchen die 'Schwarzpelze' das Mittelreich mit blutigen Kriegszügen heim.

Die Orks leben in Stammesverbänden. Sie betreiben nur wenig Ackerbau und ernähren sich in erster Linie von der Viehzucht und der Jagd (auf Steppenrinder wie auch auf die häufigen Orklandkarnickel). Sie verstehen sich aufs Schmieden, sind aber vor allem Krieger und Jäger, weshalb ihre Handwerksarbeiten eher zweckmäßig und haltbar als schön geraten. Ähnlich pragmatisch halten sie es mit besiegten Gegnern: Wer kräftig ist, darf als Sklave weiterleben, wer schwächlich ist, wird den Göttern Brazoragh oder Tairach geopfert.

Die Täler des Bodir und seiner Nebenflüsse sind weit feuchter als die umgebende Steppe; in den hiesigen Sümpfen und Feuchtwiesen haben sich neben einigen Orkstämmen auch *Achaz* angesiedelt, Echsenmenschen, die man sonst nur im Süden antrifft.

Nur noch wenige Orksippen wagen es, sich gegen den *Aikar Brazoragh*, den gottgesandten Einiger der Stämme und Herrscher des Orklandes, zu stellen (siehe S. 219). Mit Khezzara, der Hauptstadt des Orklands, stampfte er in wenigen Jahren eine regelrechte Metropole aus dem Boden. Für die Glatthäute (so nennen die Orks die Menschen) hat er nur Verachtung übrig, und langsam ahnen die ersten Menschen, dass die kleineren und größeren Kriegszüge und Aktivitäten der Orks nicht ein Ausdruck von wilder Willkür sind, sondern einem sorgfältig ausgeführten Plan folgen.

Die Menschenstadt Phexcaer am oberen Bodir, die unter dem Schutz des Riesen *Orkfresser* steht, gilt als ein Hort von Gesetzlosigkeit und Anarchie und Zufluchtsort von lichtscheuem Gesindel.

Regionalbox: Das Orkland (Überarbeitung als Hardcover-Band Reich des Roten Mondes erscheint 2008)

DAS SVELLTÄL

Östlich und südöstlich des Orklands erstreckt sich das Gebiet des ehemaligen Svelltschen Städtebunds, im Süden vom Finkerkamm und im Norden vom Golf von Riva begrenzt. Einst eine blühende Handelsmacht, gibt es hier seit dem Einfall und der weitgehenden Eroberung durch die orkischen Horden im Jahre 1010 BF nur noch eine Ansammlung auf sich gestellter und vom übrigen zivilisierten Aventurien zumeist abgeschnittener Ortschaften. Städte wie Tiefhusen und

Gashok wurden unterworfen und stehen noch heute unter orkischer Kontrolle; das nicht eroberte Lowangen leistet hohe Tributzahlungen an Khezzara. Tjolmar wurde von Plünderung und Unterjochung verschont, weil – so munkelt man – ein Verrat der dort ansässigen Zwerge der Stadt die Freiheit erkaufte. Das heruntergekommene Enqui schien nicht einmal für die Schwarzpelze interessant zu sein – nicht verwunderlich, da seine Bevölkerung doch zu einem Gutteil aus gesuchten Verbrechern besteht und der Hafen, wie jeder weiß, nur im äußersten Notfall angesteuert wird; selbst die Thorwaler, denen die Stadt nominell untersteht, halten sich aus den inneren Angelegenheiten Enquis heraus. Riva, das nordöstlich von Enqui am gleichnamigen Golf liegt, ist die letzte unabhängige Stadt des Svelltbunds, ein Tor zu den Niveusensteppen und wichtigster Hafen der aventurischen Nordküste. Aus orkischer Sicht liegt die Eroberung des Gebietes mittlerweile fast zwei Generationen zurück, und Sieger und Besiegte haben gelernt, das Leben miteinander als Alltag zu verstehen. So findet man in dieser rauen Gegend ehrbare Bürger und Bauern neben gesetzlosen Banditen, aber auch 'ehrbare' Straßenräuber und gnadenlose Widerstandskämpfer, wilde, aber auch beinahe zivilisierte Orks, und zwölfgöttergefälliger Alltag existiert neben orkischem Götzendienst.

Regionalbox: Das Orkland (Überarbeitung als Hardcover-Band Reich des Roten Mondes erscheint 2008)

THORWAL

Wer lautes Gegröle, zünftige Keilereien und Saufen bis zur Gesichtstarre mag, der wird sich im Thorwaler Land wohl fühlen. Ja, die hünenhaften Thorwaler sind schon ein lebensfrohes Völkchen. So zumindest lauten die gängigen Vorurteile der übrigen Aventurier.

Thorwal ist das einzige Staatsgebilde – sofern man bei diesem Konglomerat meist unabhängiger Siedlungen überhaupt von einem solchen sprechen kann –, in dem fast alle Würdenträger bis hinauf zur Obersten Hetfrau frei gewählt werden. Die 'Hauptstadt' Thorwal ist für ihre Weltoffenheit und ihre Magierakademie bekannt. Weitere wichtige Orte sind Prem, wo der berühmteste Schnaps Aventuriens gebrannt wird (das Premer Feuer), und Olport, wo einst die Hjalddinger, die Vorfahren der Thorwaler aus dem Gildenland, anlandeten. Hier vereinigen Zauberer die alten Traditionen der Hjalddinger mit Geheimnissen der Elfen und dem Wissen der Gildenmagie.

Von den Olporter Kreidefelsen und den windgepeitschten Inseln der Olportsteine, den schroffen Fjorden der Westküste, den Hochmooren um Waskir, den schwer passierbaren Hjalddor- und Grauen Bergen bis hinunter zu den Niederungen des aus dem Orkland herabströmenden Bodir, überall ist die Landschaft rau und urwüchsig. Im Binnenland betreibt man Ackerbau und Schafzucht, an der Küste lebt man vom Seehandel und Fischfang, und es heißt, das Volk der Thorwaler habe die besten Seefahrer Aventuriens hervorgebracht. Allerdings soll nicht unerwähnt bleiben, dass die Thorwaler bis hinunter nach Al'Anfa als Piraten und Küstenräuber gefürchtet sind und ihre Feindschaft zu den Sklavenhalterstaaten Südaventuriens schon sprichwörtlich ist.

Regionalband: Unter dem Westwind

POSTRIA UND ANDERGAST – DIE STREITENDEN KÖNIGREICHE

Seit ihrer Gründung vor fast 1.900 Jahren bekriegen sich die beiden kleinen Königreiche zwischen Tommel, Ingval und Steineichenwald in regelmäßigen Abständen, derzeit aber herrscht ein zerbrechlicher Frieden. Besonders die Stadt Joborn hat viel gelitten, wechselte sie doch mit fast jedem Krieg den Besitzer. Während Nostria häufig mit seinem Nachbarn Thorwal in Fehde liegt, erwehrt sich Anergast mit Mühe und Not (und alten Verträgen) orkischer Übergriffe.

Zu Unrecht werden die kleinen Königreiche im Mittelreich traditionell belächelt. Die alte Feindschaft hat im Denken, Handeln und

Fühlen der Einheimischen tiefe Spuren hinterlassen. Der viel zu häufige Umgang mit dem Tod hat einen mürrischen und verschlossenen Menschenschlag geformt. Man misstraut jeder Neuerung, haben doch während der endlosen Kriege nur die altbekannten Überlieferungen Bräuche eine gewisse Sicherheit gewährleistet.

Die Königreiche kennen ein klassisches Feudalsystem, die Grundherrschaft zählt viel. Beiden Ländern zu Eigen ist ein großer Reichtum an Wald und Wild, wobei Nostria vor allem für seine Salzarenen (einen Seefisch) und Andergast für seine Steineiche, die robustes und feuerfestes Holz liefert, bekannt ist. Doch die zur Verfügung stehenden Ressourcen werden vom alten Adel gut behütet, so dass sich viele Bewohner gezwungen sehen, einem 'Nebenerwerb' nachzugehen – Raubritter und Wegelagerer sind hier nichts Ungewöhnliches.

Zahlreiche Mysterien und magische Ortschaften, unberührte Natur, dunkle Moore und Geisterhäuser zeichnen die Streitenden Königreiche aus – kein Wunder, dass so manche Heldenlaufbahn ihren Anfang in Nostria oder Andergast nimmt.

Regionalband: Unter dem Westwind

Nostria und Andergast eignen sich hervorragend als Einstiegsregion für junge Helden: Man hat hier wenig Kenntnisse von den Ereignissen in der 'weiten Welt', pflegt bisweilen seltsame, eigene Bräuche (kulturell wie religiös), kann lokalen Geheimnissen auf den Grund gehen, hat aber auch mit den Thorwalern, Orks, Albernern und den Zwergen des Kosch interessante Nachbarn, so dass es sich lohnt, irgendwann in die Ferne auszuziehen. Weitere Informationen zu den Streitenden Königreichen finden Sie auf den Seiten 225 bis 248.

DAS MITTELREICH


Das größte Staatsgebilde Aventuriens ist das Mittelreich, das auch *Neues Reich* genannt wird. Es erstreckt sich von der Küste des Meeres der Sieben Winde, zwischen Windhag und Havena, bis hin zu Drachensteinen, der Schwarzen Sichel, den Trollzacken und Perrium am Perlenmeer. Südlich und östlich der genannten Gebirge liegen die Schwarzen Lande, deren Gebiet einst zum Mittelreich gehörte, die aber im Jahre 1020 BF von dunklen Mächten erobert wurden.


Im Mittelreich herrscht Feudalismus: Der größte Teil der Bevölkerung gehört dem *Volk* an, dessen Angehörige man wiederum in *Leibeigene* und *Freie* unterteilen kann. Dem Volk obliegt die Bewirtschaftung der Felder und Äcker, die den Grundherren gehören, dem *Adel*. Dies ist die herrschende Schicht, die über Wohl und Wehe eines Landstriches und seines Volkes entscheidet. Fast sämtliche Mittelreicher sind zwölfgöttergläubig, zahlreiche wichtige und bedeutende Tempel stehen in mittelreichischen Städten. Das Verhältnis zwischen einem adligen Herrn und seinen Untertanen begründet sich im Prinzip darauf, dass der Adlige Schutz gegen Gefahren wie äußere Feinde, wilde Tiere oder Naturkatastrophen gewährleistet und Arbeit, Brot und Unterkunft stellt. Im Gegenzug leisten die Untertanen Abgaben, Dienste und bezeugen Respekt: Dies wird als göttergewollte Ordnung gesehen, die aber in den letzten Jahrzehnten durch den Aufstieg des städtischen Bürgertums mit Gilden und Zünften langsam ins Wanken gerät.


An der Spitze des Reichs steht ein Kaiser oder eine Kaiserin, der oder die bis vor kurzem in Gareth residierte, der Hauptstadt des Reiches und mit Abstand größten Stadt Aventuriens mit über 130.000 Einwohnern. Doch seit dem unheilbringenden *Jahr des Feuers* (1027/28 BF) zieht es die aktuelle Monarchin Rohaja von Gareth mit ihrem reisenden Kaiserhof von Pfalz zu Pfalz, wo immer sie gebraucht wird.


Die Kaiserin vergibt Lehen an Fürsten und Herzöge (die sogenannten Provinzherrn), und die 'Lehenspyramide' setzt sich über Grafen und Barone fort bis hin zu den Junkern, Edlen und Rittern.


Derzeit ist das Reich in fünfzehn Provinzen unterteilt, von denen zwei komplett und drei teilweise an die Schwarzen Lande gefallen sind; von den dreizehn dem Reich verbleibenden Provinzen folgen elf faktisch Kaiserin Rohaja, eine gilt als abtrünnig und eine untersteht einem Gegenkaiser.

 Im Westen liegt das Königreich **Albernia** mit der Hauptstadt Havena, die gleichzeitig der wichtigste mittelreichische Handelshafen am Meer der sieben Winde ist. Weite Grasländer, Seen und Sümpfe bedecken das Land. Nirgendwo sonst gibt es so viele Feen wie in Albernia, und man munkelt, dass sogar der mächtige Große Fluss selbst in Wahrheit ein Wesen aus der Feenwelt ist. Die Menschen hier sind sehr freiheitsliebend, können nächtelang den wehmütigen Liedern der Barden lauschen und halten Efferd hoch in Ehren. Albernia fühlt sich nicht dem Mittelreich zugehörig, sondern hat sich unter *Königin Inhver* für unabhängig erklärt und leistet der Kaiserin keine Gefolgschaft.


 Zwischen Albernia und den Gipfeln von Koschbergen und Eisenwald liegt das Herzogtum **Nordmarken** – berüchtigt für die Flusspiraten, die den Großen Fluss zwischen Albenhus und Elenvina unsicher machen, die geheimnisvollen Umtriebe seiner Druidenzirkel und dem machtbewussten Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss*. Gebirge, Hügel, dichte Wälder und darin eingebettete Siedlungen prägen die Landschaft. Die Verwaltung des Reiches residiert in der nordmärkischen Hauptstadt Elenvina, und Herzog Jast ist eine der stärksten Stützen der jungen Kaiserin. Gleichzeitig sind die Nordmarken der erbitterteste Feind der albernischen Unabhängigkeitsbewegung, und zwischen diesen beiden Provinzen herrscht seit einigen Jahren Krieg. Albernia, das für seine Unabhängigkeit kämpft, für das Reich aber als abtrünnig gilt, wurde teilweise durch Nordmärker Truppen besetzt und glaubt sich seither in einem Freiheitskampf.


 Die hohen Gipfel der Windhagberge und ihre dicht bewaldeten Täler bestimmen das Bild der Markgrafschaft **Windhag**. Die wenigen Bewohner siedeln in Fischerdörfern und Piratennestern an den Westhängen der Berge und leben von Efferds Gaben; in entlegenen Tälern haben sogar vereinzelte Orkgruppen ihr Revier, Räuberbanden ihr Versteck und Hexer ihre Heimstatt. Im Norden an Albernia grenzend, im Osten an die Nordmarken, geht die Mark im Süden ins horasische Herzogtum Grangor über, dessen Herzog Cusimo auch der Markgraf des Windhag und damit sowohl Untertan der mittelreichischen Kaiserin wie auch des yaquirischen Horas ist.


 Das Fürstentum **Kosch** umfasst nicht nur große Teile des gleichnamigen Gebirges, sondern auch das flache Land östlich davon bis hin zum Großen Fluss. Wer an den Kosch denkt, denkt an Zwerge – denn diese machen immerhin ein Viertel der Bevölkerung aus und haben die Provinz zu einem Zentrum der aventurischen Handwerkskunst gemacht. Viele wichtige Bergkönigreiche der Zwerge (siehe S. 214) finden sich auf dem Territorium des Kosch, dessen Provinzherr der gemütliche menschliche Fürst Blasius ist.


 Südlichste Provinz des Mittelreichs ist **Almada** am Fluss Yaquir, und wenn man den Liedern der Barden Glauben schenken will, ist dieses Land so schön, aber auch so gewappnet wie eine Rose. Almada ist Bollwerk gegen die Novadis, die Wüstenkrieger aus der Khôm, die immer wieder bei den 'Ungläubigen' nördlich des Yaquir auf Raubzug gehen, und Grenzprovinz zum Horasreich, das eine jahrhundertealte Rivalität mit dem Mittelreich verbindet. Da er sich der wichtigen strategischen Lage seines Landes wohlbewusst ist, gilt der almadanische Adel seit jeher als aufmüpfig und heißblütig. Erst jüngst bewies er wieder seine Eigenwilligkeit, indem er den jungen *Selindian Hal*, den Bruder Rohajas von Gareth, zum Kaiser des Mittelreiches krönte – bisher konnte dieser seine Ansprüche aber nur


in seiner eigenen Provinz durchsetzen. In Almada lässt es sich dank des milden Klimas gut leben, denn Weinbau und Pferdezucht sind lohnende Einnahmequellen. Die Bevölkerung des Landstrichs strahlt offene Lebensfreude aus, die sich aber auch in einer lockeren Zunge und einer gewissen Streitlust äußert.


 Nordöstlich des Kosch liegt die Markgrafschaft **Greifenfurt**, die besonders hart unter den Kriegszügen der Orks vor fast 20 Jahren gelitten hat. Noch immer trifft man hier auf marodierende Schwarzpelze. Mühsam und oft karg ist das Leben auf den Feldern des Landes und in den Handwerksstuben der Stadt Greifenfurt. Viele Flüchtlinge aus dem vor knapp zehn Jahren von den borbaradianischen Invasoren eroberten Tobrien versuchen hier einen Neuanfang. Herrin Greifenfurts ist *Markgräfin Irmenella*, die mit einem Prinzen aus dem Kosch vermählt ist.

 Östlich des Kosch schließt sich das Königreich **Garetien** an, die zentrale Provinz des Mittelreichs. Viele Äcker bedecken das fruchtbare Land, in einer großen Zahl von Kleinstädten florieren Handel und Handwerk, und die ganze Provinz scheint damit beschäftigt, die vielen hungrigen Mäuler der Metropole Gareth zu stopfen. Denn die Hauptstadt Garetiens und des Mittelreichs ist die größte Stadt des Kontinents, zu der fast alle großen Straßen hinstreben. Es ist eine Stadt der Bürger und Zünfte, Geweihten und Krieger, Diebe und Streuner – und Domizil des Handelsherren *Stoerrebbrandt*, der sprichwörtlich reichste Mann Aventuriens. Unheimlichster Ort Garetiens ist wohl der verfluchte Wald südwestlich der Hauptstadt, die so genannte Dämonenbrache, wo einst die Erste Dämonenschlacht stattfand. Kaiserin Rohaja ist zugleich Königin Garetiens.


 Teile Garetiens und das gesamte ehemalige Fürstentum Darpation bilden seit dem Jahr des Feuers das Land der östlichen Marken: Im Kriegshafen der Stadt **Perricum** der gleichnamigen Markgrafschaft sind die verbliebenen Schiffe der mittelreichischen Perlenmeerflotte stationiert. Die Seefahrt ist auch das bestimmende Merkmal dieser recht wohlhabenden Provinz, aber auch die Kriegsgöttin Rondra genießt hohe Verehrung, steht hier doch ihr wichtigster aventurischer Tempel.

 Das Kirchenland der **Traviemark** umfasst das Gebiet rund um die ehemalige darpatische Hauptstadt Rommilys. Die Travia-Geweihten des Landes bieten Flüchtlingen und Kriegsversehrten Heimat und Arbeit und halten trotz knapper Vorräte und Verheerungen die Hoffnung auf Schutz und Geborgenheit aufrecht. Als **Wildermark** wird das Gebiet zwischen Traviemark und Weiden bezeichnet, ein chaotisches Niemandsland, das von Räuberbaronen und Kriegsfürsten beherrscht wird und wo nur das Recht des Stärkeren zählt. An der Trollpfote, dem breiten Gebirgspass zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken, behauptet sich die **Rabenmark**, beherrscht von dem Orden der Golgariten, die dem Todesgott Boron dienen, gegen die Heerscharen der Untoten aus der Warunkei.

 Nördlichste Provinz des Reiches ist das Herzogtum **Weiden**, das sich bis in die Rote Sichel hinein und längs der südlichen Ufer des Neunaugensees erstreckt. Wie der Name schon sagt, ist diese Provinz ein Zentrum der Viehzucht. Die Rinderbarone, die über große Weideflächen verfügen, gehen beim Kampf um die Macht nicht eben zimperlich vor. Außerdem wird in Weiden die Tradition des Ritters in seiner ursprünglichsten Form in Ehren gehalten. Unter ihrer heldenhaften Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt* beschützen die Weidener tapfer die Nordgrenzen des Reiches gegen die Schwarzpelze.

 Das Herzogtum **Tobrien** schließlich wurde von der Invasion der Verdammten in den Jahren 1019 bis 1021 BF so schwer getroffen wie keine andere Provinz des Reiches (mit Ausnahme der gänzlich eroberten Mark Warunk). Das Herzogtum umfasste einst sämtliche Ländereien östlich der Schwarzen Sichel und war die größte Provinz des Reiches, heute gehören nur noch die Gebiete südlich

der Drachensteine und ein schmaler Küstenstreifen bis hinunter nach Ilsur dazu. Das Land ist dünn besiedelt, viele Flüchtlinge aus dem Osten Tobriens sind weiter nach Garetien, Almada oder sogar bis Albernien gezogen. Im freien Tobrien formieren sich Widerstandsgruppen, die Nadelstiche gegen die Schwarzen Lande führen. Die Grenzen zu den Schwarzen Landen verlaufen fließend und man weiß nie, ob der Eichbaum hinter der nächsten Kuppe nicht doch von einem Dämon besessen ist.

 Die ehemaligen Markgrafschaften Warunk und Beilunk sowie große Teile Tobriens und Darpatiens sind im Jahre 1020 BF an die Horden des Dämonenmeisters Borbarad gefallen (siehe den Geschichtsteil auf Seite 219) und nun Teil der Schwarzen Lande (s.u.).

Regionalbände: Am Großen Fluss, Herz des Reiches, Schild des Reiches, Borbarads Erben (download auf www.dasschwarzeauge.de; Überarbeitung als Hardcover-Band geplant für 2010)

BERGKÖNIGREICHE

Zahlreiche Gebirge Aventuriens dienen den **Zwergen** als Heimat und sind in von den menschlichen Reichen unabhängig organisierte und regierte Bergkönigreiche gegliedert.


In tiefen Höhlenstädten (von denen *Xorlosch* die älteste ist) unter den Koschbergen, Ingrakuppen, dem Phecanowald und dem Eisenwald leben die konservativen *Erzzwerge*, das älteste und größte Zwergenvolk. Die für ihren Durst, ihre Rauflust, Waffen- und Schmiedekunst bekannten *Amboszwerge* siedeln vornehmlich im Amboss-Gebirge und den Thaschbergen, vereinzelte Sippen findet man auch in den Khunchomer Bergen und im östlichen Raschtulswall. Hauptsächlich in den Hügelländern rund um den Angbarer See im Kosch sowie in vielen Gebieten des Mittelreichs leben die *Hügelzwerge*. Die *Brillantzwerge*, die einst in den Beilunker Bergen wohnten, haben eine neue Heimat im Raschtulswall gefunden. Die letztgenannten zwei Zwergenvölker pflegen sehr gute Kontakte zu den Menschen.


In einigen Höhlen und Stollen der Gebirge des Orklands und des Mittelreichs leben die degenerierten Nachkommen der Zwerge von Umrazim, die *Tiefzwerge*. Im äußersten Norden Aventuriens siedeln die *Wilden Zwerge*, deren Herkunft in der allerfrühesten zwergischen Historie verborgen ist. Außerhalb der Bergkönigreiche leben viele Zwerge in den Städten der Menschen, wo sie als Handwerker und Händler meist hohes Ansehen genießen.

Regionalband (und Kulturbeschreibung der Zwerge): Angroschs Kinder


ARANIEN, MARASKAN UND DIE SCHWARZEN LANDE


Nach dem Ende der borbaradianischen Invasion stehen weite Landstriche Aventuriens unter der Knute der sogenannten *Heptarchen*, abgründig verdorbener Zauberer und Dämonenpaktierer, die sich als Nachfolger des vertriebenen Dämonenmeisters sehen. Jeder von ihnen besitzt einen der sieben Splitter aus der sagenumwobenen Dämonenkrone, der jeweils einem Erzdämon (siehe S. 224f.) gewidmet ist. Die eroberten Länder – zu denen auch Glorania gehört (s.o.) – werden landläufig 'Schwarze Lande' genannt.


 Den größten Teil des ehemaligen Tobriens nimmt **Transsilien** ein, das von drei Machthabern beherrscht wird, die nur selten an einem Strang ziehen: *Leonardo der Mechanicus* trägt im monströsen Stadtgeschwür Yol-Ghurmak, der einstigen tobrischen Hauptstadt Ysilia, den Splitter Agrimoths (siehe Seite 225), Herzog *Arngrimm von Ehrenstein* gebietet über das düstere Land, während der Zauberer *Balphemor von Punin* magisches Wissen hortet.

 Die **Warunkei** ist ein Land der Toten. Ein Rat von Nekromanten leitet die Geschehnisse der Region und nutzt mit dem Splitter der Erzdämonin Thargunitoth (siehe S. 224) finstere Kräfte

te zur Herrschaft über Alpträume und zur Erhebung wandelnder Leichen. Tote, bleiche Landstriche, offene Gräber, Knochenzäune, Schädelpfähle und der Heerwurm der Untoten prägen die furchterregende Warunki.

 Sowohl die **Piratenküste** von den Beilunker Bergen bis Il-sur als auch das Landesinnere bis zu den ost-tobrischen Baronien der Marschen gehören zum Fürstprotektorat des *Helme Haffax*. Der ehemalige mittelreichische Marschall lief schon bald nach Borbarads Erscheinen zu dem Usurpator über und schwang sich nach dessen Sturz zum Herrn über Maraskan auf. Im Jahr des Feuers gelang es ihm, den Meistermagus *Xeraan* aus seiner Stadt Mendena zu treiben und einen Brückenkopf auf dem Festland zu errichten. Seitdem lebt hier ein Völkergemisch, das seinesgleichen sucht: Ob zwölfgöttergläubig oder mit Dämonen paktierend: nur die Fähigkeit, Ärger aus dem Weg zu gehen, sichert jedem einzelnen Bewohner das Überleben.

 Bis vor kurzem erstreckte sich im östlichen Aranien das Reich **Oron**, in dem man dem düsteren Rausch und der schwarzfaulen Lust der Erzdämonin Belkelel verfallen war. Doch das Gebiet konnte zurückerobert werden und gilt nun wieder, zusammen mit dem westlichen **Aranien**, zu dem Anchopal, Baburin und die Hauptstadt Zorgan zählen, als frei. Aranien ist ein gleichermaßen von der mittelreichischen wie der tulamidischen Kultur geprägtes Land mit reichen Böden, geschickten Händlerinnen und fleißigen Handwerkern. Es fällt ins Auge, dass hier die Frauen eine gesellschaftlich deutliche höhere Stellung einnehmen als die Männer.

 Das **Shikanydad von Sinoda** bildet am Süzipfel Maraskans den einzigen freien Teil der Insel, die vor der Besatzung durch die Borbaradianer dem Mittelreich unterworfen war, diesem jedoch einen jahrzehntelangen Kleinkrieg lieferte. Den Rest der Insel, meist nur 'Schwarz-Maraskan' genannt, teilen sich *Helme Haffax*, einige Gruppen von Charyptoroth-Paktierern und eine unfassbare Macht aus grauer Vorzeit, deren Monstrositäten das Herz der Insel heimsuchen.

Maraskan war schon vor der Invasion der Verdammten berüchtigt für seine dichten Dschungel voller giftiger Tiere und Pflanzen, aber heutzutage kommt ein Marsch durch das 'Herz der Finsternis' einem glatten Selbstmord gleich.

Viele Maraskaner sind (teilweise schon vor Jahrzehnten) von der Insel geflohen und bilden nun eigenständige kleine Gemeinden in Städten wie Khunchom, Al'Anfa und Festum. Dort pflegen sie auch ihren Glauben an die Zwillingsgötter Rur und Gror, was sie vielerorts als Exoten und Sonderlinge erscheinen lässt.

Regionalbox: Borbarads Erben (download auf www.dasschwarzeauge.de; Überarbeitung als Hardcover-Band geplant für 2010), Regionalband Land der Ersten Sonne

DAS HORASREICH


Das Herz des Horasreichs liegt in einem Landstrich, der 'Liebliches Feld' genannt wird. Er reicht an der Westküste zum Meer der Sieben Winde von Grangor bis Dröl und wird im Osten durch die Goldfelsen und Eternen gegen die Wüste abgegrenzt. Fruchtbare Böden und ein mildes Klima sorgen für den Reichtum dieser Region, in der auch viele aventurienweit bedeutsame Handelshäuser ihren Sitz haben. Als erfolgreichste Kauffahrer Aventuriens transportieren die Händler des Horasreichs auf ihren stolzen Segelschiffen Waren und Passagiere rund um den Kontinent. Kühne Kapitäne und Entdecker genießen hohes Ansehen, und seit einigen Jahren brechen vermehrt Expeditionen ins ferne Güldenland auf, der legendären Heimat der ersten Siedler des Horasreichs. Herz des Horasreichs ist der Adlerthron zu Horasia (Horas ist ein dem Kaiser vergleichbarer Titel), Kopf des



Reiches ist Vinsalt, das auf den Ruinen der einst von den Garethern geschleiften Stadt Bosparan (siehe S. 218) errichtet wurde. Was die Mittelreicher damals der alten Hauptstadt angetan haben, ist bis heute nicht vergessen und sorgt für eine Erbfeindschaft zwischen den beiden großen Reichen.

Seine lange Geschichte hat das Land zu einem Hort der Traditionen und einer Bastion des Zwölfgötterglaubens gemacht. Berühmte Tempel und heilige Orte locken zahlreiche Pilger an. Das Horasreich gilt in ganz Aventurien als Inbegriff der Kultur. Die vielen großen Städte des vergleichsweise kleinen, aber dicht bevölkerten Landes wetteifern darum, einander nicht nur an politischem Einfluss und Handelsaufkommen, sondern auch an Ruhm und kulturellem Glanz zu übertreffen. Bildung und Kunstverstand sind für die Vornehmen verpflichtend, aber längst nicht nur bei diesen zu finden: Prinzen und Patrizier zeigen sich als Mäzene, während das Volk im Theater Zerstreuung findet.

Hinter den Kulissen aber toben Machtkämpfe zwischen den Adelsgeschlechtern, deren Stammbäume meist viele Jahrhunderte zurückreichen. Die Intrige, heißt es, wurde vielleicht nicht im Horasreich erfunden, aber hier zur Meisterschaft gebracht: Mörderische Verschwörungen, unheimliche Geheimbünde und seltsame Kulte gedeihen im Schatten der Paläste.

 Zum Horasreich gehören auch die **Zyklopeninseln** als eine Provinz, die vom Seekönig in Rethis auf Hylailos regiert wird. Auf jenen Eilanden leben die letzten der einäugigen Riesen und sagenumwobenen Meister der Schmiedekunst, die der Inselgruppe ihren Namen gegeben haben.

Regionalbox: Fürsten, Händler, Intriganten (ersetzt durch den Band Reich des Horas im Jahr 2009); die Südmeer-Kolonien des Horasreichs sind im Band In den Dschungeln Meridianas beschrieben.

DIE LANDE DER TULAMIDEN

Der Mhanadi gehört zu den wichtigsten Strömen Aventuriens. An seinen Ufern und denen seiner Nebenflüsse (besonders des Gadang) leben die Tulamiden, die zu den aventurischen Ureinwohnern zählen und sich schon durch ihren dunklen Teint und das überwiegend schwarze Haar von den Nachfahren der gildenländischen Einwanderer unterscheiden.

Das Mhanadital ist ein fruchtbarer Landstrich. Reis und andere Feldfrüchte gedeihen hier besonders gut, und es gibt Obst in Hülle und Fülle. Die Äcker sind so ertragreich, dass die Bewohner der mächtigen Städte ernährt werden können. Die größte davon ist Fasar, ein brodelnder Schmelztiegel der Völker und älteste Stadt Aventuriens, die nicht nur wegen ihrer sagenhaft reichen 'Erhaben', sondern auch wegen der finsternen Magierakademie *Al'Achami* bekannt ist.

Weitere Städte am Mhanadi sind Mherwed, das überwiegend von rastullahgläubigen Novadis bewohnt ist (und bis vor wenigen Jahren auch Hauptstadt des Kalifats war), das märchenhafte Rashdul, das vom 'Zaubersultan' *Hasrabal* beherrscht wird, sowie Khunchom, wo alljährlich das große Gauklerfest stattfindet, das neben Vergnügungssuchenden auch Diebe und allerlei anderes Gesindel anzieht. Auf einem Hochplateau liegt die Gorische Wüste, deren roter Sand bei starkem Wind bis nach Mherwed getragen wird. Nur Wenige überleben eine Reise an diesen lebensfeindlichsten Ort Aventuriens.

Ein ebenfalls vornehmlich von Tulamiden besiedeltes Gebiet sind die Täler der Flüsse Thalusi und Ongalo, wo strenge Grundherrschaft häufig Aufstände hervorruft und Räuberbanden ihr Unwesen treiben. Das vom mysteriösen Sultan *Dolguruk*, dem ehemaligen Scharfrichter der Stadt, regierte Thalusa ist einer der wichtigsten Häfen am Perlenmeer.

Regionalband: Land der Ersten Sonne

DIE WÜSTE KHÔM UND DAS KALIFAT

Die Khôm, die größte aventurische Wüste, ist die Heimat der Novadis, stolzer Reiter und Wüstenkrieger, die an den Eingott Rastullah glauben, der ihnen vor über 250 Jahren in der Oase Keft erschienen ist. Seither ist man bestrebt, den eigenen Glauben zu verteidigen und möglichst zu verbreiten. Weltlicher Herrscher ist der Kalif von Unau, *Malkillah III.*, der meist in seinem Palast in der Hauptstadt Unau zu finden ist. Dem Kalifen unterstehen faktisch die Stammessultane der großen Wüste sowie die Emire und Beys (etwa entsprechend den mittelreichischen Grafen und Baronen, jedoch als 'Beamte' des Kalifen, nicht als unabhängige Lehnsträger) der Wüstenrandgebiete und solcher Städte wie Mherwed. Effektiv besitzen die Sultane aber einen starken eigenen Willen, und es gelingt dem Kalifen nur in den seltensten Fällen, sämtliche Stämme unter seiner Führung zu vereinen.

Das wichtigste dieser Wüstenrandgebiete, das Shadif, bringt eine edle Pferderasse hervor, die von sprichwörtlichem Feuer und Eleganz beseelt ist.

Regionalband: Raschtuls Atem

DIE ECHSENSÜMPFE

In den tückischen Sümpfen und den undurchdringlichen Mangrovenwäldern südlich der Wüste Khôm machen allerlei Giftgetier, riesige Echsen und die drückende Schwüle dem Reisenden das Leben (und oft das Überleben) schwer. Kein normaler Mensch lebt dort, dafür ist dies der

natürliche Lebensraum der *Achaz* oder Echsenmenschen; doch auch weit seltsamere Wesen sind hier heimisch. Über die meist in Pfahlbauten lebenden Achaz weiß man nur wenig, so z.B., dass sie 'den Götzen Hrange' verehren, sich von Jagd oder Fischerei ernähren und die altherwürdige Magie der Edelsteine beherrschen.

Trotz aller Gefahren und Unannehmlichkeiten dringen immer wieder Menschen auf der Suche nach Gewürzen, Reptilleder, Tsas Quelle der ewigen Jugend oder den Schätzen und Artefakten alter Achaz-Herrscher in die Sümpfe vor.

Am nordwestlichen Rand der Sümpfe findet sich die Stadt Selem, winziges Überbleibsel der einst angeblich von den Göttern selbst vernichteten Stadt Elem. Seither gilt Selem als Synonym für Elend, Niedergang und Wirrungen der verschiedensten Arten.

Regionalband: Raschtuls Atem

AL'ANFA UND DIE SÜDLICHEN STADTSTAATEN

Al'Anfa ist die zweitgrößte Stadt Aventuriens. Hier kann man vom Kokosmattenflechter zum Granden aufsteigen, was Einwanderer aus ganz Aventurien anzieht, weswegen die Stadt auch 'Perle des Südens' genannt wird. Sie ist das Zentrum des Sklavenhandels in Südaventurien, pflegt einen laxen Umgang mit Giften und Rauschmitteln und hat die Adelherrschaft abgeschafft, weshalb die Stadt von Nordaventuriern auch als 'Pestbeule des Südens' geschmäht wird. Hier findet sich außerdem einer der beiden Haupttempel des Totengottes Boron – Al'Anfa folgt einem besonderen Ritus, in dem Rauschmittel und bisweilen sogar Menschenopfer eine wichtige Rolle spielen. Der charismatische Patriarch *Amir Honaq* ist sowohl einer der Herrscher der Stadt als auch Oberhaupt des Al'Anfaner Boron-Kultes. Nirgendwo sind die Unterschiede zwischen Arm und Reich so offensichtlich wie in Al'Anfa. Nicht, dass die Armen hier ärmer wären als anderenorts, nein, die Reichen sind einfach unvorstellbar reich – neben einem alananischen *Granden* (die Mitglieder der wichtigsten Familien der Stadt) sieht manch ein mittelreichischer Graf wie ein Habenichtsaus.

Erzfeind Al'Anfas ist Brabak. Erst jüngst konnte die Stadt an der Mysob-Mündung einen Krieg gegen die große Rivalin für sich entscheiden. Allerdings nagen Kampf und ständige Verteidigungsbereitschaft am Staatssäckel, und Brabak verarmt langsam, aber sicher – die Geldnot König *Mizirions III.* ist sprichwörtlich. Gern besuchen 'Freigeister' die Stadt, die an der hiesigen schwarzmagischen Akademie 'von den Konventionen unbeschränkt' ihre Studien betreiben.

Die anderen Städte der Region, etwa Chorhop, Sylla oder H'Rabaal, sind ehemalige Kolonien des Mittelreiches, heute jedoch unabhängig, ebenso wie das kleine Dschungelkönigreich der Kemi. Einzig Hôt-Alem ist Gareth noch geblieben und untersteht als Protektorat dem Mittelreich. Die Stadtstaaten sind entweder mit Al'Anfa verbündet oder sind in der 'Goldenen Allianz' mit Brabak und dem Horasreich gegen die Perle des Südens alliiert.

Regionalband: In den Dschungeln Meridianas

DAMPFENDE DSCHUNGEL

Den Süzipfel des Kontinents entlang zieht sich das über 6.000 Schritt hohe Regengebirge, dessen Hänge ebenso wie die Niederungen östlich und westlich des Massivs von dichtem Dschungel bedeckt sind. Wer hier überleben will, wo gigantische Würgeschlängen lautlos herangleiten, Krokodile im seichten Wasser lauern, Giftvipern



nachts unter Decken und in Stiefel kriechen und wo sich mächtige Säbelzahnträger auf den einsamen Wanderer stürzen, der braucht Mut und muss mit den Pflanzen und Tieren dieser Wildnis bestens vertraut sein. Die besten Lehrmeister für solche Kenntnisse wären natürlich die hier ansässigen Waldmenschen, die nach dem Namen ihres größten Stammes oft verallgemeinernd 'Mohas' genannt werden. Doch die kupferhäutigen, recht kleinen, aber überaus agilen Wildnisbewohner möchten eigentlich mit den 'Blasshäuten' nichts zu schaffen haben. Nur selten einmal treiben sie Handel mit den Eindringlingen – etwa, um die tödlichen mohischen Gifte gegen Eisenwaffen zu tauschen.

Regionalband: In den Dschungeln Meridianas

ALTOUM UND DIE WALDINSELN

Schneeweiße Strände, einsame Buchten und üppig grüner Dschungel – aus dem plötzlich ein dichter Pfeilhagel fliegt und blutige Ernte hält. Die entlegenen Waldinseln, fernab jeder Zivilisation, sind als Versteck für die Piraten des Südmeers wie geschaffen. Schatzkarten bekommt

man in fast jeder Hafenkneipe zwischen Neersand und Riva, und einige davon sind sogar echt.

Spuren von (mittelländischer) Zivilisation findet man lediglich auf Token, Sokkina, Iltoken und Benbukkula. Grund ist der hiesige Gewürzreichtum; der Handel mit den Kostbarkeiten der Inseln wird von Schiffen aus Al'Anfa, Festum und dem Horasreich dominiert. Im Innern vieler Inseln leben verschiedene Waldmenschenstämme sowie die großen, schwarzhäutigen Utulus, die aber meist wenig Kontakt mit den weißhäutigen, selbst erklärten Herren ihrer Inseln haben.

Bestimmend in der Charyptik, wie dieser Teil des Meeres genannt wird, sind die 'Schwarze Schlange', eine mehrere hundert Köpfe zählende Piratengemeinschaft, deren Hauptquartier in Charypso auf Altoum liegt, sowie weitere Piraten und Freibeuter. Doch auch die Kolonialflotten des Bornlands, des Horasreichs und Al'Anfas sowie Thorwaler Ottas und Schiffe des Kemi-Reichs kreuzen mit eigenen Absichten in diesen Gewässern.

Regionalband: In den Dschungeln Meridianas

KAISER, HEERE UND DÄMONEN – GESCHICHTE DER AVENTURISCHEN ZIVILISATION

Mit dem folgenden kurzen Abriss der aventurischen Geschichte (der zudem, das sei hier angemerkt, aus der Sicht mittelreichischer Historiker verfasst ist) möchten wir vor etwa 2.500 Jahren beginnen – mitnichten zum Anbeginn der Zeit, denn damals lag der allgemein verbreitete Schöpfungsmythos, **Los'** Kampf gegen **Sumu**, bereits viele Äonen zurück (siehe Die Zwölfgötter S. 220f.). Die Welt hatte bereits Götter- und Gigantenkriege erlebt, Drachen- und Trollkönigreiche waren emporgestiegen und wieder versunken. Auch das Zeitalter der Zwerge und Elfen begann weit vor jener Zeit und neigte sich erst in den letzten Jahren seinem Ende zu, wohingegen die Orks trotz einem mehrere Jahrzehnttausende zurückreichenden Kalender noch nicht den Zenit ihrer Macht erreicht haben. Von den einst mächtigen und großen Echsenreichen sind nur noch Relikte erhalten, die größtenteils von den Stämmen der Achaz gehütet werden.

Das erste große menschliche Reich Aventuriens begründete der tulamidische Held **Raschtul**, der sein Volk zusammen mit seinem Sohn Bastrabun gegen die Echsenvölker führte und diese aus dem Mhanadital vertrieb, welches fortan die Tulamiden besiedelten. Um 1750 v.BF (vor Bosparans Fall; zu den Jahreszahlungen siehe den Kasten auf Seite 220) wurden die verschiedenen Sultanate ausgerufen, die fortan über das 'Land der Ersten Sonne' herrschten. Doch der Machthunger einzelner Herrscher wuchs, und schließlich entbrannten die **Skorpionkriege** zwischen den Zauberern aus Fasar – den *Magiermogulen vom Gadang* – und dem Sultan von Khunchom, **Sulman al-Nassori**, der schließlich siegte. Seine Nachfolger herrschten von nun an über ein gewaltiges Reich, das von Al'Anfa bis Ysilia reichte und **Diamantenes Sultanat** genannt wurde.

Um 1.500 v.BF erreichten **Siedler vom westlichen Kontinent** **Güldenland** die Küsten des heutigen Lieblichen Feldes, die Urahnen der meisten Menschen zwischen Paavi und Brabak. Zwar lebten damals schon Menschen in Aventurien – die Waldmenschen in den südlichen Dschungeln, die Utulus auf den Waldinseln, die Nivesen in den Steppen des Nordens und die Tulamiden im Raschtulswall und Mhanadital –, doch die Kultur jener Siedler war prägend für die meisten Völker des heutigen Aventuriens. Es heißt, der göttliche **Horas** – er wird auch heute noch im Land zwischen Grangor und Dról als 'Erzheiliger' verehrt – habe das Reich mit der Hauptstadt **Bosparan** gegründet. Seine Regentschaft dauerte fünfhundert Jahre, und auch nach seiner Zeit expandierte das Reich immer weiter. Man schickte Expeditionen aus, denen Heere folgten, und nahm das neu entdeckte Land in Besitz. Trolle, Zwerge und Goblins stellten sich den Eindringlingen entgegen, konnten jedoch deren Vormarsch nicht aufhalten. Auch das Diamantene Sultanat wurde zunächst zurückgedrängt, dann erobert und schlussendlich ins Alte Reich eingegliedert. Städte wie Punin, Havena oder Gareth wurden gegründet.

Um 879 v.BF ließ sich Belen-Horas zum Gottkaiser ausrufen – und beschwor damit den Zorn der Götter herauf. Da es an Soldaten fehlte, um die lange Grenze des Rei-

Mythisches Zeitalter

Überlieferungen existieren nur aus Sagen und Legenden

Skorpionkriege

Um 1350 v.BF bis 1325 v.BF: Krieg zwischen tulamidischen Magier-Herrschern, bei dem Beschwörungen und Artefakte im großen Maße zum Einsatz kamen. Der Große Schwarm aus Heuschreckenkreaturen verwandelt angeblich Gorien in die Gorische Wüste.

Das Diamantene Sultanat

Das Reich zur Goldenen Zeit der Tulamiden, das nach einem gewaltigen Juwel benannt ist, welches Bastrabun von seinen Beutezügen mitgebracht hat.

Die Vorfahren der Thorwaler

Vor etwa 2.650 Jahren landeten die Hjalddinger aus dem nördlichen Güldenland, die Vorfahren der Thorwaler, beim heutigen Olport an.

Die güldenländischen Siedler

Hundert Jahre später erreichen Siedler und Exilanten aus dem güldenländischen Imperium die Küste des Lieblichen Feldes.

Bosparan

Legendäre Hauptstadt des Alten Reiches

Horas

Mythischer Herrscher, der das Reich der güldenländischen Siedler begründet. Er erscheint 1492 v.BF und wird mehr als 500 Jahre später der Welt entrückt.

Friedenskaiser

Dynastie von 856 v.BF bis 619 v.BF, in der weise Regenten herrschen.

Fran-Horas der Blutige / Erste Dämonenschlacht

568 v.BF: Schlacht der Kaiserlichen Armee unter Fran-Horas gegen das aufständische Garether Heer. Nachdem der Kampf keine Entscheidung bringt, beschwört der Kaiser die Erzdämonen.

Dunkle Zeiten

Etwa 550 v.BF bis 150 v.BF; Periode des Niedergangs, der Kaisermorde und der Götzenanbetung, aber auch der Kodifizierung des Zwölfgötterglaubens durch das Silem-Horas-Edikt.

Hela-Horas, die Schöne Kaiserin

Besteigt im Jahre 17 v.BF den Thron zu Bosparan, als das Reich wieder in Blüte steht; erhebt sich trotz Widerstand der Praios-Priesterschaft zur Gottkaiserin. Die Zweite Dämonenschlacht beendet ihre Regentschaft.

Bosparans Fall

0 BF: Nach der Zweiten Dämonenschlacht verfolgt das Garether Heer die fliehenden Feinde nach Bosparan. Es schleift und plündert die alte Kaiserstadt, neue Hauptstadt des Reiches ist fortan Gareth.

Altes Reich und Neues Reich

Als **Altes Reich** bezeichnet man das Bosparaner Kaiserreich und auch heutzutage bisweilen das Liebliche Feld oder Horasreich. Auf das Alte Reich folgt das **Neue Reich** mit der Hauptstadt Gareth, das heutige Mittelreich.

Die Theateritter

Legendärer Rondra-Orden, im Jahre 3 BF gegründet, befreit das Horasreich von marodierenden Goblins und erobert später das Bornland von den Rotpelzen.

Kaiser Raul

Der erste Kaiser des Neuen Reiches, nach ihm wird die traditionelle Krone der Garether Kaiser 'Raulskrone' genannt; regierte bis zum Jahr 53 BF.

Priesterkaiser

Dynastie von Praios-Priestern, die im Neuen Reich mit harter Hand herrscht. Ein Volksaufstand setzt ihrer Ära ein Ende.

Rohal der Weise

Vermutlich größter Magier der aventurischen Geschichte. Führt den Aufstand gegen die Priesterkaiser an und regiert von 466 bis 589 das Neue Reich.

Magierkriege

590 bis 595 BF: verheerender Krieg zwischen den Magiergilden um die Nachfolge Rohals.

ches zu verteidigen, wurde das Land von Trollen heimgesucht. Schließlich drangen die Oger, riesenhafte Menschenfresser, bis nach Gareth vor und hielten unter der dortigen Bevölkerung ein grausiges Festmahl.

Nach dem Tod des Regenten brachen ruhigere Zeiten an; es herrschten für fast 250 Jahre die **Friedenskaiser**. Haldur-Horas beendete diese Ära. Weil er der Meinung war, dass Gareth zu wenig Steuern an die Metropole Bosparan entrichtete, schickte er ein Heer aus und zwang die Stadt am Gardel in die Knie. Zwei Monate später wurde er ermordet, und sein Sohn **Fran-Horas 'der Blutige'** sann auf Rache. Er ließ wahllos Garether verhaften und hinrichten – ein blutiger Aufstand war die Folge. Nachdem das kaiserliche Heer die Garether Truppen nicht schlagen konnte, beschwor Fran-Horas mehrere Erzdämonen, die zunächst das gegnerische und dann sein eigenes Heer vernichteten. Diese Schlacht ging als **Erste Dämonenschlacht** in die Geschichte ein. Es gab nur eine Handvoll Überlebende, und Fran-Horas sprach danach kein Wort mehr und aß nie wieder einen Bissen. Vier Jahre später hallten seine gellenden Schreie stundenlang durch den Palast. Als es endlich still wurde, fand man nicht einmal seinen Leichnam.

Nun brachen die **Dunklen Zeiten** an. Orks fielen in das Reich ein, und es war keine Armee da, um sie abzuwehren. Glaube und Wissenschaften lagen danieder, für Hunderte von Jahren herrschten Barbarei und finsterste Götzenkulte. Erst als sich Elfen und Zwerge gegen die Orks verbündeten, konnten die Schwarzpelze geschlagen werden.

Langsam erholte sich das Reich wieder, bis sich schließlich **Hela-Horas**, genannt die 'Schöne Kaiserin' – gegen den Widerstand der Garether Praios-Priesterschaft – selbst zur Göttin erhob. Die aufmüpfigen Geweihten ließ sie kurzerhand öffentlich verbrennen. Wie schon in der Vergangenheit stellten die Garether auch diesmal ein Heer auf. Sie zogen gen Bosparan; Helas Streitmacht marschierte ihnen entgegen, und bei **Brig-Lo** trafen die beiden Heere aufeinander. Auch Hela rief Dämonen an, die nun in der **Zweiten Dämonenschlacht** über die Garether herfielen. Doch mochten die Götter dem verderbten Tun nicht mehr länger zuschauen. Vier Kämpfer – angeblich Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm – in goldenen Rüstungen schritten den Garethern voran und vertrieben die Dämonenbrut. Hela-Horas' Heer ergriff panisch die Flucht; es wurde von den Garethern bis nach Bosparan verfolgt. Die Hauptstadt wurde geschleift, und erst an den Palastmauern konnten die Garether aufgehalten werden. Doch plötzlich schossen Blitze vom Himmel herab und schlugen eine Bresche, so dass der Weg zu den Gemächern der Kaiserin frei war. Mit letzter Kraft beschwor Hela ein Skelettheer, doch als sie es den Angreifern entgegenstellen wollte, ertönten plötzlich die Worte "Es ist zu Ende, Hela", und die Kaiserin sank tot vom Thron.

Das war das Ende des Alten und der Beginn des **Neuen Reiches**. Gareth wurde Hauptstadt, der ehemalige Heerführer der Garether, **Raul**, ließ sich zum neuen Kaiser krönen. In den folgenden Jahren, der Ära der **Klugen Kaiser**, herrschte Frieden. Die bis dato von Menschen unbewohnte Insel Maraskan wurde besiedelt, während die **Theateritter** das Bornland vom Goblkönigreich der Kunga Suula befreiten und somit den Grundstein zu dessen Besiedlung durch Mittelländer legten.

Ugdalf, der letzte der Klugen Kaiser, starb jedoch, als sein Sohn Rude noch zu jung war, um die Krone zu empfangen. Ein Priesterrat übernahm die Reichsgeschäfte bis zur Volljährigkeit Rudes – und auch darüber hinaus, denn der Thronfolger wurde einen Tag, bevor er selbst die Regentschaft übernehmen konnte, ermordet. Die Praios-Priesterschaft beschuldigte aufgrund heute nicht mehr überprüfbarer Beweise die Kirche der Rondra, und so schloss man die Tempel des Rondra-Kultes und verfolgte oder ermordete – wie beim Garether Erntefestmassaker des Jahres 658 BF – dessen Geweihte.

Auch das gemeine Volk litt in dieser Zeit der **Priesterkaiser** unter einer unvorstellbaren Last von Zins und Zehnt, dem sogenannten 'Gottesdank'. Die Folgen waren Hunger und schließlich ein Volksaufstand, der von einem alten Zauberer angeführt wurde: **Rohal dem Weisen**. Ihm gelang es, die Priesterkaiser zu verjagen. Danach setzte er sich selbst auf dem Thron und blieb dort mehr als hundertzwanzig Jahre, ohne weiter zu altern. Bildung und Wissenschaft blühten auf, elfische Dichtkunst kam in Mode und etliche Magierschulen wurden gegründet. Doch dem Volk wurde Rohals lange Regentschaft unheimlich. "Fort mit dem Dämon vom Kaiserthron!", verlangte es lauthals. "Lebt wohl", lautete die schlichte Antwort des Weisen. Er verließ den Thronsaal und ward nie mehr in Gareth gesehen. Mit einem Mal war das Reich ohne Anführer. Eine mächtige Magiergilde verkündete, dass Rohal ihr angehört habe und sie darum ein Recht auf den Thron hätte. Eine zweite Gilde

behauptete dasselbe von sich, und so kam es zu den **Magierkriegen**, die unzählige Leben kosteten und ganze Landstriche verheerten, ohne dass sich ein Sieger fand. Im 'Gareth Pamphelet' legte schließlich ein Zusammenschluss von Adligen und Bürgern fest, dass wieder ein Mitglied des Hauses von Gareth die Kaiserwürde tragen solle.

Das Neue Reich hatte jedoch den Zenit seiner Macht überschritten. Wieder drangen die Orks ein, und nur eine Stammesfehde unter den Schwarzpelzen rettete die menschliche Zivilisation. Eine Provinz nach der anderen fiel von Gareth ab, allen voran das Horasreich. Die Adligen des Alten Reiches schworen im Jagdschloss **Baliiri** bei Vinsalt, die Waffen nicht eher zu senken, bis dass sie das 'Gareth Joch' abgeschüttelt hätten. Der Krieg brannte acht Jahre lang und endete mit einer schmachvollen Niederlage Gareths. Im **Kusliker Frieden** konnte das Neue Reich lediglich durchsetzen, dass der neue Regent zu Vinsalt sich nicht Kaiser nennen durfte.

Von nun an zerfiel das Reich zusehends. Das Bornland, Maraskan, die Khôm-Wüste, tulamidische Städte wie Rashdul und Fasar, aber auch Al'Anfa und andere Städte des Südens gewannen ihre Unabhängigkeit zurück, und schließlich endete die Dynastie der Eslamiden, die seit dem Gareth Pamphelet geherrscht hatte, mit 'Valpo dem Trinker'.

Nach dem Tod Valpos, der keine Erben hinterließ, stürzte das Reich in einen dreißig Jahre währenden Nachfolgekrieg, die sogenannten **Kaiserlosen Zeiten**, aus dem schließlich Perval von Gareth als Sieger hervorging, ein Herrscher, der schnell den Beinamen 'der Grausame' bekam. Seine Kinder Bardo und Cella teilten sich den Gareth Thron, und in dieser Zeit der Exzesse am Kaiserhof und der außenpolitischen Handlungsunfähigkeit erreichte das Ansehen des Kaisertums seinen Tiefpunkt.

Erst als Reto, der Vetter der kaiserlichen Geschwister Bardo und Cella, sich auf den Thron putschte, schien sich das Blatt erneut zu wenden. Im Jahre 988 konnte er Maraskan zurückerobern. Sein Sohn **Hal** konnte die Insel trotz Aufständen halten, und auch aus der **Tausend-Oger-Schlacht** im Jahre 1003 ging er als Sieger hervor. Im siebzehnten Jahr seiner Regentschaft verschwand er jedoch auf höchst mysteriöse Weise – die einen sagen, er wäre einem Jagdunfall zum Opfer gefallen, die anderen behaupten, er wäre der Welt entrückt worden.

Unterdessen hatte im Norden ein mysteriöser und charismatischer Ork die Stämme der Schwarzpelze unter sich vereint: Der **Orkensturm** des orkischen Heilands *Aikar Brazoragh* und seines 'Schwarzen Marshalls' Sadrak Whassoi verheerte zwei Jahre lang weite Landstriche des Neuen Reichs.

Im Reich selbst focht Graf *Answin von Rabenmund* den rechtmäßigen Herrschaftsanspruch von Hals Sohn *Brin* an – der zu diesem Zeitpunkt die ins Reich eingefallenen Orks bekämpfte – und besetzte selbst den Kaiserthron, was das Reich in eine weitere Adelsfehde stürzte. Doch Brins Getreue bereiteten dem Spuk ein Ende, und so trat der Prinz das schwere Erbe seines Vaters an, schlug die Orks vor Gareth und unterwarf die answintreuen Adligen einem strengen Gericht. Da der Tod Hals noch immer nicht bewiesen war, nahm er jedoch nicht die Kaiserwürde an, sondern wählte den Titel 'Reichsbehüter'. Königin **Amene von Vinsalt** nutzte derweil die Wirren im Mittelreich, um den traditionellen Titel einer Horas anzunehmen, was dem Kaisertitel entsprach und damit ein Verstoß gegen die Verträge des Kusliker Friedens war, sie aber innenpolitisch stärkte.

Doch die schlimmste Prüfung stand den geplagten Mittelreichern noch bevor: die **Invasion der Verdammten**. Der mächtigste Schwarzmagier aller Zeiten, der seit über 400 Jahren tot geglaubte **Borbarad**, eroberte Maraskan sowie das gesamte Land östlich der Schwarzen Sichel. Der Vormarsch seiner Truppen schien unaufhaltsam, erst die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden gebot ihm Einhalt. Endgültig vernichtet wurde Borbarad, den man auch den Dämonenmeister nennt, in der **Dritten Dämonenschlacht** an der Trollpforte. Die Ländereien, die er damals unterjochte, konnten jedoch nicht zurückerobert werden, stattdessen etablierten die Erben des Dämonenmeisters als **Heptarchen** ihre finsternen Reiche.

Auch der beliebte Reichsbehüter Brin starb wie unzählige andere in der Dämonenschlacht. Seine Gattin *Emer von Gareth* bewahrte das Reich als Regentin, doch auch sie konnte nicht verhindern, dass sich ihre Familie entzweite. Nach einer misslungenen Intrige wurde ihre magisch begabte Tochter *Yppolita* für zwölf Jahre ins Exil nach Festum geschickt, während die Zwillingschwester *Rohaja* als Kronprinzessin auf ihr Amt vorbereitet wurde.

Nachdem die unmittelbare Gefahr durch den Dämonenmeister gebannt war, gingen die Potentaten der freien Lande wieder ihren üblichen Machtkämpfen nach. Der Tod Amene-Horas' erschütterte das Horasreich und es dauerte nicht lange, bis

Eslamiden

oder Almadaner Dynastie: von 596 bis 902 BF herrschendes Kaisergeschlecht des Neuen Reichs

Baliirischwur

744 BF: Schwur der Adligen des Lieblichen Feldes im Jagdschloss Baliiri bei Vinsalt, für die Unabhängigkeit des Landes von Gareth zu streiten. Der folgende Bürgerkrieg führte zum Sieg der Liebfelder und daraus folgend zur Abspaltung ihrer Länder vom Neuen Reich.

Kaiserlose Zeiten

902 bis 933 BF: Eine Reihe von Adelsfehden und ausländischen Interventionen erschüttert das Mittelreich.

Hal

Kaiser des Mittelreichs; verschwindet im siebzehnten Jahr seiner Regentschaft auf mysteriöse Weise während eines Jagdausflugs im Bornland.

Ogerschlacht

1003 BF: Schlacht an der Trollpforte zwischen Schwarzer Sichel und den Trollzacken. Der ehemalige Hofmagier Galotta stellt ein Heer aus mehr als tausend Ogern auf, das er gegen Gareth führen will.

Orkensturm

1010 bis 1012 BF: Feldzug der Orks, vom Orkland ausgehend bis in nördliche Mittelreich

Invasion der Verdammten

1019 bis 1021 BF: Feldzug Borbarads, des größten Schwarzmagiers aller Zeiten, gegen das Mittelreich

Dritte Dämonenschlacht

22. bis 24. Ingerimm 1021 BF: Ebenfalls eine Schlacht an der Trollpforte (s. o.), Sieg des kaiserlichen über das borbaradianische Heer und Vernichtung Borbarads.

Jahr des Feuers

1027 bis 1028 BF: Die verbündeten Heptarchen Rhazzazor und Galotta setzten dem Mittelreich stark zu, können schließlich aber vernichtet werden. Das Reich erholt sich von diesem schweren Schlag aber nicht mehr vollständig.

Rohaja von Gareth

1029 BF zur Kaiserin des Mittelreichs gekrönt.

ihre Kinder sich in blutigen Auseinandersetzungen um das Erbe des Adlerthrons stritten.

Im Jahre 1027 BF fegte schließlich das **Jahr des Feuers** über das Mittelreich. Fast wäre das Reich zwischen dämonischen Angriffen und inneren Wirren zerrissen worden, doch nicht zuletzt dank einer mutigen Kronprinzessin und einiger tapferer Recken konnte Schlimmeres verhindert werden – zu einem hohen Preis: Die Hauptstadt Gareth liegt angeschlagen, das angeblich uneinnehmbare Wehrheim ist zerstört, die Reichsregentin Emer nach Warunk entführt und das Reich weiter geschwächt. Auf der Kaiserin **Rohaja von Gareth** lastet nun die schwere Verantwortung, das angeschlagene Neue Reich zu führen, eine Aufgabe, die ihr die lauenden Heptarchen, die eigenwilligen und erstarkten Provinzherrn sowie ihr zum Gegenkaiser gekrönter Bruder *Selindian Hal von Almada* nach Kräften erschweren werden.

AVENTURISCHE KALENDER UND JAHRESZÄHLUNGEN

Der gebräuchliche Kalender der Menschen kennt zwölf **Monate** mit jeweils 30 Tagen (auch *Monde* oder *Götternamen* genannt), die jeweils einer der zwölf Gottheiten des Pantheons – in der allgemein üblichen Reihenfolge *Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerimm, Rahja* – zugeordnet sind. Das Jahr beginnt mit der Sommersonnenwende am 1. Praios, womit dieser Monat klimatisch dem irdischen Juli entspricht. Fünf Tage im Jahreslauf (zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios) sind keinem der Zwölfgötter zugeordnet; sie gehören dem *Gott ohne Namen* und sind allgemein gefürchtet. Wenn man es vermeiden kann, verlässt man nicht das Haus, schließt keinen Handel ab und beginnt als Handwerker keine neue Arbeit. Neugeborene in dieser Zeit werden oft ausgesetzt oder getötet.

Die **Woche** ist in sieben Tage unterteilt, wobei die einzelnen Tage üblicherweise als *Rohalstag* (entspricht dem irdischen Montag), *Feuertag*, *Wassertag*, *Windtag*, *Erdstag*, *Markttag* und *Praiotag* bezeichnet werden. Je nach Region können die Namen der Wochentage jedoch unterschiedlich ausfallen.

Eine Ausnahme hiervon machen die Novadis, deren Jahr nicht in Monate und Wochen, sondern in 40 Abschnitte (die so genannten *Gottesnamen*) zu je neun Tagen sowie fünf zusätzliche Tage namens *Rastullahallah* unterteilt ist. Der erste Tag des Novadi-Jahres ist der 23. Boron, der Jahrestag von Rastullahs Erscheinen in der Oase Keft.

Die Kalender der Orks, der Goblins und der Elfen beruhen gänzlich auf den Mondphasen, und allen drei Völkern ist eine Einteilung in Jahre zu 365 Tagen fremd. Die Zwerge wiederum kennen zwölf Monate zu 30 Tagen, und auch die Namenlosen Tage haben bei ihnen unheilvolle Bedeutung, allerdings ordnen sie diese der Macht der Drachen zu.

Die **Jahreszählung** erfolgt in den verschiedenen Reichen bisweilen – in Staatsdokumenten oder bei patriotischen Bewohnern – nach Herrscherwechseln oder besonderen Geschichtsdaten. So rechnet Al'Anfa in Jahren nach *Golgaris Erscheinen*, die Novadis nach *Rastullahs Erscheinen*, die Thorwaler nach *Jurgas Landung*, Aranien, Nostria und Andergast nach ihrer jeweiligen *Unabhängigkeit* und das Horasreich in offiziellen Angelegenheiten nach *Horas' Erscheinen*. Lange Zeit rechnete das Mittelreich nach den Jahren des regierenden Kaisers, doch Kaiserin Rohaja hat als eine ihrer ersten Amtshandlungen die Jahreszählung, wie dies bereits das Bornland, das Horasreich und einige tulamidische Stadtstaaten taten, der einzigen aventurienweit anerkannten Vergleichszeitrechnung angeglichen, *Bosparans Fall*.

Als Fixpunkt sei hier das Jahr **1029 BF** (nach Bosparans Fall) angegeben, dessen Entsprechungen folgende sind: **2521 Horas**, **36 Hal** (bzw. **1 Rohaja**), **1883 d.U.** (der Unabhängigkeit Nostrias bzw. Andergasts), **344 EG** (nach Erscheinen Golgaris), **2656 JL** (nach Jurgas Landung), **270 Rastullah** bzw. **35** der aranischen Unabhängigkeit.

DIE GÖTTER AVENTURIENS

DIE ZWÖLFGÖTTER

»Am Anbeginn der Zeit streifte der Urgott Los durch die Unendlichkeit des Nichts und traf auf die Erdriesin Sumu, die aus sich selbst heraus entstanden war. Ihr Anblick erzürnte Los, denn er hatte sich bis zu diesem Augenblick allein in der Endlosigkeit gewöhnt. Und so beschloss Los, Sumu zu töten. Die Erdriesin aber wehrte sich erbittert und verletzte Los, bevor er sie bezwingen konnte. Aus Los' Wunde fielen zwölf Blutstropfen auf Sumus toten Leib. Da bereute der Urgott plötzlich, was er getan hatte, und weinte viele tausend Tränen, die gleichfalls die Erdriesin benetzten. Aus den zwölf Blutstropfen entstanden die Zwölfgötter, aus den Tränen die Menschen und alle lebenden Kreaturen.«

So weit der bekannteste aventurische Schöpfungsmythos, wie er auch von den Kirchen der Zwölfgötter gelehrt wird, der in Aventurien mit

Abstand am weitesten verbreiteten Religion. Eine Besonderheit der aventurischen Götter ist die Tatsache, dass sie tatsächlich existieren, doch durch das *Mysterium von Kha* daran gehindert werden, ständig von ihrem Wohnsitz *Alveran* aus direkt in Aventurien einzugreifen. Deshalb statten sie ihre Priester, die 'Geweihten', mit karmaler Kraft aus, mit denen diese regelrechte Wunder wirken können, sofern sie im Sinne ihrer Gottheit handeln.

Die Zwölfe (und einige ihnen zugeordnete 'Halbgötter' und Götterkinder) bilden ein Pantheon, eine Göttergemeinschaft, und auch wenn über die Jahrhunderte Rivalitäten und offener Kampf immer wieder die Einheit der Zwölfgötterkirchen bedroht haben, erkennt man sich doch gegenseitig als Teil des 'wahren' Glaubens an.

Jeder Zwölfgott hat ein Symbol (bis auf eine Ausnahme ein Tier), außerdem ist ihm ein Monat geweiht. (Wir haben in den Überschriften

jeweils das Symbol und den entsprechenden irdischen Monat angegeben.)

Weitere Informationen zu den Göttern, ihrer Priesterschaft und der Struktur ihrer Kulte, zu ihren Liturgien, Heiligen und Talismanen finden Sie im Band **Wege der Götter**. Mehr zu den einzelnen Geweihten als Spieler-Helden können Sie bereits im Band **Wege der Helden** erfahren.



PRAIOS (GREIF, JULI)

Der Götterfürst ist Herr über Licht und Sonne sowie der Gott der Wahrheit, der Ordnung, des Gesetzes und der Herrschaft. Ihm sind die prächtigsten und reichsten Tempel geweiht, die man auf dem Lande zwar selten, in den Städten aber häufig findet. Seine Geweihten, rot und golden gewandet, sind bekannt für ihre Strenge und Wahrhaftigkeit. Sie sehen sich dazu verpflichtet, die Ordnung der Gesellschaft zu sichern und Unglauben und Ketzerei zu bekämpfen. Der Kult des Praios ist traditionell unter dem Adel am weitesten verbreitet, hat jedoch seit der Ausbreitung der Schwarzen Lande auch bei einfachen Bürgern an Bedeutung gewonnen, da er auch die Zauberei heftig ablehnt. Im Jahr des Feuers wurde sein wichtigster Tempel in Aventurien, die *Stadt des Lichts* zu Gareth, fast völlig zerstört, und seither ist das *Ewige Licht*, heiligstes Artefakt der Kirche, verschollen. Dies führte zu einer Destabilisierung der Kirche, und zahlreiche Gläubige und Geweihte haben sich die *Quanions-Queste*, die Suche nach dem Licht, auf das Banner geschrieben. Andere suchen nach dem Grund dieser Prüfung (oder Strafe) Praios'. Das Oberhaupt der Kirche, der Bote des Lichts *Hilberian Praiogriff II.*, gilt als großer Mystiker und Greifenfreund, man findet ihn die meiste Zeit meditierend in den Ruinen der Stadt des Lichts.



