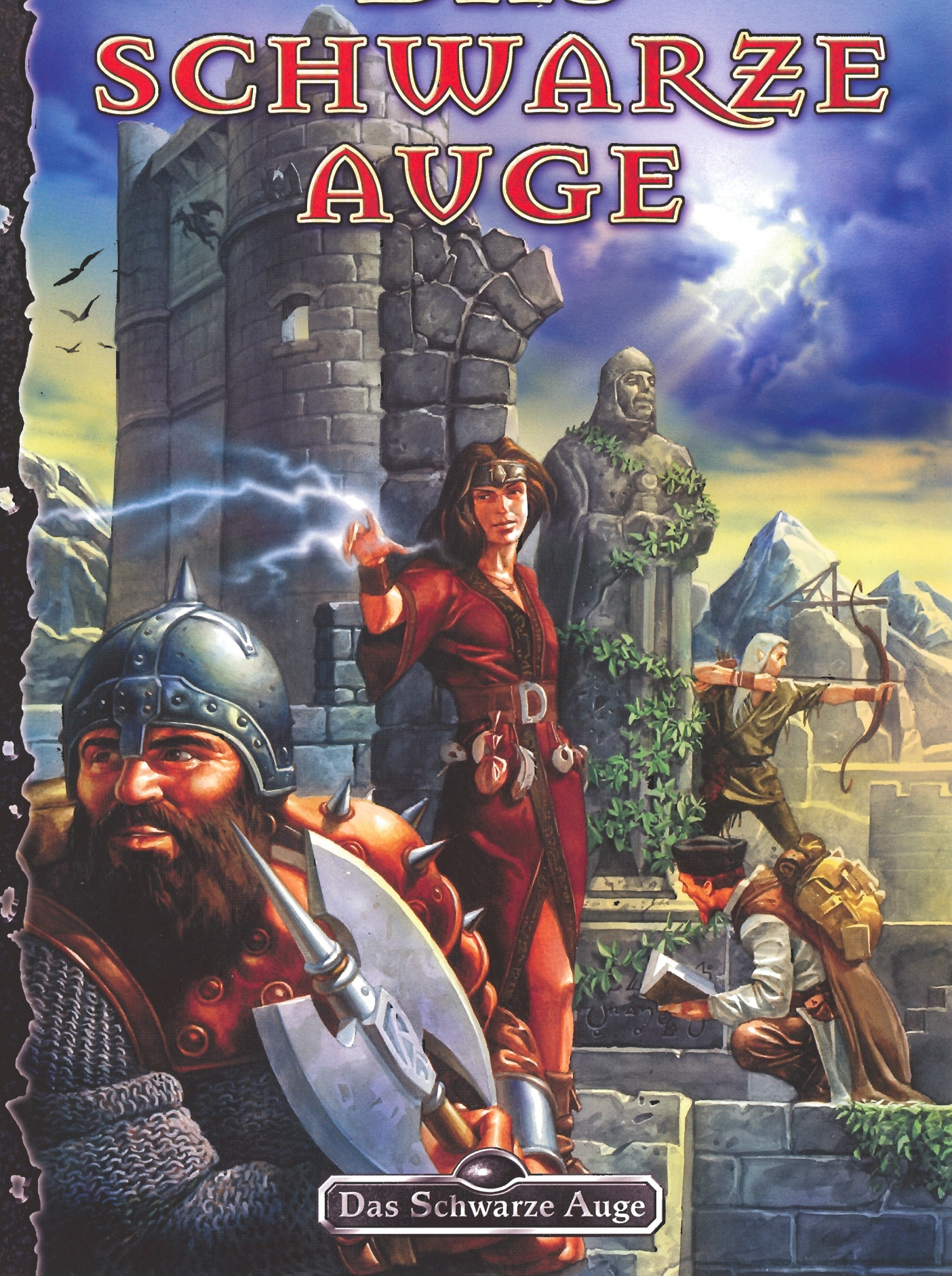


ADVENTURIEREN

DAS SCHWARZE AUGE

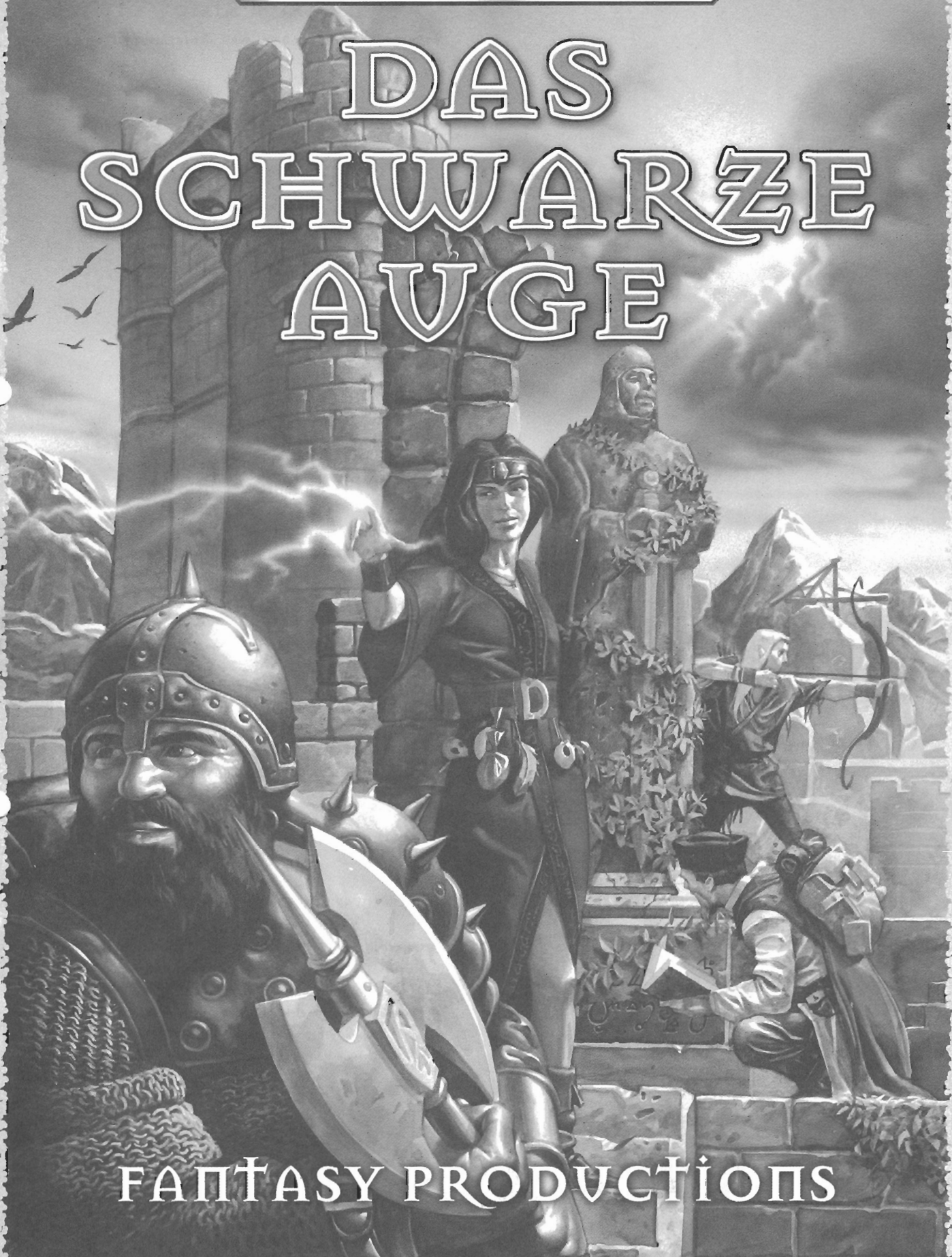
DAS SCHWARZE AUGE: DIE BASISREGELN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

DAS SCHWARZE AUGE

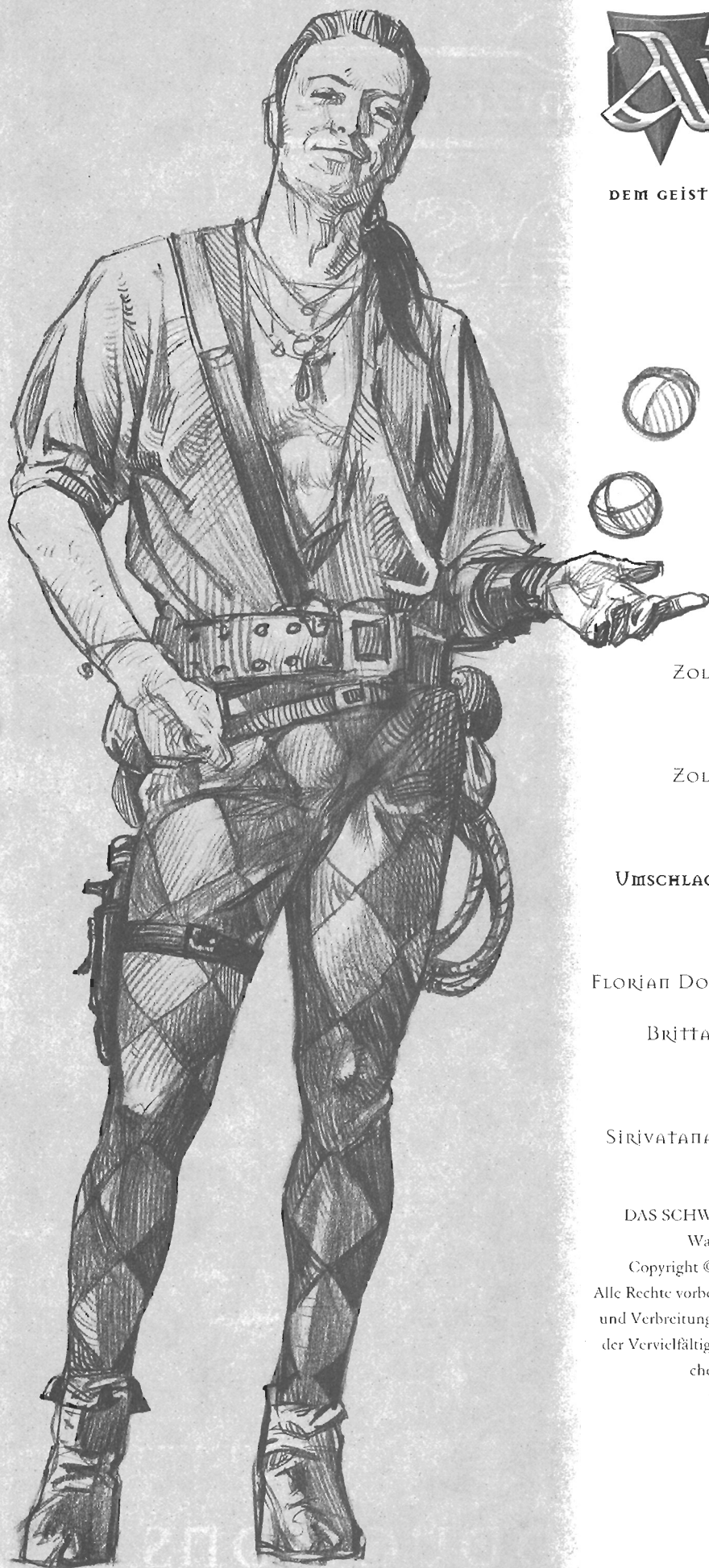


FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



BOXCOVER UND

UMSCHLAGILLUSTRATION

ZOLTÁN BOROS UND

GÁBOR SZIKSZAI /

AGENTUR KOHLSTEDT

POSTER UND ARCHETYPEN

ZOLTÁN BOROS UND GÁBOR SZIKSZAI /

AGENTUR KOHLSTEDT

INNENILLUSTRATIONEN

CARYAD, SABINE WEISS,

ZOLTÁN BOROS UND GÁBOR SZIKSZAI /

AGENTUR KOHLSTEDT

AVENTURIENKARTE

INA KRAMER

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

FLORIAN DOT-SCHAEPEL, BRITTA HERZ, THOMAS RÖMER

GESAMTREDAKTION

BRITTA HERZ, INA KRAMER, THOMAS RÖMER

SATZ UND HERSTELLUNG

FANTASY PRODUCTIONS

DRUCK UND AUFBINDUNG

SIRIVATANA INTERPRINT PUBLIC CO., LTD., THAILAND

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung
und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem
Wege nur mit schriftlicher Genehmigung
von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

4 5 6 7 8 07 06 05 04 03

Printed in Thailand 2003

ISBN 3-89064-284-5

Das Schwarze Auge

DAS SCHWARZE AUGE DIE BASISREGELN

VON FLORIAN DOP-SCHAUEN, BRITTA HERZ,
RALF HLAWATSCH UND THOMAS RÖMER

UNTER MITARBEIT VON
MOMO EVERS UND STEFAN KÜPPERS

Mit herzlichem Dank für Korrektur,
Kritik und viele gute Vorschläge an:
Kai Burmeister, Andreas Dopfer, Andreas „Ago“ Epsch,
Benjamin Ernst, Chris Gosse, Bernd Jacobitz,
Stefan Königs, Michaela Kroupa, Stefan Mann,
Frank Müller, Torsten Pelhübel, Benjamin Scala,
Philipp Seeger, Peter Sulc, Marc Szodruch, Michael Wuttke
sowie weitere Teilnehmer des Kampfregele-Projektes
und natürlich die gesamte DSA-Redaktion



FANTASY PRODUCTIONS

İNHALT

EİPFÜHRUNG İNS ROLLENSPIEL	5
Was ist ein RolleNSpiel	6
Ein SpielbeİSİEL	7
Was ist AVENTURİEL	10
DİE SPIELREGELN İN KÜRZE.....	13
DER CHARAKTERBOGEL	14
DİE GEBURT EİNES HELDEN.....	21
HELDENGENERİRUNG (ÜBERSİCHT)	36
RASSEN, KULTUREN, PROFESSİONEN	37
DİE RASSEN	38
DİE KULTUREN	42
DİE PROFESSİONEN	51
VOR- VPD PACHTEİLE, CHARAKTERİSTİKA	57
VOR- VPD PACHTEİLE	58
DAS TALENTSYSTEM	67
DİE TALENTE	72
DİE KAMPFREGELN	86
VORDEM KAMPF – DİE KAMPFWERTE	87
DİE KAMPFTECHNİK-TALENTE	88
DER KAMPF	91
AVENTURİSİHE RÜSTUNGEN	96
AVENTURİSİHE SCHİLDE.....	100
WAFFENLOSER KAMPF	103
FERPKAMPF	105
AVENTURİSİHE FERPKAMPFWAFFEN	106
AVENTURİSİHE PAHKAMPFWAFFEN	108
UMFASSENDE REGELN	112
ZEİT VPD RAUM	112
LAST VPD TRAGKRAFT	115
SCHADEN	116
REGENERATION	118
ABENTEUERPUNKTE VPD ERFAHRUNG.....	119

MAGİE İN AVENTURİEL	125
ASTRALENERGİE	126
ZAUBERFERTİGKEİTEN VPD -PROBEN	127
MAGİERESİSTENZ	128
STABZAUBER VPD ELFENLİEDER.....	129
AUSGEWÄHLTE ZAUBERFORMELN	131
AVENTURİEL	136
DER KONTİNEPT AVENTURİEL	137
KAİSER, HEERE VPD DÄMONEN	142
DİE GÖTTER AVENTURİELS	144
KREATUREN VPD MONSTER	146
GİFTE, KRANKHEİTEN VPD KRÄUTER.....	151
AUSRÜSTUNG	153
TİPPS FÜR MEİSTER.....	155
ZUR VERGABE VON ABENTEUERPUNKTEN ..	157
TİPPS FÜR SPIELER.....	159



EINFÜHRUNG INS ROLLENSPIEL

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 Brantweinflasche und die Skraja, eine zweiblättrige Handaxt, sind ihre ständigen

Eine typische aventurische Kneipe am Rande des Reichsforstes: 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 Beilunker Reiter, also ein Mitglied des schnellsten aventurischen Botendienstes, legt hier 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 ringsumber 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 Tischgeführten derart schwungvoll einen Krug vor die Nase, dass ein Gutteil des Gerstenbräus überschwappt und sich auf der Tischplatte verteilt.

“Hoch die Humpen, neu gewonnene Saufkumpanen! 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 Beilunker 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.

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 Trenblatt, ein reisender Forscher aus Gareth mit flachblondem 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 schüchtern 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!”

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

Was ist ein Rollenspiel?

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.

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

Denn jeder Spieler stellt eine Rolle dar, die ganz spezielle Fähigkeiten und Stärken besitzt. Und nur, wenn alle gut zusammenarbeiten, wird das Abenteuer auf die optimale Weise gelöst.

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. 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

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

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

Die Geschichte findet in Ihrer Phantasie statt.

Schwert in die Hand nehmen: Diese Geschichten finden in Ihrer Phantasie statt.

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 kampf-gewaltigen 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

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Helden. Die Fähigkeiten des Helden stehen auf dem Helden-dokument.

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

DER MEISTER

Eine ganz besondere Aufgabe übernimmt der Spielleiter oder 'Meister'. Als einziger hat er keine bestimmte Rolle, sondern 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 entlarven. 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

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

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 Ertapten 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.

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 hinauf zu klettern, 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 ...

Regeln dienen dazu, die Spielwelt besser darzustellen.

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

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. Auf diese Weise bleibt es immer spannend, denn niemand kann

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

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 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 Samstag Nachmittag 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 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 Gasträum, offensichtlich 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.



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

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

"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?"

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 Zauber 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, so lange 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.

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.

"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. 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

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

hat lange Arme. Würfel 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 gelassen. 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", erklärt Lisa. Um es anschaulicher zu machen, lächelt sie Anna an und hebt den Zeigefinger in ihre 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 ess ich es.“

„Offensichtlich gefällt ihr der Gedanke, du könntest ihr das Essen wegfüttern, überhaupt nicht“, schildert Anna. „Eilig setzt sie sich auf den Stuhl und beginnt nun den Eintopf in einer Geschwindigkeit in sich hinein zu löffeln, 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 versteinertes Miene“, verkündet Tom.

„Und ich sehe ihr zu und lächle sie weiterhin an. 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 Grünenthal, 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 erwisch hätte, hättest du im besten Fall eine saftige Tracht Prügel bekommen. Und im schlimmsten Fall hätte 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!“

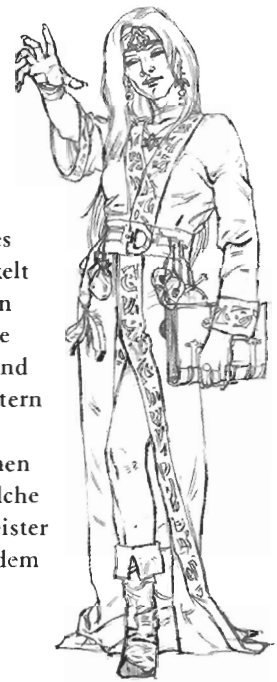
Und Anna beginnt zu erzählen ...

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 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!



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

Was ist Aventurien?

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 Meeresgottes Efferd sehr begehrt ist).

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.

Dies ist zwar nicht ganz korrekt, da Aventurien nur ein Kontinent 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 Meeresgebiete von Aventurien aus quasi unerreichbar sind). Dies gilt nicht nur für die Kontinente Riesland und Uthuria, sondern insbesondere für das antik-phantastisch-düstere Myranor (ein Westkontinent, den die Aventurier als Gildenland kennen und dem innerhalb von DSA eine eigene Spielwelt gewidmet ist).

Eine weiterführende Beschreibung des Kontinents Aventurien finden Sie auf den Seiten 136ff.; wir wollen uns hier ein wenig damit beschäftigen, wie die Welt hinter den Kulissen aussieht.

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

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 abgeschlossenen Tümpeln Krebse zu fangen.

Zwar sind die Jahreszeiten stärker ausgeprägt als auf der Erde, die Gezeiten dafür deutlich schwächer, die wilden Tiere deutlich wilder (und meist sogar besser organisiert) und

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, 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 angegeben 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 bzw. 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.

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 irdischen Spätmittelalter oder der Frührenaissance 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 Kulturen.

Die gerade genannte Einordnung gilt vor allem für den durchschnittlichen technischen Standard der Welt: Es gibt den Buchdruck und einfache optische Gerätschaften, Expeditionen zu den Rändern der Welt (und heftige 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 relative 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

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

Götterwirken die Geschehnisse und Geschichte der Völker zu allen Zeiten mit geprägt haben, unterscheidet den Aventurier vom irdischen Durchschnittsbürger.

EINE MAGISCHE WELT

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

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

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- 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, Priester und Zauberer gibt, heißt das noch lange nicht, dass es auf Aventurien ruhig und friedlich zugeht – mitnichten!

Selbst im zivilisierten Mittelreich sind zwei Drittel einer Baronie Wälder, die kein Mensch betritt, der bei klarem Verstand ist, weil sie Räuberbanden oder Schlimmerem Unterschlupf bieten, unwegsame, schroffe Hügellandschaft oder öde Heide, 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 ...

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 Glorantias 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

Aventurien braucht Helden.

'Chronomantie' ist) im Auftrag der Zaubergilde 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 Kaufleute 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 zu Nutze machen und sich über

Dächer und Kanalisation an ihre Opfer heranmachen.

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 ...

EINE LEBENDE WELT

Aventurien steht nicht still. Ganz im Gegenteil; Aventurien hat eine bewegte Geschichte hinter sich (siehe S. 142) und sicherlich eine nicht minder abenteuerliche Geschichte vor sich. Diese Geschichte und die Ereignisse, die Aventurien prägen, werden im **Aventurischen 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 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 sogenannten '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, Spielspaß 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.

Es ist Ihre Welt – das Wichtigste ist der Spielspaß.

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 aktuelles Probeexemplar gegen Einsendung von 4 DM (ab 1. 1. 2002: 2 Euro) in Briefmarken bei der Firma **Fantasy Productions GmbH, Postfach 1517, 40675 Erkrath** bestellen.

DIE SPIELREGELN

IN KÜRZE

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. Nachdem er seinen warmen Umhang abgelegt hat, weckt ein Aushang, der neben der Theke an die Wand genagelt ist, sein Interesse. Shafir ben Rafid ist ein athletischer, dunkelhäutiger Südländer mit langen, zu einem Pferdeschwanz zusammengebundenen Haaren und hoch geschwungenen Brauen. Er trägt eine schwarze Pluderhose mit goldener Borte und eine leuchtend rote Weste mit Goldstickereien. Seine linke Hand jongliert wie beiläufig mit drei bunten Lederbällchen. Lässig an die Wand gelehnt, studiert er nun aufmerksam den Gesichtsausdruck einer Frau, die das gesiegelte Pergament mit großem Interesse zu lesen scheint. Die Fremde 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 dicht beschriebene Papier.

„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 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?“

»... ES WÄRE MIR EIN VER-
GÜGEP, DEN GESCHICHTEP
ÜBER LÄNGST VERGANGEP
ELFENSTÄDTE ZU LAUSCHEP!«

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 Abenteurer, 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 freilich 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!“

SPIELWERTE

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 der Spielwelt: für Orte, Monster, 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, die 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. 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 dieser Box finden) und einige weitere Notizzettel, Stifte dazu sowie einen zwanzigseitigen und einen sechsseitigen Würfel*.

DIE WÜRFEL

Ja, die drei farbigen Plastikklumpen in der Box, deren Flächen von 1 bis 20 durchnummeriert sind, nennen sich 'Würfel' - auch wenn man das keinem Geometrie-Fachmann erzählen sollte. Griechisch-Kenner dürfen sie *Ikosäeder* nennen, wir begnügen uns mit der Bezeichnung 'Zwanzigseiter' oder einfach **W20**. Demzufolge ist der 'gewöhnliche' Würfel der **W6**, aber es gibt auch W4, W8, W10 und W12, die wir alle beim **Schwarzen Auge** jedoch nicht benötigen. Wenn wir von einem W3 reden, meinen wir einen Wurf mit dem W6, wobei 1 und 2 als 1 gezahlt werden, 3 und 4 als 2 und 5 und 6 als 3.)

DER CHARAKTERBOGEN

Nehmen Sie sich nun am besten einmal einen der bereits ausgefüllten Charakterbögen der Archetypen zur Hand, damit Sie gleich vor Augen haben, von welchen Begriffen wir gerade reden. Eine Kurzbeschreibung des Charakterbogens (der oft auch Heldendokument genannt wird) finden Sie untenstehend; eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie Sie einen aventurischen Helden erstellen, im anschließenden Kapitel ab Seite 21.) Wenden wir uns nun einigen der auf dem Charakterbogen zu findenden Begriffen einmal im Detail zu:

Das Schwarze Auge
HELDENDOKUMENT

NAME	GESCHLECHT		
RASSE	ALTER	(A)	
KOLLEGE	GRÖSSE		
PROFESSION	GEWICHT		
STADT	ANSIEDLER		
GESCHWISTER			

EIGENSCHAFTEN

MUT	LEBENSERGIE	VORTEILE	
KLVONERT	AVSDAVER	(C)	
EDUVION	WAG/CKESINERE		
CHARISMA	ASTRAKERGIE	(D)	
FINGERFERTIGKEIT	AREDETERFUNKTE		
GEWALDHEIT	AP-GTWABER	(E)	
KONSTITUTION	STYVE		
KÖRPERKRAFT	SOZIALSTYVE		

ПАНКАМРВАФЕН

WAFTE	TR/ABE	DK	TR/TK

ФЕРНКАМРВАФЕН

W	TR/ABE	TR	ENTFERDUNGS

RÜSTUNG

RÜSTVORSTÜCK	RS	RE (-III)	

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TR	IN	WDR

MV:	KL:	IP:	CH	(B)	FF:	GE:	KO:	KK:
-----	-----	-----	----	-----	-----	-----	-----	-----

ТАЛЕНТЕ, СПРАЧЕН, ГАБЕН & ЗАУБЕР

<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> КЪМРФТЕХНИКЕН (variabel) </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>BE-1</th> <th>AT</th> <th>PA</th> <th>TW</th> </tr> <tr> <td>Dodge</td> <td>BE-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Heldensinn</td> <td>BE-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Rauben</td> <td>BE-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Siebel</td> <td>BE-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Wartmeister</td> <td>BE-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> КЪРПЕРЛИКЕ ТАЛЕНТЕ (D) </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>BE-2</th> <th>EW</th> </tr> <tr> <td>Klammern (MU*GE*KK)</td> <td>BE-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Körperbeherrschung (MU*IN*GE)</td> <td>BE-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Schildfahre (MU*IN*GE)</td> <td>BE-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Schwimmen (GE*KO*KK)</td> <td>BE-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Schwertbeherrschung (MU*BE*KK)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sich Verstecken (MU*IN*GE)</td> <td>BE-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Singen (IN*CH*PA)</td> <td>BE-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Stauschleife (KL*IN*IN)</td> <td>BE-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tanzern (IN*GE*GE)</td> <td>BE-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Zahlen (IN*BE*KK)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> </table> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> ГЕСЕЛШАФТЛИКЕ ТАЛЕНТЕ (D) </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>BE-4</th> <th>TW</th> </tr> <tr> <td>Mauschodennis (KL*IN*GE)</td> <td>BE-4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Überreden (MU*IN*GE)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> </table> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> ПАТОР-ТАЛЕНТЕ (D) </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>BE-2</th> <th>TW</th> </tr> <tr> <td>Falschmotten (GE*IN*GE)</td> <td>BE-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Charmierung (KL*IN*IN)</td> <td>BE-4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Wahnsinn (IN*GE*KK)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> </table>		BE-1	AT	PA	TW	Dodge	BE-1				Heldensinn	BE-4				Rauben	BE-1				Siebel	BE-2				Wartmeister	BE-3					BE-2	EW	Klammern (MU*GE*KK)	BE-2		Körperbeherrschung (MU*IN*GE)	BE-2		Schildfahre (MU*IN*GE)	BE-1		Schwimmen (GE*KO*KK)	BE-2		Schwertbeherrschung (MU*BE*KK)	---		Sich Verstecken (MU*IN*GE)	BE-2		Singen (IN*CH*PA)	BE-1		Stauschleife (KL*IN*IN)	BE-1		Tanzern (IN*GE*GE)	BE-2		Zahlen (IN*BE*KK)	---			BE-4	TW	Mauschodennis (KL*IN*GE)	BE-4		Überreden (MU*IN*GE)	---			BE-2	TW	Falschmotten (GE*IN*GE)	BE-2		Charmierung (KL*IN*IN)	BE-4		Wahnsinn (IN*GE*KK)	---		<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> WISSENSTALENTE (D) </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>BE-1</th> <th>TW</th> </tr> <tr> <td>Genau und Kalt (KL*SL*IN)</td> <td>BE-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Rechnen (KL*KL*IN)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sagen / Legenden (KL*IN*GE)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> </table> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> СПРАЧЕН & СХРИТЕН (A) </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>TW</th> </tr> <tr> <td>Manuscripte</td> <td>---</td> </tr> </table> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> НАНДЕРКЛИКЕ ТАЛЕНТЕ (D) </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>BE-2</th> <th>TW</th> </tr> <tr> <td>Heldensinn (KL*GE*FF)</td> <td>BE-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Heldensinnung (KL*FF*KK)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kochen (KL*IN*FF)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Lehrerbildung (KL*FF*FF)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mahn-Zeichnen (KL*IN*FF)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Schreiben (KL*FF*FF)</td> <td>---</td> <td></td> </tr> </table> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> ГАБЕН (G) </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>TW</th> </tr> <tr> <td></td> <td>---</td> </tr> </table> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;"> ЗАУБЕР (variabel) </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>ZW</th> </tr> <tr> <td></td> <td>---</td> </tr> </table>		BE-1	TW	Genau und Kalt (KL*SL*IN)	BE-1		Rechnen (KL*KL*IN)	---		Sagen / Legenden (KL*IN*GE)	---			TW	Manuscripte	---		BE-2	TW	Heldensinn (KL*GE*FF)	BE-2		Heldensinnung (KL*FF*KK)	---		Kochen (KL*IN*FF)	---		Lehrerbildung (KL*FF*FF)	---		Mahn-Zeichnen (KL*IN*FF)	---		Schreiben (KL*FF*FF)	---			TW		---		ZW		---
	BE-1	AT	PA	TW																																																																																																																														
Dodge	BE-1																																																																																																																																	
Heldensinn	BE-4																																																																																																																																	
Rauben	BE-1																																																																																																																																	
Siebel	BE-2																																																																																																																																	
Wartmeister	BE-3																																																																																																																																	
	BE-2	EW																																																																																																																																
Klammern (MU*GE*KK)	BE-2																																																																																																																																	
Körperbeherrschung (MU*IN*GE)	BE-2																																																																																																																																	
Schildfahre (MU*IN*GE)	BE-1																																																																																																																																	
Schwimmen (GE*KO*KK)	BE-2																																																																																																																																	
Schwertbeherrschung (MU*BE*KK)	---																																																																																																																																	
Sich Verstecken (MU*IN*GE)	BE-2																																																																																																																																	
Singen (IN*CH*PA)	BE-1																																																																																																																																	
Stauschleife (KL*IN*IN)	BE-1																																																																																																																																	
Tanzern (IN*GE*GE)	BE-2																																																																																																																																	
Zahlen (IN*BE*KK)	---																																																																																																																																	
	BE-4	TW																																																																																																																																
Mauschodennis (KL*IN*GE)	BE-4																																																																																																																																	
Überreden (MU*IN*GE)	---																																																																																																																																	
	BE-2	TW																																																																																																																																
Falschmotten (GE*IN*GE)	BE-2																																																																																																																																	
Charmierung (KL*IN*IN)	BE-4																																																																																																																																	
Wahnsinn (IN*GE*KK)	---																																																																																																																																	
	BE-1	TW																																																																																																																																
Genau und Kalt (KL*SL*IN)	BE-1																																																																																																																																	
Rechnen (KL*KL*IN)	---																																																																																																																																	
Sagen / Legenden (KL*IN*GE)	---																																																																																																																																	
	TW																																																																																																																																	
Manuscripte	---																																																																																																																																	
	BE-2	TW																																																																																																																																
Heldensinn (KL*GE*FF)	BE-2																																																																																																																																	
Heldensinnung (KL*FF*KK)	---																																																																																																																																	
Kochen (KL*IN*FF)	---																																																																																																																																	
Lehrerbildung (KL*FF*FF)	---																																																																																																																																	
Mahn-Zeichnen (KL*IN*FF)	---																																																																																																																																	
Schreiben (KL*FF*FF)	---																																																																																																																																	
	TW																																																																																																																																	

	ZW																																																																																																																																	

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

14

ZUM 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 37).