RONDRA (LÖWIN, AUGUST)

Rondra ist die Göttin des Krieges. Mut, Zorn und Ehre, Blitz und Donner – das sind ihre Domänen. Die Rondra-Tempel sind meist schwer befestigt. Die Geweihten tragen einen weißen Wappenrock mit roter Löwin über einem Kettenhemd. Sie haben sich dem Schutz der zwölgöttlichen Gemeinschaft und ihrer Tempel verschrieben, versuchen, Ungläubige zu bekehren, und bekämpfen mit unerbittlicher Härte sämtliche Dämonen und Dämonen-Paktierer. Die kirchlichen Ränge ähneln denen des Militärs, die Priester sind stolz und gehen keiner Herausforderung aus dem Wege. Feigheit und Hinterlist gelten ihnen als die größten Frevel. Die vielen Kämpfe in der jüngeren Geschichte haben die einst große Kirche, die seit jeher in Rivalität zur Praios-Kirche steht, ausgeblutet. Nur noch wenige Ritter und Knappen der Löwin stehen dem Kirchenoberhaupt (dem 'Schwert der Schwerter') *Ayla von Schattengrund* zur Verfügung, um den Kampf gegen die Schwarzen Lande zu führen. Eine besonders urtümliche Form des Rondra-Glaubens pflegen die *Amazonen*, die vor allem die wilde und mystische Seite der Göttin verehren: Sturm und Gewitter führen das 'auserwählte Volk der Leuin' zum Ruhm. Kampfgeist, Herrlichkeit und Eleganz in Leib und Geist sind weitere Aspekte der Göttin, denen es nachzueifern gilt, was (aus Amazonensicht) natürlich nur Frauen möglich ist.



EFFERD (DELPHIN, SEPTEMBER)

Efferd ist der Gott des Wassers und des Meeres, der Schutzgott der Fischer und Seefahrer. Seine Tempel findet man in jeder Hafenstadt, aber auch in Gebieten, die oft von Dürren heimgesucht werden. Die Geweihten des Efferd tragen blaugrüne Gewänder, meiden Feuer und nehmen daher nur ungetragene Nahrung zu sich. Sie gelten, genau wie ihr Gott und die hohe See, als launisch und unberechenbar. Und so predigen sie auch das Ausleben jeder Emotion und die Schicksalsergebenheit. Es gilt, den unbarmherzigen Efferd milde zu stimmen, so dass er die Gläubigen verschont und ihnen einen guten Fang oder eine gute Reise beschert. Beleuchtet werden seine Tempel mittels des wundersamen türkisblauen oder gelbroten Scheins der Gwen-Petryl-Steine. Als besonders von Efferd gesegnet gilt das Oberhaupt der Kirche, der Hüter des Zirkels *Efferdan ui Bennain*, unter anderem weil er von seinem Gott ohne vorheriges Noviziat die Weihe zum Priester erhielt und gleichzeitig zum Erhabenen, also dem Kirchenoberhaupt gemacht wurde.



TRAVIA (WILDGANS, OKTOBER)

Der heimische Herd, die Gastfreundschaft, die Familie und die eheliche Treue sind die heiligen Bereiche der Göttin Travia. Ihre Tempel fehlen in kaum einer Stadt; sie sind meist weniger prächtig als die anderer Götter, denn das gespendete Gold und Silber wird eher in eine Armenspeisung und ein Nachtschlaf als in Prunk und Zier investiert. Die orangerot gewandeten Geweihten treten mild und freundlich auf, verstehen sich jedoch darauf, hartnäckig und überzeugend Spenden einzutreiben – insbesondere bei jenen, die aus der Gastfreundschaft ein Geschäft machen. Die Linderung von Armut und Hungersnot, die Wahrung von Sitte und Anstand sowie die Missionierung gelten als Ziele der Kirche und ihrer Gläubigen. Heimat und Familie sind für die Anhänger der Travia das wichtigste auf Dere. Mit der Traviemark untersteht der Kirche und dem Heiligen Paar von Rommily, *Traviata* und *Trautmann Fjoldrijn von Falkenberg-Rabenmund*, neuerdings ein beachtliches Lehen.



BORON (RABE, NOVEMBER)

Boron ist der Gott des Schlafs, des Vergessens und vor allem des Todes. Seine Tempel sind düstere Bauten aus dunklem oder gar schwarzem Gestein. Für gewöhnlich sucht man seine Häuser als Lebender nur auf, wenn ein Verwandter oder Freund bestattet werden soll. Doch auch wenn eine untote Kreatur den Landstrich heimsucht, wird man sich bei den schweigsamen, ernsten Geweihten in den schwarzen Kutten Rat und Hilfe holen. In Al'Anfa gilt Boron als der höchste Gott; ihm zu Ehren werden sogar Menschenopfer dargebracht; dies und einige andere Differenzen haben schon vor langer Zeit zur Aufspaltung des Kultes in den Al'Anfaner und den Puniner Ritus geführt. Das Oberhaupt der Puniner Zweige, der uralte Rabe *Bahram Nazir*, gilt als erbitterter Gegner des Al'Anfaner Kultes unter Patriarch *Amir Honak*. Nur während der Invasion der Verdammten ignorierten die beiden Riten ihre Differenzen. Die Zerstörung des *Stabs des Vergessens*, des

heiligsten Artefakts beider Zweige, hat wieder zu verhärteten Fronten geführt; und während die Puniner dessen Splitter hüten, suchen die Al'Anfaner fieberhaft nach einem neuen Talisman.

HESINDE (SCHLANGE, DEZEMBER)

Hesinde ist die Göttin der Weisheit, der Wissenschaft und der Künste (und damit auch die Schutzgöttin der Alchimie und der Magie). Ihre in gelb-grüne Roben gekleideten Geweihten trachten danach, Wissen zu erhalten und zu mehrten sowie künstlerische oder magische Artefakte für den eigenen Tempel zu sammeln. Hesinde-Tempel findet man in jeder größeren Stadt, und oft sind es Bauten von besonderer architektonischer Kunstfertigkeit. Forschen, fragen, studieren, Wissen sammeln und weitergeben – dies zeichnet die Hesinde-Jünger aus. Der Zwist zwischen *Pastori* (bosparanisch: Hirten) und *Satori* (bosp.: Säleute), den zwei verbreitetsten Strömungen innerhalb der Kirche, bereitet dem Kirchenoberhaupt, der Magisterin der Magister, großes Kopfzerbrechen. Denn während die *Pastori* vermeintlich gefährliches Wissen horten wollen, ohne es preiszugeben, möchten die *Satori* die gesammelten Erkenntnisse verschiedener Wissenschaften verbreiten.

FIRUN (EISBÄR, JANUAR)

Firun ist der Gott der Jagd und des Winters. Er trägt den Beinamen *der Grimmige* zu Recht und wird selten direkt angebetet – meist wendet man sich stattdessen flehend an seine milde Tochter *Ifirn*. Allzu viel ist über diesen Gott nicht bekannt, doch soll der gesamte Hohe Norden seinem Machtbereich unterliegen; unter dicken, äonenalten Schichten werden von ihm namenlose Kreaturen des Schreckens im Eis festgehalten. Es gibt nur wenige Tempel des Firun; sie liegen zumeist am nördlichen Rand einer Stadt oder Siedlung und gleichen eher Jagdhütten als Gotteshäusern. Die in Pelz und Leder gekleideten Geweihten sind ernste, verschlossene Gesellen, denen die erbarmungslosen Gesetze der Wildnis näher stehen als Barmherzigkeit und Mitgefühl. Die Bewährung des Einzelnen im Angesicht der wilden Natur gilt als erstrebenswertes Ziel. Der *Weißer Mann*, Oberhaupt der Kirche, ist seit dem Vordringen des dämonischen Eises entrückt. Es heißt, er kämpfe als Eisbär gegen Glorania.

TSA (REGENBOGEN-EIDECHSE, FEBRUAR)

Der Göttin *Tsa* sind das Leben, die Neuerung, die Freiheit und der Wandel gewidmet. Die 'Junge Göttin' scheint dabei besonders humorvoll zu sein, stehen ihr doch auch die Kobolde und wohl auch einige Feenwesen nahe.

Die lebensfrohen Geweihten in den regenbogenfarbenen Kleidern sind fast überall gern gesehen, und gern reist man in ihrer Gesellschaft, denn der Segen *Tsas* ist dem Aventurier lieber als der *Borons*. *Tsas* Geweihte fühlen sich dem Leben und der Schöpfung als Ganzes verbunden und versuchen, diese in jeder Form zu akzeptieren – oft eine schwere Aufgabe, die auf Unverständnis bei Andersgläubigen stößt. Gewalt und das Erschaffen widernatürlicher Chimären sind den *Tsa*-Jüngern ein Gräuöl, ansonsten herrschen Freiheit und Individualismus im Denken und Handeln; es ist eine heilige Pflicht, neue Gedanken kundzutun und Dinge immer wieder von einer anderen Warte aus zu betrachten. So gibt es in Aventurien eine Vielzahl von Denkschulen und Sekten der *Tsa*-Kirche, die hin und wieder ob ihrer 'ketzerischen' Lehren verfolgt werden. Sehr

viele Geweihte *Tsas* ernähren sich vegetarisch. *Tsa*-Tempel finden sich in allen wichtigen Städten, meist inmitten eines Parks oder Hains. Althergebrachte Ordnung wird von der Kirche abgelehnt, weswegen es keine Hierarchie und auch kein Oberhaupt gibt.

PHEX (FUCHS, MÄRZ)

Der listige *Phex* ist Gott der Diebe und Händler, und man sagt, ihm seien die Nachtgestirne geweiht. Aber auch andere Aventurier ist *Phex* nicht fremd, erleben sie von ihm doch glückliches Gelingen für ihre Taten. Er gilt als streitlustiger Gott: Mit seinen nächtlichen Aktivitäten steht er in Rivalität zu *Praios*, mit *Boron* streitet er sich um den Rang eines Gottes der Nacht, mit *Mada* um die Macht über den Mond und im *tulamidischen* Raum wird er noch vor Hesinde als Gott der Magie verehrt.

Tempel hat *der Listige* (oder *der Flinke*) in fast jeder Stadt: offizielle, die die Händler aufsuchen, und außerdem – so munkelt man – geheime, in denen die Diebe beten. Die stets auf Unauffälligkeit bedachten Geweihten tragen keine erkennbaren Roben, allenfalls eine Brosche in Fuchsgestalt, 'offizielle' Geweihte tragen Roben in Grau und Silber. *Phex* gilt vielen Abenteuern als Schutzgott, und selbst gestandene Krieger mögen bisweilen ein Stoßgebet zum Fuchs senden, wenn sie ihr Ziel nicht im offenen Kampf, sondern nur mit List erreichen können.

Zahlreiche Gerüchte umgeben das Kirchenoberhaupt, den *Mond*, tatsächlich ist aber nur wenig über ihn bekannt. Fast jede große Machtgestalt stand schon im Verdacht, Oberhaupt der *Phex*-Kirche zu sein. Die Suche nach dem Mond gilt als ein Weg, die Geweihten aufmerksam, strebsam und neugierig zu halten. Denn es heißt, dass nur derjenige neuer Mond werden könne, der den bisherigen Amtsinhaber enttarnt.

PERAINE (STORCH, APRIL)

Ackerbau, Fruchtbarkeit, Kräuter und Heilkunst sind der Zuständigkeitsbereich der Herrin *Peraine*. Ihre Tempel finden sich in fast jedem Dorf, aber natürlich auch in allen größeren Städten, wo die in Grün gekleideten Geweihten auch Siechenhäuser unterhalten. Es gibt kaum einen Bauern, der für eine gute Ernte nicht zur *Gütigen* betet. Dass auch reisende Helden bisweilen den Beistand der Göttin brauchen, liegt auf der Hand: Manch eine Wunde und viele Krankheiten können nur im *Peraine*-Tempel geheilt werden.

Bedeutendster Vertreter der Kirche ist der künftige Diener des Lebens *Leatmon Phraisop der Jüngere*, nach dem Massaker oronischer Meuchler einziger Überlebender der traditionsreichen Familie, aus der seit Generationen alle Kirchenoberhäupter hervorgingen. Er befindet sich derzeit im Noviziat, doch bereits in seinen jungen Jahren äußerte er sich schon mit beeindruckender Weitsicht und Entschlossenheit.

INGERIMM (HAMMER UND AMBOSS, MAI)

Nicht etwa ein Tier, sondern Hammer und Amboss sind das Symbol *Ingerimms*. Er ist der Gott des Feuers, des Handwerks und der Schmiedekunst. Manche Quellen bezeichnen ihn gar als den ältesten der Götter, der vor Anbeginn der Zeit die Welt nach seiner Vorstellung geschaffen hat.

In jeder größeren Stadt unterhält die Geweihtenschaft des *Ingerimm* ein Gotteshaus, das oftmals an eine riesige Schmiedewerkstatt erinnert. Sehenswert sind Ausstellungen von kostbaren Handwerksstücken in den Tempelhallen. Die vormals einfache Geweihte *Sephira Eisenlieb* wurde überraschend zur neuen Hüterin der Flamme erwählt.



Die *Zyklopen*, einäugige Riesen, gelten als Ingerimms Kinder, die unbeirrbar nach Vollendung ihres Handwerks streben und weder durch Reichtümer noch durch Freundlichkeit gnädig zu stimmen sind. Aber auch die *Trolle* sollen ihm nahe stehen.

Als *Angrosch* gilt er den Zwergen als oberste und einzige Gottheit und als Vater aller Zwerge. Sie waren es auch, die den Glauben an den *Weltenschmied* zu den Menschen brachten.

RAHJA (STUTE, JUNI)

Rahja ist die Göttin des Weins, des Rausches und der (körperlichen) Liebe. Sie hält somit ihre Hand vor allem über Liebende, aber auch Tänzer, Kurtisanen und Lustknaben beten zu ihr. Die in durchscheinende, leuchtend rote Gewänder gehüllten Geweihten verstehen sich trefflich darauf, den Tempelbesucher in das ewige Fest der Göttin einzubinden und ihm Rahjas wundersame Begeisterung zuteil werden zu lassen. Dabei haben sich vor allem zwei

DER EWIGE WIDERSACHER

»...«

—aus Die Gespräche Rohals des Weisen, Band XIII. Dies ist Rohals Reaktion auf die Frage „Was ist das Böse, Meister?“ – die einzige Frage, die der Weise je unbeantwortet ließ.

Hinter all dem Seienden sickert ein Schatten durch das Weltgefüge: eine Entität, derart böse und verdammt, dass sie ohne Namen bleiben muss. Der **Namenlose** Gott gilt als die erzverderbliche Macht, das personifizierte Allböse, das Verrat am Kosmos begangen hat. Seine Existenz ist das gewollte Böse, während die Dämonen (s.u.) gar nicht anders können, als zu zerstören. Oft gilt er als dreizehnter (großer) Gott und größter Widersacher der Zwölfgötter, ihm gehören die fünf unheilvollen Tage im Jahr. Als *Rattenkind* war er bei alten Völkern verbreitet, die Tulamiden nennen ihn *Iblis* (etwa 'Netzweber'), die Nivesen fürchten ihn als *Überzähligen*, die Maraskaner fluchen auf den *Bruder- oder Geschwisterlosen*, die Waldmenschen kennen den Bösewicht *Burdaq*, Zyklopen spüren den *Herrn des Weltenbrands*, die Elfen knurren vom wesenlosen *dhaza* ('das-das-Eins-zerstört' oder 'das-das-Sein-bekämpft'), während die Zwerge alles Böse den Drachen ihrer Historie zuschreiben.

Seine Anbetung ist in ganz Aventurien bei strengster Strafe verboten, dennoch munkelt man immer wieder von geheimen Tempeln, wo Kultisten die Macht des *Güldenens* beschwören. Seine skrupellosen Priester versuchen heimlich, wankende Seelen zu verführen und die Macht über Aventurien an sich zu reißen. Ihre oft prächtigen, in Schwarz und Purpur gefärbten Roben mit konturlosen, goldenen Gesichtsmasken tragen sie nur während besonderer ritueller Handlungen. Mit Intrigen, Morden und dunklen Wundern verdirbt der Kult Gemeinschaften, Tempel, Herrscher und ganze Reiche – und zerstört sie schließlich. Andererseits versprechen seine Priester auch Macht, Reichtum und ewiges Leben oder beharren darauf, dass nicht der Namenlose, sondern die betrügerischen Zwölfgötter die eigentlichen Übeltäter an der Welt seien.


Die *13 Augen des Namenlosen* sind seine mystischen Beobachter und Sendboten auf Dere, die die meiste Zeit des Jahres als Alptraumgestalten erscheinen, aber während der fünf Tage des Namenlosen zu mächtigen Wesen mit den Körpern Sterblicher aller Rassen werden, die auf schwarzen Einhörnern umherstreifen. Die höchste Legatin des Namenlosen ist die Elfe *Pardona*.


Strömungen herauskristallisiert: Die *güldenländische Tradition* ist ein heiterer, gelöster und verspielter Kult, der die Ideen der Harmonie der Welt und der Selbsterkenntnis durch gespendete und empfangene Lust in den Mittelpunkt rückt. Die vor allem in den südlichen Gefilden vorzufindenden *Roten Riten der Radscha* verbreiten hingegen das individuelle Streben nach göttlicher Ekstase. Leidenschaft und Wollust gelten hier als die intensivsten und ehrlichsten menschlichen Gefühle, die in der Lage sind, die Seele von Hass, Neid und Angst zu befreien.


Die *Geliebte der Göttin* ist die oberste Geweihte der Kirche und hat ihr Amt immer nur für ein Jahr inne, jeder Geweihte ist auf dem Fest der Freuden (stets im Rahja-Monat in Belhanka) für das Amt wählbar.


HALBGÖTTER


Als Halbgötter bezeichnet die aventurische Mythologie Abkömmlinge der Götter, ganz gleich, ob jene mit anderen Göttern oder mit Sterblichen gezeugt wurden (oder einfach nur zugeordnet werden). All diese Wesenheiten hier zu präsentieren, würde den Rahmen dieses kurzen Kapitels sprengen, daher zählen wir nur die wichtigsten und bekanntesten auf:


 Zuerst ist **Swafnir** zu erwähnen, nach gängiger Überlieferung der Sohn Rondras und Efferds, der als riesiger Pottwal die Meere durchpflügt. Swafnir ist die oberste Gottheit der Thorwaler, die ihm gar das Pantheon der Zwölfgötter unterordnen – und als Konsequenz daraus stehen die Thorwaler allen Walfängern feindlich, ja, geradezu hasserfüllt gegenüber.

 **Ifirn**, die milde Tochter Firuns mit einer Sterblichen, wird ebenfalls von den Thorwalern, aber auch von anderen Bewohnern Nordaventuriens angerufen, um ihren grimmigen Vater milde zu stimmen.


 **Aves**, freier Sohn von Rahja und Phex, gilt als Behüter der Reisenden und Abenteurer, entsprechend findet man seine Gläubigen vor allem unter Glücksrittern.

 Hauptsächlich Söldner und andere Kämpfer verehren den schwarzen **Kor**, Sohn Rondras und des Drachen Famerlor. Er gilt als ihr Schutzpatron, steht aber auch für den blutigen, unbittlichen Kampfrausch.


 Nur unter den Gebildeten verbreitet ist der Glaube an **Nandus**, Herr der Erkenntnis, Bildung und Orakel. Die Kirche von Hesindes und Phexens Sohn kennt für ihre Geweihten verschiedene Weihegrade, die die Erkenntnisstufen seiner Jünger verdeutlichen sollen, wobei bisher keine Sterblichen bekannt sind, die einen höheren Grad als 9 erreicht haben – der Höchstwert 12 steht für die Verschmelzung mit der göttlichen Ordnung des Kosmos selbst. Als seine Tochter (bisweilen auch als seine Schwester) gilt **Mada**, die den Sterblichen die Magie schenkte; die mächtigen Magier Rohal und Borbarad sind nach dieser Deutung Nandus' Kinder.


 Die reisenden Norbarden verehren die bienengestaltige **Mokoscha**. Fleiß, Handel und Reiselust zeichnen die Tochter Ingerimms und Hesindes aus, die keine Kirche nach typischer mittelreichischer Sichtweise kennt; der Glaube ist fest mit der norbarden Tradition und Lebensweise verbunden.


ANDERE GÖTTER


 Auf Maraskan verehrt man das Zwillingsspaar **Rur und Gyor**, die zugleich männlich und weiblich sind. Der maraskanischen Mythologie zufolge ist die Welt Dere, auf der Aventurien liegt, eine Diskusscheibe, die Rur seinem/ihrer Bruderschwester zugeworfen hat. Die Schöpfung Rurs besteht aus Paaren und Gegenpaaren; was sich nicht in dieses duale Schema einordnen lässt, was einzeln und allein existiert, gilt zumindest als verdächtig, wenn nicht rundweg als Unheil bringend. Der Zweigötterglaube durchdringt alles im Leben


der Maraskaner; er bestimmt die Weltsicht, ist Ausgangspunkt der Wissenschaft und jeder Philosophie. Da die Zwillingsgötter während des Fluges keinen Einfluss mehr auf die Geschehnisse haben, hat Rur die 'Zwölfgeschwister' geschaffen und ihnen unterschiedliche Aufgaben zugeteilt, um über den Diskus zu wachen.


 Beherrschendes Element im Leben eines Novadi ist der Glaube an den All- und Ein-Gott **Rastullah**, der sich im Jahre 760 BF selbst in der Oase Keft offenbart hat. Er gilt unzweifelhaft als mächtigster aller Götter und Schöpfer der Welt, der seinen Gläubigen die 99 Gesetze diktiert, nach denen diese zu leben haben. Alles darüber Hinausgehende ist allerdings umstritten. Allen Götterkundigen muss Rastullah als ein unglaublich junger Gott erscheinen – wenn sie überhaupt akzeptieren, dass es sich bei ihm um einen Gott handelt. Der novadischen Lehre zufolge übergab der *Ewige*, nachdem er die Welt erschaffen hatte und sich zur Ruhe zurückzog, die Verwaltung der Schöpfung zwölf Elementarkräften. Doch diese Geister waren schwach und frevelhaft. Bald verrieten sie ihren Meister und ließen sich selbst als Götter verehren.


 Die Nivesen, die Nomaden des hohen Nordens, huldigen den **Himmelswölfen**, insbesondere dem Rudelführer *Gorfang* und seiner milden Tochter *Liska*. Sie rufen die göttlichen Wesen um Beistand, kennen aber keinen Gottesdienst. Lediglich zu Beginn und am Ende der frühjährlichen und herbstlichen Wanderungen werden den Himmelswölfen in einer Zeremonie Opfer dargebracht: Fleisch, das dann von derischen Wölfen – als deren Geschwister sich die Nivesen sehen – verzehrt wird. Der Gläubige erkennt die Zeichen, die die Himmelswölfe ihm geben, und ihm obliegt deren Interpretation, seien es nun Besonderheiten im Verhalten der Karene, auffällige Moosfiguren an Bäumen oder Wolkenbilder.

 Die Waldmenschen in den Dschungeln verehren neben einer Unzahl von Geistern vor allem **Kamaluq**, den göttlichen Jaguar. Er besetzte alles Seelenlose mit einem *Tapam* (Seele), ihm unterstehen die *Nipakau* (Geister) und *Großen Tapams* (Götter), er beschützt sie vor den *Satuul* (Dämonen) und jagt selbst die *Großen Satuul* (bösen Götter).

 Die verschiedenen Barbarenvölker der Menschen, wie *Fjarninger*, *Ferkinas*, *Trollzacker* oder *Gjalskerländer*, kennen zahlreiche Geister und Mächte, die über die Natur herrschen und diese beleben, verehren aber teilweise auch Götter.

 Die Glaubenswelt der Orks wird vom Kampf beherrscht. Ihr Hauptgott **Brazoragh**, der schwarze Bulle, gilt als Herr des Krieges und der Naturgewalten, außerdem steht er für die (männliche) Fruchtbarkeit. Er besiegte seinen Vater **Tairach**, den finsternen Gott des Todes und der Magie. Dem Herrscher des Totenreiches schreiben die Orks all jene mystische Kräfte zu, derer sie sich nicht einmal mit überlegener Kraft und Wildheit erwehren können. Die Diener Brazoraghs sind meist auch die Häuptlinge des Stammes, während die Tairach-Priester als zauberkräftige Schamanen alte Zeremonien durchführen. Daneben kennen die Schwarzpelze noch weitere Götter, die aber nur eine untergeordnete Rolle spielen.


 **Mailam Rekdai**, die 'Große Mutter' oder 'Mutter Sau' ist für die Goblins die Schöpferin und Göttin der Fruchtbarkeit, Heilkunde und Nahrung, des Friedens unter Rotpelzen und des Sommers. Ihr männliches Gegenstück ist **Orvai Kurim**, der 'Herr der Jäger', ein kriegerischer Gott, der wie ein alter Keiler gerne allein umherstreift. Die Kinder der beiden werden nur von einzelnen Stämmen verehrt.


 Der Glaube der Echsenrassen ist so vielfältig wie die Echsen selbst, denn viel Wissen über das einstige Pantheon aller geschuppten Rassen ist verloren gegangen. Das vielleicht größte Geheimnis der von den geschuppten Rassen verehrten Götter ist ihr Name. Wenn ehrfürchtig von H'Ranga gehaucht und gezischt wird, setzt sich dies nur allzu schnell in den Köpfen der Menschen fest – dabei bedeutet das Wort lediglich ganz allgemein 'die Göttlichen'. Doch


nicht aus Ehrbietung wird der Name der Götter nur selten direkt ausgesprochen, sondern vor allem aus Furcht. Denn die Furcht vor dem Zorn der H'Ranga teilen alle Echsenrassen.


DIE ERZDÄMONEN


Als direkte Gegenspieler der Zwölfgötter existieren laut Mythologie und Kirchenlehre Erzdämonen, die an der Spitze der Hierarchie der Niederhöllen stehen sollen. Ihre Existenz und wirkliche Macht ist allerdings umstritten, sind die Niederhöllen und die Dämonen doch das Chaos selbst. Diese Hierarchie der Niederhöllen wirkt daher eher wie ein verzweifelter Versuch der Sterblichen, Unverständliches begreifbar zu machen. Nichtsdestotrotz werden diese Wesenheiten vor allem in den Schwarzen Landen verehrt, wo sie den Glauben an die Zwölfgötter fast komplett verdrängt haben. Man kann sie angeblich beschwören und machtvolle Pakte mit ihnen schließen.


 Der **Dämonensultan**, Fürst der Finsternis, der-dessen-Namen-man-nicht-nennt, ist – so hoffen zumindest selbst unerschrockene aventurische Gelehrte – ein Konstrukt des menschlichen Verstandes. Man weiß nichts über ihn, weder über seine Eigenschaften, noch wie er sich manifestiert, wie er beschworen werden kann, noch nicht einmal, ob er wirklich existiert, geschweige denn seinen wahren Namen: Man kennt von ihm nicht einmal *irgendeinen* Namen.


 **Blakharaz**, der finstere Herr der Rache, wird von den Beschwörern in der 'Dämonensprache' Zhayad auch *Tyakra'man* gerufen. Er schert sich nicht um Gerechtigkeit; in der menschlichen Vorstellung ist er Ankläger, Folterer, Richter und Henker in einer Person.


 **Belhalhar**, den man als *Xarfai* beschwört, ist als Gegenspieler der Ronda die Inkarnation des gnadenlosen Kampfes – Massaker, Heimtücke, Bluttausch und ungezielte Vernichtung sind seine ständigen Begleiter.


 Eine finstere Macht aus den Tiefen ist an fast jeder Küste bekannt und in entsprechend vielen Sagen zu finden – **Charyptoroth** oder *Gal'K'Zuul*, die unbarmherzige Ersäuerin. Unheilige Orte gibt es in jedem Meer, doch in der Blutigen See im Perlenmeer hat die 'Tiefe Tochter' den schützenden Wassergott Efferd verdrängt und herrscht über die verdorbenen Wogen.


 Ruhelosigkeit und Friedlosigkeit sind der Fluch, den **Lolgramoth** oder *Thezzaphai* mit sich bringt, so wie seine Gabe (sofern man bei einem Dämon davon sprechen kann) auf der Reise und der schnellen Fortbewegung liegt, denn er ist der Herr der Bewegung.

 Die 'Präzeptorin der heulenden Finsternis' **Thargunitoth**, auch *Tijakool* genannt, ist die Herrin der Nekromanten und gebietet nicht nur über Heere untoter Kreaturen, sondern besitzt auch und vor allem die Macht, Alpträume zu schicken.


 Einer der mächtigsten unter den Erzdämonen soll **Amazeroth** sein, auch als *Iribaar* bekannt. Er ist der Herr des Irrsinns und des Wahns und der Meister der Täuschung, der selbst andere Erzdämonen mit Tücke bekämpft. Er ist aber auch der Bewahrer verbotenen Wissens, alter Zauberkünste und der Namen vieler dämonischer Wesenheiten.


 **Nagrach** ist eine jener erzdämonischen Wesenheiten, deren Anrufung nicht nur Magiern oder anderen Meistern der arkanen Künste, die ihn *Belshirash* nennen, vorbehalten ist, insbesondere im hohen Norden. Der eisige Jäger gilt als Antagonist des Firun und seiner Tochter Ifirn, dämonisches Eis und gnadenlose Jagd werden ihm zugeschrieben.

 Als in der Regel weiblich gilt **Asfaloth** oder *Calijnaar*, die für die Ureigenschaft des Chaos steht: das Erschaffen von Monstrositäten aus dem Nichts, ständige Verwandlung, Unberechenbarkeit, Aufheben fester Formen, sinn- und ziellose und unwahrscheinliche Ereignisse.


 **Zholvar**, gerufen **Tasfarelel**, ist der Herr des Goldes, des Neides, des Geizes, der Gold- und Habgier. Wer glaubt, Phex würde

einem nicht genug Gewinne bescheren, der fällt vielleicht auf das Angebot des Tasfarel herein, oftmals ohne zu ahnen, dass er in seiner Gier die letzte Grenze bereits überschritten hat.

 **Mishkara** oder *Belzhorash* ist der Name der Wesenheit, die Missernten und Unfruchtbarkeit, Pestilenz und Siechtum bringt. Ihr Weg wird übersät von Rost und Säurefraß, Fäulnis und Verderben, Krankheit und Verrottung von lebenden Organismen.

 **Agrimoth**, der auch als *Widharc* bekannt ist, ist der verdorbene Herr der vier Elemente Feuer, Humus, Luft und Erz. Er wird

angerufen, um diese Elemente zu knechten, und steht für beseeltes Handwerk, der ingerimischen Mechanik trotzt Konstruktionen, verfluchte Pflanzen, niederhöllische Saat sowie dämonische Alchimie und Artefakterstellung.

 *Dar'Klajid*, besser bekannt als **Belkelel**, steht für egoistische Liebe, Selbstsucht, Vergewaltigung, tödliche Ekstase, blutigste Perversionen und Macht über den Geschlechtspartner. Wo Rahjas Freuden – in welcher Form auch immer – stets Geben und Nehmen sind, da ist ihre Gunst nur Raub.

POSTRIA UND ANDERGAST – DIE STREITENDEN KÖNIGREICHE

Auch wenn weder Nostrianer noch Andergaster dem zustimmen würden, ist die Region zwischen Steineichenwald und

Tommel, zwischen dem Meer der Sieben Winde und der Messergrassteppe doch eine kulturelle Einheit, denn so lange man zurückdenken kann, beschäftigen die beiden, ewig Krieg führenden Länder sich mehr mit dem jeweils anderen als mit dem Rest Aventuriens. Zwar sind die Menschen hier mittelländischer Herkunft, doch sind die Einflüsse von Orks, Elfen, Thorwalern und der Magie der alten Wälder deutlich spürbar. Die Jahrhunderte lange Trennung von Mittel- und Horasreich hat ihr Übriges getan, die kulturellen Unterschiede zum Rest des Kontinents herausarbeiten und einen besonderen Menschenschlag zu prägen.

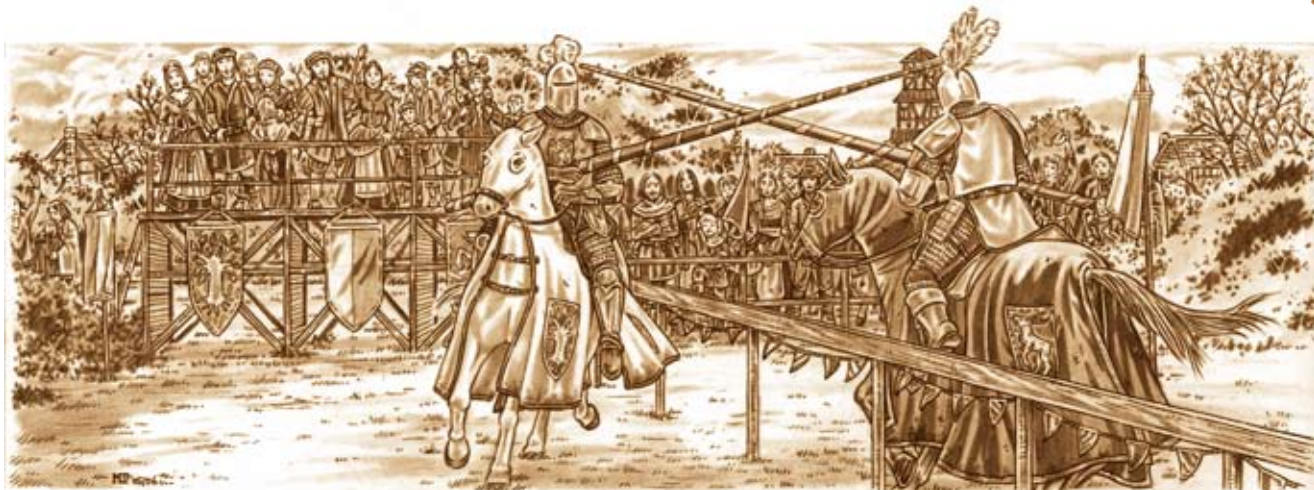
Auch geographisch haben die beiden Länder wichtige Gemeinsamkeiten: Vom nostrischen Seenland und der Küste sowie den Steppen des östlichen Andergast abgesehen, wird die Region von fast undurchdringlichen Wäldern geprägt, in denen kleine, abgelegene Dörfer die 'Zentren der Zivilisation' bilden. Hinterwäldlertum, Starrköpfigkeit, Improvisationstalent in handwerklichen Dingen und ein eingefleischtes Misstrauen gegenüber dem jeweiligen Nachbarn prägen den Charakter beider Völker, während der Rest Aventuriens sich außerhalb der Wahrnehmung der Einheimischen befindet.

POSTRIA UND ANDERGAST ALS EINSTEIGERREGION

Die Streitenden Königreiche stellen eine ideale Region für Einsteiger in die Welt des Schwarzen Auges dar, weshalb wir sie hier mit mehr Details und einer umfangreicheren Beschreibung als andere Regionen vorstellen. Die beiden Staaten sind überschaubar, und zwar in geographischer, politischer und kultureller Hinsicht. Die historischen und aktuellen politischen Verflechtungen mit dem übrigen Aventurien halten sich in Grenzen, so dass keine besonderen Vorkenntnisse benötigt werden. Auch DSA-Neulinge können sich leicht in ein mittelalterliches Umfeld einfinden, das an Astrid Lindgrens Ronja Räubertochter, Robin Hood, König Artus mit seiner Tafelrunde oder die Märchen der Gebrüder Grimm erinnert. Helden aus anderen Regionen können hier ebenfalls mit Leichtigkeit ausgespielt werden. Man braucht als Spieler zum Beispiel nicht viel über das Horasreich

zu wissen, damit eine horasische Heldin in den Streitenden Königreichen als fremd und originell wahrgenommen wird.

In Nostria und Andergast sind die Menschen häufig auf die Hilfe von Helden angewiesen, denn die Staatsmacht ist schwach, die Mittel sind begrenzt und die Wege zwischen den einzelnen Burgen und Dörfern sind weit. Zugleich haben die Helden viele Freiheiten, da keine andere Autorität ihnen beständig auf die Finger schaut. Die recht zugängliche Oberschicht ermöglicht das Retten von Adelsprösslungen, Gewinnen von Turnieren und Überführen von schurkischen Freiherren bereits auf niedrigen Erfahrungstufen, ohne die Helden gleich gesellschaftlich so weit nach



FÜR DEN MEISTER: ABENTEUER IN DER REGION

Unbeachtet und oft vergessen fristen Nostria und Andergast ein Randdasein unter den mittelländischen Staaten. Dennoch harrt in den dunklen Wäldern eine Reihe von Gefahren und Geheimnissen der Entdeckung durch mutige und neugierige Helden, die sich von den Warnungen der Bauern nicht abschrecken lassen. Als Aufhänger für eine Reise in die Abgeschiedenheit der Wälder kann etwa ein alter Brief, das Tagebuch eines längst verstorbenen Forschungsreisenden oder die Suche nach einem seltenen Heilkräut dienen.

Neben Baumdrachen, Einhörnern und anderen magischen Besonderheiten warten noch überaus menschliche Herausforderungen in den Streitenden Königreichen. Damit sind nicht allein Räuberbanden und seltsame Rechtsbräuche gemeint, sondern vor allem die Befindlichkeiten der einheimischen Bevölkerung. Konfrontieren Sie die Helden mit Vorurteilen, Aberglauben und Schildbürger-tum. Außenstehenden wird es eigenartig erscheinen, dass sich ein Nostrier auf der einen Seite der Grenze als grundverschieden von seinem Andergaster Nachbarn zehn Meilen weiter betrachtet, obwohl beide am Thurensee wohnen, dieselbe Sprache sprechen, den gleichen Göttern huldigen, beide Fischer sind und irgendwelchen Rittern, die sie kaum kennen, Tribut schulden. (Denken Sie daran, dass in Aventurien modernes Nationaldenken unbekannt ist! Man ist nicht Bürger eines Staats, sondern Untertan eines Freiherrn oder Ritters – und dieser wiederum Gefolgsmann von König oder Königin.) Das wahre Ausmaß des Schadens, den die endlosen Kriege

zwischen den beiden Ländern angerichtet haben, wird ein Fremder erst nach und nach begreifen.

Der letzte große Krieg liegt mittlerweile eine Generation zurück. Die nächsten Jahre werden zeigen, ob sich auch dieser Waffenstillstand als brüchig erweist und an der Streitsucht der kämpfenden Ritterschaft scheitert. Für Spieler-Helden stellt die Wahrung des Friedens ein edles Ziel dar, das im Kleinen lösbarer Aufgaben bereithält. Ein typisches Szenario wäre ein Mordfall im Grenzgebiet: zum Beispiel ein nostrischer Ort, in dem die Leiche eines Erschlagenen auftaucht. Die Helden müssen nun herausfinden und beweisen, dass die Mörder nostrische Räuber und nicht etwa "die andergerstigen Schweine" waren – und damit einen bitteren und vielleicht verhängnisvollen Zwischenfall verhindern.

Reizvoll mag auch eine Kampagne sein, die in den Streitenden Königreichen ihren Anfang nimmt. Alle Helden kommen aus dieser Region, vielleicht sogar aus einem einzigen Dorf. Die Junghelden (und deren Spieler) können die Königreiche nach und nach entdecken, während die Aufgaben mit den Helden wachsen. Irgendwann geht es in die 'Königsstadt' und von dort vielleicht nach Salza, dem 'Tor zur Welt'. Eine große Reise in die Fremde mag sich anschließen.

Insbesondere DSA-Einsteiger können so, von einem vertrauten, märchenhaft-mittelalterlichen Landstrich ausgehend, schrittweise andere Völker, Kulturen und geographische Einzelheiten Aventuriens kennen lernen.

oben zu spülen, dass sie für übliche Abenteuer nicht mehr empfänglich wären. Man kann bereits 'im fernen Königreich Andergast' einem Prinzen das Leben gerettet haben und trotzdem noch in einer großen Stadt wie Gareth oder Kuslik wenig zählen.

Außerdem bieten die Lande zwischen Tommel und Steineichenwald eine Vielzahl typischer Handlungsschauplätze: Neben Städten und Dörfern gibt es Moore, Seen, Flüsse, Berge, Steppen und natürlich tiefe, urwüchsige Wälder voller Fabelwesen. Die zahlreichen, im

Verlaufe der Kriegsjahrhunderte verfallenen Befestigungen, verlassenen Bauernhöfe und Burgruinen eignen sich als Sitz von Räuberbanden, Schmugglern, Trolle oder finsternen Zaubern, aber auch als stimmungsvoller Unterschlupf vor einem Gewitter oder für die Begegnung mit einem Gespenst, das dort seit Jahrhunderten umgeht.

HELDEN AUS DER REGION

Wenn Sie einen Helden aus den Streitenden Königreichen spielen wollen, der anderswo ins Abenteuer zieht, sollten Sie sich überlegen, was ihn dazu bewogen hat, seine heimatliche Umgebung zu verlas-

sen. Viele Handwerksge-sellen, Söldnerinnen und gut aussehende Burschen glauben, in der Fremde eher ihr Glück machen zu können als im ärmlichen Vaterland, und hegen häufig insgeheim die Hoffnung, irgendwann als 'gemachte Leute' heimzukehren. Vielleicht ist Ihr Held aber auch ein Entwurzelter, der seine nächsten Verwandten im Krieg, bei einem Überfall oder durch ein Unglück verloren hat? Andere wiederum sind in ihrem Dorf aufgrund eines alten Aberglaubens oder wegen ihrer Herkunft (zum Beispiel wenn ein Elternteil aus dem Feindesland kam) schlecht gelitten und werden dort zeit ihres Lebens nicht froh.

Spiele Sie einen Nostrier oder Andergaster als tüchtigen, aber ein wenig hinterwäldlerischen Gesellen, der lockere Sitten, Gelehrsamkeit und Verschwendung entweder mit Unbehagen betrachtet oder aber neidisch bestaunt. Addieren Sie eine gehörige Portion Bauernschläue und einen großen Überlebenswillen, und legen Sie ihm hin und wieder eine überraschende Einsicht oder einen ungewöhnlichen Sinnspruch in den Mund.

Werte für die Generierung eines solchen Helden finden Sie auf Seite 61f. Legen Sie dabei Wert auf die Ausgestaltung der Handwerkstalent, vor allem, wenn Ihr Held aus einfachem Hause kommt.

DIE GESCHICHTE ANDERGASTS UND NOSTRIAS

VORGESCHICHTE UND BOSPARANISCHE ЛАНДШАФТ

In den Tiefen der Wälder gefundene Steinidole, aus dem Sand des Ingal geborgene Bronzewaffen und die Fundamente großer Rundtürme in den Steppen des Ostens zeugen davon, dass das Land zwischen Tommel und Steineichenwald schon lange bewohnt war, bevor Sied-

ler aus dem bosparanischen Reich es in Besitz nahmen. Orks und Goblins lebten hier einst in großer Zahl, aber auch Trolle und Auelfen. Die menschlichen Volksstämme der Norbarden und Nivesen haben ebenfalls ihre Spuren hinterlassen, doch wann und warum sie die Gegend

verliehen, liegt im Dunkel der Geschichte. Allein bei den langlebigen Völkern wie Trollen und Elfen mag sich ein Rest des Wissens aus jenen Tagen erhalten haben. Das erste gesicherte Datum liefert die Erkundungsreise Admiral Sanins des Älteren, der 873 v.BF im Auftrag des Kaisers Belen-Horas Tommel und Ingval erkundete. Sanin ließ einige Mitglieder seiner Expedition zurück, die sich in der Gegend der heutigen Städte Nostria, Salza und Andrafall ansiedelten. Während einer zweiten Reise 870 v.BF knüpfte der Admiral erste Kontakte mit Auel-fen am Oberlauf des Tommel. Danach waren die Siedler im Norden sich selbst überlassen, denn das bosparanische Reich bekämpfte weit im Osten das Volk der Trolle. Den Gesandten des Kaisers, die 854 v.BF am Tommel nach dem Rechten sehen wollten, wurde kein freundlicher Empfang bereitet: Die Siedler, die jahrelang allein hatten zurechtkommen müssen, wollten keine Steuern zahlen. Der Legende nach beeindruckte der Mut der stolzen Siedler den jungen Kaiser Seneb II. so sehr, dass er sie ohne Gegenwehr aus seinem Reich entließ.

ZWEI JAHRTAUSENDE KRIEG

Mit der Unabhängigkeit dieses Landstriches begann zugleich sein Verhängnis: Die Siedlergemeinschaften unter der Führung eines gewissen Argos Zornbold in Andergast und eines Fringlas Kasmyrin in Nostria gerieten alsbald aus heute unerfindlichen Gründen in Streit. Die nostrisch-andergastische Feindschaft war geboren. Über die folgenden Kriege ist außerhalb dieses Landstrichs wenig mehr bekannt als ein paar skurrile Anekdoten. So erzählt man sich zum Beispiel, dass die Andergaster im 'Krieg des Stolz' 713–735 BF wagenweise Mist in den Ingval kippten und damit ein Fischsterben an der nostrischen Küste hervorriefen, oder dass auf dem Thurensee 1006 BF eine 'Seeschlacht' stattfand, die mit Flößen und Ruderbooten ausgetragen wurde. Jedoch sollte sich ein Fremder in dieser Sache besser keinen Scherz erlauben – zu viel Blut wurde vergossen, zu viele Dörfer niedergebrannt, Familien ausgelöscht und ganze Landstriche in den Jahrhunderten des Kriegs verwüstet. Zwar gab es immer wieder Zeiten bescheidenen Wohlstands, wenn selbst der streitlustige Adel des Kämpfens müde war, doch hielt keine Waffenruhe lange an. Irgendwann fand sich immer jemand, der aus Habgier, Geltungsdrang, Herrschsucht oder Dummheit die alte Fehde neu entfachte. Und mehrere Male kamen auch die Orks. Aufrichtige Bemühungen, einen dauerhaften Frieden zu schaffen, waren selten, Erfolge nie von Dauer. Beispielsweise erwirkte die Andergaster Rahja-Geweihte Dorlen während eines Gemetzels 133 BF ein Wunder, das als die 'Joborner Verbrüderung' bekannt ist: Im Rosenduft ihrer Öllampe ließen die Kämpfer beider Seiten die Waffen sinken und fielen einander in die Arme. Fürst Wendelmir V. von Andergast war über diesen 'Verrat' so außer sich, dass er den Rahja-Glauben in Andergast bei Strafe verbot. (Das Gesetz wurde erst 1022 BF aufgehoben.)

DIE GEGENWART

Die jüngere Vergangenheit bestimmten Kasimir IV. Kasmyrin von Nostria und Wendolyn VII. Zornbold von Andergast. 999 BF nahmen beide fast gleichzeitig den Königstitel an, nachdem sich die Herrscher der Streitenden Königreiche Jahrhunderte lang nur Fürsten genannt hatten. Beiden brachte der neue Titel kein Glück: Nostria verlor die Grafschaft Kendrar an Thorwal; in Andergast ermordete Prinz Wenzeslaus seinen älteren Bruder und den König (sowie mehrere Praios-Geweihte), um selbst den Thron zu besteigen. Seine grausame Herrschaft währte ein halbes Jahr, bis er von einigen aufrechten Recken niedergestreckt wurde. Wenzeslaus' Onkel und Verbündeter Asmodeus Zornbold, ehemaliger Leiter der Magierakademie Andergasts, wurde als Anhänger Borbarads enttarnt und floh ins Dämonen-kaiserreich Galottas. Der Thron fiel, da in Andergast keine Königin

DIE GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

- um 1600 v.BF: Norbarden siedeln zwischen Steineichenwald und Thasch, werden jedoch von den Orks verdrängt.
- 873 v.BF: Admiral Sanin der Ältere erkundet Tommel und Ingval, wird aber wegen der Trollkriege zurückbeordert; zurückgelassene Mitglieder der Expedition lassen sich bei Nostria und Andrafall nieder.
- 854 v.BF: Unabhängigkeit von Bosparan (Jahr 0 einer eigenen Zeitrechnung in Jahren nach der Unabhängigkeit)
- 853 v.BF: 1. Krieg zwischen Nostria und Andergast
- um 754 v.BF: Suche nach der *Verlorenen Kolonie* beim heutigen Salza und 2. Krieg
- um 700 v.BF: Der *Schwarze Krieg* (3. Krieg) richtet sich auch gegen die Orks.
- 504–324 v.BF: *Krieg der Tränen* (4. Krieg)
- 330 v.BF: Schlacht von Tarlynshöh, Vernichtung beider Heere; Orks fallen ins Land ein.
- 257 v.BF: Andergast schließt ein Handelsabkommen mit den Orks, die bereits vor der Hauptstadt stehen, und wird verschont.
- 4 v. BF: 5. Krieg, Schlacht am Hügel von Half (bei Joborn)
- 133 BF: *Joborner Verbrüderung*, Ende des 7. Krieges (der von Nostria nicht gezählt wird)
- 229 BF: Andaryn II. von Nostria bemüht sich um Frieden, wird abgesetzt und eingekerkert.
- 607–609 BF: Blutigem Rotz und anderen Seuchen fällt ein Drittel der Bewohner Salzas zum Opfer; Andergast eröffnet daraufhin den *Elenden Krieg* (9./10. Krieg).
- 615 BF: Andergaster Zauberer zerstören die nostrische Grenz-feste Ysraeth bis auf den Bergfried.
- 713–735 BF: der *Krieg des Stolz* (10./11. Krieg)
- 962–1027 BF: Kasimir IV. (*938 BF) regiert in Nostria.
- 989–992: Nostrier erobern Joborn, 13./14. Krieg.
- 994–1021 BF: Wendolyn VII. (*976 BF) regiert in Andergast.
- 997 BF: Diebe aus Phexcaer rauben die Waffenkammer der nostrischen Fürsten aus.
- 999 BF: Die Monarchen beider Länder beanspruchen die Königswürde, was Mittel- und Horasreich erst 1022 BF anerkennen.
- 1001 BF: Der Thorwaler Hetmann Eldgrimm Oriksson besetzt Kendrar und Umgebung.
- 1001–1006 BF: Um den Besitz des Thuransees entbrennt der 14./15. Krieg.
- 1010 BF: Thorwaler besetzen Salza, Orks plündern Teshkal. Andergast nimmt Joborn und fällt in Südthuranien ein (15./16. Krieg). Unter Marschallin Rondriane von Sappenstiel schlagen die Nostrianer die Andergaster bei Harmlyn.
- 1015 BF: In der *Schreckensnacht von Salza* flüchten die Thorwaler vor Geister-Erscheinungen; Salza fällt an Nostria zurück.
- 1021 BF: Andergaster Thronraub: Prinz Wenzeslaus ermordet Vater und Bruder und reißt für ein halbes Jahr die Macht an sich.
- 1022 BF: Efferdan von Hussbek-Galahan wird König von Andergast.
- 1023–1025 BF: Während des horasisch-thorwalschen Krieges erobern die Nostrier kurzzeitig Kendrar zurück, müssen es aber wieder aufgeben.
- 1027 BF: Das *Jahr des Unglücks*: In der Stadt Nostria wütet eine Seuche, der auch die Königsfamilie zum Opfer fällt; neue Königin wird Yolande II. Kasmyrin. Der Andergaster Kronprinz Kusmin ertrinkt im Ingval.

regieren kann, an den horasischen Adligen Efferdan von Hussbek-Galahan, den Gemahl der geistig umnachteten Varena, der ältesten Tochter des verstorbenen Königs Wendolyn. Efferdans Bemühungen, Andergast aus der finsternen Vergangenheit in ein neues Zeitalter zu führen, scheiterten am konservativen Adel. In Nostria raffte eine Seuche jeden vierten Einwohner der Hauptstadt dahin, darunter den gesamten Hofstaat, der sich in der Burg eingeschlossen hatte. Da der

König und alle ranghöheren Prinzen tot waren, wurde die junge Yolande Kasmyrin, die bis zu diesem Moment noch an der Magierakademie zu Nostria studiert hatte, zur Königin erhoben. Nach den Schrecknissen der letzten Jahre hoffen die Nostrier und Andergaster auf bessere Zeiten. Doch noch sitzen die Wunden des Krieges tief, und die Not ist mancherorts groß, von der steten Bedrohung durch Thorwaler Piraten, Orks und andere Ungeheuer ganz zu schweigen.

VOM LEBEN IN DEN STREITENDEN KÖNIGREICHEN

Die Lebensbedingungen in Nostria und Andergast unterscheiden sich so wenig, dass viele Aussagen auf beide Länder zutreffen. Im Folgenden sollen zunächst diese Gemeinsamkeiten herausgestrichen werden, bevor die Besonderheiten der beiden Königreiche Erwähnung finden.

ABGESCHIEDENHEIT

Das Reisen in den Streitenden Königreichen ist beschwerlich. Die wenigen Straßen und Wege sind häufig in erbärmlichem Zustand und oft witterungsbedingt tage- oder wochenlang nicht passierbar. Oft besteht die einzige Verbindung eines Dorfes zum Rest der Zivilisation aus einem ausgetretenen Wanderpfad. Auch Brücken sind eine Seltenheit, weshalb kaum ein Reisetag vergeht, an dem man nicht eine Furt benutzen muss, da Nostria und Andergast wasserreiche Länder sind, die neben den großen Flüssen auch von unzähligen Bächen durchzogen werden.

Der Tommel ist bis Aran schiffbar, die Nabla bis Arraned und der Ingval bis Andergast. Auf allen Strömen gefährden die Holzflößer mit ihren riesigen Verbänden aus treibenden Baumstämmen die Schifffahrt. An den Flussufern ziehen sich Treidelpfade entlang, auf denen Ochsen, Pferde oder von der Mündung zurückkehrende Flößer die Schiffe flussaufwärts ziehen.

Die einzigen Straßen, die diesen Namen verdienen, sind die *Nostrische Küstenstraße*, die von Nostria-Stadt über Trontsand und Salza nach Kendrar führt, sowie die *Fürstenstraße* von Andergast über Thurana bis nach Greifenfurt. Beide Wege sind wichtig für den Handel und werden nach besten Kräften instand gehalten. Aber auch hier beginnt die Pflasterung einige Meilen abseits der Städte deutliche Lücken aufzuweisen, in denen munter Unkraut sprießt. Unter diesen Bedingungen verirren sich nur wenige Reisende in die Streitenden Königreiche;

einzig Salza und Salzerhaven sehen wegen des Seehandels regeren Verkehr. Den meisten Bewohnern dieser Lande ist also alles außerhalb der eigenen Grenzen fremd, und schon ein Gast aus Grangor oder Punin darf in Andergast als exotisch gelten.

Diese Abgeschlossenheit erstreckt sich auf alle Bereiche des täglichen Lebens. Hier haben sich alte und mitunter seltsam anmutende Bräuche erhalten, die zudem von Gegend zu Gegend oder sogar von Dorf zu Dorf variieren. Denn die ertümliche Wildnis und ihre zahlreichen Gefahren trennen auch innerhalb der Streitenden Königreiche die einzelnen Siedlungen voneinander. Für einen Einheimischen steht die Dorfgemeinschaft an oberster Stelle, denn allein würde er manchen Winter nicht überleben. Einzelgänger, die die Einsamkeit suchen, sind daher rasch als Eigenbrötler, Übeltäter oder Hexer verschrien. Menschen, die von Ort zu Ort ziehen, gelten als unstet und unzuverlässig. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Lebensweise beruflich bedingt ist, wie zum Beispiel bei einem einsam lebenden Köhler oder einer fahrenden Händlerin.

MISSTRAUEN UND VORURTEILE

Fast zwei Jahrtausende Feindschaft mit dem jeweiligen Nachbarland haben im Denken, Handeln und Fühlen der Einheimischen tiefe

Spuren hinterlassen. Der viel zu häufige Umgang mit dem Tod hat einen mürrischen und verschlossenen Menschenschlag geformt. Die Nostrier und Andergaster sind Neuerungen gegenüber misstrauisch. Denn während der endlosen Kriege boten nur die altbekannten Überlieferungen und Bräuche eine gewisse Sicherheit. Natürlich trägt auch der geringe Stand der Volksbildung zu dieser ablehnenden Haltung bei. Oft können nicht einmal die Priester lesen oder schreiben, und es gibt kaum Schulen, in denen man dies erlernen könnte.

Die Armut zwingt die Menschen zu Sparsamkeit. Nichts, was noch verwendbar ist, und sei es nur als Flickzeug oder Brennmaterial, wird weggeworfen. Trotz allem sind die Menschen stolz auf ihr Land und ihre Vorfahren, die immerhin alle Gefahren der Vergangenheit gemeistert haben. Mit Neid und einem gewissen Unbehagen blicken die Einheimischen auf die Nachbarn im Mittelreich, "die es ja besser haben", während sie die Thorwaler Piraten oder die Orks fürchten. Der größte Satz an Vorurteilen ist jedoch für das jeweils andere Königreich reserviert. In Nostria schimpft man gerne über das "Andergaster Geschmeiß", das man auch als "Andergarstige", "Steineichenschädel", "Schweinsnasen" oder "Walddarbaren" kennt. Auf der anderen Seite des Ornb kann man dagegen Flüche über die "Nostrioten", "Nostriacken", "Flunderfressen" oder "elenden Fischköpfe" hören. Seit dem Krieg des Stolzes 713–735 BF führen die Andergaster Ritter als Schmähwappen die Salzarelengräte und die nostrischen den Steineichenstumpf. Das gegenseitige Misstrauen sitzt tief: Fast jeder hat noch im letzten Krieg einen Verwandten oder Bekannten verloren, und viele trauen "denen da drüben" jede Schlechtigkeit zu.

GESELLSCHAFT

Andergast und Nostria sind Feudalstaaten alten Schlages. An der Spitze der Lehenpyramide steht der König beziehungsweise die Königin. Außer dem direkten Umland der Hauptstadt hat er oder sie das Land an andere Adlige vergeben, die es verwalten und dafür Heeresdienst schuldig sind. Diese Hochadligen führen Titel wie Graf oder Freiherr, und ihre Lehen sind meist vererbbar. Ein Hochadliger verwaltet in der Regel nur ein Dorf selbst; die übrigen Orte und Ländereien sind an Ritter weiter 'verliehen'. Rittergüter bestehen oft aus nichts weiter als einem befestigten Gutshaus (selten einer kleinen Burg) mit einigen abhängigen Bauern. Die Ritter bilden den Niederadel, da sie ihr Lehen nicht unmittelbar vom König haben. Nicht erberechtigte Adelsprösslinge finden häufig ein Auskommen als Krieger oder als Amtleute des Königs oder eines Hochadligen, zum Beispiel als Vögte, Haushofmeister, Jagdaufseher oder Sendboten.

Die Dörfer werden geprägt von den großen Grundherrschaften des Adels, die von Herrenhöfen aus bewirtschaftet werden. Um den Wohnsitz des Grundherrn herum (sei es ein Ritter oder ein Hochadliger) gruppieren sich Wirtschaftsgebäude, kleine Tempel oder Schreine und die Häuser des Gesindes. Dem Grundherrn gehört der größte Teil des Ackerlands; er ist der Richter und hebt im Kriegsfall die örtliche Landwehr aus. Unter dem Grundherrn stehen die Freibauern, die ihr eigenes Land besitzen; im Kriegsfall sind sie zum Waf-

fenddienst verpflichtet. Die meisten Dörfler sind jedoch unfreie – leib-eigene – Kleinbauern, die dem Grundherrn unterstehen wie Kinder den Eltern. Sie dürfen Hof und Boden nicht verlassen und müssen auf den Feldern ihres Herrn Fronarbeit leisten, sind dafür aber nicht zum Wehrdienst verpflichtet.

In der Stadt sind alle Menschen frei. Um aber eine Lehre zu beginnen und in eine der einflussreichen Zünfte oder Gilden aufgenommen zu werden, muss ein Bewerber ein hohes Lehrgeld entrichten. Arme Tagelöhner, Dienstboten und Bauern können ihren Kindern das nicht bezahlen, und so bleiben die wohlhabenden Stadtbürger unter sich. Händler und Handwerksmeister wählen aus ihrer Mitte den Rat der Stadt, der meist nur noch dem König selbst verantwortlich ist.

RAUBRITTER UND GAUPERBANDEN

Für Ritter mit kleinen Gütern auf unfruchtbarem Land ist es nicht einfach, ein standesgemäßes Auskommen zu finden. Adlige Krieger ohne eigenes Land haben es noch schwerer. Manch einer entscheidet sich für einen 'Nebenerwerb' als Raubritter, überfällt wohlhabende Reisende auf ihrem Weg zum Markt und zwingt ihnen 'Gastfreundschaft' auf, die er sich später horrend vergüten lässt. Ein eigenwilliger Ehrenkodex verbietet es den Rittern dabei, sich an Leib und Leben ihrer Gefangenen zu vergreifen (zumindest solange Aussicht auf eine Bezahlung des Lösegelds besteht). Auch die *Schuldnerbande*, ein Haufen gerissener Spießgesellen, die im Grenzgebiet am Or nib ihr Unwesen treibt, überfällt Kaufleute, um ihnen dann gegen teures Geld ihre Waren zurückzugeben. Ihr Anführer Jasper, der einst in einer abenteuerlichen Flucht aus dem Schulturm der Stadt Nostria entkam, verkauft mittlerweile 'Schutzbriefe', deren Besitzer gegen Übergriffe der Räuberbande gefeit sind. Doch neben diesen halbwegs anständigen Banditen treibt eine Vielzahl an weniger zimperlichen Wegelagerern, Wilderern, Orks und Ogern fernab der Städte ihr Unwesen.

ÄUßERLICHKEITEN

Die meisten Menschen der Gegend sind groß, eher kräftig gebaut und mit einer robusten Gesundheit gesegnet. Zumeist sieht man dunkles oder braunes Haar, blondes ist selten.

Die Kleidung der einfachen Leute ist zweckmäßig und schlicht, aus Wolle, grobem Leinen und eventuell Leder. Auffällige Farben und importierte Stoffe wie Bausch, Feinleinen oder Samt sind ein Zeichen von Reichtum. Das Tragen edler Pelze ist dem Adel vorbehalten. Bauern kleiden sich in Hemd und Hose aus grobem Leinen, mit einer Weste oder Joppe sowie einem Kapuzenüberwurf. Häufig sieht man hier auch noch die Gugel, eine eng anliegende Kapuze mit Schulterkragen. Die Frauenkleider sind meist gerade geschnitten und bodenlang. (Im patriarchalischen Andergast wird streng zwischen Männer- und Frauenracht unterschieden, während in Nostria auch viele Frauen Hosen tragen.) Die erdfarbenen Gewänder werden in Heimarbeit hergestellt und liebevoll mit Stickereien, Fransen und Borten verziert. Die Armen gehen barfuß, in Strohsandalen oder Holzpantinen, die man im Winter mit Heu ausstopft.

Der Praiostags-Staat der Bürger und Großbauern ist von Region zu Region verschieden. Man bevorzugt Tüche in gedeckten Farben wie Dunkelblau und Dunkelgrün, zu denen die Frauen Schürzen und Hauben aus weißem Leinen tragen. Bei den Männern sieht man Westen, lange oder kurze Jacken (manche mit Stehkragen), dazu Filzkappen, Hüte und Barett. Wer es sich leisten kann, trägt Lederstiefel oder Schnabelschuhe.

Bei den Edelfrauen ist ein zweiteiliges Gewand aus einem langen Unterkleid (der Cotte) und einem weiten, ärmellosen Obergewand mit bis zu den Hüften reichenden Ärmelausschnitten beliebt, zu dem meist nur ein Reif im zur Schneckensfrisur geflochtenen Haar getragen wird. Lange, mit Hermelin verbrämte Schleppkleider, die hoch

gegürtet und von Kegelhauben mit herabwallendem Schleier ergänzt werden, gelten als höfisch und überaus vornehm. Die männlichen Adligen und kriegerisch gesinnten Damen gewanden sich dagegen gerne mit einem prunkvollen Gambeson (einer Art wattiertem Waffenrock). Dazu gehört ein Pelzbarett mit Feder.

RECHT UND GESETZ

Recht zu sprechen ist in den Streitenden Königreichen alleinige Sache des Adels, allen voran des Königs, der sich von den Göttern eingesetzt sieht. Weder in Andergast noch in Nostria existiert ein umfassender geschriebener Rechtskodex. Vielmehr bedient man sich des altüberlieferten Gewohnheitsrechts, das der Richter unter Hinzuziehung von Geweihten und Dorfältesten auslegt. Die Verhandlungen finden in der Burg des Gerichtsherrn oder aber an alten Gerichtsplätzen bei stehenden Steinen, stillen Weihern oder besonders großen Steineichen statt. Gefängnisstrafen werden nur über säumige Schuldner verhängt, die man in den Schulturm oder ins Burgverlies steckt; ansonsten dient der Kerker lediglich der Verwahrung der Delinquenten bis zur Gerichtsverhandlung. In Ungnade gefallene Adlige werden gerne in ein abgeschlossenes Turmgemach gesperrt und dort 'vergessen', ohne dass es jemals zu einem Prozess kommt. Dem Gemeinen drohen dagegen Körperstrafen wie Stockhiebe, Untertauchen in Fluss oder See, Fingerabzwicken, Handabhacken (die gängige Strafe für Diebstahl), Blenden (für Spionage) oder das Abschneiden von Nase und Ohren. Bei minderen Vergehen sind Geldbußen äußerst beliebt, da der Richter einen Anteil erhält.

Bei schweren Verbrechen wie Mord, Brandstiftung oder Tempelschändung wird schnell die Todesstrafe verhängt. Einfache Leute hängt, rädert, pfählt oder verbrennt man oder versenkt sie im Moor; Adlige haben das Vorrecht, mit dem Schwert gerichtet zu werden. Traditionsreich ist auch das 'Verschicken auf dem Fluss': Dabei bindet man den Verurteilten an einen Baumstamm und lässt ihn flussabwärts treiben. Viele Gesetze, die man in Mittel- und Horasreich für selbstverständlich hält, gelten im unabhängigen Nostria und Andergast nicht. So wurde hier etwa niemals Geweihten oder Zauberern verboten, Lehen zu halten oder den Thron zu besteigen. Andererseits fehlt das Silem-Horas-Edikt, das die Kirchen der Zwölfgötter über die anderen Kulte erhebt und ihnen Sonderrechte einräumt. Vor dem hiesigen Gesetz steht also eine Praios-Geweihte im Prinzip nicht über einem Druiden, der als Priester der Erdgöttin Sumu wirkt, oder gar einem Priester der Ork-Götter. (Respekt vor den Vertretern der mächtigen Kirchen herrscht aber durchaus.) Auch die Sklaverei hat es in Nostria und Andergast nie gegeben – wohl aber die Leibeigenschaft, die Menschen zwar nicht zur verkäuflichen Ware, aber zu Besitztümern des Adels macht.

KRIEGSWESEN UND WAFFENHANDWERK

In den Streitenden Königreichen finden sich noch die traditionellen Kriegshaufen und Adelsgefolgschaften: adlige Anführer, eine geringe Anzahl Ritter, jeweils von einer Hand voll Waffenknechte begleitet, und ein großer Haufen schlecht ausgerüstetes, von den Adligen zum Kriegsdienst verpflichtetes Fußvolk.

Die typische Ritterrüstung besteht aus einem schmucklosen Metallhelm mit Nasenschutz, einem Großschild und einem Kettenmantel oder Schuppenpanzer, oftmals seit Generationen in Familienbesitz und vielfach ausgebessert. Neben der Kriegslanze sind Langschwert, Streitaxt und Streitkolben die bevorzugten Waffen der Adligen. Bei den Kämpfern in ihrem Gefolge sind auch Glefes und Hellebarden verbreitet. Manche Krieger wissen aber auch mit Zweihandschwertern umzugehen, etwa dem berühmten übermannshohen Andergaster. Die Bauernaufgebote sind dagegen meist nur mit Kriegsflegeln, Sensen, Keulen und Äxten bewaffnet, umgebauten Arbeitsgeräten also,

die man auf dem Hof zur Hand hat. Das Führen von Klingenwaffen über Kurzschriftlänge ist den Gemeinen ohnehin verboten. Auch Bögen sind beliebt. Die zum Kriegsdienst verpflichteten Zünfte in den Städten veranstalten häufig Schießwettbewerbe, und wer mit dem weit tragenden Langbogen umgehen kann, darf auf eine Anstellung bei den königlichen Bogenschützen hoffen.