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. 16); 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 17).

C: Der erste Satz von abgeleiteten Werten – **Lebensenergie (LE)**, **Ausdauer (AU)**, **Astralenergie (AE)** und **Magieresistenz (MR)**; die Berechnung dieser Werte finden Sie auf Seite 33; 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; die **Stufe** ist ein Maß für die Gesamterfahrung, das sich aus den Gesamt-AP herleitet. Mehr zu AP und Steigern finden Sie ab Seite 119.

E: Vor- und Nachteile prägen den Helden von Beginn an und verändern unter Umständen andere Werte; Näheres siehe S. 57ff.

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 & K: Die Werte der Waffen, Fernkampfwaffen, Rüstungen und Schilde finden Sie im Kapitel zum Kampf ab Seite 86; 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 3W20 und der Verrechnung des Talentwerts (TaW) abgelegt werden; eine Einführung hierzu finden Sie ab Seite 17, das detaillierte Talentsystem ab Seite 67.

N: Ebenfalls eine Sonderstellung unter den Talenten nehmen die **Sprachen und Schriften** ein, die der Held spricht (siehe S. 80); üblicherweise werden auf Sprachen keine Proben abgelegt

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

P: Einige Aventurier (in dieser Basisbox die Kultur der Auelfen 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 125.

EIGENSCHAFTEN

UND EIGENSCHAFTSPROBEN

Für den Spielablauf 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 Probe besteht.

Die grundlegendsten 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. 17) auf Eigenschaftsproben zurückführen.

Eigenschaftswerte bewegen sich für menschenähnliche Wesen in einem Rahmen üblicherweise zwischen 1 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 acht **Eigenschaften** sind die grundlegenden Werte jedes Helden.

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): Dies sind Intelligenz und logisches Denkövermögen, die Fähigkeit, eine Situation Stück für Stück zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen, 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 astralen Kraft in Einklang zu bringen, werden vermittels der Intuition geregelt.

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, Fallen entschärfen und Schlösser knacken; allgemein 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 schierer 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. Es wird diejenige Eigenschaft des Helden 'auf die

(Eigenschafts-)Probe:

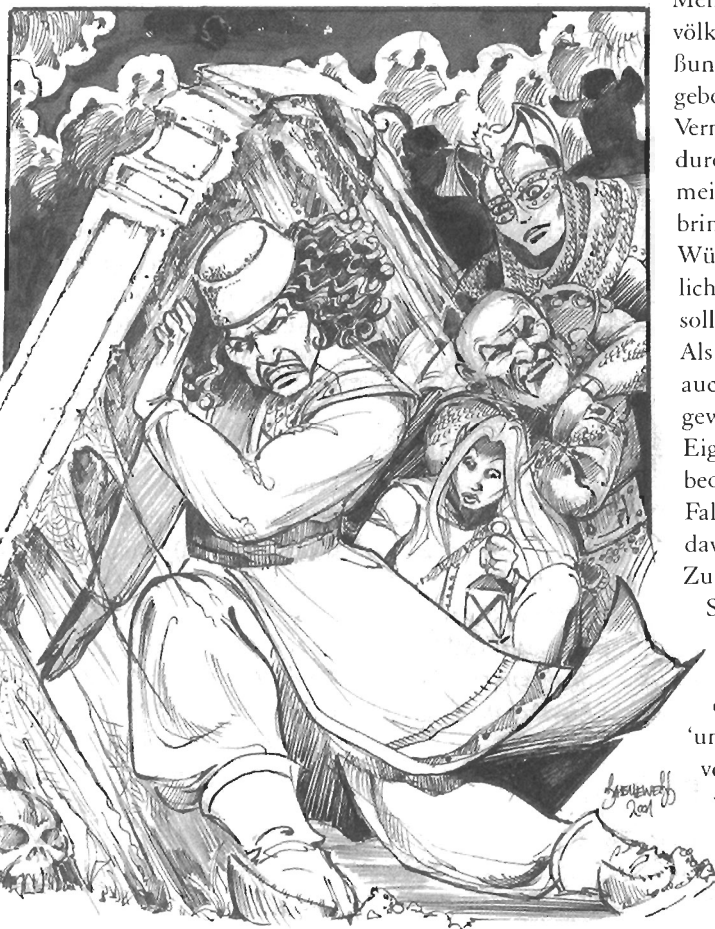
Fällt beim Wurf eines W20 eine Zahl kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert des Helden, so ist die Probe gelungen.

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 eiserne 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 hält stand (möglicherweise prellt sich der Held die Schulter); ein Held, der tölpelhaft schleicht, wird entdeckt; eine vermurkste Charisma-Probe kann schallendes Gelächter, aber auch eine handfeste Ohrfeige nach sich ziehen usf.



ERLEICHTERTE UND ERSCHWERTE PROBEN

Der Spielleiter kann je nach Situation Proben erleichtern oder verschärfen. Wenn es sich im obigen Beispiel um eine massive Eichentür handelte, so kann der Meister z.B. eine *Körperkraft-Probe +3* verlangen. Wäre die Tür morsch, 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.

PATZER UND GLÜCKSWÜRFE

Ein gewisses Risiko muss jedoch bei jeder Probe erhalten bleiben. Darum folgende Regel: Eine 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 (eine Probe, bei der man vom Würfelresultat etwas abziehen darf) handelt. 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 Gewandtheitsprobe (z.B. beim Balancieren) bedeuten, dass der Held stolpert und hinfällt, ein Patzer bei einer Klugheitsprobe, 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, 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 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, wie noch eventuelle Zuschläge waren.

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 ...

SOZIALSTATUS UND GESELLSCHAFTLICHE STELLUNG

kann, wobei 1 für erfolgreiche

Wegelagerer oder Schindsklaven steht und 21 für vielleicht ein halbes Dutzend

Wie bereits bei der Vorstellung der Spielwelt gesagt, findet das Spiel nicht im 'luftleeren Raum' statt, sondern in einer 'realistischen', 'irgendwie 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 Historie möglich 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 sie sich in einem Rahmen von 1 bis 21 bewegen

Personen in ganz Aventurien (Kaiser, Horas, 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 usf. Stadtbürger und Handwerker liegen in einem SO-

Rahmen von 4 bis 10, Tagelöhner meist darunter, reiche Handelsherren auch teilweise deutlich darüber (bis SO 15).

Im Spiel ist der Sozialstatus

ein Maß dafür, ob man (oder welcher der Helden) 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 Abenteuerleben ausschließen) mit einem höheren Sozialstatus verbunden sind, empfehlen wir, mit keinen Helden mit einem höheren SO als 12 zu beginnen.

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

TALENTWERTE UND TALENTPROBEN

Handwerk einen TaW von 6 aufweisen sollte, ein Altgeselle einen von 9, ein Meister einen von 12. Werte, die über 15 hinausgehen, zeigen, dass die Person sich über Landes-

und Provinzgrenzen hinaus einen Namen gemacht hat, bei mehr als 18 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 den Kampf: Ein einfacher Gardist – aber auch ein professioneller Räuber – führt seine Hauptwaffe mit einem Wert von 6, ein erfahrener Weibel mit TaW 9, ein Veteran und ausgesuchter Einzelkämpfer eines Heeres

(ebenso wie die Leibwachen aventurischer Potentaten) mit einem TaW von 12 oder mehr, während ein TaW von 15 und mehr Akademie-Ausbilder und Schwertmeister kennzeichnet, einer von 18 oder mehr legendäre Heroen.

Beispielwerte: Einen Handwerksgehilfe hat in seinem Handwerk einen TaW von wenigstens 6, ein Altgeselle 9, ein Meister 12. Jemand mit einem Wert von mehr als 15 ist als Fachmann weithin bekannt.

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 – bzw. seine Unerfahrenheit – sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben. Solche 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**). Üblicherweise bewegt sich der Talentwert in einem Rahmen von 0 bis 21 (mit entsprechenden Ausnahmen von -3 bis +26), und er hängt teilweise von den beteiligten Eigenschaften ab: Das TaW-Maximum eines Talents beträgt so viele Punkte wie der Wert der besten an der Talentprobe beteiligten Eigenschaft plus 3; bei Kampf-Talenten werden hier nur die Eigenschaften GE und KK gewertet.

Um einen ungefähren Einblick in die Bedeutung der Werte zu bekommen, sei zum Vergleich gesagt, dass ein Geselle in einem

DIE TALENTPROBE

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

Während bei einer Eigenschaftsprobe nur ein Würfel geworfen wird, besteht eine **Talentprobe aus drei Eigenschaftsproben, bei deren Misslingen mit dem Talentwert ausgeglichen werden kann.**

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 Talentproben finden Sie ab S. 68.

Daria (MU 12, GE 13, KK12, 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 – zwei Punkte zuvile, 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 ein 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 hatte.

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 ...

DAS KAMPFSYSTEM

Nun mögen steile Felswände und verschlossene Truhen ja schon fordernd genug 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 Töd und Verwüstung bedachte Monstrositäten oder vom Erzschorke gedungene Söldner und Wachen. Aber auch jener Erzbösewicht selbst wird nur in den

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 Er-

Eine Erschwernis wird vom Talentwert abgezogen, eine Erleichterung hinzu gezählt.

schwernis vom Talentwert subtrahiert, eine Erleichterung zum TaW addiert. Diese situationsabhängigen Modifikatoren können entstehen, weil eine Probe von vornherein besonders

schwierig ist, der Held momentan abgelenkt oder durch eine Rüstung behindert ist, er Werkzeug besitzt oder nicht, ob er sich Zeit lassen kann oder nicht und dergleichen mehr. Wenn ein Held in einem Talent einen negativen TaW aufweist oder sein TaW durch situationsabhängige Modifikatoren unter Null fällt, so muss er diesen Betrag zu *jedem* der drei Würfel 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 (mit der er Daria beeindrucken will) herauszuschinden, 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), muss also drei jeweils um 4 Punkte erschwerte Proben würfeln. Bei der MU-Probe fällt eine 8 (puuh), 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 auf den Seiten 67ff.

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 einige Regeln, um solche Kämpfe durchzuspielen, egal, ob dies nun ein Degenduell auf den Zinnen einer Burgruine oder der Ringkampf eines Thorwalers mit einem erzürnten Bären ist. Denn so ein 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 diese eine Bewegung nicht so geglückt ist, wie sie geplant war.

Die Grundelemente des DSA-Kampfsystems sind der **Attacke-**

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.

und der **Paradewert** (kurz: AT und PA), die sich aus den Grundwerten (AT- und PA-Basiswerten) und Talentwerten (z.B. in *Säbel* oder *Schwerter*) zusammensetzen und auf die – ganz wie bei einer Eigenschaftsprobe – mit einem W20 Proben 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 eine 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 seine **Initiative**

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

(**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 seine AT und seine PA) zur Verfügung hat. 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 usf., 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 S. 86 genau erklärt.

LEBENS- PUNKTE, ASTRALPUNKTE & AUSDAUER

weniger gefallen ist, ist kampfunfähig (und auch unfähig zu zaubern oder die meisten Talente anzuwenden) und kann sich nur mit Mühe bei Bewusstsein halten.

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 Kampferten *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 'außer Puste' ein Held 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 33).

Mit der Ausdauer, oder besser: mit der Konstitution, verbunden ist auch ein System für Erschöpfung auf längeren Märschen, das sich in zusätzlicher Behinderung (verminderter

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

Beweglichkeit) niederschlägt. Mehr zu dieser Optionalregel finden Sie auf Seite 114.

Ein Held, dessen Lebensenergie auf 0 oder darunter sinkt, ist so gut wie tot (ihm muss sehr schnell geholfen werden; siehe Heilkunde Wunden, S. 84); ein Held, dessen LE auf 5 Punkte oder

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.

Anmerkung: Ein etwas 'realistischeres' und detaillierteres System zur Handhabung der sinkenden LeP-Werte finden Sie auf Seite 98, die Auswirkungen von *Wunden* als optionale Kampffregel auf Seite 97. Für den Beginn empfehlen wir aber, die leichtere und übersichtlichere Regelung zu benutzen. Zauberkundige Helden verfügen darüber hinaus noch über die **Astralenergie (AE)**; unterteilt in **Astralpunkte, AsP**), eine für die meisten Aventurier unsichtbare Kraft, die die Welt durch-

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.

strömt und die in den Zauberkundigen wie in einem Gefäß gesammelt werden kann. Astralenergie ist gewissermaßen der 'Brennstoff' für die Zauberei und wird daher im entsprechenden Kapitel näher erläutert (siehe Seite 126). Wenn die Astralenergie auf 0 sinkt, kann der Zauberer keine Zauber 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 **Karmaenergie** (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 in dieser Box den Geweihten nicht in gebührender Ausführlichkeit widmen können, müssen wir Sie auf die Regelbox **Götter und Dämonen** verweisen.

REGENERATION

Wenn ein Held durch Kämpfe Lebensenergie verloren hat, durch Anstrengung Ausdauerpunkte oder durch Zauber

ZEIT UND RAUM

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 ähnlich actionreichen Teilen des Spiels die **Kampfrunde** (die etwa drei Sekunden dauert und in **Aktionen** unterteilt ist) und zur Bestimmung längerfristiger Zeitabschnitte die **Spielrunde** (die 5 Minuten repräsentiert) als Einheiten des DSA-Systems. Des weiteren

- 1 Kampfrunde = ca. 3 Sekunden
- 1 Spielrunde = 5 Minuten
- 1 Schritt = 1 Meter
- 1 Meile = 1 Kilometer

bekannt) 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.

Astralenergie, sind diese Punkte natürlich nicht auf Dauer verloren, sondern regenerieren sich, während der Held ausruht.

LE-Regeneration:

1W6 LeP/Nacht

AE-Regeneration:

1W6 AsP/Nacht

AU-Regeneration:

3W6 AuP/SR

Gelungene IN- bzw. KO-Proben erhöhen diese Zahlen.

Lebensenergie und Astralenergie kann man zurückgewinnen, indem man etwa sechs Stunden schläft (üblicherweise die Dauer eines Nachtschlafs). Danach erhält der Held je einen W6 verlorene LeP oder AsP zurück; bei einer gelungenen KO- bzw. IN-Probe jeweils einen Punkt zusätzlich.

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 118.

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 sogenannte 'taktische' Bewegung. Tagesstrecken, die sogenannte 'strategische Bewegung', werden üblicherweise in Meilen (Kilometer) pro Tag(esmarsch) angegeben. Eine bepakte Reisegruppe legt zu Fuß etwa 30 Meilen pro Tag zurück.

Mehr zu Bewegung, Geschwindigkeit und Tagesstrecken finden Sie ab Seite 112.

DIE GEBURT EINES HELDEN

bracht. 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 For-
schungsreise gehen?“

Trautmann nickt nachdenklich: „Du hast schon Recht: Mir ist der
Gedanke nicht mehr aus dem Kopf gegangen, auf Dere herumzu-
reisen, 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 minde-
stens 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.

Derweil 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 kratzte 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 Spießgesellen 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 ver-
dingt.“

„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 beige-

» ICH BIN SÖLDNER,
KEIN DRACHENTÖTER.

ICH GEHE DAHIN,

WO MAN MICH

GUT BEZAHLT.«

„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 Sklavenhänd-
lern 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 ...

DIE CHARAKTERGENERIERUNG

Ihre ersten Abenteuer können Sie gerne mit den in dieser Box enthaltenen Archetypen 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 aventurische Helden zu Beginn ihrer Laufbahn etwa gleich stark sind, erhalten sie alle 110 sogenannte **Generierungspunkte (GP)**. Von diesen GP können Sie sich für Ihren Helden unterschiedliche Sachen einkaufen: Eigenschaften,

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.

Professionen und besondere Vorteile. Bestimmte Nachteile oder Einschränkungen verhelfen Ihnen dagegen zu zusätzlichen Generierungspunkten.

Stellen Sie es sich wie ein Bankkonto vor, auf das bereits 110 GP eingezahlt ist und mit dem 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 ist schließlich jemand, die davon lebt, 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 und die möglichen Professionen

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, einmal eine wirklich andersartige Figur zu spielen.

Nebenstehend 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 Profession mit jeder Kultur zusammenpasst: Ein Ambosswerg als Gaukler ergibt ebenso wenig ein stimmiges Bild wie ein Novadi-Waldläufer ...

Lisa ist Fan des sogenannten '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 zuhause sitzt und zuschaut, wie die Männer sich duellieren. Am liebsten hätte sie jemanden, der sich sein 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, dann notieren Sie sich die Startwerte, die diese mit sich bringt. (Siehe die Kurzvorstellung auf der gegenüberliegenden Seite oder die ausführlichen Beschreibungen ab Seite 38.)

Anmerkung: Die hier aufgezählten Rassen sind nur eine kleine Auswahl aus allen vorhandenen aventurischen Rassen und Spezies. Wie Sie in der Weltbeschreibung ab S. 137 nachlesen können, gibt es in Aventurien noch zahlreiche weitere Völker und Kulturen, deren Spielwerte Sie in der Publikation **Schwerter und Helden** finden können.

*) Genau genommen müsste hier zwischen Spezies (Mensch, Elf oder Zwerg) und Rasse (Tulamide, Thorwaler ...) unterschieden werden. Der Einfachheit halber verwenden wir beide Begriffe austauschbar, d.h. zu Spielzwecken sind auch die Zwerge eine Rasse.

RASSEN UND KULTUREN

MITTELLÄNDER (S. 38): Mittelländer entsprechen grob etwa den Menschen des mitteleuropäischen Spätmittelalters. Sie kommen in drei unterschiedlichen Kulturen vor: den **Garetiern** (Mitteleuropa im Spätmittelalter, S. 42), den **Horasiern** (Italien der Spätrenaissance / Frankreich des Frühbarock, S. 43) und den **Bornländern** (spätmittelalterliches Russland, S. 45).

TULAMIDEN (S. 38): 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 Tausendund-einer Nacht und den Bauern der umliegenden Flusstäler (**Mhanadistan**, S. 47) bis hin zu den Karawanen und Überfällen unbeugsamer Wüstenkrieger (**Novadis**, S. 47) reicht hier das Spektrum.

THORWALER (S. 39): An der kargen Küste des Nordens lebt ein Volk von kräftigen Hünen, die am liebsten an Bord ihrer schnittigen Drachenschiffe übers Meer segeln, am Kamin ihrer Langhäuser den endlosen Sagas ihrer Barden lauschen und ihre Trinkfestigkeit prüfen: richtig, die **Thorwaler** ähneln mehr als nur ein wenig den irdischen Wikingern (S. 46).

ELFEN (S. 40): 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 auch 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. 49)

ZWERGE (S. 41): Ein weiteres uraltes Volk ist das der 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. (**Ambosswerg**, 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, wobei sich die hier präsentierten Professionen jedoch recht eindeutig zuordnen lassen.

Als wichtigste Art des Kämpfers muss natürlich der **Krieger** genannt werden, der eine lange und umfassende Ausbildung an einer sogenannten Kriegerakademie hinter sich gebracht hat (S. 53).

Einen weniger guten Ruf genießt der **Söldner**, der weniger umfassend ausgebildet, aber deswegen gar 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. 55).

Eine ganz eigene Art von Kämpfer stellt der **Pirat** dar: Ähnlich wie der Söldner kämpft er nicht im Dienste von Ehre und Ruhm, vielmehr geht es ihm darum, auf Kaperfahrten reiche Beute zu machen (S. 54).

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. 52).

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. 53).

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. 51).

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 mit dem Besitz nehmen sie es nicht immer so genau (S. 52). 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. 55). 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. 51).

Eine lange, meist anstrengende und staubtrockene Ausbildung hat der **Magier** hinter sich gebracht – doch nun gehört er zu den wenigen Menschen, die die geheimnisvolle Kunst des Zauberns beherrschen (S. 54). Auf der Suche nach Wissen, meist im Auftrag einer Universität, eines Tempels oder einer Magierakademie, zieht der **Forscher** durchs Land, durchstöbert uralte Ruinen und setzt seinen Fuß an Orte, die seit Jahrtausenden kein Sterblicher mehr gesehen hat (S. 51). 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. 56). 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 **Waldläufer**, die für Jagd und notfalls für die Verteidigung der Sippe zuständig sind (S. 56), oder die **Legendsänger**, die die alten Geschichten und Überlieferungen erlernen und an spätere Generationen weitergeben (S. 56).



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 die Modifikationen auf einen Schmierzettel, die für mittelländische Helden gelten (s. S. 38): 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 immer selbst die Fäden in Händen hält.

So notiert auch sie sich die Werte, die für ihre Heldin gelten (s. S. 38): LeP +10, AuP +10, MR -4, Tanzen +1, Rechnen +1 und Schätzen +1.

Bei der Größe würfelt Anna eine 1 und eine 6: Damit ist ihre Tulamidin gerade einmal 1,62 Schritt groß und 52 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) prägen 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. 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 reichen Villen lebt und arbeitet. Daher erfordern solche Exoten wie der Thorwaler-Einbrecher die ausdrückliche Erlaubnis des Spielers. (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 nebenstehenden Tabelle. Die meisten Rassen haben mehrere Kulturen hervorgebracht, jedoch präsentieren wir hier nur diejenigen, die besonders verbreitet oder wichtig sind. Wissenswertes zu den Kulturen ist jeweils nach den Beschreibungen der Rassen aufgeführt und auf den Seiten 42–50 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.

Natürlich wählt Lisa das Horasreich als Kultur für ihre Heldin. Dafür muss sie nun 5 Punkte von ihrem Vorrat von Generierungspunkten abziehen, bleiben also noch 105 GP. Dafür



kann sie sich jetzt aber die Modifikationen aufschreiben, die für Helden aus dem Horasreich gelten (s. S. 43): Armbrust +1, Dolch +1, Fechtwaffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Schwimmen +1, Tanzen +1, Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Muttersprache Garethi (KL-2), Sprachen kennen [Tulamidy oder Rogolan] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2, Ackerbau +1.

Bei dem Talent Sprachen kennen hat sie die Auswahl zwischen zwei Sprachen: der der Tulamiden und der 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 den Mhanadistani, die in quirligen



Städten leben. Sie entscheidet sich für eine Mhanadistani, denn sie stellt sich ihre Heldin schon als eine Frau vor, die mit vielen Menschen Kontakt hatte, also eher eine Stadtbewohnerin als eine 'Wüstenschönheit' ist.

Dafür muss sie keine Generierungspunkte ausgeben (hat also weiterhin 110 GP) und notiert sich die Startwerte von S. 47: Dolche +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Betören +1, Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2, Brettspiel +1, Götter und Kulte +1, Sagen/Legenden +3, Muttersprache Tulamidy (KL-2), Zweitsprache Garethi (KL-4), Ackerbau +1

RASSEN UND KULTUREN

Mittelländer		S. 38
Garetien	0 GP	S. 42
Horasreich	5 GP	S. 43
Bornland	0 GP	S. 45
Tulamide		S. 38
Mhanadistan	0 GP	S. 47
Novadi	5 GP	S. 47
Thorwaler		S. 39
Thorwal	10 GP	S. 46
Elf		S. 40
Auelf	25 GP	S. 49
Zwerg		S. 41
Amboszwerg	20 GP	S. 50

Ausgefallene Kombinationen nur mit Erlaubnis des Spielleiters.

wendet werden, während andere Kulturen kostenlos sind; eine

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

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.

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.

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

Eine Übersicht über die 14 Professionen finden Sie in nebenstehender 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 deutlich übersteigen.

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 und einen bestimmten Sozialstatus als Startbedingung. Diese Voraussetzungen werden Sie beim Festlegen der Eigenschaften Ihres Helden beachten müssen (siehe Schritt 5).

Bei den Professionen, die für Menschen aus dem Horasreich zugelassen sind, findet Lisa zwei, die ihr beide gefallen: Streuner und Einbrecher. 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



PROFESSIONEN

Bote	0 GP	KO 12, GE 11, SO 5–8	S. 51
Einbrecher	0 GP	FF 13, MU, GE 12, SO 1–7	S. 51
Forscher	10 GP	KL, IN 12, MU 11, SO 7–12	S. 51
Gaukler	0 GP	MU 11, CH 12, GE o. FF 13, SO 1–7	S. 52
Jäger	10 GP	IN, GE 12, KO 11, SO 1–7	S. 52
Krieger	20 GP	KO 13, MU, GE, KK 12, SO 7–12	S. 53
Kundsch.	10 GP	MU, IN, KO 12, SO 1–7	S. 53
Magier	20 GP	KL 13, CH 12, MU 11, SO 7–12	S. 54
Pirat	5 GP	MU, GE 13, KK 11, SO 1–7	S. 54
Söldner	10 GP	KO 13, MU, GE 12, KK 11, SO 1–7	S. 55
Streuner	5 GP	IN, CH, FF 12, SO 1–5	S. 55
Wundarzt	0 GP	FF 13, IN 12, CH 11, SO 1–7	S. 56
Waldläufer*	0 GP	GE 13, KO 12, SO 1–10	S. 56
Legendens.*	0 GP	IN, CH 13, SO 1–10	S. 56

*) Waldläufer und Legendensänger gibt es ausschließlich bei den Auelfen.

Reichen. Diese Profession kostet keine GP, Lisa hat also weiterhin einen Vorrat von 105 Punkten. Sie notiert die Voraussetzungen und die Startwerte der Einbrecher auf ihrem Zettel (s. S. 51):

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, FF 13, SO höchstens 7

Startwerte: Dolche +3, Ringen +1, Wurfmesser +1, Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +6, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +5, Sinnen-schärfe +3, Taschendiebstahl +2, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +1, Sich verkleiden +1, Fährten-suchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Mechanik +1, Rechnen +2, Schätzen +4, Malen/Zeichnen +2, Schlösser knacken +7

Anna braucht für die Auswahl einer geeigneten Profession etwas länger, denn sie schwankt zwischen einer Gauklerin,



einer Streune-rin 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 es eine Männerdomäne. Mit ihrem Meister zusammen überlegt sie sich, dass ihre Heldin wirklich eine Ausnahme ist: seit drei Generationen die erste Frau, die an dieser Akademie aufgenommen wurde, und auch das nur aufgrund ihrer besonderen Begabung und der Tatsache, dass ihr Vater einige Leute hat bestechen müssen. Und er hat dies nur getan, weil sie sein einziges Kind ist. Für die Magierin muss Anna die erhebliche Summe von 20 GP bezahlen, womit ihr nur noch 90 verbleiben. Aber dafür kann sie sich auch viele Werte und Vorteile auf ihrem Zettel notieren (s. S. 54):

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, CH 12, SO mindestens 7

Startwerte: MR +2, AsP +6, Zauberer, Akademische Ausbildung (Magierakademie), Stäbe +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnen-schärfe +2, Etikette +3, Menschenkenntnis +1, Überzeugen +2, Brettspiel +1, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter und Kulte +2, Heraldik +1, Magiekunde +7, Mechanik +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +1, Sternkunde +3, Tierkunde +1, Sprachen kennen [Muttersprache] +2, Sprachen kennen [Tulamidyä oder Garethi (nicht die Muttersprache)] +4, Sprachen kennen

[Bosparano] +6, Sprachen kennen [Ur-Tulamidyä] +4, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6, Lesen/Schreiben [zwei Schriften aus folgender Liste: Altes Tulamidyä, Glyphen von Unau, Kusliker Zeichen, Tulamidyä, Zhayad] jeweils +4, Alchimie +4, Malen/Zeichnen +2

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. Für Lesen/Schreiben sucht sie sich die Schrift aus, die für Tulamidyä benutzt wird (s. S. 81): 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 Schrift der Novadi, die Glyphen von Unau.

SCHRITT 5: DER HELD NIMMT 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 Bedeutung der Eigenschaften sind nebenstehend noch einmal skizziert, Einzelheiten dazu finden Sie auf S. 15f. Einen Rahmen geben die Mindestwerte, die für eine gewünschte Profession erforderlich sind (s. S. 51–56). Aber wie gesagt: Es handelt sich hier um *Mindestwerte*, und sicherlich wäre es nicht schlecht, die eine oder andere Eigenschaft noch Ihren persönlichen Anforderungen 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 einen 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 einen Punkt leichter als ein 'gewöhnlicher Mensch',

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

sich zum Söldner zu qualifizieren, und ein Zwerg gar um zwei Punkte.

Eine letzte Anmerkung: Auch der **Sozialstatus** (siehe S. 17) zählt in diesem Sinne zu den Eigenschaften, und auch dafür gelten die gerade genannten Überlegungen.

Doch nun an die Arbeit: Von den 110 GP, die Sie zu Beginn für Ihren Helden zur Verfügung hatten, sind bisher die Kosten für die Kultur und für die Profession abgezogen worden, so dass Ihnen noch zwischen 80 und 110 Punkten verblieben sind. Diese übrigen GP können Sie nun beliebig auf die acht Eigenschaften und den Wert SO verteilen, so dass alle Eigenschaften Werte zwischen 8 und 14 erreichen und der SO einen Wert zwischen 1 und 12. (Dabei gibt es allerdings eine weitere Einschränkung: Sie dürfen höchstens 100 Punkte für die acht Eigenschaften verteilen.) Anschließend können Sie eventuelle Modifikationen durch die Rasse und die Kultur verrechnen, und bei dem so erhaltenen Ergebnis müssen die Grundvoraussetzungen für die von Ihnen gewählte Profession erreicht sein (und die Endergebnisse können auch den Rahmen von 8 bis 14 über- bzw. unterschreiten). Übrigens müssen Sie nicht zwingend all Ihre GP an diesem Punkt ausgeben, Sie können auch ohne weiteres noch welche für den nächsten Abschnitt (Vor- und Nachteile) aufsparen. Umgekehrt können Sie auch 'Schulden' machen, um teure Professionen oder Kulturen bezahlen zu können. Wichtig ist, dass Sie nach Schritt 6 alle Punkte ausgegeben haben, aber auch keine Schulden mehr haben.

Lisa hat noch 105 GP. Die Mindestwerte für ihre Einbrecherin sind MU 12, GE 12, FF 13 und SO höchstens 7. Allerdings findet sie, dass für eine gute und erfolgreiche Fasnadenkletterin 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. Für MU 12, IN 12, GE 13 und FF 14 muss sie $(12 + 12 + 13 + 14) = 51$ GP aufwenden, bleiben also noch 54 übrig.

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 Einbrecherin nicht aus allzu ärmlichen Verhältnissen kommen. Lisa wählt also beim Sozialstatus den Maximalwert für Einbrecher: SO 7 senkt ihr GP-Konto somit auf 47 Punkte. 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. Zusammen sind dies $(11 + 11 + 10 + 12) = 44$ GP, wodurch sie noch 3 Punkte übrig behält. Die spart sie sich zunächst einmal auf, denn vielleicht findet sie ja noch passende Vorteile.

Weil die Profession Magierin recht teuer war, muss Anna mit 90 GP auskommen. Voraussetzungen sind Mut 11,

Klugheit 13 und Charisma 12, außerdem soll der Sozialstatus wenigstens 7 betragen. So wie Anna sich die Magierin vorstellt, reichen diese Werte aber noch nicht aus: Sie hebt die KL und CH jeweils auf das Maximum von 14. Mit MU 11, KL 14 und CH 14 bleiben nur noch 51 GP übrig. 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. Intuition hingegen ist

auch für Magier wichtig (IN 12), und bei Fingerfertigkeit und Gewandtheit möchte sie auch keine allzu großen Risiken eingehen (jeweils 11). Das ergibt eine Summe von $9+8+12+11+11=51$, womit ihr Vorrat auf 0 sinkt. Leider hat sie sich noch gar nicht um den Sozialstatus gekümmert, der ein Minimum von 7 hat – außerdem ist sie der Meinung, dass ihre Tulamidin aus wirklich gutem Hause stammen soll, gibt ihr also einen SO von 12. Damit hat sie nun 12 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 noch 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 und Kulturen gebunden, so dass Ihr Held sie automatisch erhält – die Kosten davon sind in diesem Fall aber schon in die GP-Kosten der jeweiligen Kultur eingerechnet, so dass sie jetzt nicht mehr weiter beachtet werden müssen.

Eine Übersicht über die unterschiedlichen Vor- und Nachteile

VORTEILE

Adlige Abstammung	7 GP	S. 58
Astrale Regeneration	10 GP	S. 58
Astralmacht	2 GP / AsP	S. 58
Ausdauernd	1 GP / AuP	S. 58
Ausrüstungsvorteil	1 GP / Dukaten	S. 59
Balance	10 GP	S. 59
Begabung für [Talent]	je nach Talent	S. 59
Begabung für [Talentgruppe]	je nach Talentgruppe	S. 59
Besonderer Besitz	12 GP	S. 59
Gefahreninstinkt	15 GP	S. 59
Glück	25 GP	S. 59
Glück im Spiel	7 GP	S. 59
Gutaussehend	5 GP	S. 59
Gutes Gedächtnis	12 GP	S. 59
Herausragende Eigenschaft	7 GP	S. 59
Hohe Magieresistenz	5 GP pro Punkt MR+	S. 60
Immunität gegen Gifte	10 GP	S. 60
Innerer Kompass	7 GP	S. 60
Lebenskraft	3 GP / LeP	S. 60
Linkshänder	5 GP	S. 60
Resistenz gegen Gifte	7 GP	S. 60
Resistenz gegen Krankheiten	7 GP	S. 60
Richtungssinn	3 GP	S. 60
Schlangemensch	25 GP	S. 60
Schnelle Heilung	10 GP	S. 60
Schwer zu verzaubern	7 GP	S. 60
Soziale Anpassungsfähigkeit	7 GP	S. 60
Sprachgefühl	10 GP	S. 60
Verbindungen	SO des Bekannten	S. 60
Wohlklang	10 GP	S. 60
Zäher Hund	10 GP	S. 60
Zeitgefühl	3 GP	S. 60
Zwergennase	12 GP	S. 60

finden Sie nebenstehend, die Details ab S. 58. Beachten Sie dabei aber, dass Sie nur die Vor- und Nachteile aus der Übersichtsliste auf dieser Seite wirklich frei wählen können. Diejenigen, die nicht in dieser Liste stehen, aber in der Aufzählung ab S. 58 (und dort jeweils mit Sternchen 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 ...) Anderen Vor- und Nachteilen, wie etwa der Goldgier oder dem Jähzorn, ist jedoch sehr wohl ein Wert zugeordnet, der die Stärke ihrer Ausprägung kennzeichnet und auf den gegebenenfalls eine Probe wie auf eine Eigenschaft abgelegt werden kann.

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 20 GP aus der Auswahl von Schlechten Eigenschaften stammen (s. S. 62).** Da Sie eventuell noch Generierungspunkte aus vorherigen Schritten übrig haben,

NACHTEILE

Aberglaube	je -1 GP	S. 61
Angst vor [Insekten, Spinnen, Reptilien ...]	variabel	S. 61
Arroganz	je -1 GP	S. 61
Astraler Block	-10 GP	S. 61
Bluttausch	-15 GP	S. 61
Dunkelangst	je -2 GP	S. 61
Einäugig	-5 GP	S. 61
Eitelkeit	je -1 GP	S. 61
Farbenblind	-5 GP	S. 61
Goldgier	je -1 GP	S. 61
Höhenangst	je -1,5 GP	S. 61
Jähzorn	je -1,5 GP	S. 61
Krankhafte Reinlichkeit	je -1 GP	S. 61
Krankheitsanfällig	-7 GP	S. 62
Lahm	-10 GP	S. 62
Meeresangst	je -1 GP	S. 62
Miserable Eigenschaft	-10 GP	S. 62
Nachtblind	-10 GP	S. 62
Neugier	je -1 GP	S. 62
Niedrige Magieresistenz	je -5 GP	S. 62
Platzangst	je -1,5 GP	S. 62
Prinzipientreue	-10 GP	S. 62
Rachsucht	je -1 GP	S. 62
Raumangst	je -1,5 GP	S. 62
Schlechte Eigenschaft	variabel	S. 62
Schlechte Regeneration	-10 GP	S. 63
Schwaches Gehör	-5 GP	S. 63
Totenangst	je -1 GP	S. 63
Unansehnlich	-5 GP	S. 63
Unfähigkeit für [Talent]	variabel	S. 63
Unfähigkeit für [Talentgruppe]	variabel	S. 63
Verpflichtungen	-12 GP	S. 63
Vorurteile	je -0,5 GP	S. 63
Widerwärtiges Aussehen	-15 GP	S. 63

können Sie nun ein wenig jonglieren, um festzustellen, 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 von Vor- und Nachteilen 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), 'Schlangemensch' (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) bzw. '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 'Soziale Anpassungsfähigkeit' und 'Verbindungen' – wobei Sie durch die Anpassungsfähigkeit die Verbindungen sogar billiger bekommt (s. S. 60). 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. Dafür verlangt der Meister dann aber auch einen Sozialstatus von 12, was Lisa nicht 12, aber immerhin noch 9 GP kostet. Und weil 'Verbindungen' 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. Die 'Soziale Anpassungsfähigkeit' kostet weitere 7 GP, so dass Lisa zusammen 16 Punkte von ihrem verbliebenen Vorrat von 3 GP absieht und daher nun 13 GP 'Schulden' hat. Die gleicht sie mit den Nachteilen 'Goldgier' und 'Neugier' aus, wobei sie findet, dass die 'Neugier' sogar am besten zu ihrer Einbrecherin passt: Neugier 8 und Goldgier 5 bringen genau die benötigten 14 GP.

Anna geht mit anderen Voraussetzungen an die Liste der Vor- und Nachteile, denn ihr fehlen schon jetzt 12 GP. Daher sucht sie sich erst einmal gar keine Vorteile (immerhin hat ihr die Profession ja schon die Vorteile 'Zauberer' und 'Akademische Ausbildung (Magierakademie)' 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 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 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 Zauber 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 8 (das bringt 4 GP). Gemeinsam mit den 10 GP für die 'Unfähigkeit' kann sie sich also nun 23 GP gutschreiben, abzüglich ihrer Schulden verbleiben ihr also noch 11 GP. Das ist genug, um sich doch noch einmal die Vorteile anzuschauen: Ihre Wahl fällt auf 'Astralmacht' und 'Gutausschend'. Für 4 GP kauft sie sich zwei 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 2 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 und den MU auf 12. Damit ist auch sie bei 0 GP angelangt.

Im Text zum Vorteil 'Akademische Ausbildung (Magierakademie)' steht der Hinweis, dass das Siegel der Magierakademie den Sozialstatus um einen Punkt erhöht. Daher steigt der SO der Magierin nun von 12 auf 13, was zwar über dem eigentlichen Maximum für Neu-Helden liegt, aber in einem solchen Fall dennoch möglich ist.

Ein Tipp am Rande

Übertreiben Sie nicht bei der Auswahl Ihrer Vor- und Nachteile. 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 das letzte Wort der Meister.

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 den Talenten stehen, sind 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 sogenannten Basistalente (s. S. 72), die – wenn nichts anderes gesagt ist – einen Anfangswert von 0 haben. Dies sind die Talente *Dolche*, *Hieb- und Wurfmesser*, *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Schwimmen*, *Selbstbeherrschung*, *Sich verstecken*, *Singen*, *Sinnenschärfe*, *Tanzen*, *Zechen*, *Menschenkenntnis*, *Überreden*, *Fährtsuchen*, *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Götter und 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' (also *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 Handwerkstalent 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: eben unter die Handwerkstalente.

Lisa notiert sich also alle Talente, die bei 'Mittelländerin' (S. 38), bei 'Horasreich' (S. 43) und bei 'Einbrecher' (S. 51) aufgezählt



sind, und dazu die noch nicht genannten Basistalente.

Die Werte von denjenigen 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 Basistalenten ergänzt sie jeweils ein "+0". So ergibt sich:

Kampf: *Armbrust +1, Dolche +4, Fecht- und Hieb- und Wurfmesser +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +0, Wurfmesser +1*

Körper: *Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +6, Körperbeherr-*

schung +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*
Naturtalente: *Fährtsuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +0*

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

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

Handwerk: *Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +2, Schlösser knacken +7, Schneidern +0*

Durch die gleiche Prozedur kommt Anna auf folgende Werte:

Kampf: *Dolche +1, Hieb- und Wurfmesser +0, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Stäbe +2, Wurfmesser +0*

Körperliche Talente: *Klettern +0, Körperbeherrschung +0, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +0*

Gesellschaft: *Betören +1, Etikette +4, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2*

Natur: *Fährtsuchen +0, Orientierung +0, Wildnisleben +0*

Wissen: *Brettspiel +2, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter und Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +7, Mechanik +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +7, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5, Schätzen +1, Sprachenkunde +1, Sternkunde +3, Tierkunde +1*

Sprachen: *Sprachen kennen [Muttersprache Tulamida] +14, Sprachen kennen [Garethi] +14, Sprachen kennen [Bosparano] +6, Sprachen kennen [Ur-Tulamida] +4, Lesen/Schreiben [Tulamida] +6, Lesen/Schreiben [Glyphen von Unau] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4*

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

Nun haben Sie einen Überblick, welche Fertigkeiten der Held kraft seiner Herkunft und Vorgeschichte bislang erworben hat. Diese 'Grundausrüstung' können Sie nun Ihren individuellen Vorstellungen angleichen und somit Ihrem Helden eine unverwechselbare Persönlichkeit zu verleihen. Hierzu erhalten Sie ein neues Konto mit Generierungspunkten, den Talent-GP, mit denen Sie die oben genannten Fertigkeiten noch weiter steigern können.

Addieren Sie dazu die Klugheit und die Intuition Ihres Helden und nehmen Sie das Ergebnis mal 20. Das Ergebnis sind die 'Talent-Generierungspunkte' (kurz Talent-GP), die Ihnen zum Steigern der Talente (und eventuell Gaben) zur Verfügung stehen.

*) Wenn Sie sich dafür entscheiden haben, einen Helden zu spielen, der zaubern kann (also einen Magier oder Elfen), dann sollten Sie den Schritt 7a auf S. 31 durchlesen, bevor Sie die Werte Ihrer Talente festlegen.

ZUR UNTERSCHIEDUNG

Generierungspunkte (GP) dienen zum Bezahlen von Kulturen und Professionen sowie der Festlegung von den Eigenschaften, dem Sozialstatus und den Vor- und Nachteilen eines Helden. Jeder Held hat 110 GP zur Verfügung.

Talent-Generierungspunkte (Talent-GP) berechnen sich aus $(KL+IN)*20$ und sind nur zum Steigern und Aktivieren von Talenten (und evtl. zum Steigern bereits eingekaufter Gaben) zu benutzen.

Zauber-Generierungspunkte (Zauber-GP) entsprechen $(KL+IN)*5$, mit ihnen können zauberfähige Helden ihre Zaubersprüche aktivieren und steigern. Diese Punkte werden auf S. 31 erklärt.

Verwechseln Sie diese drei Werte nicht. Es ist nicht möglich, die unterschiedlichen Punktzahlen miteinander zu vermischen oder auszutauschen, jede gilt nur für ihren eigenen Bereich (bis auf die Ausnahme der Zauber-GP, wie dort erklärt wird).

Doch Vorsicht: Während Sie in Schritt 5, beim 'Einkauf' der Eigenschaftswerte, für jeden GP auch einen Eigenschaftspunkt gebracht hat, gilt bei diesem Schritt der Helden-generierung ein anderer Schlüssel: Die Kosten an Talent-GP berechnen sich je nach Art des Talents und nach dem Wert, den Sie erreichen wollen. Schauen Sie dazu in der nebenstehenden 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**. Waffentalente 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 Naturtalent *Fahrtensuchen* 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 Talent-GP.

Kein Talent darf höher gesteigert werden als die höchste beteiligte Eigenschaft +3.

Beachten Sie aber, dass kein Talent höher gesteigert werden darf als der höchste 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 damit 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

Bei der Generierung dürfen maximal 5 Talente aktiviert werden.

Basistalente 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. 73.)

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 bekommen. Wenn Sie beispielsweise einen Zwerg spielen, der im Körperlichen Talent *Akrobatik* den TaW -3 hat, müssen Sie jeweils 4 Talent-GP bezahlen, um den Talentwert auf -2, -1 und 0 zu steigern, und erst, wenn Sie die vollständige Summe von 12 Punkten investiert haben, gilt *Akrobatik* als aktiviert, so dass Sie nun auch normal weitersteigern und Proben auf dieses Talent ablegen müssen. 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 Basistalent.

TABELLE DER TALENTKOSTEN

Wert	A	B	C	D	E
Aktivierung	1	2	3	4	5
1	1	2	2	3	4
2	2	4	6	7	9
3	3	6	9	12	15
4	4	8	13	17	21
5	6	11	17	22	28
6	7	14	21	27	34
7	8	17	25	33	41
8	10	19	29	39	49
9	11	22	34	45	55
10	13	25	38	50	65
11	14	28	43	55	70
12	16	32	47	65	80
13	17	35	51	70	85
14	19	38	55	75	95
15	21	41	60	85	105
16	22	45	65	90	110
17	24	48	70	95	120
18	26	51	75	105	130
19	27	55	80	110	135
20	29	58	85	115	145

A: Sprachen und Schriften

B: Gesellschaftliche Talente; Naturtalente; Wissenstalente; Handwerkliche Talente

C: Waffentalente: Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere

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

E: Waffentalente: Anderthalbhänder, Bogen, Fecht Waffen, Lanzenreiten, Schwert, Zweihandschwerter und -säbel

(Beachten Sie hierbei, dass sich in Ausnahmefällen, zum Beispiel durch den Vorteil einer Begabung, die Kategorie eines Talents ändern kann.)

Aus der angegebenen Formel $(KL+IN)x20$ erhält Lisa nun



$23*20=460$ Punkte für ihre Talente. 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 knacken hat zwar schon den guten Wert von 7, aber Lisa will hier noch besser sein. Weil es ein Handwerkstalent ist, ist das nicht so ganz teuer wie bei einem körperlichen, denn es gilt Spalte B: Eine Steigerung von 7 auf beachtliche 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 brenzlig 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 eine Einbrecherin, die sich auf Bällen des Adels einschleichen will, dort auch unauffällig bewegen sollte. Also steigert sie Tanzen auf 4 ($7+12+17 = 36$ Talent-GP), Etikette 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). $159-36-25-29-18-22 = 29$ Talent-GP. Natürlich soll die Diebin auch wissen, welche Beute wirklich lohnenswert 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 Talent-GP aufgebraucht, aber die Einbrecherin verfügt nun auch über ganz beachtliche Fähigkeiten.

SCHRITT 7A: ALLES ZAUBEREI?

Wenn Sie sich für einen Helden entschieden haben, der zaubern kann, also für einen Elfen oder einen Magier, dann kommt zu dem Generieren der Talente noch ein Extra-Schritt: die einzelnen Zaubersprüche.*

Jeder Zauber wird sozusagen wie ein eigenes Talent gewertet, das erst einmal aktiviert werden muss und anschließend noch gesteigert werden kann. Dementsprechend ist der Schritt 7a auch nur relevant, wenn Sie einen Zauberer erstellen, andernfalls können Sie sofort mit Schritt 8 fortfahren.

Jeder Held, der den Vorteil *Zauberer* hat, verfügt über eine dritte Spielart von Generierungspunkten: die **Zauber-GP**. Mit ihnen kann er Zauber erlernen, und zwar auf die gleiche

*) In Aventurien sind mehrere hundert unterschiedliche Zauber bekannt, aber vorerst werden Sie sich mit einer kleineren Auswahl begnügen müssen. Eine deutlich größere Auswahl finden Sie in **Zauberrei und Hexenwerk**.

Weise, wie er mit Talent-GP seine Talente steigern konnte. Es gibt jedoch weder 'Basis-Zauber', die nicht aktiviert werden müssten, noch irgendwelche Startwerte durch Rasse, Kultur oder Profession. Ein Zauberer muss also jeden einzelnen Zauber erst einmal aktivieren, indem er Zauber-GP investiert und beherrscht ihn dann mit dem **Zauberfertigkeitwert (ZfW)** von 0. Durch weitere Zauber-GP kann er den ZfW noch erhöhen. Die Höhe der Zauber-GP, die ein Held zur Verfügung hat, berechnet sich durch die Formel $(KL+IN) \times 5$. Es ist jedoch möglich, Talent-GP zu Zauber-GP umzuwandeln – in diesem Fall hat der Magier oder Elf sich bisher sehr intensiv mit Zauberei beschäftigt und dabei seine weltlichen Fähigkeiten vernachlässigt. Die Höchstzahl der Talent-GP, die so verwandelt werden kann, entspricht $(KL+IN) \times 10$, also genau der Hälfte aller Talent-GP.

Magier und Elfen haben unterschiedliche Arten zu zaubern, und deswegen können sie auch nicht die gleichen Zauber benutzen. Allerdings haben sie im Laufe der Jahrhunderte einige Zauber bei der jeweils anderen Gruppe gesehen und zum Teil einen Zauber entwickelt, der die gleichen Auswirkungen hat. Daher gibt es Zauber, die typisch elfisch sind (sogenannte 'Elfenzauber'), solche, die eigentlich nur unter Magiern verbreitet sind ('gildenmagische Zauber'), und einige, die bei Elfen genauso oft anzutreffen sind wie bei Magiern (die 'allgemeinen Zauber').

Magier haben zu Beginn ihrer Karriere ihre Ausbildung in einer Magierakademie abgeschlossen, und dort haben sie erstens den ersten Stabzauber erlernt (und einen Magierstab bekommen, der mit diesem ersten Stabzauber belegt ist) und sind zweitens im Umgang mit gildenmagischen und allgemeinen Zaubersprüchen besonders ausgebildet. Dies hat zur Folge, dass sie diese Zauber nach den Kosten der Spalte **A** aus der Steigerungstabelle lernen können (siehe gegenüberliegende Seite), allerdings kostet ihre Aktivierung nicht 1, sondern 5 Zauber-GP, und der höchste ZfW, den sie bei solchen Sprüchen am Anfang erwerben können, ist 10. Die Elfensprüche, die unter Gildenmagiern bekannt sind, für die sie aber keine eigenen Formeln entwickelt haben, werden nach den Kosten der Spalte **C** berechnet. Ihre Aktivierung kostet 15 Zauber-GP und der Höchstwert ist 7.

Gildenmagische und allgemeine Zauber sind: ANALÜS ARCANSTRUKTUR, ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, AURIS NASUS OCULUS, BALSAM SALABUNDE, BANNBALADIN, CLAUDIBUS CLAVISTIBOR, DUPLICATUS, FLIM FLAM FUNKEL, FORAMEN FORAMINOR, FULMINICTUS, GARDIANUM, HORRIPHOBUS, IGNI-FAXIUS, KLARUM PURUM, ODEM ARCANUM, PARALÜ, PENETRIZZEL, SENSIBAR, SALANDER MUTANDER, WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE

Bei Magiern bekannte Elfenzauber sind: AXCELERATUS, SILENTIUM, SOMNIGRAVIS, VISIBILI VANITAR (Eine Erklärung dieser Zauber und ihrer Wirkung finden Sie ab S. 131.)

Elfen haben genauso viele Zauber-GP wie Magier, nämlich $(KL+IN) \times 5$. Um einen allgemeinen oder einen Elfenzauber zu aktivieren, muss ein Elf 10 Zauber-GP aufbringen, die Steigerungskosten entsprechen denen der Talente nach Kategorie **B**, und der erreichbare Höchstwert ist die 10. Gildenmagische Zaubersprüche kann ein Elf vor Spielbeginn nicht erlernt haben.

Allgemeine und Elfenzauber sind: ADLERAUG UND LUCHSENOHR, ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, AURIS NASUS OCULUS, AXCELERATUS, BALSAM SALABUNDE, BANNBALADIN, FLIM FLAM FUNKEL, FULMINICTUS, KLARUM PURUM, ODEM ARCANUM, SENSIBAR, SILENTIUM, SOMNIGRAVIS, VISIBILI VANITAR, WEHE WALLE NEBULA

TABELLE DER ZAUBERKOSTEN*

Wert	A	B	C
Aktivierg.	5	10	15
1	1 (6)	2 (12)	2 (17)
2	2 (8)	4 (16)	6 (23)
3	3 (11)	6 (22)	9 (32)
4	4 (15)	8 (30)	13 (45)
5	6 (21)	11 (41)	17 (62)
6	7 (28)	14 (55)	21 (83)
7	8 (36)	17 (72)	25 (108)
8	10 (46)	19 (91)	nicht möglich
9	11 (57)	22 (113)	nicht möglich
10	13 (70)	25 (138)	nicht möglich

A: Gildenmagische und allgemeine Zauber für Magier

B: Elfen- und allgemeine Zauber für Elfen

C: Elfenzauber für Magier

*) Die Werte in Klammern ergeben die Gesamtkosten in Zauber-GP bis zu diesem ZfW einschließlich Aktivierung an. Die Tabelle entspricht bis auf die Aktivierungskosten der Tabelle der Talentkosten auf S. 30.

Zauber-GP: $(KL+IN) \times 5$, zuzüglich höchstens $(KL+IN) \times 10$ Talent-GP, die in Zauber-GP verwandelt werden können.

Gildenmagische und allgemeine Zauber für Magier: Aktivierung 5 Punkte, Spalte A, Maximalwert 10. **Elfenzauber für Magier:** Aktivierung 15 Punkte, Spalte C, Maximalwert 7. **Allgemeine und Elfenzauber für Elfen:** Aktivierung 10 Punkte, Spalte B, Maximalwert 10

und lernt Reiten 4 (Aktivierung 4, Steigerung 39 Punkte). Ganz ohne fundierte Wissenstalente geht es natürlich auch nicht, daher lernt sie Götter und Kulte auf 6 (halbiert 16,5), Heraldik von auf 3 (halbiert 5), Mechanik auf 2 (halbiert 2) und Rechtskunde auf 5 (halbiert 12,5). Das sind zusammen $43+16,5+5+2+12,5 = 79$ Punkte, so dass sie den Rest von $(520-249-79) = 192$ Punkten in Zauber-GP umwandelt.

130 + 192 sind zusammen 322 Zauber-GP, und die verwendet sie folgendermaßen: Ideal für ihre Zwecke sind natürlich der BANNBALADIN, mit dem man Leute 'becircen' kann und den sie mit dem Wert +10 erlernt (Aktivierung 5, Steigerung 65, zusammen 70 Punkte) und der SENSIBAR, mit dem man die Gefühle eines Menschen erspürt (ZfW +7, Aktivierung 5, Steigerung 31 = 36 Punkte). Um ihr Gegenüber in die Irre zu führen, ist der Illusionszauber AURIS NASUS OCULUS bestimmt sehr nützlich (ZfW +5, $5+16 = 21$ Punkte). Sollte die Lage doch einmal aus der Kontrolle geraten, kann sie sich mit dem Kampfzauber FULMINICTUS ihrer Haut wehren (ZfW +5, 21 Punkte) und sich selbst mit einem ARMATRUTZ vor Verletzungen schützen (ZfW +3, 11 Punkte). Sollte das nicht ausreichen, kann sie sich mit dem Beschleunigungsspruch AXCELERATUS aus der Gefahrenzone bringen (ZfW +3, ein Elfenzauber, daher $15+17 = 32$ Punkte). Anschließend kann es passieren, dass sie angeschlagene Gefährten wieder 'zusammenlicken' muss, daher wählt sie den BALSAMSALABUNDE +7 ($5+31 = 36$) und gegen Gift auch noch den KLARUM PURUM +3 (11 Punkte). Als magische 'Wissenschaftlerin' kommt sie nicht ohne den ODEM ARCANUM (ZfW +5, 21 Punkte) und den ANALÜS ARCANSTRUKTUR (ZfW +4, 15 Punkte) aus. Mittels des FORAMEN FORAMINOR, mit dem man verschlossene Türen öffnen kann, hofft sie, auch an Stellen und in Räume zu kommen, wo man sie eigentlich nicht hin lassen will (ZfW +3, 11 Punkte), wobei es bestimmt nicht schadet, eventuelle Wachposten vorher friedlich auszuschalten: mit dem Schlafzauber SOMNIGRAVIS +3 (Elfenzauber, daher 32 Punkte). Damit ist ihr Vorrat von 313 Zauber-GP aufgebraucht. Alles in allem hat die Magierin nun folgende Talente:

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +0, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Stäbe +3, Wurfmesser +0

Körper: Klettern +0, Körperbeherrschung +0, Reiten +4, Schließen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnschärfe +2, Tanzen +1, Zehen +0

Gesellschaft: Betören +8, Etikette +6, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +5, Überreden +5, Überzeugen +5
Natur: Fährtensuchen +0, Orientierung +0, Wildnisleben +0
Wissen: Brettspiel +4, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter und Kulte +6, Heraldik +3, Magiekunde +7, Mechanik +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +7, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +5, Schätzen +1, Sprachenkunde +1, Sternkunde +3, Tierkunde +1

Sprachen: Sprachen kennen [Muttersprache Tulamidya] +14, Sprachen kennen [Garethi] +14, Sprachen kennen [Bosparano] +6, Sprachen kennen [Ur-Tulamidyä] +4, Lesen/Schreiben [Tulamidyä] +6, Lesen/Schreiben [Glyphen von Unau] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

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

Zauber: ANALÜS ARCANSTRUKTUR +4, ARMATRUTZ +3, AURIS NASUS +5, AXCELERATUS +3, BANNBA-

Anna steht nun vor der großen Qual der Wahl: Soll sie sich auf Zauber konzentrieren, oder sind ihr die weltlichen Talente nicht auch wichtig?



Zunächst einmal berechnet sie ihren Punktevorrat: Sie hat $(26 \times 20) = 520$ Talent-GP und $(26 \times 5) = 130$ Zauber-GP. Sie beschließt, sich erst einmal um die wichtigsten Talente zu kümmern, um dann den Rest noch für die Magie aufzusparen (wobei sie durch den Vorteil der Magierakademie für alle Wissenstalente nur die halben Kosten bezahlen muss, siehe S. 58). 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 Talent-GP) – 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 könnten: Selbstbeherrschung von 2 auf 5 (51 Punkte), Etikette von 4 auf 6 (25 Punkte), Menschenkenntnis von 2 auf 5 (25 Punkte), Überreden von 2 auf 5 (25 GP), Überzeugen von 2 auf 5 (25 Punkte), Brettspiel von 2 auf 4 (eigentlich 14, als Wissenstalent nur 7) und Betören von 1 auf 8 (79 Punkte). Damit ist sie schon einmal $12+51+25+25+25+25+7+79 = 249$ Talent-GP losgeworden. Als Dame von Stand will sie nicht jeden Weg zu Fuß gehen müssen

LADIN +10, BALSAMSALABUNDE +7, FORAMEN FORAMINOR +3, FULMINICTUS +5, KLARUM PURUM +3, ODEM ARCANUM +5, SENSIBAR +7, SOMNIGRAVIS +3

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.

LEBENSENERGIE UND AUSDAUER

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 eine längere Genesungszeit). Die Ausdauer (AU) zeigt an, wann ein Held 'außer Puste gerät', wie lange er rennen und schwimmen kann und dergleichen. Ausdauer geht noch schneller verloren als Lebenspunkte, dafür erhält man sie meist auch durch Ausruhen schnell wieder zurück.

Beide Werte sind stark von der Konstitution (kurz: KO) des Helden abhängig, wobei bei der Lebensenergie die 'Muskelmasse' (Körperkraft, kurz 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.

Lebensenergie (LE): $(KO+KO+KK)/2$
+ Rassenmodifikation + eventuell Vorteil *Lebenskraft*

Ausdauer (AU): $(MU+KO+GE)/2$
+ Rassenmodifikation + Professionsmodifikation
+ eventuell Vorteil *Ausdauernd*

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 berechnen, die dann durch fünf geteilt und echt gerundet wird. Echt gerundet heißt: Ein Wert von 7,4 entspricht 7, ein solcher von 7,6 einem Endwert von 8. Unter Umständen werden diese Werte noch durch *Sonderfertigkeiten* verändert. 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 entscheidende Zünglein an der Waage. Der Basiswert wird noch die getragene Rüstung, die verwendet Waffe und einen Wurf mit dem W6 modifiziert, um die INI für einen Kampf zu bestimmen.

Initiative-Basiswert: $(MU+MU+IN+GE)/5$

DIE 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 gilt, dass echt gerundet wird.

Magieresistenz (MR): $(MU+KL+KO)/5$ – Rassen-/
Kulturmodifikation + eventuell Professions-Modifikation
+ eventuell *Hohe/Niedrige Magieresistenz*


DIE 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 +
durch den Vorteil *Astralmacht* erworbene *AsP*

Der Modifikator hängt davon ab, welche Art Magie der Held beherrscht und ist bei der Rasse, der Kultur (in unserem Fall: Auelf) oder der Profession (hier: Magier) nachzulesen.

Für die Einbrecherin ergeben sich 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.

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 3.

Astralenergie haben nur Zauberer, also: keine.

Annas Magierin geht mit folgenden Werten ins Spiel:

 **Lebensenergie:** $(10+10+8)/2 = 14$, dazu +10 für Tulamiden, zusammen also 24 LeP.

Ausdauer: $(12+10+11)/2 = 16,5$ aufgerundet 17, +10 für Tulamiden, also 27 AuP.

AT-Basiswert: $(12+11+8)/5 = 6,2$ gerundet 6.