KUNSTHANDWERK

Im Winter, wenn die Feldarbeit ruht, entstehen oft prachtvolle Schnitzarbeiten, die in der Regel unbemalt bleiben: nostrische Nussknacker, Albuminer Pfeifenmännlein, Trontsander Holzschiffchen und die pausbäckigen Buchenbengel Thuranien. Bett- und Türpfosten werden häufig zu Tierfiguren, Koboldköpfen oder Geisterfratzen geformt. Auch Truhen, hölzernes Essgeschirr und sogar Holzschuhe sind oftmals liebevoll verziert. Der Wunsch, Gebrauchsgegenstände möglichst schön zu gestalten, kommt auch bei den Tonarbeiten hiesiger Töpfer und in der Trachtenstickerei zum Ausdruck.

GÖTTERGLAUBE

Zwar hängen die Nostrier und Andergaster im Großen und Ganzen dem Zwölfgötterglauben an, die Rede kommt im Alltag jedoch recht selten auf die "Zwölf". Meist sprechen die Einheimischen von den "Überderischen" und schließen dabei eine Reihe von Sagengestalten und Naturgeistern ein, die in anderen Gegenden längst durch die Kirchen der Zwölf verdrängt wurden. Die Herrschaft der Priesterkaiser erstreckte sich nicht auf die Streitenden Königreiche, und auch die Inquisition hat hier keine Befugnis, den Bauern ihre Überlieferungen auszutreiben. Der Adel achtet die alten Bräuche, die die Geister besänftigen sollen – was in der Praxis meist bedeutet, wegzuschauen und die Dorfbevölkerung gewähren zu lassen, solange sie ordnungsgemäß ihren Zins entrichtet.

Aus dem zwölfgöttlichen Pantheon genießen in Andergast Peraine, Rondra und Firun die meiste Verehrung, in Nostria dagegen Efferd und Boron. Der Glaube an Travia ist in beiden Ländern weit verbreitet. Hesinde, Phex, Ingerimm und Rahja jedoch sind abseits der Städte nahezu unbekannte Wesenheiten, deren Aufgaben anderen Göttern zufallen. Das einfache Volk sucht eher den Rat der Druiden (auch *Sumen* genannt), die als Priester der Erdriesin Sumu mit Magie zwischen den Menschen, Zauberesen und übernatürlichen Mächten vermitteln. Auch Hexen werden als 'Weise Frauen', Heilerinnen und Seherinnen bei mancherlei Problemen aufgesucht.

In einigen Gegenden hängt man dagegen dem *Lowanger Dualismus* an, dessen ebenso fleißige wie sittenstrenge Gläubige Praios als Bringer allen Glücks, Lichts und Guten ansehen, während Boron als Herr der Finsternis das Böse repräsentiert; alle anderen Überderischen werden als Vasallen der beiden Herrscher dargestellt. Alkohol und andere Vergnügungen sind bei den Dualisten verpönt, und sollte jemand mit unbedeckten Armen oder 'noch schlimmer entblößt' in der Öffentlichkeit erscheinen, muss er oder sie damit rechnen, als 'Dirne' beziehungsweise 'Gunstgewerbler' beschimpft und aus dem Dorf gejagt zu werden.

Typisch für die Streitenden Königreiche ist eine über die Jahrhunderte gewachsene Vermischung verschiedener Kulte und religiöser Strömungen zu absonderlichen, aber meistens harmlosen Irrlehren. Häufig werden dabei mehrere Götter zu einer einzigen Gottheit verschmolzen, ein Phänomen, das der Gelehrte als Synkretismus bezeichnet. So huldigt man mancherorts der 'Mutter Erde' unter dem Namen *Peraisumu*, anderen gilt *Trabine* unter Verschmelzung von Aspekten Travias und Ingerimms als Beschützerin der Müller und Schmiede, oder *Praina* als Göttin der Sonne und des Ackerbaus. Auch die Kulthandlungen in den Tempeln vertrauter Gottheiten tragen oft ungewohnte Züge. Einem aus dem Ausland kommenden

Geweihten wird auffallen, dass die hiesigen Priester zwar fromm und eifrig den Götterdienst vollziehen, sich aber durch eine erschreckende Unkenntnis wichtiger Schriften und Glaubensgrundsätze ihrer Kirche auszeichnen, von aktuellen Streitfragen und geschichtlichen Hintergründen ganz zu schweigen. So wird Tsa häufig in Gestalt der Eidechse Ingval verehrt. Im Tempel der Heiligen Himmelsrösser zu Teshkal tritt Rahja nur als Mutter zweier Pferdegottheiten auf, während sie in Joborn als Göttin des Biers und der Geselligkeit sowie vor allem als Friedensstifterin gilt. An der Küste sind viele vermeintliche Efferd-Schreine eigentlich den Winden aus seinem Gefolge gewidmet: dem ruhigen, zuverlässigen *Beleman*, der 'Nebelbringerin' *Nuianna* und dem grimmigen *Rondrikan*. In den Firun-Tempeln der Wälder huldigt man *Kurim dem Jäger*, der als Mann mit einem Hirschgeweih dargestellt wird. Selten wird auch vom Grundherrn erwartet, die rituelle Vereinigung mit dem Land mit einem andersgeschlechtlichen Vertreter einer lebensspendenden Gottheit (Peraine, Tsa, Sumu usw.) zu vollziehen, um die Aussaat zu segnen. In den Steppenlanden blüht die Verehrung der Greifen als Verteidiger der Grenzen. Manche sehen sogar in den unberechenbaren Harpyen Mittler zu den Überderischen und ihren Wahnsinn als zweischneidiges Göttergeschenk, das sie mit der Gabe der Wahrsagung ausstattet.

Auch vielen Helden der nostrischen Mythologie wird im Volksglauben der Rang von Götterkindern zugestanden, so etwa dem tapferen *Asquenzio*, der den Drachen Karmunir besiegte, oder dem bauernschlauem *Alrigio Sohn des Alrigio*. Vor allem im Mirdiner Land hat sich um den Heiligen *Aerling* eine große Anhängerschaft gebildet. Der Einsiedler verbrachte sein Leben damit, die Wunder und Schrecken des Waldes zu erforschen, und war ein Freund aller Lebewesen. Auch die mit Salza verbundene Heilige *Elida* ist eine als gottgleich verehrte Fürbitterin, die bei Efferd ein gutes Wort für die Menschen einlegen soll.

Für Helden aus Nostria oder Andergast bedeutet all das, dass sie sich nicht mit Details des Zwölfgötterglaubens auskennen müssen und mehr oder weniger glauben können, was sie möchten. Scurrile Bräuche und seltsame Sekten können andererseits als Aufhänger oder zum Ausschmücken von Abenteuern in der Region dienen. Geweihte von außerhalb, die die reine Lehre durchsetzen wollen und damit Unfrieden unter den Bauern verursachen, riskieren, verhaftet und des Landes verwiesen zu werden. Manch ein Missionar mag sich so unsicher fühlen (zumal an der Grenze zum Orkland), dass er nur mit Geleitschutz reist.

MAGIE

In jedem der beiden Länder steht zwar eine kleine Magierakademie – das *Kampfseminar Andergast* und die *Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria* –, doch sind die Streitenden Königreiche keineswegs eine Domäne der Gildenmagie. Nennenswerte Forschung wird an den genannten Schulen nicht betrieben. Innerhalb der magischen Zunft sind sie als unbedeutend und hinterwäldlerisch verschrien. Die meisten Magier aus anderen Regionen würden nicht im Traum daran denken, auch nur einen Fuß in diese abgelegene Gegend zu setzen. Einige schätzen jedoch gerade die Abgeschlossenheit und haben sich irgendwo in der Wildnis einen klassischen 'Magierturm' gebaut, wo sie ungestört Experimente durchführen können (die nicht immer harmlos und legal sind).

In der Stadt Andergast unterhält der *Bund des Roten Salamanders*, ein den Magiergilden ähnlicher Zusammenschluss von Alchimisten, eine seiner Werkstätten. Neben Bereichen der 'profanen Alchimie' (wie Schnapsbrennerei und Färbekunst) beschäftigt man sich hier vor allem mit der Herstellung von Arzneien. Bei Salza unterhalten die Orden der *Anconiter* (Heilungsmagier) und *Draconiter* (hesinderkirchlicher Orden, der gefährliches Wissen eindämmt) je eine Niederlassung.

Fernab der Städte geben 'Naturzauberer' den Ton an: Hexen, Druiden und Schamanen – und selbst für diese hält der Wald noch immer viele urtümliche Geheimnisse bereit. Obwohl sie hier nicht wie in anderen Staaten durch die Gesetze der Gilden und der Kirchen in der Ausübung ihrer Kunst eingeschränkt werden, halten sich die Vertreter dieser magischen Spielart eher bedeckt. Bei den Hexen hat dies eine lange Tradition, die auf die Hexenverfolgungen der Priesterkaiserzeit zurückgeht, als viele sich aus dem Mittelreich ins sichere Nostria flüchteten. Die Druiden fühlen sich der Natur meist mehr verbunden als den Menschen. Als Priester Sumus gehören sie zwar manchmal einer Dorfgemeinschaft an, bleiben jedoch in der Regel als weise Ratgeber im Hintergrund. Die Schamanen der Orks und die Schamaninnen der Goblins wiederum meiden die Nähe der Menschen aus gutem Grund, werden sie doch von diesen bestenfalls mit Misstrauen bedacht. Elfen sieht man nur im Tommelal; auch Halbelfen sind selten.

Obwohl Hexen und Druiden beide Natur-Gottheiten verehren und als Berater von Dorfgemeinschaften gewisse priesterliche Funktionen erfüllen können, haben sie sonst doch wenig gemeinsam. Hexen verherrlichen das Weibliche und praktizieren eine von Leidenschaft und Intuition getragene Magie, die sich auch in Flüchen gegen missliebige Zeitgenossen entladen kann. Druiden (überwiegend Männer) dagegen bemühen sich, die verschiedenen Kräfte wie die Elemente (Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser), die Zeit, die Magie und den menschlichen Geist zu verstehen und bei Bedarf zu beherrschen. In den Streitenden Königreichen geht man einander weiträumig aus dem Weg und bleibt unter sich: Während die Druiden hauptsächlich in Andergast wirken, haben sich die meisten Hexen in Nostria niedergelassen. Zweimal im Jahr, zu den Tagundnachtgleichen, versammeln sich die Hexen auf den Kalkklippen von Hallerû, um Wissen auszutauschen und die Flugsalbe für ihre Besen zu brauen. In unregelmäßigen Abständen ist der Steineichenwald dagegen Schauplatz des bedeutendsten der geheimnisumwitterten Druidentreffen, das angeblich von Druiden aus ganz West-Aventurien besucht wird.

In den weit entlegenen Dörfern und Weilern der Streitenden Königreiche wird längst nicht jedes magiebegabte Kind rechtzeitig entdeckt und zur Ausbildung in eine Magierakademie gebracht (was die Bauern ohnehin nicht bezahlen könnten). Manchem Bauernspross sagt man die Gabe des 'Zweiten Gesichts' nach, die ihn befähigt, unsichtbare Mächte wahrzunehmen, mit Tieren zu sprechen oder in die Zukunft zu sehen: Die magische Gabe ist so weit verkümmert, dass das Kind nur einen oder zwei Zauber 'aus dem Bauch heraus' beherrscht, ohne sie je gelernt zu haben, zeitlebens aber nichts mehr dazulernen wird: Es ist zu einem *Magiedilettanten* geworden. Für die meisten Eltern ist ein solches Talent jedoch kein Grund zur Freude, gehört

das Kind doch damit aus Sicht der Einheimischen mehr zur Welt der Überderischen als zur Dorfgemeinschaft.

GEISTER UND GESPENSTER

Es gibt kaum ein Gewässer, in dem nicht ein Wassergeist vermutet wird: von den *Flussfürsten* Ingval und Tommel, die als (nach manchen Legenden verfeindete) Brüder angesehen werden, über die zahlreichen *Seegrafen*, *Quellnympfen* und *Meernixen* bis zu den finsternen *Moorgebietern*. Im Wald sollen dagegen *Dryaden*, *Gnome*, *Unholde* und *Wurzelbolde* leben, vor allem aber verschiedene Tier- und Baumkönige*, von denen der *Hirschkönig* und der *Eichenkönig* nur die bekanntesten sind. Eher bewohnten Gegenden zuzuordnen sind Gestalten wie der Korngeist *Bilwis*, der als unheimlicher Schnitter nachts die Felder verwüstet, oder der rote Hahn *Güldenkamm*, der für allerlei Feuerbrände verantwortlich gemacht wird. Selbst in den Städten kennt man den *Butz*, einen boshaften Rumpelgeist, und wer "den Butz im Leibe hat" ist entweder krank oder verrückt.

All diese Wesen werden respektiert und gefürchtet, weshalb viele Dörfer einen besonderen, meist etwas abgelegenen Ort kennen, an dem den mächtigen Geistern der Natur geopfert wird, um sich ihr Wohlwollen oder zumindest ihre Friedfertigkeit zu erkaufen. Dieser Ort kann ein heiliger Hain, Steinkreis, Menhir oder Zaubensee sein, aber auch ein vorzeitlicher Grabhügel, ein vertrockneter Brunnen oder eine nur bei Ebbe erreichbare Grotte. Kreisrunde Ringe, in

denen die goldgelben (und äußerst schmackhaften) Pfefferpilze mit der unverkennbaren Posaunengestalt wachsen, gelten allgemein als Hexentreffpunkte oder Tore in die Geisterwelt. Ins Reich der Totengeister und Gespenster gehören die *Nachtmahre*, die den Menschen den Lebensodem abpressen. Als Königin der Nachtmahre gilt *Nehalennia*, die Dunkle Herrin, die angeblich von bösen Hexen und Schwarzzauberern angerufen wird. Dem *Schnapper* kann man überall begegnen, aber nicht entkommen – dieser üble Dämon liebt es, alle Wege zu versperren und seine Opfer grausam zu Tode zu hetzen. Auch der *Schwarze Hund* ist eine reißende Bestie: der auferstandene Geist eines Tiers, das man beim Deichbau in das letzte, nicht zu schließende Loch warf, um die Erdgeister zu besänftigen. Manche Schlachten oder Bluttaten bringen einen *Kopfloren Reiter* hervor, der Jagd auf die Angehörigen oder Nachkommen seiner Mörder macht. Auf einigen Burgen ist dagegen die *Ahnfrau* oder der *Ahnherr* ein unwillkommener, aber mitunter hilfreicher Ratgeber. Es

* Der Sage nach ist das jeweils erste, unmittelbar von den Göttern erschaffene Exemplar einer Art unsterblich, intelligent und des Zauberns mächtig.



handelt sich dabei um die ruhelose Seele eines Vorfahren, die über die Familie und das Gemäuer wacht. Nur in mondlosen Nächten sucht das unheimliche *Riesenschiff* die Küste heim: Es ist so groß, dass der Kapitän von Heck bis Bug die ganze Nacht reiten muss, während die Matrosen als Kinder in die Wanten klettern und als Greise wieder herabkommen.

DAS KÖNIGREICH ANDERGAST

Das Königreich Andergast für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: südlicher Steineichenwald, Rand der Messergrassteppe, nördliches Kosch-Gebirge, Thurensee, Ornib, Ingval

Landschaften: Ingvaltal, Steineichenwald, Waldwildnis am Ornib, Thuraniern, Kleine Orkschädelsteppe und Messergrassteppe

Gebirge: Steineichenwald

Gewässer: Ingval, Ornib, Andra, Thurensee

Geschätzte Bevölkerungszahl: 33.000 Menschen, 3.000 Orks, 1.300 Goblins

Wichtige Städte und Dörfer: Andergast (6.000), Joborn (900), Teshkal (900), Thurana (840), Eichhafen (770), Andrafall (710), Albumin (680)

Wichtige Verkehrswege: Fürstenstraße von Andergast nach Thurana (und weiter nach Greifenfurt); Handelsrouten von Andergast über Teshkal nach Lowangen

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, vor allem Peraine, Rondra, Firun und Travia; daneben beim Volk Glaube an Waldgeister und Verehrung Sumus

Magie: kaum gildenmagisch organisiert, viele Druiden (v.a. Sumu-Priester) und Magiedilettanten; einige Alchimisten in der Hauptstadt; Schamanismus bei Orks und Goblins

Sozialstruktur: Feudalismus, patriarchalisch geprägt

Herrscher: König Efferdan I. von Andergast

Landeswappen: grüne Steineiche auf Silber

Wappen des Königshauses: schwarzer Stier auf Gold

Wichtige Adelsgeschlechter: Zornbold (Königshaus), Freiherren von Teshkal, Joborn und Thurana

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Dorlen von Joborn (Rahja-Heilige), Argos Zornbold (legendärer Landesvater), Asmodeus Zornbold (Anhänger Borbarads), der Eichenkönig, diverse Recken im ewigen Kampf gegen Nostria

Wundersame Örtlichkeiten: Andrafälle, Perlmutter-Tempel im Thurensee, Heilige Haine im Steineichenwald

Wichtige Fest- und Feiertage: im Praios: Andrafaller Holzfällerspiele; 13./14. Rondra: Ritterturnier in Andergast; 1. Firun: Tag der Jagd (Hängen des Winterunholdes, Winterjagd des Adels); Mitte Peraine: Viehmarkt in Andergast; 1. Vollmond im Ingerimm: Bukenbrinn (Feier zu Ehren Sumus, Wacht gegen böse Geister und Aufsuchen der Druiden)



Angesichts einer wahren Fülle an Legenden, Ammenmärchen und Lügengeschichten fällt es allerdings selbst dem Gebildeten nicht leicht festzustellen, ob sich hinter einer bestimmten Erscheinung eine Sinnestäuschung, ein Spuk, ein Elementargeist, ein Feenwesen, ein Dämon oder ein unsterblicher Tierkönig verbirgt – oder aber eine Bande von Schurken, die nur den Aberglauben der Bevölkerung ausnutzt.

und die Erziehung der Kinder. Ausnahmen wie die eigensinnige Freiherrin *Ossyra von Teshkal* kommen vor, sind aber eben dies: Ausnahmen, von denen der 'normale' Andergaster wenig hält. König *Efferdan von Hussbek-Galahan*, Sohn eines horasischen Barons, verdankt die Krone seiner Heirat mit der ältesten Tochter des verstorbenen Königs Wendolyn. Dem wegen Intrigen der Familie Galahan aus seiner Heimat verbannten Horasier folgte eine ganze Schar von Freunden und Parteigängern nach Andergast, wo er viele von ihnen in Amt und Würden brachte. Den Neulingen und den Reformbemühungen des Königs steht der Altadel skeptisch bis feindselig gegenüber, und manche sähen lieber einen 'echten Zornbold' auf dem Thron.

DER RAT DER RECKEN ANDERGASTS

Seit alters her wird der König, der **Recke Praios**, von einer Reihe Berater unterstützt, die im Volksglauben gerne als Streiter für die Prinzipien einer bestimmten Gottheit angesehen werden. Die größte Bedeutung hatte hierbei in der Vergangenheit angesichts der vielen Kriege stets der Heermeister, der **Recke Rondras**, derzeit Prinz *Wenzeslaus von Andergast*, ein Bruder des verstorbenen Königs Wendolyn. Den königlichen Haushofmeister *Bogumislaus von Neuendorf* nennt man dementsprechend auch **Recke Travia**, den königlichen Jagdmeister **Recke Firun**, während der Rüst- und Schatzmeister als **Recke Ingerimm*** gilt. *Atheldan*, der höchste Peraine-Geweihte im Königreich, führt traditionell den Beinamen **Recke Peraines** als Oberhaupt der königlichen Siechen- und Armenpflege. In ähnlicher Weise wurde jüngst die Schwägerin des Königs, Prinzessin *Irinia von Andergast*, für ihre Bemühungen um die Volksbildung mit dem Titel einer **Reckin Hesindes** geehrt. Erstmals seit der Joborner Verbrüderung wurde unter König Efferdan wieder der Rang der **Reckin Rahjas** vergeben, der damit nicht etwa Musik und Spiel obliegen, sondern vielmehr als königliche Stallmeisterin die Pferdezucht für Krieg und Hof. In alten Zeiten schon war dieses Amt mit der Freiherrschaft Teshkalien vereint, weshalb heute Freiherrin *Ossyra von Teshkal* diesen Titel trägt.

Bedeutung und Aufgaben einzelner Ämter schwanken nach der Notwendigkeit der Lage und der Gunst des jeweiligen Königs, der einen Recken in den Rat beruft oder ihn daraus entfernt. Vor Jahren gab es sogar einmal einen Recken *Swafnirs*, einen thorswalschen Hetmann, der sich mit seiner Otta als Leibwache des damaligen Fürsten verdingt hatte. In Teilen des Landes erzählt man sich hinter vorgehaltener Hand, dass auch der älteste und weiseste der Druiden des Landes einst als **Recke Sumus** Mitglied des Rates war, doch will der gegenwärtige König davon augenscheinlich nichts wissen.

(Alle Recken, die in der obigen Aufzählung mit einem Stern* markiert wurden, werden von offizieller Seite nicht namentlich erwähnt werden, so dass sie sich ausdrücklich als Positionen für verdiente Helden eignen, in erster Linie natürlich für gebürtige Andergaster. Es ist auch möglich, den königlichen Rat bei Bedarf um neue Recken zu erweitern.)

ESSEN UND TRINKEN

Das Land der Eichenwälder ist auch das Land der Schweinezucht. Bis auf die Ärmsten hält sich jeder Andergaster ein paar Schweine, die ein Dorfhirte durch die Wälder treibt, und im Boronmond wird

PATRIARCHAT UND ADEL

Der Adel Andergasts unterteilt sich in die niederadligen *Ritter* und die hochadligen *Freiherren*. Insgesamt gibt es 20 Herrschaften und etwa 150 dazu gehörende Rittergüter. Der König entstammt seit jeher der Familie *Zornbold*. Im Unterschied zum Nachbarn Nostria und weiten Teilen Aventuriens ist die Gesellschaft Andergasts patriarchalisch: Hier gilt ausschließlich die männliche Erbfolge, das Kriegshandwerk ist Männersache, und Frauen – von der Edeldame bis zur Schreinerstochter – beschränken sich in der Regel auf das Führen des Haushalts



Das Königreich Andergast

0 10 20 30

geschlachtet. Etwa acht von zehn Schweinen werden in einem gewaltigen Schlachtfest abgestochen, um Winterfutter zu sparen. Dabei wird keine Unze der Tiere vergeudet, und man kennt allerlei 'Spezialitäten', vor denen es den meisten landesfremden Besuchern graust. Die im Rauchfang geräucherten Eichelmastschinken sind allerdings eine begehrte Delikatesse. Einfache Leute müssen dagegen mit Schmalz, gebratenen Blutwürsten und Blutkuchen (Graupen mit Schweineblut) vorlieb nehmen. Schon fetter Speck und Mettwürste sind eine Speise für die etwas Wohlhabenderen, und echten Schweinebraten kann fast nur der Adel genießen, der einen Teil seiner (zumeist nur aus Naturalien bestehenden) Abgaben in Fleisch bezieht. Dazu werden ein malziges,

braunes Bier und ein scharfer Wacholderschnaps getrunken, zur Not auch der unsägliche Eicheltee, ein bitterer Sud aus geröstetem Eichelmehl.

ANDERGASTER NAMEN

Familiennamen sind nur bei Freibauern und Städten üblich; dabei übernehmen Frauen bei der Heirat den Namen ihres Mannes und hängen ein '-in' an, so zum Beispiel Seffel Bodiak und Erlgard Bodiakin. Einfache Leute tragen meist nur einen Vornamen, ergänzt um ihren Herkunftsort, zum Beispiel Gerwulf aus Eichfeld oder Traviane vom Hergersdof.

Vornamen, männlich: Andraus, Arnbold, Bogumil, Bogumislaus, Borkfried, Depold, Detter, Eichbald, Eichward, Erlmann, Eulrich, Firunislaus, Firunz, Gerwulf, Gosthelm, Gwinning, Havel, Holmar, Jagoslaus, Jindrich, Krusold, Ludewich, Marik, Mispert, Oding, Olderich, Oskar, Oswald, Seffel, Steinrich, Trogar, Ulfried, Ulrichslaus, Wendemar, Wendolyn, Wengelyn, Wenzeslaus

Vornamen, weiblich: Andela, Andra, Arnhild, Birsell, Dorota, Erlgard, Farnlieb, Freilinde, Gerswide, Gundel, Hadwiga, Hilda, Holdtraude, Ildaria, Ifirngund, Irmela, Koscha, Kunhuta, Larja, Ludmila, Mina, Mirnhild, Silvana, Traviane, Rusena, Varena, Waldegund, Wendeline

Nachnamen: Alrikshuber, Birgelbaum, Bodiak, Borkmeister, Dreuber, Eichinger, Fassbender, Flößler, Haubeiler, Holzhauer, Joborner, Karden, Krück, Kuhbauer, Meeltheuer, Ochsenbrecht, Peutler, Roskop, Seffelgruber, Seggenmund, Straub, Tannhauser, Wulfen

DAS KÖNIGREICH NOSTRIA

Das Königreich Nostria für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Ingvall, Ornib, Thurensee, Nabla, Tommel, Seenland (südlich des Yennalin-Sees), Meer der Sieben Winde

Landschaften: Ingvalltal, Waldwildnis zwischen Mirdin und Ornib, Südthuranien, Tommellande, Seenland, nostrische Küste

Gewässer: Ingvall, Tommel, Nabla, Thurensee

Geschätzte Bevölkerungszahl: 44.000 Menschen, 1.200 Goblins

Wichtige Städte und Dörfer: Nostria (5.000), Salza/Salzerhaven (4.000), Lyckmoor (800), Trontsand (750), Althagen (530), Arraned (500)

Wichtige Verkehrswege: Küstenstraße von Nostria nach Salza

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, vor allem Efferd, Travia und Boron; daneben beim Volk ungewöhnliche Heiligenkulte und Glaube an Naturgeister

Magie: kaum gildenmagisch organisiert, viele Hexen (Großzirkel von Hallerû) und Magiedilettanten



Sozialstruktur: Feudalismus

Herrscher: Königin Yolande II. von Nostria

Landeswappen: silberne Salzarele auf Blau

Wappen des Königshauses: silberner Hirsch (mit goldenem Geweih) auf Schwarz

Wichtige Adelsgeschlechter: Kasmyrin (Königshaus), von Sappenstein, Grafen von Salza, ehemalige Grafen von Kendrar

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Elida von Salza (Efferd-Heilige), Fringlas Kasmyrin (legendärer Landesvater), Asquenzio (Drachentöter), der Hirschkönig, diverse Recken im ewigen Kampf gegen Andergast

Wundersame Örtlichkeiten: Kalkklippen von Hallerû, Lycker Moor, Stein von Nostria, Walstatt von Tarlynshöh

Wichtige Fest- und Feiertage: 13./14. Rondra: Ritterturnier in Nostria; 1. Neumond im Efferd: Wahl der Fischkönigin am Stein von Nostria; 30. Efferd: Fischerfest; 22. Boron: Namensfest (Gedenktag der gefallenen Helden); 11. Firun: Tag des Hirsches; Namenlose Tage: Sturmzeit (Gebete an die Heilige Elida)

Das Königreich Nostria

0 10 20 30
Meilen

STAAT UND VERWALTUNG

Die Königswürde liegt seit den Siedlertagen bei der Familie *Kasmyrin*, doch die neue Königin *Yolande* wird von vielen Adligen wegen ihrer geringen Erfahrung kaum respektiert. Vor allem der mächtige Graf *Albio von Salza* betreibt eine unabhängige Politik, die bisweilen an Landesverrat grenzt. Seine Gegenspielerin ist die Fürstede *Rondriane von Sappenstiel*, die Marshallin der Nostrischen Wehr, eine kampferfahrene Veteranin. Majordomus *Toran vom Lichte* steht dem *Uffiz* vor, das man auch die 'Habgierige Hundertschaft' nennt: der Verwaltung mit ihren Zöllnern und Steuereintreibern. Mehr als ein Raubritter hat es auf die königlichen Steuereinnahmen abgesehen, die darum stets von vertrauenswürdigen Kriegerern geschützt werden müssen. Die Hochadligen Nostrias – die sich selbst hochtrabend *Bombasten* nennen – führen verschiedene Titel wie *Waldgraf*, *Flussgraf* oder *Graf*. Der Niederadel gliedert sich in *Fürstede*, *Ritter* und *Frankfreie*, die einander jedoch an Rechten und Pflichten gleichgestellt sind (nur sind Titel und Lehen eines Frankfreien nicht erblich). Zusammenfassend bezeichnet man sie als *Wojwoden*. Ritter und Frankfreie gehören zum Gefolge eines Bombasten, während die wenigen Fürsteden ihr Lehen direkt von der Königin empfangen. Insgesamt gibt es etwa ein Dutzend Bombasten und 200 Wojwoden.

DEICHBAUKUNST

Im Herbst und Winter peitschen Stürme aus dem Westen das Meer der Sieben Winde auf. Um verheerende Fluten zu verhindern, werden vielerorts Deiche errichtet. Unter dem neuen Deichgrafen *Haldur Vesselbek* hat man sogar begonnen, durch Eindeichung Neuland zu gewinnen. Die unfreien Bauern einer Gegend müssen Fronarbeit für den Deichgrafen leisten, darüber hinaus schuften während der Sommermonde Tagelöhner aus dem ganzen Reich. Hunderte Deicharbeiter, sogenannte *Koyer*, leben dann an der Küste in einem *Koydorf* zusammen, einer provisorischen Siedlung aus Holzhütten. Wegen der harten Arbeitsbedingungen kommt es oft zu Auseinandersetzungen. Viele Nostrier hegen Zweifel am Sinn der ganzen Unternehmung und fürchten den Zorn der Überderischen, wenn der Mensch in den natürlichen Lauf der Dinge eingreift. Auch Gerüchte über Tier- und Menschenopfer beim Deichbau wollen nicht verstummen.

ESSEN UND TRINKEN

»Salzsalzarele, gepökelte Salzarele, Salzarele in Bierteig, Salzarele in Mostrichsoße, Salzarelenfilet mit Waldpilzen, gewürztes Salzarelenbrot, Salzarelenköpfe am Spieß, ... «

—aus der Speisekarte des Salzarelenchmaus in Salzerhaven

Auch abseits der 217 Zubereitungsarten der Salzarele, einer drei Spann langen Plattfischart, gibt es in Nostria eine Landesküche. Neben der Salzarele sind vor allem Aal, Olporter Hering und Thunfisch an der Küste sowie Forelle, Hecht, Zander und Gnitzte an den beiden großen Flüssen zu nennen. Die Speisen der einfachen Bauern sind daneben Feldrüben und Brot; auf den Tischen des Adels landen auch Wildbret, Wurst und Schinken. Zu den landestypischen Spezialitäten zählen das *Trontsander Frühstück* (Fisch und Zwiebeln, klein gehackt und gut durchgemischt), *Falsche Salzarelen* (eingelegte Essiggurken), der staubtrockene *Drakenburger Steinkuchen* und *Rosprik*, ein Gemüseeintopf. Erwähnenswerte Getränke sind der *Lyckschnaps*, dem angeblich 'der besondere Geist des Moores' zu Eigen ist, und *Knat*, ein mit Spinat gebrauchtes Gemüsebier.

POSTRISCHE NAMEN

Nachnamen sind nur bei Freibauern und Städtern gebräuchlich; ansonsten nennt man sich meist nach dem Hof oder Wohnort, etwa *Fringlas* van der Warft oder *Lynia* aus Oldendorp. Die langen, altmodischen Namen werden umgangssprachlich gerne abgekürzt, etwa 'Ablasion' zu 'Blas' oder 'Asmodette' zu 'Dette'.

Vornamen, männlich: Ablasion, Alrikas, Andaryn, Basilio, Droderon, Esindio, Frenglion, Franio, Fringlas, Gasparyn, Haldoryn, Ingvalion, Jasper, Karmo, Kasimir, Kasparbald, Linnerian, Murro, Niobald, Orasilas, Or nibian, Pipa, Praineryn, Salvyron, Sapertyn, Toran, Travino, Urfaran, Waldmiryn

Vornamen, weiblich: Aaraloth, Andariane, Asmodette, Belenoleth, Caristhea, Delusia, Elida, Elysmine, Franiene, Helasine, Ingvaline, Islavia, Jelspeth, Jolantha, Kasmyra, Lynia, Noraleth, Nostriane, Ronaya, Senebiane, Thalanía, Tommeliane, Triumfina, Urmeline, Yasmina, Zanya

Nachnamen: Brachinger, Bramhusen, Damme, Darbhork, Deickmoler, Elgeryn, Fangeysen, Garsinger, Hugendam, Ingvaler, Kirschner, Koyner, Köpervind, Krennelsiek, Liekenstek, Linneweber, Nietendeeler, Notfink, Oskin, Pernstyn, Riethard, Rikvard, Spökenkieker, Styper, Theuermeel, Tryming, Turmer, Viskoppen, Visserad, Wilmhold

LANDSCHAFTEN

DAS SEELAND

Zugehörigkeit: Nostria

Wichtige Städte und Dörfer: Nostria (5.000), Varnyth (350)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 9.000

Das Seeland gehört teils zu Nostria, teils zum benachbarten Albernia, und verdankt seinen Namen den zahlreichen großen und kleineren Seen. Viele von ihnen sind durch Bäche und Kanäle mit dem Meer verbunden, enthalten Brackwasser und machen die Tiden des Meeres mit, so dass schon mancher Fremde, der sich hier schlafen legte, ein nasses Erwachen erlebte.

Zum Schutz vor Sturmfluten werden die verstreut liegenden Gehöfte auf künstlich aufgeschütteten Erdhügeln errichtet. Der salzige Boden eignet sich nicht für den Ackerbau, die Seeländer leben daher von Fischfang und Schafzucht. Die einzige Vegetation jenseits von Morastgewächsen und weiten Salzwiesen stellen kleine Gruppen von Birken dar; weiter landeinwärts markieren Erlenwäldchen und Kopfweiden den Übergang zu fruchtbareren Böden. An der Küste dienen die fleischigen Blätter von Löffelkraut, Rotschwengel und Wegerich ebenso wie Seevögel und deren Eier als willkommene Ergänzung der eintönigen Kost. Die Dörfer bestehen meist nur aus wenigen Häusern, was die Menschen – je nach Neigung – entweder familiär oder einsam macht. Nur die beiden Straßen des Seelandes, die nach Sturmfluten noch lange unpassierbar sind, bringen ein wenig Verkehr in die Region. Die Einheimischen sind sich ihrer Machtlosigkeit gegenüber der Natur bewusst, harren aber starrköpfig aus. Efferd gilt als höchster Gott und das Leben als eine einzige Bewährungsprobe vor seinen Launen. Die Beziehungen zum benachbarten Albernia sind ausgesprochen gut, viele Menschen wissen noch nicht einmal, ob sie nun als Nostrier oder Albernier gelten müssen und welcher Krone sie untertan sind. Man fühlt sich als 'Seeländer', und häufig sind die Familien beiderseits der Grenze (deren Verlauf in Schlick und Schilf sowieso niemand nachmisst) miteinander verschwägert.

VARNYTH

Gerade einmal 350 Einwohner wohnen im größten Ort des nostrischen Seelandes, rund um die *Alte Rysvik*, eine abgestorbene Borsenweide, die noch immer mächtig in der Dorfmitte thront. Fremde finden im Gasthof *Seenhylt* Unterkunft. Nördlich der Ortschaft liegt der Sölsand, ein sandiges Hügelgeland, das bis auf das Dorf Aspürg nicht besiedelt ist.

DIE GROTTE LUCHARGHS

»Im Schein des Madamals, da schimmert der Finbair-See in einem trügerischen Blau. Es ist die Grotte Lucharghs, des Mächtigsten der Tiefenrösser, die man dann tief unten am Grunde des Sees erkennt. Dort haust er auf einem Thron aus Seemuscheln und herrscht über seinesgleichen. Hütet euch aber, euch in Vollmondnächten ans Ufer zu wagen! Dann nämlich erscheint Luchargh in fürstlicher Gestalt als ein großer Verführer. Es gelüftet ihn allein nach Menschenfleisch, und nur der Tod wartet in der Grotte.«

—aus einer Sage des Seelandes

Nicht nur am Finbair verschwinden immer wieder unachtsame Wanderer, auch an den anderen Seen soll Unheimliches vor sich gehen. "Ein jeder See birgt sein Geheimnis", so sagen die Seeländer, und das vermutlich zu Recht, denn manche der Geschichten, die man sich hier erzählt, sind mehr als nur Ammenmärchen. Ob nun die Legende von der alten Seeschlange Yennalin oder die des unheimlichen Sturmritters,

der auf einem Tiefenross, einem wilden und unbezähmbaren Feenwesen, über hohen Wogen reitet – viele Mysterien umgeben das Seeland, und sie zu erforschen ist eine Herausforderung für Helden.

DIE NOSTRISCHE KÜSTE

Zugehörigkeit: Nostria

Wichtige Städte und Dörfer: Salza/Salzerhaven (4.000), Trontsand (750), Yoledamm (400)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 12.000

Zwischen den aufstrebenden Handelsstädten Salza und Salzerhaven im Norden und der Hauptstadt Nostria im Süden zieht sich jene Wattenmeer-Küste hin, die neben den Waldgebieten das Bild Nostrias am meisten prägt. Das Watt wird zum Meer hin von schmalen, lang gezogenen Sandbänken begrenzt, die bei Flut und auflandigem Wind überspült werden, zum Land hin von Dünen und Deichen. Ein Sprichwort sagt: "Wer net will dieken, der mut wieken!" (Wer keine Deiche bauen will, der muss weichen), und noch heute gilt in Nostria altes Recht, das jenen zum landbesitzenden Freibauern macht, der aus eigener Kraft dem Meer Land abringt. Eine weitere Besonderheit der Dünenküste sind die *Warften*, kleine, meist zusätzlich aufgeschüttete Inseln im Watt, auf denen manchmal nur ein einzelnes Gehöft steht und die nur bei Niedrigwasser trockenen Fußes zu erreichen sind. Ihre Bewohner hausen hier allen Sturmfluten zum Trotz, weil nach nostrischem Recht Gebiete auf dem Meer frei und von Steuern weitgehend verschont sind.

Das Land, in dem kaum ein Dorf oder Weiler liegt, wirkt weit und leer; lediglich im Süden, nah der Hauptstadt, kann man von einem Ort den nächsten sehen. Die wenigsten Siedlungen beherbergen mehr als 200 Seelen. Bis auf einige wenige Hügel ist das Land völlig flach, mit Heidekraut und Marschgras bedeckt, unterbrochen nur von Birkenwäldern und kleinen Küstenseen. Weiter im Binnenland schließen sich geduckte Kiefern- und Erlenwälder an, die immer dichter und größer werden und schließlich in die Waldwildnis übergehen. Die einst hier ansässigen Goblins sind längst ins Binnenland vertrieben. Heute wird die Dünenküste ausschließlich von Menschen bewohnt, rauen, wortkargen Marschbauern und Salzaren-Fischern. Vor der Küste liegen die Laichgründe der großen Plattfische, die hier in Massen in die Netze gehen. Die Einheimischen verteidigen ihre Fanggründe erbittert gegen fremde Fischer aus Albernia und Thorwal. Nicht nur die Städte des Königreichs werden von dieser Küste aus mit Pökelfisch versorgt, von Salza aus wird die begehrte Ware auch fässerweise in andere Regionen Aventuriens verschifft.

Zwischen Salzerhaven und Trontsand gibt es keinen richtigen Hafen. Die Fischer fahren bei Flut mit ihren Booten so nah wie möglich ans Ufer; während der Ebbe fallen die Boote trocken, können entladen und nötigenfalls mit Seilen an Land gezogen werden. Bei Ebbe ziehen auch die Algenfischer aus, die auf dem Watt Algen einsammeln, um sie getrocknet als Brennmaterial und zum Räuchern von Würsten und Fisch zu verwenden, denn Holz ist hier knapp.

Es sind aber nicht nur die Gaben von Marsch und Meer, von denen die Menschen hier leben. Manchem Hartgesottenen verschafft die Strandräuberei ein Auskommen. Die Leuchtfeuer an der *Huk von Salza* (einer großen Landzunge südlich der Stadt) oder am *Südvinder Fels* (westlich von Nostria) sind schnell gelöscht. Andere Feuer werden dann entzündet, um vorbeifahrende Schiffe in die Irre zu leiten und auf eine Untiefe zu manövrieren. Dies wird noch dadurch erleichtert, dass die vor dem Watt gelegenen Sandbänke wandern und somit für



Ortsfremde unberechenbar sind. Insgeheim behält meist auch der örtliche Adlige einen Teil der Beute ein und beruhigt sein Gewissen damit, dass Treibgut und gestrandete Schiffe nach nostrischem Recht zum Land gehören. Entsprechend wenig Interesse hat er daran, diesem Treiben ein Ende zu bereiten, ganz im Gegensatz zur Kirche des Efferd, die energisch gegen diesen Frevel wettet.

TRONTSAND

Auf halbem Weg zwischen Nostria und Salza gelegen, ist Trontsand ein Zentrum der nostrischen Wollproduktion und Salzaren-Fischerei. In dem kleinen Städtchen mit seinen 750 Einwohnern, das erst 1000 BF das Stadt- und Marktrecht erlangte, herrscht vor allem im Winter geschäftiges Treiben, wenn wegen der schweren Stürme auf See alle Händler den Weg über die Küstenstraße nehmen müssen. Zudem genießt der Ort aufgrund seines kleinen Seehafens und des Praios-Tempels eine gewisse Bedeutung.

YOLEDAMM

Yoledamm ist ein Fischerdorf mit 400 Einwohnern. Es ist noch nicht lange her, da erhob sich in der Nähe der älteste und größte Boron-Tempel Nostrias. Doch im ausgehenden Jahr 1027 BF überfielen Piraten aus Thorwal die Küste und plünderten die Abtei. Einer der Hetleute war mit seinem Anteil an der Brandschatzung nicht zufrieden und ließ seine Leute auch die Rittergruft und die Grabkammern aufbrechen. Nachdem er den Toten das Letzte geraubt hatte, verschlang ihn die See. Ob er mit seinem bis zum Rand voll geladenen Drachenschiff in einen Sturm geriet oder aufgrund eines Fluchs mit Mann und Maus unterging, ist ungewiss.

In einer schwarzen Basaltplatte in der Tempelruine sind die Namen der Helden Nostrias seit der Siedlerzeit eingraviert. Wer sich um das Reich verdient gemacht hat, kann auf Geheiß der Königin hier verewigt werden.

DAS INGVALTAL

Zugehörigkeit: bis Joborn zu Andergast, dahinter zu Nostria; Engasal unabhängig

Wichtige Städte und Dörfer: Andergast (6.000), Eichhafen (770), Kalleth (450), Joborn (900), Engasal (250), Norddrakenburg (280), Ingfallspeugen (390), Vardall (480), Nordvest (300), Althagen (530), Lyckmoor (800)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 17.000

Der Ingval entspringt aus zwei Quellen in einem Hügelland am Rand der Messergrassteppe und erhält bei Andergast seinen ersten wich-

tigen Zustrom durch die Andra. Von hier aus bis zur Mündung ist er schiffbar, außer in den Monaten Hesinde bis Phex, wenn Eisgang die Schifffahrt behindert. Vor allem das begehrte Holz des Steineichenwaldes wird in großen Floßverbänden ingvalabwärts befördert.

Dem Holzhandel haben die Siedlungen am Fluss ihren bescheidenen Wohlstand zu verdanken. Flößer und Flussschiffer bringen Waren und Neuigkeiten und lassen auf der Durchreise gutes Geld zurück. Die Strecke von Salza nach Andergast und in der Verlängerung nach Albumin ist zudem eine alte Salzstraße: Auf dem *Sälweg* wird Meersalz von der nostrischen Küste und Steinsalz aus dem Koschgebirge nach Andergast gebracht, um Wildbret und Schweinefleisch zu konservieren. Umgekehrt sind andergastische Pelze, Fleisch- und Eisenwaren in Nostria begehrt.

Das Ingvalt ist damit eine für die hiesigen Verhältnisse reiche, aber keineswegs ruhige Region: Von seiner Mündung bis Engasal bildet der Fluss die Grenze zwischen Thorwal im Norden und dem Königreich Nostria im Süden; hinter den Kalkklippen von Hallerû (an denen sich der Fluss gefährlich verengt) beginnt bereits das Königreich Andergast. Jederzeit kann es zu Streitigkeiten und zu Raubüberfällen über die Grenzen hinweg kommen.

Doch nicht nur die Mitmenschen können einem Reisenden eine Fahrt auf dem Ingval verleiden: Neben Trollen, Harpyien und Baumdralen aus dem Steineichenwald sowie den unvermeidlichen Orks sind da noch die naturgegebenen Widrigkeiten der Flussschifffahrt. Die Stromschnellen bei Hallerû sind mitnichten die einzigen, sehr wohl aber die bekanntesten und gefährlichsten. Bei Kalleth und Norddrakenburg gibt es tote Seitenarme und faulige Seen, in die man im Frühling, wenn der Fluss viel Wasser führt, leicht hineingeraten kann. Will man den Ingval stromab- oder stromaufwärts bereisen, ist man darum gut beraten, sich an die Holzflößer zu wenden, denn keiner kennt den Fluss so wie sie. Sie sind stämmige und umsichtige Leute, denn es erfordert einiges an Kraft und Fingerspitzengefühl, die Fahrt stromab mit einigen hundert beweglichen Holzstämmen in lockerem Verbund zu bewältigen. Doch noch ein anderes Talent schlummert in ihnen: die Bereitschaft, Grenzen zu überschreiten und Freundschaften zu schließen. Im Unterschied zu Bauern sind sie immer unterwegs; von Eichhafen oder Andergast im Floßverband hinunter nach Salza und dann wieder auf dem Treidelpfad am Flussufer hinauf bis zu den Hängen des Steineichenwalds. Da verwundert es nicht, dass sich mancher Flößer auf dem Weg eine nostrische Braut angelacht hat, die nun nach nostrischer Art bei der Arbeit mit zapackt (während das Holzwerk in Andergast immer noch eine Männerangelegenheit ist), und mittlerweile gibt es sogar Thorwaler unter ihnen, so dass sich die Sitten vermischt haben. Heute sind die Holzflößer viel eher eine eigene Gemeinschaft als mit einem der beiden Königreiche verbunden, sind sie doch auf beide angewiesen, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen.

LYCKMOOR

Wie ein düsterer Mantel liegt das *Lycker Moor* eng um seine Stadt (800 Einwohner). Seit Jahrhunderten dient der sagenumwobene Morast als letzte Ruhe für die Verstorbenen der Umgebung, und gestorben wurde schon immer viel in Nostria. Ein einsamer Boron-Priester wacht über die Einhaltung der Totenruhe. Und doch erzählt man sich abends in der Schänke *Zum Torfstecher* Schauergeschichten von den *Gefräßigen*, den *Nachtzehrern* und über dem trügerischen Boden schwebenden *Grufnebeln*. Aber wenn hier bereits wandelnde Moorleichen umgehen, was mag sich erst im benachbarten *Ingvaller Ried* oder dem *Salzer Bruch* verbergen, wo kein Boron-Geweihter zugegen ist?

DIE HÖHENBURG PORDVEST

Aus einem Meer düsterer Wipfel ragt die Stammburg der Grafen von Ingvalsröden auf. Die alte und geschichtsträchtige Feste erhebt sich auf einem freistehenden, spitz aufragenden Felsen abseits des eigentlichen Ortes (300 Einwohner) und überblickt den Ingval und das umliegende Hügelland. Ein verborgener Fluchttunnel führt durch die Felsnadel zum Fluss, so dass man auch in Zeiten der Belagerung Wasser schöpfen kann. Es ist ein beschaulicher Ort, erfüllt vom Rauschen des tief drunten fließenden Wildwassers und vom singenden Fluggeräusch vorbeiziehender Wildenten. Immer wieder ist die Rede von geheimen Adelstreffen, die hier fernab vom Einfluss der Königin abgehalten werden.

DIE KALKKLIPPEN VON HALLERÛ

Von unbeschreiblicher Schönheit sind die Kalkklippen von Hallerû am Ingvalbogen. Zweimal im Jahr, an den Tagundnachtgleichen am 30. Efferd und am 30. Phex, versammeln sich hier die Hexen Nostrias, geben sich im Tanz der 'Dunklen Wonne' hin und brauen die Flugsalbe für ihre Hexenbesen. Der Schein der Feuer reicht von der Höhe der Klippen weit übers Land, und kein vernünftiger Mensch wagt es, sich dem Zirkel in der Hexennacht zu nähern. Auch außerhalb dieser Tage werden die Klippen gemieden, und schon über die Bewohner des nahe gelegenen *Norddrakenburg* (280 Einwohner) erzählt man sich am Ingval die absonderlichsten Geschichten.

KALLETH

Im andergastischen Kalleth (450) steht eine uralte Steineiche, die zur Hälfte von Drachenfeuer verbrannt ist. Neben einem Wehrtempel der Peraine gibt es noch ein Bethaus des Rastullah, das in dieser Ecke Aventuriens einzigartig sein dürfte. Der Novadi-Söldner *Ali al Rachmud* hat sich nach drei Jahrzehnten Kriegsdienst für Andergast 1004 BF hier niedergelassen und einen kleinen Schrein errichtet. Rastullah wird von den Dörflern als eine Art Rachegott akzeptiert, "der es den Nostriern schon noch zeigen wird".

EICHHAFFEN

Der wichtigste Sammelplatz für Steineichen, die in den nördlichen Wäldern gefällt und den Ingval abwärts nach Salza geflößt werden, ist ein Ort der Holzfäller, Holzhändler und Flößer (770 Einwohner). Das Städtchen verfügt über ein Gasthaus und fünf Schänken, die ganz auf ihre raue und trinkfeste Kundschaft eingestellt sind. Der Firun-Tempel wird von Jägern aufgesucht, während die Flussschiffer die Efferd-Halle vorziehen. In der Nähe befinden sich nördlich des Flusses die Burgen einiger Raubritter, die gelegentlich mit Booten auf das Südufer des Ingval übersetzen, um dort Reisende um das zu erleichtern, was sie als 'ihren Anteil am Wegezoll' bezeichnen.

ENGASAL

Das 'Herzogtum' Engasal ist ein unabhängiger (und unbedeutender) Zwergstaat, bestehend aus genau einer Burg, einem Dorf (250 Einwohner) mit Äckern und kümmerlichen Weinbergen sowie einem Wehrturm im Norden. Örtliche Attraktionen sind der große Gasthof

(eigentlich ein Bordell) und der Rahja-Schrein in der Burg. Verglichen mit den strengen Sitten im altmodischen Andergast und Nostria wirkt Engasal wie ein (wenn auch kleiner) Sündenpfuhl. Die Zöllner und Huren des Herzogs verstehen es, Durchreisenden die Taler aus der Tasche zu ziehen. Da hauptsächlich Händler, Söldner und Landesfremde hier einkehren, fühlt sich der selbst ernannte Herzog *Garf I.* als Herr eines bedeutenden Reiches, der 'Gesandtschaften' empfängt. Dieser seltsame Adlige, der in Andergast wie Nostria verlacht wird, war einst als Söldnerführer erfolgreich, bevor er diesen Flecken Land besetzte und sich aufs Altenteil zurückzog. Heutzutage ist der Herzog eher für kuriose Aufträge gut. Im 'Operettenstaat' Engasal kann man sich schnell opulente Titel verdienen – die auswärts keinerlei Anerkennung finden.

DIE WALDWILDNIS

Zugehörigkeit: im Süden und Westen zu Nostria, im Nordosten zu Andergast; die Grenze verläuft am Ornib

Wichtige Städte und Dörfer: Mirdin (440), Fiolbar (350), Beilstatt (390), Nibquell (370)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 7.000 (davon 35 % Goblins)

Zwischen Salza und dem Thurensee liegt eines der größten zusammenhängenden Waldgebiete Aventuriens, in dem die wenigen menschlichen Siedlungen Inseln in einem Meer der Wildnis sind. Die meisten Wege sind nichts als Wildwechsel und Wanderpfade, und über keinen der vielen Bäche führt eine Brücke. Auf dem hügeligen Untergrund wachsen vor allem Steineichen, Rotbuchen, Nostria-Ahorn und Rosskastanien, aber auch Nadelbäume wie Weißtanne und Schwarzfichte. Während das Unterholz wegen der dicht an dicht stehenden Baumkronen eher mäßig wächst, ist der Wald doch reich an Farnen und Moosen. Menschen leben hier nur wenige, Tiere dafür umso mehr: Niederwild wie Auerhahn, Eichhörnchen und Pfeifhase, Großwild wie Wildschwein, Reh und Auerochse, zudem Raubtiere wie Waldwolf, Bär und Schädeleule. Als edelstes Wild im Forst gilt der Kronenhirsch, ein stolzes und wehrhaftes Tier. Der unsterbliche Urvater der Hirsche, der *Hirschkönig*, wird als gewaltiger Sechsendreißiger mit schneeweißem Bart beschrieben und soll die Waldwildnis durchstreifen. Auch den Goblins bietet der Wald eine Zuflucht, während sie in anderen Landesteilen trotz zähen Widerstands von den Menschen verdrängt oder ausgerottet wurden.

Viele Legenden ranken sich um dieses wilde Land. So soll hier der *Einsame Wanderer*, ein unsterblicher Einsiedler, verhindern, dass jemand den Wald schädigt. Das Einhorn *Keldoran* hält sich im Wald verborgen und soll beim Anblick der Menschen stets Trauer empfinden. *Nornim* heißt eine alte Kiefer, die mit großer Gemütlichkeit das Treiben von Mensch und Tier belauscht und sich gerne mit all jenen unterhält, die sich zu ihr verirren. Irgendwo hier im Wald erschlug einst der nostrische Volksheld Asquenzio den Höhlendrachon Karmunir. In der *Mallinskamm*, wo sich der Nebel nie verzieht, liegt er begraben; den Hort des Drachen aber hat niemand je wiedergefunden. Das *Herz des Waldes* ist dagegen ein sagenhafter Ort, gelegen hinter den höchsten Hügeln, versteckt vor allen gewöhnlichen Lebewesen. Es ist, so sagt man, des Hirschkönigs verstecktes Refugium, an dem er sich mit den Mächten von Himmel und Erde berät.

BEILSTATT UND NIBQUELL

Dem kleinen Andergaster Dorf Beilstatt (380 Einwohner) liegt auf der anderen Seite des Ornib ein halb bewaldeter Hügel voller Baumstümpfe, Palisaden und Gräben gegenüber. Auf seiner Kuppe steht ein uraltes Gemäuer, ein halb ruiniertes Kastell, hundertmal ausge-

bessert und wieder zerstört. Obwohl die Äcker am Flusslauf recht fruchtbar sind, herrscht große Armut, denn der Krieg hat hier tiefe Spuren hinterlassen. Die beiden Tempelchen werden von einem Ehepaar geführt: dem Mann als Geweihten des Firun, der Frau als Geweihten der Tsa. Im benachbarten Nibquell sieht es ganz ähnlich aus, nur dass hier die Nostrier sitzen.

DIE QUELLEN DES ORNIB

Im Hügelland der Ornibquellen liegen die geheimnisumwitterten Kulthöhlen der Goblins verborgen. Von *Ruun suvii Urgutz* (so der Name einer besonderen Höhle in der Sprache der Rotpelze) heißt es, dass jeder Fremde, der sie betritt, sein Leben verwirkt hat. Hier zelebrieren die Schamaninnen ihre Rituale, rufen Nahrung spendende Erdgeister an, befragen die alles beobachtenden Luftgeister, heilen kranke Stammesangehörige und sperren böse Geister in steinerne Gefäße. Fruchtbarkeitsriten werden ausgeführt und junge Schamaninnen in die Mysterien eingeweiht. Primitive und doch eindrucksvolle Wandmalereien zeigen Elfen, Zwerge, Trolle, Drachen und fliegende Kreaturen, sogar das Meer und ferne Berggipfel. Unscheinbare, oft sogar magische Fallen schützen davor, dass Menschen den Ort ungehindert betreten oder verlassen. (Beispielsweise können Höhlenmalereien von Tieren belebt sein, sich von der Wand lösen und Eindringlinge angreifen.) Etliche andere Opferstätten liegen jedoch verlassen da, einige werden selbst von den Goblins gemieden.

DIE TOMMELLANDE

Zugehörigkeit: Nostria

Wichtige Städte und Dörfer: Elger (430), Harmlyn (400)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 10.000

Die fruchtbaren Tommellande sind seit Jahrhunderten vom Menschen kultiviert. Acker neben Acker reiht sich auf dem schmalen Streifen zwischen Fluss und Wald, der im Gegensatz zum Hinterland relativ dicht besiedelt ist. Schiffe sind auf dem Tommel nicht selten, doch die meisten von ihnen führen die Flagge Alberbias. Eine Schiffsreise hier ist kaum weniger gefährlich als auf dem Ingval, wird auf dem Tommel doch der nostrische Ahorn geößt, dessen Holz in der Hauptstadt zum Bau von Möbeln und Werkzeugen dient.

Der Tommel entspringt dem Gebirge in der mittelreichischen Provinz Nordmarken, doch ein großer Flussabschnitt streift Nostria. Bei Winhall quert eine Brücke den Fluss. Am albernischen Ufer liegt hier der berühmte *Farindelwald*, dessen Nähe auch nach Nostria hinein spürbar ist. Feen, Einhörner und Nymphen hausen im Farindel; Wassergeister sprudeln aus vielen kleinen Quellen empor und tummeln sich sogar im feuchten Nass der Wiesen. Unzählige fantastisch anzuschauende Naturphänomene wie sachter, langsam aufsteigender Nebel, leise säuselnde Winde und die scheinbar schon seit Zeitaltern in bizarrer, bisweilen menschlich anmutender Gestalt verharrenden Weiden schüren immer wieder die Gerüchte, dass die Auen des Tommel mit mystischem Leben erfüllt sind.

Bei *Fairnhain*, auf albernischem Boden, verlässt die Straße über die zweite Brücke den Lauf des Tommel. Wenige Meilen flussabwärts wird der aufmerksame Reisende den *Adler von Gevinsbar* bemerken, eine riesige, überaus beeindruckende Statue, die auf einem hohen Hügel thront. Einst wurde sie nach einem großen Sieg über die Andergaster auf dem Schlachtfeld errichtet. Bildet der Lauf des Tommel bis zur Mündung des Urfan die Grenze zu Alberbia, so durchfließt er auf seinem letzten Wegstück das Seenland Nostrias, bevor er sich nördlich der Hauptstadt ins Meer ergießt.

HARMLYN

»Vor Hunderten von Jahren soll sich ein Vorfahr der heutigen Burgherrn mit den Niederhöhlen eingelassen haben. Seine gesamte Sippschaft lud er zum Bankett – und mordete sie in einer Bluttat sondergleichen. Er wütete weiter und ließ jedes Dorf im Umkreis, das ihm die Achtung verweigerte, in Schutt und Asche legen, bis ihn endlich jemand erschlug. Es heißt jedoch, dass er irgendwann wiederkehren wird, um sich zu rächen. Ich selbst habe dort eines Nachts ein furchtbares Geheul gehört – wohlmöglich war er da unterwegs, um unschuldige Reisende zu sich in die Seelenmühle zu holen.«

—erzählt von einem Kaufmann aus Winhall

Das Dorf Harmlyn (400 Einwohner) liegt zu Füßen einer alten Feste: Der Stammsitz der Familie von Sappenstiel thront auf einer der Hügellketten, die bis zum Tommel reichen. In der Burgkapelle sind die Reste altertümlicher Götterbilder zu sehen, von denen ein dreiäugiger Kriegsgott noch am besten zu erkennen ist. Während der Magierkriege herrschte hier Hakon von Sappenstiel, der mit finsternen Mächten im Bunde war. Seine Frau Fiana, die den Bann brach und seinem Treiben ein Ende setzte, wird heute noch im Dorf wie eine Heilige verehrt. Hakons Grab befindet sich außerhalb des Ortes auf einem urzeitlichen Anger. Keiner der Einheimischen wagt sich nachts allein in die Wälder, verschwinden dort doch immer wieder Menschen spurlos. Allerdings könnten dafür auch die Orkbanden verantwortlich sein, die das Umland unsicher machen.

DIE INSEL SPYR

»Fremder, du willst schnell an Gold kommen? An Reichtümer jenseits deiner Vorstellungskraft gelangen? Du wirst fündig, wenn du nur den Mut aufbringst, dich auf Spyr zu wagen. Das ist eine Insel im Tommel, nicht weit von Nostria gelegen. Dort ließ Fürst Kasparbald der Kurze alle Schätze unseres Reiches hinter dicken Mauern verschwinden. Tag und Nacht wachten Dutzende Gardisten vor dem großen Portal der Feste. In seiner Eifersucht neidete Kasparbald anderen jeglichen Besitz und raubte seinem Volk, was es besaß. Glücklicherweise wurde er aber nicht, denn die 'Schatzkammer des Reiches' versank unter der schweren Last im feuchten Grund, und so liegt sie auch heute noch auf der Insel, halb versunken und dunkel drohend. Irgendwo unter der Erde, da liegen die Kavernen voller Schätze, Gold und Juwelen, Kriegsbeute und Raubgut. Nein, kaum einer wagt sich dorthin, gefährlich ist es dort, wahrlich, das sei dir gesagt. Hab ich es nicht erwähnt? All jene, die Spyr betraten, kamen nie von der Insel zurück.«

—eine nostrische Flößerin zu einem jungen Abenteurer

THURANIEN

Zugehörigkeit: im Süden Nostria, im Norden und Osten Andergast

Wichtige Städte und Dörfer: Thurax (280), Egelingsfenn (410), Thurana (840), Seewiesen (350), Arraned (500), Albumin (680)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 16.000

Thuraniens teilt sich in zwei deutlich unterscheidbare Teile: den wohlhabenden andergastischen Norden und den ärmlichen nostrischen Süden. Nordthuranien verdankt seinen Wohlstand der *Fürstenstraße*, die Andergast mit dem Mittelreich verbindet und am Nordrand des Thuransees entlang verläuft. An der *Albuminer Pforte* zwischen Finsterkamm und Koschbergen passiert sie den Nebelstein und erreicht damit die Grenze zur Markgrafschaft Greifenfurt. Vor und nach den Jahrmärkten im Peraine (großer Viehmarkt in Andergast), Rahja (Hunderennen in Greifenfurt) und Rondra (Andergaster Königsturnier) kommt Leben in die Orte entlang des Weges. Am Seeufer wird vor allem Flachs angebaut, der in den Weilern um Thurana zu Leinen verarbeitet wird.

Das nostrische Südthuranien hingegen ist eine der ärmsten Provinzen der Streitenden Königreiche. Keine Region – von der Umgebung Joborns abgesehen – hat so unter den Kriegswirren der Jahrhunderte gelitten wie das Land zwischen Ornib und Nabla. Es bezahlte einen hohen Blutzoll in vielen Schlachten. Die meisten Nostrier wohnen an den Flussauen im Süden, dem Tal der Nabla. Holzschlag und Handel mit den benachbarten Nordmärkern sichern ihnen ein schmales Auskommen. Für Ackerbau ist der Boden zu nass, weshalb neben der Flussfischerei vor allem die Schweine- und Schafhaltung den Lebensunterhalt sichern. Die Zerstörungen des letzten Krieges von 1010 BF sind hier allgegenwärtig. Viele Siedlungen liegen verlassen, und noch immer zieht es ganze Familien in andere Provinzen, weg von einer Heimat, die in Trümmern liegt.

Trennend und verbindend gleichermaßen liegt der annähernd 1.000 Reichemeilen umfassende Thurensee zwischen den beiden Ländern. Sein Fischreichtum ist ein Segen für die Einheimischen, weshalb eigentlich immer Boote auf dem in silbrigem Grün glänzenden Gewässer zu sehen sind. Einen regelmäßigen Schiffsverkehr über den See gibt es jedoch nicht. Wer als Passagier hinüber will, muss einen Fischer mit klingender Münze davon überzeugen.

Nachts fährt niemand hinaus auf den See – außer einigen tollkühnen (oder verzweifelten) Schmugglern, die die hohen Grenzzölle umgehen wollen. Jeder kennt hier die Geschichten von den *Nassen Seelen*, den im See Ertrunkenen, die im Madaschein emporsteigen, um die Unvorsichtigen zu sich in die Tiefe zu reißen. Bei Sturm und Gewitter werden dagegen die *Urchuchui* an die Oberfläche gespült, die sich im Uferschlick verbergen: stinkende, dunkelgraugrüne Algenteppiche mit wider natürlichem Eigenleben, die ihre Opfer in Schlingen fangen und ertränken.

Am Westufer des Sees liegt das *Fenn*, ein Moor, in dem man den Bohlenweg möglichst nicht verlassen sollte. Tut man es dennoch, quillt bei jedem Schritt das braune Wasser aus dem feuchten Moos, und der Boden federt wie die behaarte Haut eines riesigen Ungeheuers. Mücken gibt es hier so viele, als stiegen sie wirklich von der Leiche eines Giganten auf, und manchmal raubt das Sumpfgas einem den Atem wie der Verwesungsgestank einer Monstrosität. An anderen Stellen steigt der bittere Rauch von einem Torffeuer auf, doch ist keine Menschenseele zu sehen – nur ein paar Schatten, die im Sonnenlicht wie Phantome tanzen. Oft reicht das Schilfgewirr überkopfhoch an die Straße heran. Wenn ein Wind geht, nicken die Kolben im Takt, doch mitunter zittern die Halme selbst dann, wenn es windstill ist – irgendetwas scheint sich ungesehen im Schilf zu bewegen.

DIE FESTE GORDELYN

Einige Meilen nördlich von Arraned liegt die Feste Gordelyn. Hinter ihre dunklen Mauern werden all jene nostrischen Adligen verbannt,



deren Machtspiele scheiterten und die des Hochverrats überführt wurden. Immer wieder hört man auch von Gefangenen, die vor Ablauf ihrer Verbannung plötzlich verschwanden. So bildete sich im einfachen Volk die Sage von der *Blutfeste*, die die verräterischen Adligen ihrer gerechten Strafe zuführt.

DIE WALSTATT AN DER TARLYNSHÖH

»Vergessen ist die Schlacht, die einst an diesem Ort zwischen den Heeren Nostriens und Andergasts wütete. Auch ist die Erinnerung an jene Mannen und Frauen verblasst, denen Schreckliches widerfuhr. Denn keine Befreiung fanden sie, keine Ruhe im Tod. Sie sind verdammt, ewiglich weiter zu kämpfen im fahlen Licht der Nacht, gierend nach dem Blut ihres Gegners, das aber nicht mehr ist. Es ist ein Fluch, der auf ihnen lastet, denn es gibt keine Erlösung für die Krieger von einst.«

—aus einer nostrischen Legende

Die Schlacht an der Tarlynshöh 330 v.BF liegt etliche Jahrhunderte zurück, aber der Hass lässt den Geistern der Gefallenen noch heute keine Ruhe. Jedes Jahr am 19. Hesinde wiederholt sich der Kampf beider Heere, so dass die Schreie der gefangenen Seelen bis ins Nablatal zu hören sind.

SEEWIESEN

Direkt am Ufer des Thuransees liegt das Dorf Seewiesen (350 Einwohner), erbaut auf Holzpfählen, um dem sumpfigen Boden zu trotzen, als ein letzter Außenposten Nostrias. Die eigenbrötlerischen Dorfbewohner heiraten seit Jahrhunderten nur untereinander. Man sagt ihnen allerlei seltsame Bräuche nach, bis hin zu der Behauptung, sie seien Fischwesen in Menschengestalt mit böartigen Absichten. Kurz hinter dem Ortsausgang stößt man sogleich auf einen Andergaster 'Zollposten', wo Reisende aus Nostria eine Einreisegeldgebühr zahlen müssen, deren Höhe

die Zöllner je nach Zahlungsfähigkeit des Reisenden und ihrer Tageslaune festlegen.

THURANA

Thurana am Hirnbach, die größte Siedlung am Thurensee (840 Einwohner), entwickelt sich mehr und mehr zu einem schmucken Marktflecken, dessen Fachwerkhäuser mit ihren gekalkten Wänden dem Besucher hell und einladend entgegenleuchten. Selbst die Schäden der Plünderung Thuranas durch die Orks im Jahre 1026 BF sind kaum noch zu sehen.