PA-Basiswert: $(12+11+8)/5 = 6,2$ gerundet 6.

Fernkampf-Basiswert: $(12+11+8)/5 = 6,2$ 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 Magier +2, ergibt schlussendlich 5.

Astralenergie: $(12+11+14)/2 = 18,5$, gerundet 19, +6 für Magier, +12 für den Vorteil *Zauberer*, +2 für den Vorteil *Astralmacht* = 39 AsP.

SCHRITT 9: AGGRESSIV ODER DEFENSIV – DIE ANGRIFF- 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 14 bereits kurz erwähnt, besteht der (Nah-)Kampf aus Angriffen und Paraden der Kämpfer. Für beide Manöver gibt es unterschiedliche Werte. Wenn Sie 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 wesentlich 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 Parade wert aufteilen, ist (fast) vollständig Ihnen überlassen. Die einzige Einschränkung hierbei ist die, dass keiner der beiden zugeteilten Werte den anderen um mehr als 5 Punkte übertreffen darf. Die Basis für den jeweiligen Wert ist der Basiswert, den Sie in Schritt 7 ermittelt haben, und der Talentwert kann nun verteilt werden. Diese Verteilung ist allerdings endgültig, Sie können die Talentpunkte nicht nachträglich 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 diesem Fall 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 Parade wert. 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 Hieb Waffen 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 einen für die Parade: AT 12 und PA 8. Ähnlich verfährt sie mit den Fecht Waffen: 3 auf die Angriff, einen auf die Parade, ergibt 10 und 8. Damit kann sie sich im schlimmsten Fall schon einmal in einen Kampf wagen.

So sehen nun ihre Kampfwerte aus: Armbrust 9, Dolch 12/8, Fecht Waffen 10/8, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/7, Ringen 7/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 13

Wie oben ausgerechnet hat die Magierin alle Kampfbasiswerte bei 6. Das ergibt eine Wurfmesser-Angriff von 6 und Hieb Waffen-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: EINKAUFSSUMMEL

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: (SOxSOxSO) Heller

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. 153 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 besitzen, ein Packtier o.ä. (Nein, das kann er jetzt nicht sofort zu Geld machen.) Schauen Sie, dass Ihr Held gemäß 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 dunkelgraue 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 $7 \times 7 \times 7 = 343$ Hellern (oder auch 3 Dukaten, 4 Silbertalern und 3 Hellern). 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 gerade mal 9 Heller übrig bleiben. Demnach ist sie ziemlich abgebrannt und sollte 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 zusammen weist sie als Absolventin einer Magierakademie 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 und 10 Blatt Pergament und ein Tintenfasschen.

Mit einem Sozialstatus von beachtlichen 12 stehen ihr zusätzlich noch $12 \times 12 \times 12 = 1.728$ Heller zu. Fünf Dukaten oder 500 Heller sind schon für die Dolchscheide weggegangen. Dazu leistet sie sich noch einen edlen Mantel aus feiner Wolle (300 Heller) und eine Pergamenthülle aus gewachstem Leder, um das Pergament auch

bei schlechterem Wetter sicher transportieren zu können (2 Heller). Übrig bleiben 926 Heller, die sie in Form von 8 Dukaten, 12 Silbertalern und 6 Hellern bei sich trägt.

Damit ist auch Anna an dem Punkt angekommen, an dem sie das Heldendokument ausfüllen kann.

SCHRITT II:

DURCHAUFMEIN, ZURÜCKLEHNEIN UND DIE PHANTASIE SPIELEN LASSEN

Nun wird es Zeit, sich einen Namen für Ihren neugeschaffenen Helden auszudenken. Außerdem sollten Sie noch einmal nachschauen, welche Stärken und Schwächen der Held 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 auf Seite 63 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 12:

SPIELEN SIE. JETZT.



HELDENGENERIERUNG 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. Notieren Sie sich die Modifikatoren der gewählten Rasse.

WELCHE KULTUR?

Wählen Sie eine Kultur aus. Ziehen Sie die GP für diese Kultur von Ihren 110 GP ab. Notieren Sie sich die Modifikatoren und Startwerte der gewählten Kultur.

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.

EIGENSCHAFTEN UND SOZIALSTATUS?

Zur Zeit sind auf Ihrem 'Einkaufskonto' noch 80 bis 110 GP übrig. Verteilen Sie diese Punktzahl auf die acht Eigenschaften und den SO. Dabei gilt: Für die acht Eigenschaften zusammen dürfen Sie keinesfalls mehr als 100 GP ausgeben. Alle Eigenschaftswerte müssen zwischen 8 und 14 liegen. Der Sozialstatus muss zwischen 1 und 12 liegen. Sie dürfen Ihr 'Konto' auch 'überziehen', müssen es aber dann später durch Nachteile wieder ausgleichen. Sie müssen andererseits nicht alle GP ausgeben. 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.

VOR- UND NACHTEILE?

Maximal können für 50 GP Nachteile erworben werden (einschließlich Schlechter Eigenschaften). Durch Schlechte Eigenschaften dürfen maximal 20 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 bei den Kosten für die Rasse/Kultur/Profession verrechnet. Wollen Sie den Wert einer Schlechten Eigenschaft, die Ihr Held auf diese Weise bekommen hat, noch anheben, so erhalten Sie natürlich nur GP für die zusätzlichen Punkte. Am Ende von Schritt 6 muss das GP-Konto gleich Null sein.

TALENTWERTE?

Zählen Sie die Talentwerte zusammen, die Ihr Held durch Rasse, Kultur und Profession erworben hat. Ergänzen Sie diese Liste durch alle Basistalente; sofern das Talent nicht durch Rasse, Kultur oder Profession modifiziert wird, beträgt der TaW der Basistalente automatisch Null.

Nun stehen Ihnen $(KL+IN) \times 20$ Talent-GP zur Verfügung, mit denen Sie anhand der Steigerungstabelle (Seite 30) beliebige Talente erhöhen können. Sie können auch Talente, die bisher noch nicht auf Ihrem Bogen stehen, aktivieren und dann weitersteigern.

Die Aktivierungskosten bringen ein Talent auf den TaW Null. Wenn Sie ein Talent steigern wollen, das bisher mit einem negativen

Wert auf Ihrem Heldendokument steht, müssen Sie unterscheiden: Wenn es ein Basistalent ist (s. S. 72), dann kostet jeder Punkt unter 0, um den Sie es steigern wollen, einmal die Aktivierungskosten. Ist es kein Basistalent, dann müssen Sie vorher noch einmal die Aktivierungskosten aufbringen, um es überhaupt steigern zu können. Es dürfen maximal fünf Talente in diesem Schritt aktiviert werden. Am Ende dieses Schrittes darf kein Talentwert den höchsten der drei Eigenschaftswerte, die bei der Talentprobe abgefragt werden, um mehr als 3 Punkte übersteigen (s. Beschreibung der Talente ab S. 72).

OPTIONAL: ZAUBERFERTIGKEITEN

Wenn Sie über einen Helden verfügen, der zaubern kann, müssen Sie jetzt noch die Zauber aussuchen, die er beherrscht. Dazu erhalten Sie $(IN+KL) \times 5$ Zauber-GP. Zusätzlich können Sie noch Talent-GP, die Sie in Schritt 7 nicht verbraucht haben, 1:1 in Zauber-GP umwandeln (nicht umgekehrt!), höchstens aber die Hälfte der ursprünglichen Talent-GP (also $(IN+KL)/10$).

Magier können gildenmagische und allgemeine Zauber nach Kategorie A steigern, die Aktivierung kostet jeweils 5 Zauber-GP, der Höchstwert ist 10. Die gleichen Wert gelten bei Elfen für Elfenzauber. Außerdem können Magier auch die ihnen bekannten Elfenzauber steigern, das jedoch nach Kategorie C, mit 15 Zauber-GP Aktivierungskosten und einem Maximalwert von 7. Elfen können keine gildenmagischen Zauber lernen.

GRUNDWERTE BERECHNEN

Lebensenergie (LE) = $(KO+KO+KK)/2$
+ Modifikationen + eventuell Vorteil *Lebenskraft*

Ausdauer (AU) = $(MU+KO+GE)/2$
+ Modifikationen + eventuell Vorteil *Ausdauernd*

AT-Basiswert = $(MU+GE+KK)/5$

PA-Basiswert = $(IN+GE+KK)/5$

Fernkampf-Basiswert = $(IN+FF+KK)/5$

Initiative-Basiswert = $(MU+MU+IN+GE)/5$

Magieresistenz (MR) = $(MU+KL+KO)/5$
+ Modifikationen + eventuell *Hohe/Niedrige Magieresistenz*

Nur für Zauberer: Astralenergie (AE) = $(MU+IN+CH)/2$
+ Modifikationen + eventuell *Astralmacht*

ATTACKE- UND PARADEWERTE

Legen Sie die AT- und PA-Werte der einzelnen Kampftalente fest. Bei Fernkampftalente und beim Talent Lanzenreiten wird jeweils der TaW zum Fernkampfbasiswert addiert. Bei Nahkampftalente können Sie den TaW nach eigenen Vorstellungen auf Attacke und Parade aufteilen, allerdings darf die Differenz der beiden zugeteilten Werte nicht größer als 5 Punkte sein. Addieren Sie die zugeteilten Werte zu den jeweiligen Basiswerten.

AUSRÜSTUNG

Jeder Held hat eine Grundausrüstung, die bei der jeweiligen Profession beschrieben ist. Zusätzlich erhält er $SO \times SO \times SO$ Heller, für die er sich noch weitere Ausrüstung kaufen kann.

LETZTE DETAILS

Anhand der 20 Fragen (Seite 64) können Sie den Helden noch wesentlich facettenreicher ausgestalten. Und schlussendlich braucht er noch einen Namen ...

RASSEN, KULTUREN, PROFESSIONEN

Ganz im Gegensatz zu 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

“Also”, 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 herum gekommen, musst du wissen! Elfen, Echsen, Trolle, Riesen, selbst Zyklopen oder Dschinne, ganz zu schweigen von Goblins, Orken, Kobolden oder Ogern; 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 prostet 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 hochgewachsener 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.

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 kopschüttelnd. “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 ETERNE BEWACHT,
SIND KOSTBARER
ALS DIE GOLDKUPPELN
DER STADT DES LICHTS!«

Auf den folgenden Seiten finden Sie Beschreibungen der fünf Rassen und acht Kulturen, die Ihnen in diesem Basisregelwerk vorgestellt werden. Eine Vielzahl weiterer Rassen und Kulturen sind in der Box **Schwerter und Helden** enthalten, aber selbst mit den hier beschriebenen können Sie schon eine Vielzahl unterschiedlicher 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/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', beschreibt die physische Erscheinung von Angehörigen dieser Rasse: Körpergröße, mögliche Haarfarben etc. In 'Lebensweise' erfahren Sie grundlegendes über die Sitten

und Gebräuche, so weit sie für die ganze Rasse gültig sind und nicht nur für einzelne Kulturen innerhalb dieser Rasse. 'Mentalität' ist ebenfalls oft durch die Rasse vorgegeben, während 'Besonderheiten/Rassenfähigkeiten' vor allem bei den nichtmenschlichen Rassen wichtig ist.

In den Startwerten finden Sie noch einmal in Kurzform Angaben zu Augen- und Haarfarbe sowie Körpergröße und -gewicht. Beachten Sie hierbei allerdings, dass die Körpergröße nicht zwingend ausgewürfelt werden muss. 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 Helden-generierung (siehe Die Geburt eines Helden ab S. 21) von Bedeutung ist.

Hierbei sind auch 'Einpfohlene' 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.

DIE MITTELLÄNDER

Herkunft/Verbreitung: Das hellhäutige Volk, das man heute als Mittelländer kennt, stammt ursprünglich aus Myranor, dem legendären Güldenland der Aventurier. Von der Westküste her verbreiteten sie sich über den aventurischen Kontinent in die

Länder, die wir heute Mittelreich, Horasreich, Adergast, Nostria, Svellttal, Bornland und die südlichen Stadtstaaten nennen und in denen sie teilweise die Mehrheit bilden, teilweise aber auch mit den anderen Urvölkern vermischt anzutreffen sind.



Körperbau: Im äußeren Erscheinungsbild herrscht große Vielfalt. Alle Haarfarben sind vertreten (blauschwarzes Haar, meist mit mohischem Einfluss, ist jedoch fast ebenso selten wie

weißes, ein elfisches Erbe), und auch die Augenfarben (selten schwarz und dunkelbraun) umfassen über blau, grün und braun alle denkbaren Tönungen.

Lebensweise: Auch die Lebensweise der Mittelländer variiert stark von Region zu Region. Von den bodenständigen Bornländern bis zu den hochzivilisierten Horasiern gibt es eine Vielzahl sehr unterschiedlicher Kulturen.

Mentalität: Ein verbindendes Merkmal der mannigfaltigen Gesellschaftsformen ist der Glaube an die Zwölfgötter. Aus ihm leitet sich eine strenge Adelshierarchie ab. Die gemeinsame Religion sorgt untereinander für ein Gefühl der Zusammengehörigkeit, gegenüber von Andersgläubigen jedoch für ausgeprägten Bekehrungswillen. Der Mittelländer sieht sich selbst als den einzig wirklich zivilisierten, göttergefälligen Menschengeschlag Aventuriens an.

Besonderheiten/Rassenfähigkeiten: Anpassungsfähigkeit, Forscherdrang und unerschütterlicher Mut zum (Wieder-)Aufbau wird diesem alten Pioniervolk bisweilen nachgesagt. Wie viel vom Erbe der ersten tollkühnen Siedler aus dem Güldenland sich bei den Krämern und Kaufherren der heutigen Reichsstädte noch gehalten hat, sei dahingestellt. Doch gibt es kaum ein Dörfchen, das nicht schon einmal einen leibhaftigen Helden hervorgebracht haben will – einen, der auszog, um die Welt kennenzulernen, und dessen Name heute von den Edelsten und Mächtigsten mit Ehrfurcht geführt wird.

STARTWERTE

Haarfarbe / Augenfarbe: siehe oben

Größe: 1,60 + 2W20 cm (1,62 – 2,00 Schritt)

Gewicht: Größe – 100 Stein

Modifikationen: LeP +10, AuP +10, MR –4

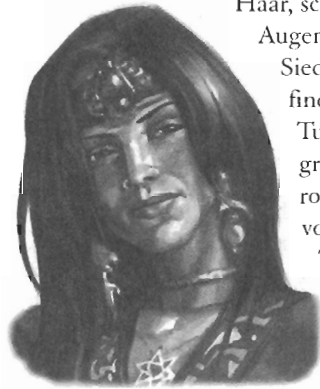
DIE TULAMIDEN

Herkunft/Verbreitung: Die aventurischen Gelehrten sind sich einig, dass die Tulamiden zu den aventurischen Ureinwohnern zählen und vermutlich aus dem Raschtulswall stammen. Grob gesagt, leben die Tulamiden heute zwischen Fasar und Selem; die Bevölkerung Punins, Anchopals oder Syllas ist überwie-

gend tulamidisch. Die Norbarden, die als reisende Händler durchs Bornland und die Nivesensteppe ziehen, stammen ebenso von den Tulamiden ab wie die rastullahgläubigen Novadis in der Wüste Khôm. Auch die Bewohner Al'Anfas und der anderen südlichen Stadtstaaten haben oft zu gleichen

Teilen Blut der Tulamiden und der güldenländischen Einwanderer in den Adern.

Körperbau: Die Tulamiden sind von mittelgroßem Wuchs, haben eine hellbraune Haut, schwarzes oder dunkelbraunes Haar, scharfe Gesichtszüge und dunkle Augen. (An den Grenzen zu den



Siedlungsräumen der Mittelländer findet man auch hellhäutigere Tulamiden, die teils blau- oder grünäugig, teils blond oder rothaarig sind.) Da die Haltung von Waldmenschenklaven Tradition hat, haben sich die Tulamiden immer wieder mit diesem Volk vermischt. Mohisches Erbe macht sich durch kleineren Wuchs, hohe

Wangenknochen, weichere Gesichtszüge und vor allem dunklere Haut bemerkbar.

Lebensweise: Zum Teil leben die Tulamiden in großen Städten als Handwerker oder Kaufleute – oder Bettler –, die meisten jedoch fristen auf dem Land ein Dasein als Bauer, was in den fruchtbaren Flusstälern nicht unbedingt ein schlechtes Los ist. In den Überschwemmungsgebieten wird hauptsächlich Reis angebaut, im Landesinneren schließt sich fettes Weideland für die Rinderzucht an.

Mentalität: Die Tulamiden sind für ihren Sanftmut und ihre Freundlichkeit bekannt. Sie sind weder Eiferer noch rechthaberisch, sondern freigiebig und für ihre rauschende Feste berühmt, zu denen oft auch Fremde und Durchreisende eingeladen werden. Man kann wirklich sagen, dass der Tulamide zu leben und zu genießen versteht.

Um sich diese Freuden auch leisten zu können, muss man jedoch auch recht geschäftstüchtig sein. Hier offenbart sich in der Tat die zweite Seite der Tulamidenseele: Jeder strebt nach seinem eigenen Vorteil und weiß dabei nur zu genau, was er will. Dabei legt der Tulamide eine gehörige Portion Schläue und Gerissenheit an den Tag, gepaart mit einem guten Quäntchen Zynismus.

Frauen sind bei den meisten Tulamiden nicht gleichberechtigt, sondern gelten als das 'schwache Geschlecht', das behütet und beschützt werden muss. Das hat auch zur Folge, dass tulamidische Frauen bestimmte Professionen nur in extremen Ausnahmesituationen wählen können. (Einzelheiten sind Meisterentscheidung.)

Besonderheiten/Rassenfähigkeiten: Als die geborenen Händler können die Tulamiden bestens mit Zahlen umgehen und verfügen über eine flinke Zunge, die den Zuhörer rasch verwirrt, wenn dieser nicht scharfsinnig genug nachdenkt. Sie sind überaus begabt darin, den Wert eines Gegenstandes einzuschätzen.

Die tulamidische Lebensfreude schlägt sich in den schon sprichwörtlichen Rahjakünsten des Volkes nieder, in seiner Musikalität und in seiner glücklichen Hand, was die Zubereitung von Gaumengenüssen anbelangt. Schwerer sind bei den Tulamiden ungebräuchlich, man kämpft lieber mit einschneidigen Klingenswaffen, allen voran der berühmte Khunchomer. Außerdem liegt diesem Menschenschlag das Reiten und überhaupt der Umgang mit Tieren im Blut.

Typische Namen: Tulamidische Namen sind oft gleichbedeutend mit Berufsbezeichnungen (etwa *Haimamud*, was 'Erzähler' bedeutet). Sie setzen sich aus dem Vor- und dem Vaternamen zusammen, der bei Männern mit *ibn*, bei Frauen mit *saba* (Sohn oder Tochter von ...) angeschlossen wird (Abdul ibn Tulef, Aishulibeth saba Kazan).

Für Männer: Abdul, Achtev, Amir, Dschelef, Hamar, Kazan, Jikhbar, Nasreddin, Saiman, Tulef, Zachan, Zulhamid; für Frauen: Aishulibeth, Allhina, Fayrishe, Heyeshan, Izmahban, Laila, Nedime, Onchabeth, Shuhejla, Zulhamin

STARTWERTE

Haarfarbe / Augenfarbe: siehe oben

Größe: 1,55 + 2W20 cm (1,57 – 1,95 Schritt)

Gewicht: Größe – 105 Stein

Modifikationen: LeP +10, AuP +10, MR –4

Talente: Tanzen +1, Rechnen +1, Schätzen +1

DIE THORWALER

Herkunft/Verbreitung: Das kühne Seefahrervolk der Thorwaler stammt aus dem fernen Hjaldingard im Güldenland. Von dort wurde es vor langer Zeit vertrieben und siedelte an der Nordwestküste Aventuriens. Die Thorwaler haben sich inzwischen in vielen Regionen mit Nivesen, Norbarden und Mittelländern vermischt.

Hauptsiedlungsgebiete sind heute der Golf von Prem und die Küste nordwärts bis Olport sowie die Olportsteine.

Körperbau: Thorwaler sind von großem, muskulösem Körperbau und erreichen eine Größe von bisweilen mehr als 2 Schritt. Sie sind von heller Haar- und Hautfarbe. Blond (in allen Variationen) und blauäugig (von blass- bis saphirblau) ist die vorherrschende Kombination, aber auch braune und rote Haarschöpfe in Kombination mit grünen Augen sind nicht selten; dunkle Augen und schwarze Haare trifft man bei Thorwalern jedoch kaum an.

Lebensweise: Spricht man von Thorwalern, dann meint man nur selten die Bauern, sondern vor allem die tollkühnen Seefahrer, die als Piraten, Kauffahrer und Fischer ihr Auskommen haben. Männer und Frauen sind bei den Thorwalern gleichberechtigt. Sie erkennen Alter, Weisheit und Erfahrung an, aber keine Autorität, die sich nur auf ein Geburtsrecht begründet.

Mentalität: Die Thorwaler sind mutig, scheuen keinen Konflikt, dulden keinen Zwang und gelten als rauflustig und trinkfest. Nichts stört einen Thorwaler mehr als



Beschneidungen seiner persönlichen Freiheit. Sie sind bekannt für ihre Geradlinigkeit und ihre Treue – aber auch für ihren Aberglauben.

Besonderheiten/Rassenfähigkeiten: Bunte Hautzeichnungen sind in Thorwal überaus beliebt, und so mancher Seefahrer ist mit Tätowierungen bedeckt. Einige Thorwaler sind für ihren unkontrollierbaren Kampfrausch berüchtigt. Diese 'Walwut', der jedoch nur wenige Thorwaler verfallen, lässt sie zu unberechenbar tobenden Kampfmaschinen werden.

Typische Namen: für Männer: An(s)gar, Garsvir, H(j)almar, Torgal; für Frauen: Algrid, Bridgera, Hjelgira, Swafnild. Anstelle eines Nachnamens wird der Name der Mutter oder des Vaters mit dem entsprechenden Zusatz angehängt: -dottir (seltener -dotter) für Tochter, -son für Sohn (z.B. Garsvir Hjelgirason).

STARTWERTE

Haarfarbe / Augenfarbe: siehe oben

Größe: 1,68 +2W20 cm (1,70 – 2,08 Schritt)

Gewicht: Größe – 95 Stein

Modifikationen: KK+1, KO +1, MU +1; LeP +11, AuP +10; MR –5

Nachteile: Jähzorn 5

Talente: Athletik +1, Sinnenschärfe +1, Zehen +1, Wettervorhersage +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Zäher Hund, Blutausch (Walwut), Rachsucht

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Meeresangst, Platzangst

DIE ELFEN (FEY)

Herkunft/Verbreitung: Die Herkunft der Elfen (die sich selbst *fey* nennen) ist ein Mysterium, wahrscheinlich ist ihr Ursprung in den Feenglobulen zu suchen. Als ihre aventurische Heimat gelten die verwunschenen Wälder der Salamandersteine.

Heute gibt es folgende bedeutende Völker: **Waldelfen** (Salamandersteine), **Auelfen** (Oberläufe von Oblomon, Frisund und Letta, Alaavi-See, Donnerbach, Kvirasim, Oblarasim und in vielen anderen Menschenstädten), **Firnelfen** (Grimmfrostöde, Eiszinnen, Küsten von Brecheis- und Bernsteinbucht, Nebelzinnen und Yetiland), **Steppenelfen** (einzelne Auelfensippen, die als berittene Bewohner der nördlichen Steppen leben)

Körperbau: Der elfische Wuchs (schlank und hochgewachsen) ist ebenso sprichwörtlich wie ihre Schönheit und die Eleganz ihrer Bewegung. 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, wodurch die Unterscheidung zwischen Männern und Frauen mitunter schwerfällt, denn beide Geschlechter besitzen oftmals androgyne Gesichtszüge. Frauen wie Männer tragen ihr meist blondes Haar (schwarz und silber sind selten) gerne lang und offen.

Lebensweise: Vor langer Zeit lebten auch die Elfen in einer Kultur, die der der Menschen ähnelte. Seit deren Niedergang vor Abertausenden von Jahren haben sie sich in die Einsamkeit der Wildnis zurückgezogen. Dort leben sie im Einklang mit der Natur und ihrer Sippe – und, wie böse Zungen sagen, mit der unschuldigen Kaltherkigkeit eines Raubtiers, das weder



Gut noch Böse kennt. Als Wohnungen sind Baumhäuser verbreitet, bei deren Bau lebendes Holz mittels Magie geformt wurde.

Vermehrung und Alterung: Die sehr seltenen Halbelfen gehen stets aus der Verbindung einer Elfenfrau mit einem Menschenmann hervor. 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 Lebensziel. Wenn ein Elf fühlt, dass er seinen Lebenszweck erfüllt hat, nimmt er Abschied von der Welt und welkt innerhalb kürzester Zeit dahin.

Mentalität: Elfen erkennen im Allgemeinen keine Götter und auch keine weltliche Autorität an, ebenso ist ihnen das Streben nach Macht und Reichtum fremd. Zum Verhältnis der Elfen zu den Menschen und deren Welt lässt sich Folgendes sagen: Steppen- und Firnelfen leben äußerst zurückgezogen und trennen sich nur sehr ungern von ihrer Sippe. Waldelfen schätzen den Menschen nicht sonderlich und verabscheuen dessen Gier. Von allen Elfenvölkern sind die Auelfen dem Menschen gegenüber am meisten aufgeschlossen.

Der Elf fühlt sich allem nahe, was aus der Natur kommt – von der anmutigen Raubkatze bis hin zur lästigen Stechmücke. In den "toten Steinstädten" fühlt er sich selten wohl, und nachts verlässt er bisweilen seine menschlichen Freunde, um sich einen Lagerplatz im Grünen zu suchen.

Einige Elfen haben sich aber der menschlichen Lebensweise angeschlossen und leben sogar innerhalb der Stadtmauern als Handwerker (z.B. Bogen- oder Instrumentenbauer). Ihre 'wilden' Verwandten aus den Salamandersteinen oder den Kvellauen bringen dafür nur wenig Verständnis auf, sie nennen die städtischen Elfen *badoc*, ein Wort, für das es keine passende Übersetzung gibt, das aber ihrer Ablehnung gegenüber der menschlichen Lebensweise Ausdruck verleiht. Elfen sind allem Schönen gegenüber aufgeschlossen, sie lieben Poesie und Musik. Jeder Elf nennt ein Seelen-Instrument, meist eine

Flöte, sein Eigen, ohne das er nie auf Reisen ziehen würde.

Besonderheiten/Rassenfähigkeiten: Elfen haben überaus feine Sinne: eine ausgeprägte Sinnenschärfe, ein besonders gutes Gehör, eine empfindliche Nase und eine hervorragende Nachtsicht. Darum sind ihnen üble Gerüche ein Gräu­el, sei es der Gestank eines Tatzel- oder Grubenwurms oder der Geruch von Nahrungsmitteln wie Bier und Käse, die aus Fäulnis- und Gärungsprozessen entstanden sind.

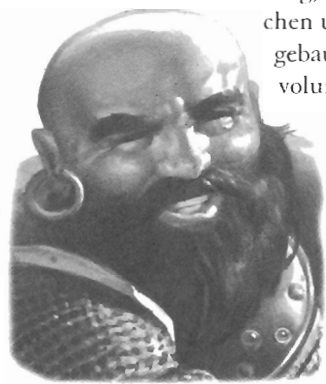
Da die Elfen durch ihre scharfen Sinne stets auf der Hut sind, geht das Gerücht, dass sie überhaupt nicht schlafen. In Wahr­heit jedoch sind ihre Schlaf- und Wachrhythmen nur unregel­mäßiger als beim Menschen. In der Not können sie durchaus eine Woche lang durchwachen, solange sie übermäßige Anstrengungen meiden.

Typische Namen: *Erstname* (zeigt in Isdira (Elfish) den Platz des Elfen in der Welt): bei Männern: Ardarell, Delayar, Felerian, Lamandrion; bei Frauen Feyana, Himiyana, Olimone, Valaria. *Zweitname:* (Familien-, Sippennamen, Spitzname, Kosename, Erinnerung an ein besonderes Ereignis, o.ä.): Eibenspeer, Felsentau, Fliedrläufer, Regentanz

Die ZWERGE (ANGROSCIM)

Herkunft/Verbreitung: Die Zwerge (Eigenname des Volkes ist *Angroschim*; ein einzelner Zwerg heißt *Angroscho*, eine Zwer­gin *Angroschax*) sind ein altes Volk, das stolz auf seine Ge­schichte und seine Ahnen zurückblickt. Ihre Schmiedekunst ist legendär, und in ihren unterirdischen Königreichen sollen sich zahllose Schätze häufen. Die größten Zwergenkönigreiche gibt es in den Gebirgen Amboss, Eisenwald, Kosch, Ingrakuppen und den Goldfelsen.

Körperbau: Mit ihren knapp 1,40 Schritt Körpergröße sind Zwerge nicht gerade hochgewachsen, dafür sind sie jedoch kräftig, zäh und langlebig. Ihre Knochen und Muskeln sind besonders fest gebaut, und auch ihr Lungen­volumen ist enorm. Der Körper ist so schwer, dass es sie viel mehr Kraft kostet als einen Men­schen, sich über Wasser zu halten – ein Umstand, der sie gemeinhin vom nassen Element fernhält. Die Zierde jeden Zwergennesen ist sein Bart, dessen Pracht oft das Ansehen bei Stammes- und Sippengenossen bestimmt.



Zwerginnen sind von ähnlichem Körperbau und gleicher Robustheit wie die Männer.

Obwohl sie gerne unterirdisch leben, sind sie doch meist von dunklerer Hautfarbe, ihre Haarfarben umfassen das gesamte Spektrum von blond, rot, weiß, grau und schwarz, ihre Augenfarben sind kräftig und leuchtend wie Edelsteine.

Lebensweise: Zwerge leben im Kreise ihrer Sippe in den Stollen und Kavernen, die schon ihre Urahnen gruben. Hier schmieden sie und feiern Feste, bei denen es lautstark und zünftig zugeht und das legendäre Zwergensbier in Strömen

STARTWERTE

Haarfarbe / Augenfarbe: siehe oben

Größe: 1,68 +2W20 cm (1,70 – 2,08 Schritt)

Gewicht: Größe – 120 Stein

Modifikationen: KK –2, GE +2, KL –1, IN +1; LcP +6, AuP +12; MR –2

Vorteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussenhend, Resistenz gegen Krankheiten, Wohlklang, Zauberer

Nachteile: Elfische Weltsicht

Talente: Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zechen –2; Wildnis­leben +2; Malen/Zeichnen +1, Musizieren +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Gefahren­instinkt, Meeresangst, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schwer zu verzaubern, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zwergennase, Aberglaube, Bluttausch, Goldgier, Kränklich, Lahm, Rachsucht, Schwaches Gehör

fließt. Sippe und Familie sind das Zentrum ihres Lebens. Dabei nehmen Frauen einen besonderen Stellenwert ein, denn sie sind selten: Auf ein neugeborenes Mädchen kommen drei Knaben. Ingerimm, den Schmiedegott der Menschen, verehren die Zwerge – oftmals als einzigen Gott – unter dem Namen Angrosch und betrachten ihn als ihren Schöpfer. Die gemein­same Sprache alle Zwerge nennt man Rogolan.

Vermehrung und Alterung: Zwerge sind ganzjährig fruchtbar, eine Schwangerschaft dauert etwa 250 Tage, wobei Mehrlings­geburten üblich sind. Sie erreichen die Geschlechtsreife mit etwa 20 Jahren und sind im Alter von 35 Jahren ausgewachsen. Zwerge werden bis zu drei- oder vierhundert Jahren alt, es gibt jedoch auch Berichte von Angroschim, die ein wesentlich höheres Alter erreicht haben.

Mentalität: Zwerge sind zwar häufig aufbrausend, aber dennoch nicht ungeduldig, im Gegenteil: Wegen ihrer langen Lebensdauer haben sie meist ein anderes Zeitverständnis als die Menschen. Sie können Jahre an einer Waffe schmieden und diese dann wieder einschmelzen, weil ihnen die Form nicht mehr gefällt. Ein Zwerg kann Jahrzehnte warten, um den Drachen zu erlegen, der seine Sippe tötete – doch umso größer wird seine Wut entflammen, wenn er dem Unhold letztendlich gegenübersteht! Beharrlichkeit und ein großes Durchhaltevermögen sind jedem Zwerg zu Eigen; Wankelmut ist ihm fremd. Zwerge sind zuverlässig – als Freunde wie als Feinde.

Besonderheiten/Rassenfähigkeiten: Neben ihrer zähen Kon­stitution ist die Trinkfestigkeit der Angroschim ebenso legendär wie ihre Fingerfertigkeit. Das Leben unter der Erde hat sie zudem an Dunkelheit und enge Räume gewöhnt. Solide Kenntnisse der Mineralien, Erze, Gesteine und des Bergbaus wurden den meisten Zwergen quasi in die Wiege gelegt. Viele verstehen sich auch auf die Schmiedekunst oder sind in der Lage, mit ungeheurem Scharfsinn architektonische Besonder-

heiten wie Fallen und Geheimtüren aufzuspüren.
Typische Namen: für Männer: Andrasch, Bengram, Ogrim, Rabagasch; für Frauen: Agescha, Dorescha, Gudelne, Xebrima. Anstelle eines Nachnamens wird bei Söhnen der Name des

Vaters, bei Töchtern der der Mutter genannt (z.B. Lagorasch Sohn des Jandrim); gerne beginnt der Vorname des Kindes mit dem gleichen Buchstaben wie der des Vaters (Arbosch Sohn des Araxasch).

STARTWERTE

Haarfarbe / Augenfarbe: siehe oben

Größe: 1,28 +2W6 cm (1,30 – 1,40 Schritt)

Gewicht: Größe – 80 Stein

Modifikationen: FF+1, KK +2, KO +2; LeP +12, AuP +20; MR –3

Vorteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase

Nachteile: Goldgier 5, Platzangst oder Meeresangst 5, Unfähigkeit Schwimmen

Talente: Ringen +1; Akrobatik –3, Reiten –1, Schwimmen –3, Selbstbeherrschung +2, Zechen +1; Orientierung +1; Gesteinskunde +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube, Jähzorn, Goldgier, Meeresangst, Platzangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Balance, Herausragendes Aussehen, Schlangenmensch, Wohlklang, Dunkelangst, Raumangst

DIE KULTUREN

Die folgenden Einträge zu den Kulturen gliedern sich jeweils in einen beschreibenden und einen Werte-Teil.

Der 'Lebensraum' beschreibt die genaue Region Aventuriens, in der die betreffende Kultur angesiedelt ist, und die 'Lebensweise' die Gesellschaftsform. 'Weltsicht' und 'Sitten und Gebräuche' helfen Ihnen, sich ein wenig mit den Eigenarten der Kultur vertraut zu machen, während 'Tracht und Bewaffnung' Hinweise für die Ausstattung Ihres Helden geben können. In 'Darstellung' finden Sie ein paar Tipps, wie Sie einen Angehörigen der jeweiligen Kultur am Spieltisch überzeugend darstellen können, und schließlich nennen wir

Ihnen noch ein paar exemplarische Namen, denn schließlich braucht Ihr Held ja auch noch einen Namen.

Ebenso wie bei den Rassen sind auch den Kulturen noch Startwerte zugeordnet, die Sie bei der Heldengenerierung brauchen. Hier finden Sie auch die Generierungspunkte, die Sie aufbringen müssen, um einen Helden aus dieser Kultur zu spielen – je mehr und je vorteilhaftere Modifikationen eine Kultur bringt, desto teurer ist sie natürlich auch.

Abgeschlossen wird die Kultur-Beschreibung durch eine Liste der möglichen Professionen, die ein Angehöriger dieser Kultur wählen kann.

GARETIEN

Unter diesem Begriff möchten wir die Bewohner des Mittelreiches zusammenfassen – eine Bezeichnung, die streng genommen nicht richtig ist ('Garetien' bezeichnet eigentlich nur die Kernregion des Mittelreiches rings um die Kaiserstadt), aber dennoch aventurienweit gebräuchlich. Das Mittelreich ist das größte Staatsgebilde Aventuriens, es misst trotz der Gebietsverluste in den Borbaradkriegen noch über 1.000 Meilen von West nach Ost. Entsprechend unterschiedlich sind die Sitten und Gebräuche seiner Bewohner.

Lebensraum: Vom Meer der Sieben Winde zwischen Havena und Grangor im Westen bis zur Schwarzen Sichel, den Trollzacken und dem Perlenmeer bei Perricum im Osten. In diesem Gebiet sind alle Landschaften der gemäßigten Klimate zu finden und alle Geländeformen vom Flachland bis zum Hochgebirge, vom Sumpf bis zur Steppe.

Lebensweise: Rund ein Achtel der Mittelreicher leben im Moloch Gareth – doppelt so viele wie in allen anderen großen Städten des Reiches zusammen. Die Städter nähren sich von Handwerk und Handel oder leben mehr schlecht als recht als Tagelöhner. Der größte Bevölkerungsteil des Mittelreiches aber lebt auf dem Land und nährt sich von Feldfrüchten. Ziegen und Hühner sind selbst in den Gassen Gareths allgegenwärtig, eine Zuchtsau ist für die meisten Bauern ebenfalls erschwänglich. Eine Kuh indes bedeutet Wohlstand, und der Genuss von Wildbret schließlich ist dem Adel vorbehalten.

Die Gesellschaft des Mittelreichs ist feudal. An der Spitze der Lehenspyramide, deren Basis der Niederadel, also Edle und Ritter, bildet, steht der Kaiser in Gareth.

Weltsicht: Die oberste Gewalt liegt bei den Zwölfgöttern, das Kaisertum ist göttergewollt,

die Horasier sind Abtrünnige – das ist, verkürzt gesprochen, die Weltsicht der Garetier und auch das verbindende Element der unterschiedlichen Provinzen. Und selbst hier müssen wir Einschränkungen manchen, denn je weiter man sich von der Reichskapitale entfernt, umso weniger präsent ist das Kaiserhaus, umso stärker fühlt man sich dem Provinzherrn und dem Lokaladel verbunden.

Die kulturellen und landschaftlichen Unterschiede zwischen den Provinzen sind groß (siehe auch das Kapitel **Der Kontinent Aventurien**, ab Seite 137) und schlagen sich natürlich auf die Weltsicht der Bevölkerung nieder. Der Albernier etwa lebt im Land der Feen und wird jedes Ungemach, das ihm zustößt, auf diese Zauberwesen schieben, die dem Menschen tatsächlich nicht immer wohlgesonnen sind, während der Greifenfurter für alles Übel die verheerenden Orkkrige verantwortlich macht.

Sitten und Bräuche: Nicht nur Weltsicht, auch Sitten und Gebräuche sind von Provinz zu Provinz unterschiedlich, sodass wir hier nur Beispiele nennen können. Wenn der Alberner etwa seinem Gegenüber einen 'harten Tritt' wünscht, dann ist dies durchaus gut gemeint, denn der Westen jenes Landes ist von Sümpfen überzogen, wo ein Fehltritt leicht das Schuhwerk und Beinkleid, in besonders schweren Fällen gar das Leben kosten kann. Die gebirgige Provinz Kosch ist nicht eben mit Reichtum gesegnet, was auch für die dortigen Barone gilt. 'Koschbaron' ist daher zum Synonym für einen Habenicht geworden. Typisch für das Koschgebirge sind die kleinen Handwerksstücke, die im Winter gefertigt und im Sommer von den 'Kiepenkerlen' in die Niederungen gebracht und dort verkauft werden.

In Darpatien verehrt man besonders die Göttin Travia und legt großen Wert auf Gastfreundschaft. Im reichen Land um Gareth, wo die Bevölkerung auch unter der 'göttergewollten Ordnung' recht gut lebt und der Adel allgegenwärtig ist, misst man dem Praioskult besonderen Wert bei.

Am ersten Tag des Efferdmondes, dem 'Tag des Wassers', finden das Fest der 'Bunten Lichter von Perricum' statt, wo in besagter Hafenstadt Tausende kleiner Flöße, mit Kerzen beladen, auf den Darpat gesetzt werden und ins Meer treiben. Der höchste Feiertag des Reiches aber

ist die Sommersonnenwende am 1. Praios; kaum weniger wichtig sind die Nationalfeiertage vom 6. bis 9. Rondra, die an den Sieg über das Alte Reich von Bosparan erinnern, und das Schwertfest am 15. und 16. Rondra, das allerten mit Turnieren begangen wird.

Tracht und Bewaffnung: Üblich sind ein leinenes Hemd, ein Wams und wollene Beinkleider (oder Röcke bei den Frauen) – zumindest beim einfachen Volk. Wer es sich leisten kann, richtet sich nach der Gareth Mode. Bei Hofe trägt man derzeit einen wadenlangen Faltenmantel, weite, knielange Beinkleider, feine wollene Strümpfe und Schuhe mit sparsamem Schnallenbesatz sowie ein Barett, oftmals mit Federbesatz.

Die klassische und am weitesten verbreitete Waffe des Mittelreichs ist das Lang- oder Ritterschwert. In waldreichen Gegenden findet man häufig auch Jagdwaffen wie Speer oder Bogen, in den großen Städten bekommt man natürlich jedes nur erdenkliche Eisen, das man bezahlen kann.

Darstellung: Der Garethier ist bodenständig, götterfürchtig und eher konservativ. Die Vielzahl von Gebräuchen und Kulturen lässt ihnen große Freiheit bei der Ausgestaltung der Rolle. Daher sei der Garethier jedem Anfänger ans Herz gelegt. Meiden Sie moderne Worte (Training, Information, Baby usw.) und achten Sie auf die Höflichkeitsrede 'Ihr', 'Euch',

dann wirkt Ihr Sprachgebrauch 'aventurischer'. Wichtig ist, dass sich der Garethier vor allem vom Horasier abheben möchte und sich als ehrlicher und moralisch gefestigter betrachtet als die Nachbarn aus dem Vinsalter Königreich, die oftmals allesamt als Stutzer beschimpft werden.

Typische Namen: für Männer: Alrik, Fingorn, Gerion, Pagol, Praiodan, Stipen, Ugdalf; für Frauen: Alinde, Fiana, Harika, Maline, Traviane; als Nachnamen: Aldebruck, Berlind, Helmisch, Lowanger, Steinhauer, Westinger

STARTWERTE

Generierungskosten: 0 GP

Kampftalente: Bogen oder Armbrust +1, Dolch +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1

Gesellschaftliche Talente: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1

Wissens Talente: Götter und Kulte +1, Heraldik +1, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Garethi (KL-2). Sprachen kennen [Tulamida oder Rogolan oder Isdira] +3

Handwerkstalente: Ackerbau +1

Mögliche Professionen: Bote, Einbrecher, Forscher, Gaukler, Jäger, Krieger, Kundschafter, Magier, Pirat, Söldner, Streuner, Wundarzt

HORASREICH

Lebensraum: Das Horasreich erstreckt sich von Grangor bis Dröl und wird im Osten durch die Eternen und die Goldfelsen begrenzt. Die Zyklopeninseln stehen ebenfalls unter der Oberhoheit der Horaskrone.

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 vom Handwerk und Handel. Außerdem ist das Horasreich ein Hort der Gelehrsamkeit und des Fortschritts, sodass etliche Menschen sich ihr Brot als Handlanger von Gelehrten verdienen 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 Garethier nicht einmal etwas gehört hat, hat der Horasier zumindest schon einmal auf dem Markt von Grangor oder Kuslik gesehen – wenn ihm auch das Geld fehlte, es erwerben zu können.

Weltsicht: Der Adlerthron ist der Mittelpunkt der Welt, die Garethier sind Aufständische und Barbaren. Auch die Bornländer sind Barbaren, ebenso die Andergaster und Nostrianer – ja, der gemeine Horasier legt durchaus ein gesundes Maß an Arroganz an den Tag.

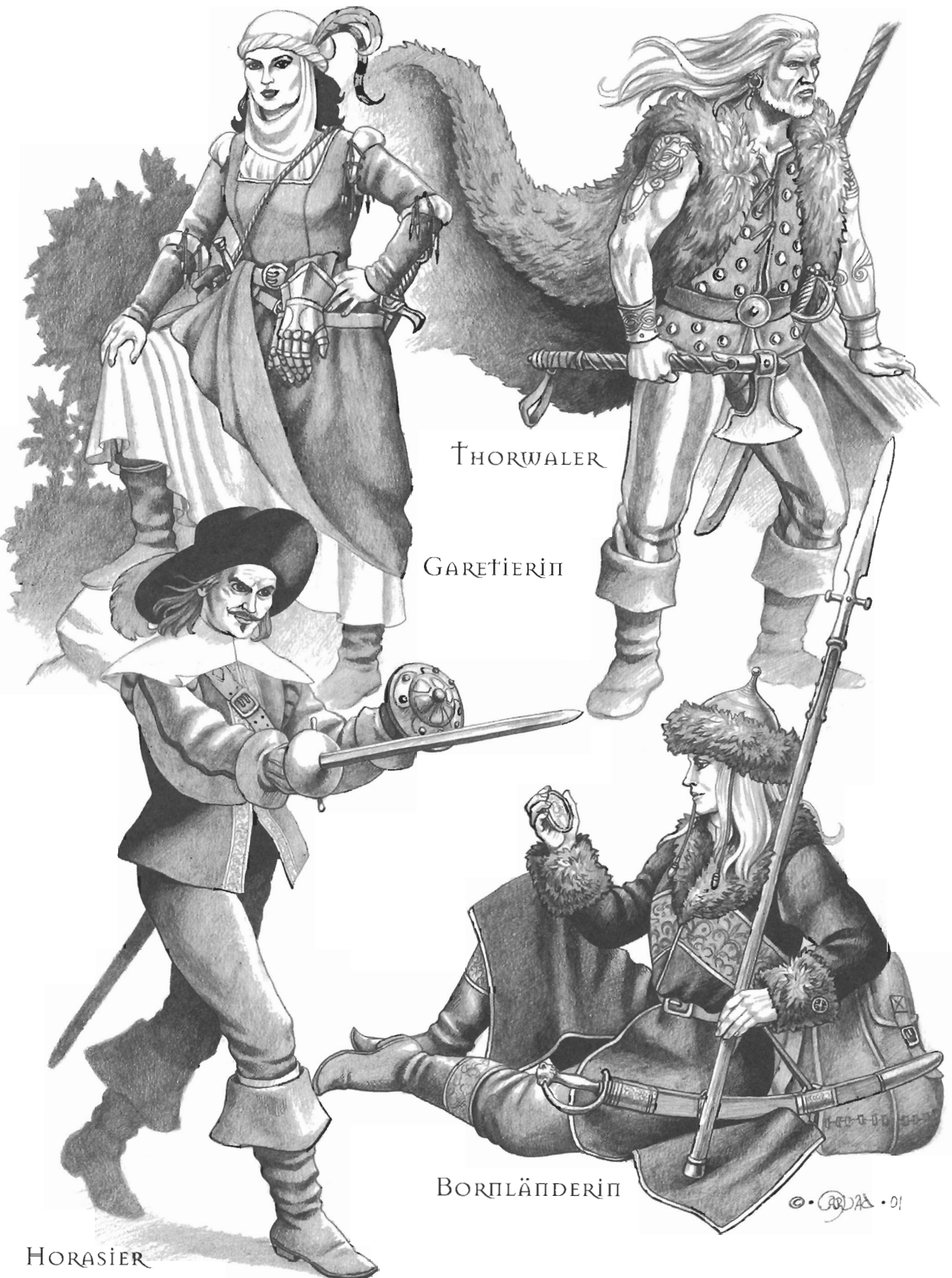
Die Horasier schätzen die Freiheit – in kaum einem anderen Land Aventuriens wird so entschieden gegen die verbotene Sklavenehaltung vorgegangen wie im Lieblichen Feld. Gemeint ist auch die Freiheit des Geistes; nicht umsonst steht der Haupttempel Hesindes, der Göttin der Weisheit, in Kuslik. Auch wissenschaftliche 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.

Auch der Horasier glaubt 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 (siehe auch Kapitel **Kaiser, Heere und Dämonen**, Seite 142), als Halbgott. 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 sehr gelitten haben.

Sitten und Bräuche: Im Lieblichen Feld wird Lebensfreude groß geschrieben, weshalb wir uns an dieser Stelle den Vergnügungen widmen wollen. Nirgendwo sonst in Aventurien wird so viel Sport getrieben wie hier. Imman heißt das Mannschaftsspiel, das von Norden her Einzug ins Horasreich hielt und eine begeisterte Anhängerschaft gefunden hat. 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.

Man weiß Musik und Tanz zu schätzen und exportiert beides in den Rest der bekannten Welt. Literatur ist weit verbreitet, und auch im



THORWALER

GARETIERII

BORPLÄNDERII

HORASIER

© · ADAS · 01

gemeinen Volk beherrscht man oft die Kunst des Lesens.

Doch auch andere Künste werden gern gepflegt, etwa die der Intrige. Und wer etwas auf sich hält, gehört mindestens einer Geheimloge an. Auch 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. (Aves ist ein Halbgott und Schutzheiliger der Reisenden und Glücksritter.)

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 Schnürmieder.

Adlige und Menschen, die sich gerne einen 'besser gestellten' Anschein geben, 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: Der Horasier lebt im derzeit fortschrittlichsten Staat Aventuriens, dessen ist er sich voller Stolz bewusst, was eine gewisse Überheblichkeit mit sich bringt. Ansonsten blickt er über die Grenzen seines Landes hinaus, betrachtet mit Interesse die Politik anderer Reiche und sieht sich sogar als Bruder oder Schwester aller Aventurier – allerdings als *großer* Bruder und *große* Schwester, denn mit einem Garetier möchte man sich wahrlich nicht auf die gleiche Stufe stellen.

Typische Namen: Im *Horasreich* sind weiche, vokalreiche Namen üblich als in Garetien (beispielsweise Tassilo, Darion, Alrico, Antea, Rahjana, Naila); der Nachname wird bei Personen von Stand häufig mit einer Zwischensilbe (ay, di, ya) angeschlossen: Savonio ay Desca, Lutrea ya Baltari, Lorion di Cabazzo.

STARTWERTE

Generierungskosten: 5 GP

Kampftalente: Armbrust +1, Dolch +1, Fechtwaffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1

Körperliche Talente: Schwimmen +1, Tanzen +1

Gesellschaftliche Talente: Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +1

WissensTalente: Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Garethi (KL-2), Sprachen kennen [Tulamida oder Rogolan] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

Handwerk: Ackerbau +1

Mögliche Professionen: Bote, Einbrecher, Forscher, Gaukler, Jäger, Krieger, Kundschafter, Magier, Pirat, Söldner, Streuner, Wundarzt

BORNLAND

Lebensraum: Das Bornland wird im Süden vom Perlenmeer und den Drachensteinen, im Osten vom Ehernen Schwert, im Westen von der Grünen Ebene und der Roten Sichel, im Norden vom schwarzmagischen Eisreich Glorania begrenzt.

Lebensweise: Das Bornland ist eine Adelsrepublik. Alle fünf Jahre wird von der Adelsversammlung in Festum ein Adelsmarschall gewählt, der das Bornland nach außen vertritt und als oberster Kriegsherr fungiert. Wieviel Macht er aber wirklich besitzt, hängt von seiner persönlichen Autorität ab.

Jeder Adlige ist stolz auf seinen Titel. Der Standesdünkel geht so weit, dass selbst für einen verarmten Junker, der sich in den Gassen Festums durch Stiefelputzen den Lebensunterhalt verdient, der reichste Händler Aventuriens nichts mehr als ein 'Gemeiner' ist.

Der Adel herrscht mit absoluter Gewalt. Der größte Teil der bornischen Bevölkerung besteht aus leibeigenen Bauern, die auf Gedeih und Verderb ihren Herrn, den *Bronnjaren*, ausliefert sind.

Auf dem Land und in den Städten unterscheidet sich das Alltagsleben ansonsten kaum von dem im restlichen Aventurien. Der Vollständigkeit halber sei aber angemerkt, dass die bornische Hauptstadt Festum die drittgrößte Stadt Aventuriens ist und dass es hier sogar ein Goblinviertel gibt. Allerdings dürfen die Rottelpele nur unbeliebte Berufe wie Gerber oder Rattenfänger ausüben.

Eine Erwähnung verdient außerdem der be-

rüchtigte bornische Winter, der vor allem im nördlichen Landesteil *Sewerien* das Land unerbittlich lange im Griff hält.

Weltsicht: Für den Bauern stehen an der Spitze der Weltenordnung die Zwölfgötter, doch nur einen Fingerbreit darunter folgt der eigene Bronnjar, mit dem ihn oftmals eine Hassliebe verbindet: Auf der einen Seite trägt er dem Bronnjaren sehr wohl die begangenen Grausamkeiten nach, auf der anderen Seite ist er stolz darauf, alles zu tun, damit es dem Landesherrn gutgeht – denn so haben es die Götter nun einmal eingerichtet. Für den Bronnjaren hingegen sind die Leibeigenen schlichtweg faul und verschlagen – und damit ist auch schon alles gesagt, was die Bauern und Leibeigenen Seweriens am Weltenlauf interessiert.

Anders sieht es da schon in Festum aus. In der Großstadt mit ihrer gewaltigen Handelsflotte hat man höchstes Interesse an allem, was auf dem aventurischen Kontinent vor sich geht.

Sitten und Bräuche: "Saufen wie ein sewerischer Fürst" ist im nordöstlichen Mittelreich ein geflügeltes Wort, das – um es sehr höflich auszudrücken – ausschweifenden Alkoholenuss umschreibt.

Landein, landaus kennt man den 'Ifirnstanz', ein beliebtes Kinderspiel. Wenn der erste Schnee fällt, tanzen die Kinder einen Reigen, um die 'Ifirnssterne' zu begrüßen (gemeint sind Schneeflocken, nach der milden Tochter Firuns benannt). Als Lohn erhalten sie die 'Ifirnschnitten', dick mit Rübenkraut und dem

kostbaren weißen Zucker bestreutes Schwarzbrot – eine überaus begehrte Abwechslung zu der täglichen Kohlsuppe.

Tracht und Bewaffnung: Der leibeigene Bauer trägt einen Kittel und kann sich oft nur Strohschuhe leisten, die er im Winter mit Lappen umwickelt, damit ihm nicht die Zehen erfrieren. Hat er es zu bescheidenem Wohlstand gebracht und möchte sich ein wenig besser kleiden, dann darf er nur das tragen, was ihm die strenge bornische Kleiderordnung erlaubt: An Pelz etwa ist ihm nur Hund, Katze oder Hamster gestattet. Freie Bornländer dürfen immerhin Hasenfell verwenden; Luchs, Hermelin und natürlich die charakteristische hohe Bärenfellmütze aber stehen nur den Bronnjaren zu.

Darstellung: Der Bornländer ist gutmütig und freundlich, aber auch ein wenig konservativ und stur – zumindest, wenn er vom Lande kommt. Die Städte hingegen sind Neuem gegenüber aufgeschlossen und haben einen ausgeprägten Geschäftssinn.

Fast jeder Bornländer hat schon einmal gesehen, wie ein aufsässiger Leibeigener vom Bronnjaren hinter dem Pferd hergeschleift wurde, bis ihm alle Knochen gebrochen waren. Zumindest hat er von solchen Grausamkeiten gehört, die die Adligen seiner Heimat begehen. Umso mehr staunt er über die Milde garetischer Grafen, die erst noch Gericht halten, bevor sie ihrem diebischen Bauern die Hand abhacken lassen.

Allen Bornländern ist die Angst vor dem lan-

gen, harten Winter zu Eigen, den man nur dann überlebt, wenn man gut vorbereitet ist. Es mag passieren, dass ein Bornländer mitten im Lieblichen Feld, zur schönsten Sommerzeit, mit den gemurmelt Worten "Man kann gar nicht früh genug vorsorgen!" beim Krämer verschwindet und sich mit Pelzmütze und dickem Wollstoff eindeckt.

Typische Namen: für Männer: Baerjan, Coljew, Orschin, Wulfen; für Frauen: Janne, Najescha, Tjeika; als Nachnamen: Arauken, Larinow, Sewerski

THORWAL

Lebensraum: Die Küste des Meeres der Sieben Winde von Kendrar bis Olport einschließlich der Premier Halbinsel und die Olportsteine werden von Thorwalern besiedelt. Thorwalerviertel und -gassen finden sich auch in vielen, oftmals weit entfernten Hafenstädten.

Lebensweise: Die Thorwaler betreiben nur wenig Ackerbau und Viehzucht, vielmehr befahren sie die endlosen Weiten der See. Als Piraten, Kauffahrer und Fischer sind sie überall auf dem Meer der Sieben Winde und häufig auch auf anderen Ozeanen anzutreffen. Ihre Schiffe, die schlanken Drachenboote oder 'Ottas', sind sehr wendig, außerordentlich robust und allgemein gefürchtet. Thorwaler Piraten begnügen sich nicht damit, Schiffe zu überfallen, sondern plündern gerne auch mal ein Küstendorf oder gar eine kleinere Stadt. Bei den Thorwalern herrscht absolute Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern. Oft kann man einen rotbärtigen Hünen mit zwei Kindern auf dem Arm am Kai stehen und seiner bis an die Zähne bewaffneten Frau zum Abschied winken sehen, wenn sie gerade zu einer Kaperfahrt ausläuft. Möchte ein Mittelländer seine Erheiterung über solch ein Verhalten kundtun, dann sollte er sich gut überlegen, ob er wirklich für den Rest des Lebens nur noch Suppe essen möchte.

Kern der thorwalschen Gesellschaft sind weniger Familie oder Sippe, sondern die Schiffsgemeinschaft oder 'Ottajasko'. Diese Gruppen von etwa vierzig Männern und Frauen fahren in den günstigen Jahreszeiten gemeinsam über die Meere und beziehen im Winter gemeinsam die Langhäuser.

Weltsicht: Swafnir, Sohn der Rondra und des Efferd, durchstreift in Gestalt eines Pottwals die Meere und ist die oberste Gottheit der Thorwaler. Er kämpft gegen die riesige Seeschlange Hranngar, und wenn seine Kraft einst erlahmt, ist das Ende der Welt gekommen. Die Thorwaler sind allen Walen und Delphinen freundlich gesonnen – und sie hassen die Walfänger. Als freiheitsliebendes Volk verabscheuen sie

STARTWERTE

Generierungskosten: 0 GP

Kampftalente: Dolch +1, Raufen +1, Wurfmesser +1

Körperliche Talente: Tanzen +1, Zechen +2

Gesellschaftliche Talente: Etikette +1, Menschenkenntnis +1

Naturtalente: Orientierung +1, Wildnisleben +2

auch die Sklavenhalter, allen voran die Al-Anfaner. Und wenn sie sich entschließen, ein Dorf der "horasischen Invasorenbrut" zu plündern oder das Handelsschiff eines "alanfanischen Menschenschinders" hochzunehmen, dann hat dies nach ihrem Rechtsverständnis noch lange nichts mit Piraterie zu tun ...

Sitten und Bräuche: Abgesehen vielleicht vom nördlichen Bornland, wird nirgendwo sonst in Aventurien so viel gesoffen wie in Thorwallerland. Ebenso berühmt wie berüchtigt ist das 'Premier Feuer', ein Schnaps, der mit roter Flamme brennt.

Typisch sind auch die bunten Hautbilder, wobei zumeist Wale und Delphine als Motive Verwendung finden.

In jeder Stadt und jedem Dorf, ja, fast auf jedem Einödhof gibt es Badehäuser. Hier führt man rituelle Waschungen mit kaltem Wasser durch, im Winter gar mit Schnee, und pflegt beim anschließenden Gemeinschaftsbad im warmen Wasser Gastfreundschaft und Geselligkeit.

Thorwaler sind sehr abergläubisch. Darum tragen sie oft ein ganzes Bündel Amulette um den Hals, die sie vor jeder nur erdenklichen Unbill schützen sollen, und sie besticken ihre Kleidung mit Schutzrunen.

Tracht und Bewaffung: Die klassische Tracht der Thorwaler besteht aus gestreiften Hosen und weiten Leinenhemden, die aber gern mit möglichst bunten, ausgefallenen Kleidungsstücken (häufig Beutestücken) kombiniert werden. 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.

Die Waffe der Thorwaler ist die Axt; besonders typisch ist der *Schneidzahn*, eine Wurfaxt, in deren Umgang sich schon die Kinder üben. Ansonsten schätzen die Hünen aus dem Norden scharfe Hieb Waffen wie Entermesser oder Säbel. Überhaupt neigen Thorwaler dazu, ein

Wissens Talente: Götter und Kulte +1, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Garethi (KL-2), Sprachen kennen [Nujuki oder Alaani] +6, die andere +2

Handwerkstalente: Ackerbau +1, Lederarbeiten +1

Mögliche Professionen: Bote, Einbrecher, Forscher, Gaukler, Jäger, Krieger, Kundschafter, Magier, Pirat, Söldner, Streuner, Wundarzt

ganzes Arsenal an Waffen mit sich herumzuschleppen. Da sie die Beweglichkeit schätzen, tragen sie als Rüstung allenfalls die Krötenhaut, ein nietenbedecktes Lederwams.

Darstellung: Der Thorwaler ist als Heldentyp recht einfach darzustellen und empfiehlt sich darum gerade für den Anfänger. Er ist gradlinig, rauflustig, trinkfest, unerschütterlich und lebensfroh. Zudem ist er stolz auf seine schierere Muskelkraft, was bisweilen zur Selbstüberschätzung führt. Sein Aberglaube bringt es mit sich, dass ihn bisweilen, ganz überraschend, eine düstere Stimmung überfällt – die ihn aber trotzdem 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.

STARTWERTE

Generierungskosten: 10 GP

Modifikationen: AuP +2

Nachteile: Aberglaube 5

Kampftalente: Raufen +2, Hieb Waffen +1, Wurfbeile +2

Körperliche Talente: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +3, Zechen +3

Naturtalente: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3

Wissens Talente: Götter und Kulte +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +1

Sprachen/Schriften: Muttersprache Thorwalsch (KL-2), Zweitsprache Garethi (KL-4)

Handwerkstalente: Boote fahren +2, Holzarbeitung +1, Seefahrt +2

Mögliche Professionen: Bote, Gaukler, Jäger, Krieger, Kundschafter, Magier, Pirat, Söldner, Streuner, Wundarzt

MHANADISTAN

Lebensraum: Mhanadistan nennt man das Hochland zwischen dem Oberlauf des Mhanadi und seinem Nebenfluss Gadang, das Herzland der tulamidischen Kultur.