DER PERLMUTT-TEMPEL IM THURANSEE

Im nördlichen Teil des Sees lag einst eine Insel von einer Meile Durchmesser, auf der sich ein Efferd-Tempel erhob: eine weithin sichtbare Felsgrotte, die im Laufe von Generationen mit so vielen Seemuschelsplittern geschmückt worden war, dass sie wie ein gigantischer Kelch

aus Perlmutter wirkte. Lange Zeit lebte hier die Geweihte Alagora als Einsiedlerin. Als sich 1026 BF bei ihrem Tod, den sie etliche Jahre zuvor bereits bis auf die Stunde genau vorhergesagt hatte, immer noch kein würdiger Nachfolger eingefunden hatte, versenkte der Meeressgott in seinem unerfindlichen Ratschluss die Insel. In Thuranien gilt es seitdem als frommes Unterfangen, in das unterseeische Heiligtum hinabzutauchen und nach dem Blauen Stab Alagoras zu suchen, der irgendwo in den Grotten seines zukünftigen Trägers harret.

ALBUMIN

Ein scheinbar langweiliger Grenzort ist Albumin, dessen 680 Einwohner vom Handel an der Straße nach Greifenfurt gut leben könnten. Doch nicht die Andergaster Heeresmacht bewahrt die Stadt vor dem Zugriff der Orks oder der Mittelreicher, sondern ein Stamm von Zwergen aus dem Finsterkamm. Allerdings sind dies nicht die freundlichen Angroschim, die man in Angbar oder Elenvina treffen kann: Diese hier treten als Herren auf und behandeln die Menschen mit unverhohlener Verachtung. Jedes Jahr im Ingerimm kommen sie in die Stadt und fordern im Namen ihres Königs *Bonderik* ihren Tribut ein, der von Mal zu Mal höher ausfällt. Die wenigen Andergaster Soldaten sind machtlos, während die Einwohner in ihrer Scham schweigen und den kommenden Frühling fürchten.

Südlich von Albumin, an den Nordhängen des Kosch bauen die finsternen Zwerge Kupfer ab, das sie den Orks verkaufen. Die eigentliche Arbeit verrichten Menschen, die unter erbärmlichen Bedingungen in den Minen schuften müssen. Ihre Häuser bauen sie vor natürliche Höhlen, so dass die hinteren Zimmer gleichsam als Keller dienen. Wo keine Höhlen vorhanden sind, wird ersatzweise der Hang untergraben. So kleben die Häuser fast wie Schwalbennester an den Bergen.

DER STEINEICHENWALD

Zugehörigkeit: Andergast

Wichtige Städte und Dörfer: Andrafall (710), Anderstein (120)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 5.000

Wohl kaum eine Landschaft bestimmt das Bild Andergasts im Ausland so sehr wie der Steineichenwald, ein lang gezogener Berggrücken, dessen Hänge und tiefe Schluchten von dichten Wäldern bestanden sind. Wer zum ersten Mal ein Steineichengehölz betritt, den befällt ein bedrückendes Gefühl für die eigene Vergänglichkeit, denn die knorrigen, riesenhaften Baumgestalten ringsumher lassen den Wanderer spüren, dass sie jenseits der Zeit stehen. Wie von selbst stellt sich bei der Betrachtung der gewundenen Äste und der dicken, borkigen Stämme der Gedanke ein, dass diese Bäume schon ihre Wipfel in die Höhe reckten, als fernab in Bosparan Hela-Horas ihr grausiges Ende fand oder Admiral Sanin seine Entdeckungsfahrten unternahm. So manche Eiche ist von Feuer oder Blitzschlag gezeichnet, und dennoch kann man sich kaum vorstellen, dass ein solcher Baum jemals sterben würde. Um einer Steineiche den Garaus zu machen, bedarf es der Menschenhand. Die beißende Axt und die gefräßige Säge, der geschickt eingetriebene Keil – das sind Werkzeuge, gegen die die Bäume wehrlos sind. Auf allen Meeren und Flüssen fahren stolze Schiffe mit Spanten und Planken, die aus Steineichen geschnitten wurden; in den Städten stehen prachtvolle Handelshäuser und Paläste, deren Dachgebälk aus edler Eiche gefügt ist. Doch die echte Steineiche, deren Holz leicht und doch fest und nahezu gänzlich unentflammbar ist, wächst nur hier und im Bornwald in größerer Zahl.

Unter den Holzfällern und Jägern kursiert eine ganze Reihe von Sagen, die den Steineichenwald als geheimnisvollen und bedrohlichen Ort schildern. So soll es in verschiedenen Gegenden tobsüchtige

Unholde geben, die jeden Eindringling zerfetzen; nach anderen Berichten wachsen im Wald Menschen fressende Bäume. Dem Einfluss einiger Magier ist wohl die Legende zuzuschreiben, dass aus dem vergossenen Blut eines Zauberkundigen im Steineichenwald ein Baum heranwüchse, dessen Holz besonders mächtige Zauberstäbe ergäbe. Anderen zufolge sind alle Steineichen mit Borkengesichtern frühere Magier, die einst von einem mächtigen Waldgeist in Bäume verwandelt wurden. Jedenfalls eignet sich Steineichenholz gut für Zauberstäbe, und ebenso zweifellos lauern Gefahren wie Wolf, Bär und Oger in diesen Wäldern auf die Holzfäller. Doch auch andere, nicht weniger seltsame Kreaturen soll es im Steineichenwald geben, so zum Beispiel das *Todeshörnchen*, ein kleines Pelztier mit spitzem Horn auf der Stirn, mit dem es selbst Menschen töten kann, wenn es sich direkt auf sie hinabfallen lässt, oder die *Schreckkatze*, ein sehr kurzlebiges Raubtier, das so hässlich ist, dass es vor Scham stirbt, sobald es beim Trinken sein Spiegelbild im Wasser erblickt.

Wehe dem, der die Gesetze des Steineichenwaldes nicht kennt! Deshalb suchen viele Holzfäller den Rat der *Sumen*, wie man die hier ansässigen, zauberkundigen Priester der Erdgöttin Sumu nennt, da diese zu sagen vermögen, wo der Wald Holzeinschlag hinnimmt und wo nicht, wie man erzürnte Trolle, Einhörner oder Waldschrate versöhnt und anderes, von dem der Bewohner des Flachlandes keine Ahnung haben kann. Doch selbst sie sind nicht in der Lage, das Verhalten des wahnsinnigen Drachen *Lepitopir* vorherzusagen, der in den Höhlen am *Zwegehörnten* lebt. Die anderen Höhlendrachen des Steineichenwaldes hingegen sind weitaus berechenbarer, was sie jedoch nicht ungefährlicher macht. So ist *Flammenauge*, der Herr über die Drachen des Gebirges, stets zornig, und *Delafor* in den Felsen nördlich von Engasal von Eifersucht verzehrt. Insgesamt mag es ein gutes Dutzend dieser mächtigen Kreaturen im Steineichenwald geben, doch die wenigsten haben Kontakt mit den Menschen.

In den bewohnbaren Teilen des Waldes hat sich viel von der ursprünglichen Lebensart der Andergaster erhalten. Zwar gehören fast alle Gebiete nominell zu einer Freiherrschaft, weit wichtiger jedoch sind die 'Talschaften'. Diese Zusammenschlüsse von Holzfällern, Bergbauern und Hirten, die meist – wie der Name schon vermuten lässt – die Einwohner eines Tales umfassen, bilden den Urkern der Gesellschaft. Die Mitglieder einer Talschaft versprechen einander Schutz und Beistand. Sie bestimmen einen Sprecher aus ihrer Mitte zum 'Aldermann', der ihre Belange beim Freiherrn vertritt, meist den wohlhabendsten Bauern. Da dieses Amt vielerorts so oft vom Vater auf den Sohn überging, dass seine eigentliche Bedeutung verloren gegangen ist, kommt es dort dem andergastischen Ritterstand gleich.

Zwar mag die Steineiche hier wachsen, doch kaum jemand kann es sich leisten, sie selbst zu verbauen. Zu rar ist dieses Holz – und zu kostbar. Daher sind die Hütten der Holzfäller und der Hirten, die in den Bergen ihre Ziegen hüten, fast immer aus Fichte, Buche oder gewöhnlicher Eiche, die den Großteil der Wälder ausmachen. Einzig für die kleinen hölzernen Burgen, die oft auf künstlichen Hügeln errichtet werden und meist Sitz eines Freiherrn sind, wird die edle Steineiche selbst verwendet.

ANDRAFALL

Der am Rande der Berge liegende Ort Andrafall (710 Einwohner) ist der wichtigste des Steineichenwaldes. Eine ganzjährige Attraktion für die wenigen Reisenden, aber eine harte Belastung der Holzfäller ist der *Andrafall*, ein Wassersturz von 40 Schritt Höhe: Die gefloßten Stämme müssen hier mühsam aus dem Wasser geklaubt und um den Fall herumgetragen werden – ansonsten kann man zusehen, wie die Hälfte des Holzes zersplittert und verloren geht. Aus der Not ist hier auch eine Tugend geworden: Alljährlich im Praiosmond findet ein Wettbewerb unter den Holzfällern statt, wer von ihnen einen Baumstamm am weitesten werfen kann. Verbunden mit einigen weiteren Spielen, die die Kraft oder die Geschicklichkeit der Beteiligten auf die

Probe stellen, und einem Bogenschützenwettbewerb hat sich hieraus ein beliebtes Volksfest entwickelt.

FESTE ANDERSTEIN

Nur über eine halsbrecherische Passstraße nördlich der Andraquelle zu erreichen ist die Feste Anderstein (120 Einwohner im Wehrdorf), ein abgelegener menschlicher Vorposten am Rand der Orkschädelsteppe. Schon oft wurde der Anderstein von den Orks belagert, doch bis jetzt haben die Andergaster – nicht zuletzt dank einiger Kampfmagier der Akademie zu Andergast – die Burg noch immer halten können.

DER ORKENHORT

Die Ebene zwischen beiden Höhenzügen des Steineichenwaldes ist nur nominell ein Teil Andergasts, in Wahrheit gehört diese Gegend bereits zum Orkland. Durch das Grasland führt eine kaum markierte Piste, die manchmal von Handelszügen auf dem Weg von Lowangen nach Thorwal genutzt wird. Einziger Lichtblick auf dieser gefährlichen Strecke ist – neben der Klausen einer der Tsa geweihten Einsiedlerin am Abzweig nach Anderstein – ein verwahrloster Wehrhof mit dem klingenden Namen *Der Orkenhort*. In diesem 'Gasthaus am Ende der Welt' kehren Söldlinge, Räuber und Glücksritter ein, aber auch Orks, denn dem Wirt Aldir Stierhals ist alles recht, solange Streitigkeiten nicht in seinem Haus ausgefochten werden.

DIE STEPPE DES OSTENS

Zugehörigkeit: Andergast (beansprucht)
Wichtige Städte und Dörfer: Teshkal (900)
Geschätzte Bevölkerungszahl: 6.000 (50 % Orks)

»Wie der Name Messergrassteppe schon andeutet, ist die weite Ebene geradezu ein Meer des nahezu hüfthoch wachsenden Grases. Ein jeder Wandersmann würd' sich in Bälde von den wie Schwertklingen oder gar Barbiermesser scharfen Blättern des Messergrases zerschnitten sehen, so er denn quer durch die Steppe zu wandern hätt'. Den Zwölfen sei es gedankt, existiert ein Steppenpfad mitten durch das endlos gelbe Meer. Von Teshkal an der Andergaster Grenze führt er bis zu der Südflanke des Thasch-Gebirges und von dort schnurstracks nach Yrramis bei Lowangen. Dieser Pfad muss beständig mit Sicheln und Haumessern von dem schnell wuchernden Gras freigehalten werden. Und selbst dann ist es noch ratsam, gutes Leder an den Beinen zu tragen und die Fesseln des Pferdes zu umwickeln – schnell kann es geschehen, dass ein Blatt wie vom Namenlosen geknickt in den Pfad ragt und dem Wanderer und seinem Reittier nach dem Leben trachtet. Nicht einmal mit Feuer vermag man dem Messergras beizukommen, da es kaum brennt. Vor drei Dekaden hörte man vom letzten Versuch, das Gras querfeldein zu durchqueren, um den gar mysteriösen Krayenhorst zu erreichen: Niemand geringerer als Markgraf Vyborn von Greifenfurt meinte, mit einigen seiner Ritter in schwerster Rüstung über die Schärfe des Grases triumphieren zu können. Von Ferne sah man, wie es aber nach einiger Zeit zunächst die Panzer und dann die Adligen selbst zerschnitt – kein Material kann dem Messergras widerstehen, heißt es.«
—aus dem Groszen aventurierischen Atlas, Edition von 872 BF

Die Messergrassteppe südöstlich von Teshkal zählt zu den trockensten Gebieten Nord-Aventuriens. Über mehr als 130 Meilen wogt ein gelbes Meer im Wind, in dem keine Bäume oder Sträucher wachsen; lediglich Mohnblumen mischen sich zwischen das Messergras. Außer Nagetieren, Grillen und Schlangen lebt hier nur das Warzennashorn, dessen hornige Haut offenbar als einziges Material vor den schneidenden Blättern schützt. Bisweilen werden die wehrhaften Tiere gejagt, um aus ihrem schweren Leder 'messergrasfeste' Beinlinge zu

schneiden. Die Orks und die Goblins des Finsterkammes verstehen es, aus Messergras-Halmen annähernd feuerfeste Matten zu flechten, die zu Behausungen zusammengestellt werden. Manche Stämme spicken auch ihre Palisaden mit den Blättern des Grases, um ein Erklettern derselben zu erschweren.

Nur außerhalb der Messergrassteppe gibt es Siedlungen. Westlich von Teshkal erstrecken sich zwar begehbbare, aber karge Steppen bis zum Steineichenwald. Die Lebensgrundlage der meisten Menschen ist die Pferde- und Rinderzucht. Die Familien der Hirten leben meist in kleineren Einzelhöfen nicht weit von den Reisewegen nach Andergast oder Anderstein. Deshalb haben die Orks ein leichtes Spiel, wann immer sie plündernd durch diesen Landstrich ziehen. Umso dankbarer und freundlicher sind die Menschen, wenn wehrhafte Gäste vorbei kommen, die nötigenfalls helfen können, Haus und Vieh zu verteidigen.

Der Weg von Teshkal nach Lowangen gabelt sich am nördlichen Rand der Messergrassteppe. Eine Strecke führt nach Norden durch die Trogtäler des Thaschgebirges; der andere Pfad führt Richtung Osten an den südlichen Ausläufern des Thasch entlang nach Yrramis. Auf beiden Wegen sind die Orks aus dem nahen Orkland zahlreich; mit der Feste Greifensteyn kontrollieren sie sogar den Sattel zwischen Thasch und Finsterkamm. Zudem muss man sich vor Harpyien und Erdrutschen in Acht nehmen. Händler entscheiden sich meist von Fall zu Fall, welchen Weg sie nehmen, nachdem sie in Teshkal Berichte eingeholt haben.

RUINEN VON THASCHKAMM

Die Thaschberge im Norden Teshkaliens scheinen seit Ewigkeiten jeder menschlichen Besiedlung zu trotzen. Um 910 BF gründeten Siedler den Ort Thaschkamm. Eigentlich hätte der Stützpunkt am Weg von Andergast nach Lowangen aufblühen müssen – doch im ersten Jahr starb oder verschwand mehr als die Hälfte der Siedler, zum Teil aus verriegelten Räumen; die restlichen aber verließen eilig den Ort, dessen leer stehende Häuser heute noch den Reisenden an den Sieg des Thasch über den Menschenwillen erinnern.

DER LIALINSTURM

An einem steilen, mit purpurnem Kraut bewachsenen Hügel südlich des Pfades von Teshkal nach Yrramis steht ein über 40 Schritt hoher Turm. Überall am Gebäude kann man hjaldingsches (althorwalsches) Runen- und Ornamentwerk erkennen, das allerdings zum Teil stark verwittert ist. Aus den wenigen bisher entzifferten Zeichen haben Gelehrte gefolgert, eine Gewisse Lialin habe den Turm vor etwa zweieinhalb Jahrtausenden erbaut, und sie sei eine Enkelin der Heldin Jurga gewesen, die die Thorwaler von Hjalldingard im Guldland nach Aventurien geführt hatte. Aber die meisten Zeichen sind noch nicht entschlüsselt. Der sich nach oben verjüngende Turm hat keine Räume oder Kammern, sondern nur eine steile Wendeltreppe, die zu einer schmalen Balustrade führt, von der man weit über das Land schauen kann.

KRAYENHORST

»Ein großes Rätsel ist und bleibt – und auch ich vermochte es in keinem Tempel oder Stadtarchiv zu ergründen –, warum der einzige Hügel inmitten der Steppe von einer Burg gekrönt wird, die man Krayenhorst nennt und auf der es umgehen soll. Schließlich ist es doch für keinen Menschen möglich, das Land zu durchqueren, denn selbst eine Vollrüstung würde alsbald vom scharfen Grase in ihre Einzelteile zerlegt werden. Also müssen's wohl Geflügelte oder gar Dämonen sein, die Krayenhorst bewohnen.«

—aus einem Brief des Hesinde-Geweihten Abelmir Freistätter aus Donnerbach an seinen Mitbruder Gerion von Stembach, datiert im Travia 1000 BF

STÄDTE IN DER REGION

ANDERGAST

Einwohner: um 6.000

Wappen: grüner Eichenast auf Silber, darüber eine rote Krone
Herrschaft / Politik: der König, beraten durch Stadtrat der Zünfte
Garnisonen: 1 Banner* Königliche Leibgarde (Hellebardiere), 30 Stadtwachen

Tempel: Rondra, Peraine, Ingerimm, Travia, Tsa, Praios, Hesinde
Wichtige Gasthöfe: Gasthaus 'Zum fetten Schinken' (Q7/P8/S13)**, Wirtshaus 'Zum Ochsen und Einhorn' (Q5/P4/S14), weitere siehe unten

Besonderheiten: schmutzige, enge Gassen voll von streunenden Schweinen; Magierakademie 'Kampfseminar Andergast'; Niederlassung des 'Roten Salamanders' (einer Organisation von Alchimisten); Königsburg

Stimmung in der Stadt: provinzielles, sehr geregeltes Treiben; seit der Krönung König Efferdans macht sich eine bescheidene Aufbruchsstimmung breit.

Was die Andergaster über ihre Stadt denken: Andergast ist für die meisten Bewohner des Königreiches der Inbegriff einer Stadt – so absurd das einem Auswärtigen auch erscheinen mag.

DIE STADT

Kaum eine Stadt wird in Aventurien so mit dem Wort Rückständigkeit in Verbindung gebracht wie Andergast. Die ganze Ortschaft scheint nur aus ungepflasterten, engen und verwinkelten Gassen zu bestehen. Die typischen Fachwerkhäuser sind schmal gebaut und kragen weit über, so dass sie teilweise mit der gegenüberliegenden Seite zusammenstoßen. Die so entstehenden dunklen Hohlwege sind erfüllt vom allgegenwärtigen Geruch der Holzfeuer und dem Quieten der Hausschweine, die sich im Unrat suhlen. Morgens läuft der Reisende Gefahr, urplötzlich vom Inhalt eines Nachtopfs getroffen zu werden, den jemand einfach aus dem Fenster auskippt. Die meisten reicheren Andergaster tragen 'Trippen' unter ihre guten Schuhe geschnallt: Holzsohlen mit Absätzen, durch die man zwei bis drei Finger an Höhe gewinnt und so mit Kleidersaum und Ledersohle dem Straßenschlamm entflieht.

Die Stadt ist streng in Zunftviertel gegliedert. Die Zünfte stellen in jeder Hinsicht das Rückgrat der Stadt dar, ihre Aufgaben reichen von der Verwaltung bis zum Brandschutz. Die 'zünftigen' Handwerker treffen sich einmal in der Woche zum Bogenschießen auf den Feldern vor der Stadt, und im Kriegsfall stellt jede Werkstatt einen Schützen. Außerhalb der Zunftviertel stehen der Markt, der Hafen und die Burg. Umgeben wird die Stadt von einer dicken Mauer, der Stadtgraben ist jedoch zu großen Teilen versandet. Auf der gegenüberliegenden Ingvalseite befindet sich die **Ingvalfeste** (1), wo die Leibgarde des Königs Zölle kassiert und darüber wacht, dass kein übles Gesindel die Brücke passiert. An den **Stadttores** (2–5) achtet man zumindest darauf, dass keine 'über-großen Waffen' in die Stadt kommen.

DER MARKTPLATZ (8)

Hier im Stadtzentrum findet wöchentlich der Bauernmarkt statt, auf dem alles gehandelt wird, was man zum Leben braucht und was in

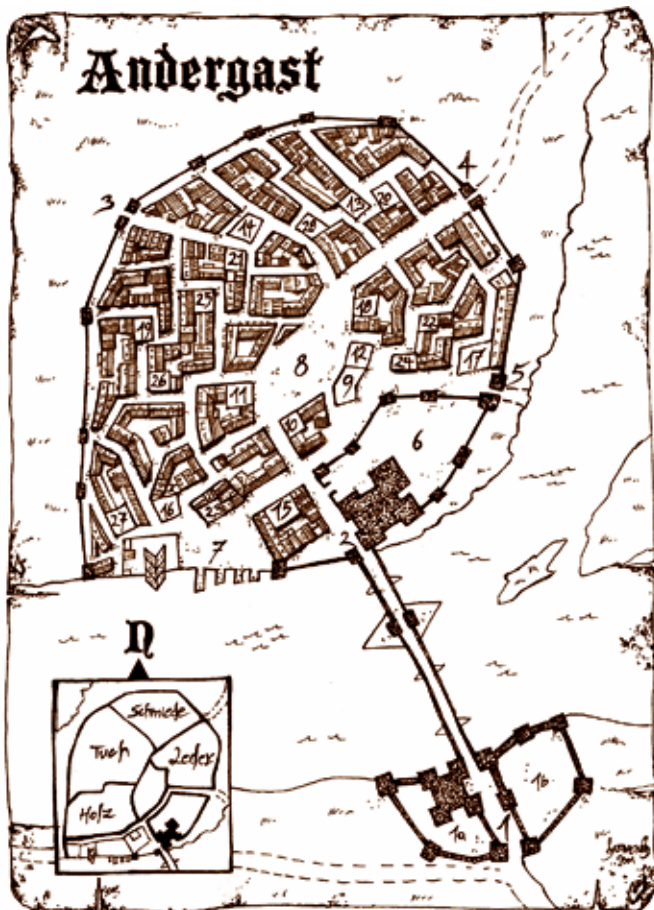
der Umgebung hergestellt wird. Einmal jährlich in der ersten Peraine-Woche findet ein großer Viehmarkt statt, der allerlei fahrende Händler und Gaukler anzieht.

Im **Zeughaus** (10) ist neben dem Waffenarsenal der Stadt auch die Wachstube der Stadtgarde untergebracht. Der Keller beherbergt Notvorräte und städtische Gerätschaften. Das **Rathaus** (9) ist der Sitz des Magistrats. Im schmucken Ratssaal werden hohe Gäste empfangen, gewöhnliche Besucher können in der Schreibstube vorsprechen. Im Gewölbe unter dem Rathaus befindet sich der mit Szenen aus der Stadtgeschichte ausgemalte **Ratskeller**, die beste Gaststätte der Stadt (Q8/P7), in der die betuchten Bürger teuer importierte Weine trinken. Der **Praios-Tempel** (11), der einzige im ganzen Königreich, ist der prächtigste Sakralbau in der Stadt, auch wenn sein Glanz hinter anderen Gotteshäusern des Praios zurücksteht. Anstelle teuren Goldes ist er hier mit glänzendem Messing geschmückt. Zu jeder vollen Stunde wird im Obergeschoss der große Gong geschlagen. Der **Rondra-Tempel** (12) ist zur Gänze aus dem Holz des heiligen Baums der Göttin erbaut, der Steineiche. Der Tempelvorsteher, Schwertbruder **Ulfried Zornbold**, ist ein entfernter Verwandter des Königshauses.

DER FLUSSHAFFEN (7)

Hier bieten die Fischer ihren Fang feil: Karpfen, Lachse, Forellen und Welse. Was nicht sofort verkauft werden kann, wird auf langen Holzgestellen getrocknet oder in Fässern eingesalzen. Am westlichen Ende des Hafens liegt eine kleine Werft, in der Flusskähne und -barken gebaut werden.

Wer hungrig ist oder kein Obdach besitzt, kann im **Travia-Tempel** (15) um Hilfe bitten. Allerdings muss man sich sein Brot durch Arbeit im Haus oder im Sägewerk am Ingval verdienen. Das Armen- und Gästehaus hält auch ein paar bessere Zimmer für zahlende Gäste bereit.



*) Ein Banner ist eine militärische Einheit mit einer Sollstärke von 50 Soldaten unter einem Hauptmann.

**) Zu den Kürzeln QPS siehe Seite 266

DIE BURG (6)

Die für mittel-aventurische Verhältnisse eher kleine Festung ist nichtsdestotrotz die größte Burg des Königreichs. Sie ist Sitz des Königs und liegt am Zusammenfluss von Andra und Ingal, so dass die Feuchtigkeit oft von den unterirdischen Verliesen bis in die oberen Gemächer zu spüren ist. Wegen des Holzrauchs aus der Stadt sind die ältesten Teile des Mauerwerks schwarz wie die Nacht. Der Eingang, an dem das Fallgatter die meiste Zeit aufgezogen ist, wird stets von vier Königsgardisten bewacht. Ein Turm der Burg beherbergt eine kleine **Hesinde-Kapelle**, in der Prinzessin *Irinia* (Königin Varenas Schwester) hin und wieder Gelehrte und weit gereiste Gäste empfängt.

DAS SCHMIEDEVIERTEL

Hier müssen alle Gebäude laut königlichem Erlass aus Stein errichtet sein, seit ein Brand im Jahr 952 BF das ganze Viertel zerstörte. Der **Tsa-Tempel** (13) wurde nach diesem Unglück errichtet, um den Neuanfang unter göttlichen Schutz zu stellen. Der Geweihte Vater *Olfried* betreut Kinder, die zu jung sind, um im elterlichen Gewerbe mitzuhelfen, damit sie nicht in den schlammigen Straßen zwischen den Schweinen und Fuhrwerken spielen müssen. An der Fassade des gegenüberliegenden **Zunfthauses der Schmiede** (20) finden sich nicht weniger als 30 angenagelte Meistermarken der verschiedenen Werkstätten von Huf-, Waffen-, Grob-, Gold- und Rüstungsschmieden. Der ehemalige Söldner *Bronnbrecht Einauge* hat in dem Viertel die Schänke **Schwarz und Rot** (28) eröffnet. Die Kneipe (Q4/P5) erinnert mit ihren vielen Waffen und Fahnen an den Wänden an ein Heerlager, und der Wirt vermittelt gegen einen Anteil am Sold reisende Söldner oder Abenteurer an potentielle Auftraggeber.

DAS TUCHMACHERVIERTEL

Nordwestlich des Marktes liegt das Viertel der Schneider, Altkleiderhändler, Weber und Tuchhändler. Auch die Seiler haben sich hier angesiedelt, sowie die Kürschner, die nicht mit den weniger angesehenen Gerbern verwechselt werden wollen.

Am Nordrand des Viertels liegt der **Peraine-Tempel** (14), dem der Pfleger des Landes, Vater *Atheldan*, vorsteht. Der erfahrene Heiler hat die Aufsicht über die übrigen Peraine-Tempel Andergasts und ist bestrebt, die Leiden der kriegsgeprüften Bevölkerung zu lindern. Der Tempel dient hauptsächlich als Spital. Wegen der hohen Ausgaben sind Spenden hochwillkommen. Das **Zunfthaus der Tucher** (21) ist wegen des geringen Reichtums der Zunft recht schlicht; es dient auch als Schrein für die beiden Schutzheiligen Ysinthe (Schneider) und Alruna (Weber). Neben einer Wäscherei liegt das einzige **Badehaus** (19) der Stadt. Nach Geschlechtern getrennt wird hier jeweils zu mehreren Personen gemeinsam in großen Zubern gebadet. Die resolute Besitzerin *Dittlinde* ist stolz darauf, als ehrbare Baderin keine Dirnendienste anzubieten oder zu vermitteln; stattdessen versteht sie sich auf die Behandlung einfacher Wunden und das Zahnreißen. Im Wirtshaus **Zum Ochsen und Einhorn** (25) sind vor allem die Weber und Schneider anzutreffen, aber auch Fremde sind gern gesehen (Q5/P4/S14). Der Wirt *Bernfried* ist eine gute Quelle für Tratsch über die Vorgänge in der Stadt. Wer keine Muße hat, selbst zu kochen, versorgt sich in der Garküche **Bei Muttern** (26) (Q4/P2) mit dem täglichen Mahl.

DAS HOLZWERKERVIERTEL

Das Viertel im Südwesten, unweit des Ingal, ist den Berufen vorbehalten, die mit Holz arbeiten: Schreiner, Küfer, Stellmacher, Drechsler, Zimmerleute, Figurenmacher und Dachdecker sowie die wohlhabenden Baumeister und Holzhändler. Das ganz aus Steineiche errichtete **Zunfthaus der Holzwerker** (23) gilt für hiesige Verhältnisse als Meisterwerk der Baukunst: Von einem Bogengang mit gedrech-

DIE STADT ANDERGAST IM SPIEL

Die Hauptstadt kann Ausgangspunkt für viele Abenteuer im Königreich Andergast sein, da neben Ausrüstern und Annehmlichkeiten zahlreiche potenzielle Heldenauftraggeber hier versammelt sind. Hinzu kommen typisch städtische Szenarien wie Intrigen und Sabotageakte zwischen Handelshäusern, Kneipenschlägereien (etwa zwischen Gesellen aus verfeindeten Zünften), Mord und Streit ums Erbe in reichen Bürgerfamilien, Einbrüche oder Erpressungen.

Im ewigen Konflikt zwischen Fernhändlern aus der Stadt und beutehungrigen Raubrittern können die Helden sich als Kundschafter, Bewacher von Handelszügen oder Überbringer von Lösegeld verdient machen. Auch innerhalb der Stadtmauern reicht die Wache nicht aus, um jeder Form des Verbrechens Herr zu werden. Insbesondere Betrüger, Taschendiebe und Einbrecher haben in Andergast leichtes Spiel.

selten Säulen umgeben, weist es auf jeder Etage bunte Verzierungen und Schnitzereien auf. Die Türen zeigen Einlegearbeiten, die Fenster sind mit filigran geschnitzten Gitternetzen aus Holz verkleidet. In Hafennähe liegt der **Ingerimm-Tempel** (16), in dem die Zunftmeister Verträge vor den Augen des Gottes schließen. Die Kaschemme **Zur Sonne** (27) ist eine Spelunke übelster Sorte (Q2/P1), wie man sie in jeder größeren Stadt Aventuriens findet.

DAS LEDERER-VIERTEL

Das Erste, was einem Besucher in die Nase steigt, ist der Gestank von Gerberflüssigkeiten wie Eichengalle oder Pferdeurin, von nassen Fellen und halb verfaulten Tierhäuten. Um die drei großen Gerbereien im Zentrum des Viertels herum haben Schuster, Sattler und Gürtler ihre Werkstätten errichtet. In den Gerbereien arbeiten auch einige Goblins. Das **Zunfthaus der Lederer** (22) ist eigentlich ein normale Schänke (Q5/P5), in deren Hinterzimmer die Zunfttreffen abgehalten werden. In den Werkstätten des **Roten Salamanders** (18) kann man zu stolzen Preisen allerlei Arzneien und Essenzen erwerben, von Rattengift über Seife und Tarnelensalbe bis zu magischen Elixieren geprüfter Qualität (Q7/P8). Nicht selten sind die Alchimisten unter *Sebastianus Zornbold*, Spross einer Seitenlinie des Königshauses, auf fremde Hilfe angewiesen, wenn sie ausgefallene Zutaten wie Einhornhaar oder Drachentränen für ihre Rezepte benötigen.

Am Rande des Viertels und somit vom Gestank ein wenig entfernt, steht das Gasthaus **Zum fetten Schinken** (24), die beste Adresse in Andergast. Es besitzt nur Einzel-, Doppel- und Vierbettzimmer und bietet gehobene Küche (Q7/P8/S13). Das Haus gehört dem König, der es nicht nur wegen der regelmäßigen Einkünfte schätzt: Im Keller endet der Fluchttunnel aus der Königsburg, ein Geheimnis, in das nur die verwitwete Wirtin *Andrine* eingeweiht ist. Im zweitgrößten Gebäude der Stadt ist die **Magierakademie** (17) untergebracht. Die *Königlich Andergastische Lehranstalt des Arkanen Kampfes* war über Jahrhunderte eng mit der Krone verbunden, bis 1013 BF gegen alle Widerstände des Andergaster Adels die graue Magiergilde eine Frau als Akademieleiterin durchdrückte. Spektabilität *Aljawa Walsareffnaja*, eine landesfremde Halbfelfe, öffnete das Kampfsseminar für Frauen und sorgte für weitgehende Eigenständigkeit der Akademie. Nach wie vor wird jedoch vor allem ehrliche, direkte Kampfmagie gelehrt, denn hier werden die Magier für den Einsatz auf dem Schlachtfeld ausgebildet.

NOSTRIA

Einwohner: um 5.000

Wappen: silberne Salzarele unter silbernem Zinnenschildhaupt vor blauem Grund, darüber eine Mauerkrone

Herrschaft: die Königin, vertreten durch einen Stadtvogt

Garnisonen: 1 Banner Königliche Leibgarde (Schweres Fußvolk), 1 Banner Königliche Langbogenschützen, 20 Stadtwachen

Tempel: Efferd, Boron, Peraine, Travia, Rahja, Rondra, *Tsa Besonderheiten:* Stein von Nosteria; weitläufige Königsburg; 'Magierakademie von Licht und Dunkelheit'; verfallende Bürgerhäuser und verlassene Straßenzüge prägen das Stadtbild.

Wichtige Gasthöfe: 'Nostrischer Hof' (bestes Hotel am Platze, Rechtsstadt, Q8/P9/S40), 'Zum Holzbein' (üble Absteige, Hafeninsel, Q2/P3/S10), 'Flinke Flunder' (deftige Speisen, Verminshus, Q5/P4/S8), 'Rohrdommel' (häufig Barden und Musikanten, Alt-Nostria, Q6/P7), 'Hügel von Half' (allerlei verwegene Gestalten, Verminshus, Q4/P6)

Stimmung in der Stadt: Niedergeschlagenheit und Verunsicherung haben sich vieler Menschen bemächtigt und mischen sich mit Nostalgie und verletztem Heimatstolz. Bisweilen herrscht gespenstische Stille in völlig leeren Gassen.

Was die Nostrianer über ihre Stadt denken: »Wir waren der Stolz des Reiches, doch dann kam die Strafe der Überderischen über uns. Irgendwann müssen auch wieder bessere Tage kommen.«

An der Mündung des Tommel in das Meer der Sieben Winde liegt Nostria, die Hauptstadt des gleichnamigen Königreiches. Stets legen die stolzen Stadtbewohner Wert auf Repräsentation. Die meisten Bürgerhäuser sind dreigeschossig und mit prächtigen Fassaden versehen. Die Häuserfronten sind aufwendig verziert, auch wenn sich dahinter oft nur ein bescheidener Anbau verbergen mag. Es dominieren Treppenhautürme vor den Giebeln, kleine Skulpturen über den Regentraufen und verzierte Bogenfassungen über den Fenstern – weithin bekannt als *Poltrion-Tormlyn-Stil*, benannt nach dem großen Baumeister der Blütezeit Nostrias um 800 BF. Verwinkelte Gassen wechseln sich mit breiten Prachtalleen ab, auf denen spürbar weniger Geschäftigkeit herrscht als noch vor wenigen Jahren. Die *Blaue Keuche*, jene Seuche, die im Rondra und Efferd 1027 BF in der Stadt wütete und jeden vierten Einwohner zu Boron rief, hat Nostria schwer getroffen. Wo schon in der Vergangenheit viele Häuser, deren Besitzer es in das aufstrebende Salza zog, leer standen, sind heute ganze Straßenzüge verlassen. Der versandende Hafen wird kaum noch angelaufen; einstmals prächtige Gebäude verfallen langsam. Die unterbesetzte Stadtgarde steht dem um sich greifenden Verbrechen fast machtlos gegenüber. Nostria ist eine Stadt im Niedergang.

ALT-NOSTRIA UND VERMINSHUS

In den ältesten Vierteln der Stadt finden Handel und Handwerk ihren Platz. Verminshus war weithin bekannt für sein blühendes Tuchgewerbe, das inzwischen ein trauriges Schattendasein fristet. Ähnlich verhält es sich mit vielen anderen Wirtschaftszweigen, einzig das Verbrechen erfreut

sich wachsender Beliebtheit. Besonders berüchtigt sind die *Grünkappen*, eine straff geführte Bande unter einem als *der Altvater* bekannten Anführer, die auch vor Entführungen und Raubmord nicht zurückschreckt.

Die beiden Hauptstraßen der Stadt, Burggasse und Lysianen-Allee, treffen sich am **Freiheitsplatz** (1). In dessen Mitte erhebt sich eine fünf Schritt hohe Felsäule: der *Stein von Nosteria*, das Symbol der nostrischen Unabhängigkeit. Jedes Jahr bei Neumond im Efferd opfern hier die Fischer der Stadt frisch gefangene Salzarelen, und eine junge Frau bestreicht als *Fischkönigin* die uralten Bildzeichen auf dem Stein mit Blut. Die gesamte Südseite des Freiheitsplatzes nimmt das **Fürstlich Nostrische Archiv** (2) ein, in dem Dokumente und Relikte der nostrischen Geschichte verwahrt werden. Während der Seuche wurden Teile der Sammlung geplündert, andere fielen Bränden zum Opfer, und der Rest ist seit dem Tod des letzten Archivars ein heilloses Chaos. Der weiß geziegelte **Fringlashof** (3), eines der prächtigsten Bauwerke des Landes, ging durch üble Machenschaften in den Besitz von Verbrechern über und dient insgeheim als Hauptsitz der Grünkappen.

Wie der **Tsa-Tempel** (4) liegt auch der Sitz des kleinen, hesindegefälligen Weißmagier-Ordens der *Schlange der Erkenntnis* (5) in einer kleinen Seitengasse Alt-Nostrias versteckt. Die Gelehrten verlassen ihr unscheinbares Fachwerkhäus nur selten. Der **Peraine-Tempel** (6) ist gut besucht, waren es doch seine Geweihten, die mit ihrem aufopferungsvollen Einsatz während der Seuche viel Schaden von der Stadt abwenden konnten. Die **Druckerei Tommelstomp & Tochter** (7) produziert mit primitiven Holzlettern Pamphlete sowie die Zeitschrift *Nostrische Kriegsposaune*. Im **Travia-Tempel** (8) bemüht der verwitwete Vater *Darislaus* sich, das Leid der Bedürftigen mit Armenspeisungen zu mildern. Zum **Tempel der Rahja** (9), die in Nostria als Göttin der Geselligkeit und des Bieres verehrt wird, gehören ein Brauhaus mit



angeschlossenem Schankraum und einer Badestube (Q6/P6), durch die man zum Allerheiligsten gelangt. Das **Lyngwyner Tor** (10) mit seinem 20 Schritt hohen Wächterurm, der dem Stadtvogt als Wohnsitz dient, bildet den südlichen Abschluss von Verminshus.

HAFENINSEL

Das heruntergekommene Hafenviertel ist durch einen schmalen Kanal vom Festland getrennt und über zwei Brücken zu erreichen. Auf den Straßen lungern Kriegsversehrte, Waisen und zerlumpte Matrosen herum, gezeichnet von Not und Elend. Freudenmädchen und -jungen, Hehler und Schläger bieten ihre Dienste an, unbehelligt von der Stadtgarde, die sich hier nicht herwagt. Die meisten Speicher stehen leer, nur wenige Handelsgesellschaften unterhalten weiterhin ein Kontor in der Stadt.

Die verlotterten Häuser der **Siebenwindigen Promenade** (11) bieten den Ärmsten der Stadt eine Unterkunft. Im **Zollkastell** (12) herrscht kaum noch Betrieb, selten genug laufen Schiffe den versandenden Hafen an. Im **Werftenquartier** (13) lief seit Jahren kein Schiff mehr vom Stapel. Das stillgelegte Gelände ist heute in der Hand von *Lynia Köpendaals* Schmugglerbande, Erzrivalen der Grünkappen. Der **Efferd-Tempel** (14) ist der Legende nach ein umgebautes gestrandetes Schiff unbekannter Herkunft, dessen dunklen Planken bereits kunstvoll mit maritimen Ornamenten beschnitten waren.

RECHTSSTADT

Über den Ufern des Tommel erstreckt sich die Rechtsstadt, das Viertel der ehemals wohlhabenden Oberschicht. Lange widersetzte sich das Großbürgertum dem Niedergang und hielt an alten Gewohnheiten fest, doch die Seuche machte auch dem Letzten klar, dass die Blütezeit Nostrias vorbei ist. Während sich die ehrbaren Bürger nachts kaum noch auf die Straße wagen, hält das Gesindel Einzug und plündert verlassene Bürgerhäuser.

Das **Große Zeughaus** (15) in der Waffengasse, ein alter, massiver Steinbau, dient nur noch mit seinen Kellerräumen als Depot für Rüstungen und Waffen. Während der Kriegsveteran und Arsenalswart *Lutt von Lüderich* den alten Zeiten nachtrauert, haben sich in den Obergeschossen verschiedene Kramläden, ein Pfandhaus und ein Asztrologe angesiedelt.

Dem Zeughaus gegenüber liegt der Eingang zur unterirdischen Halle der Helden (16), dem beengten Gewölbe des **Rondra-Tempels**. Von den Städtern wird er eher selten frequentiert; nur zum Königsturnier im Rondramond gewinnt er an Bedeutung, wenn die wehrhaften Wojwoden vom Lande in der Stadt weilen. Der junge Schwertbruder *Paricio Lafanti* stammt aus dem Horasreich. Am *Kasmyrinplatz*, von dem die **Kaspomirbrücke** (17) über den Tommel führt, findet sich dieser Tage das **Nostrische Uffiz** (18), Sitz des königlichen Majordomus *Toran vom Lichte* und der Verwaltung des Königreiches, im Volksmund auch 'die Räuberhöhle' genannt.

DIE KÖNIGSBURG (19)

Auf dem weißen *Harodfelsen*, 40 Schritt über dem Nordufer des Tommel, thront die Königsburg, deren Geschichte bis in die Anfangstage Nostrias zurückreicht. Schon unter Fringlas I. wurde hier mit dem Bau einer befestigten Anlage begonnen. Im Laufe der Jahrhunderte erweiterten zahlreiche Herrscher die Burg. Heute ist sie ein gewaltiger, vielfach verschachtelter und unüberschaubarer Komplex, der wie das Werk eines Wahnsinnigen anmutet. Die Burg umfasst zwei große und vier kleine Höfe auf verschiedenen Höhenlagen, mehrere Schreine, Gesindehäuser, Türme, Werkstätten und andere Gebäude, die durch kleine Gassen, Tunnel oder Wehrgänge miteinander verbunden sind. Flure und Treppen schlängeln sich labyrinthisch durch die Burg. Heute stehen große Teile der Anlage leer, und die wenigen Bewohner verlieren sich in der Weite der Festung. In

DIE STADT NOSTRIA IM SPIEL

Nostria bietet eine ideale Kulisse für Kriminalabenteuer. Die Städter können fremde Unterstützung dringend gebrauchen, auch die chronisch unterbesetzte Garde ist für jede Hilfe dankbar. Da das Machtgeflecht minimal und übersichtlich ist, können hier auch unerfahrene Helden Erfolge feiern.

Die vielen leer stehenden Häuser bieten nicht nur Gaunern und Vagabunden Unterschlupf, sondern auch einer gewachsenen Anzahl an Geistern und gefesselten Seelen. Fast jedes nostrische Stadthaus besaß ein Geheimversteck (im Keller oder hinter einem Wandpaneel), in dem ein Teil des Hab und Guts vor dem Zugriff der Steuereintreiber verborgen wurde. Heute harren hier einige Schätze ihrer Entdecker, aber auch die schauerlichen Überreste während der Seuche verhungerten Bürger oder vergessener Entführungsoffer.

Etliche Opfer der Blauen Keuche bleiben vermisst, da die Leichen in großer Hast bestattet wurden. Auf dem Land oder in anderen Städten können die Helden Menschen treffen, die keine Gewissheit über den Verbleib ihrer Verwandten besitzen – und die Gruppe deshalb nach Nostria schicken.

lichtlosen Gängen und endlosen Zimmerfluchten hallt jeder Schritt dutzendfach wieder. An diesem Ort ist man allein mit dem leblosen Stein, nur beobachtet aus den Augen längst verstorbener Fürsten, die von den Galerien herabzustarren scheinen, immer im Schatten der Relikte eines Reiches, das in vergessene Zeiten zurückreicht. Hinter verrottenden Wandteppichen, rostigen Rüstungen, kalten Kaminen und bleichen Wappenschilden verbirgt das Gemäuer noch viele Geheimnisse. Etliche Räume wurden mit der Zeit verschüttet oder zugemauert, verborgene Gänge durchziehen Mauer und Fels. In tiefen Kammern mögen Schätze und Wissen vergangener Zeiten liegen, doch sind hier auch Dinge zu finden, die besser im kalten Stein begraben bleiben.

DIE ALTE KANALISATION

Unter der Rechtsstadt existieren noch immer die Tunnel der zu Zeiten Kasimirs des Dicken angelegten Kanalisation. Seit annähernd drei Jahrzehnten sind die Zugänge jedoch versiegelt. Diese Maßnahme wurde seinerzeit getroffen, um dem Diebesgesindel den Garaus zu machen, das die modrigen, rattenverseuchten Gänge als Versteck genutzt hatte. Dennoch wollen Gerüchte nicht verstummen, in der alten Kanalisation würde heute noch eine Hundertschaft von Leuten hausen: die *Rattenmenschen*, die ihr Leben in den lichtlosen Kanälen unter der Stadt verbringen und sich nur nachts auf die Straßen wagen. In diesem Zusammenhang erschrecken Berichte, laut denen manche Bettler bisweilen Kinder mit verbundenen Augen durch die Stadt führen, da diese das Sonnenlicht nicht ertragen. Die einzigen Mannlöcher, durch die man die Kanalisation heute noch betreten kann, befinden sich in den Kellern einiger Bürgerhäuser.

VOR DER STADT

Vor den Toren Nostrias liegt der große **Boron-Tempel** (20) samt Anger, auf dem zahlreiche Massengräber von den Schrecken der Seuche künden. Drei Meilen flussaufwärts ist die **Akademie von Licht und Dunkelheit** in einem großen Gutshof untergebracht, die einzige Magierakademie des Landes, eine bodenständige Schule, die sich aus Krieg und Politik heraushält.

SALZA UND SALZERHAVEN

Einwohner: um 4.000 (davon etwa ein Drittel in Salzerhaven)
Wappen: silbernes Fischernetz auf rotem Grund, darüber eine Mauerkrone
Herrschaft / Politik: Graf Albio III. von Salza (Königreich Nostria)
Garnisonen: 2 Banner Grafengardisten (Leichtes Fußvolk), 1 Kompanie Soldaten der nostrischen Königin (Schwertschwinger und Bogner), 20 Stadt- und Hafenwachen
Tempel: Ingerimm, Travia, Hesinde in Salza; Efferd in Salzerhaven
Wichtige Gasthöfe: Wirtshaus 'Zum tanzenden Seepferdchen' (Salza; Musik- und Tanzdarbietungen; Q7/P6), Taverne 'Tränke' (Salza, Q1/P2), weitere s.u.
Besonderheiten: Tätowierer Bragan; Ordenshäuser der Anconiten (Heilmagier) und Draconiter (hesinde-kirchlicher Orden) an der Straße nach Kendrar; die Efferd-Heilige Elida genießt große Verehrung.
Stimmung in der Stadt: gutbürgerlich und (noch) nicht ganz so weltoffen, wie man gerne von sich behauptet; der Handel floriert jedoch, und der Einfluss ausländischer Kaufleute wächst.
Was die Salzeraner / Salzerhavener über ihre Stadt denken: Salza ist das neue Nostria – Fremdem gegenüber aufgeschlossen und auf den Handel ausgerichtet.

Obwohl die 'doppelte Stadt' Salza weniger Einwohner hat als Nostria, ist sie für die Wirtschaft des kleinen Königreichs bedeutender als dessen Hauptstadt, denn in Salza und Salzerhaven sind all jene Betriebe angesiedelt, die sich mit der Verarbeitung des wertvollen Steineichenholzes beschäftigen, das hier in Flößen ankommt. Graf Albio III. von Salza ist sich der Wichtigkeit seiner Städte durchaus bewusst. Schon sein Vater, Graf Gordan, trotzte dem damaligen König die Erlaubnis ab, auch in Kriegszeit mit dem feindlichen Andergast Handel zu treiben. Alle Versuche aus der Hauptstadt, die aufmüpfige Provinz enger an die Krone zu binden, kontert Graf Albio mit der Drohung, Salza wieder zur Freien Stadt zu erklären, was diese von 818–938 BF bereits einmal war.

888 BF wurde an der Mündung des Ingval ein neuer Hafen gebaut, in den auch die großen Handelsschiffe aus Havena und Grangor einlaufen können. Um den neuen Hafen herum bildete sich eine kleine Siedlung namens Salzerhaven, die nach der Gründung mehrerer Werften rasch anwuchs und 918 BF das Stadtrecht bekam. Zur Mutterstadt Salza besteht eine freundschaftliche Konkurrenz, und eingefleischte Salzerhavener lehnen es ab, als Salzeraner bezeichnet zu werden. Dem Grafen sind beide Städte untertan.

Letztlich kann keine der beiden Städte ohne die andere existieren. So ist man in den Salzerhavener Werften auf die Zulieferer aus Salza angewiesen, umgekehrt können die Fernhändler aus Salza ihre Waren nur über den Hochseehafen verschiffen. Die Ernährung wird zu gleichen Teilen durch den Salzarelenfang der Fischer aus 'Haven' (so nennt man die Schwesterstadt in Salza) und die Bauern des Salzeraner Landes sichergestellt. Die beiden Teile der Doppelstadt sind durch eine solide gebaute Uferstraße miteinander verbunden, an der sich eine lose Folge einzeln stehender Gebäude entlang zieht. Die meisten davon beherbergen Holz verarbeitende Betriebe; es gibt Sägemühlen, Tischlereien, Papiermühlen, und einige Werkstätten stellen Tauwerk, Segel oder Planken für die Werften her.

SALZERHAVEN

Die Salzerhavener Werften bauen Handelsschiffe für Auftraggeber aus aller Herren Länder, vor allem mehrmastige Koggen. Neben den Werften stehen Speicher und Lagerhäuser am Hafen, deren Besitzer größtenteils aus dem Ausland stammen. Der südlichste und neues-

te Teil der Kaianlage ist die *Drachenmeile*, ein ummauerter und von thorwalschen Kriegern bewachter Bezirk, in dem alle Speicher und Warenhallen Händlern aus Thorwal gehören. Noch beeindruckender ist die *Kontorinsel* der horasischen Nordmeer-Compagnie (HPNC) am Rande der Ingvalmündung mit ihren hohen Backsteinmauern und Geschützbastionen. Graf Albio lässt beiden Staaten freie Hand bei der Verwaltung ihrer Areale, so dass diese praktisch außerhalb der nostrischen Rechtsordnung stehen.

Salzerhaven macht einen bunten Eindruck und besitzt die typische Atmosphäre einer Hafenstadt: Bordelle, Geldverleiher, Kneipen und Herbergen prägen das Stadtbild. Ein großer **Efferd-Tempel** bildet das Zentrum des geschäftigen Treibens. Am Efferd-Platz liegen nicht weniger als sieben Schänken – von der Spelunke **Roter Heller** (Q2/P3/S8) bis zum Gasthaus **Dicker Walfisch** (Q5/P5/S10). Etwas versteckt liegt die Werkstatt von *Bragan dem Bilderstecher*, einem Halbfelsen, dessen Arbeiten für ihre klaren, leuchtenden Farben berühmt sind (Q10/P8).

SALZA

Im Vergleich zu Salzerhaven geht es in Salza ruhiger und geordneter zu. Das Stadtbild ist geprägt von schmalen, zwei- oder dreigeschossigen Giebelhäusern aus rotbraunem Backstein. Als Schutzpatronin der Stadt gilt die Efferd-Heilige *Elida von Salza*: Während der Namenlosen Tage 154 v.BF brachte sie von hier aus vier Schiffe mit Korn durch schwerste Stürme sicher ins hungernde Brabak. Dennoch zeugen ihre zahlreichen Standbilder in der Stadt nicht nur von Frömmigkeit – vielmehr muss für jede öffentliche Laterne eine Steuer gezahlt werden, die bei Lichtern vor Schreinen und Heiligenstatuen aber entfällt.

Das Herz Salzas bildet der **Marktplatz**, auf dem im Sommer und Herbst große Holzauktionen stattfinden. Direkt am Marktplatz liegen das **Stadthaus**, die neue **Markthalle** und eine Niederlassung der *Nordlandbank*, eines aventurienweit tätigen Bankhauses. Daneben stehen ein paar Kontore von Handelshäusern, unter anderem aus dem Lieblichen Feld und dem Mittelreich, sowie das maßlos überteuerte Hotel **Güldener Ingval** (Q7/P9/S25). Die Holzhändlerin *Dardane Brusik* ist die einzige Einheimische, die sich hier ein Anwesen leisten kann.

Vom Marktplatz führt eine Straße Richtung Nostria, an der sich ein kleines Schmiedeviertel mit **Ingerimm-Tempel** befindet. In diesem Stadtteil werden neben Waffen und Werkzeug vorwiegend Metallbeschläge, Anker und anderes Schiffszubehör aus Eisen hergestellt. Eine weitere Straße führt vom Zentrum aus über die Ingvalbrücke nach Kendrar, eine dritte flussaufwärts entlang des Ingval nach Lyckmoor. An dieser Straße, unweit vom Zentrum, stehen auch der **Travia-Tempel** und die **Residenz des Grafen**. Der Residenz gegenüber liegt die Alte Vogtei, in der die Grafengardisten untergebracht sind. Vor dem Osttor steht ein Standbild der Gräfin Gertlind von Salza.

Eine Meile außerhalb der Stadtmauer befindet sich die **Salzfeste**, eine weitläufige, heruntergekommene Wehranlage. Hier stehen königliche Soldaten unter dem ehemaligen Grafen *Muragio Ansfion von Kendrar*, der sein Lehensland an die Thorwaler verlor. Ihm wird nicht nur eine persönliche Feindschaft mit Graf Albio nachgesagt, sondern auch manche Nacht-und-Nebel-Aktion, bei der er über den Ingval setzt, um die Rückgewinnung seines Erbes voranzutreiben.

An der Straße nach Kendrar stehen in einem eigenen, ummauerten Bereich ein **Hesinde-Tempel** und ein Kloster der *Bruder- und Schweterschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius*. Die Anconiter in ihren einfachen grünen Kutten sind über die Stadt hinaus als fähige Heiler bekannt. Der große Gong des Hesinde-Tempels wird zu jeder vollen Stunde geschlagen und ist weithin zu hören. Auf der rückwärtigen Seite des Tempels befindet sich die **Stube der Weisheit**, eine gemütliche Schänke (Q5/P5/S12), die den Geweihten auch als Gästehaus dient. Noch weiter Richtung Kendrar liegt ein Ordenshaus

der *Draconiter*, dessen Leiter *Fabius Toren* sich der Botanik verschrieben hat. Da es im alten Langhaus auf dem Hügel spuken soll, wird die Anlage von den meisten Thorwalern gemieden. Wegen ihrer abgeschiedenen Lage im Grenzland ist sie jedoch immer wieder Ort von Geheimverhandlungen zwischen dem Salzeraner Grafen und Hetmann Eldgrimm Oriksson von Kendrar.

JOBORN

Einwohner: 900

Wappen: roter Hirschkäfer auf Weiß

Herrschaft / Politik: Freiherr Ruckus von Joborn, beraten durch Zunftvertreter und Geweihte (Königreich Andergast)

Garnisonen: 1 Banner Königlich Andergastische Bogner, 30 Wachen des Freiherrn

Tempel: Wehrtempel von Travia und Peraine, Rahja

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus 'Haus Joborn' (Q6/P7/S15), Herberge 'Ingval' (urig-gemütlich, viele Flößer, Q4/P3/S20), Schänke 'König Wendolyn' (vor allem Soldaten, Q5/P4), Wirtshaus 'Friedenskeller' (im Rahja-Tempel, Q7/P5)

Besonderheiten: Brezelbäckerei; Hügel von Half (Schlachtfeld); im Rahja-Tempel wird das Liebeslicht (ein heiliger Talisman) aufbewahrt.

Stimmung in der Stadt: aufgrund der häufigen Wechsel der Zugehörigkeit zwischen Andergast und Nostria deutlich weniger patriotisch als in anderen Landesteilen; in jüngster Zeit wegen des langen Waffenstillstands und der Rückkehr der Rahja-Kirche hoffnungsvoll

Was die Joborner über ihre Stadt denken: »Von Joborn lernen heißt, sich zu arrangieren lernen! Wenn der Freiherr dies doch auch einsähe ...«

Heute präsentiert sich Joborn als schmuckes und beschauliches Städtchen, obwohl es über Jahrhunderte hinweg der Zankapfel zwischen den Streitenden Königreichen war. Seit fast einer Generation ist die Stadt fest in der Hand der Andergaster. Freiherr *Ruckus von Joborn*, dessen Frau *Wenzeslausia* eine Base Königin Varenas ist, versteht sich als Wähler der Königsmacht und als Zwingvogt, der die Joborner mit strenger Hand 'bei der Stange halten' muss. Derweil denken viele der älteren Joborner mit Wehmut an die nostrische Herrschaft zurück, die wesentlich milder war.

Joborn liegt auf der nostrischen Seite des Zusammenflusses von Ingval und Ornib und ist gegen einen Hang im Süden gebaut, den berühmten *Hügel von Half*, an dem unzählige Schlachten gefochten wurden. Fast alle Gebäude Joborns sind im Fachwerkstil gehalten. Auf der Hügelkuppe thront das alte **Kastell Joborn** aus feuerfestem Steineichenholz, das dem Freiherrn und den Kriegen des Königs als Quartier dient. Nur wenig unterhalb befindet sich ein **Wehrtempel**, der zugleich den Göttinnen Travia und Peraine gewidmet ist und von einem einzelnen Geweihten betreut wird. Der große Palisadenring des Tempels bot der Stadtbevölkerung in der Vergangenheit bereits oft Zuflucht vor den Kriegshandlungen.

Weiter hangabwärts liegt in westlicher Richtung das *Bauernviertel* mit seinen Fleischereien und Schweinemästereien, nach Norden der *Stadt kern* mit dem **Marktplatz**, an dem sich das **Rathaus** und das Gasthaus **Haus Joborn** befinden, beides zweistöckige Steingebäude. Auffällig ist der einzeln stehende Glockenturm, auf dem ein Wächter bei drohender Gefahr Sturm läutet. Der erst 1023 BF (nach Aufhebung des Verbots der Rahja-Anbetung) neu gegründete **Rahja-Tempel** verbirgt sich in einer Seitengasse im **Friedenskeller**, einer Taverne, deren Schankwirt niemand Geringeres als *Raitjan Angmund* ist, der Tempelvorsteher. In diesem Keller wurde vor einigen Jahren das *Hei-*

lige Liebeslicht wieder entdeckt, mit dem die Geweihte Dorlen 133 BF Frieden zwischen den Heeren der verfeindeten Länder stiftete. Die unscheinbare irdene Duftlampe wird im Allerheiligsten im Obergeschoss aufbewahrt. Alljährlich am 17. Boron, dem Tag der Heiligen Dorlen, gibt es in der Taverne freien Ausschank für jedermann, um die Vorbehalte der Bevölkerung dem lange verbotenen Kult gegenüber zu mindern.

Zwischen Marktplatz und Ingval liegen die Werkstätten der Handwerker, darunter die berühmte Brezelbäckerei. Abseits des Holzhauses steht am Flussufer eine Mühle. Eine Lastenfähre verbindet Joborn mit dem nördlichen Ingvalufer, während eine schmale Brücke aus Steineichenholz nach Osten über den Ornib führt. Südlich der Brücke in den Uferniederungen des Ornib und damit tief zu Füßen der Burg erstreckt sich das Viertel der Tagelöhner, deren armselige Katen stets von Überschwemmungen bedroht sind. Das fruchtbare Umland wird für Getreideanbau und Viehzucht genutzt.

Die Stadtbürger sind in drei Zünften organisiert: Die *Zunft zur Steineiche*, ein Zusammenschluss von Holzfällern und -händlern, kontrolliert den Holzschlag und den Transport der Steineichen bis an die Ufer des Ingval. Die *Zunft zum Ingval* vertritt die Interessen der Fischer und Flussschiffer. Die *Ingerimmszunft* schließlich ist die Versammlung der Joborner Handwerksmeister und stellt meist den Ratsherrn, dem die Marktaufsicht und die Rechtsprechung über Marktvergehen obliegen. Eine Besonderheit Joborns ist der *Holzerkönig*: Dieser Titel steht traditionsgemäß dem tüchtigsten und kräftigsten Holzfäller der Freiherrschaft zu. Nicht nur, dass der so Geehrte größtes Ansehen unter den Bauern und Handwerkern genießt, er erhält zudem Freischnaps in allen Schänken. Der Meister der Zunft zur Steineiche verkündet jedes Jahr am Dorlenstag den Namen des neuen Holzerkönigs, so dass Verdienste um die Zunft für die Wahl mitunter entscheidender sind als Talent zum Holzfällen.

TESHKAL

Einwohner: 900

Wappen: schwarzer Pferdekopf auf Grün

Herrschaft / Politik: Freiherrin Ossyra von Teshkal (Königreich Andergast)

Garnisonen: 1 Kompanie Krieger aller Waffengattungen im Sold der Freiherrin, 20 Königlich Andergastische Bogner

Tempel: Tharvun und Sulva (Rahja), Wehrtempel von Rondra, Travia und Peraine

Wichtige Gasthöfe: Herberge 'Hufgetrappel' (Q5/P6/S30), Gasthaus 'Meister Xerber' (Q6/P5/S12), Schänke 'Orkenzahn' (Q4/P4)

Besonderheiten: großes Gestüt, Pferdeversteigerung im Ingerimm, hin und wieder Pferde- und Wagenrennen

Stimmung in der Stadt: nach Art der Steppenbewohner zäh, aber herzlich, man ist auch seltsame Durchreisende gewohnt; Orks sind äußerst unbeliebt (zählen aber bedauerlicherweise zu den häufigeren 'seltsamen Durchreisenden').

Was die Teshkaler über ihre Stadt denken: An Teshkal führt kein Weg vorbei – weder auf dem Weg durch die gefährlichen Steppen noch auf den Gebieten der Wagenlenkkunst und Pferdezuucht.

Inmitten der hügeligen Ebene zwischen Steineichenwald und Mesergrassteppe liegt, von einer hölzernen Palisade umgeben, das Städtchen Teshkal. Schon von weitem sieht man die großen Pferdekopeln, auf denen die als 'Teshkaler' bekannten glänzend schwarzen Kaltblüter stehen, die sich hervorragend als Zugtiere eignen und die diesen Ort weit über die Streitenden Königreiche hinaus bekannt gemacht haben.

Dementsprechend ist der **Pferdemarkt**, auf dem im Ingerimm jedes Jahres eine große Pferdeauktion stattfindet, der größte Platz der Stadt. Hier steht auch der **Tempel der Heiligen Himmelsrösser**, in dem der Hengst *Tharvun* und die Stute *Sulva* verehrt werden, das 'Göttliche Gespann' Rahjas. Rahja selbst gilt hier als Mutter der beiden Pferdgottheiten, die mit ausgebreiteten Flügeln dargestellt werden. Einer alten Tempellegende gemäß betaut der 'Hengst der Nacht', Tharvun, jeden Morgen die Erde mit dem Schaum seines Maules, und die 'Stute des Tages', Sulva, bringt Glanz auf Himmel und Erde. Ihnen sind die Drachen des Gestern auf den Fersen, namenlose Schatten unbekannter Natur, die versuchen, die Schöpfung zu verschlingen. Zur Sommersonnenwende wiederholt die Priesterschaft dieses Rennen symbolisch mit dem Zeremonialwagen des Tempels. Die Strecke führt dabei zwölfmal rings um die Stadt. Auf der Rennbahn finden auch die zahlreichen gewöhnlichen Pferde- und Wagenrennen statt, die vor allem im Frühling Besucher anlocken. Als besondere Glaubensprüfung gilt ein Streitwagenrennen von Lowangen oder Joborn nach Teshkal, das in den letzten Tagen des Rahjamonds beginnt und am 1. Praios endet, allerdings finden sich nur sehr selten dafür genügend Freiwillige. Der Ursprung dieser Kulthandlungen verliert sich ebenso im Dunkel der Geschichte wie die Herkunft der Stadtgründer. Auffällig ist die Neigung der Teshkaler zu Turmbauten: Um ein zentrales höheres Bauwerk sind meist die Wohnungen und Werkstätten

anderer Familienmitglieder und engerer Verwandter gruppiert. Dazu gehören Pferdekoppeln und Viehhege sowie runde Grabhügel, in denen die Toten bestattet werden. Kleine Palisaden und Zäune umgeben diese 'Sippenburgen' und unterteilen Teshkal damit in viele Parzellen.

Freiherin Ossyra von Teshkal hat die Oberhoheit über sämtliche Pferdezuchten: Sie bestimmt, wer welche Paarungen und Einkreuzungen vornehmen darf, wie viele Tiere verkauft werden und welche Mindestpreise gelten. Von jedem Verkauf erhält sie einen Anteil; zudem ist sie selbst die bedeutendste Pferdebesitzerin der Stadt. Zeitweise war Teshkal unabhängig, doch nachdem die Orks 1010 BF die Stadt geplündert hatten, war Ossyra gezwungen, ihr Land wieder der Andergaster Krone zu unterstellen, um Waffenlieferungen und Schutz zu erhalten. Ihr aus der Notlage gegebener Lehnseid gegenüber dem andergastischen König ist nur ein Lippenbekenntnis. Von den patriarchalisch gesinnten Freiherrn wird Ossyra unentwegt angefeindet, da sie die einzige Frau in Andergasts regierendem Adel ist. Für viele Handelszüge, die zwischen Lowangen einerseits und Andergast oder Thorwal andererseits verkehren, ist Teshkal der einzige sichere Halt auf der ganzen Strecke. Auch die Viehzüchter der Umgegend kaufen hier ein. Besonders begehrt sind Waffen und Metallwaren jeder Art – allerdings nicht nur bei den einheimischen Menschen, sondern auch bei den orkischen Banditen der Steppenlande.

KREATUREN UND MONSTER

AVENTURISCHE WESENHEITEN

Aventurien wird nicht nur von Völkern bewohnt, denen Ihre Helden entstammen können, sondern von Millionen und Abermillionen anderer Kreaturen – vom kleinsten Käfer bis zum größten Drachen. Keines dieser Wesen existiert nur, um wackere Glücksritter und Abenteurer an der Ausübung ihrer Pflichten zu hindern. Ein Tier etwa greift in der Regel nur an, wenn es Nachwuchs oder Beute verteidigen möchte, es sich in die Enge gedrängt fühlt oder schlichtweg Hunger hat.

Auch wenn dem Helden, der sich plötzlich mit einem geifernden Säbelzahnträger konfrontiert sieht, die Beweggründe seines Gegenübers in der Regel gleich sein können – Ihnen als Spielleiter möchten wir dennoch empfehlen, die Motivation der Gegner nicht zu kurz kommen zu lassen. Die Spielwelt wirkt umso realistischer, je weniger

Ihre Spieler das Gefühl haben, mit 'Schwertfutter' traktiert zu werden, und je mehr sie sich mit den Beweggründen und der Lebensanschauung ihrer Gegner auseinander setzen müssen. Denn der Griff zum Schwert ist in vielen, aber bei weitem nicht allen Fällen die beste Wahl. Steht man etwa einem Troll, einem Drachen oder einem aufgebrachten Echsenmenschen gegenüber, sind vielmehr List und Verhandlungsgeschick gefragt. Und gerade hier bieten sich unzählige Ansätze für stimmungsvolles Rollenspiel.