Lebensweise: Die Tulamiden, zu denen die Mhanadistani gehören, kennen keinen Adel, so wie er im Horasreich, im Mittelreich oder im Bornland verstanden wird. Für sie hängt die Stellung in der Gesellschaft und die Macht, die man über andere ausübt, nur vom Reichtum (und eventuell von der magischen Macht) ab, nicht von der Geburt. Das Amt des Fürsten oder Sultans wird demnach nur deshalb weitervererbt, weil auch das Vermögen, das zu dieser Würde berechtigt, in der Familie bleibt.

Wie überall auf der Welt nährt sich die Stadtbevölkerung von Handel, Handwerk und in weiten Teilen von der Bettelei. Wer besonders verzweifelt nach einem Salär sucht, stellt sich gar der *Al-Achami-Akademie der Geistigen Kraft*, der wahrscheinlich berüchtigtsten schwarzmagischen Schule Aventuriens, für ein 'harmloses und völlig ungefährliches' Experiment zur Verfügung.

An den Ufern des Stroms gedeiht genug Hirse und Weizen, um die große Stadt Fasar zu ernähren. Überaus ertragreich ist in jenem von Bächen und Seen durchzogenen Landstrich auch die Viehzucht.

In Mhanadistan liegt die Wiege der alten Tulamiden, der ersten menschlichen Hochkultur Aventuriens, die allerdings von den vorrückenden Güldenländern unterworfen wurden. Das Land gehörte noch bis vor knapp 200 Jahren zum Mittelreich, konnte aber schließlich die Unabhängigkeit erringen. Die alten Baronien und Grafschaften verfielen zu einer Ansammlung von 'Dorfstaaten', denen meist ein sogenannter 'Bey' vorsteht.

Weltsicht: Das Wort 'Tulamide' bedeutet nichts anderes als 'Mensch', und so sehen sich die Mhanadistani: als Erben derjenigen, die die erste menschliche Hochkultur geschaffen haben, und damit als Gegensatz zu den 'kriegslüsternen Güldenländern', die keinen Sinn für das Schöne und für irdische Genüsse haben. Reichtum bedeutet Macht und Ansehen und ist demnach ein überaus erstrebenswertes, wenn nicht gar das einzige Ziel. Diese Sicht der Dinge hat zu einem offenen Kampf zwi-

schen Besitzenden und Besitzlosen geführt. Nirgendwo sonst in Aventuriens gibt es derart große Räuberbanden, die man schon fast als kleine Armeen bezeichnen kann. Die Gutshöfe wiederum sind zu wahren Festungen ausgebaut, um sich dieser stetigen Bedrohung erwehren zu können. Der Räuberhauptmann, der sich durch erfolgreiche Raubzüge ein Vermögen erwirbt, kann durchaus ein angesehenes Mitglied der Gesellschaft werden, während der Gutsherr, der einem Überfall alles verloren hat, plötzlich ein Niemand ist. Auch der Mhanadistani ist in aller Regel zwölfgöttergläubig, aber anderen Religionen gegenüber offen.

Sitten und Bräuche: Die Tulamidenvölker sind für die 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 Tode des Gemahls dessen Macht weiter ausübt. Dies ist jedoch in der Regel die einzige Möglichkeit für eine Frau, um eine einflussreiche Position zu erhalten. Dementsprechend ist es natürlich auch unüblich, Frauen eine Ausbildung zukommen zu lassen, die über das Führen des Haushaltes hinausgehen – abgesehen natürlich z. B. von Tänzerinnen. (Wobei in neuerer Zeit und in 'mittelreichisch' orientierten Städten wie Khunchom unter 'Führen des Haushalts' auch 'Geschäftsführung', ja sogar 'Bannerführung' fällt, von Ausnahmen für Zauberer oder im Rahmen des Zwölfgötterkultes ganz zu schweigen.) Üblich ist auch, dass Braut und Bräutigam einander als Kinder, ja, bisweilen sogar vor der Geburt versprochen werden. Sklaverei ist erlaubt und an der Tagesordnung. Der Besuch eines Sklavenmarkts ist auch bei jenen Mhanadistani beliebt, die sich niemals einen Sklaven leisten könnten – des bunten Treibens willen und um die hübschen und noch dazu vorteilhaft 'bekleideten' Jünglinge und Mädchen anzuschauen, die dort feilgeboten werden.

Tracht und Bewaffnung: Allen Tulamiden zu Eigen ist die Vorliebe für zarte, farbenfrohe Gewebe. Ansonsten mischen sich im Mhanadital alle möglichen modischen Einflüsse: Pumphosen, kurze Westen, wallenden Kaftane, Spit-

zenkragen oder Tuniken sind ebenso vertreten wie Turbane, Kopftücher und Strohhüte. Typische Waffe ist der Khunchomer, ein 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 Schuppen- und Ringelpanzer Verwendung.

Darstellung: Spielen Sie den Mhanadistani tolerant, sanft und freundlich. Er ist nicht geizig, hat einen Sinn für Genüsse und die Schönen Künste und liebt rauschende Feiern. Er schaut 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 ein Kavaliersdelikt 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 Sklavenshaltung aufklären.

STARTWERTE

Generierungskosten: 0 GP

Kampftalente: Dolche +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1

Gesellschaftliche Talente: Betören +1, Erikerke +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Wissenstalente: Brettspiel +1, Götter und Kulte +1, Sagen/Legenden +3

Sprachen/Schriften: Muttersprache Tulamidyä (KL-2), Zweitsprache Garethi (KL-4)

Handwerkstalente: Ackerbau +1

Mögliche Professionen: Männer: Bote, Einbrecher, Forscher, Gaukler, Krieger, Kundschafter, Magier, Pirat, Söldner, Streuner, Wundarzt; Frauen: evtl. Botin, Einbrecherin, Gauklerin, evtl. Magierin, evtl. Piratin, Streuerin, Wundärztin

DIE NOVADIS

Lebensraum: Die Hälfte der Novadis lebt in der Wüste Khôm, der Rest in den großen Städten, allen voran Mherwed und Unau. Nennenswerte Novadigemeinden gibt es aber auch in Punin, Khunchom, Selem und sogar im fernen Festum.

Lebensweise: Die Novadis der Städte und ihres Umlands leben vom Handwerk, von der

Landwirtschaft sowie der Tierzucht. Die Wüstennovadis hingegen ziehen als Nomaden durch die Khôm. Der Reichtum eines Novadi sind seine Tiere, wobei das Pferd eine ganz besondere Stellung einnimmt. Die Kunststücke, die die Angehörigen des einzigen aventurischen Reitervolks auf dem Rücken ihrer Rösser vollbringen können, sind ebenso unver-

gleichlich wie ihre halsbrecherischen Galoppaden.

In der Novadigesellschaft sind Männer und Frauen nicht gleichberechtigt. Ein unverheiratetes Mädchen genießt noch relative Freiheiten, doch geht es den Bund der Ehe ein, dann gehört es zum Besitztum des Mannes, genau wie Ross und Ziegen. In seltenen Fällen kann

МНАПАДИСТАПІ



AMBOS-
ZWERGIP



AVELF



ПОВАДІ

© · PAVAD · 01

eine Frau aber als Achmad'sunni (ein Wort, aus dem sich das garetische 'Amazonc' ableitet), als Rächerin, die für die Familie kämpft, zu Ruhm, Macht und Kriegerehren gelangen.

Weltsicht: Die Novadis verehren den Eingott Rastullah. Er ist ihnen vor gut 260 Jahren in der Oase Keft erschienen, hat seinem Volk die 99 heiligen Gebote gegeben und es auserwählt, den wahren Glauben in alle Welt zu tragen – notfalls auch mit Feuer und Schwert. Der Novadi leugnet die Existenz der Zwölfgötter nicht, nur gelten ihm diese lediglich als Vasallen Rastullahs, die sich in ihrer Vermessenheit zu obersten Gottheiten aufgeschwungen haben und die in absehbarer Zukunft in ihre Schranken gewiesen werden.

Sitten und Bräuche: Viele wilde Wüstenstämme begrüßen Neuankömmlinge 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 Rastullahgefällige seinen Geist und Körper stärkt". Der Schattenkampf wird meist mit einem Khunchomer ausgeübt und gleicht einem Gefecht mit einem unsichtbaren Gegner.

Erwähnenswert sind ebenfalls die novadischen Tischsitten: Man isst für gewöhnlich mit der

bloßen Hand, wobei der Gastgeber dem Gast die besten Brocken in den Mund stopft.

Tracht und Bewaffnung: Zum Schutz gegen die unbarmherzige Wüsten Sonne tragen Novadis stets eine Kopfbedeckung, entweder ein Tuch oder einen Turban. Locker fallende Gewänder, in mehreren dünnen Schichten übereinander getragen, bewahren sie vor der Glut Hitze 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 Novadiwaffen sind der Khunchomer sowie die leichte Stoßlanze (die *Dschadra*) beim Kampf zu Pferde. Als Fernwaffe benutzt das Reitervolk einen Kurzbogen.

Darstellung: So weit er auch von der Khôm entfernt ist, niemals würde ein Novadi seine blumige Sprache ablegen, ebensowenig 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 ...

Ärger gibt es immer dann, wenn der Novadi sich in seiner Ehre gekränkt fühlt – und dazu reicht bisweilen schon ein unbedachter Blick eines Fremden aus.

Er ist sehr religiös und versucht sich stets an die 99 *Gesetze* Rastullahs zu halten, die das gesamte Leben regeln, ohne es jedoch einfacher

zu machen. Schon allein die strengen Speisevorschriften einzuhalten ("Der Rechtgläubige darf nicht von Geschirr essen, das ein Ungläubiger berührt hat"), ist in den Gasthäusern außerhalb der Khôm nicht eben leicht, und dies ist noch ein ehre einfaches Gesetz.

STARTWERTE

Generierungspunkte: 5 GP

Modifikationen: MU+1, AuP+2

Vorteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn

Nachteile: Raumangst mindestens 5, entweder Arroganz, Jähzorn oder Rachsucht mindestens 5

Kampftalente: Bogen +1, Dolche +1, Lanzenreiten +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Speere +1, Wurfspeere +1

Körperliche Talente: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schwimmen –1, Sinnenschärfe +1

Naturtalente: Orientierung +3, Wildnisleben +1

Wissenstalente: Brettspiel +2, Götter und Kulte +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1

Sprachen/Schriften: Muttersprache Tulamidyä (KL–2)

Handwerkstalente: Boote fahren –1

Mögliche Professionen: Männer: Bote, Gaukler, Krieger, Kundschafter, Magier, Söldner, Streuner, Wundarzt; Frauen: Gauklerin, Streunerin, Wundärztin

DAS AUELFENVOLK

Lebensraum: Die Auelfen leben an den Flüssen nördlich der Salamandersteine, vor allem am Oberlauf des Kvill, der Letta und am mittleren Oblomon.

Lebensweise: Die Auelfen bewohnen Pfahldörfer in den Flussauen. Bemerkenswert ist Kvirasim, die derzeit einzige bekannte Elfenstadt (siehe Kapitel **Der Kontinent Aventurien**, Seite 137). Jagd und Fischfang bilden ihre Lebensgrundlage, daneben werden auch Obst und Kräuter gezo-gen und ein wenig Handel mit den Menschen getrieben. Die Auelfen mögen aufgrund ihres feinen Geruchsinns keine Speisen und Getränke, die durch Gärung oder Fäulnisprozesse hergestellt wurden, wie etwa Käse oder Bier. Auch Milch lehnen sie ab, da diese nur den Jungtieren gebührt.

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.

Weltsicht: Wie alle anderen Elfenvölker erkennen auch die Auelfen die menschlichen Götter nicht an, sie achten vielmehr 'nurti', das Leben, und fürchten 'zerzal', den Tod. 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 geschnittene 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 Elfendörfer, doch nur selten bleiben sie länger oder dürfen gar an Festen teilnehmen. Da die Elfen für gewöhnlich frei und ungebunden ihre Lieb-schaften 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, wasserabweisenden Stoff aus dem Samen der Bauschbinse. 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 ärmellosr Umhang, meist in Grün oder Taubenblau.

Nur im Notfall würde sich ein Elf in eine beengende Rüstung zwängen. Metallrüstungen empfindet er dabei als besonders ungewohnt. Die typische Waffe des Auelfen ist der Kurz-

bogen aus Eschenholz (oder als Kompositbogen aus verschiedenen Hölzern, Knochen und Tiersehnen), ansonsten bevorzugt er schlanke Stuchwaffen wie (Jagd-)Rapiere oder Dolch.

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 erst heranwagen, wenn Sie schon ein wenig in die Welt Aventurien hineingefunden haben.

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 bar jeder 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 darüber 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.

STARTWERTE

Generierungskosten: 25 GP

Nachteile: Unfähigkeit Götter und Kulte

Kampftalente: Bogen +4

Körperliche Talente: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +1, Sich verstecken +5, Singen +2, Tanzen +2

Gesellschaftliche Talente: Betören +3, Gassenwissen –2

Naturtalente: Fährtsensuchen +3, Fischen/Angeln +1, Wildnisleben +5

Wissenstalente: Magiekunde* +3, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde –2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Isdira (KL–2), Zweitsprache Garethi (KL–4)

Handwerkstalente: Bogenbau +2, HK Gift +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Musizieren +3

Zauber: erhält Zauber-GP in Höhe von (KL+IN) x 5 Punkten; kann davon alle Elfen- und alle allgemeinen Sprüche nach Spalte A steigern, die Aktivierung eines Zaubers kostet 5 Zauber-GP, der höchste ZfW zu Beginn ist 10; rein gildenmagische Sprüche sind den Elfen unbekannt und können nicht gelernt werden.

Mögliche Professionen: Legendensänger, Waldläufer

DIE AMBOSSZWERGE

Lebensraum: Das Bergkönigreich ('Bergfreiheit') Waldwacht im Ambossgebirge ist die Heimat der Ambosszwerge. Einige Sippen, die die Lebensweise der Ambosszwerge beibehalten haben, leben auch im Finsterkamm, den Thaschbergen, den Drachensteinen, der Maraskankette und den Bergen von Khunchom.

Lebensweise: Ambosszwerge sind rauf- und saulustig, 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 Zwergenbild der Menschen und Elfen gerecht. Die unterirdischen Siedlungen gleichen möblierten Bergwerken und sind oft nur vom Schmiedefeuere erleuchtet.

Weltsicht: Ja, es gibt etwas außerhalb der Zwergensstädte, aber das ist die unpersönliche Welt der Menschen. Dort bekommt man schon Ärger, wenn man nur eine freundliche Remperei anfängt, und muss die Axt, die schon der Urgroßvater getragen hat, abgeben, wenn man eine Schenke betritt. Das heißt nicht, dass der Zwerg die Welt der Menschen meidet, im Gegenteil, viele Ambosszwerge ziehen "für einen guten Kampf" auf Abenteuer aus. So richtig heimisch fühlen sie sich dennoch nur im Kreis der Sippe.

Mentalität und Darstellung: Die Zwerge des Amboss waren schon immer auf Unabhängigkeit und Selbständigkeit, auch gegenüber den anderen Zwergenvölkern, bedacht. Ihr Bergkönig Arombolosch gilt als einer der weisesten und fähigsten aller lebenden Zwerge. Ambosszwerge sind nicht nur, auch bei anderen Zwergen, für ihre Waffenschmiedekunst berühmt, sie stellten 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.

Zwerge können unglaublich dickschädelig sein. Auch wenn Sie selbst ein kompromissbereiter Mensch sind, gestatten Sie es Ihrem Zwerg ruhig hin und wieder, sich derart festzustellen ("So wird es gemacht, so hat es das Väterchen gemacht und das Großväterchen auch!"), dass Sie die Spielrunde an den Rand der Verzweiflung bringen. Zwerge sind keine kleinen Menschen – das sollte hier noch einmal betont werden. Machen Sie aus Ihrem Zwerg nicht einfach einen kleinwüchsigen, zählebigen Krieger. Versuchen Sie, sich in diese Spielfigur hineinzudenken und ihre Fremdartigkeit zu betonen. Stellen Sie sich vor, wie man sich – wenn einem Sonnenlicht von Herzen unangenehm ist – auf einem Marsch über eine sommerliche Steppe fühlen mag. Denken Sie sich ein paar herzhaftes 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.

Tracht und Bewaffnung: Das von den Vorfahren geerbte oder selbst gefertigte Kettenhemd

ist das bevorzugte 'Kleidungsstück' aller Zwerge, die auf Abenteuer ziehen. Unter dem Kettenpanzer trägt der Zwerg meistens eine Polsterung aus dicker Wolle, darüber einen Fell- oder Tuchumhang. Die Rüstung wird auch in sommerlicher Hitze oder während des nächtlichen Schlafes nicht abgelegt.

Axt und Hammer sind die klassischen Waffen der Zwerge, die sie gewöhnlich beidhändig führen. Der Schild wird in der Regel nur von jüngeren Kämpfern benutzt und nur in Verbindung mit einer kurzen Waffe (Schwerer Dolch, Beil, Kurzschwert). Bei den Menschen gebräuchliche Zweihänderwaffen sind für Zwerge zu unhandlich.

STARTWERTE

Generierungskosten: 20 GP

Kampftalente: Armbrust +3, Hieb Waffen +1, Raufen +1, Ringen +2, Zweihandhieb Waffen +1

Körperliche Talente: Athletik +1, Klettern +1, Zehen +3

Gesellschaftliche Talente: Gassenwissen –2

Naturtalente: Wettervorhersage –2

Wissenstalente: Gesteinskunde +2, Götter und Kulte +1, Mechanik +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3

Sprachen/Schriften: Muttersprache Rogolan (KL–2), Zweitsprache Garethi (KL–4)

Handwerkstalente: Bergbau +3, Feinmechanik +2, Grobschmied oder Steinmetz +3

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd)

Mögliche Professionen: Bote, Forscher, Söldner, Wundarzt

DIE PROFESSIONEN

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. Noch deutlicher ist die Diskrepanz bei den Auelfen, die das Konzept des 'Berufs' nur in Ausnahmefällen kennen und verfolgen. Die Profession eines Helden sagt etwas aus über seine Tätigkeiten, bevor er losgezogen ist, um Aben-

teuer zu erleben. 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.



Botin

Sie ist Hand, 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 jedermann in Anspruch nehmen kann; aventurienweit berühmt sind die *Beilunker Reiter*. Wer ihnen angehört hat, jedoch wegen seines Alters oder 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, Abenteuer zu erleben.

BOŦIN (0 GP)

Voraussetzungen: GE 11, KO 12, SO 5–8

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Armbrust oder Bogen +1, Dolche +1, Ringen +1, Säbel oder Hiebaffen +1

Körper: Athletik +3, Boote fahren oder Klet-

tern +1, Körperbeh. +1, Reiten +5, Schwimmen +1, Selbstbeh. +4, Sinnschärfe +3
Gesellschaft: Etikette +4, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1

Naturt: Fährtsuchen +1, Orientierung +5, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +3, Heraldik +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Les./Schreib. [Schrift der Muttersprache] +3, Sprachen kennen [zwei Fremdsprachen nach Wahl] jeweils +4

Handwerk: Kartogr. +5, Malen/Zeichnen +4

Empfohlene Vor- und Nachteile: Innerer Kompass oder Richtungssinn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Lahm
Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, Regenmantel, eine geeignete Nahkampfwaffe nach Wahl, wasserdichte Lederrolle für Botschaften, Tuchbeutel: Wassertasche

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Einbrecherin

Die Schätze Aventuriens sind allzu 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 auch andere zwielichtige Subjekte. Während Ersterer darauf warten, dass die Beute zu ihnen kommt, scheut sich eine Einbrecherin nicht, den Schätzen in den Villen und Palästen hinterher zu steigen: gewiss ein höheres Risiko, vielleicht jedoch auch ein höherer Ertrag. So gibt es Kletterkünstlerinnen, die selbst die höchsten Türme Fasars erklimmen, und geschickte Schlossknackerinnen, die sich nicht einmal von zwergischer Mechanik 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 zu Reichtum und schließlich gar der Hand eines Prinzen (oder einer Sultanstochter) gekommen sind.

EINBRECHERIN (0 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, FF 13, SO höchstens 7



Kampf: Dolche +3, Ringen +1, Wurfmesser +1

Körper: Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +6, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +5, Sinnschärfe +3, Taschendiebstahl +2

Gesellschaft: Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +1, Sich verkleiden +1

Naturt: Fährtsuchen +1, Fesseln/Einfesseln +1, Orientierung +2

Wissen: Mechan. +1, Rechnen +2, Schätzen +4

Handwerk: Malen/Zeichnen +2, Schlösser knacken +7

Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen, Goldgier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Dunkelangst, Lahm, Nachtblind, Raumangst, Schwaches Gehör

Ausrüstung: Kleidung (verbreitert, dunkel), dunkle Kapuze oder Mantel, dunkle Handschuhe, Nachschlüssel/Dietriche, 10 Schritt Seil mit Wurfhaken, Gürtel mit Trageschlaufen und -haken, verborgener Dolch

Besonderer Besitz: Verbindungen zur Unterwelt der Heimatregion (Hehler, gut informierte Bettler etc.) mit einer SO-Gesamtsumme von 20 (sonst wie der Vorteil Verbindungen).

FORSCHER

Verfallene Tempel, geheimnisvolle Ruinen und staubige Bibliotheken sind die Heimat des For-

schers. Stets ist er auf der Suche nach neuen Spielarten der Mechanik, einer seltenen Pflanze oder längst vergessenen Schriften. Er recherchiert die Stammbäume der Mächtigsten oder sucht nach verborgenen Schätzen im Dschungel – und dass es ihm dabei einzig und allein auf den historischen Wert seiner Funde ankommt, bringt ihn allzu leicht mit geldgierigen Schatzjägern 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 einem juristischen Kniff einen Mitreisenden vor dem Kerker bewahrt.

FORSCHER (10 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 12, SO mindestens 7

Kampf: Armbrust +1, Stäbe +2

Körper: Klettern +2, Körperbeh. +1, Reiten +3, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Wettervorhers. +2, Wildnisleben +2

Wissen: ein Talent aus der folgenden Liste +7: Götter & Kulte, Geograph., Geschichtswissen, Gesteinskunde, Heraldik, Magie-kunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Rechts-kunde, Sprachenkunde, Sternkunde, Tier-kunde, Anatomie, Alchimie, Bergbau, Bogenbau, Feinmechanik, Kartographie; ein zweites aus dieser Liste +5, ein drittes +3 (sollten hierbei ein oder mehrere Talente gewählt werden, für die der Forscher sowieso schon einen Bonus erhält, muss der dort genannte Bonus auf ein beliebiges anderes Talent der

Liste umverteilt werden), Geographie +2, Geschichtswissen +5, Götter und Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +3, Mechanik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sprachenkunde +3, Sternkunde +2

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

Handwerkstalente: Boote fahren +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Kartographie +5, Malen/Zeichnen +4, Schlösser knacken +1

Empfohlene Vor- und Nachteile: Neugier, Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl, Zwergennase

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube
Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, Regenmantel, Dolch oder andere leichte Waffe, Rucksack, wasserdichte Ledertrolle für Landkarten oder Aufzeichnungen, Kohlestift, 20 Blatt einfaches Papier, Lupe
Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug oder kleines Boot

GAUKLER

Tänzer, Artisten, Akrobaten, Musikanten, Jongleure, Taschenspieler, Possenreißer und Tierdompteure, sie alle zählen zu dem geheimnisumwitterten Gauklervolk, 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 misgünstigen Gardisten. Doch wenn sich die Zuschauer um die bunten Wagen und Zeltscharen und mit offenen Mündern die Kunststücke bewundern, dann sind alle Härten vergessen, dann leben die Artisten nur noch für die Hochrufe und die Begeisterung ihres Publikums.

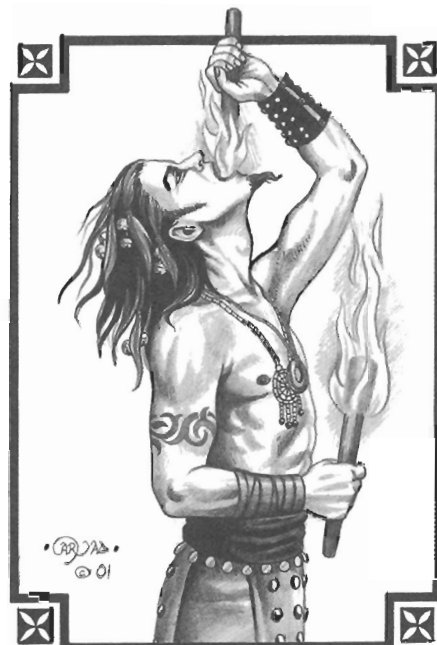
Gaukler gelten allgemein als heiter und zuversichtlich, andererseits sagt man ihnen auch Aberglauben, Unzuverlässigkeit und eine gewisse diebische Gesinnung nach – weniger aus Goldgier als aus kindlichem Beghren nach allem, was ihre Aufmerksamkeit erregt hat. Auch wenn sie ihre Wagen verlassen, um ein noch abenteuerlicheres Leben zu führen, werden sie diese Wesensmerkmale behalten – bisweilen zu Freude ihrer Begleiter, manchmal auch zu deren schierer Verzweiflung.

GAUKLER (0 GP)

Voraussetzungen: MU 11, CH 12, GE oder FF 13, SO höchstens 7

Kampf: Raufen +2, Ringen +1, Stäbe +1, Dolche +1, Wurfmesser +2

Körper: Akrobatik oder Athletik oder Gaukelen +5, ein weiteres von diesen dreien +3, Klettern oder Reiten +2, das andere +1, Körperbeherrschung +5, Sich verstecken +1, Singen oder Tanzen oder Stimmen imitieren



+3, Taschendiebstahl +1, Zehen +1

Gesellschaft: Gassenw. +3, Menschenkenntnis +4, Sich verkleiden +2, Überreden +3

Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen [eine Fremdsprachen nach Wahl] +4

Handwerk: Abrichten oder Falschspiel oder Malen oder Musizieren +4, ein zweites aus dieser Liste +2, Fahrzeug lenken +2, HK Wunden +1, Kochen +1, Schneidern +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Schlangemensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Aberglaube, Neugier

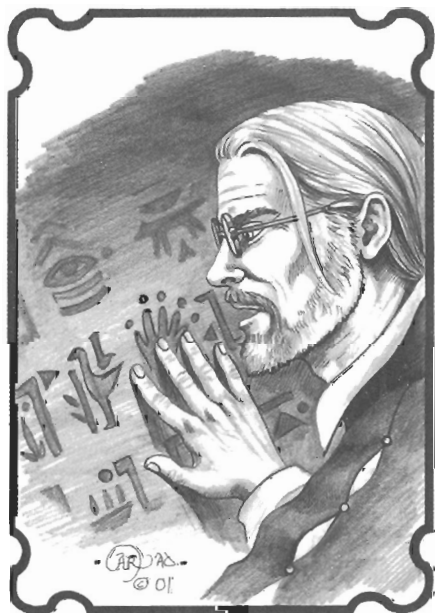
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arroganz

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, beladen mit voller Ausrüstung für aufwändige Einmann-Schau

JÄGER

Den meisten Jägern 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 der Jäger hingegen scheu und zurückhaltend. Er versteht sich meisterlich aufs Überleben in der Wildnis und kennt die besten Stellen, um Fallen auszuliegen. Und er weiß, wie man sich orientiert oder welche Pflanzen essbar und nützlich sind, und selbst über das Wetter der kommenden Stunden und Tage weiß er Bescheid. Ein Jäger kann zu seinem Beruf gekommen sein, weil er im Wald aufgewachsen ist, vielleicht hält er sich aber auch im Forst versteckt, weil er sich auf der Flucht vor dem Gesetz befindet.





Es gibt indes auch Jäger, die mit der Jagd ihr Silber verdienen. Fast jeder Baron hält einen Wildhüter in Lohn und Brot, der 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.

JÄGER (10 GP)

Voraussetzungen: IN 12, GE 12, KO 11, SO höchstens 7

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Armbrust oder Bogen oder Wurfspeer +5, Dolche +3, Speere +3, Ringen +2, Säbel oder Hiebaffen +1

Körper: Athletik oder Reiten oder Boote fahren +2, Klettern +2, Körperbeh. +2, Schleichen +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +5, Sinnesschärfe +5, Stimmen imitieren +1

Natur: Fährtensuchen +6, Fallenstellen +6, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orient. +3, Wettervorhers. +3, Wildnisl. +5

Wissen: Pflanzenkunde +3, Tierkunde +5
Handwerk: Abrichten oder Bogenbau +4, Fleischer oder Gerber/Kürschner +3, HK Gift +3, HK Krankheiten +2, HK Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeit: Scharfschütze

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Innerer Kompass oder Richtungssinn, Raumangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Lahm, Platzangst, Schwaches Gehör

Ausrüstung: stabile, wetterfeste Kleidung, geeignete Jagdwaffe (Armbrust, Bogen oder Speer), 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 besonders reiche Familien finanzieren aus Statusgründen spezielle Akademien, in denen talentierte Bewerber in langjährigem Drill zu fähigen Waffenmeistern 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 mitunter deutlich voneinander unterscheiden.

KRIEGER (20 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 7

Modifikationen: LeP +2, AuP +3

Vorteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Zäher Hund

Nachteile: Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit)

Kampf: Raufen +2, Ringen +3, Anderthalbhänder oder Fechtwaffen oder Hiebaffen oder Kettenwaffen oder Schwerter oder Säbel oder Zweihandhiebaffen oder Zweihandschwerter und -säbel +6, ein weiteres aus dieser Liste +4, Dolche +2, Infanteriewaffen oder Speere +3, Armbrust oder Bogen oder Wurfspeer +4, zwei weitere Kampftalente nach Wahl +3

Körper: Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Selbstbeherrschung +5, Sinnesschärfe +2, Zehen +1

Gesellschaft: Erikette +3



Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orient. +1
Wissen: Anatomie +1, Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +2, Heraldik +3, Kriegskunst +5, Magiekunde +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4
Handwerk: Heilkunde Gift +1, HK Wunden +3, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Linkhand I, Schildkampf I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung, Arroganz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutauswurf, Kränklich, Lahm
Ausrüstung: relativ hochwertige Kleidung, Stiefel, Schwert oder ähnliche Waffe, Dolch, Schild, Kettenhemd oder Metallrüstung (RS 4 oder 5), Waffenpflegeset, Kriegerbrief
Besonderer Besitz: erprobtes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

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 Abenteurern, bei Händlern, die ein neues Geschäftsgebiet eröffnen wollen, oder als Kundschafter, aber die meiste Zeit verdienen sie ihren Lebensunterhalt als selbstgenügsame Jäger oder 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 (10 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 12, SO höchstens 7

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Atmbrust oder Bogen +1, Dolche +2, Ringen +2, Säbel oder Hiebaffen +1, Speere oder Stäbe +3

Körper: Athletik oder Reiten oder Boote fahren +4, ein weiteres aus dieser Liste +3, das dritte +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +4, Sinnenschärfe +6

Natur: Fährtsensuchen +5, Fallenstellen +2, Fesseln +3, Fischen +2, Orientierung +5, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5

Wissen: Geographie +2, Heraldik +1, Pflanzenkunde oder Kriegskunst oder Tierkunde +3

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kartographie +3, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Innerer Kompass oder Richtungssinn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kränklich, Lahm, Platzangst

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung in Naturfarben, Speer oder Kampfstab, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafsack

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug oder ausgebildeter Spürhund

MAGIERIN

Die magische Begabung ist nur wenigen gegeben, und wer in ihrer Ausübung geschult ist, der bringt man in den meisten Gegenden Aventuriens großen Respekt entgegen. Wer an



einer Magierakademie – seltener bei einem privaten Lehrmeister – ausgebildet wurde, ist nicht nur in magischen Dingen geschult und hat darüber hinaus noch das Schreiben und Lesen gelernt, sondern auch Grundbegriffe der Alchimie, Geschichte, Philosophie und andere Wissenschaften studiert. Hier gibt es jedoch viele Unterschiede, denn zwischen der Tätigkeit einer horasischen Illusionsmagierin, eines tulamidischen Dschinnenbeschwörers und einer sinistren Brabaker Dämonologin liegen Welten. Eines haben jedoch alle Magierinnen (und natürlich auch Magier) gemeinsam: Wenn sie nach jahrelangem Studiums ihre Akademie verlassen, 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 Akademiemauern lernen. Zudem wird sie stets bemüht sein, ihre Fähigkeiten und ihre Kenntnisse der Magie und anderer Wissenschaften zu mehren.