Die Spielwerte, die wir bei den jeweiligen Kreaturen angegeben haben, entsprechen denen eines durchschnittlichen Individuums ohne besondere Erfahrung und können von Ihnen ganz nach Bedarf (wenn Sie etwa einen orkischen Kriegsveteranen oder ein Mammutkalb brauchen) nach oben oder unten verändert werden – natürlich nicht grenzenlos,

wir schlagen eine Varianz von maximal $\pm 25\%$ bei den Werten vor. Folgende Spielwerte sind hier aufgeführt: Die **Initiative (INI)** gibt an, wann innerhalb der Kampfunde ein Tier handeln kann. **Angriff- und Parade-Werte (AT und PA)** sind die Kampfwerte, bei denen bereits eventuelle Modifikatoren eingerechnet sind; die Parade steht bei Tieren fast immer für Ausweichmanöver. Ein **Fernkampf-Wert (FK)** steht bei kulturschaffenden Zweibeinern für den Einsatz der in der Zeile genannten Wurf- oder Schusswaffe; bei Tieren werden die meisten 'Fernkampf'-Angriffe (Gift spucken, Hornhaken verschießen etc.) durch den AT-Wert abgedeckt. Die **Lebensenergie (LE)** und der **Rüstungsschutz (RS)** bestimmen, wie viele Treffer ein Tier einstecken kann; die meisten Wildtiere brechen den Kampf ab und fliehen, bevor sie kampfunfähig sind. Die **Trefferpunkte (TP)** sind diejenigen, die von der angegebenen Angriffsart verursacht werden. **GS** steht für die **Geschwindigkeit** der Kreatur in Metern pro Sekunde, **AU** für die **Ausdauer** des Tiers, **MR** ist seine **Magieresistenz**: der Modifikator, den Zauberer in Kauf nehmen müssen, wenn sie versuchen, die Kreatur zu verzaubern. Der **Gefährlichkeitswert (GW)** schließlich ist ein Maß dafür, wie leicht oder schwer eine bestimmte Kreatur zu überwinden ist, aus dem GW bestimmen sich die Abenteuerpunkte, die man für einen Sieg über die Kreatur erhält (siehe S. 197).

Viele weitergehende Informationen zu aventurischen Tierarten und Monstrositäten, aber auch zu Heil- und Giftpflanzen, der Jagd, dem Umgang mit Reittieren und dergleichen mehr finden Sie in der Publikation **Zoo-Botanica Aventurica**.

KULTURSCHAFFENDE ZWEIBEINER

Neben den Menschen gibt es noch andere kulturschaffende Völker auf Aventurien. Den Elfen und Zwergen haben wir uns schon auf den Seiten 58 und 57 eingehender gewidmet,

und nun möchten wir uns einigen Kulturen zuwenden, die (zumindest nach diesen Basisregeln) nicht als Spielerhelden vorgesehen sind.

Mit Ausnahme der Oger verfügen alle hier genannten Nichtmenschen-Rassen über

den Vorteil *Dämmerungssicht*, sehen also bei schwachem Licht besser als Menschen (was für Elfen und Zwerge ja ebenso gilt). Nicht von ungefähr heißt es, Orks griffen immer im Morgengrauen an.

ACHAZ (ECHSENMENSCH)



Lebensraum: Echsenmenschen leben vor allem in den Sümpfen bei Selem, rings um das Loch Harodröl, in Sumpfniederungen der Waldinseln und des aventurischen Südpfahls, im Orkland und auf Maraskan.

Körperbau: Echsenmenschen sind schlank, meist etwas größer als Menschen, und verstehen es, sich geschmeidig zu bewegen. Sie erinnern an aufrecht gehende Eidechsen oder Leguane. Von der Stirn verläuft ein Zackenkamm über Hinterkopf und Nacken bis zur Spitze des kräftigen Schwanzes. Die zähen Schuppen bieten den Echsenmenschen einen natürlichen Rüstungsschutz. Kälte führt zu einer Verlangsamung ihrer Lebensfunktionen, was auch die Bewegungen behäbiger macht; davon ausgenommen sind nur diejenigen Echsenvölker, die im Norden Aventuriens leben – die müssen dafür Winterschlaf halten.

Lebensweise: Die Echsenmenschen des Südens leben in Pfahldörfern, jene im Orkland in Bauten, die Biberburgen ähneln. Sie ernähren sich von Jagd und Fischfang, bisweilen sammeln sie Früchte. Ackerbau betreiben nur die wenigsten Stämme.

Vor Jahrtausenden errichteten die Achaz (so bezeichnen sie sich selbst, es bedeutet in ihrer Sprache 'ewiges Volk') und andere geschuppte Völker mächtige Reiche. Sie bauten Städte mit Tempeln und Stufenpyramiden, schrieben ihre Sprache, das Rssahh, in Bilder-Glyphen und speicherten Zauber in Edelsteinen. Noch heute zeugen zahlreiche Ruinen (und einige bewohnte Städte) im Dschungel des Südens von der einstigen Hochkultur. Einige Achaz haben sich mit den Menschen arrangiert und leben als Handwerker oder Kaufleute in süd-aventurischen Städten. In Brabak und Selem bewohnen sie eigene Stadtviertel. Wenn Sie mehr über die Kultur und Geschichte der (Echsenumpf-)Achaz wissen

möchten, sei Ihnen die Spielhilfe **Raschtuls Atem** empfohlen.

Kleidung und Bewaffnung: Echsenmenschen tragen keine Kleidung, nur einen Gürtel, an den sie Taschen und Beutel hängen. Ihre bevorzugten Waffen sind Speer und Wurfspeer.

Typische Namen (für beide Geschlechter): Chuszrr, Shashcha, Sr'Riszs, Tzz, Xad'Mal, Zzaxhel

Speer: INI 9+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+5
Wurfspeer: INI 10+1W6 FK 10 TP 1W6+4
LeP 24 **AuP** 24 **KO** 10 **RS** 2 **MR** 6 **GS** 8

GOBLIN

Lebensraum: Die meisten Goblins findet man in der Grünen Ebene sowie in der Roten und Schwarzen Sichel, und auch im Bornland gibt es noch einige Stämme, die nach den ursprünglichen Traditionen leben; ansonsten finden sich in ganz Aventurien Goblinbanden, die als Straßenräuber ihr Dasein fristen. In einigen Räuberbanden von Orks oder Menschen werden Goblins als Späher eingesetzt.

Körperbau: Goblins sind kaum größer als Zwerge, dabei aber schlanker und weniger kräftig. Sie haben lange Arme und krallenartige Fingernägel. Ihr Körper ist von einem rötlichen Pelz bedeckt, der ihnen einen geringfügigen natürlichen Rüstungsschutz bietet; aus dem Unterkiefer wachsen Hauer. Sie haben ein feines Gehör und einen ausgeprägten Gefahreninstinkt.

Lebensweise: Die Goblinmänner gehen auf Jagd- oder Raubzug (was nach ihrem Rechtsempfinden dasselbe ist), während die Frauen sich um den Nachwuchs kümmern. Die Frauen der Goblins, die bisweilen auch Zauberinnen sein können, gelten nachgerade als heilig und übernehmen in den Sippen die Führungsrolle.

Goblins leben in grasbedeckten Hütten, Bergstämme auch in natürlichen Höhlen oder alten Zwergenstollen. Da sie weder sehr stark noch besonders robust sind, sind sie nur in den seltensten Fällen sonderlich mutig, dafür aber sehr geschickt, was die gemeinsame Jagd und das Legen von Hinterhalten angeht. Manche Stämme halten halbzahme Wildschweine, auf denen die Krieger auch reiten. In der Stadt Festum haben



einige Goblins sich der menschlichen Zivilisation angepasst. Sie bewohnen ein eigenes Stadtviertel und verrichten niedere Arbeiten, etwa als Rattenfänger oder Straßenkehrer.

Kleidung und Bewaffnung: Goblins kleiden sich in Lumpen oder Felle, die in der Leibesmitte mit einer Lederschnur zusammengehalten werden. Als Waffen bevorzugen sie Speere und Keulen sowie primitive Bögen oder Wurfspeere.



Typische Namen: *Frauen:* Kasuukas, Oozols, Seenä, Suviintan, Ushka; *Männer:* Chraaz, Gruum, Traak, Urmeg, Xeetsch

Holzspeer: INI 8+1W6 AT 9 PA 5 TP 1W6+3
Kurzbogen: INI 8+1W6 FK 9 TP 1W6+4
LeP 22 AuP 30 KO 9 RS 1 MR 1 GS 8

OGER



Lebensraum: Oger sind einzeln oder in kleinen Gruppen fast überall in Aventurien anzutreffen, außer in der Wüste und im ewigen Eis. Im nördlichen Raschtulswall sowie im tobrischen Ogerbusch sind sie besonders häufig.

Körperbau: Oger sind massige, zweieinhalb bis drei Schritt große Zweibeiner. Ihr Leib ist von plumper Gestalt, um ein Vielfaches schwerer als der eines Menschen. Die bleiche Haut ist nicht behaart, aber erstaunlich dick und bietet daher einen natürlichen Rüstungsschutz.

Lebensweise: Oger sind Allesfresser, aber besonders gern mögen sie Menschenfleisch. Ihr dominierendes Lebensziel ist es, ihren ewig währenden Hunger zu stillen. Ihr Appetit auf Menschenfleisch wird ihnen nicht nur gemeinhin übel genommen, er macht es auch unmöglich, mit ihnen zu verhandeln. Zudem sind Oger ausgesprochen dumm.

Sie leben in Familienverbänden und nisten sich in Höhlen oder Ruinen ein, von wo aus sie bisweilen tagelange Streifzüge unternehmen.

Kleidung und Bewaffnung: Oger tragen meist nur einen Lendenschurz. Dafür reiben sie sich mit Fett ein; der ranzige Geruch verrät sie oft schon auf einige Schritt Entfernung. Die einzige Waffe, die sie selbst herstellen können, ist eine primitive Keule.

Typische Namen: *Frauen:* Bulka, Fumta, Korpa, Usta; *Männer:* Brzuch, Gubbruz, Schlorgog, Urbul

Große Keule: INI 12+1W6 AT 12 PA 5 TP 3W6+4
LeP 45 AuP 40 KO 17 RS 2 MR 1 GS 10

ORK



Lebensraum: Die meisten Orks leben natürlich im Orkland (darunter mittlerweile auch etliche, die in der orkischen 'Hauptstadt' Khezzara leben), etliche von ihnen haben sich aber auch nach den letzten Feldzügen im Svellttal niedergelassen. Ausgestoßene Orks findet man dagegen in ganz Aventurien; meist schließen sie sich zu marodierenden Banden zusammen, und auch menschliche Räuberhauptleute oder andere Schurken haben bisweilen Orks in ihren Diensten.

Körperbau: Orks sind etwas kleiner als Menschen, gedrunken und muskulös. Ihr Körper ist von einem schwarzbraunen Fell bedeckt, das einen natürlichen Rüstungsschutz bietet; ein weiteres Merkmal sind die Hauer im Unterkiefer.

Lebensweise: Die meisten Orks leben als Zeltnomaden, die mit ihren Zwergenponys und Steppenrindern durch die Lande ziehen. In ihrer Gesellschaft gibt es nur ein Gesetz: das Recht des Stärkeren. Ihre Götterwelt ist auf Jagd und Krieg ausgerichtet und spiegelt so die natürliche Aggression der 'Schwarzpelze' wider. Zweikämpfe um die Rangordnung sind ebenso üblich wie blutige Menschenopfer. Die Frauen der Orks sind völlig rechtlos und tragen nicht einmal einen Namen. Sie gehören dem Häuptling, der sie mitunter als Belohnung oder Gunstbeweis an seine Gefolgsleute ausleiht.

Eine Ausnahme bilden einige Orks, die sich außerhalb des Orklands niedergelassen und sich den dortigen Sitten angepasst haben. In der Stadt Thorwal haben sie ein eigenes Viertel, verdienen ihren Lebensunterhalt als Hafenarbeiter oder Handwerker und kommen leidlich mit den Menschen aus. In der Bergwerksstadt Uhdenberg arbeiten Orks als Bergleute oder Söldner Seite an Seite mit Menschen, Zwergen, Goblins und sogar Elfen. Auch die Orks im Svellttal sind meist umgänglicher und weniger wild als ihre Vorfahren im Orkland.

Einige Orks sind erstaunlich gute Schmiede. Ihre Arbeiten sind nicht schön, aber robust und zweckmäßig. Es gibt kaum etwas, das sie derart fürchten wie Magie, und entsprechend leicht ist es auch, sie zu verzaubern. Mehr zu den Orks und ihrer Kultur finden Sie in der Box **Das Orkland** (die im Jahre 2007 überarbeitet als Regionalband erscheinen wird).

Kleidung und Bewaffnung: Orks tragen Umhänge und Röcke sowie Lederrüstungen und -helme; bevorzugte Waffen sind Säbel, Doppelblattaxt und Streithammer. Die Krieger aus dem Orkland verwenden gefährliche Reiterbögen. Umherziehende Ausgestoßene beherrschen den Umgang mit Fernwaffen oft nicht oder verwenden nur eine Steinschleuder (TP 1W6+2).

Typische Namen (Männer): Gushrogh, Kurruz, Raszech, Shardur, Urgrushak, Yaguch

Säbel: INI 11+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+3
Reiterbogen: INI 10+1W6 FK 10 TP 1W6+5
LeP 30 AuP 35 RS 1 + Rüstung KO 11 MR 0 GS 8

TROLL

Lebensraum: Trolle leben in vielen aventurischen Gebirgen, vor allem in den Trollzacken. Bisweilen findet man sie sogar in der Nähe menschlicher Ansiedlungen. Da steinerne Bauwerke Trolle wie magisch anziehen, trifft man bisweilen auf 'Brückentrolle', die unter einer Brücke leben und von jedem, der diese passieren möchte, Zoll erheben (sprich: Geschenke verlangen).

Körperbau: Trolle sind bis zu viereinhalb Schritt groß und überaus kräftig. Ihr Körper ist über und über mit einem dichten Zottelpelz bedeckt, der zusammen mit der dicken Haut einen natürlichen Rüstungsschutz bietet. Das Haupthaar (und bei männlichen Trollen auch der Bart) reicht bis zu den Lenden.

Lebensweise: Trolle vertilgen in erster Linie Pflanzen – etwa die Trollbirne oder die Trollblume. Dabei kann es vorkommen, dass sie, von einem plötzlichen Heißhunger befallen, in die nächste Obstplantage einbrechen. Ein einziger Troll soll genügen, um einen wohl-



habenden Bauern an den Rand des Ruins zu bringen. Berühmt ist die Liebe der Trolle zu Süßigkeiten. Bei Verhandlungen mit den sturen und leicht beleidigten Gesellen mag es von Vorteil sein, wenn man Lakritz oder ein paar Zuckerstangen dabei hat. Fast ebenso vernarrt sind sie in kleine Figürchen oder Schnitzereien, die sie sammeln. Zudem lieben sie Musik.

Trollfrauen leben versteckt und zurückgezogen; die Trolle, denen reisende Abenteurer außerhalb der Trollzacken begegnen können, sind fast ausnahmslos Männer.

Kleidung und Bewaffnung: Trolle bevorzugen Fellkleidung, tragen oft aber nur einen Lendenschurz. Als Waffen führen sie Keulen oder riesige Äxte (letztere mit 4W6+6 TP).
Typische Namen (Männer): Banderatsch, Dugobalsch, Grabunz, Knorrholt, Luderdotsch, Torfkom

Große Keule: INI 8+1W6 AT 13 PA 8
TP 3W6+7
LeP 60 AuP 120 KO 21 RS 2 MR 8 GS 7

YETI ODER SCHNEESCHRAU

Lebensraum: Die Insel Yeti-Land ist die Heimat der Yetis oder 'Schneeschrats', aber auch anderswo im hohen Norden können sie vorkommen, solange es nicht zu warm wird.

Körperbau: Yetis werden etwa drei Schritt groß, sind massig gebaut und muskulös. Dichtes weißes Fell am ganzen Körper schützt sie vor der Kälte und tarnt sie im Schnee.

Lebensweise: Yetis leben von der Jagd auf Robben, Seevögel, Mammuts und andere Tiere ihres kargen Lebensraums. Sie sind scheu und meiden andere Zweibeiner möglichst, sind aber gezwungen, ihre Jagdgründe zu verteidigen. Ihre Beute verzehren sie

roh; Feuer ist ihnen zuwider. Als Behausung dienen niedrige, gut getarnte Schneehütten. Die Sippen oder Stämme halten fest zusammen und verteidigen jeden der ihren mit aller Kraft. Man sagt den Schneeschraten Jähzorn und Rachsucht nach.

Kleidung und Bewaffnung: Ihr Pelz schützt die Yetis ausreichend; allenfalls wickeln sie sich zusätzlich einen Lendenschurz um, oder – die Frauen – eine Feldecke, in der sie die Kinder umhertragen. Zur Jagd benutzen sie aus Knochen gefertigte Speere und Keulen.

Typische Namen: *Frauen:* Bormd, Dormp, Tschord; *Männer:* Bromd, Dromp, Tschrod

Keule: INI 10+1W6 AT 13 PA 7 TP 2W6+7
LeP 35 AuP 100 KO 13 RS 3 MR 2 GS 10

IN DUNKLEN GASSEN UND SPELUNKEN – MENSCHEN UND ANDERE ZIVILISIERTE ZWEIFEINER

Der größte Feind des Menschen ist der Mensch. Dieser Sinnspruch mag zwar in vielen Gegenden tief in der aventurischen Wildnis falsch sein, doch in Städten und Dörfern kann es jederzeit geschehen, dass sich die Helden mit anderen Menschen anlegen und in eine Kneipenschlägerei oder einen Überfall bewaffneter Banditen geraten. Schurkische Händler oder Adlige, denen dringend das Handwerk gelegt gehört, haben zumeist bewaffnete Schergen im Dienst. Selbst mit den friedliebendsten Bauern, Handwerkern oder Fuhrleuten in einem Wirtshaus kann man aneinander geraten, wenn einer die Zeche nicht zahlen kann, auffällig oft im Kartenspiel gewinnt oder dabei ertappt wird, wie er sich vor dem Armdrücken von seiner

Freundin in der Magierrobe einen ATTRIBUTO verpassen lässt.

Im Folgenden finden Sie einige Beispiele, wobei die Werte sich wiederum auf junge, unerfahrene Personen beziehen. Wenn Sie Werte für erfahrenere Menschen brauchen, dann können Sie die Werte entsprechend anpassen (zum Beispiel können Sie auf Basis des Wachsoldaten durch Erhöhung der Kampfwerte auch eine Weibelin der Wache erstellen oder einen muskelbepackten Schmied auf Basis des einfachen Bürgers).

EINFACHER BÜRGER

Die meisten Menschen gehen Kämpfen aus dem Weg – und das aus gutem Grund, denn Kämpfe sind gefährlich. Doch wenn die Verzweiflung groß ist oder die Hemmschwelle durch Alkohol niedrig, dann schlägt auch die einfache Bäuerin oder der einfache Schuster mal kräftig zu oder greift zu dem nächsten Ding, das sich als Waffe eignet.

Faust (Raufen): INI 10+1W6 AT 10 PA 9
TP(A) 1W6

Knüppel / Stuhlbein: INI 9+1W6 AT 10
PA 8 TP 1W6+1

Bierkrug / Stein (Fernkampf): INI 10+1W6
FK 10 TP 1W6

LeP 28 AuP 28 RS 0
MR 3 GS 8

GANOVE / STRAßENSCHLÄGER

In den dunklen Gassen der größeren Städte treibt sich manch eine Gestalt herum, die ihr tägliches Brot nicht durch ehrliches Handwerk verdient, sondern mit Einschüchterungen und Erpressungen. Für erfahrene Kämpfer stellt ein solcher Straßenschläger keine Bedrohung dar, nur leider treten diese Ganoven oft in Banden auf, weswegen man möglichst nicht alleine in ihr Revier eindringen sollte.

Langdolch: INI 11+1W6 AT 12 PA 9
TP 1W6+2

Wurfmesser: INI 11+1W6 FK 13 TP 1W6
LeP 30 RS 0 AuP 30
MR 4 GS 8

LEIBWÄCHTER / WACHSOLDAT

Wer etwas zu bewachen hat, stellt dafür eigenes Personal ein – dies gilt ebenso für den Händler, der Angst um die wertvolle Ware in seinem Lagerhaus hat, wie für den finsternen Baron, der in seiner Burg Geheimnisse hütet, die besser niemand wissen soll. Solche Wachleute haben Erfahrung im Umgang mit ihren

Waffen, auch wenn sie keine jahrelange Ausbildung erhalten haben, und zumeist haben sie ganz passable Rüstungen und Bewaffnung.

Schwert: INI 10+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+4
Leichte Armbrust: INI 10+1W6 FK 14 TP 1W6+6
LeP 30 AuP 32 RS 4 MR 4 GS 6

STADTGARDIST

In einer Stadt muss für Ruhe und Ordnung gesorgt werden, und dies ist die Aufgabe der Stadtgarde. Schon am Stadttor gilt es, auffälligen Gestalten den Zutritt zu verwehren (und den fälligen Zoll einzutreiben), und in der Stadt müssen Diebe oder Ganoven verfolgt, Kneipschlägereien geschlichtet oder erwischte Halunken in den Kerker gebracht werden. Gardisten kennen sich leidlich im Umgang mit ihren Hellebarden aus, aber vor allem verlassen sie sich auf die Wirkung ihrer Waffenröcke mit dem Stadtwappen und darauf, dass sie in der Überzahl sind.

Raufen / Ringen: INI 9+1W6 AT 12 PA 11 TP(A) 1W6
Hellebarde: INI 9+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+5
LeP 29 AuP 29 RS 2 MR 3 GS 7

TASCHENDIEB

Eigentlich wollen Diebe nicht kämpfen, denn jede Verletzung schränkt die Beweglichkeit ein und macht den nächsten Fischzug schwieriger. Doch wenn ein Dieb umstellt ist, dann kann er sich mit der Verzweiflung einer in die Ecke gedrängten Ratte wehren, denn auf ertappte Diebe warten empfindliche Strafen.

Dolch: INI 13+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+1
Wurfmesser: INI 13+1W6 FK 15 TP 1W6
LeP 27 AuP 29 RS 0 MR 3 GS 8
Talente: Athletik 7, Taschendiebstahl 10, Schleichen 7

RITTER

Viele Adlige fernab der großen Städte haben erfahrene und gut ausgebildete Kämpfer in ihren Diensten, die oftmals selbst dem (niederen) Adel angehören. Sie werden ausgeschiedt, wenn Orkbanden durchs Land ziehen oder sich Räuberbanden im Wald einnistet haben, sie befehlen die einfachen

Soldaten auf der Burg und vertreten die Ehre ihrer Herrschaft bei Turnieren.

Schwert und Schild: INI 7+1W6 AT 12 PA 17 TP 1W6+4
LeP 33 AuP 35 RS 7 MR 3 GS 4

MAGIER

Die wenigsten Zauberer greifen zum Schwert, wenn sie in einen Kampf verwickelt werden – dafür haben sie ja ihre Zauber, die in der Regel völlig ausreichen, um sich die meisten Feinde vom Leib zu halten. Und wenn das nicht geht, können sie ja noch ihre Zauberstäbe schwingen.

Zauberstab: INI 10+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+1
LeP 27 AuP 26 AsP 30 RS 0 MR 5 GS 7
Zaubersprüche: Armatutz 5, Auris Nasus 5, Balsam 7, Blitz Dich find 7, Duplicatus 5, Fulminatus 5, Gardianum 5, Horriphobus 11, Ignifaxius 7, Paralysis 11

ZWERGISCHE SÖLDNER

Zwerge sind nicht nur für ihr handwerkliches Geschick bekannt, sondern auch für ihre Ausdauer und Zähigkeit. Daher ist es keine Seltenheit, dass kampferfahrene Zwerge in die Dienste menschlicher Auftraggeber genommen werden.

Kriegshammer: INI 7+1W6 AT 14 PA 10 TP 2W6+3
Leichte Armbrust: INI 9+1W6 FK 13 TP 1W6+6
LeP 32 AuP 33 RS 4 MR 5 GS 4

IN TIEFEN HÖHLEN UND FINSTEREN VERLIESEN

Nur allzu oft führt das Abenteuer die Helden in dunkle Höhlen, tiefe Gräfte oder die weit verzweigten Kellergänge verfallener Burgruinen – alles in allem Örtlichkeiten, die auf den Menschen zwar herzlich ungemütlich wirken, aber darum noch lange nicht unbewohnt sein müssen.

GRUFTASSEL

Die Gruftassel lebt in ganz Aventurien in Höhlen und Ruinen, aber auch im dichten Wald, wo nur wenig Sonnenlicht den Boden

erreicht. Sie gleicht der Kellerassel, ist aber zwei bis zweieinhalb Schritt lang und besitzt zwei gefährliche Zangen. Im Kampf ist sie außergewöhnlich behände und greift mit beiden Zangen gleichzeitig an, wobei sich beide Angriffe stets gegen den gleichen Gegner richten. Flieht das Tier, so ist tunlichst von einer Verfolgung abzuraten, da es dazu neigt, sich in einsturzgefährdeten Gängen zu verkriechen.

INI 4+1W6 PA 6 LeP 30 RS 4 KO 15
Zangen: AT 11* TP 1W6+3
GS 4 AuP 30 MR 13 GW 7

*) Beide Angriffe werden einzeln ausgewürfelt, der Angegriffene darf aber nur einen davon parieren. Die Trefferpunkte gelten dementsprechend für jeden unparierten Angriff.

HÖHLENSPINNE

Diese schwarz oder braun bepelzten Riesenspinnen messen bis zu acht Spann (plus Beine) und bewohnen Grotten, Felsspalten und verlassene Bergwerke in ganz Aventurien. Das Tier fängt seine Beute (etwa Kaninchen, Vögel, Goblinder) in einem aufgespannten Netz und lähmt sie mit einem Giftbiss, um sie sogleich oder auch später zu fressen. Alchimisten bezahlen bis zu zwei Dukaten für die Reißwerkzeuge der Spinne, um das Waffengift Arachnae daraus zu gewinnen (siehe Seite 261). Um sich aus dem Netz der Spinne zu befreien, ist eine GE-Probe +4 notwendig, die für jeden misslungenen Versuch um einen zusätzlichen Punkt erschwert wird; AT und PA des Eingespinnenen sind um denselben Betrag erschwert.

INI 10+1W6 PA 5 LeP 25 RS 2 KO 13
Biss: AT 8 TP 1W6+2 (plus Gift)*
GS 5 AuP 20 MR 9 GW 5

*) Verursacht der Biss SP, so kommt die Giftwirkung hinzu (und in den Reißwerkzeugen der Spinne ist genug Gift für mehrere Bisse). Das Gift hat Stufe 4, bei einem gelungenen Resistenzwurf (KO-Probe +4, siehe Seite 261) zeigt es keine Wirkung. Ansonsten sinken AT, PA, GE, KK um je –1 pro Biss; die Wirkung setzt nach 3 KR ein und baut sich nur langsam wieder ab: Die Werte steigen wieder um 1 Punkt pro Tag.

PHOSPHORPILZ

Nützlich für Abenteurer ist der Phosphorpilz, der in Höhlen und Gemäuern vor allem im Nordwesten Aventuriens (im Orkland und im Finsterkamm) gedeiht. Sein bis zu fingerdickes Pilzgeflecht überzieht Wände und Decken feuchter Höhlen und verbreitet ein schwaches, grünliches Dämmerlicht. Herausgeschnittene Stücke leuchten noch

eine Weile nach. Zuchtformen des Phosphorpilzes, manche davon heller oder in anderen Farben, können überall in Aventurien in zwergischen Gebäuden und Bergwerken vorkommen.

RIESENAMÖBE

Wie die Höhlenspinne ist auch die Riesenamöbe in ganz Aventurien heimisch und bevorzugt dieselben Lebensräume wie die Gruftassel. Sie tritt in Gestalt eines durchsichtigen Schleimklumpens von bis zu 3 Schritt Durchmesser auf. Riesenamöben bilden Scheinarme aus, mit denen sie sich fortbewegen oder auch kämpfen können.

Dabei sind sie sehr langsam, weshalb man ihnen leicht entfliehen kann. Allerdings verfolgen sie ihre vermeintliche Beute mit stumpfsinniger Beharrlichkeit.

Riesenamöben tragen manchmal unverdauliche Überbleibsel früherer Opfer – Waffen, Rüstungen, Geld usw. – in ihrem Inneren, was sich schon mancher, der ein solches Tier töten könnte, zunutze gemacht hat.

Diese Wesen lassen sich nur mit solchen Waffen effektiv bekämpfen, die scharfe Schneiden haben; stumpfe Hiebe erzeugen nur 1 SP pro Treffer, Stiche und Pfeilschüsse bleiben völlig wirkungslos.

INI 1+1W3 **PA** 0 **LeP** 30 **RS** 0

KO unendlich

Umschlingen: **AT** 6 **TP** 1W3+KR/2*

GS 0,25 **AuP** unendlich **MR** 18 **GW** 6

*) Gelingt der Amöbe ein Treffer, so versucht sie, ihr Opfer zu umschlingen, also quasi zu verschlucken. GE-Proben, um sich zu befreien, werden für jeden misslungenen Versuch um 1 erschwert. Die Amöbe sondert währenddessen einen ätzenden Verdauungssaft ab, der alle zwei Kampfrunden einen Schadenspunkt anrichtet.

TATZELWURM

Die sechsbeinigen, bis zu vier Schritt langen Tatzelwürmer sind entfernte Verwandte der Drachen. Ihr Blut ist nicht heiß genug, dass sie Feuer speien könnten – es reicht gerade einmal für einen faulig stinkenden Atemstoß. Dieser Gestank ist jedoch so fürchterlich, dass Elfen sich am Kampf gegen einen Tatzelwurm nur aus der Ferne beteiligen können

(Bogenschießen, Zauberei). Außerdem haftet der Odem jedem an, der gegen einen Tatzelwurm gekämpft hat, und verursacht einen vorübergehenden Abzug von 3 Charisma-Punkten bei allen Proben, bei denen es darum geht, bei seinem Gegenüber einen positiven Eindruck zu erwecken. Kein Bad kann diesen Gestank herunterwaschen, er verfliegt erst mit der Zeit, weswegen der betreffende Held nur einen Charisma-Punkt pro Woche zurückbekommt.

Tatzelwürmer legen wie richtige Drachen Horte an, die jedoch weit weniger wertvolle Dinge bergen als die ihrer großen Verwandten. (Im Durchschnitt ist er 2W20 Dukaten wert.) Wer sich an diesen Schätzen bereichert, erleidet denselben Charisma-Abzug wie beim Kampf gegen einen Tatzelwurm.

Tatzelwürmer können mit den Klauen, dem Gebiss und dem Schwanz angreifen. Sie sind recht flink und können pro Kampfrunde 2 Attacken ausführen (in ihrer Initiativphase und 5 Phasen später), wobei sie zwei ihrer natürlichen Waffen einsetzen.

INI 7+1W6 **PA** 5 **LeP** 50 **RS** 3 **KO** 15

Biss: **AT** 10 **TP** 2W6

Klauen: **AT** 8 **TP** 1W6+4

Schwanzschlag: **AT** 6 **TP** 1W6+2

GS 5 **AuP** 80 **MR** 6 **GW** 10

IM EWIGEN EIS DES HOHEN NORDENS

Im höchsten Norden Aventuriens, unter Jahrtausende altem Eis, sollen gewaltige Schätze liegen, die zu allen Zeiten Abenteurer angezogen haben. Die Eiswüsten und Gletscherfelder sind lebensfeindlicher als die unbarmherzige Wüste Khôm, und dennoch gibt es einige Geschöpfe, die in der weißen Einöde ihre Heimat haben. Neben Yetis, Firnen und Weißpelz-Orks zählen dazu auch Raubtiere wie der Eis- oder Firunsbär sowie der Schneelaurer.

SCHNEELAURER

Der Schneelaurer ist einen Schritt lang, durch sein weißes Fell im ewigen Eis bestens getarnt und greift alles an, was essbar ist, sei es auch größer als er selbst. Meist springt er



seine Beute aus dem Hinterhalt an. Wird der Schneelaurer im Kampf verletzt, dann wächst seine Aggressivität und Gefährlichkeit: Für jeden verlorenen Lebenspunkt bekommt er einen Punkt zu seiner INI und zu seinen TP hinzu. Somit wird ein Tier, das zunächst nicht gefährlicher ist als ein Dachs, zur reißenden, todbringenden Bestie.

INI 12+1W6 (anfangs)

PA 5

LeP 20

RS 2

KO 12

Biss: **AT** 12

TP 1W6 (anfangs)

GS 9

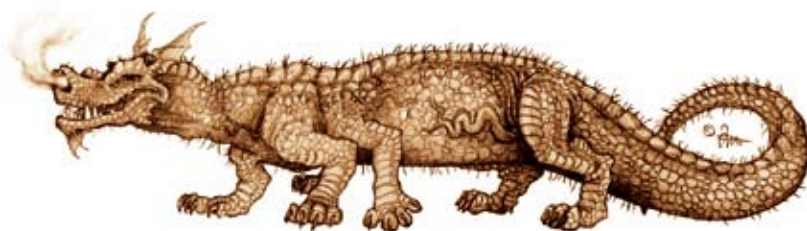
AuP 20 **MR** 12 **GW** 6

IN DER STEPPE

Weite Teile des aventurischen Nordens sind mit Grasland bedeckt. Die Pflanzenvielfalt ist groß, vom Frühling bis zum Herbst gleicht die Steppe einem Blütenmeer. Typisch für diesen Landstrich sind die Karene, jene halb gezähmten Verwandten der Hirsche, die, begleitet vom Volk der Nivesen, in riesigen Herden über das Land ziehen. Doch in der Steppe des Nordens leben, neben einer Unzahl kleiner Nagetiere und Vogelarten, neben Wölfen, Wildrindern und Wollnashörnern, auch die folgenden Kreaturen:

MAMMUT

Die bis zu vier Schritt hohen Mammuts sind die Herren der nördlichen Tundren. Das dichte, rotbraune Fell schützt die Riesen vor der winterlichen Kälte. Alte oder schwache Tiere, die nicht mehr mit der Herde Schritt halten können, werden bisweilen von den Nivesen gejagt und bieten einer Sippe für mehrere Wochen Nahrung. Das Elfenbein





der Stoßzähne lässt sich in Mittel-Aventurien teuer verkaufen. Mammuts können wie Elefanten zu Reittieren ausgebildet werden. Das Mammut kann mit den Stoßzähnen angreifen oder versuchen, den Gegner niederzutrameln. Wir haben unten jeweils verschiedene AT- und TP-Werte für diese beiden Arten des Angriffs angegeben.

INI 6+1W6 PA 5 LeP 170 RS 5 KO 25
Stoßzähne: AT 12 TP 3W6
Niedertrampeln: AT 6 TP 3W20
GS 12 AuP 50 MR 0 GW 19

SÄBELZAHNTIGER

Diese ungemein gefährlichen Raubkatzen werden bis zu drei Schritt lang und verteidigen einzelgängerisch ihre ausgedehnten Reviere. Als eigentlicher Säbelzahn tiger gilt der Steppentiger der nord-aventurischen Grasländer; verwandte Arten bewohnen die nördlichen Wälder beziehungsweise süd-aventurischen Dschungel. Alle Tiger schleichen lautlos und sind dank ihrer Fellzeichnung ausgezeichnet getarnt. Man sagt, dass Säbelzahn tiger nur würdige Gegner angreifen



und dass sie sich mit diesen in rondrageförmigem Zweikampf messen. (Allerdings kann ein Held, der als Gegner unwürdig ist, immer noch als Beute in Frage kommen.)

INI 10+1W6 PA 10 LeP 50 RS 2 KO 16
Pranken: AT 16 TP 1W6+5
Biss: AT 16 TP 2W6+3
GS 14 AuP 50 MR 1 GW 12

SCHIEINBASILISK

Der Scheinbasilisk ist eine zwei Schritt lange und überaus feiste Schlange mit giftgrün geschuppter Haut und einem gelben Horn auf dem Kopf. Er verströmt einen übel riechenden Duft und spritzt, wenn er angegriffen wird, dem Gegner höchst zielsicher ein Sekret ins Gesicht. Sein Gift ist ätzend und verursacht mit 1W6 SP einen Hustenanfall, der das Opfer für 2W6 Kampfrunden handlungsunfähig macht (bei gelungener KO-Probe: 1W6-2 SP; nur 1W6 KR kampf unfähig), sowie einen Charisma-Verlust von 4 Punkten. Um ihr volles Charisma wiederzuerlangen, müssen sich die Opfer gründlich reinigen (will meinen: mit Seife waschen, denn Wasser allein genügt nicht).

INI 7+1W6 PA 0 LeP 20 RS 1 KO 11
Sekret: FK 12 TP Gift (siehe oben)
GS 1 AuP 50 MR 8 GW 3

IM GEBIRGE

Auch die aventurischen Gebirge halten vielfältige Überraschungen der unangenehmen Art für die Helden bereit. Neben Steinschlag, Lawinen, plötzlichen Temperaturveränderungen und Absturzgefahr können vor allem einige fliegende Wesen wie Adler oder Harpyien den Helden zusetzen.

GROßER SCHRÖTER (RIESEN-HIRSCHKÄFER)

Im offenen Gelände weicht der gut zweieinhalb Schritt lange Riesen hirsch käfer den Menschen nach Möglichkeit aus, aber er kämpft mit seinen gewaltigen Zangen wie ein walwütiger Thorwaler, wenn er angegriffen wird, und ist wegen seines harten Chitinpanzers nur schwer



zu bezwingen. Gerade im Gebirge kann es immer wieder passieren, dass Bergwanderer dieselbe Höhle beanspruchen wie das Krabbel tier. Junge Schröter lassen sich abrichten, und eine Zeit lang war es in Gareth Mode, mit ihnen flanieren zu gehen. Heutzutage findet man die Käfer bisweilen noch als Wachtier.

INI 5+1W6 PA 4 LeP 35 RS 5 KO 16
Zangen: AT 12* TP 1W6+4
Biss: AT 16* TP 1W6+2
GS 3 AuP 60 MR 15 GW 9

*) Der Schröter versucht, seinen Gegner mit beiden Zangen zu packen und festzuhalten (beide Zangen angriffe geschehen gleichzeitig, werden aber einzeln ausgewürfelt; dem Opfer steht nur eine Parade zu). Wenn beide Zangen Halt gefunden haben, versucht der Schröter, zuzubeißen. Pro KR, die ein Held von den Zangen gepackt ist, erleidet er weitere 1W6-2 TP; außerdem sinkt bei einem gepackten Helden der RS pro KR um einen Punkt (für diesen Kampf, da die Beißwerkzeuge und Zangen langsam die Rüstung durchdringen).

HARPYIE

Harpyien sind etwa menschengroße, weibliche Vogelwesen mit Frauenkopf und -brust; sie kommen in ganz Aventurien vor. Ihre Intelligenz gleicht der des Menschen, doch ist ihr Geist vom Wahn umnachtet, was sie unberechenbar macht. Eine zunächst freundliche Harpyie kann von einem Augenblick auf den anderen in Kampfrausch verfallen, wobei sie ihrem Gegner mit den Klauen übel zusetzt. Umgekehrt mag sie einen Angriff abbrechen und urplötzlich die Flucht ergreifen, obwohl sie im Vorteil ist. Bisweilen treten Harpyien in Schwärmen auf, deren durchdringendes Kreischen weithin zu hören ist. Manchmal

versuchen sie, ein Opfer in ihr Nest zu tragen, oder werfen es im Flug einander zu; bei heftiger Gegenwehr kann es aber auch sein, dass sie es einfach fallen lassen.

INI 9+1W6 **PA** 7 **LeP** 35 **RS** 1 **KO** 14
Klaugen: **AT** 14 **TP** 1W6+5
GS 15/2* **AuP** 50 **MR** 12 **GW** 9
 *) in der Luft / am Boden

Im Kampf setzt der Baumdrache seinen Feueratem ein, der beim Gegner einen zusätzlichen Schadenspunkt pro Kampfrunde bewirkt.

INI 9+1W6 **PA** 5 **LeP** 30 **RS** 3 **KO** 12
Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+3
Klaugen: **AT** 10 **TP** 1W6+3
GS 1 (am Boden) / 20 (Sturzflug) **AuP** 60
MR 7 **GW** 10

*) Der Feueratem des Baumdrachen verursacht bei dem Gegner, den der Drache sowieso gerade attackiert, 1 SP pro Kampfrunde.

IN GEMÄßIGTEN WÄLDERN



ORKLAND-BOVIST

Diese bis zu einem Schritt großen, knollenförmigen Riesenpilze wachsen in Nord-west-Aventurien (Orkland, Svellttal und Andergast) im Schatten oder Halbschatten von Wäldern, Gebirgstälern und Höhleneingängen. Im Sommer, wenn sie reif sind, platzen sie bei der geringsten Berührung oder Bodenerschütterung auf und verbreiten eine Wolke von Sporen. Wer sich in 5 Schritt Umkreis um einen platzenden Bovist aufhält, muss eine *Athletik*-Probe +15 bestehen, um rechtzeitig aus der Gefahrenzone zu hechten. Gelingt das nicht, so klärt eine KO-Probe, ob der Pilz ihn befällt. Pilzbefall der Haut äußert sich als grünliches Geflecht, das 2W6 Wochen lang 1W3 SP pro Woche verursacht, die nächtliche Regeneration verhindert sowie das CH des Opfers um 2 Punkte senkt. Er kann wie eine Krankheit der Stufe 7 behandelt werden.

Aventurien ist zu weiten Teilen von dichten Wäldern bedeckt, in denen sich das Jagdwild tummelt, vom harmlosen Fasan über Reh und Hirsch bis zu gefährlichen Auerochsen. Entsprechend sind auch Raubtiere wie Wolf und Orklandbär nicht selten.

BAUMDRACHE

Verglichen mit anderen aventurischen Drachenarten sind Baumdrachen klein und harmlos: Sie erreichen drei Schritt Spannweite, zweieinhalb Schritt Länge von Kopf bis Schwanzspitze, und sind zu dumm, um zu sprechen oder zu zaubern. Allerdings sind sie gewandte Flieger mit messerscharfen Krallen, und sie speien Feuer. Baumdrachen nisten in den Kronen hoher Bäume, wo sie durch ihr grünes Schuppenkleid getarnt sind. In ihrem Horst sammeln sie alles, was glitzert, glänzt oder funkelt, etwa Glasflaschen und kupfernes Kochgeschirr oder die Helme und Plattenpanzer reisender Abenteurer. Ein Baumdrachenhort enthält selten etwas Wertvolles.



Mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +4 kann man den noch ungeplatzten Bovist rechtzeitig identifizieren und als gefährlich erkennen, eine gelungene *Gefahreninstinkt*-Probe bewahrt den Helden ebenfalls davor, sich dieser Pflanze zu nähern.

SCHÄDELEULE

Ihren Namen hat diese bis zu vier Spannweite große Eule von der weißen Gesichtszeichnung, die an einen Totenkopf erinnert. Sie stellt größeren Beutetieren nach (zum Beispiel Menschen oder deren Reitpferden). Bei Nacht fliegt sie ihr schlafendes Opfer an, hackt ein Stück Fleisch heraus, und fliegt schnell wieder davon. Oft verfolgt sie ihre Opfer tagelang.

INI 7+1W6 **PA** 3/5* **LeP** 18 **RS** 2 **KO** 13
Schnabel: **AT** 5/11* **TP** 1W6+2**
GS 1/15 **AuP** 25 **MR** 3 **GW** 5

*) am Boden / in der Luft

**) Bei einem Angriff aus dem Hinterhalt sind dies SP, weil die Eule auf ungeschützte Haut zielt.

UNTERSENGENDER WÜSTENSOPPE



Die Wüste ist trocken und lebensfeindlich, das weiß auch in Aventurien jedes Kind. Das Temperaturgefälle ist groß: Während tagsüber die Hitze unerträglich ist, würde nachts bisweilen das Wasser gefrieren, wenn es denn welches gäbe. Und doch gibt es auch hier Leben, das nützliche Kamel ebenso wie den giftigen Gelbschwanzskorpion; in den Steppen und Höhenzügen rundum

lauern Löwenrudel, Khoramsbestien und Räuberbanden auf unvorsichtige Reisende. So brauchen Karawanen meist bewaffnete Beschützer für ihre kostbare Fracht aus Teppichen, Porzellan und Gewürzen.

KHORAMSBESTIE

Die an den Rändern der aventurischen Wüsten heimische Khoramsbestie erinnert an einen Wolf, hat aber ein kräftigeres Gebiss, ein schwarz-gelb geschecktes Fell und eine Schultermähne. Einzeln umherstreifende Tiere sind meist scheu und suchen nur nach Aas. Manchmal schließen sie sich aber auch zu Rudeln zusammen, oder sogar zu Meuten von mehreren Dutzend Tieren; dann werden sie für Reisegruppen, Karawanen und sogar Dörfer gefährlich. Ihr Biss überträgt häufig Krankheiten wie Wundfieber oder Tollwut.

INI 9+1W6 PA 8 LeP 27 RS 2 KO 15
Biss: AT 13 TP 1W6+5
GS 18 AuP 60 MR 1 GW 6



RIESENAMEISE

Riesenameisen leben – ganz anders als ihre kleinen Verwandten – nicht in Staaten, sondern als Einzelwesen. Wie sie sich vermehren, ist den Gelehrten ein Rätsel, möglicherweise sind sie bei einem fehlgeschlagenen (oder vielmehr gelungenen?) schwarzmagischen Experiment entstanden. Menschen stellen für die zwei Schritt lange Riesenameise durchaus eine begehrte Beute dar. Im Kampf ist sie aufgrund ihres dicken Chitinpanzers gut geschützt.

INI 9+1W6 PA 0 LeP 28 RS 4 KO 15
Biss: AT 10 TP 1W6+3 (+Säureschaden)*
GS 6 AuP 70 MR 12 GW 8

*) Bei jedem Biss (gelungene, nicht parierte AT) verspritzt die Riesenameise eine Säure, die durch jede Rüstung dringt und 1W6–2 Schadenspunkte verursacht. Für je 5 Punkte Schaden durch Säure sinkt außerdem der RS des Gebissenen um einen Punkt.

IN BRODELNDEN SÜMPFEN



Aventuriens Sümpfe sind nicht nur deshalb lebensgefährlich, weil man darin versinken kann. Es gibt auch Irrlichter (vor allem in den Mooren Nord- und Mittel-Aventuriens), die Wanderer vom Weg fort locken, Alligatoren (im Süden) sowie allerhand ekliges Schleimgetier (überall).

MORFU

Morfu bewegen sich nur langsam fort – das ist das Beste, was man über sie sagen kann. Eine Heldengruppe tut gut daran, die Begegnung mit einer solchen Scheußlichkeit so kurz wie möglich zu halten. Wenn ein Morfu aufgestört wird, verschießt es aus seinen warzenartigen Muskelzentren eine Salve von einem Dutzend giftiger Hornsplitter, die alle auf ein Opfer gerichtet sind – und das, obwohl das Tier die Umgebung nur mit Wärme- und Vibrationssinnen wahrnimmt. Morfu verfolgen ihre Gegner nicht. Sie besitzen genügend Warzen mit Hornsplittern, um zehn solcher Angriffe auszuführen.

INI 2+1W3 PA 0 LeP 40 RS 1 KO 14
Hornsplitter: FK 12*
TP 1W6–1 je Hornsplitter (+Gift)
GS 0,5 AU – MR 18 GW 10

*) 12 'Fernkampf'-Angriffe mit einem FK-Wert von 12 gegen ein einziges Opfer in bis zu 5 Schritt Ent-

fernung, wobei für jeden Splitter einzeln gewürfelt wird. Den Splittern kann nicht ausgewichen werden. Verursacht ein Splitter Schadenspunkte, so kommt zusätzlich das Gift zur Wirkung: 1W3 SP (1 SP bei gelungenem Resistenzwurf, siehe Seite 261), Beginn sofort, Giftstufe 1.

RIESENSPRINGEGEL

Diese unterarmlangen Verwandten der gewöhnlichen Blutegel treten meist in Gruppen von etwa einem Dutzend Tieren auf. Sie reagieren auf Erschütterungen im Boden und springen ihre Opfer an, indem sie sich mit dem Schwanz vom Boden abstoßen. Mit Hilfe eines Verdauungssafts bohren sie ihre hakenbewehrten Saugrüssel durch Rüstung und Kleidung ins Fleisch. Danach saugen sie – wenn man sie lässt – so lange Blut, bis sie satt sind, um sich dann fallen zu lassen und davonzukriechen. Reißt man einen Egel ab, der bereits saugt, so verursacht das wegen des Hakenrüssels zusätzlich 1W3 SP.

INI 8+1W6 PA 5/0* LeP 8 RS 0 KO 9
Biss: AT 8 TP 1 SP**
GS 3 AuP 10 MR 12 GW 1

*) Egel, die sich festgesaugt haben, parieren nicht.
**) Der Egel braucht eine KR pro RS-Punkt, bis er sich zur Haut seines Opfers vorgearbeitet hat. Danach saugt er für 1W6+1 KR Blut, was 1 SP pro KR verursacht.

SCHLINGER

Diese riesige Raubechse ist ein Schrecken für Mensch und Tier. Nicht nur, dass sie in der Lage ist, mit ihrem Gebiss und ihrem Schwanz gleichzeitig anzugreifen, sie ist zudem noch ein schneller (wenn auch nicht ausdauernder) Läufer. Der Schlinger reißt alle Tiere, die größer als ein Schwein und kleiner als ein Elefant sind. In den Sümpfen östlich von Selem sind die Schlinger noch recht häufig, und bei den dort lebenden Achaz gilt man als großer Held, wenn man im Kampf gegen einen Schlinger siegt. Die Haut dieser Untiere wird gerne durch bestimmte Prozeduren feuerfest gemacht und dann als 'Iryanleder' verkauft.

INI 9+1W6* PA 5 LeP 110 RS 3 KO 20
Biss: AT 14 TP 2W6+4
Schwanzhieb: AT 6 TP 1W6+4
GS 12 AU 25 MR 6 GW 17

*) Der Schlinger hat zwei Attacken pro Kampfrunde, die sich gegen unterschiedliche Gegner richten. Seine Bisse und Schwanzschläge können nicht pariert werden – man muss ausweichen (siehe Seite 141).

ІП ДАМРЕНДЕН ДШУНГЕЛІ



Die undurchdringlichen Dschungel Süd-Aventuriens und Maraskans werden oft als grüne Niederhöhlen bezeichnet. In erster Linie sind es das feucht-heiße Klima, die Myriaden von Blutigeln und Moskitos sowie der Mangel an sauberem Trinkwasser, was diese Gegend für Fremde so unerträglich macht. Hinzu kommen Raubtiere wie Säbelzahn-tiger und Höhlenspinnen, die weiter oben schon angesprochen wurden, Alligatoren und Piranhas in den Flüssen, zahlreiche Giftschlangen und sogar fleischfressende Pflanzen.

DISDYCHONDA

Die Disdychonda ist eine fleischfressende Pflanze, die sich leider nicht nur an Insekten, sondern bisweilen auch an Menschen labt. Sie hat einen knapp einen Schritt hohen, sehr dicken Stamm, an dessen Ende eine große, violette Glockenblüte sitzt. Vier fleischige Blätter von bis zu sechs Rechschritt (irdisch: Quadratmetern) Größe bedecken den Boden. Betritt nun ein Tier oder ein Held ein solches Blatt, schnappt dieses zu und gibt ein rasch wirkendes Lähmungsgift ab. Das Opfer wird eingerollt und zum Stamm transportiert, der einen Verdauungssaft absondert.



Wer von der Disdychonda gefangen wurde, erhält 1W3 SP pro KR, kann aber noch versuchen, sich mit Ringen-Paraden zu befreien, die zunehmend erschwert werden (+1 für jede KR, die er schon gefangen ist). Hat das Opfer 5 SP hingenommen, setzt die volle Giftwirkung ein: 2W6 SP zusätzlich und vollständige Lähmung. Der Held kann befreit werden, indem man das Blatt abhackt (mindestens 10 SP, RS 3). Alternativ kann man auch dem Stamm 20 SP zuzufügen (der ebenfalls RS 3 hat), was aber nur mittels Fernkampf oder Zauberei möglich ist, will man nicht ebenfalls von der Pflanze gepackt werden.

Aus den Blättern der Pflanze wird das Gift Kelmon gewonnen; Gift mischende Alchimisten zahlen ungefähr 3 Dukaten pro Blatt. Die Utulus vom Stamm der Tschopukikuha bei Sylla beten angeblich einige besonders alte Disdychonden an, indem sie den Pflanz-Tier- und Menschenopfer bringen.

Mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +5 kann ein Held, der auf eine Disdychonda stößt, die Gefahr rechtzeitig erkennen, aber auch *Gefahreninstinkt* kann ihn vom Betreten der Blätter abhalten.

SPRINGCHAMÄLEON

Diese Rieseneidechsen von sechs Spann Körperlänge (plus Schwanz) können ihre Hautfarbe der Umgebung anpassen. Wenn ein Chamäleon unbeweglich auf einem Ast lauert, ist es leicht zu übersehen. Wer das Tier reizt, indem er ihm zu nahe kommt, riskiert einen Angriff. Im Todeskampf sondert das Chamäleon einen Schleim ab, der seine Haut überzieht und bei Berührung 2W6 SP verursacht.

INI 5+1W6 PA 5 LeP 22 RS 2 KO 10

Klaunen: AT 8 TP 1W6+2

Zunge: AT 1 TP 1W6 TP(A) pro KR (Würgen)*

GS 3 AuP 15 MR 6 GW 5

*) Statt eines Klauenangriffs kann das Chamäleon versuchen, den Hals seines Opfers mit der Zunge zu umschlingen. Wenn das gelingt, verliert dieses pro KR 1W6 AuP, was zum Ersticken führen kann. Während es jemanden derart würgt, kann das Tier nicht parieren.

PALMVIPER

Die nur anderthalb Schritt lange Palmviper ist ein ausgesprochen agiles Tier. Durch ihre grüne Farbe im Dschungel hervorragend getarnt und von unglaublicher Geschicklichkeit, vermag sie selbst Schwerthieben auszuweichen. Sie ist für ihre Angriffslust berüchtigt und verfügt über ein starkes Gift, das selbst Menschen gefährlich werden kann.

INI 12+2W6 PA 7 LeP 6 RS 0 KO 10

Biss: AT 16 TP 1W6+3 (plus Gift)*

GS 4 AuP 15 MR 6 GW 6

*) Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Palmviper zum Tragen: *Stufe*: 3, *Wirkung*: 5W6 (bei gelungener KO-Probe 2W6+3) plus starke Schmerzen, *Beginn*: sofort, *Dauer*: sofort. Die Viper hat nur Gift für einen solchen Biss, danach dauert es einen Tag, bis sie wieder giftig ist.

AUF HOHER SEE UND WEITEM MEER

Natürlich ist das Leben nicht nur aufs feste Land beschränkt – nein, auch Seen, Flüsse und das Meer ringsum beherbergen gefährliche oder seltsame Geschöpfe. Von liebrenden Quellnymphen über Krokodil und Muräne reicht das Spektrum bis zu Riesenkralen, die ganze Schiffe in die Tiefe ziehen.

KLABAUTER

Klabauterleute (denn es scheint nicht nur Klabautermänner zu geben, sondern auch Klabauterfrauen) gehören zur Familie der Kobolde, magischer Wesen, die als Fleisch gewordene Astralenergie gelten. Ihr Aussehen ist unterschiedlich: Viele sind etwa vier Spann große Hutzelmännchen, die gern Pfeife rauchen und Kapitänskleidung tragen; es gibt aber auch welche mit tierhaften Zügen, etwa einem Froschgesicht, mit Flossen und Seehund-Schnauzbart oder mit Entenfüßen und einem gefiederten Bürzel.

Kobolde verfügen über beliebig viel Astralenergie, die sie ihrer Umgebung entziehen. Diese nutzen sie, um magische Illusionen zu erzeugen, sich unsichtbar zu machen und um den Menschen Streiche zu spielen. Gern verwandeln sie zum Beispiel Gold in Kohle, erzeugen Juckreiz, zwingen die Menschen, in Reimen zu sprechen, oder lassen einen Mehlsack wie eine verlockende Meerjungfrau aussehen. Dabei achten sie immer darauf, dass niemand durch ihre Streiche ernstlich verletzt wird. Ein Klabauter hat seine eigene Kajüte an Bord, die (auf magische Weise) innen größer ist als außen und deren Tür meist nur magisch oder mit einem Lösungswort zu öffnen ist. So lästigt diese Kobolde auch fallen, sie können sehr hilfreich sein. So könnte ein Klabauter einen Helden in der Bilge ausrutschen lassen, damit dieser endlich das größer werdende Leck bemerkt. Und mit etwas Glück kann der Schiffsklabauter nicht nur Rum in Kamillentee verwandeln, sondern auch Salz- in Trinkwasser. Wer Humor und Witz beweist, kann mit einem Kobold gut auskommen; besonders mit Rothaarigen und Sommersprossigen schließen diese Wesen leicht Freundschaft.

WILDE TIERE

Bislang haben wir Ihnen phantastische Kreaturen vorgestellt, die es nicht bei uns, sondern nur in Aventurien gibt. Aber viele Tiere, die auf der Erde leben, kennt man in ganz ähnlicher Form auch in den Landen zwischen Brabak und Paavi. Unten finden Sie eine Tabelle

mit Spielwerten für einige dieser Tierarten. Dabei erheben wir keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern wollen Ihnen nur einige Werte als Anhaltspunkt präsentieren, falls Sie eigene Tiere erschaffen oder bekannte Tiere mit Werten ausstatten möchten.

Tier	INI	AT	PA	LeP	RS	TP	GS	AuP	MR	GW	Anmerkung
Adler	10+1W6	6/14	3/6	16	2	1W6+2	1/25	60	2	7	1)
Alligator	8+1W6	12	5	45	4	2W6/1W6+2	6	35	6	10	2)
Auerochse	7+1W6	8	5	80	2	1W6+3	10	30	0	12	3)
Elch	7+1W6	10	6	75	2	1W6+4	15	60	0	12	4)
Firunsbär	6+1W6	8	4	90	4	2W6+2	12	45	3	14	6)
Fledermaus	12+1W6	5	0	1	0	1	18	50	2	1	5)
Fuchs	12+1W6	12	11	13	2	1W6+1	15	35	0	4	
Gelbschwanzskorpion	5+1W6	12	0	2	1	1W3+1	1	10	8	4	7)
Hammerhai	8+1W6	8	2	55	2	1W6+2	12	30	5	10	
Haushund	8+1W6	12	8	19	2	1W6	12	60	2	4	
Nashorn	5+1W6	10	3	95	4	1W6+5	14	40	0	14	
Orklandbär	9+1W6	9	8	40	2	1W6+3	14	40	3	10	6)
Piranha	13+1W6	10	0	4	0	1W3	10	10	5	2	8)
Ratte	9+2W6	5	0	4	1	1W6-3	4	20	0	1	9)
Sandlöwe	10+1W6	14	9	48	2	1W6+5	16	45	0	12	10)
Smaragdnatter	11+1W6	12	2	7	0	1W6+1	2	12	5	1	11)
Waldelefant	6+1W6	12/6	6	130	3	2W6/3W20	12	40	0	18	12)
Wildschwein	8+1W6	13	6	46	2	1W6+3	10	60	0	11	13)
Wolf	9+1W6	10	7	23	2	1W6+3	12	100	1	5	14)

1) Adler: Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen Sturzflugangriff.

2) Der Alligator hat 2 Attacken pro KR (in seiner Initiativphase und 5 Phasen später), und zwar gegen zwei verschiedene Gegner: einen beißt er (2W6 TP), den anderen schlägt er mit dem Schwanz (1W6+2 TP). Alligatoren können in Rudeln von 1W3+1 Tieren auftreten.

3) Die Werte gelten für einen Angriff mit den Hörnern. Für das Niedertrampeln gilt: AT 9, TP 3W6+3. Auerochsen und ähnliche Wildrinder treten oft in Herden von 1W3+2 Tieren auf.

4) Im Bornland werden zahme Elche hin und wieder wie Pferde geritten und vor Schlitten gespannt.

5) Bei gelungener Attacke hat die Fledermaus eine ungeschützte Stelle getroffen, die TP sind also SP.

6) Der Bär hat mit seinen Pranken 2 Attacken pro KR (in derselben Initiativphase, auf denselben Gegner). Sind beide Attacken gelungen, so wird er in der folgenden Kampfunde versuchen, sein Opfer zu beißen. Für den Biss gilt beim Firunsbären: AT

13, TP 2W6+6, beim Orklandbären: AT 12, TP 1W6+6.

7) Das Gift des Gelbschwanzskorpions verursacht in der ersten, vierten und zehnten KR nach dem Stich je 1W6 SP (1W3 SP bei gelungener KO-Probe; Giftstufe 3).

8) Piranhas, auch Blutfische oder Flussfetzter genannt, treten in Schwärmen von 1W20+20 Tieren auf. Wie Haie werden sie von Blutgeruch angezogen.

9) Ratten treten oft in Scharen von 1W20+10 bis 3W20+30 Tieren auf. Sie können Krankheiten übertragen.

10) Sandlöwen treten in Rudeln von 1W6+2 Tieren auf.

11) Die Smaragdnatter entspricht in Größe und Gefährlichkeit etwa einer Ringelnatter.

12) Elefant: AT 12 und 2W6 TP gelten für die Stoßzähne. Beim Niedertrampeln gilt AT 6, TP 3W20.

13) Wildschweine treten in Rotten von 1W6+3 Tieren auf.

14) Wölfe treten in Rudeln von 1W6+2 Tieren auf, im Winter auch mehr. Sie können Krankheiten übertragen, insbesondere Tollwut.

KRAKENMOLCH

Der Rumpf des Krakenmolchs misst vier Schritt im Durchmesser, die acht Fangarme sind jeweils sechs Schritt lang. Dieses Untier findet man in allen Meeren Aventuriens, sowohl auf offener See als auch in Küstennähe. Es kann sich an Land begeben und jagt bisweilen auch küstennahen Sümpfen, wobei es auch Menschen als Beute nicht verschmäht. Kleine Boote werden von einem angreifenden Krakenmolch gezielt zum Kentern gebracht. An Land braucht der Krakenmolch mindestens zwei Beine, um sich abzustützen. Mit den restlichen kann er mehrere Gegner zugleich angreifen oder abwehren, wobei er seine Beute meist mit zwei oder drei Armen umschlingt.

Die Umschlingung richtet keinen Schaden an, aber der Held muss sich von jedem Fangarm einzeln befreien. Pro Kampfunde führt der Krakenmolch nur ein umschlungenes Opfer zu seinem Maul und beißt es.

Wenn das Tier die Hälfte seiner LE verloren hat, zieht es sich nach Möglichkeit ins rettende Meer zurück, ohne allerdings deswegen Personen, die es noch umschlungen hält, loszulassen.

INI 8+1W6 (im Wasser) / 4+1W3 (an Land)

PA 2 LeP 120* RS 1 KO 17

Umschlingen: AT 8** TP keine

Biss: AT gelingt immer TP 1W6+6

GS 9 (im Wasser) / 2 (an Land) AuP 60

MR 10 GW 13

*) 10 LeP pro Arm, 40 LeP am Rumpf

**) je nach Umgebung bis zu 8 Attacken pro Kampfunde

SEESCHLANGE

Ein dreißig bis vierzig Schritt langer Leib von zwei Schritt Durchmesser, Reißzähne, so lang und scharf wie Schwerter – wenn man einer Seeschlange begegnet, sucht man am besten so rasch wie möglich das Weite. Dabei wollen Seeschlangen eigentlich dem Menschen nichts zuleide tun. Einzelne Schwimmer werden von ihnen meist ebenso ignoriert wie

kleine Boote. Pottwale und Riesenkraken sind ihre natürlichen Feinde – und mit eben deren Leib verwechseln sie bisweilen ein großes Schiff und greifen dann entschlossen an.

Selbst sehr kampferfahrene Helden haben gegen eine Seeschlange kaum eine Chance, wie Sie den unten stehenden Spielwerten leicht entnehmen können. Sie sollten diese Riesenungeheuer daher nicht als Gegner ein-



setzen, der von den Helden direkt bekämpft wird. Viel eher sollte es im Abenteuer darum gehen, eine Seeschlange zu überlisten oder herauszufinden, warum sie plötzlich in Küstennähe Fischerboote angreift. Oder aber Sie lassen das Schiff der Helden auf dem Rückweg von einer erfolgreichen Schatzsuche einer Seeschlange zum Opfer fallen – woraufhin die Recken nur noch ihr nacktes Leben ins nächste Abenteuer hinüberretten und sich auch weiterhin ihr Geld als Glücksritter verdienen müssen.

INI 10+1W6 PA 0 LeP 400 RS 3 KO 30
Biss: AT 8 TP 1W20+12
GS 10 AuP 150 MR 15 GW 20

MAGISCHE WESEN

Neben den gewöhnlichen Wildtieren und den aventurischen Besonderheiten ist Aventurien auch noch Heimat für eine Zahl ausgesprochen magischer Wesen – sei es, dass diese Wesen ihren Lebensraum hier haben, sei es, dass sie von übelwollenden Zauberern beschworen wurden, um Unheil zu stiften.

EINHÖRNER

Das Einhorn lässt sich so wenig in die oben stehenden Sparten einordnen, dass wir ihm einen gesonderten Abschnitt widmen wollen. Einhörner kann man auf dem gesamten Kontinent antreffen, sie sind jedoch sehr selten, stets männlich und – wie man sagt – unsterblich. Das Wenige, das man über die schneeweißen Hengste mit dem gedrillten Horn auf der Stirn weiß, beruht auf Sagen

und Legenden, die von Region zu Region variieren. Dass Einhörner Jungfrauen lieben und lammfromm werden, wenn sie einer ansichtig werden, wird dabei mehrfach berichtet. Bekannt ist andererseits auch ihre bis zu wilder Raserei reichende Feindschaft gegenüber den Orks. Ansonsten jedoch scheint kein Einhorn dem anderen zu gleichen: Mal sind sie milde und sanft, mal hinterlistig und jähzornig. Einige scheinen Hüter und Wächter magischer Orte zu sein.

Einhörner verfügen über eine eigene Form der Zauberei, die nicht auf Zauberkformeln zurückgreift, weshalb die unten stehenden Spielwerte als Mindestwerte anzusehen sind. Sie können Gedanken lesen sowie ihrerseits Bilder und Gefühle telepathisch übermitteln. Das Horn eines Einhorns wird von skrupellosen Zauberern und Alchimisten in Gold aufgewogen. Die Tiere können mit dem Horn oder den Hufen angreifen. Kaum ein Einhorn wird sich jedoch auf einen sinnlosen Kampf einlassen oder sich ohne zwingenden Grund in eine tödliche Gefahr begeben, obwohl sich diese Wesen von erlittenen Verletzungen deutlich schneller erholen als andere Lebewesen (Regeneration: je 1W3 LeP, AuP und AsP pro SR Ruhe).

INI 15+1W6 PA 12 LeP 65 RS 1 KO 18
Hornstoß: AT 14 TP 1W6+3
Huftritt: AT 12 TP 2W6
GS 16 AuP 75 MR 12 GW 12

MINDERGEISTER

Die aventurische Wissenschaft kennt insgesamt sechs Elemente: Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft und Wasser, aus denen sich die Materie zusammensetzt. Wo zwei Elemente in reiner Form ineinander übergehen oder sich vermischen, kann, wenn magische Strömungen hinzutreten, ein sogenannter Mindergeist entstehen. Speziell im Hochgebirge mit seiner reinen Luft, dem Gletschereis und den klaren Bächen kommt das hin und wieder vor. Mindergeister sind nur halb stofflich; sie können jederzeit mit den Elementen verschmelzen, aus denen sie entstanden sind, oder sich unsichtbar machen. Sie sind nicht intelligent, verfolgen keine Ziele und greifen nicht an – sie sind einfach nur da. Allerdings kann es für einen Bergwanderer sehr erschreckend sein, wenn ihm aus einem Wasserfall (Mischung von Wasser und Luft) auf ein-

mal ein Gesicht mit Haar und Bart aus der Gischt entgegenschaut oder wenn sich im Schneetreiben (Mischung von Luft und Eis) eine wirr kichernde kleine Frau aus Schneeflocken formt. Vielleicht folgt er der Flockenfrau aber auch aus Neugier und fällt dabei in eine Gletscherspalte.

Andere Orte, an denen Mindergeister auftreten können, sind beispielsweise die Brandungszone des Meeres (Wasser/Luft oder Wasser/Erz) oder Mangrovenwälder (Wasser/Humus). In der Nähe von Vulkanen und Drachenhöhlen können Feuerwusel (Feuer/Luft) und Schlackenwirrlinge (Feuer/Erz) auftreten, die sich auch von einem Lagerfeuer angezogen fühlen mögen.

Mindergeister können nur mit Zaubern und magischen Waffen verletzt werden; sie haben 2W6 LeP sowie PA 18 (Verschmelzen mit der Umgebung).

UNTOTE

Mit dem Tod ist in Aventurien nicht immer alles zu Ende. Bisweilen geschieht es, dass übelste Schwarzmagier Leichname aus den Gräbern holen und sie zu willfährigen Dienern machen. Wer unter *Totenangst* leidet, wird beim Anblick solcher Kreaturen mit seiner Panik zu kämpfen haben, bevor er zu vernünftigen Handeln in der Lage ist.

SKELETT

Lag der Leichnam lange genug im Grab, sind von ihm irgendwann nur noch Knochen übrig – und die Metallteile von Waffen und Rüstungen, die ihm mit auf die letzte Reise gegeben wurden. Skelette können nur mit Hieb- und Stichwaffen (Äxten und Streitkolben, egal ob ein- oder zweihändig geführt) wirksam bekämpft werden. Schwerter und Säbel richten den halben, Stichwaffen (Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile) überhaupt keinen Schaden an. Wer zum ersten Mal einem wandelnden Skelett gegenübersteht, muss eine Mut-Probeprobe +2 (eventuell noch erschwert um die *Totenangst*) schaffen, um nicht davonzurennen.

INI 10+1W6 PA 3 LeP 30
RS je nach Rüstung KO 10
Hand: AT 8 TP 1W6+2
Waffe: AT 9 TP je nach Waffe
GS 5 AuP unendlich MR 5 GW 7

ZOMBIE

Der Zombie ist ein stark verwester Leichnam, der wieder zum Leben erweckt wurde. Er ist derart abscheulich anzuschauen, dass ein Held beim ersten Anblick eine Mut-Probeprobe +4 (eventuell noch erschwert um die *Toten-*

angst) bestehen muss, um nicht schreiend das Weite zu suchen. Zombies sind schwerfällig; sie können keine Rüstungen tragen und als Waffen nur ihre Hände gebrauchen. Sie hauchen erst dann ihre unheilige Existenz aus, wenn sie im wahrsten Sinne des Wortes in Stücke geschlagen wurden – das Köpfen allein zeigt keine nennenswerte Wirkung. Oftmals übertragen sie Krankheiten.

INI 6+1W6 PA 2 LeP 25 RS 0 KO 10
Hand: AT 7 TP 1W6+2
GS 4 AuP unendlich MR 8 GW 6

Mumie

Mumien sind Leichname, die durch Einbalsamieren konserviert wurden. Ihre hervorsteckende Eigenschaft ist die gewaltige Körperkraft: Eine Mumie ist so stark wie vier kräftige Krieger. Nichtmagische Waffen richten gegen Mumien nur den halben Schaden an, abgeschlagene Körperteile führen ein Eigenleben und kämpfen weiter – wer das miterlebt, muss eine Mut-Probe +5 ablegen (eventuell noch erschwert um die *Totenangst*), und das selbst dann, wenn er dieses schauerliche Phänomen früher schon einmal beobachten musste. Misslingt die Probe, überkommt den Helden Panik und er rennt davon. Mumien werden mit Feuer sehr wirksam bekämpft, eine Fackel (geführt als improvisierte Hiebwaaffe) richtet 2W6 TP an, der Zauber IGNIFAXIUS erzeugt die doppelte TP-Zahl. Auch Mumien übertragen häufig Krankheiten.

INI 12+1W6 PA 7 LeP 45 RS 2 KO 10
Hand: AT 7 TP 1W6+5
Waffe: AT 7 TP je nach Waffe
GS 5 AuP unendlich
MR 15 GW 12

GEISTER

Während Untote Leichname sind, die durch Magie aus dem Grab geholt wurden, um einem Zauberer als willenlose Werkzeuge zu dienen, handelt es sich bei Geistern um die Seelen Verstorbener, die im Tod keinen Frieden gefunden haben. Sie sind meistens an bestimmte Orte oder Gegenstände gebunden und erscheinen nur nachts. Viele sind verwirrt, ohne Zeitgefühl und zu keinem klaren Gedanken mehr in der Lage, geschweige denn einem sachlichen Gespräch. Geister können nur durch Magie oder göttliches Wirken beeinflusst werden; gewöhnliche Waffen richten keinen Schaden bei ihnen an. Sie selbst können sehr wohl den Lebenden

gefährlich werden, obgleich das oft nicht ihre Absicht ist. Ein *Irrlicht* etwa tanzt rufend und wehklagend über dem Ort, wo jemand im Moor versunken ist, ohne dass ihm bewusst wäre, dass es damit Andere ins Verderben locken kann.

Geister sind in vielen Fällen tragische Gestalten: Sie konnten im Leben eine Warnung nicht überbringen, waren unglücklich verliebt, haben jemandem Unrecht getan, selbst schweres Unrecht erlitten oder eine wichtige Aufgabe nicht erfüllt, was ihnen keine Ruhe lässt. Mitunter geht der Geist eines Mordopfers um, bis das Verbrechen aufgeklärt und gesühnt ist. Die meisten Geister erhoffen sich Hilfe und Erlösung, um endlich in Borons Reich eingehen zu können. Mitunter klammert sich aber auch ein Schurke nach dem Tod ans Diesseits und raubt als *Nachtalp* den Lebenden die Lebenskraft, oder er ergreift von einem fremden Körper Besitz, um seine Ziele weiter zu verfolgen oder Rache zu nehmen.

DRACHEN

Drachen sind keine 'Aufwärmmonster', sondern majestätische, meist zauberkundige Wesen, denen man nicht jeden Tag begegnet. Sie sind intelligent und verständigen sich über eine eigene Gedankensprache. Ihr Blut ist siedend heiß, und sie können in aller Regel Feuer speien. Ein Drache sollte – sei es als Gegner oder Verbündeter – immer eine zentrale Rolle im Abenteuer spielen. Vertreter der großen Drachen-Arten können über tausend Jahre alt werden. Manche beherrschen ganze Gebirgszüge und werden auch von den Herrschern der Menschen als gleichrangige 'Adlige' anerkannt. Die Hesinde-Kirche schickt ab und zu Expeditionen aus, die alte, weise Drachen um Rat fragen oder ihnen gefährliche magische Artefakte zur Verwahrung anvertrauen sollen.

Das heißt aber keineswegs, dass alle oder auch nur die meisten Drachen wohlwollend wären. Die Zwerge etwa verzeichnen in ihrer Geschichte mehrere tausend Jahre von Drachenkriegen und unterhalten noch heute in Xorlosch eine Akademie des Drachenkampfes. Auch die Tulamiden blicken stolz auf mehrere Drachentöter in dreitausend Jahren Geschichte zurück. Wenn Zwerge oder Menschen einen großen Drachen besiegen, ist das ein Ereignis, von dem noch nach Jahrhunderten gesprochen wird, und das hat seinen Grund: Eine unerfahrene Heldengruppe ist für einen Riesenlindwurm nichts weiter als ein Happen zum Frühstück.

Weiter oben wurde bereits der **Baumdrache** vorgestellt. Noch kleiner (2–3 Spann), dafür sprachbegabt und zauberkundig, sind die **Mecker-** und **Funkeldrachen**, die man nicht nur im Wald antreffen kann, sondern auch als Botschafter größerer Drachen an Herr-

scherhöfen oder als Haustiere von Magiern. Mittelgroß (um 10 Schritt Spannweite) und nicht sehr intelligent sind **Perl-** und **Westwinddrachen**, die vor allem an den Küsten hausen. **Frost-** und **Gletscherwürmer** leben im ewigen Eis und speien kein Feuer, sondern einen eisigen Frostauch. **Höhlendrachen** horten bereits ansehnliche Goldschätze und sind für ihre Gier bekannt. Die größten, mächtigsten und intelligentesten Drachen sind die **Purpurwürmer**, **Kaiserdrachen** und die dreiköpfigen **Riesenlindwürmer**.

Als beispielhafter Vertreter großer Drachen seien *Ykkandil* genannt, ein fast zweitausendjähriger Riesenlindwurm, der sich im Regengebirge als Gott verehren und mit Menschenopfern füttern lässt, die Kaiserdrachen *Shafir* und *Apep*, die in die politischen Geschehnisse des Horasreichs bzw. des Freien Tobrien eingreifen, und das Purpurwurm-Weibchen *Leskarines*, das regen magischen Austausch mit dem Leiter der Fasarer Magierakademie pflegt.

DÄMONEN

Die Welt der Dämonen ist komplex, und ein Ausflug in ihr Reich würde den Rahmen dieses Kapitels bei weitem sprengen. Ihre Heimat liegt nicht in Aventurien, nicht einmal auf der Welt Dere, sondern in der von Magiern so genannten Siebten Sphäre, auch als Niederhöllen bekannt, dem brodelnden Chaos außerhalb jeglicher geordneten Existenz. Im maraskanischen Glauben nennt man sie 'die Ungeschaffenen'. Auch der Zwölfgötterglaube betrachtet sie als außerhalb der Schöpfung stehend und als Feinde der Götter (siehe die Betrachtungen zur aventurischen Religion, speziell ab Seite 220ff.).

Dämonen müssen magisch beschworen werden; sie können im Allgemeinen nicht aus eigenem Gutdünken nach Aventurien kommen. Es sind machtvolle Wesen, denen nur Zaubersprüche, Zauberkraft und das Wirken der Götter ernsthaft gefährlich werden können. Wer sich ihnen stellt, riskiert nicht nur zu sterben, sondern zudem, dass seine Seele für immer in die Niederhöllen gerissen wird. Falls Sie mehr über Dämonen erfahren möchten, sei Ihnen die Lektüre der Box **Götter und Dämonen** bzw. des im Jahre 2007 erscheinenden Bandes **Wege der Magie** empfohlen.

EIGENE WESENHEITEN

Eine weitaus reichhaltigere Auswahl an Kreaturen und Ungeheuerlichkeiten finden Sie im Band **Zoo-Botanica Aventurica**. Im Übrigen: Nehmen Sie sich die Freiheit, eigene Wesenheiten zu erfinden. Behalten Sie dabei jedoch das Spielgleichgewicht im Auge – denn Ihre Spieler werden an einem

übermächtigen Gegner wohl ebenso wenig Freude haben wie an einem sagenumwobenen Ungeheuer, das sie mit einem Streich besiegen können. Interessanter als eine mög-

lichst hohe Zahl an Lebens- und Trefferpunkten sind raffinierte und trickreiche natürliche Waffen, ein phantastisches Äußeres, das sich gleichzeitig gut beschreiben und so

den Spielern nahe bringen lässt, sowie eine einfallsreiche Lebensweise, die sich gut in die Gesamtheit der aventurischen Fauna und Flora einfügt.

AVENTURISCHE GIFTE

Auch in Aventurien werden Streitigkeiten bisweilen durch Giftmord gelöst. Pauschal kann man sagen, dass die Beliebtheit dieser Methode, den Kontrahenten loszuwerden, von Norden nach Süden stetig zunimmt. So mag es auch nicht verwundern, dass das Angebot an Giften im südlichen Aventurien wesentlich reichhaltiger ist: Während man im ordentlichen Elenvina kaum ein harmloses Rauschkraut bekommen kann, werden in Al'Anfa tödliche Pülverchen schon beinahe von Marktschreibern feilgeboten.

Der *Wehrheimer Index*, der in vielen Regionen Mittel-Aventuriens in der Rechtssprechung Anwendung findet, stellt die Verwendung bestimmter Gifte (von den im Folgenden aufgezählten *Boabungaha*, *Gonede*, *Kukris* und *Purpurbliß*) unter besonders harte Strafen. Die Herstellung wird mit 30, der Besitz mit 5 Jahren scharfer Kerkerhaft bestraft. Wer mit Gift gar mordet, kann auf keinerlei mildernde Umstände hoffen.

Wenn man nach Giften sucht, wird man für gewöhnlich in den großen Städten bei Alchimisten oder Apothekern fündig – aber nur, wenn man bekannt ist, ein Empfehlungsschreiben eines 'guten Kunden' mitbringt oder etwas gegen den Verkäufer in der Hand hat, das nicht an die Ohren der Büttel dringen sollte.

Im Folgenden finden Sie einige Gifte aufgelistet (weitere finden Sie in der *Geographia Aventurica*). Die **Stufe** gibt an, wie stark das Gift ist. Der Held darf zu Beginn der Vergiftung eine KO-Probe ablegen, erschwert um die Giftstufe sowie gegebenenfalls erleichtert durch den Vorteil *Resistenz gegen Gifte* (siehe 90). Gelingt diese Probe, so

erleidet der Held nur eine reduzierte Giftwirkung (in der Regel die halbe Wirkung, aber die Einzelheiten sind bei den Giften aufgeführt). Gelingt die KO-Probe sogar so gut, dass die Differenz zwischen Wert und Wurf 10 oder mehr beträgt, so wirkt das Gift in diesem Fall überhaupt nicht. Die Angabe bei **Wirkung** vor dem Schrägstrich steht für die volle Wirkung, hinter dem Schrägstrich für die halbe Wirkung des Gifts (abhängig von der Resistenz-Probe, siehe oben). Unter der Rubrik **Beginn** finden Sie den Zeitpunkt, wann die zuvor beschriebene Wirkung einsetzt, unter **Dauer** den Zeitraum, über den das Gift wirkt, und unter **Preis** einen Durchschnittspreis für eine Dosis, der jedoch lokal stark abweichen kann.

Der Beschreibung des Gifts können Sie jeweils entnehmen, wo es herkommt und wie es angewendet wird: **Waffengifte** sind zähe Pasten, die auf Spitzen oder Klingen von Pfeilen, anderen Waffen, Fangeisen, Nadeln und dergleichen aufgetragen werden. Sie wirken nur, wenn sie in die Blutbahn gelangen, wenn also die Waffe mindestens einen Schadenspunkt verursacht. **Einnahmegifte** werden in Speisen und Getränke gemischt (und können mit einer um die Giftstufe erschwerten Probe auf *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt* rechtzeitig bemerkt werden). **Kontaktgifte** wirken bei Hautkontakt. **Atemgifte** sind feine Pulver, die dem Opfer ins Gesicht geblasen oder sonst wie in die Atemwege gebracht werden müssen. Manche Gifte können auf mehrere Arten verwendet werden.

Weitere Informationen zum Schaden durch Gifte und dem Heilen von Vergiftungen finden Sie auf den Seiten 193.

ANGSTGIFT

Dieses alchemistische Waffengift fügt dem Opfer keinen körperlichen Schaden zu, sondern versetzt es so in Panik, so dass es die Flucht vor dem ersten Wesen ergreift, das es nach der Vergiftung erblickt.

Stufe: 4

Wirkung: Opfer wird in Furcht vor dem ersten Wesen versetzt, das es nach der Vergiftung erblickt / leichte Furcht (alle Ängste +2, MU -2)

Beginn: sofort

Dauer: 7 SR

Preis: 25 D

ARACHNAE

Lähmendes Waffengift aus dem Gift der Höhlenspinne; gerne bei Entführungen verwendet.

Stufe: 1

Wirkung: leichte Lähmung, AT und PA sinken um je 2 Punkte / AT und PA sinken um je 1 Punkt

Beginn: sofort

Dauer: 12 KR, bei gelungener KO-Probe nur 6 KR

Preis: 5 D

BOABUNGAHA

Dieses Atemgift ist wohl das begehrteste Produkt, das die Waldmenschen im Regengebirge herstellen und bisweilen gegen hochwertige Metallwaffen tauschen (oder gegen Eindringlinge einsetzen). Boabungaha gehört zu den gefährlichsten Giften überhaupt. Hilfe ist eigentlich nur auf magischem Wege möglich.

Stufe: 19

Wirkung: Ersticken (1W6 SP/KR) / Atemnot (1W6-2 SP/KR)

Beginn: 5 KR

Dauer: bis zum Tode, bei gelungener KO-Probe 'nur' 30 Kampfrunden lang

Preis: 250 D

GOLDLEIM

Klebriges, zähes Kontaktgift pflanzlichen Ursprungs, mit dem gerne Türklinken o.ä. gesichert werden. Es wirkt ätzend auf organische Materialien (Haut,

Fleisch, Holz, Leder, Tuch ...), nicht aber auf Metall und Stein. Als Waffengift eingesetzt, verursacht es nur den halben Schaden.

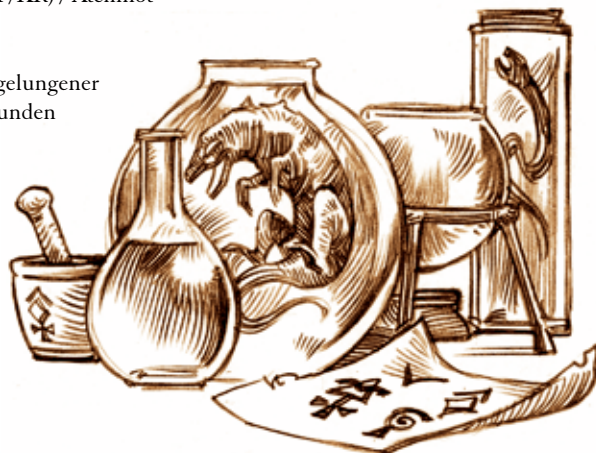
Stufe: 5

Wirkung: 2W6-3 SP/Std. / 1W6 SP/Std.

Beginn: sofort

Dauer: 2W6 Stunden

Preis: 30 D



GOPEDE

Waffengift, das aus dem Gift des Gelbschwanzskorpions destilliert wird. Wird gern von Wüstenräubern verwendet.

Stufe: 8

Wirkung: 1W6+5 SP/SR; Krämpfe, Zuckungen, Würgen (alle Eigenschaften -2) / 1W6+1 SP/SR; alle Eigenschaften -1

Beginn: 10 KR

Dauer: 5 SR

Preis: 70 D

HALBGIFT

Ein alchemistisch gebrautes Waffen- und Einnahmegift, das demoralisierend und verwirrend auf das Opfer wirkt und seine Körperkoordination stark einschränkt.

Stufe: 8

Wirkung: MU, GE, KK, AT, PA, TP werden halbiert / genannte Werte je -3

Beginn: sofort

Dauer: 7 SR, bei gelungener KO-Probe 1 SR

Preis: 60 D

KELMON

Dieses Waffen- und Kontaktgift aus den Nessel der Disdychonda-Pflanze wird manchmal zur Jagd benutzt, häufiger aber zum Sichern von Schatztruhen.

Stufe: 5

Wirkung: 4W6 SP sowie vollständige Lähmung / 2W6 SP sowie FF, GE, KK halbiert

Beginn: 5 KR

Dauer: 6 SR

Preis: 30 D

KUKRIS

Ein auch als 'Königsmacher' bezeichnetes Einnahme- und Waffengift, das vor allem in Süd-Aventurien verbreitet ist; beliebt wegen der einfachen und für den Anwender sicheren Handhabung.

Stufe: 12

Wirkung: 1W6-1 SP/KR, Juckreiz (KL, FF -1), Krämpfe (KK, GE -3) / 1W3 SP/KR

Beginn: 10 KR (Schaden und Juckreiz), 15 KR (Krämpfe)

Dauer: bis zum Tode, bei Gelingen der KO-Probe 50 KR

Preis: 90 D

PURPURBLITZ

Das Geruchs- und geschmacklose Pulver (ein Einnahmegift) ist das gefährlichste Gift des Kontinents – das Mittel der Wahl für den anspruchsvollen Meuchler. Die einzigen Symptome sind purpurne Nebel vor den Augen, und bevor das Opfer begriffen hat, was ihm zugestoßen ist, ist es auch schon tot. Purpurblitz ist bei der Untersuchung der Leiche nicht nachzuweisen.

Stufe: 20

Wirkung: 1W6 SP/KR / 1W3 SP/KR

Beginn: sofort

Dauer: bis zum Tod, bei Gelingen der KO-Probe 'nur' 50 KR

Preis: 300 D

WURARA

Pflanzliches Waffengift der Dschungelstämme, das sie zur Jagd auf ihre Blasrohr-Pfeile auftragen

Stufe: 4

Wirkung: 1W6 SP/Std.; Kälteschauer, Sehstörungen (AU fällt auf ein Drittel; *Sinneschärfe*-Proben +5) / 1W3 SP/Std.; AU-10, *Sinneschärfe*-Proben +2

Beginn: 1 SR

Dauer: 1W6 Stunden

Preis: 15 D

EIGENE GIFT

Wenn Sie eine giftige Substanz improvisieren wollen, gehen Sie einfach davon aus, dass sie so viele W6 Schaden anrichtet wie ihre Stufe und dass dieser Schaden umso schneller eintritt, je höher die Stufe des Giftes ist.

Bei Giften, die keine Lebenspunkte, sondern Eigenschaftspunkte rauben sollen, können sie von dreimal so vielen 'Punktstunden' ausgehen, wie die Stufe des Giftes beträgt (also z.B. ein Verlust von 2 Punkten KK für die Dauer von 3 Stunden bei einem Gift der Stufe 2).

KRANKHEITEN UND SEUCHEN IN AVENTURIEN

Glücklicherweise sind echte Seuchen und Epidemien (wie die berüchtigten und meist tödlichen Zorganpocken) in Aventurien eine eher seltene Angelegenheit, die man sogar meist dem Wirken von Krankheitsdämonen oder gar dem Namenlosen zuschreibt (und die auch entsprechend vornehmlich mit Magie und Gebeten bekämpft werden). Mindere Schwierigkeiten wie einige Fieberkrankheiten sind jedoch auch bei Helden verbreitet, stellen aber für Menschen mit robuster Konstitution meist eher ein Ärgernis als ein echtes Problem dar.

Die folgenden Krankheiten sind exemplarisch für die Malaisen, die sich Helden einfangen können. Das heißt keineswegs, dass Sie Krankheiten ins Spiel einbringen *müssen*. Schließlich steht der Spielspaß der Spieler im Mittelpunkt, und der leidet sehr wahrscheinlich, wenn die Helden die Hälfte jedes Abenteuers krank im Bett verbringen und verarztet werden müssen, statt Schurken und Monster zu bezwingen. Andererseits kann die Suche nach dem richtigen Heilkraut, um einen verletzten Ritter vom Wundfieber zu kurieren, oder das Aufspüren

einer mit Blutigem Rotz verseuchten Schiffsladung Pfeffer, die alle Käufer gefährdet, ein willkommener Abenteuer-Anlass sein.

Ansteckung listet die Gründe auf, warum man die Krankheit bekommt; **Dauer** steht für den Zeitraum von der Ansteckung bis zum Ausbruch der Krankheit (vor dem Schrägstrich) und die Dauer des Krankheitsverlaufs; **Wirkung** gibt den Schaden während des Krankheitsverlaufs an; **Stufe** ist der Zuschlag auf die Konstitutionsprobe, um die Ansteckung zu verhindern (zum Widerstand eines zähen Körpers gegen eine Krankheit siehe S. 193).

Allgemein gilt, dass ein Held, der an einer Krankheit leidet, durch nächtlichen Schlaf (so er überhaupt dazu kommt) keine LeP regeneriert oder Erschöpfung abbaut.

ERKÄLTUNG UND DURCHFALL

Erkrankungen wie **Triefnase** (Stufe 1) oder **Darmfraisch / Flinker Difar** (Stufe 2) kann ein Held sich auf Wildnisreisen oder beim Einkehren in billigen Wirtshäusern mit zügigen Zimmern und zweifelhafter Küche leicht einfangen. Sie sind nicht sehr gefährlich (*Dauer*: 1W3+Stufe Tage, *Wirkung*: Stufe W3 Punkte Erschöpfung pro Tag sowie 1W3+Stufe SP pro Tag), aber durchaus hinderlich. Es fällt nun einmal schwer, unbemerkt den Kriegsrat der Orks zu belauschen, wenn man niest und hustet.

BLUTIGER ROTZ

Eine im Regenwald verbreitete Erkältungskrankheit mit Husten und leichtem Fieber.

Ursache: Aufenthalt im Regenwald, Ansteckung durch einen Erkrankten, selten einmal durch Tropenhölzer oder Gewürze übertragen.

Dauer: 3 Tage / 1W6+6 Tage

Wirkung: 1W3+1 SP und 1 Punkt Erschöpfung pro Tag, derweil sind GE, KO, KK, AT und PA um je 2 Punkte gesenkt; strenge Bettruhe verkürzt den Krankheitsverlauf um 1W6 Tage.

Stufe: 3

DUMPFSCÄDEL

Eine fiebrige Erkrankung mit Mattigkeit, Schwächeempfinden und Kopfschmerzen.

Ursache: Äußerung grober Unwahrheiten im Praios- oder Hesinde-Tempel, Ansteckung durch einen Erkrankten, selten auch als Folge einer Erkältung im Frühjahr oder Herbst

Dauer: 2 Tage / 1W3+4 Tage

Wirkung: pro Tag 1W6-1 SP sowie 1 Punkt Erschöpfung; derweil sind einige Eigenschaften gesenkt: IN, CH je -1, GE, KO, AT, PA je -2, KK -4. An Dumpschädel er-

krankte Zwerge neigen zu Wutausbrüchen (Jähzorn +5).

Stufe: 4

WUNDFIEBER

Eine Fieberkrankheit mit unruhigem Schlaf, körperlicher Mattigkeit, bisweilen Sprachverwirrtheit; in schlimmen Fällen auch Koma und Tod.

Ursache: verschmutzte Wunden (durch rostige Waffen, Bisse von bestimmten Tieren und Wesen etc.)

Am Ende eines Tages, an dem ein Held 5 SP oder mehr durch verschmutzte Wunden erlitten hat, wird mit einer KO-Probe geprüft, ob er sich mit Wundfieber angesteckt hat; Modifikatoren auf den Wurf sind: +1 bei mehr als 25 % LE-Verlust, +2 bei über 50 % LE-Verlust, +3 wenn die Wunde durch Zähne oder Klauen verursacht wurde, +4 wenn die Wunde durch Untote verursacht wurde, -7 wenn der Held *Resistenz gegen Krankheiten* als Vorteil hat (z.B. weil er ein Zwerg oder Elf ist). 'Wunde' in obigem Zusammenhang bedeutet hier allgemein 'Verletzung', nicht unbedingt eine Wunde nach den Regeln von S. 193.

Dauer: 1 Tag / 2W6 Tage

Wirkung: 2W6-1 SP am ersten Krankheitstag, 2W6-2 SP am zweiten Krankheitstag, 2W6-3 am dritten usw.; außerdem sinkt die KK jeden Krankheitstag um 1 Punkt (nicht bei gelungener KO-Probe)

Stufe: 6

PARALYSE ODER BASILISKENBLICK

Eine versteinungsähnliche Lähmung, die u.a. auch die Augenmuskulatur befällt (daher der Name der Krankheit*). Nach der vollständigen äußeren Versteinering beginnen die Organe zu versteinern, was dann sehr schnell zum Tode führt.

Ursache: Berührung von Untoten (19 und 20 auf 1W20), Aufenthalt in einer Basiliskenbrache (17-20 auf 1W20)

Dauer: 7 Tage / 1W6+3 Tage

Wirkung: Pro Tag sinken GE und KK um je 1W6 Punkte; sind beide Werte auf 0 gefallen, beginnt die Versteinering: 2W6 SP/Std.

Stufe: 8

TOLLWUT

Zunehmende Wahnvorstellungen und Sinnesstörungen, Krampfanfälle und Fieber, häufig Anfälle von Raserei, meist tödlicher Verlauf. An Tollwut kann man nur einmal im Leben erkranken; wer überlebt, ist fortan sicher. Elfen sind generell vollständig unempfindlich gegen Tollwut.

Ursache: Biss eines tollwütigen Tiers (etwa Wolf, Fuchs, Hund, Ratte)

Dauer: 1W20 mal 10 Tage / 1W6+6 Tage

Wirkung: Anfälle von Raserei (1 auf 1W20 bei stündlichem Wurf); 1W6 SP am ersten, 1W6+2 SP am zweiten, 2W6+2 SP am dritten, dann 3W6+2 SP pro Tag für weitere 1W6+3 Tage; täglich sinkt die *Sinnesschärfe* um 3 Punkte. Die KK sinkt um 1, 2, 3 ... Punkte am vierten, fünften, sechsten ... Tag; fällt sie auf 0, so hören die Raserei-Anfälle auf, dafür kann es zum Herzstillstand kommen (1-5 auf 1W20 pro Tag). Nach Ende der Krankheitsdauer steigen KK und *Sinnesschärfe* wieder an; Überlebende verlieren jedoch dauerhaft einen KK-Punkt sowie 1W6 Punkte *Sinnesschärfe*.

Stufe: 10

*) Ein Basilisk ist eine Monstrosität, deren starrer Blick Lebewesen versteinern kann und deren Ausdünstungen das Umland vergiften; glücklicherweise gibt es so gut wie keines dieser Wesen mehr in Aventurien.

HEILPFLANZEN UND ANDERE NÜTZLICHE KRÄUTER

Der aventurischen Luft schreibt man zu, sehr heilkräftig zu sein. Doch oft genug reicht das allein nicht aus, um Verletzungen oder Krankheiten auszukurieren, und man braucht noch ein wenig Unterstützung durch heilsame Kräuter und Pflanzen.

Das **Verbreitungsgebiet** meint grob umrissen die Teile des Kontinents, wo man mit der Pflanze rechnen kann, der **Verbreitungsraum** den Geländetyp, in dem die Pflanze am häufigsten auftritt. Unter **Preis** steht, was man in einer durchschnittlichen Apotheke für eine Arznei aus dem Kraut bezahlt. Je nach Gegend, Jahreszeit und Nach-

frage kann es hier starke Abweichungen geben. Wer frische Kräuter bei Händlern anliefern, erhält deutlich geringeren Lohn, weil diese ja erst haltbar gemacht und zubereitet werden müssen. Die Rubrik **Probe** gibt den Aufschlag an, um den eine *Pflanzenkunde*-Probe erschwert ist, wenn man das Kraut in freier Natur sucht. Der Aufschlag ist nicht nur von der Häufigkeit der Pflanze, sondern auch von deren Auffälligkeit und den Verwechslungsmöglichkeiten abhängig.

Viele weitere Heil-, Nutz- und Giftpflanzen finden Sie in der **Zoobotanica Aventurica**.

ATMON

Dieses zähe Gras der Wüstenrandgebiete ist kein eigentliches Heilkraut, sondern ein Stärkungsmittel. Zu Brei zerkocht und auf dem ganzen Körper aufgetragen, erleichtert es in den folgenden fünf Stunden alle Proben auf körperliche Talente (außer *Schwimmen*, *Singen*, *Stimmen Imitieren* und *Zehen*) um zwei Punkte. Wird das Kraut innerhalb von zwei Tagen erneut angewendet, so kehrt sich der Bonus in einen Malus um.

Verbreitungsgebiet: rings um die Khôm-Wüste und Gorische Wüste, Raschtulswall
Verbreitungsraum: Steppe, Hochland
Preis: 18 D pro Portion Paste
Probe: +5

CARLOG

Diese Binsen-ähnliche Pflanze ist kein Heilkraut im eigentlichen Sinn. Wer ihre Blüten einnimmt, kann nachts für 1W6+12 SR so gut sehen wie sonst in der frühen Dämmerung.

Verbreitungsgebiet: Westküste von Thorwal bis Brabak
Verbreitungsraum: Sumpf / Brackwassersümpfe
Preis: 4 D pro Portion eingelegte Blüten
Probe: +5

DONF

Frische oder eingelegte Donf-Stängel kaut man als Mittel gegen Fieber-Krankheiten (Schadenswurf um 2 Punkte gemindert). Bei Paralyse ist Donf ein wirksames Heilmittel, das den Lähmungsprozess beendet. Donf zu ernten ist gefährlich, wächst das Kraut doch bevorzugt in bodenlosem Morast.

Verbreitungsgebiet: ganz Aventurien südlich von Gerasim

Verbreitungsraum: Sumpf

Preis: 4 D pro Portion eingelegter Stängel
Probe: +6

ILMENBLATT

Leichtes Rauschkraut, das um Al'Anfa herum auch angebaut und exportiert wird; im Mittelreich nicht gern gesehen. Blätter und Harz werden geraucht, was beruhigend und euphorisierend wirkt. Amokläufer im Blut- rausch können mit den Dämpfen beruhigt werden, vorausgesetzt, sie atmen genug ein.

Verbreitungsgebiet: Westküste südlich von Dröl, Zyklopeninseln, Altoum
Verbreitungsraum: Waldlichtungen, Wiesen
Preis: 6 D pro Unze Harz / Blätterhack
Probe: +2

JORUGA

Ein alkoholischer Sud aus der Wurzel wirkt drei Monate lang vorbeugend gegen Tollwut;

auch nach einem Biss kann das Gebräu noch helfen.

Verbreitungsgebiet: Andergast, Nostria, Albernaria, Nordmarken

Verbreitungsraum: Wald, Wiesen

Preis: 12 D pro Portion Sud

Probe: +7

KAJUBO

Kajubo ist im eigentlichen Sinne kein Heilkraut, sondern die Knospen des Strauches ermöglichen es einem Menschen, bis zu drei SR lang ohne Atemluft auszukommen.

Verbreitungsgebiet: Altoum, Souran, Nikali

Verbreitungsraum: Waldrand, Küste

Preis: 10 D pro Portion (5 in Öl eingelegte Knospen)

Probe: +4

MENCHAL

Der Saft des Menchalkaktus halbiert die Wirkung von Giften.

Verbreitungsgebiet: Khôm-Wüste

Verbreitungsraum: Wüste und Wüstenrand

Preis: 5 D pro Portion Saft

Probe: +4

OLGINWURZ

Dieses seltene Moos wächst nur im Raschtulswall. Frisch zerkaut, lindert es die Wirkung von Krankheiten und Giften. Viel wirksamer ist jedoch ein alkoholischer Absud aus der Pflanze:

Der Anwender ist eine Woche lang vollständig immun gegen Gifte und Krankheiten. Herrscher und andere reiche Leute, die Mordanschläge befürchten, schicken immer wieder Expeditionen aus, um etwas von dem wundersamen Gebräu zu beschaffen. Die kriegerischen Bergvölker, in deren Stammesland die Pflanze wächst, sind davon wenig begeistert.

Verbreitungsgebiet: Raschtulswall

Verbreitungsraum: Hochland, Gebirge, Wald

Preis: 50 D pro Portion Sud (jedoch kaum im Handel erhältlich)

Probe: +10

QUINJABEERE

Stärkungsmittel (KK steigt für zwei Stunden um 1; keine zusätzliche Wirkung, wenn man mehr einnimmt), das vor allem von Echsenmenschen gesammelt wird

Verbreitungsgebiet: südlich Loch Harodröls

Verbreitungsraum: Dschungel, Waldrand

Preis: 4 D pro Portion

Probe: +6

ROTE PFEILBLÜTE

Diese zarte Rankpflanze ist eins der wichtigsten Heilkräuter Süd-Aventuriens. Ein Tee

aus den Blüten bringt binnen drei Stunden 3W6+2 LeP zurück. Frische Knospen, roh gegessen, schmecken scheußlich bitter, machen aber attraktiv: CH +1 für 12 Stunden.

Verbreitungsgebiet: südlich der Linie Nee-tha-Thalusa

Verbreitungsraum: Dschungel, Sumpf

Preis: 10 D pro Portion Aufguss

Probe: +7

TARPELE

Frisch oder als Salbe lindert die Pflanze Schmerzen; zudem erhöht sie die nächtliche Regeneration um 1 LeP.

Verbreitungsgebiet: ganz Aventurien von Gerasim bis Mengbilla

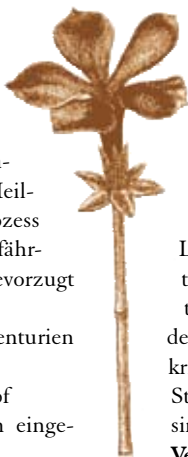
Verbreitungsraum: Wiesen, Wald, Sumpf

Preis: 2 S pro Portion Salbe

Probe: +4

VIERBLÄTTRIGE EINBEERE

Man kann die Beeren frisch einnehmen oder ihren ausgepressten Saft beim Alchimisten kaufen. Pro Beere erhält der Anwender im Verlauf einer Stunde 1W3 LeP zurück, bei einer gelungenen *Heilkunde*-Probe (Art der Heilkunde je nach Grund des LeP-Verlustes) sogar 1W6, aber nur, wenn er sich schont und nicht anstrengt (sonst nur 1 LeP). Auch bei Einnahme mehrerer Beeren oder größerer Mengen Saft kann man maximal 1W6 LeP pro Stunde regenerieren.



Verbreitungsgebiet: ganz Aventurien nördlich des Yaquir

Verbreitungsraum: Wald, Waldrand

Preis: 4 S pro Beere / 15 D (Flasche Saft mit 40+2W6 LeP)

Probe: +5

WIRSELKRAUT

Frisches Wirselskraut, auf eine Wunde aufgelegt, stoppt die Blutung und bringt im Verlauf eines Tages 5 LeP zurück. (Zwerge erhalten nur 2 LeP) Alchimisten und Apotheker verkaufen eine haltbare Wirselskraut-Salbe, die ebenfalls Blutungen stoppt und 1W6+4 LeP zurückgibt. Wirselskraut kann mit diversen

Gräsern verwechselt werden; bei misslungener Bestimmungsprobe legt sich der Held also womöglich wirkungsloses Gras auf die Wunden.

Verbreitungsgebiet: ganz Aventurien

Verbreitungsraum: Steppen

Preis: pro Portion 1 D (frisch) oder 5 D (Salbe)

Probe: +5

ZWÖLFBLATT

Frisch gegessen, schützen die Blätter vier Tage lang vor der Ansteckung mit Krankheiten. Ein Tee aus getrockneten Blättern wirkt nur zwei Tage lang. Zwölfblatt sieht herkömmlichem Farn ähnlich, so dass ein Held bei misslungener Bestimmungsprobe glauben kann, schützendes Zwölfblatt gesammelt zu

haben, obwohl er nur wirkungslosen Farn in den Händen hält.

Verbreitungsgebiet: ganz Aventurien südlich von Riva

Verbreitungsraum: Wald, Steppe, Wiesen

Preis: 2 D pro Portion getrocknete Blätter

Probe: +5

AUSRÜSTUNG

GEWICHT UND WÄHRUNG

Nackt kann man weder Schätze bergen noch Drachen töten, da erzählen wir Ihnen sicher nichts Neues. Neben Grips und Tatkraft kommt es also noch auf die richtige Ausrüstung an, wenn die Helden ein Abenteuer erfolgreich bestehen wollen. Diese will jedoch erst gefunden und bezahlt werden – in der gängigen aventurischen Währung: (Gold-)Dukat, Silbertaler, (bronzene) Heller und Kreuzer.

1 Dukat (1 D) = 10 Silbertaler (10 S) =

100 Heller (100 H) = 1.000 Kreuzer (1.000 K)

Außerdem hat jedes Ausrüstungsstück ein Gewicht, das wir in *Unzen* (U) messen; eine Unze entspricht 25 Gramm, 40 Unzen also einem Kilogramm oder aventurisch: *Stein*. Wie Sie bereits wissen, darf die mitgeführte Last die Tragkraft des Helden (Körperkraft in Stein) nicht überschreiten, wenn der Held nicht zusätzlich behindert werden soll (siehe auch Seite 192). Auch aventurisches Geld hat sein Gewicht: ein Dukat oder fünf Silbertaler oder zehn Heller oder zehn Kreuzer wiegen jeweils eine Unze.

Die Preise für Waffen und Rüstungen finden Sie auf den Seiten 160f. (Nahkampfwaffen), 163 (Fernwaffen) und 165 (Rüstungen), die Preise für Heilkräuter auf Seite 264f. Im Beiheft des **DSA-Meisterschirms** finden Sie ein Vielzahl weiterer Ausrüstungsstücke, mit denen Sie Ihren Helden individuell ausstatten können.

NICHTMAGISCHE AUSRÜSTUNG

In jeder Stadt und bisweilen auch in größeren Dörfern finden sich Krämer, die Gegenstände des alltäglichen (Abenteuer-)Bedarfs führen.

Die Ausstattung des Helden beginnt mit der Wahl der richtigen **Kleidung**. Pelzfäustlinge und Mützen sind sicherlich überflüssig, wenn es in die südlichen Dschungel geht, wohingegen man nur mit einem Lendentuch bekleidet ungern in die nördlichen Eiswüsten reist. *Normale Straßenkleidung*, die freilich nicht gegen bittere Kälte schützt, wiegt etwa 120 Unzen und kostet ungefähr 2 D, *Winterkleidung* wiegt 200 U und kostet 3 D, Jacke oder Mantel und Schuhwerk jeweils inbegriffen. Für *Festgewänder*, mit denen man sich auf einem Hofball oder Magier-Kongress sehen lassen kann, muss man tiefer in die Tasche greifen; Magierroben aus Seidenbrokat etwa bekommt man nicht unter 6 D. Auch für besonders wildnistaugliche, reiß- und wetterfeste Kleidung sollte man ein oder zwei Dukaten drauflegen. Eine einfache Kutte oder Hemd und Hose aus grober Wolle, nebst Holzschuhen oder Strohsandalen, gibt es dagegen schon ab 2 S.

Ausrüstungsstück	Gewicht	Preis
Angelhaken mit Schnur	1	2 H
Becher (Holz)	2	1 H
Essbesteck	10	5 S
Fernrohr	50	70 D
Feuerstein und Stahl	5	6 H
Flöte	8	2 S
Gänsekiele (10 Stück), Griffel	1	4 S
Hammer	40	8 S
Handbeil	40	15 S
Handharfe	40	10 D
Jonglierbälle (3 Stück)	20	15 H
Kamm	5	1 H
Kerze	2	1 H
Kerzenlaterne	20	5 S
Kessel, emailliert	70	15 S
Kletterhaken, 10 Stück	50	5 S
Lampenöl	10	5 H
Lederrucksack (fasst 15 Stein)	40	4 S
Lupe	5	8 D
Nähzeug	2	8 S
Öllampe	10	1 S
Pechfackel	20	5 H
Pergament, 10 Blatt	1	12 S
Pfanne, Eisen 30 cm	80	8 S
Schere	15	25 S
Schlafsack (Fell)	80	1 D
Schminke (Sortiment)	2	1 D
Schneeschuhe	60	12 S
Seife	20	2 H
Seil, 10 Schritt	55	7 S
Spielkarten	10	5 S
Sturm-/Blendlaterne, Öl	30	12 S
Tabakspfeife	5	5 S
Tuchbeutel	15	4 H
Waffenpflegeutensilien	40	15 S
Wasserschlauch, 1 Liter	5	1 S
Woldecke	60	2 S
Würfel (3 Stück)	1	2 S
Wurfhaken mit 10 Schritt Seil*	30	10 S
Zunderkästchen	8	2 S
Zweipersonenzelt (ohne Boden)	600	ab 3 D

*) Ein Wurfhaken wird als improvisierte Wurfwaffe (siehe S. 162) geworfen. Dazu wird das beste Wurfaffen-Talent des Helden –3 verwendet.

Diese Preise sind Durchschnittswerte. Der tatsächliche Preis mag von Stadt zu Stadt abweichen, je nachdem, wie gefragt oder selten die Waren sind. Im 'letzten Ausrüstungsladen vor dem Ehernen Schwert' wird man den Helden sicherlich ganz schön das Hemd ausziehen, und in Angbar, wo viele Zwerge wohnen, kommt man billiger an Eisenwaren als in einer Wüstenoase. Es muss auch nicht jeder Krämerladen alles vorrätig haben, was die Helden gerade brauchen. In einer Kleinstadt in Andergast weiß der Krämer vermutlich nicht einmal, was eine Lupe oder ein Fernrohr ist.

Abschließend ein paar Worte zur Pechfackel: Ein Held, der in einem niedrigen Gang die Pechfackel am ausgestreckten Arm vor sich hertragen muss, sieht nichts, weil der Feuerschein ihn blendet. Der Verlauf des Ganges ist zwar noch zu erkennen, der Goblin, der sich fünf Schritt weiter vorne an die Wand presst, jedoch bereits nicht mehr. Für solche Fälle muss man schon eine Laterne haben – oder, falls die Helden hintereinander gehen, den zweiten in der Reihe die Fackel tragen lassen. Übrigens: Streichhölzer sind in Aventurien unbekannt; Feuerstein, Stahl und Zunder bilden zusammen das 'aventurische Feuerzeug'. Dementsprechend dauert das Entzünden eines Feuers oder einer Fackel im besten Fall wenigstens eine halbe Minute.

SCHMUCK UND EDELSTEINE

Wer einen Drachenhort geplündert hat, sich im Taschendiebstahl übt oder wer seine goldenen Piraten-Ohringe versetzen muss, um das neue Entermesser zu bezahlen, der möchte selbstverständlich wissen, was die Klunker wert sind. Die Preise sind auch hier Verhandlungssache; für 'heiße Ware' zahlen die Hehler meist wesentlich weniger. Außerdem gibt es nicht für jeden Wertgegenstand sofort und überall zahlungskräftige Interessenten.

Ein silberner *Finger-* oder *Ohring* ist ab 3 S zu haben, ein *Armreif* (10 Unzen) für 6 D, eine *Halskette* (0,5 U) ab 5 S. Goldschmuck kostet das Dreifache.

Edelsteine haben schon manchen Abenteurer ins Regengebirge gelockt (wo es Smaragde und Opale gibt), zu den Jadebergen auf Altoum oder an die Küste der Bernsteinbucht. Ihr Gewicht wird in *Karat* gemessen, 1 Karat entspricht 1/5 Gramm. Ein daumennagelgroßer Stein hat etwa 10 Karat. Geschliffene Steine kosten doppelt soviel wie unbearbeitete.

Ungeschliffene Steine, Preise pro Karat: Amethyst 14 K, Bergkristall 19 K, Bernstein 9 S, Diamant 15 S, grüne Jade 2 S, Opal 22 H, Rosenquarz 2 H, Rubin 14 S, Smaragd 11 S

Ebenfalls schmückend, aber unveräußerlich, ist eine *Tätowierung*, die man sich bei einem guten Bilderstecher für 1 D anschaffen kann.

Nahrungsmittel	Preis je 20 Unzen
Bohnen, getrocknet	4 K
Fladenbrot	3 K
Hartkäse	2 H
Hartwurst	3 H
Dörrfleisch	7 H
Räucherhering	7 K
Schafskäse	15 K
Schinken	8 H
Schwarzbrot	1 H
Tagesration (1 Stein)	6 Heller*

*) Die Kosten einer Tagesration sind ein grob geschätzter Wert, der je nach Vorlieben des Helden auch deutlich darüber oder darunter liegen kann. Eine solche Ration enthält ein Stück haltbares Brot, ein wenig Wurst oder Schinken und Käse. Eventuell kann ein Teil davon durch Bohnen oder Getreide und Salz ersetzt werden, aus denen sich Suppe, Eintopf oder Getreideschleim kochen lassen.

PROVIANT

Essen und Trinken halten die Helden bei Kräften. Man darf davon ausgehen, dass ein Recke bei durchschnittlicher Anstrengung 3 Liter Wasser am Tag braucht und einen Stein an Speisen verputzt. Unten links finden Sie eine knappe Liste mit haltbaren Lebensmitteln, die sich als Reiseproviant eignen. Die Preise sind wiederum durchschnittlich; beim Bauern auf dem Lande wird man in einem fetten Jahr weniger bezahlen, in einer mit Warenschau-Besuchern überfüllten Stadt muss man schon das Doppelte hinlegen.

IN DER TAVERNE

Auch die stärksten Helden müssen nachts rasten und haben dabei gern ein Dach über dem Kopf. Längs der wichtigeren Straßen, in größeren Dörfern und in Städten finden sich daher Herbergen, deren Qualität höchst unterschiedlich ausfallen kann (siehe auch die Anmerkungen zur Regeneration auf Seite 195). Viele Häuser sind zwar sauber und gut geführt, in anderen aber hocken Flöhe zwischen den Bodendielen und sind mehr Wanzen als Federn im Deckbett versteckt. Zwar mag auch der Aventurier diese Tierchen nicht, aber derartige Zustände sind nicht ungewöhnlich, und man nimmt sie, wenn auch murrend, in Kauf, sofern der Preis stimmt.

In Städte-Beschreibungen und Abenteuern werden Sie hinter den Namen von Gasthäusern meist eine kurze Angabe zu Preis und Qualität finden: (Q/P/S), wobei **Q** für Qualität und **P** für Preis steht, jeweils auf einer Skala von 1 = mies/spottbillig bis 10 = exzellent/unbezahlbar. **S** steht für die Anzahl der Schlafplätze; fehlt diese Angabe, so ist das Etablissement nicht auf Übernachtungen eingerichtet.

Die unten stehenden Entgelte gelten als Durchschnitt für leidlich gut geführte, ungezeiferarme Häuser (also P5).

Das leibliche Wohl

Eintopf	3 H
Fleischgericht	7 H
Fischgericht	5 H
Brot und Wurst	2 H
Brot und Käse	1 H
Krug Bier (1 Maß = 0,8 Liter)	6 K
Becher billiger Wein (1 Schank = 0,2 Liter)	9 K
Schnaps	6 K
Bad im Zuber*	1 S

*) Soll das Wasser erstens frisch (also bisher von noch nicht mehr als zwei oder drei Personen benutzt worden) und außerdem warm oder sogar heiß sein und der Badende auch noch eine Kleinigkeit zu essen und zu trinken bekommen, dann steigt der Preis schnell auf einen Dukaten. Noch nicht inbegriffen sind dabei die Dienste einer Bademagd oder eines Badeknechts, die dem Helden den Rücken schrubben und eventuell das Bart- und Haupthaar scheren.

Übernachtung (pro Person)

Strohsack im Schlafsaal	2 H
Doppelzimmer	25 H
Einzelzimmer	3 S
Pferd im Stall (mit Futter)	3 H

Es sei noch angemerkt, dass Tavernen und Herbergen nicht nur als Heldenrastplätze eingesetzt werden können. In jeder Stadt gibt es Schenken mit unterschiedlichem Ruf. Eine mag dafür bekannt sein, dass dort potentielle Auftraggeber auf reisende Abenteurer warten,

um sie anzuwerben, in der zweiten mag man Fehlerware losschlagen oder günstig erwerben können. Und in der dritten sind mehr Jahre Kerker am Tresen versammelt, als die Helden Haare auf dem Kopf haben, dafür bekommt man dort aber gegen ein angemessenes Sümmchen Informationen, an die man über offizielle Kanäle nie gelangen würde.

TIERE UND TIERBEDARF

REIT- UND ZUGTIERE

Pferde: Das wichtigste Verkehrsmittel Aventuriens sind die eigenen Füße – wer ein Reittier besitzt, kann sich durchaus wohlhabend nennen. Immerhin kostet schon ein Allerweltpferd (zugeritten, aber ohne besondere Ausbildung) etwa 40 bis 50 Dukaten – von dieser Summe muss eine Kanzleischreiberin ein Jahr lang ihre Familie ernähren. Selbst für ein Pony werden 20 bis 30 Dukaten verlangt. Wenn es ein edleres Tier sein soll, mit dem man sich bei einem Ritterturnier sehen lassen kann (und das obendrein entsprechend ausgebildet ist, also im Kampfgetümmel nicht scheut oder ausbricht), sind dreistellige Dukatusummen angesagt. Es wurden aber auch schon ganze Schlösser für Rösser aus exzellenter Blutlinie und mit seltener Fellfärbung versetzt. Das 'mittelaventurische Durchschnittspferd' ist als *Warunker* bekannt. *Traloper Riesen* sind zwei Schritt hohe, starke, schwere Kaltblüter, die einen Ritter in Vollrüstung problemlos über lange Strecken tragen können; *Teshkaler* sind etwas kleiner und leichter und meist von glänzend schwarzer Fellfarbe. Novadis züchten die temperamentvollen, feingliedrigen *Shadif*, denen man beibringen kann, ihren Herrn zu warnen, wenn Feinde sich nähern, oder aus dem Galopp heraus noch einmal zu beschleunigen, die dann aber keinem anderen Reiter mehr gehorchen. Eine Kreuzung aus Warunker und Shadif ist als *Elenviner Vollblut* bekannt.

Warunker Pferd

INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 58 **RS** 1 **KO** 18 **KK** 22
Hufschlag: **AT** 11 **TP** 1W6+2
GS 2/11/13 (Schritt/Trab/Galopp) **AuP** 88 **MR** 1
 Traloper Riesen sind langsamer, treten aber fester zu (2W+2 TP), Elenviner und Shadif sind schneller (GS 16 bzw. 15 im Galopp).

Esel: Mit etwa 20 bis 25 Dukaten ist ein Esel nur halb so teuer wie ein Pferd. Gerne wird er als Zug- und Lasttier eingesetzt, da er sehr trittsicher ist, seltener einmal als Reittier. Selten ist er zu einer schnelleren Gangart als zu einem harten, holprigen Trab zu bewegen. Die sprichwörtliche Sturheit der Esel zeigt sich vor allem dann, wenn sie überladen sind: Dann verweigern sie jegliche Fortbewegung.

Maultiere / Maulesel: Mit etwa 35 Dukaten liegt ein Maultier preislich zwischen Pferd und Esel. Es kann einen Reiter tragen, stellt aber kein standesgemäßes Reittier für einen Krieger dar. Maultiere sind genügsam und trittsicher, dabei größer und stärker als Esel, und werden gern als Lasttiere eingesetzt, besonders im Gebirge.

Kamele: Ohne die genügsamen Kamele – wegen ihrer zwei Höcker auf Garethi auch Bidenhocker genannt – wäre die Wüste unbewohnbar und kein Karawanenhandel möglich. Nördlich von Yaquir und Raschtulswall sieht man diese Tiere dagegen kaum. Kamele sind eigensinnig, außerdem ist ein Nahkampf vom Rücken der hochbeinigen Tiere aus kaum möglich. Dafür können sie selbst bei größter Hitze fünf Tage laufen, ohne zu trinken. Für ein Reit- oder Lastkamel werden um die 70 D verlangt; für ein Rennkamel, das bei den jährlichen Rennen in Unau gut abgeschnitten hat, ist ein dreistelliger Betrag fällig.

FAHRZEUGE UND ZUBEHÖR FÜR LASTTIERE

Ein standesgemäßes Pferd erfordert natürlich auch einen Sattel, und bisweilen will man das Pferd ja gar nicht einmal selbst reiten, sondern sich von ihm in einer Kutsche ziehen lassen. Flüsse und Seen wiederum überquert man am besten in Booten.

Mehr zu verschiedenen Reisemöglichkeiten durch Aventurien finden Sie auf Seite 191.

Ausrüstung	Preis
Ersatzrad	7 D
Hundeschlitten	50 D
Kanu	60 D
Karren (zweirädrig)	18 D
Planwagen	130 D
Ruderboot	120 D
Sattel	3 D
Satteldecke	1 S
Segelboot (einmastig)	650 D
Streitwagen	800 D
Zaumzeug und Zügel	1 D

HUNDE

Der beste Freund des Menschen ist billig zu haben: Besteht man nicht auf einem Rassehund, dann wartet man ab, bis die Straßenhündin ihren Wurf allein lässt, um Futter zu suchen, schnappt sich einen Welpen, stopft ihn unter den Umhang und verschwindet. Kümmert man sich um das kleine Wollknäuel, füttert es regelmäßig und behandelt es gut, dann hat man nach einem Jahr einen treuen Weggefährten, der notfalls auch seinen Herrn verteidigt. Dabei gilt: Greift Herrchen oder Frauchen an, dann attackiert der Hund; fliehen 'seine' Menschen, gibt auch der Hund Fersengeld. Im Zweifelsfall ist aber auch ein gut erzogener Hund immer noch ein Tier, das sich von seinen Instinkten leiten lässt, so dass der Meister immer das letzte Wort hat, was er in welcher Situation tut.

Mittelgroßer Hund

INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 19 **RS** 2 **KO** 8
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6
GS 10 **AuP** 42 **MR** 2

Es werden aber durchaus auch Hunderassen gezüchtet. Da gibt es große Hütehunde wie die *Bornländer* und die *Schwarzen Olporter*, die Schlittenhunde der Nivesen, Jagdhunde wie den *Winhaller Wolfsjäger*, gefährliche Beißer wie den *Orkischen Kampfhund* (INI 10+1W6, AT 13, TP 1W6+3) oder den *Zornbrechter Bluthund*, mit dem Al'Anfaner entlaufenen Sklaven nachstellen, aber auch Schoßhündchen wie *Bosparaniel* und *Trollmops* (die manch einem Halter so wichtig sind, dass er eine Heldengruppe zum Wiedereinfangen anheuert, wenn das liebe Tierchen durch ein Loch im Gartenzaun entwichen ist).

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

In den Besitz eines magischen Gegenstandes gelangen die Helden gewiss nicht häufig, denn so etwas gibt es nicht an jedem Marktstand zu kaufen. Nur höchst selten wird der Krämer die Helden mit den Worten "Ich hab' da noch etwas ganz Besonderes" ins Hinterzimmer bitten. Aussichtsreicher ist es, bei einer Magierakademie nachzufragen, aber auch dort werden Artefakte meist nur auf Bestellung angefertigt, was einige Zeit dauern kann, und nicht jede vermag jeden Gegen-

stand herzustellen. Ab und zu mag ein Auftraggeber den Recken ein magisches Artefakt leihen oder gar schenken, das für die Lösung der gestellten Aufgabe von Nöten ist. Normalerweise muss man sich solch ein Zauberding jedoch verdienen, es etwa aus einem Drachenhort stehlen oder einem finsternen Schwarzmagier abjagen. Rechts finden Sie eine kleine Auswahl magischer Tränke und Objekte, die sich als Ausrüstung für Abenteurer eignen, zum Teil aber auch in den Händen von Meisterfiguren als Abenteuer-Aufhänger dienen können. Weitere Elixiere und Artefakte – nützliche wie den Fliegenden Teppich oder gefährliche wie eine von Dämonen besessene Axt – finden Sie in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

Mit der magischen Ausstattung der Heldengruppe sollten Sie es nicht übertreiben. Sicherlich ist es ein erhebendes Gefühl, wenn ein Held, durch Kraftgürtel, Gewandtheits-Elixier und Unverwundbarkeits-Amulett gestärkt, einen Orkstamm im Alleingang niedermachen kann. Damit ist das Abenteuer aber schnell vorbei, während man einen ganzen Abend damit bestreiten kann, dass die Helden die Pläne der Orks auskundschaften, Gefangene befreien und die Schwarzpelze schließlich in eine Falle locken, um sie trotz Unterzahl zu überwältigen. Abenteuer leben von Herausforderungen, die die Fähigkeiten der Helden und den Einfallsreichtum der Spieler auf die Probe stellen. Sind die Helden dank reichlicher Elixiere und Artefakte übermächtig, werden die klar unterlegenen Gegner den Spielern schnell langweilig werden. Andersherum wird ein dank überreicher Artefakt-Ausstattung unbesiegbare Bösewicht, an dem alle Bemühungen der Helden abprallen, Ihrer Runde ebenfalls wenig Freude machen. Denken Sie außerdem daran, wenn Sie den Helden magische Ausrüstung zuschanzen, dass diese sich ihre Krafttränke und IGNIFAXIUS-Ringe möglicherweise aufheben, statt sie sofort zu verbrauchen. In späteren Abenteuern kann Ihnen das unerwartete Schwierigkeiten bereiten. Als Faustregel sollten Sie nicht in jedem Abenteuer den Helden ein Elixier oder Artefakt in die Hände spielen, sondern nur dann, wenn genau dieses Hilfsmittel für die Handlung dieses speziellen Abenteuers notwendig oder förderlich ist. Mit Heiltränken, die erfahrungsgemäß schnell aufgebraucht werden, können Sie großzügiger sein.

ELIXIERE

Es gibt magische Tränke mit den verschiedensten Wirkungen. Manche machen die friedfertigsten Personen zu Berserkern, andere heilen Vergiftungen oder machen Unsichtbares sichtbar (etwa einen mit VISIBILI Verzauberten). Sie halbieren das Körpergewicht, so dass man eine baufällige Brücke überschreiten kann, verwandeln den Anwender in eine Maus oder lassen ihn der erstbesten Person in heißer Liebe verfallen, die er erblickt. Solche Elixiere sind selten und teuer.

Auch magisch-alkemistisch hergestellte Gifte sind bekannt, etwa das *Halbgift* und das *Angstgift*, die wir oben aufgeführt haben. Das mit Sicherheit beliebteste Elixier ist jedoch der *Magische Heiltrank*, der auf der Stelle je nach Rezept zwischen 6 und 30 LeP zurückgibt und grob geschätzt etwa einen Dukat pro Lebenspunkt kostet. Elixiere sind zumeist in kleine Glasphiolen abgefüllt (um die 4 Unzen Gewicht), die bei Stürzen oder in Kämpfen leicht einmal zerbrechen können. Die unten genannten Preise beziehen sich jeweils auf eine Portion.

Selbstverständlich können auch Meisterfiguren solche Tränke einsetzen. Da mag ein unsichtbarer Dieb sein Unwesen treiben, oder jemand betrügt bei einem Schießwettbewerb mit Zielwasser, und die Helden sollen ihn überführen. Dass die Helden selbst Tränke brauen, ist zwar möglich, wird aber auf Reisen kaum gelingen, sondern nur in einem gut ausgerüsteten Labor.

ARTEFAKTE

Häufig werden Ringe oder Amulette mit magischen Sprüchen (siehe die Liste der Zaubersprüche ab S. 172) belegt, die – durch ein Drehen

Elixier	Preis	Wirkung
Antidot	100 D	stoppt die Wirkung aller Gifte nach 1W6 KR
Berserkerelixier	40 D	Der Anwender schlägt für 7 KR auf alles ein, was sich bewegt; dabei gilt: AT+2, PA-2, TP+1.
Friedenswasser	50 D	Der Anwender wird für 1W6 SR sehr friedlich und greift niemanden von sich aus an (<i>Jähzorn</i> -5, allgemeine Friedfertigkeit).
Heiltrank	10 D	sofortige Regeneration von 2W6+4 LeP
Mutelixier*	40 D	MU+3 für 3 SR
Unsichtbarkeitselixier	90 D	Der Anwender wird für 3 SR unsichtbar (nicht jedoch seine Kleider und Ausrüstung).
Verwandlungselixier	70 D	Verwandlung in einen kleinen Vogel oder ein Nagetier für 1 SR
Waffenbalsam	70 D	Die bestrichene Waffe wird für 7 SR unzerbrechlich, magisch, leuchtet in weißem Feuer und erzeugt 4 TP mehr. Danach zerfällt sie zu Staub.
Willenstrunk	50 D	MU+1, KL+1 und MR+1 für 1 SR
Zaubertrank	60 D	sofortige Regeneration von 3W6 AsP
Zielwasser	35 D	FK-Basis +3 für 1 SR

*) Entsprechende Elixiere existieren auch für die anderen Eigenschaften.

am Ring oder ein Schlüsselwort ausgelöst – den Träger beispielsweise unsichtbar machen, ihn für sein Gegenüber schön und anziehend erscheinen lassen oder ihn vor Kampfzaubern schützen. Oft wirken sie nur ein einziges Mal. Andere haben drei Ladungen oder können beim Hersteller wieder aufgeladen werden. Es kommt bisweilen vor, dass ein Schmuckhändler, ohne es zu wissen, einen Zauberring oder ein magisches Amulett in der Auslage hat. Wenn er es allerdings weiß, muss man mit Verkaufspreisen von 100 D und mehr rechnen. Es steht Ihnen natürlich frei, weitere Artefakte zu entwerfen. Achten Sie aber auch dabei auf das Spielgleichgewicht.

Ein typischer **Kraftgürtel** verleiht dreimal für je eine Stunde KK+5. **Magische Stiefel** stammen meist aus elfischer Werkstatt und können ihren Träger entweder lautlos schleichen lassen (SILENTIUM), beschleunigen (AXXELERATUS) oder in Nebel verbergen (NEBELWAND). Oft haben sie drei Ladungen, die je 1 Spielrunde lang anhalten.

Schutzamulette sind bei Händlern beliebt, denn sie erhöhen die Magieresistenz des Trägers. Manche werden automatisch ausgelöst, wenn jemand versucht, den Träger magisch zu beeinflussen oder seine Gedanken zu lesen. Typisch sind drei Ladungen mit jeweils MR+7 für jeweils 4 Spielrunden.

Ein elfisches **Tiergewand** verwandelt seinen Träger für 2W6+3 SR in das entsprechende Tier mit all seinen Fähigkeiten (der Verstand des Verwandelten bleibt jedoch erhalten). Anders als beim ADLER-SCHWINGE wird die Kleidung mit verwandelt. Diese raren Artefakte stammen aus der Zeit der Hochelfen, werden sorgsam verwahrt und sehr selten eingesetzt.

SCHWARZE AUGEN

Schwarze Augen sind in Aventurien der Inbegriff von Wissen, Geheimnis und hoher Magie. Es sind seltene und überaus machtvolle Artefakte, hervorgegangen aus kopfgroßen, nachschwarzen Meteoriten, die von Erzmagiern, den mächtigsten der Drachen oder von Zaubernern aus vergangenen Zeitaltern geformt und verzaubert wurden. Die wenigen Exemplare, die es in Aventurien gibt, sind fast alle unverrückbar an einen Ort gebannt und befinden sich im Besitz von Magierakademien, Herrscherhöfen oder liegen unter den Trümmern der Jahrtausende in vergessenen Ruinen. Durch ein Schwarzes Auge kann man an weit entfernte Orte blicken. Manche erlauben auch den Blick in die Vergangenheit oder in fremde Sphären (darunter auch die Sphäre der Dämonen – was schon manch einen Betrachter in den Wahnsinn getrieben hat). Nicht immer zeigt so ein Artefakt ein akkurates Bild der Wirklichkeit, und manche lassen sich darüber hinaus nur zu bestimmten Mondphasen oder Sternkonstellationen aktivieren.

Das namensgebende Artefakt dieser Spielwelt gehört nicht in Heldenhände. Es ist eine Legende im Hintergrund, aber auch für Abenteuer-Aufträge gut: Ein Oberhaupt einer Magierakademie könnte beim allmonatlichen Blick in ein Schwarzes Auge etwas Erforschenswertes gesehen oder eine Bedrohung bemerkt haben, worum die Helden sich dann kümmern sollen. Der Herrscher eines südaventurischen Kleinstaats mag sich mit einem Stamm von Echsenmenschen um eine Tempel-Ruine streiten, in der ein Schwarzes Auge vermutet wird. Oder ein böser Zauberer muss daran gehindert werden, ein solches Artefakt für seine Zwecke zu missbrauchen.

Den **Zauberschlüssel** kennt man als fein gravierten Bartschlüssel aus Zwergengold (Materialwert 12 D). Der Schlüssel passt in jedes Schloss und öffnet dieses mühelos, selbst wenn es mit CLAUDIBUS gesichert sein sollte. Dort bleibt er felsenfest stecken; er lässt sich also nur einmal verwenden.

ZAUBERBÜCHER

Obwohl in Ländern mit hohem Bildungsstand – wie etwa dem Horasreich – dank der Bemühungen von Hesinde- und Nandus-Kirche bereits etwa ein Drittel der Bevölkerung lesen kann, sind Bücher doch noch immer selten und kostbar. Das gilt umso mehr für Zauberbücher, denn Zauberformeln können nicht gedruckt werden, sondern müssen von Kopisten mühsam abgeschrieben werden. Ein typisches Zauberbuch, ein so genannter *Foliant*, hat die stattliche Größe von 20 auf 24 Fingern, besteht aus 200 bis 400 Seiten Pergament in hölzernen

Buchdeckeln oder einem Einband aus schwerem Leder und wiegt um die zwölf Stein. Als Reisegepäck eignet sich ein solcher Wälzer also kaum. Dafür kann ein Magier aus Büchern bisweilen ebenso gut neue Zaubern lernen wie von einem Lehrmeister – und eine eigene Büchersammlung ist auch etwas, worauf ein Adept stolz sein kann. Elfen dagegen halten nichts von Bücherwissen und schreiben keine Formeln auf.

Zauberbücher findet man normalerweise nicht beim Krämer. Sie eignen sich als Belohnung für eine Queste im Dienst einer Magierakademie, oder man erbeutet sie im Magierturm eines üblen Schwarzkünstlers. Die Suche nach den Originalmanuskripten eines berühmten Zaubers der Vergangenheit kann ein Auftrag sein, den eine Akademie oder ein Tempel an die Helden vergibt. Ebenso kann man Bücher von einer Akademie zur anderen befördern – und dabei Angriffen und Diebstahls-Versuchen ausgesetzt sein, weil auch eine konkurrierende Akademie (oder ein Bösewicht) hinter den Folianten her ist.