MAGIERIN (20 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, CH 12, SO mindestens 7

Modifikationen: MR +2, AsP +6

Vorteile: Zauberer, Akademische Ausbildung (Magierakademie)

Kampf: Stäbe +2

Körper: Selbstbeh. +2, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +1, Überzeugen +2

Wissen: Brettspiel +1, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter und Kulte +2, Heraldik +1, Magiekunde +7, Mechanik +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sprachkunde +1, Sternkunde +3, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen [Muttersprache] +2, Sprachen kennen [Tulamida oder Garethli (nicht die Muttersprache)] +4, Sprachen kennen [Bosparano] +6, Sprachen kennen [Ur-Tulamida] +4, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6, L/S [zwei Schriften aus folgender Liste: Altes Tulamida, Glyphen von Unau, Kusliker Zeichen, Tulamida, Zhayad] jeweils +4

Handwerk: Alchim. +4, Malen/Zeichnen +2

Zauber: erhält Zauber-GP in Höhe von $(KL+IN) \times 5$ Punkten; kann davon alle Zauber gildemagischen Ursprungs oder allgemeiner Natur nach Spalte A steigern, die Aktivierung eines Zaubers kostet 5 Zauber-GP, der höchste mögliche ZfW zu Beginn ist 10. Elfenzauber, die den Magiern bekannt sind, werden nach Spalte C gesteigert, ihre Aktivierung kostet jeweils 15 GP, der Höchstwert beträgt 7. ADLERAUG und WEHE WALLE sind unter Magiern nicht bekannt und können nicht gewählt werden. Ein Magier hat die Kenntnis des Ersten Stabzaubers.

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl, Zeitgefühl, Arroganz, Eitelkeit

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schwer zu verzaubern, Farbenblind, Niedrige Magieresistenz

Ausrüstung: Robe mit arkanen Symbolen, hoher spitzer Hut (oder gehörnte Kappe), Zauberstab mit dem ersten Stabzauber, Zierdolch, Tinte und 10 Blatt Pergament, Dolch oder Magierflorete, lederne Umhängetasche.

Besonderer Besitz: nicht möglich

PIRATIN

Vor allen Küsten Aventuriens versuchen sich wagemutige Kaperfahrer auf ihre Weise am Handel zu 'beteiligen', und wenn die Totenkopfflagge weht, opfert mancher Händler lieber einen Teil seiner Ladung, als um sein Le-



ben 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 Handlungsherrinnen, 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 Piratinnen 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.

PIRATIN (5 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KK 11, SO höchstens 7

Vorteile: Balance

Nachteile: Goldgier 5

Kampf: Dolche +2, Hieb- oder Säbel oder Schwerter +4, eines der anderen beiden +2, Raufen +3, Ringen +1, Wurf- speer oder Wurf- beil oder Wurf- messer +3, eines der anderen beiden +2

Körper: Akrobatik +1, Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schwimmen +3, Zehen +3

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1

Naturtalente: Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +2, Wettervorhersage +3

Wissen: Geographie +2, Kriegskunst +2, Schätzen +2, Mechanik oder Sternkunde oder Zimmermann +2

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Boote fahren +4, HK Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Schlösser knacken +1, Seefahrt +4

Sonderfertigkeiten: Linkhand I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Aberglaube, Jähzorn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst, Platzangst

Ausrüstung: Kleidung (einfach, bunt), Nahkampf- waffe (meist Entersäbel), Wurf- waffe, Enterhaken und 10 Schritt Seil, breiter Gürtel, buntes Kopftuch, Weinschlauch oder Schnapsflasche

Besonderer Besitz: kleines Ruder- oder Segelboot

SÖLDNER

Nicht jeder Adlige kann sich ein Ritterheer oder eine andere stehende Truppe leisten. So greift



man gerne auf Lohnkrieger 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 rauhe Burschen und kämpfen für Geld und Beute, manche sogar für den hitzigen Rausch des Gefechts. Über heroischere Motive spotten sie, doch trotz allem lärmenden Auftretens 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 (10 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 11, SO höchstens 7

Modifikationen: LeP +1, AuP +2

Vorteile: Zäher Hund

Kampf: Aderthalhänder oder Fecht- waffen oder Ketten- waffen oder Säbel oder Schwerter oder Hieb- waffen oder Zwei- handhieb- waffen oder Zwei- handschwerter oder -säbel +5, eine weitere aus dieser Liste +3, Dolche +3, Infanteriewaffe +3, Armbrust oder Bogen oder Wurf- speer oder Wurf- beil oder Wurf- messer +3, Raufen +3, Ringen +3

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeh. +1, Sich verstecken +1, Zehen +3

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2

Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +3, Mechanik oder Heilkunde Gift +1, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Boote fahren oder Fahrzeug lenken +2, Falschspiel +2, HK Wunden +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +2, Abriechten oder Grobschmied oder Zimmermann oder Holzbearbeitung oder Kochen +2

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung oder gleichwertiges Stück), Linkhand I, Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Schnelle Heilung, Aberglaube

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Kriegerakademie, Kränklich, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: einfache, möglichst auffällige Kleidung, Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Lederrüstung (oder gleichwertiges Stück), Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Würf-

fel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Feldflasche, Schlafsack

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

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 ist er rettungslos verloren. Das Leben hat ihm beigebracht, dass er nur sich selbst vertrauen kann. Er schlägt sich oft mit Gaunereien verschiedenster Art durch, 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 im 'glücksunabhängigen Glücksspiel', weiß, wo man günstig gute Rauschkräuter erstehen kann (und kassiert für dieses Wissen saftige Provision), und treibt sich gerne in finsternen Kaschemmen mit noch finsternerem Publikum herum. Hier begegnet er solchen Männern und Frauen, die für einen raschen, einträglichen Auftrag jemanden suchen, der keine Fragen stellt.

STREUNER (5 GP)

Voraussetzungen: IN 12, CH 12, FF 12, SOmax. 5

Vorteile: Gefahreninstinkt

Kampf: Dolche +3, Fecht- waffen oder Schwerter oder Säbel oder Hieb- waffen +2, Raufen +2, Ringen +1, Wurf- messer +2

Körper: Athletik +2, Gaukeleien oder Brettspiel oder Sich verkleiden +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich verstecken +3, Sinnen- schärfe +2, Taschendiebstahl +5, Tanzen +3, Zehen +3



Gesellschaft: Betören oder Falschspiel +5, das andere +2, Etikette +2, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +5

Natur: Orientierung +1

Wissen: Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Schlösser knacken +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Glück im Spiel, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Aberglaube, Eitelkeit, Goldgier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: 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. im Stiefel), Dolch, passende Einhandwaffe

Besonderer Besitz: Vorteil 'Verbindungen' im Wert von 20 GP, dabei darf der Rahmen von SO +/-5 auch überschritten werden (nicht aber das Maximum von SO 15).

WUNDÄRZTIN

Die Heilkunst ist eine komplexe Wissenschaft, und nicht jede ist eine studierte Medica. Die Wundärztin ist oft die beste medizinische Versorgung, die den unteren Schichten zur Verfügung steht, sei es als Feldscherin bei der Armee, als Zahnreißer oder Bader in den Städten oder als Verkäuferin von Wundertinkturen, unterwegs mit eigenem Wagen. Dass zu diesem Beruf nicht nur Kenntnisse des Körpers und seiner Schwachpunkte und der Heilpflanzen sowie 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 den Städten jagen lassen.

WUNDÄRZTIN (0 GP)

Voraussetzungen: IN 12, CH 11, FF 13, SO höchstens 7

Vorteile: Resistenz gegen Krankheiten

Kampf: Dolche +2, Raufen +1, Ringen +3, Säbel oder Hieb Waffen +1, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnen-schärfe +2, Zechen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +1

Wissen: Anatomie +3, Götter und Kulte +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +4, Rechnen +3, Rechtsk. +1, Sagen/Legenden +1

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +6, Kochen +4



Empfohlene Vor- und Nachteile: keine
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eitelkeit, Totenangst

Ausrüstung: Kleidung (einfach), Dolch, blutbefleckte Lederschürze, Tuchbeutel, Knochen-säge, Skalpell, Verbandszeug, halbes Dutzend blutstillende oder fiebersenkende Kräuter, lederumwickeltes Beißholz

Besonderer Besitz: Beutel mit haltbar gemachten Kräutern (5x Vierblättrige Einbeere, 2x Wirselkraut, je 1x Donf, Menchal, Olginwurz, siehe S. 152) und hochwertiges ärztliches Besteck (erleichtert die Probe auf Heilkunde Wunden um 3 Punkte)

WALDLÄUFER

Obwohl es bei den Elfen, die noch traditionell in ihren Sippenverbänden leben, eigentlich üblich ist, dass fast alle Arbeiten gemeinsam getan werden, gibt es doch einige, die sich auf bestimmte Tätigkeiten spezialisiert haben. Die wichtigste Gruppe davon sind die *Waldläufer*, die regelmäßig ihr Dorf alleine oder in kleinen Gruppen verlassen, um die weitere Umgebung im Auge zu behalten und auf die Jagd zu gehen. In den seltenen Fällen, dass sich Feinde – zumeist Orks oder Menschen – in das Gebiet des Stammes wagen, ist es auch zunächst einmal die Aufgabe der Waldläufer, die Eindringlinge zu verjagen. Nur wenn das nicht gelingt oder die Zahl der Feinde zu groß ist, wird die ganze Sippe mobilisiert und greift gemeinsam zu den Waffen.

WALDLÄUFER (0 GP)

Voraussetzungen: GE 13, KO 12, SO höchstens 10; Kultur Auelfenvolk

Kampftalente: Bogen +3, Dolche +3, Ringen +2, Speere +3

Körperliche Talente: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeh. +3, Schleichen +3, Schwimmen +1, Sich verstecken +3, Sinnensch. +3

Naturtalente: Fährtensuchen +3, Fallenstellen oder Fischen/Angeln +3, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3

Wissenstalente: Pflanzenkunde +3, Sternkunde +1, Tierkunde +5

Handwerkstalente: Bogenbau +3, Boote fahren +2, Fleischer oder Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Bluttausch, Goldgier, Nachtblind

Empfohlene Zauber: ADLERAUG, AXXILERATUS, SOMNIGRAVIS

Ausrüstung: leichte Kleidung, Mantel, Elfenbogen, Köcher mit 20 Pfeilen, Dolch, Umhängetasche, Musikinstrument (Seeleninstrument)

Besonderer Besitz: nicht möglich

LEGENDEPSÄNGER

In den meisten elfischen Stämmen gibt es die sogenannten Legendensänger, die die Aufgabe haben, in ihren Liedern und Erzählungen die alten Traditionen und Überlieferungen an spätere Generationen weiterzugeben. Sie erlernen von ihren Lehrmeistern eine große Zahl alter Geschichten, und gleichzeitig auch verschiedene Arten, sie vorzutragen: zumeist erzählt oder gesungen. Oft ziehen junge Legendensänger auch von Sippe zu Sippe, um auch die Erzählungen und Traditionen anderer Sänger zu hören und zu lernen. Und mitunter kann es passieren, dass ein solcher Legendensänger auch von der Neugier gepackt wird und selbst bei den 'Rosenohren' (also den Menschen) nach alten Überlieferungen suchen möchte.

LEGENDEPSÄNGER (0 GP)

Voraussetzungen: CH 13, IN 13, SO höchstens 10; Kultur Auelfenvolk

Kampf: Dolche +2, Speere +2

Körper: Akrobatik +2, Gaukeleien +2, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Stimmen imitieren +3, Tanzen +5

Gesellschaft: Betören +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +3

Wissen: Geschichtswissen +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +6, Sternkunde +3, Tierkunde +3

Handwerk: Malen/Zeichnen +2, Musiz. +5

Elfenlied: Zaubermelodie

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Arroganz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Bluttausch, Goldgier, Jähzorn

Empfohlene Zauber: BANNBALADIN, ODEM ARCANUM, SENSIBAR

Ausrüstung: Reisekleidung, Dolch, Speer, Musikinstrument (Seeleninstrument)

Besonderer Besitz: nicht möglich

VOR- UND NACHTEILE, CHARAKTERISTIKA

und nun bitte ich euch:
Helft mir!"
Es dauert einige Augen-
blicke, bis Daria und

Shafir, die der Erzählung gebannt
gelauscht hatten, begreifen, dass niemand

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 stannendem Blick begegnet, ist ihre Entscheidung gefallen. Leichtfüßig, fast als berührten die dünnen Lederschuhe den Boden nicht, gleitet sie auf den Tisch des Gauklers zu.

"Fey'jam Euch, Fremde und Freunde", spricht sie die Sitzenden an. "Mein Name ist Ranari

Aytann'lyriamalwaar – nennt mich einfach Ranari."

Ihre Stimme klingt leise, aber bestimmt, mehr wie ein Gesang als wie gesprochene Worte. Als sie ihren Namen in Isdira, der Sprache der Elfen, aus-

spricht, 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 Schritt 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 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, zurück zu lassen, 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,

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.

»ΜΕΙΝ ΠΑΜΕ ΙΣΤ ΡΑΡΑΡΙ
ΑΥΤΑΠΠ'ΛΥΡΙΑΜΑΛΩΑΡ –
ΠΕΠΠ' ΜΙΧ ΕΙΠΦΑΧ ΡΑΡΑΡΙ.«

"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. Alleine 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 ihnen 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 praiosgefälligen 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 gegenüber zu stehen, 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 ...

VORTEILE UND NACHTEILE

Auf die sogenannten **Schlechten Eigenschaften** (s. Seite 62) können ebenso Proben abgelegt werden wie auf die bisher vorgestellten 'guten' Eigenschaften Mut, Klugheit etc., nur handelt es sich bei den Schlechten Eigenschaften

Die folgende Liste an Vor- und Nachteilen ist nur eine mögliche Auswahl. Sie können in Ihrer Gruppe diese Vor- und Nachteile als Beispiel nehmen und eigene Entsprechungen erarbeiten; allerdings gilt hierbei ganz besonders, dass jeder Vor- und Nachteil und auch die möglichen Kombinationen vom Meister genehmigt werden müssen.

● Wie schon auf Seite 27 erwähnt, dürfen Sie bei der Erschaffung Ihres Helden **maximal Nachteile für insgesamt 50 Punkte** auswählen, wobei die Punkte, die fest mit Rasse, Kultur und/oder Profession Ihres Helden verbunden sind, nicht angerechnet werden. Im Gegensatz zu den Talenten und Eigenschaften verändern sich die Vor- und Nachteile Ihres Helden im Laufe seiner Karriere nicht mehr wesentlich (zur Senkung der *Schlechten Eigenschaften* siehe S. 124); etliche sind sogar erklärtermaßen unveränderlich – überlegen Sie es sich also sehr genau, was Sie Ihrem Helden antun.

● Eine Ausnahme hiervon sind die sogenannten **Gaben** wie etwa *Zwergennase* 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. Die 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.

● Eine weitere Besonderheit findet sich bei den Nachteilen:

um Schwächen des Helden.

● Ein Sternchen (*) anstelle der GP-Kosten bedeutet, dass dieser Vor- oder Nachteil nicht frei wählbar ist, sondern fest an eine Profession, Kultur oder Rasse gebunden ist. Der Vollständigkeit 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 in diesem Zusammenhang ebenfalls, dass die höhere Stufe 'mehrstufiger' Vor- und Nachteile (wie z.B. *Resistenz/Immunität* gegen ein und dieselbe Art Gift, *Unnsehlich* und *Widerwärtiges Aussehen*) natürlich gegen eine eventuell von Rasse oder Kultur zur Verfügung gestellten niedrigeren 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.

● Hier nicht aufgeführt sind hier die **Sonderfertigkeiten**, die einigen Helden von Spielbeginn an zur Verfügung stehen, die aber im späteren Verlauf des Spiels noch erlernt oder erworben werden können. Da es sich bei den in dieser Basisversion der Regeln vorgestellten Sonderfertigkeiten fast ausschließlich um Kampffertigkeiten wie *Rüstungsgewöhnung* oder *Schildkampf* handelt, sind sie im Kapitel zum Waffengang ab Seite 86 aufgeführt. Viele weitere Sonderfertigkeiten finden Sie in der Box **Schwerter und Helden**.

VORTEILE

Adlige Abstammung (7 GP): Der Held entstammt einer adeligen Familie; er hat Anspruch auf einen entsprechenden Titel und unterliegt in manchen Bereichen nicht mehr der gewöhnlichen Gerichtsbarkeit. Allerdings hat er keine Aussicht, das Lehen seiner Eltern zu erben, da ältere Geschwister vor ihm in der Erblinie stehen oder seine Familie aus irgendeinem Grund den Anspruch auf das Lehen verwirkt hat. Mögliche Adelstitel sind die des 'Edlen' oder des 'Barons' (oder ihrer regionalen Entsprechungen). Voraussetzung für diesen Vorteil ist ein Sozialstatus von mindestens 8 für den Nachkommen eines Edlen und mindestens 10 für einen Baronsspross.

Akademische Ausbildung (Krieger) (*): 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 zu den halben Kosten steigern kann und auch nur die halben Aktivierungskosten zahlen muss. Diese Kostenersparnis gilt nur für den Zeitpunkt der Generierung, nicht für späteres Steigern. Zum Abschluss seiner Ausbildung hat er einen Krieger-

brief erhalten, die ihn zum Führen beliebiger Waffen bevollmächtigt, ihm die Teilnahme an allen Turnieren ermöglicht und eine hohe Laufbahn in vielen Armeen und Garden in Aussicht stellt; der SO des Helden steigt dadurch (am Abschluss der Generierung) um 1.

Akademische Ausbildung (Magier) (*): Der Held hat seine Jugend in einer Magierakademie verbracht und dort eine umfassende Ausbildung in Zauberei und verwandten Bereichen erhalten. Dies hat zur Folge, dass er bei der Heldengenerierung alle Zauberfertigkeiten und auch alle Wissenstalente zu den halben Kosten steigern kann und auch nur die halben Aktivierungskosten zahlen muss. Diese Kostenersparnis gilt nur für den Zeitpunkt der Generierung, nicht für späteres Steigern. Zum Abschluss seiner Ausbildung hat er ein Magiersiegel in seine Handinnenfläche tätowiert bekommen, durch das er als Magier erkennbar wird; dadurch steigt sein Sozialstatus (am Abschluss der Generierung) um 1 Punkt. Diesen Vorteil können nur diejenigen Helden nehmen, die bereits den Vorteil *Zauberer* gewählt haben (s. S. 60).

Altersresistenz (*): Ein altersresistenter Held ist (im natürlichen Rahmen) immun gegen die Auswirkungen hohen Alters. Das kann entwe-

der bedeuten, dass er ab einem gewissen Zeitpunkt wesentlich langsamer altert, oder aber, dass er die üblichen Altersgebrechen (körperlicher und geistiger Art) nicht erleidet. In der Regel ist dieser Vorteil nur wenigen Rassen wie etwa den Elfen vorbehalten – ein altersresistenter Mensch sollte schon einen Grund für dieses 'Wunder' haben. (Außerdem könnte es passieren, dass sich irgendwann die Praios-Kirche für ihn zu interessieren beginnt, kann so etwas doch in der Regeln nur mit finsterster Magic zusammenhängen ...)

Astrale Regeneration (10 GP): Ein Held mit diesem Vorteil regeneriert pro Ruhephase 1W+2 AsP; eventuelle Intuitions-Würfe zur Rückgewinnung verlorener Astralpunkte und bei Ritualen zum Erlangen eines höheren AsP-Grundwerts sind um 2 Punkte erleichtert. Dieser Vorteil kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Astraler Block* gewählt werden.

Astralmacht (je 2 GP): Der Held erhält einen Astralpunkte-Bonus von einem Punkt pro zwei eingesetzter GP; maximal können auf diese Weise 5 Astralpunkte hinzugewonnen werden.

Ausdauernd (je 1 GP): Der Held erhält einen Ausdauerbonus von einem Punkt pro eingesetztem GP; maximal können auf diese Weise

5 Ausdauerpunkte hinzugewonnen werden. Ein Held, der besonders ausdauernd ist (der mindestens 3 GP in diesen Vorteil investiert hat), wird langsamer erschöpft, d. h., seine Erschöpfungsschwelle beträgt nicht KO Punkte, sondern KO +1; wer Ausdauernd für 5 GP gewählt hat, dessen Erschöpfungsschwelle steigt sogar um 2 Punkte.

Ausrüstungsvorteil (1 GP pro Dukaten): Ein GP Ausrüstungsvorteil bringt dem Helden einen zusätzlichen Dukaten zum Erwerb zusätzlicher oder besserer Ausrüstung (nicht jedoch als Handgeld). Eine erweiterte Variante dieses Vorteils ist der *Besondere Besitz* (siehe dort); beide Formen können miteinander kombiniert werden.

Balance (10 GP): Für Helden mit diesem Vorteil sind alle *Körperbeherrschungs-*, *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 schwankendem Untergrund zu tun haben. Außerdem können sie von jedem Sturzschaden ein (aufgerundetes) Fünftel der erlittenen Punkte abziehen (nach der Einrechnung der *Körperbeherrschungs-*Probe).

Begabung für [Talent] (GP-Kosten je nach Talent): Der Held erhält für das jeweilige Talent zu Spielbeginn einen zusätzlichen Talentpunkt; außerdem kann dieses Talent in Zukunft leichter verbessert werden: Es gilt die jeweils leichtere (linke) Spalte der Steigerungskosten. Die Kosten hängen von der Art des jeweiligen Talent ab:

Begabung für ein Gesellschaftliches, Natur-, Wissens- oder Handwerkstalent: 6 GP

Begabung für ein Körperliches Talent: 12 GP

Begabung für ein Waffentalent der Steigerungskategorie C: 9 GP

Begabung für ein Waffentalent der Steigerungskategorie D: 12 GP

Begabung für ein Waffentalent der Steigerungskategorie E: 15 GP

Dieser Vorteil kann nur jeweils einmal pro Held erworben werden, und er ist nicht mit *Begabung für eine Talentgruppe* in der gleichen Kategorie kombinierbar. Eine Begabung für eine einzelne Sprache oder Schrift gibt es nicht.

Begabung für [Talentgruppe] (GP-Kosten nach Talentgruppe): Der Held ist für eine bestimmte Talentgruppe besonders begabt, also etwa im Bereich Kampftalente, Körperliche Talente oder Wissenstalente. Zum Steigern eines Talent ab dieser Kategorie muss er weniger Abenteuerpunkte investieren als andere Helden: Es gilt jeweils die billigere (linke) Kostenspalte. Die Kosten für diesen Vorteil hängen von der jeweiligen Talentgruppe ab:

Begabung für Gesellschaftliche, Natur-, Wissens- oder Handwerkstalente: jeweils 20 GP

Begabung für Körperliche Talente: 40 GP

Begabung für Waffentalente: 50 GP

Dieser Vorteil kann nur einmal pro Held erworben werden und ist natürlich unvereinbar

mit einer *Unfähigkeit* für die gleiche Talentgruppe, ebenso ist es nicht möglich, dass ein Talent von einer Begabung für ein einzelnes Talent und gleichzeitig von einer Begabung für die dazugehörige Talentgruppe profitiert. Zur Begabung für Sprachen siehe *Sprachgefühl*.

Besonderer Besitz (12 GP): Ein *Besonderer Besitz* ist ein Ausrüstungsgegenstand, der normalerweise zu teuer ist, als dass er dem Helden zu Beginn seiner Karriere schon zur Verfügung stehen würde. Um was es sich genau handelt, hängt von der jeweiligen Profession ab, in der Regel ist es ein passendes 'Großgerät' (zum Beispiel ein Pferd für den Krieger). Magische Gegenstände oder dergleichen kommen allerdings nicht in Frage, so etwas muss sich ein Held erst im Laufe seiner Karriere verdienen. Steht bei der Profession ein: *nicht möglich*, dann kann der Held diesen Vorteil nicht erwerben.

Dämmerungssicht (*): Ein Wesen mit Dämmerungssicht erleidet bei schlechter Beleuchtung nur die Hälfte der Abzüge auf AT, PA und Fernkampfwerte sowie auf *Sinnenschärfe*-Proben (jeweils zu seinen Gunsten gerundet). Nähere Einzelheiten zu diesen Abzügen finden Sie auf S. 102.

Gefahreninstinkt (15 GP, Gabe): Diese Gabe dient dazu, den Helden vor direkt bevorstehender 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 (mitten im Kampf), wirkt sie allerhöchstens unter erschwerten Bedingungen. Jedoch kann Gefahreninstinkt vor einem Hinterhalt warnen und in einer Überraschungssituation schnelle Handeln ermöglichen; siehe S. 94. 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 was für eine Gefahr es sich handelt. Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, die Probe wird auf KL/IN/IN abgelegt.

Glück (25 GP): Ein Held, an dem sprichwörtlich das Glück klebt, darf bis zu drei Mal am Tag (1W3, vom Meister verdeckt ausgewürfelt) einen Würfelwurf (eine AT oder PA, einen Schadenswurf, eine Talentprobe...) einmal wiederholen und das für ihn günstigere Ergebnis wählen. Dies können auch Attacke-Würfe des Gegners im Kampf sein, oder Ergebnisse von Sturzschaden oder schlicht und ergreifend eine misslungene *Etikette*-Probe.

Glück im Spiel (7 GP): Üblicherweise wird eine IN-Probe abgelegt, um bei einem Glücksspiel zu bestimmen, ob Phex es gut mit dem Helden meint (und ob der Held ihre Zeichen deuten konnte). Für Charaktere mit diesem Vorteil ist die IN-Probe um 7 Punkte erleichtert, was bei Gelingen bedeutet, dass der Held erhöhte Gewinnchancen hat, in einem echten

Spiel eine Karte neu ziehen oder ein Würfelergebnis modifizieren darf und dergleichen.

Gutaussehend (5 GP): Ein gutaussehender Held hat ein besonders attraktives Äußeres; sei es durch Gestalt und Gesicht oder durch 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 gutaussehende Helden um 1 Punkt erleichtert. Inwieweit Angehörige anderer Rassen diesen Vorteil überhaupt wahrnehmen (ein gutaussehender Zwerg muss noch lange keinen Erfolg bei Elfen haben ...) und ob Gewöhnung an den Helden diesen Vorteil abmildert, bleibt Meisterentscheid. Der Vorteil kann nicht mit den Nachteilen *Widerwärtiges Aussehen* oder *Unansehnlich* kombiniert werden.

Gutes Gedächtnis (12 GP): Der Held darf unter besonderen Umständen zusätzliche KL-Proben ablegen, um an Informationen zu gelangen (Meisterentscheid); Sprachen und Zaubere können für drei Viertel der angegebenen Kosten (aufgerundet) gesteigert werden.

Herausragende Eigenschaft (mindestens 8 GP): Der Held darf das Spiel mit einem Eigenschaftswert von 15 beginnen (vor der Anrechnung eventueller Rassen-, Kultur- und Professionsboni). Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden; wenn er dabei mehrmals auf die gleiche Eigenschaft angewandt wird, steigen der Startwert und die Obergrenze dieser Eigenschaft jedes Mal um einen weiteren Punkt. Um diesen Vorteil mehrfach für ein und dieselbe Eigenschaft einzusetzen, sind höhere GP-Kosten erforderlich: 10 GP zur Verbesserung der Eigenschaft von 15 auf 16, 12 GP für den Sprung von 16 auf 17 (also je 2 GP mehr für die nächste Steigerung); dies ist nach Belieben bis zum Aufbrauchen des GP-Vorrats möglich.

Wenn ein Mensch das Spiel also mit einer KK von 16 beginnen will, muss er hierfür 18 GP (8 GP für die Steigerung auf 15, 10 GP für die weitere Steigerung auf 16) bezahlen, und natürlich muss er von vornherein die 14 GP investiert haben, um KK 14 zu bekommen.

Wenn es sich um einen Thorwaler handelt, wird der Rassenbonus (KK+1) anschließend addiert, so dass der Held mit einer KK von 17 beginnt.

Bei der erhöhten Eigenschaft darf es sich um keine Eigenschaft handeln, die durch Rassen- oder Kulturboni gesenkt wird.

Hitzeresistenz (*): Wesen, die resistent gegen Hitze sind, erleiden durch außergewöhnliche heiße Umgebungstemperaturen keinen Schaden, so lange diese Temperaturen im erträglichen Rahmen (bis +50 °C) bleiben; sie müssen nur dann erhöhten Ausdauerverlust und stärkere Erschöpfung hinnehmen, wenn sie sich unter diesen Bedingungen übermäßig anstrengen. Dieser Vorteil schützt *nicht* gegen Zaubere, deren Wirkung auf Hitze oder Feuer beruhen.

Hohe Magieresistenz (je 5 GP): Der Held ist besonders resistent gegen schädliche Magie. Jeder Punkt MR-Erhöhung kostet 5 GP; es können maximal drei Punkte zur Magieresistenz hinzugewonnen werden.

Immunität gegen Gifte (10 GP): Der Charakter ist extrem widerstandsfähig gegen eine bestimmte Art von Giften (z.B. gegen Schlangengift, mineralisches Gift, pflanzliches Gift ...): Bei Resistenzproben gegen diese Giftart ist seine KO um 10 Punkte erhöht, gegen andere Gifte hilft dieser Vorteil jedoch nicht. *Immunität gegen Gifte* und *Resistenz gegen Gifte* sind nicht kombinierbar. Der Spielleiter muss der genannten Giftkategorie zustimmen.

Innerer Kompass (7 GP): Dies heißt nicht mehr und nicht weniger, als dass der Held immer weiß, wo Norden ist. Dadurch sind alle *Orientierungs*-Proben (oder *Wildnisleben*-Proben zu Orientierungszwecken) um 7 Punkte erleichtert, auf See oder in der Wüste sogar um bis zu 14 Punkte (Meisterentscheidung). *Innerer Kompass* kann nicht mit dem Vorteil *Richtungssinn* kombiniert werden.