Bekannte Standardwerke sind zum Beispiel die *Encyclopaedia Magica* (ein Nachschlagewerk in sieben Bänden), der *Codex Albyricus* (magiebezogene Gesetze), der *Grosze Paramanthus – Lexikon der Alchimie*, der *Foliant der Kreuterkunde* sowie *Niobaras sternkundliche Tafeln*.

Namen für weniger berühmte Werke können Sie mit der folgenden Tabelle erwürfeln oder nach diesem Vorbild erfinden. Ein solches Buch enthält die Formeln von 1W6–4 gildenmagischen Zaubern nach Wahl des Meisters, die ein Magier daraus auch erlernen kann, und vermittelt dem Leser Spezielle Erfahrungen in 1W6 passenden Talenten und Zaubern. Sein Wert beläuft sich auf 3W20 Dukaten.

Buchtyp (1W6)

- 1 Geheimnisse ...
- 2 Das Buch ...
- 3 Almanach ...
- 4 Lexikon ...
- 5 Chronik ...
- 6 Kompendium ...

Thema (1W6)

- 1 der weißen Magie
- 2 der schwarzen Magie
- 3 der Verzauberungen
- 4 der magischen Analyse
- 5 der Schutz- und Nutzzauber
- 6 der Kampfzauberei




SPIELTIPPS


TIPPS FÜR MEISTER

Auf Sie ist das Los gefallen, in Ihrer Spielrunde zu meistern? Verzweifeln Sie nicht. Keine Panik. Alles halb so wild. Wie bitte, Sie machen das freiwillig?

Nehmen Sie die Aufgaben und Vorgaben nicht als schwere Bürde, die Sie zu tragen haben. Spielleiten macht Spaß. Sie haben den Informationsvorsprung und können sich ins Fäustchen lachen. Ihnen stehen völlig verschiedene Charaktere zur Auswahl, die Sie im Verlauf eines Abends spielen können (sogar die Bösen und die Mächtigen). Und Sie haben die Möglichkeit, die Spielwelt und das Schicksal der Helden zu gestalten – um genau zu sein, Sie *sind* das Schicksal.

Und schlussendlich: Eine Gruppe alles hinterfragender, gnadenlos improvisierender und fürchterlich kreativer Verrückter am Ende doch noch zufriedenzustellen, kann verdammt befriedigend sein.

 **Ihre wichtigste Aufgabe ist es, ein spannendes und unterhaltendes Spiel zu gestalten.** Gehen Sie dabei möglichst auf die Wünsche und Interessen Ihrer Spieler ein. Wenn Ihre Spieler Detektivgeschichten lieben, dann präsentieren Sie Ihnen ungelöste Kriminalfälle. Sind sie ganz versessen auf die Erforschung unbekannter Welten, dann wählen Sie die entsprechenden Abenteuer aus. Auch in anderen Fragen sollten Sie sich möglichst nach dem Geschmack der Spieler richten: etwa bei der Entscheidung, ob Sie die Helden oft oder selten in Kämpfe verwickeln, ob diese realistisch detailliert abgewickelt werden oder dramaturgisch (wobei nicht die Regeln, sondern Stimmung und Rollenspiel im Vordergrund stehen). Auch ob bestimmte Schreckensmomente (Gruselszenen, schaurige Entdeckungen) konkret beschrieben oder nur angedeutet werden, hängt vom Geschmack der Spieler ab. Nur in einem Punkt brauchen Sie sich ganz eindeutig nicht nach den Wünschen der Gruppe zu richten: Dass Ihre Spieler wahrscheinlich auch 'mehr Schätze' und 'mehr Abenteuerpunkte' wollen, können Sie geflissentlich übersehen, wenn Sie ein spannendes Abenteuer vorzuweisen haben.


 **Rechnen Sie nie damit, dass Ihre Spieler dem vorgesehenen Abenteuerablauf folgen.** Wo immer möglich, werden sie Möglichkeiten finden, ihre eigenen Wege zu gehen. Dies ist ja gerade eine der großen Stärken des Rollenspiels – bringt Sie aber mitunter in die Verlegenheit, dass Sie auf völlig unvorhergesehene Dinge reagieren und die Helden wieder zurück ins 'eigentliche Abenteuer' manövrieren müssen. Lassen Sie sich davon nicht aus der Ruhe bringen. Es gibt immer Möglichkeiten, alles wieder auf die 'richtige Bahn' zu bringen.


Wundern Sie sich nicht, wenn Ihre Spieler sich halsstarrig an Details festbeißen, an die Sie nicht einmal gedacht hatten, und diesen Dingen höchste Wichtigkeit zumessen – die von Ihnen vorgesehenen Hinweise aber völlig übersehen. Das ist keine Eigenart Ihrer speziellen Spielergruppe, sondern ein Problem, das jeder Meister kennt. Lassen Sie einfach geduldig weitere Hinweise einfließen, die die Spieler nach und nach wieder auf die richtige Spur bringen.

Und wenn alles mal ganz anders geht: Scheuen Sie sich nicht, sich eine Denkpause zu nehmen, um Ihre Geschichte den Spielern und ihren Helden anzupassen. Wenn sich daraus ein anderes Abenteuer ergibt als von uns als Autoren oder Ihnen als Meister vorgesehen und alle in der Gruppe Spaß daran haben – umso besser.

Wenn einer Ihrer Spieler eine gute Idee hat, die den von Ihnen geplanten Abenteuerverlauf durcheinanderbringen würde, hinterlässt die Aussage "Das geht halt nicht" immer einen unangenehmen


Beigeschmack. Suchen Sie lieber eine Erklärung, die im Spielhintergrund verwurzelt ist und wenigstens halbwegs logisch erscheint, warum etwas nicht funktioniert. Wenn Ihnen das nicht gelingt und das Argument des Spielers bestechend ist – dann müssen Sie eben improvisieren. Das ist meist leichter, als man denkt, weil Sie nun nicht mehr gegen, sondern mit den Spielern arbeiten und diese Ihnen viele Hinweise an die Hand geben, wie Sie letztlich wieder zum gewünschten Ziel zurückkehren können.

 **Seien Sie gerecht und unparteiisch.** Alle haben ein Anrecht auf ein schönes Spiel. Achten Sie darauf, dass nicht nur derjenige, der sich am schnellsten zu Wort meldet oder am lautesten ist, agieren darf, sondern erkundigen Sie sich immer wieder auch bei den anderen Spielern danach, was deren Helden gerade tun. Sorgen Sie dafür, dass keiner der Spieler über längere Passagen zur Passivität gezwungen ist, weil er gerade einen 'unpassenden' Helden führt. Wenn ein Problem (etwa der Wirkmechanismus einer mechanischen Falle) von der Gruppe nur 'irdisch' (durch Knobeln und Tüfteln) gelöst werden kann, schließen Sie keinen der Spieler aus, bloß weil der Held nicht über die nötigen Talente verfügt. (Ein guter Spieler wird sich in einem solchen Fall ohnehin zurückhalten.)

 **Seien Sie informiert.** Bereiten Sie sich auf jede Spielsitzung vor. Organisieren Sie Ihre Anmerkungen zum Abenteuer mit Klebezetteln, Kopien und Ablaufdiagrammen. Kopieren Sie sich die Heldenbögen der Spieler und lassen Sie sich die Stärken und Schwächen der Charaktere beschreiben, ihre Zauber und magischen Gegenstände. Halten Sie vor jeder Spielsitzung ein kurzes Einführungsgespräch ab, um zu klären, 'was bisher geschah'. Je weniger Sie während des Spiels in irgendwelchen Büchern blättern müssen, desto flüssiger und spannender verläuft das Abenteuer.

Es hilft, wenn Sie sich wichtige Namen und Daten auf einem Spickzettel notieren. Am besten ergänzen Sie diese Liste durch eine Auswahl weiterer, zufällig ausgewählter Vor- und Zunamen und eine bunte Mischung beliebiger Besonderheiten ('kahlköpfig', 'riecht aus dem Mund', 'übernervös', 'wettergegerbt'). Diese zusätzlichen Namen und Eigenschaften können Sie – ohne auffälliges Nachblättern – Personen zuordnen, die bei der Abenteuervorbereitung nicht vorgesehen waren. Wenn Ihre Spieler wichtige Meisterpersonen schon daran erkennen können, dass diese, im Unterschied zu anonymen 'Statisten', einen Namen haben, dann werden sie viel zu schnell auf die richtige Spur kommen. Eine Welt, in der jede beliebige Person einen Namen und Charakter besitzt, wirkt hingegen ungleich plastischer und interessanter.

Wenn Sie jedoch trotz aller Vorbereitung eine Information, die nicht spielentscheidend ist, gerade nicht zur Hand haben, dann improvisieren Sie. Niemand wird sich im Nachhinein darüber beklagen, dass das Abenteuer im Buch ganz anders steht. Hauptsache, man hat eine spannende Geschichte erlebt.

 **Nehmen Sie die Regel "Gesagt, getan – nicht gesagt, nicht getan" nicht in jeder Situation wörtlich.** Es gibt viele Dinge, bei denen es in erster Linie den Spielfluss bremsen würde, wenn die Spieler sie immer extra erwähnen müssten. Dass ein Held sich morgens nach dem Aufstehen ankleidet, ist selbstverständlich – dass er in einer Gefahrensituation die Waffe zieht, hingegen nicht. Wenn Sie aber im entgegengesetzten Fall merken, dass ein Held etwas offensichtlich Blödsinniges tut, dann kann es daran liegen, dass der Spieler die Si-

situation falsch einschätzt. In Angesicht einer Übermacht an Gegnern die Waffe zu ziehen, kann sehr schnell auf einen schnellen Tod hinauslaufen. Wenn ein Held so etwas tut, hat der Spieler vielleicht noch nicht begriffen, wie groß die Übermacht wirklich ist. Machen Sie ihn dann noch einmal auf diese Tatsache aufmerksam und geben Sie ihm die Chance, es sich noch einmal zu überlegen.

Lassen Sie keinen Helden nur aus Würfelpech sterben. Nur weil ein Spieler wirklich schlecht gewürfelt hat, muss er nicht auf einer Treppe ausrutschen und sich das Genick brechen. Und auch der Zufallstreffer eines Goblinsäbels sollte einen Helden nicht sofort zu Boron schicken.

Aber gestorben werden darf und soll in Aventurien durchaus. Wenn der Held offenen Auges eine tödliche Gefahr eingeht oder trotz eindringlicher Warnungen nicht von selbstmörderischen Vorhaben ablässt, dann sollten Sie ihn auch die Folgen tragen lassen. Wenn die Helden es 'auf die harte Tour' machen, zeigen Sie, dass auch die Welt, in der sie sich bewegen, hart und grausam sein kann. Auch Schurken können Hinterhalte legen, Wuchtschläge ansagen oder Gifte verwenden – aber lassen Sie sich von den Helden erst gar nicht in einen solchen Rüstungswettlauf zwingen.

Geben Sie Ihren Spielern Hilfestellungen, wenn Sie merken, dass sie alleine nicht weiterkommen. Seien Sie dabei aber möglichst sparsam mit solchen Tipps, denn die Spieler sollen das Abenteuer lösen – nicht Sie (in Form von Meisterpersonen oder dadurch, dass Sie das Abenteuer quasi vorlesen). Wenn möglich, verpacken Sie die Ratschläge immer so, dass sie ins Spiel passen: zum Beispiel durch irgendein neues Detail, das einem der Helden nach einer gelungenen Intuitions-Probe plötzlich auffällt, oder durch einen Hinweis, den Sie einer passenden Meisterperson in den Mund legen.

Machen Sie niemals den Fehler, die Helden zu reinen Zuschauern zu degradieren. So beeindruckend es sein mag, das Gefecht zwischen sehr mächtigen Meisterpersonen anzuschauen, es wird die Spieler dennoch nicht zufrieden stellen. Richten Sie es am besten so ein, dass der 'Kampf der Giganten' allein durch das Eingreifen der Helden entschieden wird – indem diese es zum Beispiel ausnützen, dass der mächtige Gegenspieler gerade beschäftigt ist, und in dieser Zeit seine Gefangenen befreien, ihm den Schlüssel zur Schatzkammer entwenden oder ähnliches.

Verzichten Sie auch möglichst darauf, Meisterpersonen in der Heldengruppe mitziehen zu lassen – und wenn es sich dennoch einmal nicht vermeiden lässt (etwa, weil zur Lösung des Abenteuers ein Magier von Nöten ist, aber in der Runde partout niemand Lust hatte, einen solchen zu spielen), dann sollte diese Meisterperson niemals entscheidend in das Spiel eingreifen. Die Helden stehen im Mittelpunkt des Abenteuers – die Meisterpersonen sind entweder Gegenspieler oder sie spielen Nebenrollen.

Überfüttern Sie Ihre Spieler nicht mit magischer Ausrüstung oder Abenteuerpunkten. Es gibt zwar durchaus verschiedene Herangehensweisen ans Spiel in Aventurien, aber ein Superheldenspiel ist **Das Schwarze Auge** definitiv nicht. Wenn in Ihrer Heldengruppe der Träger des *Schwertes der Erzdämonenzerbröselung* Seite an Seite mit dem persönlichen Duzfreund der Göttin Hesinde durch Aventurien zieht, dann haben Sie sich selbst vermutlich alle Möglichkeiten genommen, Ihren Spielern spannende und gleichzeitig aventurisch schlüssige Abenteuer zu bieten. Denn spannend wird es immer nur dann, wenn die Helden ernstzunehmende Gegner haben und sich *wirklich* Mühe geben müssen, um die Oberhand zu bekommen. Wenn Sie Ihren Helden also eine große Belohnung überlassen wollen, dann sollten sie es sich wirklich hart verdient haben. Und bedenken Sie immer, dass Sie in Zukunft mit dieser Belohnung auch zu recht kommen müssen. Ein mächtiges magisches Artefakt hat schon manches schöne Abenteuer zu einem vorschnellen Ende gebracht. Trotz allem ist es natürlich wichtig, dass die Helden spüren, dass sie sich weiterentwickeln, dass sie größeren Gefahren trotzen können und dass sie etwas Besonderes sind (und die Spieler dies auch registrieren). Persönliche Ausrüstung anstatt Gegenständen 'von der Stange', Zugang zu Lehrmeistern, um seltene Sonderfertigkeiten zu erlernen, Verbindungen zu wichtigen Personen und eine kleine Leibrente gegen die zu Beginn häufige Geldnot sind neben verbesserten Punktwerten wichtige Anreize, sich um Erfahrung – und damit um die Lösung weiterer Abenteuer – zu bemühen.



Planen Sie langfristig. Wenn die Helden einem Schurken über lange Zeit und viele Abenteuer immer wieder begegnet sind, bevor sie ihn schließlich in einem furiosen Finale endgültig besiegen, dann ist das ein viel bewegenderes Erlebnis, als wenn sie dem Finsterling gerade eben erst zum ersten Mal über den Weg gelaufen sind. Und auch Meisterpersonen, die auf der Seite Ihrer Helden stehen, sind viel interessanter, wenn sie die Gefährten schon seit vielen Abenteuern kennen. Wenn erst einmal so etwas wie eine Freundschaft entstanden ist, dann trifft es die Helden umso mehr, wenn diese Meisterperson plötzlich spurlos verschwindet oder ermordet wird – oder die Helden verrät. Im Rahmen einer solch langfristigen Planung können Sie natürlich auch Abenteuerpunkte und materielle Belohnungen fest einplanen – wenn Sie etwa wissen, dass in einem späteren Abenteuer das oben erwähnte *Schwert der Erzdämonenzerbröselung* erstens benötigt und zweitens dabei zerstört wird.

Lassen Sie die Helden spüren, dass sie Einfluss auf ihre Umwelt haben. Denn wenn ein tyrannischer Herrscher gestürzt oder ein gutherziger König gerettet wurde, dann hat das Auswirkungen auf ein ganzes Reich und auch die benachbarten Länder. Und es sollte rückwirkend auch Auswirkungen auf die Reputation der Helden ("He, das sind doch die Retter von König Gutbrod! Vivat! Vivat!"), ihren Sozialstatus und ihre Abenteuer-Möglichkeiten haben. Schließlich kommt es nur ausgemacht selten vor, dass Kaiserin Rohaja eine Rotte dahergelaufener Gossennarren mit einem Auftrag betraut.

Wenn Ihnen das Aventurien, das wir in unseren Publikationen beschreiben, nicht gefällt, dann ändern Sie es. Sie sind der Meister und können über Ihre Welt selbst entscheiden. Rechnen Sie aber damit, dass es mit jedem Eingriff nach eigenem Gutdünken schwieriger wird, zukünftige DSA-Bücher noch in Ihrer Welt (also dem Aventurien Ihrer Spielrunde) unterzubringen. Wir können und wollen Sie auch nicht davon abhalten, sich vom Stil des 'Phantastischen Realismus' zu entfernen, wenn es Ihnen und Ihrer Gruppe besser gefällt, 'ultrarealistisch', 'märchenhaft' oder 'legendär' zu spielen. Aber stellen Sie sich darauf ein, dass Sie dann auch die Regeln ändern müssen und dass Sie sich von der gemeinsamen Basis von 95 % aller DSA-Spieler entfernen.

Regeln sind immer nur ein Hilfsmittel, um ein schönes und flüssiges Spiel zu ermöglichen. Sie sind jedoch nicht in Granit gemeißelt, und wenn Regeln Sie bei der Ausgestaltung eines Abenteuers behindern, dann haben Sie als Meister das Recht, diese zu ändern oder wegzulassen. Allerdings sollte das wirklich nur aus dramaturgischen Gründen geschehen, damit Ihre Spieler sich nicht ungerecht behandelt fühlen. Außerdem ist es wichtig, dass alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen vor dem Spiel (am besten sogar vor der geplanten Kampagne) allen Spielern bekannt sind, im Idealfall entscheiden Sie sich gemeinsam mit der Gruppe im Vorfeld für bestimmte Regelauslegungen. Abgesehen davon haben wir uns natürlich etwas dabei gedacht, dass die Regeln so sind, wie sie sind.

ZUR VERGABE VON ABENTEUERPUNKTEN

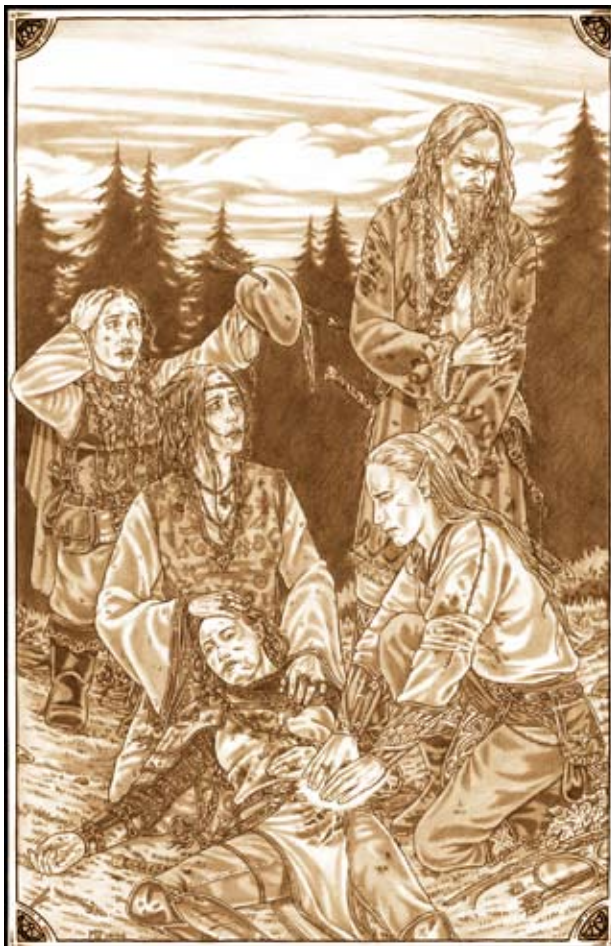
Eine der wichtigsten Aufgaben, die Sie als 'Organisator' zu erledigen haben (neben den Aufgaben als Darsteller, Regisseur, Schiedsrichter und Sündenbock), ist die Vergabe von *Abenteuerpunkten*. In vorgefertigten Abenteuern vergeben wir Abenteuerpunkte (AP) üblicherweise als Summe am Ende des Abenteuers (bisweilen auch nach längeren Szenen im Abenteuer) und führen dort auch an, welche *Speziellen Erfahrungen* die Helden wahrscheinlich machen konnten. Aber natürlich sind Spieler erfinderisch und gehen eigene Wege, weswegen sie auch in Situationen kommen können, mit denen wir nicht gerechnet haben. Deswegen müssen Sie in solchen Sonderfällen selbst festlegen, wie viele Abenteuerpunkte es gibt und ob die Helden Spezielle Erfahrungen gemacht haben. Gleiches gilt natürlich auch für von Ihnen selbst entworfene Abenteuer.

Bei Kämpfen gegen intelligente, humanoide Gegner sollten Sie zwar auch entsprechend der Gefährlichkeit (des Gefahrenwerts einer Kreatur, siehe Seite 248) der Begegnung AP verteilen, aber hier hängt es von viel mehr Faktoren ab, wie eine solche Begegnung verläuft. (Ein gutes Maß für die Gefährlichkeit eines

solchen Kampfes ist die Zahl der LE, noch besser aber der prozentuale Anteil an der Gesamt-LE, die die Helden während des Kampfes verloren haben.) In fertigen Abenteuern sind alle vorgesehenen Kämpfe bereits bei der Gesamtbelohnung eingerechnet.


Abenteuerpunkte sind ein Maß für die Erfahrungen, die ein Held in seinem Leben macht, wobei sich hier schieres angesammeltes Wissen mit erlernten handwerklichen Fertigkeiten, aber auch mit derart schwer messbaren Werten wie 'geistiger Reife' verbinden. Wegen dieser schwer zu bewertenden Zusammensetzung haben wir uns entschieden, die Abenteuerpunkte größtenteils pauschal zu vergeben, dabei jedoch zu notieren, in welchen Bereichen ein Held besondere Erfahrungen gemacht hat – regeltechnische Spezielle Erfahrungen beziehen sich also stets auf einzelne Talente (oder Zauberfertigkeiten).


Wir haben bei den Steigerungsregeln gesagt: »Talente, die im Abenteuer häufig angewendet wurden oder die (nach Meisterentscheid) besonders geübt werden konnten, erhalten eine Markierung als 'Spezielle Erfahrungen'.« Dafür finden sich auf dem Charakterbogen bei den Talenten entsprechende Kästchen.





WANN IST EINE ERFAHRUNG 'SPEZIELL'?

Zugegeben, das ist schwierig zu beantworten und sehr stark situationsabhängig, aber ein paar Rahmenbedingungen sollten das Problem eingrenzen. Erfahrungen sind dann speziell, wenn:

 sie sich um Bereiche eines Talents drehen, von dem der Held keine oder nur wenig Ahnung hat (ein garetischer Höfling, der zum ersten Mal die Gelegenheit hat, die maraskanische Flora zu studieren). Hierdurch werden Spezielle Erfahrungen bei hohen Talentwerten selten, Spezielle Erfahrungen zur Aktivierung eines unbekannten Talents jedoch häufiger.

 die Erfahrung unter besonderer Anspannung gemacht wurde (ein Dieb, der mitten im Kampfgetümmel ein Türschloß knacken muss, ein Heiler, der mit improvisierten Hilfsmitteln auf einer schwankenden Kutsche ein gebrochenes Bein schienen muss); allgemein: wenn situationsabhängige Zuschläge die Probe deutlich erschweren und diese trotzdem gelingt.

 das Talent über längere Zeiträume hinweg im intensiven 'Dauereinsatz' ist (tägliche *Wildnisleben*-Proben beim Durchqueren der Echensümpfe, nicht aber allabendliche *Holzbearbeitungs*-Proben, um täglich eine Viertelstunde an einer Riesenamöben-Statuette zu schnitzen).

 dafür ausdrücklich Zeitabschnitte zum Einüben eines bestimmten Talents vorgesehen sind, sofern an solchen Stellen nicht ohnehin direkt Talentpunkte vergeben werden. («Die nächsten drei Tage werden die Helden in den wichtigsten Handgriffen an Bord eines großen Segelschiffs unterwiesen.»)

Als zusätzlichen Bonus sollten Sie Markierungen für Spezielle Erfahrungen auch dann erlauben, wenn dem Spieler bei einer Talent- oder Zauberprobe ein besonderer Erfolg (eine Doppel-1) gelungen ist (siehe Seite 113).

Es ist keine Spezielle Erfahrung, wenn die Helden zum fünften Mal auf einem Weg durch einen mittelvonturischen Wald reisen; es gibt auch keine Spezielle Erfahrung, wenn ein Held sich in aller Gemütsruhe selbst eine Aufgabe stellt; es ist vor allem niemals eine Spezielle Erfahrung, wenn eine Talentprobe als Routine oder noch einfacher bewertet wird (siehe Seite 112), also ohne Zuschläge gewürfelt wird. (Es ist natürlich erst recht keine spezielle Erfahrung, wenn Spieler unmotiviert eine Probe würfeln und dann behaupten, sie hätten eine *Klettern*-Probe +8 bestanden. Und Spieler, deren Helden sich stets in probenwürdige Situationen begeben, um offensichtlich spezielle Erfahrungen 'abzugreifen', sollten Sie durch die bisweilen drastischen Effekte gescheiterter Proben von ihrem Tun abbringen.)

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN BEI EIGENSCHAFTEN?

Es ist natürlich nicht nur bei den Talenten möglich, Spezielle Erfahrungen zu machen; auch Zaubersprüche bieten sich an. Schwieriger ist es allerdings bei den (guten) Eigenschaften, bei denen eine wirklich sehr lange Beschäftigung mit der Materie erforderlich ist, um wirklich einen Nutzen aus gemachten Erfahrungen (oder aus schieren, wiederholten Übungen) zu ziehen.

Als Beispiel: Spezielle Erfahrung in Körperkraft erhält man durch Schuften im Steinbruch, als Holzfäller, auf der Ruderbank einer Galeere, eventuell noch durch dauerndes Reisen (zu Fuß!) mit schwerer Last, nicht aber dadurch, dass man beim Reisen einen Rucksack, eine Lederrüstung und eine Waffe trägt, bisweilen einen umgestürzten Wagen aufrichtet oder eine Tür einrennt.

Wir plädieren daher dafür, Spezielle Erfahrung für Eigenschaften wirklich nur als Bonus zu vergeben, wenn die Helden im Lauf des Abenteuers ein besonderes 'Übungsprogramm' absolviert (Galeerensklave für KK) oder prägende Erlebnisse haben.

Etwas häufiger dürften Spezielle Erfahrungen bei Schlechten Eigenschaften sein, denn Helden geraten immer wieder einmal in Situationen, in denen sie ihre Nachteile nur mit Willenskraft und dem


Beistand ihrer Gefährten überwinden können. Immer wieder einmal sind schwankende Hängebrücken zu überqueren oder enge Stollen zu durchqueren, immer wieder einmal erlebt man die Gastfreundschaft von Kulturen, gegen die man Vorurteile hegt und dergleichen. In solchen Fällen sind Spezielle Erfahrungen zur Senkung der entsprechenden Schlechten Eigenschaft angebracht. Ähnlich wie bei Sonderfertigkeiten (s.u.) bedeutet dies, dass die Kosten für die Senkung des Nachteils um einen Punkt halbiert sind.


SPEZIELLE ERFAHRUNGEN FÜR SONDERFERTIGKEITEN

Da es ja die Kern-Eigenschaft von Sonderfertigkeiten ist, dass sie eben nicht mit Werten von 1 bis 20 vorkommen, sondern man sie entweder beherrscht oder nicht, kann man natürlich kaum eine Spezielle Erfahrung in einer Sonderfertigkeit machen (mit Ausnahme solcher doch gestaffelten SF wie *Ausweichen* oder *Rüstungsgewöhnung*). Stattdessen erwirbt man eine Spezielle Erfahrung für den *Neuerwerb* einer Sonderfertigkeit, wenn man sich mit einem mit der SF zusammenhängenden Talent besonders intensiv befasst hat (z.B. *Bogen*, um die SF *Scharfschütze* zu erlernen) oder die äußeren Umstände es nahe legen (z.B. ein längerer Aufenthalt in der Oase Keft, um die *Kulturkunde* (Novadis) zu erwerben). Eine solche Spezielle Erfahrung senkt die benötigten AP-Kosten üblicherweise auf die Hälfte und bedeutet wie üblich, dass das Erlernen keinen zusätzlichen Zeitaufwand benötigt.

ABENTEUERPUNKTE SIND KEINE VERHALTENSPUNKTE ODER FLEIßKÄRTCHEN!

Abenteuerpunkte gibt es für (verwertbare) Erlebnisse der Helden in Aventurien und für clevere / passende / innovative Lösungsansätze eines Problems von Spielerseite. Ersteres heißt, dass der Held aus einem Erlebnis etwas lernen können muss – die Wiedergeburt eines Halbgottes mitzuerleben, kann also durchaus weniger AP einbringen als eine Woche Marsch durch eine bis dato unbekannte Wildnis, weil der Halbgott zwar spektakulär, aber auch so unbegreiflich ist, dass die Helden außer dem Erkennen seiner schieren Existenz (und vielleicht einiger körperlicher Besonderheiten) nicht großartig viel Neues lernen können. Der zweite Punkt steht dafür, dass Spielern bisweilen die 'unmöglichsten' Lösungen einfallen, die weder vom Abenteuer noch von Ihnen vorgesehen waren und die trotzdem Sinn ergeben und die Heldengruppe bei der Lösung eines Problems weiterbringen.

 **AP gibt es nicht** für 'rollengerechtes Verhalten' – wir gehen davon aus, dass sich ein Held so benimmt, wie es auf Grund seiner Anlagen (Eigenschaften), seines Charakters, seiner Ausbildung (Talente) und seines aventurischen Umfeldes (Kultur, Profession, Sozialstatus) angemessen ist. Wenn ein Held sich 'unaventurisch' oder 'nicht rollengerecht' verhält, haben Sie ein weit mächtigeres Mittel als die AP-Vergabe (oder gar AP-Abzüge) zur Hand, um darauf zu reagieren: die gesamte Spielwelt inklusive der Heldengruppe. Es gibt auch in Aventurien so etwas wie eine 'öffentliche Meinung', es gibt Gesetze, die das Miteinander der Menschen regeln, und es gibt sogar mit dem Sozialstatus ein regeltechnisches Mittel, um das Ansehen zu bestimmen.

 **AP gibt es nicht** für ständiges Reden und im Vordergrund präsent sein, genauso wenig, wie es Abzüge für Still-in-der-Ecke-Sitzen gibt – wer sich aber in der passiven Rolle gefällt, wird halt auch mehr erleiden müssen, als er selbst bewirken kann. Wenn andererseits ein *Spieler* glaubt, die Runde dominieren zu müssen, durch ständige Witzchen oder spielstörende Bemerkungen auf sich aufmerksam macht, dauernd gegen den Rest der Gruppe spielt, alle Regellücken zu seinen Gunsten ausnutzt, um 'der Beste' zu sein – reden Sie mit ihm. Es kann sein, dass er einen anderen Spielstil als der Rest der Gruppe oder persönlich mit einem oder mehreren Mitspielern seine Probleme hat. Es kann aber auch sein, dass es zusammen einfach nicht klappt – und dann sollte man sich trennen.

AUSWAHL DER SPIELERHELDEN

Sie werden als Meister sicherlich dabei sein wollen, wenn Ihre Spieler Helden erstellen, damit Sie für eine interessante, aber auch erfolgversprechende Gruppenzusammensetzung sorgen können. Lassen Sie den Spielern so weit es geht freie Wahl, aber achten Sie darauf, dass bestimmte Grundtypen in der Gruppe vorhanden sind: Der Kämpfer (ein Held mit hohen Kampf-Talentwerten und hoher Lebensenergie) ist wichtig, wenn es zu bewaffneten Auseinandersetzungen kommt. Der Diplomat (gute Werte in gesellschaftlichen Talenten, manchmal ein höherer Sozialstatus, Kenntnis vom Stadtleben; dazu gehören trotz der Bezeichnung auch Streuner und Einbrecher) sorgt dafür, dass die Gruppe Gehör findet, oder vielleicht auch, dass die Obrigkeit im passenden Augenblick einmal nichts bemerkt. Der Naturkundige (hohe Werte in den Natur-Talenten, Kenntnis von Tieren und dem Umgang mit ihnen) hält die Gruppe in der Wildnis am Leben, während der Gelehrte (herausragende Wissenstale, Kenntnis von Sprachen; eventuell ein Magier) alte Schriftrollen und Inschriften übersetzen und im Gespräch mit Kollegen weitere Informationen erhalten kann.

Damit eine solche Zusammensetzung der Gruppe möglich wird, haben wir in diesem Band Professionen aus diesen vier genannten Bereichen vorgestellt, die sich auch teilweise überlappen. Natürlich kann jeder dieser Typen auch vom anderen als vom vorgestellten Geschlecht sein.

Selbstverständlich ist es auch möglich, mit einer Gruppe aus vier Gelehrten oder vier Naturkundigen ins Abenteuer zu ziehen – aber dann werden Sie offizielle Abenteuer wahrscheinlich ein wenig an Ihre Heldengruppe anpassen und auch selbst verfasste Abenteuer in einem sehr engen Rahmen halten müssen. Bei etwas einseitigen, aber nicht ganz so extremen Zusammenstellungen müssen Sie beachten, wo die Schwächen der Gruppe liegen. Diese gemeinsamen Schwächen müssen Sie zwar vorsichtig behandeln, Sie können sie jedoch durchaus als Spannungselement verwenden.

Zwei Anmerkungen noch zur Heldenerschaffung: Sie werden feststellen, dass die Auswahl möglicher Charaktere begrenzt ist. Das ist aber

kein Problem, da in dem Band **Wege der Helden** alle aventurischen Rassen, Kulturen und Professionen aufgeführt sind, sowohl weltliche wie auch zauberisch begabte und von den Göttern mit besonderen Kräften gesegnete. (Dort finden Sie auch die 'Vollversionen' der hier vorgestellten Professionen; Hinweise zur Umrechnung zwischen Basisregeln und dem Vollsystem finden Sie auf der FanPro-Homepage.) Ihre Auswahl wird sich also noch deutlich vergrößern – und wenn Sie als Meister es zulassen, können Ihre Spieler sich natürlich auch eigene Professionen ausdenken, wobei Sie allerdings unbedingt auf das Spielgleichgewicht achten sollten: Paladine, die so gut kämpfen wie Absolventen einer Kriegerakademie, zugleich so gut zaubern wie ausgebildete Magier und dabei noch göttliches Wirken herabrufen, werden den Mitspielern bald den Spaß verderben, weil diese schlicht zu Statisten degradiert werden, die nicht mehr gebraucht werden.

Aber: Auch mit der größeren Auswahl, vor allem aber jetzt, zu Beginn des Spiels, raten wir deutlich davon ab, einen Bösen, einen ausgemachten Schurken zu spielen, weswegen wir auch keine entsprechenden Professionen anbieten. Abgesehen davon, dass konsequent ausgespieltes böses Verhalten schnell zu bösem Blut am Spieltisch führen kann, ist es auf Dauer wirklich langweilig, einen cineastischen Finsterling zu spielen – und sich in die Rolle eines psychopathischen Killers hineinzusetzen, ist eine Aufgabe für professionell ausgebildete Polizeipsychologen, nicht für Spieler.

Das heißt nun nicht, dass alle Helden den Tag mit einem Dankgebet an die Götter beginnen und dann einem alten Mütterchen über die Straße helfen müssen – es ist genug Platz für Sonderlinge und Eigenbrötler, Außenseiter und insbesondere echte Menschen mit ihren Schwächen (ziehen Sie, wenn nötig, noch einmal die Liste der Nachteile zu Rate) und Besonderheiten. Und dass solche echten Menschen (oder Elfen, Zwerge usw.) auch Gewissenskonflikte haben und bisweilen ein kleineres Unrecht begehen müssen (oder glauben, es zu müssen), macht gerade solche Helden viel interessanter als stereotype Gute oder Böse – außerdem bietet es eine Riesenchance zum Rollenspiel.


TIPPS FÜR SPIELER

Nach diesen erläuternden Worten an den Meister möchten wir die Gelegenheit nutzen, um auch den Spielern einige nützliche Ratschläge aus der Rollenspielpraxis mit auf den Weg zu geben.


Die folgenden grundsätzlichen Worte zum 'guten Spiel' sollten Sie nicht abschrecken oder den Eindruck erwecken, man bräuhete eine Theater-Ausbildung, um Spaß am Rollenspiel zu haben – sie sollen Ihnen nur dabei helfen, die typischen Anfängerfehler zu vermeiden, die schlimmstenfalls am Spieltisch zu Streit und schlechter Stimmung führen können. Wir haben diese Fehler auch gemacht und wissen, wovon wir reden – vertrauen Sie uns also.


Beschreiben Sie Ihren Helden und seine Aktionen.

Machen Sie sich ein Bild des Helden, das Sie leicht 'rüberbringen' können: Verpassen Sie ihm eine typische Marotte, charakteristische Merkmale an der Kleidung, eine Vorliebe für bestimmtes Essen; vor allem aber: Beschreiben Sie seine Aktionen so, als würden Sie selbst es tun. ("Sobald der Orkschamane anfängt, mit seiner Knochenkeule herumzuwirbeln, werfe ich mich in Deckung!" – Sie müssen aber nicht selbst unter dem Tisch verschwinden.)

 **Gesagt, getan – nicht gesagt, nicht getan.** Wenn Ihr Held etwas tut, dann sprechen Sie das auch aus. Sich nachher darauf zu berufen, dass Ihr Held irgendetwas 'selbstverständlich' getan hätte, was

Sie nicht erwähnt haben, ist nicht zulässig. Umgekehrt können Sie aber auch keinen Rückzieher mehr machen – wenn Sie verkünden, dass Ihr Held etwas tut, dann tut er das. Sollte Ihnen im nächsten Augenblick einfallen, dass das vielleicht doch nicht so geschickt ist, dann ist Ihrem Helden das eben auch erst zu spät aufgefallen. (So etwas kommt vor, und bei den Meistertipps haben wir beschrieben, wie der Spielleiter damit umgehen kann.)

 **Bleiben Sie beim Spiel.** Auch wenn Ihr Held gerade nichts zu tun hat, mag es der gerade um die Ecken schleichende Dieb sicherlich nicht, mit Hintergrundrauschen aus Fußballergebnissen oder auch den statistischen Auswertungen von Kräuterkhäuflichkeiten im Bornland gestört zu werden. Und wenn Sie einen überaus seltenen, wirklich unaventurischen und extrem flachen Witz am Wegesrand liegen sehen ("Erzähl mich! Fiep! Erzähl mich!") – lassen Sie ihn liegen; es gibt im Spiel auch ohne irdische Witzchen genug zu lachen, verlassen Sie sich drauf.

 **Unterscheiden Sie immer zwischen Spieler- und Heldenwissen.** Wenn der Meister beispielsweise einem anderen Spieler eine Information gibt, die Sie mitangenhört haben, dann weiß Ihr Held noch lange nichts davon. Wenn Sie zufällig in einem Roman gelesen haben, dass der König, für den Sie auf Queste sind, in einem

Jahr verstirbt, kann Ihr Held keine düsteren Prophezeiungen darüber ausstoßen.

In Aventurien gibt es keine Spielwerte. Ihre Charaktere können nicht anhand von Zahlen vergleichen, wer der bessere Heiler ist, weil sie keinen 'Talentwert' kennen, genauso wenig wie 'Generierungspunkte' oder 'Initiativmodifikatoren'. Auch bei der Steigerung des Helden sollten Sie stets im Auge behalten, dass er nicht überschlagen kann, dass eine Charisma-Steigerung ihm in elf seiner aktiven Talente Vorteile bringt – steigern Sie anhand der Erlebnisse des Helden.

Ihr Held kann nicht überall zugleich sein. Es kann passieren, dass ein anderer Held plötzlich etwas Interessantes gefunden hat, während Ihr Held gerade im Nachbarzimmer ist. Dann wird Ihr Held auch weiterhin im Nachbarzimmer bleiben und nicht ahnen, dass sein Kollege etwas entdeckt hat, solange der andere ihm das nicht mitteilt.

Der Meister hat immer Recht. Er ist der Schiedsrichter, und er darf (notfalls) auch Regeln brechen, wenn das dem Spiel und der Spannung dient. Sollten Sie sich irgendwann ungerecht behandelt fühlen oder glauben, dass der Meister sich nicht an die Regeln hält, dann merken Sie sich die Situation und sprechen Sie es nach dem Spiel oder in einer Spielpause an – aber keinesfalls mitten im Spiel.

Der Meister ist nicht Ihr Gegner. Versuchen Sie ihn also nicht auszutricksen oder übers Ohr zu hauen, denn Sie spielen miteinander – nicht gegeneinander. Ist es erst einmal so weit gekommen, dass alle gegeneinander spielen, sind keine spannenden Abenteuer mehr möglich, sondern nur noch Stärkenvergleiche – und das verliert schneller als man denkt jeglichen Reiz.

Nehmen Sie Rücksicht auf Ihre Mitspieler. Auch die anderen haben ein Anrecht darauf, am Spielgeschehen teilzunehmen

– selbst wenn Sie vielleicht die lautere Stimme haben oder Ihre Ideen schneller sprudeln. Das Spiel lebt von der Geschichte, die gerade abläuft und der ein bestimmter Spannungsbogen zugrunde liegt. Auch, wenn Ihr Held eine spannende oder tragische Vorgeschichte hat, müssen Sie diese nicht unbedingt *jetzt* erzählen. Diese Aussage bezieht sich aber auch ganz allgemein auf den grundsätzlichen Spielstil, auf die Vorlieben der Gruppe, was Kampf oder Magie, Detektiv- oder Erforschungsabenteuer angeht. Einigen Sie sich (am besten *mit* dem Meister) auf einen gemeinsamen Nenner und entwickeln Sie einen Gruppenkonsens, sowohl was Spielstil, Hausregeln als auch Verhalten am Spieltisch angeht.

Halten Sie sich an die Regeln. Versuchen Sie nicht, durch Schummeln mit den Würfeln, absichtlich falsches Rechnen oder ähnliche Tricks 'besser' zu sein. Es gibt kein 'Besser' beim Rollenspiel, und nichts, was Sie am Spieltisch gewinnen, lässt Sie im echten Leben reich und berühmt werden – sehr wahrscheinlich jedoch gibt es Ärger mit den Mitspielern, wenn Sie auffliegen.

Fantasy-Rollenspiele sind ein Spiel – nehmen Sie die Angelegenheit also nie zu ernst. Wenn Ihr Held von jemandem beleidigt wird, dann sind nicht Sie selbst gemeint; und es gibt keinen Grund, sich gekränkt zu fühlen. Wenn ein Mitspieler mit gekonntem Brimborium und in Pseudo-Latein Geister beschwört, können Sie davon ausgehen, dass er seine Rolle als Nekromant gut ausspielt, nicht aber, dass er plötzlich Satanist geworden ist.

Und wenn Ihr Held irgendwann stirbt, dann ist das zwar je nach Situation traurig oder ärgerlich – aber andererseits, wenn er einen 'filmreifen Abgang' hatte, von dem sich Spieler wie auch Charaktere noch nach Jahren erzählen, ist es das allemal wert gewesen. Und vor allem, jetzt mal Klartext: Es war nur eine Person aus Ihrer Phantasie! Erschaffen Sie sich einfach eine neue – das Abenteuer hört niemals auf!



INDEX

A		Anatomie	120	Ausdauerpunkt	18–19	Bindung des Stabes	187	Dämonenmeister	219
Abenteuerpunkte	196, 197	Anchopal	215	Ausdauer-Schadenspunkte	137	Bjaldorn	209	Dämonensultan	224
Vergabe von	272–273	Anconiter	230, 246	Ausdauer-Trefferpunkte	137	Blakharaz	224	Dämonenzitadelle	210
Aberglaube	92	Andergast	212f., 220, 225ff., 232f.	Ausruhen	195	Blasius	213	Dar'Klajid	225
Ableiten von		Geschichte	226–228	Ausrüstung	265–269	Blaue Keuche	244	Darmfräisch	263
Kampftechnik-Talente	113, 130	Stadt	242–243	Ausrüstungsvorteil	86	Blauer Stab Alagoras	240	Darpatien	214
Ableiten von Talenten	112	Andergast und Nostria (Kultur)	61	Ausweichen	140	Blechwerker	125	Dauerlauf	189
Abrichten	124	Andergaster	157, 160	Ausweichen I	101, 142	Blendlaterne	265	Decke	265
Abvenenum	172	Anderstein	241	Ausweichen II	101, 142	Blick in die Gedanken	175	Deckung	153
Abwehr v. Fernkampfangriffen	155	Anderthalbhänder (Talent)	130	Ausweichen III	102, 142	Blind	92	Defensiver Kampfstil	102, 142
Abwehrreaktion	134, 135	Anderthalbhänder (Waffe)	157, 160	Auswirkung niedriger AU	144	Blitz dich find	175	Degen	157, 160
Abwehrvarianten	140	Andra	236	Auswirkung niedriger LE	137	Blutfeste	239	Delafir	240
Achaz	212, 216, 217, 249	Andrafall	240–241	Automatischer Erfolg	113	Bluthund	267	Delphin	221
Achmad'sunni	67	Angbarer See	214	Automatischer Misserfolg	113	Blutige Hatz	210	Dhaza	223
Ackerbau	124	Angelhaken	265	Autoritätsgläubig	92	Blutiger Rotz	263	Diamant	266
Adelsmarschall	210	Angesagter Fernkampfangriff	154f.	Aventurien	10, 209–217	Blutkuchen	233	Diamantes Sultanat	217
Adelsversammlung	210	Angriffaktion	138	Karte	211	Blutmagie	105	Dicke Kleidung	164, 165
Adler	258	Gewöhnliche Aktion	134, 135	Aves	223	Blutrausch	93	Diener des Lebens	222
Adler von Gevinsbar	238	Angrosch	71, 223	Axxeleratus	174	Boabungaha	261	Disdychonda	257, 262
Adlerauge	172	Angroscho /-na	57	Ayla von Schattengrund	221	Bodir	212	Distanzklasse	146
Adlerschwinge	172	Angst vor ...	92			Bogen	131	Dolch (Waffe)	157, 160, 162, 163
Adlerthron	64, 215, 230	Angstgift	261	B		Bogenbau	124	Dolche (Talent)	131
Adlige Abstammung	85	Ansage	139	Baburin	215	Bogumislaus von Neuendorf	232	Dolguruk	216
Admiral Sanin der Ältere	227	Ansage der Handlung	134	Baburiner Hut	164, 165	Bohnen	266	Donf	264
Aerling	230	Answin von Rabenmund	219	Bad	266	Bombast	234	Doppel-Eins	113
Agrimoth	214, 225	Antidot	268	Bahram Nazir	221	Bonderik	240	Doppelkhunchomer	157, 160
Ahnfrau	231	Apep	260	Balance	86	Boot	267	Doppelzimmer	266
Ahnherr	231	Arachnae	261	Baliiri	219	Boote Fahren	124	Doppel-Zwanzig	113
Aikar Brazoragh	212, 219	Aran	228	Baliiri-Schwur	219	Borbarad	214, 219, 223	Dörrfleisch	266
Akademie d. Drachenkampfes	260	Aranien	214–215, 220	Balläster	162, 163	Borbaradianer	214–215	Drache	260
Akademie von Licht und Dunkelheit	230, 245	Argos Zornbold	227	Balphemor von Punin	214	Born	210	Drachenkrieg	260
Akademische Ausbildung		Argosphobie	92	Balsam Salabunde	174	Borndorn	162, 163	Drachenmeile	246
Gelehrter	85	Armatruz	173	Bannbaladin	174	Bornland (Region)	210, 218, 219	Drachenreich	217
Krieger	85	Armbrust	130	Barbarenstreitax	157, 161	Bornland (Kultur)	62	Drachensteine	70, 213, 214
Akklimationisierung	99	Armbrustbau	125	Bardo	219	Bornländer	267	Drachenzahn	71, 157, 160
Akrobatik	115	Armreif	266	Bart	164	Bornwald	72, 210	Draconiter	230, 246
Aktionen	134, 135	Arngirim von Ehrenstein	214	Basilisk	263	Boron (Gott)	214, 216, 221	Drakenburger Steinkuchen	234
von Reitern	148	Arombolosch	71	Basiliskenblick	263	Boron (Monat)	220	Dreifach-Eins	113
Aktionen umwandeln	134, 144	Arrand	228	Basistalent	46, 113–114	Boronssichel	157, 160	Dreifach-Zwanzig	113
Aktivierung eines Artefakts	135	Arroganz	92	Basistrabun	217	Bosparan	215, 217, 218	Dreizack	157, 160
Aktivierung eines Talents	199	Artefakte	268–269	Baumdrache	255	Bosparaniel	267	Dritte Dämonenschlacht	219
Aktivierung eines Zaubers	204, 205	Asdharia	123	Baumkönig	231	Bosparano	123	Dröl	215
Aktivierungskosten	187	Asfaloth	224	Bausch	72	Bosparans Fall	218, 220	Druiden	230
Al'Achami	216	Asmodeus Zornbold	227	Becher	265	Bote des Lichts	221	Dryade	231
Al'Anfa	215, 216, 219, 220, 221, 264	Asquenzio	220, 237	Begabung für ...	86	Botenreiterin	73	Dschadra	149, 157, 160, 162, 163
Alaani	123	Astrale Meditation	104	Behandlungsprobe		Brabaci	70	Dschungelkundig	100
Alagora	240	Astrale Regeneration I	86	Gift	125	Brabak	216	Dualismus	230
Albenhus	213	Astrale Regeneration II	86	Krankheiten	126	Brabakbengel	157, 161	Dukat	265
Albernia	72, 213	Astrale Regeneration III	86	Behinderung	114, 137	Bragan der Bilderstecher	246	Dumpfschädel	263
Albino	92	Astralenergie	18, 167–168	Beil	157, 161	Brazoragh	212, 224	Dunkelangst	93
Albio III. von Salza	234, 246	Berechnung	50	Beilstatt	237	Brett-/Kartenspiel	121	Dunkle Herrin	231
Albumin	240	Regeneration	19, 167	Beilunk	214	Brig-Lo	218	Dunkle Zeiten	218
Albuminer Pfeifenmännlein	230	Steigern	206	Beilunker Berge	214, 215	Brillantzwerge	57, 214	Duplicatus	175
Albuminer Pforte	238	Astraler Block	92	Beilunker Reiter	73	Brin	219	Durchfall	263
Alchimie	124	Astralkraft, niedrige	96	Beleman	230	Bronnjar	210		
Aldermann	240	Astralpunkt	18	Belen-Horas	217	Brot	266	E	
Aljawa Walsareffinaja	243	Atak	123	Belhalhar	224	Bruchfaktor	146	Echsenmenschen	212, 216, 249
Allgemeine Immunität geg. Gifte	89	Atemgift	261	Belkelel	215, 225	Brückentroll	250	Echsenreiche	217
Allgemeine Resistenz geg. Gifte	90	Ateldand	232, 243	Belshirash	224	Bruderloser	223	Echsenzümpfe	216
Allgemeine Sonderfertigkeiten	99	Athletik	115	Belzhorash	225	Buchenbengel	230	Edelsteine	266
Alligator	258	Atmon	264	Benbukkula	217	Buckler	165	Edelsteinmagie	216
Alzheimer	210	Attacke	136, 138	Beni Novad	66	Bund des Roten Salamanders	230	Effektive Behinderung	114, 137
Almada	72, 213	Gewöhnliche Aktion	135	Bergbau	124	Burdaq	223	Efferd (Gott)	221
Almadaner Dynastie	219	glückliche	145	Bergkönig	71	Bürger	251	Efferd (Monat)	220
Alrigio Sohn des Alrigio	230	Attacke-Basiswert,		Bergkönigreiche	214	Butz	231	Efferdan ui Bennain	221
Alter	38	Berechnung	50, 129	Bergkristall	266			Efferdan von	
Alternative Eigenschaften	111	Attacke-Patzer	145	Berittener Kampf	147–150	Calijnaar	224	Hussbek-Galahan	227–228, 232
Altersresistenz	85	Attackewert	18	Bernstein	266	Carlog	264	Ehernes Schwert	210
Altes Reich	218	Berechnung	51	Bernsteinbucht	266	Cella	219	Eicheltee	233
Alt-Nostria	244	Attributo	173	Berserkerelixier	268	Charakterbogen	13, 14	Eichenkönig	231
Altum	217, 266	Auelfen (Elfenvolk)	212	Besondere Kampfsituationen	147	Charisma	15	Eichhafen	237
Altwater	244	Auelfen (Kultur)	72	Besonderer Besitz	86	Charypso	217	Eigenschaften	15
Alveran	220	Auerchse	258	Bestätigungswurf	145	Charyptik	217	alternative	111
Amazeroth	224	Aufmerksamkeit	101, 142	Betäubungsschlag	140	Charyptoroth	215, 224	geistige	15
Amazonen	221	Aufrechterhaltene Zauberei	170	Gewöhnliche Aktion	135	Chorhop	216	gute	15
Ambossgebirge	70, 214	Auge des Namenlosen	223	Betäubungsschlag	102, 142	Chrhm	123	körperliche	15
Ambosszwerge	57, 214	Auris Nasus	174	Betören	117	Claudibus	175	Maximalwert	200
Ambosszwerge (Kultur)	70	Ausdauer	18–19, 50	Betteln	119	Codex Albyricus	269	schlechte	84
Amene von Vinsalt	219	Berechnung	50	Beutel	265	Cusimo	213	steigern	200
Amene-Horas	219	Bewegung	188	Bewaffnet gegen Waffenlos	152			Eigenschaftsproben	15
Amethyst	266	Erschöpfung	192	Bewegen	135	D		Einarmig	93
Amir Honak	216, 221	niedrige	144	Bewegung	19, 188	Dämmerungssicht	87	Einäugig	93
Amulett	268	Regeneration	19, 195	Bey	216	Dämonen	224–225, 260	Einbeinig	93
Analys	173	steigern	200, 202	Bier	266	Dämonenbrache	214	Einbrecher	74
		Ausdauernd	86	Bilwis	231	Dämonenkrone	214	Einfacher Holzschild	165
								Einfluss bannen	176

Eingeschränkter Sinn	93	Farindelwald	238	Garetien	214	Götterfürst	221	Hellebarde	157, 160
Eingeschränkter Tastsinn	93	Fasar	65, 216, 217, 219	Garf I.	237	Götterkriege	217	Heller	265
Eingesetzte AP	197	Fausthieb	161	Gashok	212	Götternamen	220	Helme	164
Einhändig	93	Faustschild	165	Gassenwissen	118	Gottesdank	218	Helme Haffax	215
Einhorn	259	Fechtwaffen	131	Gaukeleien	116	Gottesnamen	220	Hengst der Nacht	248
Einnahmegift	261	Feenfreund	87	Gauklerin	76	Granden	70, 216	Heptarch	214, 219, 220
Einsamer Wanderer	237	Feilschen	119	Gebildet	87	Grangor	215	Heraldik	121
Einschätzung	115, 124	Feinmechanik	125	Gebirgskundig	100	Graue Berge	212	Herausragende Balance	88
Eintopf	266	Felsspalter	71, 157, 161	Gedankenbilder	177	Greif	221	Herausragende Eigenschaft	88
Einzelzimmer	266	Fenn	239	Gefahreninstinkt	87	Greifenfurt	213, 214	Herausragende Sicht	88
Eisbär	222	Ferkina	224	Gefahrenwert	197	Greyfensteyn	241	Herausragender Geruchssinn	88
Eisbarbaren	209	Fernkampf	152–156	Geflügelte	210	Griffel	265	Herausragender Sinn	88
Eisenpfanne	265	abwehren	155	Gegenstand benutzen	135	Grimmfrostöde	209	Herausragender Tastsinn	88
Eisenwald	214	Modifikatoren	152, 154	Gegenstand fallen lassen	135	Grobschmied	125	Herausragendes Aussehen	88
Eisenwalder	162, 163	reitend	155	Geheiligte Glyphen von Unau	123	Gror	215, 223	Herausragendes Gehör	88
Eisern	87	Fernkampf-Attacke	152	Geheimsprachen	123	Gordan	246	Herr der Rache	224
Eiskundig	100	Fernkampf-Basiswert	50, 130	Geißfuß	162	Groß	152	Herr des Weltenbrands	223
Eiszinnen	209	Fernrohr	265	Geister	260	Große Meditation	104	Herz des Waldes	237
Eitelkeit	93	Fesseln/Entfesseln	119	Geistige Eigenschaften	15	Große Olochta	212	Hesinde (Göttin)	222
Elch	258	Fest der Freuden	223	Geiz	94	Großer Buckler	165	Hesinde (Monat)	220
Elenvina	213	Feste Gordelyn	239	Gelähmt	92	Großer Fluss	213	Hetmann / Hetfrau	68
Elenviner Vollblut	267	Festgewandung	265	Geländekunde	100	Großer Lederschild	165	Hieb Waffen	131
Elfen	58	Festum	210, 215, 249	Geländemodifikatoren	191	Großer Satuul	224	Hilberian Praioff II.	221
Geschichte	217	Fettleibig	94	Gelbschwanzskorpion	258, 262	Großer Schröter	254	Himmelswölfe	224
Professionen	82	Feudalismus	213	Geld	265	Großer Schwarm	217	Hinterhalt	142
Elfenbogen	162, 163	Feuerschaden	194	Geliebte der Göttin	223	Großes Tapam	224	Hirschkönig	231, 237
Elfenlieder (Liste)	183–186	Feuerstein	265, 266	Gemeinschaft d. Freunde d. Aves	65	Großschild	165	Hitzeresistenz	88
Elfenlieder (SF)	104	Feuertag	220	Generierung Schritt für Schritt	53	Groszer Paramanthus	269	Hjaldinger	212, 217
Elfenstimme	176	Fey	58	Generierungspunkte	37	Grotte Lucharghs	235	Hjaldingsch	123
Elfische Weltsicht	94	Fiana von Sappenstiel	238	Geographie	121	Gruftassel	252	Hjaldingsche Runen	123
Elida von Salza	230, 246	Finger	187	Gerasim	72, 212	Grüne Ebene	212	Hjaldorberge	212
Elixiere	268	Fingerfertigkeit	15	Gerber/Kürschner	125	Grüne Jade	266	Hochsprung	190
Emer von Gareth	219, 220	Fingerring	266	Gerechtigkeitswahn	94	Grünkappen	244	Höchstgeschwindigkeit	188
Emir	216	Finsterkamm	70, 212, 238	Gesamt-AP	197	Güldener	223	Hohe Lebenskraft	88
Encyclopaedia Magica	269	Finte	139	Geschichtswissen	121	Güldenamm	231	Hohe Magieresistenz	89
Engasal	236, 237, 240	Gewöhnliche Aktion	135	Geschwindigkeit	19, 188–190	Güldenland	215, 217	Höhenangst	95
Enqui	212	Finte	102, 142	Berechnung	50	Gut aussehend	87	Höhenburg Nordvest	237
Entdecker	76	Firnelfen	209	Geschwisterloser	223	Gutes Gedächtnis	88	Höhlendrache	260
Enterhaken	162	Firnklippen	209	Gesellschaftliche Stellung	15	Gwen-Petryl-Stein	221	Höhlenkundig	100
Entermesser	157, 160	Firun (Gott)	222	Gesellschaftliche Talente	117–119			Höhlenspinne	252, 261
Entfernung zum Ziel	153, 154	Firun (Monat)	220	Gesteckrüstung	164, 165			Holzbearbeitung	126
Erdtag	220	Firunsbär	258	Gesteinskunde	121	H'Rabaa	216	Holzbecher	265
Erfahrung	196	Firunswall	212	Gesucht I	95	H'Ranga	224	Holzerkönig	247
Spezielle	196, 201, 272, 273	Fischen/Angeln	120	Gesucht II	95	Habgierige Hundertschaft	234	Holzfülleraxt	157, 161
Erfolg, automatischer	113	Fischkönigin	244	Gesucht III	95	Hakenspieß	157, 160	Holzschilde	165
Erinnerungsmelodie	186	Fjarninger	57, 209, 224	Gewandtheit	15	Hakon von Sappenstiel	238	Holzspeer	157, 160, 162, 163
Erkältung	263	Fladenbrot	266	Geweihte	220	Hal	219	Horas	215, 217
Erkennungssprobe		Flammenauge	240	Gewicht	265	Halbelfen	59	Horas' Erscheinen	220
Gift	125	Fledermaus	258	Gewöhnliche Aktionen	135	Halbgift	262	Horasia	215
Krankheit	126	Fleischer	125	Gezieltes Ausweichen	140	Halbgötter	223	Horasischer Reiterharnisch	164f.
Erleichterung bei Talentproben	111	Fleischgericht	266	Gewöhnliche Aktion	135	Haldur Vesselbek	234	Horasreich	215, 219, 220
Erntefestmassaker	218	Flim Flam	176	Gift	193, 261–262	Haldur-Horas	218	Horasreich (Kultur)	64
Ersatzrad	267	Flink	87	Heilkunde	125	Hallerû	231, 236, 237	Horriphobus	178
Erschaffungskosten	187	Flinker Difar	263	Gigantenkriege	217	Halskette	266	Höt-Alem	216
Erschaffungsprobe	187	Florett	157, 160	Gjalskerländer	57, 234	Hammer	265	Hranga	216
Erschöpfung	191	Flöte	265	Glasknochen	95	Hammer und Amboss	222	Hügel von Half	247
beim Dauerlauf	189	Flussfürst	231	Glatthaut	212	Hammerfaust-Stil	103, 152	Hügelzwerge	57, 214
Regeneration	195	Foliant	269	Glefe	157, 160	Hammerhai	258	Huk von Salza	235
Erschwernis bei Talentproben	111	Foliant der Kreutherkunde	269	Gleichberechtigung	11	Handbeil	265	Hund	258, 267
Erste Dämonenschlacht	218	Foramen	177	Gletscherwurm	260	Handgemenge	146	Hundeschlitten	267
Erste Hilfe	126	Fran-Horas	218	Glorana	209	Handharfe	265	Hüter des Zirkels	221
Erstickungsschaden	195	Freie Aktion	134, 136	Glorania	209, 214, 222	Handlungen ansagen	134	Hüterin der Flamme	223
Erzdämonen	224–225	Fremdsprache	123	Glück	87	Handwerks-Talente	124–127	Hylailos	215
Erzzerwerge	57, 214	Freundschaftslied	185	Glück im Spiel	87	Harfe	265		
Esel	267	Friedenskaiser	218	Glückliche Attacke	145	Harmlyn	238		
Eslamiden	219	Friedenslied	184	Glückliche Parade	145	Harnischmacher	125	Iama	86, 184
Essbesteck	265	Friedenswasser	268	Glücklicher Schlag	145	Harodfelsen	244	Iblis	223
Eternen	215	Fringlas Kasmyrin	227	Glücksspiel	87	Harodról	249	Ifirn	209
Etikette	118	Frostwurm	260	Glückswurf	15	Harpyien	230, 254	Ignifaxius	178
Ewige Flamme	187	Fuchs	222, 258	Glyphen von Unau	123	Hartkäse	266	Ilmenblatt	264
Ewiger Widersacher	223	Füchsisch	123	Gnome	231	Hartwurst	266	Iloinen Schwanentochter	209
Ewiges Eis	209	Fuldigor	210	Goblinisch	123	Hasrabal	216	Ilsur	214, 215
Ewiges Licht	221	Fulminictus	177	Goblinkönigreich	218	Haumesser	157, 160	Iltoken	217
Exposami	176	Funkeldrache	260	Goblins	210, 224, 238, 249–250	Haushund	258	Immunität gegen Gift	89
Extrem weit	153	Fürst der Finsternis	224	Golddukat	265	Havena	213, 217	Immunität gegen Krankheiten	89
		Fürstenstraße	228, 238	Goldallianz	216	Heilige Himmelsrösser	230, 248	Improvisierte Waffen	156
				Goldfelsen	215	Heiliges Liebeslicht	247	Improvisierte Wurfaffen	162
Fackel	265, 266			Goldgier	95	Heiliges Paar von Rommily	221	Infanteriewaffen	132
Fackel (Waffe)	157, 161	Gaben	84	Goldleim	261	Heilkunde Gift	125	Ingerimm (Gott)	222
Fahrtensuchen	119	steigern	200	Goldschmuck	266	Heilkunde Krankheiten	126	Ingerimm (Monat)	220
Fahrzeug Lenken	125	Gadang	216	Golf von Riva	212	Heilkunde Wunden	126	Ingrakuppen	214
Fahrzeuge	267	Gal'K'Zaul	224	Golgaris Erscheinen	220	Heilpflanzen	263–265	Ingvall	212, 228, 230, 231, 236, 247
Fairnhain	238	Galotta	219, 220	Golgariten	214	Heilrank	268	Ingvallfeste	242
Falkenauge	176	Ganove	251	Gonede	261, 262	Heilung	195–196	Ingvaller Ried	237
Fallenstellen	119	Gänsekiel	265	Gordelyn	239	fördern	126	Ingvallt	236–237
Falsche Salzarele	234	Gardianum	177	Gorfang	224	Hela-Horas	218	Initiative	18, 134
Falschspiel	125	Gareth	213, 214, 217, 218, 220, 221	Gorin	217	Helden	8	und Überzahl	142
Famerlor	223	Gareth Pamphlet	219	Gorische Wüste	216, 217	Heldendokument	8, 13, 14	von Reitern	148
Fanas	70	Gareth Platte	164, 165	Götter	220–225	Heldengenerierung		Initiative-Basiswert,	
Farbenblind	94	Garethi	123	Götter/Kulte	121	Schritt für Schritt	53	Berechnung	50, 130

278

Partisane	158, 160	Räucherhering	266	Ruun suvii Urgutz	238	Schwarzer Ölporter	267	Sprunghöhe	190
Pastori	222	Raufen	150			Schwarzes Auge	269	Sprungweite	190
Patriarch	221	Raufen (Talent)	132	S		Schwarzmaraskan	215	Spurlos	182
Patzner	15, 145	Raul	218	Säbel (Talent)	132	Schwarzpelz	212, 250	Spyr	238
im Fernkampf	155, 156	Raulskrone	218	Säbel (Waffe)	158, 160	Schwarzschmied	125	Stab des Vergessens	221
Pechfackel	265, 266	Raumangst	96	Säbelzahniger	254	Schwellenwert	144	Stäbe	133
Penetrizel	180	Realismus, phantastischer	11	Sadrak Whassoi	229	Schwer zu verzaubern	90	Stabzauber (Liste)	186–187
Peraïne (Göttin)	222	Rechnen	122	Saga-Thorwalsch	123	Schwerer Dolch	158, 160	Stabzauber (SF)	104
Peraïne (Monat)	220	Rechtmeile	188	Sagen/Legenden	122	Schwerhörig	93	Stadt des Lichts	221
Peraismus	230	Rechtschritt	188	Salamandersteine	210–212	Schwert (Waffe)	158, 160	Stadtgardist	252
Pergament	265	Rechtskunde	122	Salander	180	Schwert der Schwerter	221	Stadtstaaten, südliche	226
Perldrache	260	Recke des ...	232	Salasandra	104	Schwerter (Talent)	132	Standfest	101
Perle des Südens	216	Regenbogen-Eidechse	222	Salasandra, lernen im	204	Schwimmen	116	Stangenwaffe	146
Perlmutter-Tempel	239–240	Regeneration	19, 195–196	Sälweg	236	Schwimmen (Regeln)	189–190	Startalter	38
Perricum	213, 214	Astralenergie	167	Salza	246–247	Schwitzkasten	151	Startkapital	51
Perval von Gareth	219	Schlechte	97	Salzarele	213	Seefahrt	127	Steigern	197–207
Pestbeule des Südens	216	Regeneration I	104	Salzer Bruch	237	Seegraf	231	Steigerungskostentabelle	198
Pfanne	265	Regeneration II	104	Salzerhaven	246	Seeleninstrument	183, 184	Stein	188, 265
Pferd	267	Regengebirge	216–217, 266	Salzfeste	246	Seeland	235	Stein von Nosteria	244
Fernkampf vom	155	Reichsbehüter	219	Sandlöwe	258	Seeschlange	258	Steineiche	213
Pflanzenkunde	121	Reichsforst	72	Sanfmut	180	Seewiesen	239	Steineichenwald	212, 225, 240–241
Phantastischer Realismus	11	Reichweite eines Zaubers	171	Sanin der Ältere	227	Segelboot	267	Steinmetz	127
Phase	134	Reichweite und TP	154	Sappenstiel	238	Sehr groß	152	Steinschneider/Juwelier	127
Phecanowald	214	Reihenfolge im Kampf	135	Satori	222	Sehr klein	152	Steppen, nördliche	210
Phex (Gott)	222	Reisegeschwindigkeit	190	Sattel	267	Sehr nah	153	Steppenelfen	212
Phex (Monat)	220	Reiten	116	Satteldecke	267	Seidenzunge	181	Steppenkundig	100
Phexcaer	212	Reiten und Fernkampf	155	Satual	224	Seife	265	Sternkunde	122
Phosphorpilz	252	Reiterharnisch, horasischer	164f.	Schädeleule	255	Seil	265	Stiefel, magische	268
Piranha	258	Reiterkampf (Regeln)	147–150	Schadenspunkt	18, 137	Seil des Adepten	187	Stillstehendes Ziel	153
Piratenküste	215	Reiterkampf (SF)	102, 150	Schadensquellen	193	Selbstbeherrschung	117	Stimmen Imitieren	117
Piratin	79	Reiterschilde	165	Schadensschritt	144	Selbststudium	201	Stoerrebrandt	214
Planwagen	267	Reittiere	267	Schafskäse	266	Selem	216, 249	Storch	222
Plattenzeug	164, 165	Repräsentation	104	Schaller	164, 165	Selindian Hal von Almada	213, 220	Störungen beim Zaubern	170
Plättner	125	Resistenz gegen Gift	90	Scharfschütze	102, 154, 155	Sense	158, 160	Stoßspeer	159, 160
Platzangst	96	Resistenz gegen Krankheiten	90	Schätzen	122	Sensibar	181	Straßenkleidung	265
Poltion-Tormlyn-Stil	244	Rethis	215	Scheinbasilisk	254	Sensibler Geruchssinn	97	Straßenschläger	251
Pony	267	Reto	219	Schere	265	Sephira Eisenlieb	223	Strategische Bewegung	191
Position	135	Rhazzazor	220	Schilde	165	Seuchen	262–263	Streitaxt	159, 161
Praia	230	Richtungssinn	90	im Reiterkampf	148	Sevastianus Zornbold	243	Streitende Königreiche	212f., 225ff.
Praios (Gott)	221	Riesennameise	256	Schildkampf I	102, 142	Sewerien	210	Streitkolben	159, 161
Praios (Monat)	220	Riesenamöbe	253	Schildkampf II	103, 142	Shadif	216, 267	Streitwagen	267
Praiostag	220	Riesenhirschkäfer	254	Schildparade	140	Shafir	260	Streuner	81
Präzeptorin der heulenden		Riesenlindwurm	260	gegen Fernkampf	155	Shanja	65	Strohsack	266
Finsternis	224	Riesenspringegel	256	Gewöhnliche Aktion	135	Shikanydad	215	Stufe	203
Prem	212	Riesland	10	Schinken	266	Sich Verkleiden	118	Stuhlbein	159, 161
Premier Feuer	68, 212	Ring	266, 268	Schlacht auf den Vallusanischen		Sich Verstecken	117	Stumm	92
Priesterkaiser	218	Ring	151	Weiden	219	Sich zu Boden fallen lassen	135	Stumpfer Schlag	139
Priesterrat	218	Ring	132	Schlafsaal	266	Sichel	158, 161	Gewöhnliche Aktion	135
Prinzipientreue	96	Ritter	252	Schlafsack	265	Sicht bei Zaubern	171	Sturmhaube	164, 165
Privilegierte Waffen	156	Ritterin	80	Schlagabtausch	134	Sichtverhältnisse	153	Sturmlaterne	265
Probe, Eigenschafts-	15	Ritualkenntnis	104, 186	Schlange	222	Silberring	266	Sturmsense	159, 160
Probe, erleichterte	15, 17	Ritualkenntnis steigern	205	Schlangemensch	90	Silbertaler	265	Sturzschaten	193
Probe, erschwerte	15, 17	Riva	212	Schlechte Eigenschaft	84, 96	Silem-Horas-Edikt	218	Stute	223
Probe, Talent-	17	Rogolan	71	abbauen	203	Silentium	181	Stute des Tages	248
Probe, Zaubers-	18	Rogolan (Schrift)	123	und MR	169	Singen	117	Südaventurien	68
Profession	40	Rogolan (Sprache)	123	Schlechte Regeneration	97	Sinnenschärfe	117	Südliche Stadtstaaten	216
Professionen	73–82	Rohaja von Gareth	213, 219, 220	Schleichen	116	Skorpionkriege	217	Südvinder Fels	235
elfische	82	Rohal der Weise	218, 223	Schlinger	256	Skraja	159, 161	Sulman al-Nassori	217
Proviant	266	Rohalstag	220	Schlitten	267	Smaragd	266	Sultan	216
Psychostabilis	180	Rollen	8	Schlittenhund	267	Smaragdnatter	258	Sulva	248
Punin	217	Rollenspiel	7	Schlösser Knacken	127	Sokkina	217	Sumen	230, 240
Purpurbliß	261, 262	Rommily	214	Schminke	265	Söldner	81	Sumpfkundig	100
Purpurnwurm	260	Rondra (Göttin)	71, 221	Schmuck	266	Söldner, zwergischer	252	Sumu	220, 240
		Rondra (Monat)	220	Schnapper	231	Somnigravis	181	Svelltall	212
		Rondriane von Sappenstiel	234	Schnaps	266	Sonderfertigkeiten	84, 99–104	Swafnir	68, 223
		Rondrikan	230	Schneelaurer	253	erwerben	202, 206	Swafskari	57
		Rosenquarz	266	Schneeschrat	209, 251	Sorgenlied	184	Sylla	216
		Rosprik	234	Schneeschuhe	265	Soziale Anpassungsfähigkeit	90		
		Rote Pfeilblüte	264	Schneidern	127	Sozialstatus	15		
		Rote Riten der Radscha	223	Schneidzahn	162, 163	Spann	187	Tabakspfeife	265
		Rote Sichel	210, 214	Schnelle Heilung	90	Speer (Waffe)	159, 160, 162, 163	Tagesration	266
		Roter Salamander	230, 243	Schnelladen	103, 154, 155	Speere (Talent)	132	Tagesstrecken	191
		Rssahh	123, 249	Schnellschuss	154	Speisegebote	97	Tairach	212, 224
		Ruadas Ehr	77	Schnellziehen	103, 142	Spengler	125	Taktische Bewegung	188
		Rubin	266	Schöne Kaiserin	218	Spezialtalent	113–114	Talente	16, 109–110, 113–127
		Rucksack	265	Schöpfungsmythos	220	Spezielle Erfahrung	196, 201, 272	Aktivierung	199
		Ruckus von Joborn	247	Schreckkatze	240	Spiegelpanzer	164, 165	ableiten	112
		Rude	218	Schriften	123	Spielkarten	265	Basistalente	113–114
		Ruderboot	267	Schritt	19, 188	Spielregeln	13	Gesellschaftliche	117–119
		Rufen	135	Schuldnerbande	229	Spielrunde	19, 188	Handwerk	124–127
		Rundschild	165	Schuppenpanzer	164, 165	Spitzhacke	159, 161	Kampftalente	113–114, 130–133
		Rundungen	13	Schusswaffen	162–163	Spontane Modifikation	170	Körperliche	115–117
		Runen, Hjäldingsche	123	Schutzamulette	268	Sprach- und Schrifttalente	122–123	Maximalwerte	199
		Runenkunde	104	Schutzgeist	76, 90	Sprachen	123	Naturtalente	119–120
		Rur	215, 223	Schwarzbröt	266	Sprachen Kennen	123	Spezialtalente	113–114
		Rüstung	137	Schwarze Lande	213, 214–215	Sprachenkunde	122	Sprachen und Schriften	122–123
		Rüstungen	163–165	Schwarze Schlange	217	Springchamäleon	257	Steigern	199
		Rüstungsgewöhnung I	102, 142	Schwarze Sichel	213, 214	Springen	190	Wissenstalente	120–122
		Rüstungsgewöhnung II	102, 142	Schwarzer Hund	231	Sprinten	135	Talenteinsatz	135
		Rüstungsschutz	18, 137	Schwarzer Marschall	219	Spruchhemmung	97	längerfristiger	113

Talentprobe	17, 110–113	Travia (Monat)	220	Vermisshus	244	Widharc	225	Zauberbuch	269
Modifikatoren	111–112	Traviemark	214, 221	Verpflichtungen	98	Wiederholen misslungener		Zauberdauer	18, 171
offene	112–113	Traviata Fjoldrijn von		Verstärkter Holzschilde	165	Zauber	170	verändern	169
vergleichende	113	Falkenberg-Rabenmund	221	Verwandlungselixier	268	Wilde Jagd	210	Zauberei	18
übrig behaltene	112	Treffer	137	Verzaubern mehrerer Gegner	170	Wilde Zwerge	214	Zauberfertigkeit	168
Talentspezialisierung	101	Trefferpunkt	18, 137	Vierblättrige Einbeere	264	Wildermark	214	steigern	203
Waffen	103	Trefferpunkte und KK	142	Viertelzauberer	91	Wildgans	221	Zauberfertigkeitsspunkt	18
Talentspiegel	109	Trefferpunkte und Reichweite	154	Vinsalt	215	Wildnisläuferin	82	Zauberfertigkeitsswert	168
Talentwert	16, 109–110	Triefnase	263	Visibili	182	Wildnisleben	120	Maximum	205
negativer	17, 109, 110, 199	Trippen	242	Vollmetallbuckler	165	Wildschwein	258	Zauberformel	171
Talschaft	240	Tritt	161	Vollzauberer	91	Willenstrunk	268	Zaubergeste	171
Tanzen	117	Trolle	218, 223, 250–251	Vorschlaghammer	159, 161	Windenarmbrust	162, 163	Zauber melodie	184
Tapam	224	Trollkönigreich	217	Vorteile	84, 85–91	Windgeflüster	185	Zaubern	135
Tamele	264	Trollmops	267	Vorurteile	98	Windhag	213	Zaubernahrung	183
Tarnlynshöh	239	Trollpfote	214, 219			Windstag	220	Zaubernamen	171
Taschendieb	252	Trollzacken	213, 214	W		Winhall	238	Zauberprobe	18, 168
Taschendiebstahl	117	Trollzacker	224	Wachsoldat	251	Winhaller Wolfsjäger	267	misslungene wiederholen	170
Tasfarel	224	Trontsand	236	Waffe fallen lassen	135	Winterkleidung	265	Zauberschlüssel	269
Tätowieren	127	Trontsander Frühstück	234	Waffe ziehen	135	Winzig	152	Zauberstab	86, 186
Tätowierung	266	Trontsander Holzschiffchen	230	Waffen, improvisierte	156	Wirkung eines Zaubers	171	Zaubertrank	268
Tatzelwurm	253	Tsa (Göttin)	222	Waffen, Magier	156	Wirkungsdauer (Zauber)	18, 171	Zauberzeichen	104
Taub	92	Tsa (Monat)	220	Waffen, Nahkampf	156–159	Wirselskraut	264	Zaumzeug	267
Tauchen, Regeln	190	Tuchbeutel	265	Waffen, privilegierte	156	Wissens-Talente	120–122	Zechen	117
Tausend-Oger-Schlacht	219	Tulamiden	216, 217	Waffen, Zwerge	156	Wochentage	220	Zeit	188
Technik eines Zaubers	171	Tulamiden (Rasse)	56	Waffenbalsam	268	Wohlklang	91	Zeiteinheiten	19, 188
Tellerhelm	164, 165	Tulamidische Stadtstaaten	65	Waffengift	261	Wojwode	234	Zeitgefühl	91
Tempel der Heiligen		Tulamidya (Schrift)	123	Waffenlos gegen Bewaffnete	152	Wolf	258	Zeitrechnungen	220
Himmelsrösser	230, 247	Tulamidya (Sprache)	123	Waffenlose Kampftechnik	103, 152	Wolldecke	265	Zelt	265
Teshkal	230, 247–248	Turnierlanze	149	Waffenloser Kampf	150–152	Wuchtschlag	138	Zerzal	72
Teshkaler	247, 267	Tuzakmesser	159, 160	Waffenmodifikator	146	Gewöhnliche Aktion	135	Zhayad (Schrift)	123
Teshkalien	241	Tyakra'man	224	Waffenpflegeutensilien	265	Wuchtschlag	103, 142	Zhayad (Sprache)	123
Thalusa	65, 216			Waffenrock, wattierte	164, 165	Wundärztin	81	Zholvar	224
Thalusim	216			Waffenschmied	125	Wunde	138, 193	Ziel in Bewegung	153
Thargunitoth	214, 224	Überanstrengung	191	Waffenspezialisierung	103	behandeln	126	Ziel, Entfernung	153, 154
Tharvun	248	Übernachtung	266	Wagen	267	Heilung	196	Ziel, Größe	152, 154
Thaschberge	70, 214, 241	Übernatürliche Begabung	76, 91	Währung	265	Wundfieber	126, 263	Ziel, stillstehendes	153
Thaschkamm	241	steigern	200	Waldelefant	258	Wundschwelle, Berechnung	50, 138	Zielen	154
Theateritter	210, 218	Überraschung	142	Waldelfen	212	Wurara	262	Zielobjekt eines Zaubers	171
Theriak	209	Überreden	118	Waldinseln	64, 217, 249	Wurfbeile (Waffe)	159, 161, 162, 163	Zielwasser	268
Thezzphai	224	Überwals	210	Waldkundig	100	Wurfbeile (Talent)	133	Zimmermann	127
Thorwal (Region)	212	Überzahl	142	Waldmenschen	217, 224	Wurfdolch	159, 160, 162, 163	Zinken	123
Thorwal (Kultur)	67	Überzähliger	223	Waldwacht	70	Würfel	13, 265	Zombie	259
Thorwaler	217, 220, 223	Überzeugen	119	Waldwildnis	237–238	Wurfhaken	162, 265	Zorgan	215
Thorwaler (Rasse)	57	Übrig behaltene Talentpunkte	112	Walpurga von Löwenhaupt	214	Wurfmesser (Talent)	133	Zornbold	231
Thorwalerschild	165	Uffiz	234	Walsach	210	Wurfmesser (Waffe)	159f., 162f.	Zornbrecher Bluthund	267
Thorwalsch	123	Ugdalf	218	Walstatt an der Tanlynshöh	239	Wurfing	162, 163	Zügel	267
Thurana	239	Uigar Kai	209	Walwut	57, 93	Wurfscheibe	162, 163	Zugtiere	267
Thuranien	238–240	Ulchuchu	239	Waqquf	159, 160	Wurfspeer (Waffe)	159f., 162f.	Zunderkästchen	265
Thuransee	238–240	Umrasm	214	Warft	235	Wurfspeere (Talent)	133	Zusatzrüstung	164
Tiefe Tochter	224	Umwandeln von Aktionen	134, 144	Warunk	214, 220	Wurfstern	162	Zwanzig Fragen	105
Tiefhusen	212	Unangenehme Stimme	98	Warunki	214–215	Wurfwaffen	162–163	Zwegehörter	240
Tiefzwerge	214	Unansehnlich	98	Warunker Hammer	159, 161	Wurmspieß	159, 160	Zweigötterglaube	223
Tierbedarf	267	Unau	216	Warunker (Pferderasse)	267	Wurst	266	Zweihänder	159, 160
Tiergedanken	182	Unauer Glyphen	123	Waskir	212	Wurzelbolde	231	Zweihand-Hieb Waffen	133
Tiergewand	268	Unauer Ringen	103, 152	Wasseratem	183	Wüstenkundig	100	Zweihandschwerter/-säbel	133
Tierkönig	231	Unbewaffnet gegen bewaffnet	152	Wasserschlauch	265			Zweihandwaffen zu Pferd	148
Tierkunde	122	Unfähigkeit für ...	98	Wassertag	220	X		Zweililien	159, 161
Tjakool	224	Unholde	231	Wattierte Unterkleidung	164, 165	Xarfai	224	Zweipersonenzelt	265
Tjolmar	212	Unsichtbarkeitselixier	268	Wattierter Waffenrock	164, 165	Xeraan	215	Zweistimmiger Gesang	91
Tjoste	147, 149	Unterkleidung, wattierte	164, 165	Wehrheim	220	Xorlosch	214, 260	Zweite Dämonenschlacht	218
Tobrien	214	Untote	259	Wehrheimer Index	261	Y		Zweitsprache	122
Tod	19	Unze	188, 265	Weiden	72, 224	Yaquir	213	Zwerge	214
Todeshörnchen	240	Ur-Tulamidya (Schrift)	123	Wein	266	Yennalin	235	Geschichte	217
Token	217	Ur-Tulamidya (Sprache)	123	Weißer Mähne	183	Yeti	209, 251	Götter	223
Tollpatsch	98	Uthuria	10	Weißer Mann	222	Yeti-Land	209	Rüstungen	163
Tollwut	263, 264	Utulus	217	Weißpelzorks	209	Ykandil	260	Waffen	156
Tommel 212, 225, 228, 231, 238, 244				Weit	153	Yolande Kasmyrin	228, 234	Zwerge	57
Tommellande	238			Weitsprung	190	Yolande Kasmyrin	228, 234	Zwergennase	91
Topfhelm	164, 165	Valpo der Trinker	219	Weltenschmied	223	Yoledamm	236	Zwergenschlägel	71, 159, 161
Toran vom Lichte	234, 245	Varena	228	Weltfremd	98	Yol-Ghurmak	214	Zwergennase	91
Totenangst	98, 259	Varnyth	235	Wendelmir V. von Andergast	227	Yppolia	219	Zwergischer Söldner	252
Trabine	230	Veränderung der Zauberdauer	169	Wendolyn VII. Zornbold	227	Ysilia	214	Zwölflatt	265
Tragkraft	192	Verbindungen	91	Wenzeslaus von Andergast	227, 232	Z		Zwölfgeschwister	224
Traloper Riese	267	Verbotene Pforten	105	Wenzeslausia	247	Zäher Hund	91	Zwölfgötter	220–223
Tränke	196	Verbreitung eines Zaubers	171	Westwinddrache	260	Zauber	171–183	Zyklop	215, 223
Transsylvien	214	Verbreitungsgebiet	263	Wettermodifikatoren	191	aktivieren	204, 205	Zyklopeninseln	64, 215
Trautmann Fjoldrijn von		Verbreitungsraum	263	Wettervorhersage	120	aufrechterhalten	170		
Falkenberg-Rabenmund	221	Verfolgungsjagden	188	Widersacher, ewiger	223	lernen	204, 205		
Travia (Göttin)	221	Vergleichende Talentprobe	113	Widerwärtiges Aussehen	99				

ABKÜRZUNGEN

1W20 ein zwanzigseitiger Würfel	CH Charisma (Eigenschaft)	INI Initiative-Wert	RS Rüstungsschutz	TP+ Trefferpunkt-Zuschlag nach Entfernung
1W6 ein sechsseitiger Würfel	DK Distanzklasse	JL Jurgas Landung	S Distanzklasse Stangenwaffe	TP(A) Ausdauer-Trefferpunkt
2W20 zwei zwanzigseitige Würfel	d.U. der Unabhängigkeit	KR Kampfrunde	oder Silbertaler oder Schlafplätze	TP/KK Trefferpunkt-Erhöhung durch Körperkraft
2W6 zwei sechsseitige Würfel	eBE effektive Behinderung	LE Lebensenergie	SF Sonderfertigkeit	U Unze
(A) aufrechterhalten	EG Erscheinen Golgaris	LeP Lebenspunkt	SKT Steigerungskostentabelle	W20 zwanzigseitiger Würfel
AE Astralenergie	FF Fingerfertigkeit (Eigenschaft)	KK Körperkraft (Eigenschaft)	SO Sozialstatus	W6 sechsseitiger Würfel
AP Abenteuerpunkt	FK Fernkampfwert	KL Klugheit (Eigenschaft)	SP Schadenspunkt	WM Waffenmodifikator
AsP Astralpunkt	GE Gewandtheit (Eigenschaft)	KO Konstitution (Eigenschaft)	SP(A) Ausdauer-Schadenspunkt	ZIP Zauberkraftpunkt
AT Attackewert	GP Generierungspunkt	MR Magieresistenz	ST Silbertaler	ZIP* übrig gebliebener Zauberkraftpunkt
AU Ausdauer	GS Geschwindigkeit	MU Mut (Eigenschaft)	TaP Talentpunkt	ZIW Zauberkraftwert
AuP Ausdauerpunkt	GW Gefährlichkeitswert	N Distanzklasse Nahkampf	TaP* Talentwert	
BE Behinderung	H Heller oder	P Preis einer Dienstleistung	TaW Talentwert	
BF Bruchfaktor oder (nach) Bosparans Fall	Distanzklasse Handgemenge	PA Paradowert	TP Trefferpunkt	
	IN Intuition (Eigenschaft)	Q Qualität einer Dienstleistung		

TABELLENVERZEICHNIS

Übersicht Rassen und Kulturen	38	Patzertabelle Fernkampf	156, 285
Übersicht Kulturen und Professionen	38	Aventurische Nahkampfwaffen	160/161
GP-Kosten der Rassen	38	Aventurische Schuss- und Wurfaffen	163
GP-Kosten der Kulturen	40	Aventurische Rüstungen und Rüstungsergänzungen	165
GP-Kosten und Voraussetzungen der Professionen	41	Verbreitete Aventurische Schilde	165
Kurzbeschreibung Eigenschaften	42	Erleichterungen und Erschwernisse der Zaubersprobe	170
Übersicht Vorteile	44	Irdische und Aventurische Einheiten	188
Übersicht Nachteile	44	Laufgeschwindigkeiten	189
Übersicht Sonderfertigkeiten	46	Sprungweiten und -höhen	190
Talentkosten bei Charaktererschaffung	47	Tagesstrecken und Modifikatoren	191
Übersicht zu Spielbeginn verfügbarer Zauber	49	Tragkraft von Packtieren	192
Berechnungen der abgeleiteten Grundwerte	50	Regeneration von Lebens- und Astralpunkten	195, 286
Übersicht Basis- und Spezial-Talente	114	Steigerungskosten-Tabelle (SKT)	198
Probenzuschläge bei Bogen- und Armbrustbau	125, 285	Geänderte Eigenschaften und betroffene abgeleitete Werte	200
Probenmodifikationen beim Ausweichen	141, 283	Übersicht Zaubersprüche	204
Patzertabelle Bewaffneter Nahkampf	146, 284	Übersicht Wilde Tiere	268
Übersicht Distanzklassen	147, 284	Ausrüstung	275
Besondere Kampfsituationen	147, 284	Nahrungsmittel	276
Lanzenangriffe	149, 285	Dienstleistungen Taverne	276
Fernkampf-Zuschläge nach Zielgröße	152, 285	Tierbedarf und Transportmittel	277
Fernkampf-Modifikatoren	154, 285	Tränke und Elixiere	278

ÜBERSICHT TALENTE

KAMPFTALENTE

Name	Kategorie	Typ	Steigern	eBE	ersatzweise verwendbares Talent
Anderthalbhänder	Bewaffnet	Spezial	E	BE-2	Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel
Armbrust	Fernkampf	Spezial	C	BE-5	Bogen
Bogen	Fernkampf	Spezial	E	BE-3	—
Dolche	Bewaffnet	Basis	D	BE-1	Fechtwaffen, Raufen
Fechtwaffen	Bewaffnet	Spezial	E	BE-1	Dolche, Schwerter
Hiebaffen	Bewaffnet	Basis	D	BE-4	Säbel
Infanteriewaffen	Bewaffnet	Spezial	D	BE-3	Speere, Zweihand-Hiebaffen
Kettenaffen	Bewaffnet	Spezial	D	BE-3	—
Lanzenreiten	nur Attacke	Spezial	E	—	—
Raufen	Waffenlos	Basis	C	BE	—
Ringn	Waffenlos	Basis	D	BE	—
Säbel	Bewaffnet	Basis	D	BE-2	Hiebaffen, Schwerter
Schwerter	Bewaffnet	Spezial	E	BE-2	Anderthalbhänder, Fechtaffen, Säbel
Speere	Bewaffnet	Spezial	D	BE-3	Infanteriewaffen
Stäbe	Bewaffnet	Spezial	D	BE-2	Speere
Wurfbeile	Fernkampf	Spezial	D	BE-2	Wurfspeere, Wurfmesser
Wurfmesser	Fernkampf	Basis	C	BE-3	Wurfbeile, Wurfspeere
Wurfspeere	Fernkampf	Spezial	C	BE-2	Wurfbeile
Zweihand-Hiebaffen	Bewaffnet	Spezial	D	BE-3	Hiebaffen, Infanteriewaffen
Zweihandschwerter/-säbel	Bewaffnet	Spezial	E	BE-2	Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel

ÜBERSICHT TALENTE

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	eBE	ersatzweise verwendbares Talent
Akrobatik	(MU/GE/KK)	Spezial	Körperbeherrschung 4	BEx2	Körperbeherrschung, Athletik
Athletik	(GE/KO/KK)	Basis	—	BEx2	Körperbeherrschung, Akrobatik
Gaukeleien	(MU/CH/FF)	Spezial	—	BEx2	Taschendiebstahl, Falschspiel
Klettern	(MU/GE/KK)	Basis	—	BEx2	Athletik, Akrobatik, Körperbeherrschung
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	Basis	—	BEx2	Akrobatik, Athletik
Reiten	(CH/GE/KK)	Spezial	—	BE-2	Körperbeherrschung, Akrobatik
Schleichen	(MU/IN/GE)	Basis	—	BE	Körperbeherrschung, Sich Verstecken
Schwimmen	(GE/KO/KK)	Basis	—	BEx2	Athletik
Selbstbeherrschung	(MU/KO/KK)	Basis	—	—	—
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	Basis	—	BE-2	Schleichen, Körperbeherrschung
Singen	(IN/CH/CH)	Basis	—	BE-3	—
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN o. FF)	Basis	—	—	—
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	Spezial	Sinnenschärfe 4	BE-4	Gaukeleien (nur wenn Spez.: Bauchreden)
Tanzen	(CH/GE/GE)	Basis	—	BEx2	Körperbeherrschung, Akrobatik
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	Spezial	10+: Menschenkenntnis 4	BEx2	Gaukeleien
Zechen	(IN/KO/KK)	Basis	—	—	—

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	eBE	ersatzweise verwendbares Talent
Betören	(IN/CH/CH)	Spezial	Menschenkenntnis 4	(BE-2)	Überreden, Überzeugen
Etikette	(KL/IN/CH)	Spezial	—	(BE-2)	—
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	Spezial	—	(BE-4)	Menschenkenntnis
Lehren	(KL/IN/CH)	Spezial	10+: Menschenkenntnis 4	—	Überzeugen
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	Basis	—	—	—
Sich Verkleiden	(MU/CH/GE)	Spezial	—	spez.	—
Überreden	(MU/IN/CH)	Basis	10+: Menschenkenntnis 4	spez.	Überzeugen
Überzeugen	(KL/IN/CH)	Spezial	Menschenkenntnis 4	spez.	Überreden

NATUR-TALENTE (B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	eBE	ersatzweise verwendbares Talent
Fährtsuchen	(KL/IN/KO o. IN)	Basis	10+: Sinnenschärfe 4	—	Sinnenschärfe
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	Spezial	10+: Wildnisleben 4	—	Wildnisleben
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	Spezial	—	spez.	Seefahrt, Entfesseln: Akrobatik, Ringen-PA
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	Spezial	—	spez.	Wildnisleben
Orientierung	(KL/IN/IN)	Basis	—	—	Sternkunde
Wetervorhersage	(KL/IN/IN)	Spezial	—	—	Wildnisleben
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	Basis	—	spez.	Tierkunde, Pflanzenkunde

WISSENSTALENTE (B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	eBE	ersatzweise verwendbares Talent
Anatomie	(MU/KL/FF)	Spezial	keine Totenangst	—	Heilkunde Wunden oder Krankheiten
Brett-/Kartenspiel	(KL/KL/IN)	Spezial	—	—	Rechnen
Geographie	(KL/KL/IN)	Spezial	—	—	Sagen/Legenden
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	Spezial	L/S (passende Schrift) 4	—	Sagen/Legenden
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)	Spezial	—	—	Bergbau, Steinschneider, Steinmetz
Götter/Kulte	(KL/KL/IN)	Basis	—	—	Geschichtswissen, Sagen/Legenden
Heraldik	(KL/KL/FF)	Spezial	—	—	Etikette
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	Spezial	—	—	—
Magiekunde	(KL/KL/IN)	Spezial	10+: L/S 6	—	Sagen/Legenden, Götter/Kulte
Mechanik	(KL/KL/FF)	Spezial	10+: L/S, Malen/Zeichnen, Rechnen je 6	—	Feinmechanik
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	Spezial	—	—	Wildnisleben
Rechnen	(KL/KL/IN)	Basis	—	—	—
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	Spezial	—	—	Etikette, Götter/Kulte
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	Basis	—	—	Geschichtswissen, Götter/Kulte
Schätzen	(KL/IN/IN)	Spezial	—	—	Steinschneider, Feinmechanik
Sprachenkunde	(KL/KL/IN)	Spezial	—	—	—
Sternkunde	(KL/KL/IN)	Spezial	10+: L/S 6, Rechnen 6, Sinnenschärfe 6	—	—
Tierkunde	(MU/KL/IN)	Spezial	—	—	Wildnisleben, evtl. Reiten

SPRACHEN UND SCHRIFTEN (A–C)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	eBE	ersatzweise verwendbares Talent
Lesen/Schreiben [Schrift]	(KL/KL/FF)	Spezial	—	—	evtl. verwandte Schrift
Sprachen [Muttersprache]	(KL/IN/CH)	Basis	—	—	—
Sprachen [Fremdsprache]	(KL/IN/CH)	Spezial	—	—	evtl. verwandte Sprache

HANDWERKSTALENTE (B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	eBE	ersatzweise verwendbares Talent
Abrichten	(MU/IN/CH)	Spezial	10+: Tierkunde 4	spez.	Tierkunde, Reiten
Ackerbau	(IN/FF/KO)	Spezial	—	spez.	Pflanzenkunde
Alchimie	(MU/KL/FF)	Spezial	L/S 4, Rechnen 4	spez.	Kochen (Spez.: Tränke), Pflanzenkunde
Bergbau	(IN/KO/KK)	Spezial	10+: Gesteinskunde 4	spez.	Steinmetz, Gesteinskunde
Bogenbau	(KL/IN/FF)	Spezial	Holzbearbeitung 4	spez.	Holzbearbeitung, Feinmechanik
Boote Fahren	(GE/KO/KK)	Spezial	—	spez.	Seefahrt
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	Spezial	—	spez.	—
Falschspiel	(MU/CH/FF)	Spezial	Menschenkenntnis 4	spez.	Gaukeleien (Spez.: Taschenspielerien)
Feinmechanik	(KL/FF/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	spez.	—
Fleischer	(KL/FF/KK)	Spezial	—	spez.	Fischen/Angeln, Tierkunde, Kochen, Anatomie, Gerber/Kürschner
Gerber/Kürschner	(KL/FF/KO)	Spezial	—	spez.	Alchimie, Fleischer
Grobschmied	(FF/KO/KK)	Spezial	—	spez.	—
Heilkunde Gift	(MU/KL/IN)	Spezial	—	spez.	Alchimie (Spez.: Gifte), HK Krankheiten, Kochen (Spez.: Tränke)
Heilkunde Krankheiten	(MU/KL/CH)	Spezial	—	spez.	Heilkunde Gift
Heilkunde Wunden	(KL/CH/FF)	Basis	—	spez.	Anatomie
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	Basis	—	spez.	Zimmermann
Kartographie	(KL/KL/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	spez.	Orientierung, Sternkunde
Kochen	(KL/IN/FF)	Basis	—	spez.	Fleischer, Fischen/Angeln, Wildnisleben, Alchimie
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	Basis	—	spez.	Gerber/Kürschner, Schneidern
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	Basis	—	spez.	Kartographie, Steinmetz (Spez.: Bildhauer), Tätowieren
Musizieren	(IN/CH/FF)	Spezial	—	spez.	—
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	Spezial	—	spez.	Feinmechanik
Schneidern	(KL/FF/FF)	Basis	—	spez.	Lederarbeiten
Seefahrt	(FF/GE/KK)	Spezial	—	spez.	Boote Fahren
Steinmetz	(FF/FF/KK)	Spezial	Gesteinskunde 4	spez.	Bergbau
Steinschneider/Juwelier	(IN/FF/FF)	Spezial	10+: Gesteinskunde 4	spez.	Feinmechanik
Tätowieren	(IN/FF/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	spez.	Malen/Zeichnen
Zimmermann	(KL/FF/KK)	Spezial	10+: Holzbearbeitung 4	spez.	Holzbearbeitung

SPIELWICHTIGE TABELLEN

MODIFIKATOREN FÜR TALENTPROBEN

Die Probe ...	Zuschlag / Abzug
... ist auch für Ungeübte zu schaffen	–7
... ist in Fleisch und Blut übergegangen	–3
... ist alltägliche Routine	+/-0
... ist Fummelarbeit	+3
... ist anspruchsvoll	+7
... ist wirklich schwierig	+12
... wird <i>ohne</i> notwendige Hilfsmittel versucht	+18
... ist selbst mit Hilfsmitteln fast unmöglich	+25

PROBEN-MODIFIKATIONEN BEIM AUSWEICHEN / GEZIELTEN AUSWEICHEN

Grundsätzliche Erschwernis	+2 / +4
(entfällt bei Spiel mit Distanzklassen)	
Behinderung	+BE
Pro zusätzlichem Gegner	+2
Umstellt (4 oder mehr Gegner)	unmöglich
Sonderfertigkeit Ausweichen I	–3
Sonderfertigkeit Ausweichen II	–6
Sonderfertigkeit Ausweichen III	–9
Beim Spiel mit Distanzklassen zusätzlich:	
Distanzklasse Handgemenge	+4 / +8
Distanzklasse Nahkampf	+2 / +4
Distanzklasse Stangenwaffe	+1 / +2

PATZERTABELLE ПАНКАМП

2W6 Auswirkungen

- 2 **Waffe zerstört:** Auf jeden Fall INI -4 wegen Desorientierung, Patzender muss in der folgenden Runde Aktionen aufwenden, um eine neue Waffe zu ziehen. Handelt es sich bei der Waffe um eine sehr stabile Waffe mit einem BF von 0 oder weniger, so wird dieses Ergebnis als 9-10 (Waffe verloren) gewertet und der BF der Waffe steigt um 2 (was bei einer wirklich unzerstörbaren Waffe natürlich nichts ausmacht). Handelt es sich um eine natürliche Waffe (also in der Regel Faust oder Fuß), so wird dieser Patzer gewertet wie eine 12 (Schwerer Eigentreffer).
- 3-5 **Sturz:** Der Patzende liegt auf dem Boden, er gilt in den folgenden Runden so lange als *Am Boden*, bis er aufstehen kann (dies benötigt eine Aktion *Position* und eine erfolgreiche GE-Probe). INI-2 wegen Desorientierung.
- 6-8 **Stolpern:** Der Unglücksrabe verliert 2 Punkte INI wegen Desorientierung.
- 9-10 **Waffe verloren:** Der Patzende muss in der folgenden Runde eine Aktion *Positionieren* aufwenden, um eine GE-Probe abzulegen, bei deren Gelingen er an seine Waffe gelangt; wahlweise auch Waffenwechsel oder Flucht. Handelt es sich bei der Waffe um eine natürliche (angewachsene), so wird das Ergebnis als 3-5 (Sturz) gewertet. INI-2 wegen Desorientierung.
- 11 **An eigener Waffe verletzt:** Der Betroffene erleidet Waffenschaden durch die eigene Waffe (TP auswürfeln; keine zusätzlichen TP aus hoher KK oder Ansagen) und eventuell auch eine Wunde (bei mehr als KO/2 SP) mit den dort genannten Folgen; INI-3 wegen Desorientierung.
- 12 **Schwerer Eigentreffer:** Der Betroffene erleidet schweren Schaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln und verdoppeln; keine zusätzlichen TP aus hoher KK oder Ansagen); eventuell auch eine Wunde (bei mehr als KO/2 SP) mit den dort genannten Folgen. INI-4 wegen Desorientierung.

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Kampf im Mondlicht (o.ä. Licht):	AT +3 / PA +3
Kampf im Sternenlicht (o.ä. Lichtverhältnissen):	AT +5 / PA +5
Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit:	AT +8 / PA +8
Kampf in knietiefem Wasser:	PA +2
Kampf in hüfttiefem Wasser:	AT +2 / PA +4
Kampf in schultertiefem Wasser:	AT +4 / PA +6
Kampf unter Wasser:	AT +6 / PA +6
Kampf gegen fliegende Wesen:	AT +2 / PA +4
Kampf gegen Unsichtbare:	AT +6 / PA +6
Kampf gegen am Boden Liegenden:	AT +3 / PA +5
Kampf aus liegender Position heraus:	AT -3 / PA -3
Kampf gegen Knienden:	AT +1 / PA +3
Kampf aus kniender Position heraus:	AT -1 / PA -1
Kampf mit der falschen Hand	AT +9 / PA +9
Kampf mit der falschen Hand (SF Linkhand):	AT +6 / PA +6
Verteidiger überrumpelt*:	AT -5
Verteidiger schlafend / bewusstlos / gefesselt*:	AT -8
Ziel vollkommen unbeweglich**:	AT -10
Gegner in der Überzahl	PA +1 pro zus. Gegner (max. +2)
Freunde in der Überzahl	AT -1

*) Die typischen Situationen, die z.B. entstehen, wenn es einem Meuchler gelingt, sich anzuschleichen. Es gilt auch, wenn der Angreifer von hinten angreift. Ein überrumpelter Kämpfer kann diese Attacke nicht parieren.

**) Als vollkommen unbeweglich gelten eigentlich nur unbelebte Objekte wie Türen, Möbel oder Statuen – aber auch die müssen in einer hektischen Situation erst einmal getroffen werden. Der Abzug von -10 entspricht einem Ziel von etwa Menschengröße. Für kleinere oder größere Ziele können Sie andere Zuschläge verlangen, orientieren Sie sich dafür an den Größenklassen bei Fernkampfangriffen (siehe Seite 152).

AKTIONEN IM KAMPF

Freie Aktionen

Rufen
Sich zu Boden fallen lassen
Waffe oder Gegenstand fallen lassen
Artefakt aktivieren

Gewöhnliche Aktionen

Angriffsaktion
Abwehraktion
Bewegen
Position
Nachladen
Talenteinsatz
Zaubern

Längerfristige Handlungen

Orientieren
Waffe ziehen
Sprinten
Gegenstand benutzen

DISTANZKLASSEN

Waffe	auf Handgemengedistanz	auf Nahkampfdistanz	auf Stangenwaffendistanz
Handgemengewaffe	ideal	AT -6	AT unmöglich
Nahkampfwaffe	AT -6 / PA -6	ideal	AT -6
Stangenwaffe	AT und PA unmöglich	AT -6 / PA -6	ideal

TREFFERTABELLE FÜR LANZENANGRIFFE

Lanzenangriffsart	TP nach Anlaufstrecke		
	bis 5 Schritt	bis 15 Schritt	ab 16 Schritt
Turnierlanze	1W6+4 (A)	2W6+4 (A)	3W6+4 (A)
Dschadra	1W6+5	2W6+5	3W6+5
Kriegslanze	1W6+6	2W6+8	3W6+10

Modifikatoren der Lanzenreiten-Probe

Ziel	Probe erschwert um
Reiter im Gestech / beim Ernstkampf mit Kriegslanzen	+5
Reittier im Gestech (von vorn)	+3
Reiter gegen Fußkämpfer oder Tiere:	
Winziges Ziel (Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte ...)	+12
Sehr kleines Ziel (Hase, Schlange, Fasan ...)	+9
Kleines Ziel (Wolf, Reh ...)	+6
Mittelgroßes Ziel (Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg ...)	+4
Großes Ziel (Pferd, Steppenrind, Oger, Troll ...)	+2
Sehr großes Ziel (Scheunentor, Drache, Riese ...)	+/-0
Arm oder Kopf eines Fußkämpfers	+8
Rumpf eines Fußkämpfers	+6
Bein eines Fußkämpfers	+10
Fliegendes Wesen	zusätzlich +6
Improvisierte Lanze (Stoßspeer etc.)	zusätzlich +4

Bewegung des Ziels (wird zu obigen Modifikatoren addiert):

Unbewegtes Ziel	+/-0
Ziel bewegt sich längs zum Reiter	zusätzlich +2
Ziel bewegt sich quer zum Reiter	zusätzlich +4
Bewegung in direkter Bodennähe (Schlängeln)	zusätzlich +2

TABELLE FERNKAMPF-MODIFIKATOREN

Zielgröße	
kleiner als winzig	zusätzlich +2 pro Größenklasse
winzig	+8
sehr klein	+6
klein	+4
mittelgroß	+2
groß	+/-0
sehr groß	-2
größer als sehr groß	wie sehr groß
halbe Deckung	Zielgröße eins kleiner (+2)
Dreivierteldeckung	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Dämmerung	Zielgröße eins kleiner (+2)
Mondlicht	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Sternenlicht	Zielgröße drei kleiner (+6)
Finsternis / Unsichtbar	Zielgröße vier kleiner (+8)
Dunst	Zielgröße eins kleiner (+2)
Nebel	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Bewegung des Ziels	Zielgröße eins kleiner (+2)
Ziel macht Ausweichbewegungen	Zielgröße zwei kleiner (+4)
stillstehendes Ziel	Zielgröße eins größer (-2)
unbewegliches / fest montiert. Ziel	Zielgröße zwei größer (-4)

Entfernung

näher als sehr nah	wie sehr nah
sehr nah	-2
nah	+/-0
mittel	+4
weit	+8
extrem weit	+12

Weitere Modifikatoren

Schnellschuss	+2
zweiter Schuss pro Kampfrunde	+4
zweiter Wurf pro Kampfrunde	+2
Fernkampfangriff mit Ansage	nach Wahl
Schuss / Wurf von stehendem Reittier	+2 / +1
Schuss / Wurf von Reittier im Schritt	+4 / +2
Schuss / Wurf von galoppierendem Reittier	+8 / +4

BOGEN UND- ARMBRUSTBAU

Typ	Herstellen	Geschoss
Kurzbogen	4 Proben	Probe +/-0
Langbogen	6 Proben	Probe +1
Kriegsbogen	7 Proben	2 Proben +3
Leichte Armbrust	4 Proben	2 Proben -1
Schwere Armbrust	12 Proben	2 Proben +1

PAßERTABELLE FERNKAMPF

2W6 Auswirkungen

- Waffe zerstört:** INI -4; der Schuss geht ungezielt daneben, und von irgendwo hört man ein hässliches Knacken. Bogen, Armbrust oder Speer sind so schwer beschädigt, dass eine Reparatur nicht lohnt. Der Schütze verliert alle verbleibenden Angriffs- und Abwehr-Aktionen dieser Runde.
- Waffe beschädigt:** INI -3; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil landet vor den Füßen des Schützen. Die Sehne des Bogens ist gerissen, die Mechanik der Armbrust ernsthaft verklemmt – es sind mindestens 30 Aktionen nötig, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei einer Wurf-Waffe bedeutet dieses Resultat dasselbe wie eine 2: Messer oder Speer ist zerbrochen. Der Schütze verliert alle verbleibenden Angriffs- und Abwehr-Aktionen dieser Runde.
- 4-10 Fehlschuss:** INI -2; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil ist verloren; die Mechanik der Armbrust blockiert oder die Sehne droht vom Bogen zu rutschen – der Schütze benötigt zwei Aktionen, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei Wurf-Waffen gilt, dass das Projektil ebenfalls verloren ist und der Werfer zwei Aktionen benötigt, um sein verlorenes Gleichgewicht wiederzufinden.
- 11-12 Kameraden getroffen:** INI -3; der Schuss löst sich unbeabsichtigt und trifft den am nächsten an der geplanten Flugbahn stehenden befreundeten Helden. Würfeln Sie für diesen Trefferpunkte gemäß der Entfernung aus; Ansagen (aus angesagten Fernkampfangriffen) kommen jedoch nicht zum Tragen. Ist kein Gefährte in der Nähe, der getroffen werden könnte, hat der Schütze sich selbst verletzt (TP gemäß geringster Entfernung).

HEILKUNDE WUNDEN

Aktion	Erschwerbis	Ergebnis
Erste Hilfe	+ 2 × (LeP des Patienten unter Null)	Patient hat jetzt 1 LeP
Heilung fördern	Erstversorgung: unmodifiziert Heilung einleiten: unmodifiziert	kein Wundfieber TaP*/2 als Regenerations-Bonus
Heilung von Wunden	Erstversorgung: +2 / Wunde des Patienten Heilung einleiten: +3 / Wunde des Patienten	kein Wundfieber KO-Probe um TaP* erleichtert

REGENERATION VON LEBENS- UND ASTRALPUNKTEN

Grund-Regeneration für 6 Std. Schlaf:	1W6
Erfolgreiche KO / IN-Probe:	+1 LeP / +1 AsP
Vorteil	
<i>Schnelle Heilung / Astrale Regeneration:</i>	+2 LeP / +2 AsP
Nachteil	
<i>Schlechte Regeneration / Astraler Block:</i>	-1 LeP / -1 AsP
Unter freiem Himmel:	+/-0 LeP/AsP
Schlechtes bis extrem schlechtes Wetter:	-1 bis -5 LeP/AsP
Schlechter Lagerplatz	
(mislungene Wildnisleben-Probe):	-1 LeP / -1 AsP
Ruhestörung in der Nacht:	-1 LeP / -1 AsP
Wache gehalten:	-1 LeP / -1 AsP
Magere Lagerstätte (Schlafsaal, Heuboden):	+/-0 LeP/AsP
Komfortable Schlafstätte (Einzelzimmer):	+1 LeP / +1 AsP
Luxuriöse Schlafstätte (Suite):	+2 LeP / +2 AsP

ERSCHWERBISSE UND ERLEICHTERUNGEN DER ZAUBERPROBE

Magieresistenz des Opfers	+MR
Aufrechterhaltene Zauber	+3 pro Zauber
Optional:	
Wiederholen eines misslungenen Zaubers	+3 je Folgeversuch
Treffer erlitten	+ Zahl erlittener SP
Andere Störungen	bis zu +7
Optional: Niedrige LE	
(Halb/Drittel/Viertel/5 oder weniger)	+3/+6/+9/unmöglich
Optional: Niedrige AU (Drittel/Viertel/0)	+3/+6/unmöglich
Optional: Wunden	+2 pro Wunde
Zauberdauer halbiert	+5 pro Halbierung
Zauberdauer verdoppelt	-3

BEKANNTE AVENTURISCHE GIFT

Name	Stufe	Wirkung / bei gelungener KO-Probe	Beginn	Dauer	Preis
Angstgift	4	Furcht vor erstem erblickten Wesen, Passivität / alle Ängste +2, MU -2	sofort	7 SR	25 D
Arachnae	1	leichte Lähmung, AT und PA sinken um je 2 Punkte / AT und PA sinken um je 1 Punkt	sofort	12 SR / 6 SR	5 D
Boabungaha	19	Atemgift; Ersticken (1W6 SP/KR) / Atemnot (1W6-2 SP/KR)	5 KR	bis Tod / 30 KR	250 D
Goldleim	5	Kontaktgift; 2W6-3 SP/Std. / 1W6 SP/Std.	sofort	2W6 Std.	30 D
Gonede	8	1W6+5 SP/SR; Krämpfe, Zuckungen, Würgen (alle Eigenschaften -2) / 1W6+1 SP/SR; alle Eigenschaften -1	10 KR	5 SR	70 D
Halbgift	8	MU, GE, KK, AT, PA, TP werden halbiert / genannte Werte je -3	sofort	7 SR / 1 SR	60 D
Kelmon	5	Kontakt- und Waffengift; 4W6 SP und vollständige Lähmung / 2W6 SP und FF, GE, KK halbiert	5 KR	6 SR	30 D
Kukris	12	1W6-1 SP/KR, Juckreiz (KL, FF -1) nach 10 KR, Krämpfe (KK, GE -3) nach 15 KR / 1W3 SP/KR	10 bzw. 15 KR	bis Tod / 50 KR	90 D
Purpurbliß	20	1W6 SP/KR / 1W3 SP/KR	sofort	bis Tod / 50 KR	300 D
Wurara	4	1W6 SP/Std.; Kälteschauer, Sehstörungen (AU fällt auf ein Drittel; TaW Sinnenschärfe -5) / 1W3 SP/Std.; AU-10, TaW Sinnenschärfe -2	1 SR	1W6 Std.	15 D

NAME _____	GESCHLECHT _____	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> Das Schwarze Auge </div> HELDENDOKUMENT
RASSE _____	ALTER _____	
KULTUR _____	GRÖSSE _____	
PROFESSION _____	GEWICHT _____	
STAND / SO _____	AUSSEHEN _____	
GESCHWISTER _____		

EIGENSCHAFTEN

MUT _____					LEBENSENERGIE _____					VORTEILE _____
KLUGHEIT _____					AUSDAUER _____					_____
INTUITION _____					MAGIERESISTENZ _____					_____
CHARISMA _____					ASTRALENERGIE _____					_____
FINGERFERTIGKEIT _____					WUNDSCWELLE _____					NACHTEILE _____
GEWANDTHEIT _____					GESAMT-AP _____					_____
KONSTITUTION _____					EINGESETZTE AP _____					_____
KÖRPERKRAFT _____					AP-GUTHABEN _____					_____

ATTACKE-BASISWERT	PARADE-BASISWERT	FERPKAMPF-BASISWERT	INITIATIVE-BASISWERT
-------------------	------------------	---------------------	----------------------

LEBENSENERGIE _____								SONDERFERTIGKEITEN _____ _____ _____ _____
AUSDAUER _____								
INITIATIVE _____								
ASTRALENERGIE _____								
WUNDEN _____								

PANPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR

FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
SUMME		

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR

KK:

TALENTE, SPRACHEN, GABEN & ZAUBER

KAMPF-TALENTE	(variabel)		AT • PA	TaW
Dolche	(D)	BE-1	•	
Hieb Waffen	(D)	BE-4	•	
Raufen	(C)	BE	•	
Ringen	(D)	BE	•	
Säbel	(D)	BE-2	•	
Wurfmesser	(C)	BE-3	•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)		TaW	
Athletik (GE•KO•KK)	BE _{x2}		
Klettern (MU•GE•KK)	BE _{x2}		
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE _{x2}		
Schleichen (MU•IN•GE)	BE		
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE _{x2}		
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—		
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2		
Singen (IN•CH•KO)	BE–3		
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	(BE)		
Tanzen (CH•GE•GE)	BE _{x2}		
Zeichen (IN•KO•KK)	—		

[illegible]

Naturtalente (B)		TaW	
	Fährtsuchen (KL•IN•KO)		
	Orientierung (KL•IN•IN)		
	Wildnisleben (IN•GE•KO)		

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

SCHNELLÜBERSICHT ÜBER DIE BASISREGELN

ALLGEMEINES

Abkürzungen: AE (Astralenergie), AP (Abenteuerpunkte), AsP (Astralpunkte), AT (Attacke), AU (Ausdauer), AuP (Ausdauerpunkte), BE (Behinderung), BF (Bruchfaktor), CH (Charisma), DK (Distanzklasse), eBE (effektive Behinderung), FF (Fingerfertigkeit), FK (Fernkampf-Attacke), GE (Gewandtheit), IN (Intuition), INI (Initiative), IB (Initiative-Basiswert), KK (Körperkraft), KL (Klugheit), KO (Konstitution), KR (Kampfrunde), LE (Lebensenergie), LeP (Lebenspunkte), MR (Magieresistenz), MU (Mut), PA (Parade), RS (Rüstungsschutz), SO (Sozialstatus), SP (Schadenspunkte), SR (Spielrunde), SP(A) (SP, die von der AU abgezogen werden, Hälfte davon auch von der LE), TaP (Talentpunkte), TaP* (bei einer Talentprobe übrig behaltene TaP), TaW (Talentwert), TP (Trefferpunkte), TP(A) (TP, die von der AU abgezogen werden, Hälfte davon auch von der LE), W6 (sechseckiger Würfel), W20 (20-seitiger Würfel), WM (Waffenmodifikator), ZfP (Zauberfertigkeitpunkte), ZfP* (bei einer Zauberprobe übrig behaltene ZfP), ZfW (Zauberfertigkeitwert)

Aventurische Maße: 1 Meile = 1 km, 1 Schritt = 1 m, 1 Spann = 20 cm, 1 Finger = 2 cm; 1 Stein = 1 kg, 1 Unze = 25 g

Zeiteinheiten im Spiel: Kampfrunde (1 KR = ca. 3 sec), Spielrunde (1 SR = ca. 5 min)

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Eigenschaftsprobe (Seite 15f): gelingt, wenn das Ergebnis des W20-Wurfes nicht höher ist als die Eigenschaft.

Erschwerte Eigenschaftsprobe: Erschweris ('Probe plus X') wird auf den Würfelwurf aufgeschlagen, bevor dieser mit dem Eigenschaftswert verglichen wird.

Erleichterte Eigenschaftsprobe: Erleichterung ('Probe minus X') wird vom Würfelwurf abgezogen.

Talentprobe (Seite 110ff): jeweils eine Eigenschaftsprobe auf jede beteiligte Eigenschaft. Talentpunkte können dazu benutzt werden, misslungene Proben auszugleichen. Nur wenn *alle* drei Eigenschaftsproben gelungen sind oder ausgeglichen werden konnten, ist die Talentprobe gelungen.

Erschwerte Talentprobe: Erschweris wird vom Talentwert abgezogen.

Erleichterte Talentprobe: Erleichterung wird zum Talentwert addiert; man kann nicht mehr Talentpunkte übrig behalten, als der ursprüngliche Talentwert beträgt.

Negativer Talentwert: Liegt der Talentwert unter 0 (z.B. durch eine Erschweris), wird jede der drei Eigenschaftsproben um diesen Wert erschwert.

Automatischer Erfolg / Misserfolg: Zeigen in einer Talentprobe zwei Würfel eine 1 / eine 20, dann ist die Probe unabhängig von allen anderen Bedingungen automatisch geglückt / misslungen.

Offene Talentprobe: Probe wird nach den übrig behaltenen Talentpunkten bewertet (z.B. bei einem Wettbewerb / Vergleich). Es können auch Punkte aus mehreren Proben addiert werden, bis eine bestimmte Schwelle erreicht ist, bei der die Aufgabe gelöst ist (z.B. bei Reparaturen).

Vergleichende Probe: Übrig behaltene Punkte einer Probe gelten als Zuschlag für eine konkurrierende Probe.

Probenzuschläge bei Talenten: *primitiv:* -7; *sehr häufig geübt:* +3; *alltäglich:* +0; *komplexere Routineaufgabe:* +3; *anspruchsvoll:* +7; *wirklich schwierig:* +12; *ohne Hilfsmittel unmöglich:* +18

Behinderung (BE) bei Talenten: Jede Rüstung hat einen BE-Wert, dazu kommen evtl. BE durch unhandliches Gepäck. Wenn bei einer Talentprobe ein eBE-Wert angegeben ist und das Ergebnis (eBE = BE-X) größer 0 ist, wird dieses Ergebnis als Erschweris bei der Talentprobe angerechnet.

Talent Sprachen kennen: TaW 2: einzelne Wörter; TaW 4: einfache Sätze; 1/3 der Komplexität: fließendes Sprechen mit deutlichem Akzent; 1/2 Komplexität: durchschnittlicher Muttersprachler

Talent Lesen/Schreiben: TaW 2: Buchstaben erkennen; 1/3 der Komplexität: kurze Sätze ohne größeren Zeitaufwand lesen und schreiben; 1/2 Komplexität: flüssiges Lesen und Schreiben

Geschwindigkeit: GS von Menschen, Elfen, Orks etc.: 8; bei GE 16 oder mehr: GS 9; bei GE 10 oder weniger: GS 7. Zwerge: GS -2. Evtl. +1 durch Vorteil *Flink*. Gelungene Athletik-Probe: GS +0,1 pro übrig gehaltenem Talentpunkt für einen Spurt (maximal 1,5 × AU Sekunden). Dauerlauf mit Hälfte der maximalen GS; maximal 3 × AU Minuten.

Sprungweite: mit Anlauf (GE+KK-BE) Spann plus 2 Finger pro TaP* aus Athletik-Probe; ohne Anlauf halbiert

Sprunghöhe: mit Anlauf (GE+KK-BE)/4 Spann plus 2 Finger pro TaP* aus Athletik-Probe; ohne Anlauf halbiert

Behinderung bei athletischen Aufgaben: wird wie oben genannt verrechnet, *Zwergenwuchs* zählt dabei als BE 2; verringert außerdem den Athletik-TaW um doppelte BE. Überanstrengung reduziert KK bei o.g. Berechnung.

Zauberprobe (Seite 168ff): läuft ab wie eine Talentprobe. Beim Misslingen muss der Zauberer die aufgerundete Hälfte der fälligen AsP bezahlen. Häufige Erschwerung ist die *Magieresistenz* des Zauber-Opfers.

KAMPF

Initiative, Kampfrunden, Aktionen (Seite 134ff): Vor Kampfbeginn würfelt jeder Beteiligte 1W6 + Initiative-Basis - BE +/- INI-Modifikatoren der benutzten Waffe. (Bei mehreren Beteiligten erhält jeder Angehörige der größeren Gruppe noch jeweils +1 pro Person, die sie den anderen zahlenmäßig überlegen ist.) In einer Kampfrunde (KR) handelt der Beteiligte mit dem höchsten INI-Ergebnis zuerst, anschließend der mit dem zweithöchsten etc., bis alle einmal dran waren. Danach endet die Kampfrunde und die nächste beginnt wieder mit dem Kämpfer mit der höchsten INI.

Aktionen: Jedem Beteiligten stehen pro KR 2 Aktionen zu: eine Angriffsaktion (AT) genau dann, wenn er laut INI-Reihenfolge an der Reihe ist, eine Abwehraktion (PA) genau dann, wenn er sie benötigt. Wird die zweite Aktion nicht benötigt, verfällt sie. Statt Angriffs- und Abwehraktionen können auch längerfristige Handlungen durchgeführt werden: Dazu stehen pro KR 2 Aktionen zur Verfügung. Bei INI 0 oder weniger ist keine Angriffsaktion mehr möglich und auch nur noch eine Aktion pro KR für längerfristige Handlungen.

Freie Aktion: kostet keine Zeit, eine pro anderer Aktion möglich: *ein kurzer Ruf, sich zu Boden werfen, Gegenstand fallen lassen, Artefakt aktivieren, ungezieltes Ausweichen*.

Gewöhnliche Aktion: kostet eine Aktion. *Angriffsaktion* (gewöhnliche AT, Finte, Wuchtschlag, Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag), *Abwehraktion* (gewöhnliche Parade, Parade mit dem Schild, Meisterparade, Gezieltes Ausweichen), *Bewegen mit GS Schritt* und dabei die Umgebung beachten, *Position verändern* (aufstehen o.ä.).

Längerfristige Handlungen: *Orientieren* (s.u.), *Waffe ziehen* (1 bis 5 Aktionen, schneller bei Vorteil *Schnellziehen*), *Sprinten* (3 × GS weit; benötigt 2 Aktionen; ignoriert Umgebung), *Schusswaffe laden* (Dauer je nach Waffe; Vorteil *Schnellladen* verkürzt diese Zeit), *Talenteinsatz* (dauert unterschiedlich lang), *Zaubern* (benötigte Aktionen je nach Zauberspruch). Werden zwei Aktionen für längerfristige Handlungen eingesetzt, findet die erste anstelle der Angriffsaktion (zum Zeitpunkt der erwürfelten INI) statt, die zweite 8 INI-Phasen später.

Orientieren: 2 Aktionen (1 Aktion bei Kenntnis der SF *Aufmerksamkeit*) lang ungestört die Umgebung beobachten und gelungene IN-Probe erhöht den INI-Wert auf INI-Basis +6 (minus evtl. Abzüge wegen Wunden).

Kampfablauf Nahkampf (Seite 136ff): Angreifer würfelt AT (Eigenschaftsprobe auf den AT-Wert der benutzten Waffe, evtl. durch eBE und anderes modifiziert). Gelingt die AT, würfelt der Angegriffene eine PA (Probe wie oben). Wenn PA misslingt, ist er getroffen. Angreifer ermittelt Schwere des Treffers (TP, je nach benutzter Waffe). Angegriffener zieht von den TP seine Rüstung ab (RS, je nach getragener Rüstung). Der Rest sind die Schadenspunkte (SP), die von den Lebenspunkten (LeP) des Getroffenen abgezogen werden.

SCHNELLÜBERSICHT FÜR BASISREGELN

Schildparade: PA-Basis + Boni aus SF *Linkhand*, *Schildkampf* (I, II) + Schildmodifikation. Bei einem Gegner mit Kettenwaffe entfällt Schildmodifikation. Schild modifiziert auch AT-Wert.

Ausweichen: PA-Basis + Boni aus SF Ausweichen (I, II, III) – Erschwer-
nis je nach BE, DK und Zahl der Gegner.

Glückliche AT: gewürfelte 1 bei der AT-Probe. Muss sofort durch einen
weiteren gelungenen AT-Wurf mit gleichen Modifikationen bestätigt wer-
den. *Unbestätigt:* kann nur mit Parade auf halben PA-Wert abgewehrt wer-
den. *Bestätigt:* Abwehr wie vor; kritischer Treffer: ermittelte TP werden
verdoppelt, verursacht auf jeden Fall eine Wunde.

Glückliche PA: gewürfelte 1 bei der PA-Probe. Muss wie glückliche AT
bestätigt werden. *Unbestätigt:* normal gelungene PA. *Bestätigt:* Besonders
gelungene Abwehr-Bewegung, dadurch zählt die PA nicht als Aktion.

Patzer: gewürfelte 20 bei AT oder PA. Muss ebenfalls bestätigt werden:
Wenn Bestätigungswurf gelingt, ist es einfach nur misslungene AT bzw.
PA. Wenn er misslingt, ist es ein Patzer. Held verliert alle weitere Aktionen
dieser KR und muss einmal auf der Patzertabelle würfeln.

Patzertabelle Nahkampf (2W6)

- 2: **Waffe zerstört:** INI -4, muss neue Waffe ziehen.
- 3-5: **Sturz:** INI -2, liegt auf dem Boden.
- 6-8: **Stolpern:** INI -2.
- 9-10: **Waffe verloren:** INI -2, GE-Probe, um Waffe aufzuheben,
oder neue Waffe ziehen.
- 11: **Selbst verletzt:** INI -3, TP durch eigene Waffe
- 12: **Schwerer Eigentreffer:** INI -4, doppelte TP durch
eigene Waffe

Ansage: Kämpfer kann sich selbst eine Erschwer-
nis für seine AT oder PA auferlegen (zusätzlich zu allen anderen Modifikationen). Gelingt der
Wurf trotz Erschwer-
nis, kommt es je nach angesagtem Manöver zu Son-
dereffekten: *Wuchtschlag* (mehr TP), *Finte* (gegnerische PA sinkt), *Meister-
parade* (angesagte Punkte dürfen für nächsten Angriff verwendet werden).
Misslingt die AT oder PA, ist die nächste Aktion des Kämpfers um genau-
so viele Punkte erschwert, wie die Ansage betrug.

Wunden: Erleidet ein Held durch einen Treffer oder eine Verletzung mehr
SP, als seine halbe KO beträgt, entsteht eine Wunde. Übersteigen die SP
die KO, entstehen zwei Wunden, über 1,5 × KO drei Wunden. Glückliche
AT erzeugen ebenfalls eine Wunde. Pfeile und Armbrustbolzen erzeugen
eine Wunde, sobald sie KO/2-2, KO-2, (1,5×KO)-2 Schadenspunkte an-
richten. Pro Wunde, die ein Held hat, erleidet er je 2 Punkte Abzug auf
AT, PA, GE, FK und INI und 1 Punkt Abzug auf GS.

Kampfunfähig: Sinkt die LE eines Kämpfers auf 5 oder darunter, ist er
handlungsunfähig; keine Kampfaktionen, kein Zaubern, maximal mit
GS 1 bewegen. Sinkt sie auf 0 oder darunter, ist er in Lebensgefahr und
stirbt in W6 KR × KO, wenn ihm bis dahin nicht geholfen wird. Sinkt
sie sogar unter den negativen KO-Wert, ist der Held sofort und unwider-
ruflich tot.

Besondere Nahkampfsituationen

Mondlicht:	AT+3 / PA+3
Sternenlicht:	AT+5 / PA+5
Völlige Dunkelheit:	AT+8 / PA+8
In knietiefem Wasser:	PA+2
In hüfttiefem Wasser:	AT+2 / PA+4
In schultertiefem Wasser:	AT+4 / PA+6
Unter Wasser:	AT+6 / PA+6
Fliegender Gegner:	AT+2 / PA+4
Unsichtbarer Gegner:	AT+6 / PA+6
Angreifer liegt am Boden:	AT+3 / PA+3
Gegner liegt am Boden:	AT-3 / PA-5
Angreifer kniet:	AT-1 / PA-1
Gegner kniet:	AT-1 / PA-3
Angreifer auf Pferd (SF Reiterkampf):	AT-3
Gegner auf Pferd:	AT+3

Kampf mit der falschen Hand:	AT+9 / PA+9
Kampf mit falscher Hand (SF Linkhand):	AT+6 / PA+6

Verteidiger überrumpelt:	AT-5
Verteidiger schlafend / gefesselt:	AT-8
Ziel vollkommen unbeweglich:	AT-10

Gegner in der Überzahl:	PA+1 pro zusätzl. Gegner (max. +2)
Gefährten in der Überzahl:	AT-1

Distanzklasse des Kampfs > DK der Waffe:	AT+6
Distanzklasse des Kampfs < DK der Waffe:	AT+6 / PA+6

Fernkampf (Seite 152ff.): Probe auf FK-Wert mit Modifikationen nach
Zielgröße, Entfernung und evtl. weiteren Bedingungen.

Zielgröße: *winzig* (Maus) +8, *sehr klein* (Kaninchen) +6, *klein* (Reh) +4,
mittel (Mensch) +2, *groß* (Troll) +0, *sehr groß* (Elefant oder größer) -2.
Ziel bewegt sich: eine Größenklasse kleiner. **Ziel bewegt sich schnell oder
schlägt Haken:** zwei Klassen kleiner. **Ziel stillstehend:** eine Klasse größer.
Ziel festmontiert: zwei Klassen größer. **Deckung** verkleinert die Größen-
klasse um eine bis zwei Klassen. **Sichtverhältnisse** verkleinern die Größen-
klasse um ein bis vier Klassen.

Entfernung: *sehr nah* -2, *nah* +0, *mittel* +4, *weit* +8, *extrem weit* +12.
Einteilung je nach Waffe.

Dauer: üblicherweise so viele Aktionen wie angegebene Ladezeit plus
eine Aktion für Zielauffassung und Schussabgabe. SF *Schnellladen* redu-
ziert die Ladezeit. Bei Wurfaffen, die in der Hand gehalten werden, ist
die Ladezeit null, bei Waffen aus Gürtelscheiden o.ä. 1 Aktion; dazu kom-
men 1 Aktion Zielauffassung und 1 Aktion Wurf. Manöver *Schnellschuss*
verzichtet auf Zielauffassung und erschwert FK-Probe um 2 Punkte (mit
SF *Scharfschütze*: 1 Punkt). Eventueller zweiter Schuss pro KR ist um 4
Punkte erschwert, zweiter Wurf pro KR um 2 Punkte.

Fernkampfangriff mit Ansage: freiwillige Erschwer-
nis der FK-Probe um
Wert X, um X/2 TP mehr anzurichten (SF *Scharfschütze*: X TP). Pro 2
Punkte Zuschlag dauert das Zielen eine zusätzliche Aktion länger.

Regeneration (Seite 195f.): nach wenigstens 6 Stunden erholbarem
Schlaf 1W6 LeP und (evtl.) 1W6 AsP; bei gelungener KO-Probe +1 LeP;
bei gelungener IN-Probe +1 AsP. Regenerationswürfe und Proben können
nach Umständen und Vor-/Nachteilen erschwert oder erleichtert werden.

Heilung von Wunden: Pro Tag eine KO-Probe erlaubt, die um die drei-
fache Zahl der noch unverheilten Wunden erschwert ist; bei Gelingen
schließt sich eine Wunde so weit, dass sie nicht mehr behindert. Einsatz
des Talents *Heilkunde Wunden* erleichtert die KO-Probe, schlechte Um-
stände (wie Überanstrengung) erschweren sie. Magischer Heiltrank, der
mindestens 7 LeP zurückgibt, und Zaubers BALSAM SALABUNDE mit
mindestens 7 AsP schließen eine Wunde sofort.