Lebenskraft (je 3 GP): Der Held erhält einen LeP-Bonus von einem Punkt (max. 5) für je drei eingesetzte Generierungspunkte.

Linkshänder (5 GP): Linkshänder haben leichte Vorteile im Kampf; während der ersten 5 Kampfrunden erhält ihr Gegner durch die Überraschung einen PA-Nachteil von 1 Punkt. Linkshänder können bestimmte Sonderfertigkeiten, die mit dem links- bzw. beidhändigen Waffeneinsatz verbunden sind, zu 3/4 der Kosten (aufgerundet) erlernen. Es mag Waffen und Objekte geben, die für Linkshänder ungeeignet sind, weil sie speziell für die rechte Hand entworfen wurden.

Resistenz gegen Gifte (7 GP): Der Charakter ist besonders widerstandsfähig eine bestimmte Art von Gift (z.B. Schlangengift, mineralisches Gift, pflanzliches Gift ...): Bei Resistenzproben gegen dieses Gift ist seine KO um 5 Punkte erhöht. *Resistenz gegen Gifte* und *Immunität gegen Gifte* sind nicht kombinierbar. Der Spielleiter muss der genannten Giftkategorie zustimmen.

Resistenz gegen Krankheiten (7 GP): Der Charakter ist besonders widerstandsfähig gegen Krankheiten gleich welcher Art: Bei Resistenzproben gegen Krankheiten ist seine KO um 5 Punkte erhöht.

Richtungssinn (3 GP): 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 z.B. der Geländetyp 'Stadt' sein (letzteres

lässt sich am Besten mit *Ortskenntnis* darstellen). *Richtungssinn* kann nicht mit dem Vorteil *Innerer Kompass* kombiniert 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 *Entwinden*, *Akrobatik*, *Gaukeleien*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Tanzen* und *Entfesseln* und können diese Talente auch jeweils um eine Kategorie leichter steigern. Ebenfalls erleichtert sind einige Kampffaktionen und Sonderfertigkeiten, 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 ist um 4 Punkte gesenkt.

Schnelle Heilung (10 GP): Ein Held mit diesem Vorteil regeneriert pro Ruhephase 1W+2 LeP; eventuelle KO-Würfe zur Rückgewinnung verlorener Lebenspunkte sind um 2 Punkte erleichtert. Dieser Vorteil ist natürlich nicht mit *Schlechter Regeneratio* zu vereinen.

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 Zauber, die ihn schaden sollen, sondern auch für alle diejenigen, die ihm helfen könnten: Alle Beherrschungs-, Verwandlungs- und Heilzauber, die auf ihn angewendet werden, sind um 3 Punkte erschwert, ebenso etliche Zauber anderer Kategorien, die eine Verwandlung oder Geisteskontrolle bewirken. Diese Erschwerung wird zu allen anderen Modifikationen addiert, also auch zur Magieresistenz, wenn die für den Zauber relevant ist. Es sind jedoch nur Zauber 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.

Von den Zaubern, die in dieser Box erwähnt sind, trifft dieser Vorteil auf folgende zu: ATTRIBUTO, AXCELERATUS, BALSAM SALABUNDE, BANNBALADIN, FULMINICTUS, HORRIPHOBUS, KLARUM PURUM, PARALÜ, SENSIBAR, SOMNIGRAVIS, SALANDER MUTANDER, VISIBILI VANITAR, WIDER HELLSICHT.

Soziale Anpassungsfähigkeit (7 GP): Ein Held mit diesem Vorteil findet sich auch in sozial ungewohnter Umgebung schnell zurecht und muss nur geringere Einbußen auf seine Gesellschaftlichen Talentwerte hinnehmen, wenn er sich in einer ungewohnten Kultur oder einem ungewohnten Umfeld bewegt. Seine *Verbindungen* (siehe unten) kosten ihn nur drei Viertel ihres SO an GP und können in einem Rahmen von SO+/-7 gewählt werden (aber

auch hier kann SO 15 nicht überschritten werden).

Sprachgefühl (10 GP): Ein Held mit diesem Vorteil kann alle lebenden Sprachen so behandeln, als gehörten sie zur Sprachfamilie seiner Muttersprache. Lebende Sprachen heißt in diesem Zusammenhang, dass der Held die Sprache von einem Muttersprachler hören und erlernen muss.

Verbindungen (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. Jeder Bekannte kostet so viele GP, wie dessen Sozialstatus beträgt, und muss aus einem Rahmen vom eigenen SO +/-5 (Maximum SO 15) ausgewählt werden. Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden.

Wohlklang (10 GP): Die besonders schön klingende Stimme und ein Gespür für Melodien gibt 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 Null sinken, in ein Koma, aus dem er noch die nächsten (W6 x KO) Kampfrunden gerettet werden kann. Fällt seine LE auf weniger als den negativen Betrag seiner Konstitution, so ist der Held unwiederbringlich tot. *Zähe Hunde* können jeweils statt der einfachen Konstitution einen Wert von 1,5 x KO (aufgerundet) einsetzen. Näheres hierzu finden Sie auf S. 97.

Zauberer (*): Der Held hat eine längerfristige magische Ausbildung hinter sich gebracht, die ihm ermöglicht, bestimmte Zaubersprüche und Rituale (je nach Profession bzw. Kultur) zu erlernen und anzuwenden. Er verfügt über (MU+IN+CH)/2 AsP (aufgerundet) plus 12 AsP (plus eventuell weitere je nach Kultur und Profession). Weitere Einzelheiten zu magicbegabten Helden finden Sie bei der Profession Magier (S. 54), der Kultur Auelf (S. 50) und dem Kapitel zur Magic (ab S. 125).

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, gerade aus dem Schlaf oder der Bewusstlosigkeit erwacht ist oder sich seit Tagen in lichtlosen Kellern befindet.

Zwergennase (12 GP, Gabe): Der Held hat einen übernatürlichen Instinkt entwickelt, was das Aufspüren von Geheimgängen, verborgenen Türen oder Hohlräumen in Gemäuer und

Gestein anhelngt. Bei einem TaW kleiner 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 groben

Bereich sich solche Hohlräume befinden könnten, aber nichts über die Größe und Art des Hohlraumes, schon gar nicht irgendwelche Hinweise über Öffnungsmechanismen. Ah einem Talentwert von 7 kann *Zwergennase* auch

willentlich (auf Entscheid des Spielers) eingesetzt werden – dieser Einsatz kostet ihn dann 1W6 AuP.

Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, die Probe wird auf FF/IN/IN abgelegt.

NACHTEILE

Aberglaube (je –1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort). Aberglaube bezieht sich zumeist auf bestimmte Dinge, die dem Helden nach seiner Meinung Glück oder Pech bringen, vor denen er Angst hat. Wer diese Eigenschaft wählt, sollte die Details des Glaubens näher festlegen. Bemerkenswert ist allerdings, dass nicht jeder Aberglaube ohne jegliche Grundlage existiert.

Angst vor [Insekten, Spinnen, Reptilien, Pelztieren, Feuer, Wasser ...] (unterschiedliche Kosten): Dies sind unterschiedliche *Schlechte Eigenschaften* (siehe dort), bei denen der Held mit übertriebene 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. Vor was der Held jeweils diese Phobie hat, hängt oft von seiner Kultur oder Herkunft ab, mitunter kann 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 hat.

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 von fließendem Wasser* jedoch nur 1 GP pro Punkt der Schlechten Eigenschaft. Einige spezielle Ängste wie Meeresangst oder Dunkelangst sind weiter unten separat aufgeführt.

Arroganz (je –1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), die den Helden dazu bringt, sich allen anderen gegenüber hochmütig zu benehmen und ihnen nichts oder fast nichts zuzutrauen. Ob dies als Standesdünkel oder als übertriebenes Ehrgefühl daherkommt, ist dem Spieler überlassen, jedoch sollten speziell Proben auf Gesellschaftliche Talente hierdurch erschwert werden.

Astraler Block (–10 GP): Ein Charakter mit diesem Nachteil regeneriert pro Ruhephase nur 1W–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, und eine Kombination mit *Astraler Regeneration* ist nicht möglich.

Bluttausch (–15 GP): Der Held fällt in einen Bluttausch (beim Thorwaler auch als *Walwut* gefürchtet), sobald ein bestimmtes Ereignis eintritt. Üblicherweise ist dies entweder spontaner Zorn (z.B. eine gelungene Jähzorn-Probe), eine schwere Verletzung (Misslingen der *Selbstbeherrschungs*-Probe bei einem schweren Treffer) oder die Einnahme einer bestimmten Substanz. Im Bluttausch setzt der Rasende seine gefährlichsten Waffen (auch Zauberei) gegen die nächststehende Person ein. MU, AT und TP sind um 5 Punkte erhöht, der Rasende pariert nicht und nimmt keine Schmerzen wahr. Der Bluttausch dauert so lange, bis der Rasende keine Ausdauer mehr hat (er verliert für jede Kampfaktion 2 AuP) und entkräftet zusammenbricht.

Dunkelangst (je –2 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der der Held Beklemmungsgefühle durch Dunkelheit bekommt. Dies mögen Tunnel oder Höhlen, aber sogar finstere Wälder, vor allem aber einfach die Schwärze der Nacht sein. Diese Phobie ist so schwerwiegend, dass der Held für einen Punkt der Schlechten Eigenschaft 2 Generierungspunkte erhält.

Elfische Weltsicht (*): Elfen sind nicht ganz von dieser Welt – eine Aussage, der auch die meisten Elfen zustimmen würden und die dazu führt, dass sie viele Dinge, Wesen und Handlungen in dieser Welt mit einem besonderen Gefühl für mögliche Zusammenhänge betrachten und mit einem besonderen Zeitgefühl, das aus ihrer Alterslosigkeit resultiert. Dies wiederum bedeutet, dass Elfen viel mehr Zusammenhänge oder scheinbare Zusammenhänge erlernen müssen, ehe sich dies in konkreten Änderungen ihrer Handlung niederschlägt: Sie müssen – zusätzlich zu eventuellen weiteren Modifikationen – 50 % mehr Abenteuerpunkte ausgeben, wenn sie Talente, Gaben oder Zauber steigern oder Sonderfertigkeiten erwerben wollen.

Ausgenommen hiervon sind diejenigen Talente, in denen Elfen aufgrund ihrer Rasse Bonuspunkte bekommen (*Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Sinnenschärfe*, *Tanzen*, *Wildnisleben*, *Malen/Zeichnen*, *Musizieren* und *Singen*), die Elfenlieder und drei ausgewählte Elfenzauber (bei Verwendung der elfischen Professionen die drei dort genannten).

Diese erhöhten Kosten gelten noch nicht bei

der Erschaffung des Helden, also nicht für Talent-GP bzw. Zauber-GP.

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 *Wurfwaffen*-Proben und bei *Schusswaffen*-Proben unter 10 Schritt Entfernung. Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf weder durch Magie noch auf andere Weise wettgemacht werden kann.

Eitelkeit (je –1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort). Ein eitler Held versucht, in jeder beliebigen Situation gut auszusehen und Eindruck zu schinden. Das macht ihn recht leicht manipulierbar, da dieses Bedürfnis durchaus auch den 'vernünftigen' Rahmen sprengt.

Farbenblind (–5 GP): Der Held sieht nur Grauschattierungen, was bestimmte Proben erschwert und 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.

Goldgier (je –1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der der Held durch seine Gier nach Reichtum und Schätzen manchmal Dinge tut, die nicht unbedingt vernünftig sind. Dieser Nachteil bezieht sich nicht nur auf Gold und Schätze, sondern kann beispielsweise auch Artefakte oder Tränke meinen.

Höhenangst (je –3 GP für 2 Punkte Höhenangst): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der der Held panisch auf Situationen reagiert, 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.

Jähzorn (je –3 GP für 2 Punkte Jähzorn): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der der Held sehr schnell überreagiert, sobald er sich in irgendeiner Weise in seiner Ehre beschnitten sieht. Dies kann durchaus zu Situationen führen, in denen er sich (und vermutlich auch seine Gefährten) in Gefahr bringt.

Krankhafte Reinlichkeit (je –1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der der Held sich extrem unwohl fühlt, 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.

Krankheitsanfällig (-7 GP): Der Held ist anfällig für Krankheiten; KO-Proben zum Widerstand gegen Krankheiten sind um 5 Punkte erschwert. Kann nicht mit *Resistenz gegen Krankheiten* kombiniert werden.

Lahm (-10 GP): Der Charakter hat ein lahmes Bein, ein zerschmettertes und steifes Kniegelenk oder dergleichen. Er erleidet einen Verlust von 2 Punkten auf seine Gewandtheit (und das GE-Maximum, das er im Lauf des Spiels erreichen kann) und von 1 Punkt auf seine GS (die jedoch mindestens 1 bleibt). Zusätzlich muss er einen Verlust von 1 Punkt auf seinen AT- und 2 Punkten auf seinen PA-Grundwert hinnehmen. Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf nicht durch eine auch noch so gute Prothese wieder wettgemacht werden kann.

Meeresangst (je -1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der der Held Angst davor hat, sich an Bord eines Schiffes oder Bootes (oder gar ohne!) auf eine Wasserfläche (See, Meer, aber auch großer Fluss) zu begeben. Je weiter das 'rettende' Ufer entfernt ist, desto heftiger wird die Meeresangst.

Miserable Eigenschaft (-10 GP): Eine Eigenschaft, die der Held bei der Generierung nur auf den Wert 8 gesetzt hat, wird auf 7 gesenkt. Diese Eigenschaft kann in der späteren Laufbahn des Helden nur zu den doppelten Steigerungskosten angehoben werden. Die betreffende Eigenschaft darf keine Eigenschaft sein, in der der Held durch Rasse oder Kultur einen Bonus erhält. 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 den Maximalabzügen entsprechend völliger Finsternis (s. S. 102).

Neugier (je -1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), die den Helden dazu bringt, alles, was irgendwie interessant aussieht, 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.

Niedrige Magieresistenz (je -5 GP): Der Held ist leichter durch Magie zu beeinflussen als andere. Die Magieresistenz eines Helden kann durch diesen Nachteil um höchstens 3 Punkte gesenkt werden. Durch *Niedrige Magieresistenz* darf der MR-Wert nie unter Null sinken.

Platzangst (je -3 GP für 2 Punkte Platzangst): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der

der Held Beklemmungsgefühle durch große offene Flächen bekommt. Vor allem auf dem Meer oder in weiten, unbewaldeten Steppengebieten kann dies zur Panik führen, aber schon auf einem größeren Platz in einer Stadt oder einer baumfreien Wiese fühlt der Held sich unwohl und beklemmt. (Dieser Begriff wird recht häufig mit der *Raumangst* verwechselt, die das genaue Gegenteil meint.)

Prinzipientreue (-10 GP): Prinzipientreue Charaktere müssen mindestens drei bindende Grundsätze haben, die die Handlungen ihres Charakters prägen und die selbst in äußersten Notlagen noch eingehalten werden. Bricht der Charakter diese Prinzipien, um z.B. sein eigenes Leben zu retten, so ist er durch Gewissensbisse für die nächste Zeit (Meisterentscheid) in all seinen Handlungen eingeschränkt. Typische bindende Prinzipien sind religiöse Lebensregeln oder Ordensvorschriften, Pazifismus und der Ehrenkodex eines adligen Kriegers.

Rachsucht (je -1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), die den Helden in jeder Situation, in der er sich schlecht behandelt oder in seiner Ehre beschnitten fühlt, dazu veranlasst, unbedingt und ohne Rücksicht auf Verluste Rache zu wollen. Im Gegensatz zu Jähzorn, der sofortiges Handeln erfordert, erlaubt die 'kalte Rache' jedoch Überlegungen, Planung, Hege und Pflege der Rachsucht.

Raumangst (je -3 GP für 2 Punkte Raumangst): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der der Held Beklemmungsgefühle durch enge Räume, schmale Tunnel und dergleichen bekommt.

Schlechte Eigenschaft (GP variabel): Schlechte 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 zu z.B. *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 zur (aufgerundeten) 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 Klettern-Probe 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 Klettern-Probe 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. Wenn diese Probe gelingt (der Spieler also höchstens den betreffenden Wert würfelt), 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 ...

Die verschiedenen Schlechten Eigenschaften sind unterschiedlich schwer wiegend, je nachdem, wie sehr sie das Verhalten des Helden einschränken bzw. 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**. Es können mehrere Schlechte Eigenschaften gewählt werden, jedoch darf die **Gesamtsumme der durch Schlechte Eigenschaften erhaltenen Generierungspunkte niemals 20 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 124.

Schlechte Regeneration (–10 GP): Ein Charakter mit diesem Nachteil regeneriert pro Ruhephase nur 1W–1 LeP; eventuelle KO-Würfe zur Rückgewinnung verlorener Lebenspunkte sind um 2 Punkte erschwert.

Schwaches Gehör (–5 GP): Der Held nimmt nur eingeschränkt akustisch wahr: Die meisten normal lauten Geräusche bekommt er mit, allerdings kein Flüstern. Alle *Sinnenschärfe*-Proben, die auf Gehör beruhen, sind für ihn um 5 Punkte erschwert, und die Verständigung in einer Sprache, die er nur beschränkt beherrscht, ist immer erschwert.

Totenangst (je –1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der der Held besondere Angst vor allem hat, das mit Tod zu tun hat. Besonders trifft dies auf Begegnungen mit Untoten und Gräbern zu, aber selbst die Anwesenheit eines Boron-Geweihten kann schon Beklemmungsgefühle auslösen.

Unansehnlich (–5 GP): Dies ist das Gegenstück zu dem Vorteil *Gutaussehend* (s. S. 59): Das Äußere des unansehnlichen Helden ist im Vergleich zu anderen Mitgliedern seiner Rasse unangenehm und abstoßend, was natürlich entsprechende Auswirkungen auf die Reaktionen seiner Mitmenschen (bzw. Mit-Elfen oder Mit-Zwerges ...) hat. Alle Proben auf Gesellschaftliche Talente und alle Talentproben, die mit dem Umgang mit Menschen (Elfen, Zwergen ...) zu tun haben und in denen CH als Eigenschaft vorkommt, sind um 2 Punkte erschwert. Ausnahme bilden solche Proben, die der Einschüchterung eines Gegenübers dienen sollen.

Inwieweit andere Rassen auf dieses von der Norm abweichende Aussehen reagieren und ob Gewöhnung an den Helden diese Einbußen abmildert, bleibt Spielleiterentscheid. Eine verstärkte Version dieses Nachteils ist *Widerwärtiges Aussehen*. Diese beiden Nachteile können nicht kombiniert werden, und eine Kombination mit dem Vorteil *Gutaussehend* ist natürlich auch nicht möglich.

Unfähigkeit für [Talent] (–GP je nach Talent): Der Held ist für ein bestimmtes Talent besonders unbegabt; das heißt, dass er zum Steigern dieses Talentess mehr Abenteurerpunkte investieren muss: Es gilt jeweils die teurere (rechte) Kostenspalte. Dieser Nachteil kann nur einmal pro Held erworben werden, und er muss sich auf eines der *Basistalente* (siehe Seite 88) beziehen. Eine Kombination mit *Unfähigkeit in (derselben) Talentgruppe* ist nicht möglich. Die Generierungspunkte, die Sie durch diesen Nachteil erhalten, hängen von der Art des jeweiligen Talentess ab:

Kampf-, Gesellschaftliche, Natur-, Wissens- oder Handwerkliche Talente, die Körperliche Talente Singen, Tanzen, Zechen: –6 GP

Körperliche Talente (mit oben genannten Ausnahmen): –12 GP

Talente, in denen ein Held *unfähig* ist, können vor Spielbeginn nicht gesteigert werden. Eine *Unfähigkeit* benötigt die Zustimmung des Meisters.

Unfähigkeit für [Talentgruppe] (–GP je nach Talentgruppe): Der Held ist für eine bestimmte Talentgruppe besonders unbegabt, also für einen der Bereiche Kampftalente, Körperliche Talente, Naturtalente, Gesellschaftliche Talente, Wissenstalente, Sprachen oder Handwerks-talente. Zum Steigern jedes Talentess aus dieser Kategorie muss er mehr Abenteurerpunkte investieren als andere Helden: Es gilt jeweils

die teurere (rechte) Kostenspalte. Dieser Nachteil kann nur einmal pro Held erworben werden. Die Menge an Generierungspunkten, die der Held diesen Nachteil erhält, hängt von der Talentgruppe ab:

Sprachen: –5 GP

Gesellschaftliche, Natur-, Wissens- und Handwerkstalente: –10 GP

Kampftalente: –15 GP

Körperliche Talente: –20 GP

Talente, in denen ein Held *unfähig* ist, können vor Spielbeginn nicht gesteigert werden. Eine *Unfähigkeit* benötigt die Zustimmung des Meisters.

Verpflichtungen (–12 GP): Der Held ist gegenüber einer sozialen, magischen oder religiösen Gruppe besondere Verpflichtungen eingegangen, die er einfach nicht brechen kann und auch nicht will. Dies entspricht in etwa den Auswirkungen von *Prinzipientreue* (siehe S. 62), 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 sein sollten. Typischerweise gehört hierzu 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 (je –1 GP pro 2 Punkte Vorurteile): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), durch die der Held gegenüber einer bestimmten Gruppe (Angehörigen eines Volkes oder einer Rasse, eines Geschlechtes, bestimmter Herkunft ...) feste Meinungen hat, 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.

Widerwärtiges Aussehen (–15 GP): Dieser Nachteil ist eine Steigerung von *Unansehnlich* (siehe dort). Alles dort Gesagte gilt auch hier, abgesehen davon, dass die genannten Proben um 5 Punkte erschwert sind statt um 2. 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 *Gutaussehend* zu kombinieren.

20 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 auseinanderset-

zen. Dieses kleine Gedankenspiel sollen Ihnen lediglich helfen, sich in die Rolle Ihres Helden hineinzuversetzen und ihn möglichst gut 'kennenzulernen', 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, um so leichter fällt es Ihnen, sich auszumalen, welches Verhalten für Ihren Helden in der jeweiligen Spielsituation plausibel wäre. 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 ... Und mit jedem Detail, um das Sie Ihren Charakter komplexer und plastischer gestalten, werden Sie das Spielgeschehen fesselnder finden. Und irgendwann tritt dann der Effekt ein, der Rollenspiel so spannend macht: Sie hören auf, einfach nur eine

konstruierte Figur zu führen, sondern tauchen wirklich in die 'Realität' der Spielsituation ein – plötzlich stellen Sie nicht nur den kräftigen Söldner Alrik dar, sondern Sie *sind* Alrik Mauerbrecher, der als kleines Kind von Zuhause ausgerissen ist, einige Zeit auf einem Schiff gedient hat und sich seitdem am liebsten mit Premer Feuer betrinkt und keinem Zauberer traut. Doch, wie schon gesagt: Die folgende Liste soll lediglich Anhaltspunkte liefern, um Ihren Helden zu einer einmaligen Persönlichkeit zu machen. Weitere Hintergründe zu dem kulturellen Umfeld Ihres Helden können Sie der Welt- und natürlich der Kulturbeschreibung entnehmen – wesentlich detailliertere Informationen finden Sie natürlich in den jeweiligen Regionalbeschreibungen.

◆ Wie sieht Ihr Held aus?

Wie trägt er das Haar? Ist er dick oder schlank, oder vielleicht mager, oder breitschultrig? Hat er ein markantes oder ein anmutiges Gesicht? *Das Aussehen hängt nicht nur von der Rasse, sondern etwa auch von der Profession ab: Ein schwächlicher Krieger ist ebenso unwahrscheinlich wie ein fetter Einbrecher. Und vor allem: Lassen Sie sich nicht davon abhalten, Ihrem Helden das eine oder andere 'unveränderliche Kennzeichen' zu verpassen.*

◆ 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 Horasiat 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, dann welche? Wie heißen sie, sind sie älter oder jünger und vor allem: Was für ein Verhältnis hat er zu ihnen? Welchen Beruf üben seine Eltern aus? Leben sie noch? Wenn nicht, wie sind sie gestorben? Lebte er in einem Dorf, einer Stadt, oder vielleicht in einer Hütte mitten im Wald? War seine Kindheit wohlbehütet, oder musste er schon sehr früh lernen, jeden Tag um sein Dasein zu kämpfen? Gab es vielleicht 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, 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 der Jugend?

Neben seinen Eltern könnten das auch alte Freunde sein, oder ein Lehrmeister oder Gönner – vielleicht sogar eine Jugendliebe, die mittlerweile anderweitig verheiratet ist.

Vor allem Magier oder Krieger könnten einen lieb gewonnenen Lehrmeister haben, aber vielleicht ist ja auch die Einbrecherin als Kind von einem alternden Einbrecher aufgenommen und in sein 'Handwerk' eingewiesen worden.

◆ Warum ist Ihr Held zum Abenteurer geworden?

Hat er seine Heimat verlassen, weil er einfach mal etwas anderes erleben wollte? Oder war es Zufall? Ein schwerer Schicksalsschlag? 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 machen dann mit dem unsteten Lebens als Glücksritter weiter.

◆ Hatte er vor seiner ersten Abenteuerreise jemals die Gelegenheit, seinen Geburtsort zu verlassen?

Ist er schon viel herumgekommen, warum? *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 Piraten kennen mehr als den heimatlichen Hafen. Wenn Ihr Held schon viel herumgekommen sein soll, dann überlegen Sie sich, warum.*

◆ Ist Ihr Held sehr gottesfürchtig?

Wenn ja: Ist es nur Erziehungssache, oder hatte er vielleicht ein besonderes Erlebnis (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 einer ihrer Geweihten ein Wunder wirkt. Deswegen gibt es kaum jemanden,

der nicht an die Existenz der Götter glaubt. Ob Ihr Held aber regelmäßig betet und die Tempel aufsucht, ist damit noch nicht festgelegt: Elfen zum Beispiel sind meist 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 Magic kein alltäglicher Effekt, sondern etwas Unerklärliches, über das lieber 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 kann es sein, dass irgendwo am Dorfrand eine wunderliche Alte lebt, der merkwürdige Kräfte nachgesagt werden, oder dass ein Druide einsam in einem Wald haust, der angeblich mit Tieren und Pflanzen spricht. Ob die Kräfte dieser Leute positiv oder negativ beurteilt werden, kommt ganz auf den Einzelfall an. Für Elfen ist Magic etwas Alltägliches, Zwerge haben hingegen größten Respekt davor. Und für Magier ist Zauberei natürlich ihr 'täglich Brot'.

◆ Für wen oder was würde 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 würde sich selbst das Geschäft verderben, 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? Welchem hehren Ideal strebt er nach, von welchen materiellen Erfolgen träumt er insgeheim?

Hier sind eigennützige Ziele ebenso gefragt wie gemeinnützige, realistische Pläne genauso wie Utopien: Dass es der Heimatsippe wieder besser geht, könnte für einen Elfen ein ebenso plausibler Wunsch sein wie für einen Zwergen 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. Teile davon können sich 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? Und wie sieht es aus, wenn das Geld der einzige Besitz eines alten Mütterchens ist? Biegt er die Wahrheit ein wenig zu recht, wenn er sich davon einen Vorteil verspricht? Würde er einen Priester anligen? 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 erwischt hat, eher selbst bestrafen oder der Stadtwache übergeben? Was hält er vom Adel?

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 käme 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 eigene Moralvorstellungen, die immer wieder zu Konflikten mit Menschen führen.

◆ **Ist er Fremdem gegenüber aufgeschlossen?**

Hat er viele Vorurteile? Was hält er von Elfen, Zwergen und von Menschen anderer Rassen? (Oder, wenn er ein Elf oder Zwerg ist: Was hält er von Menschen allgemein?) Was 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 nur auf Gerüchten und Erzählungen?

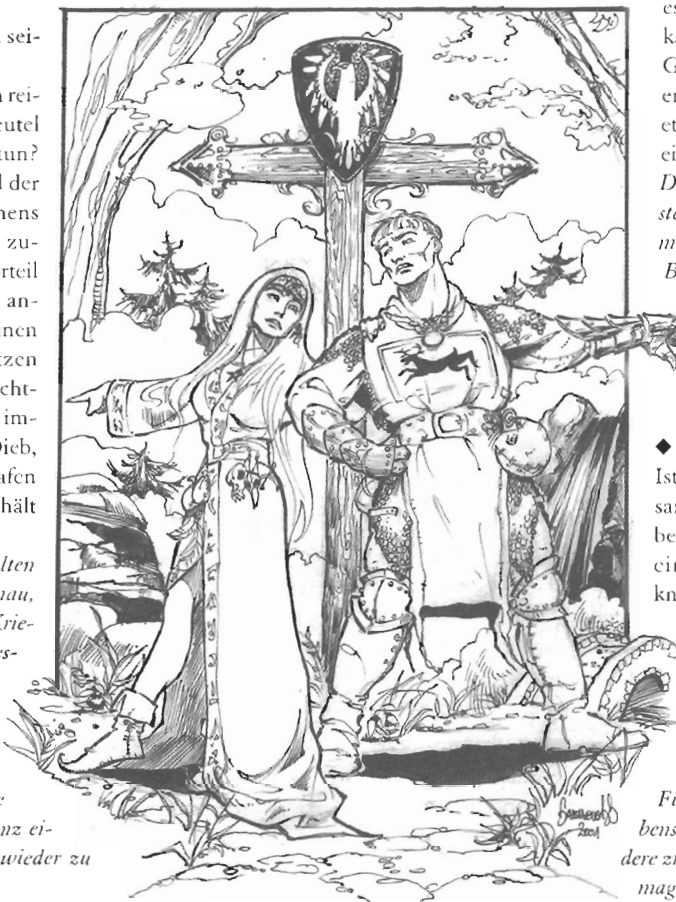
Die meisten Stadtbewohner Aventuriens kennen Goblins, Trolle, Orks und Achaz nur vom Hörensagen, und im südlichen Aventurien reicht das Auftauchen eines Elfen für einen kleinen Volks-

auflauf aus. Dementsprechend groß ist das Misstrauen, das man diesen Wesen entgegenbringt. Im nördlichen Mittelreich sind Orks häufiger anzutreffen, sie gelten dort als blutwüutig und verschlagen. Im Bornland wohnen Goblins bisweilen sogar in menschlichen Städten, wo sie zu den übelsten Dreckarbeiten herangezogen werden.

◆ **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/Zwergen?

Die meisten Menschen bewerten Orks und Goblins nicht anders als 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 die Gefahren wilder Tiere für sein Leben? Hat er vielleicht einmal ein Tier besessen (oder besitzt es noch), dem er eine eigene Persönlichkeit zugesteht (z.B. einen Hund, ein Pferd, 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.

◆ **Hat Ihr Held einen Sinn für Schönheit?**

Liebt er Musik oder Kunst? Kann er die Schön-

heit eines Sonnenuntergangs genießen? Oder liebt er die Ästhetik eines eleganten Kampfes? 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 als schön und geschmackvoll gilt. Recht verbreitet ist aber auch eine gewisse Nüchternheit: Zwergen zum Beispiel erkennen in völlig anderen Dingen Vollkommenheit einer geschmiedeten Waffe preis, berauschen sich die anderen an einem Wasserfall oder dem Säuseln 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 heißt 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 enthalten? 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/seinem Angebeteten?

Für einen Streuner mag es schon fast Lebensinhalt sein, von einer Liebelei in die andere zu taumeln. Ein Krieger oder ein Magier mag hingegen keine Zeit für solche 'Nebensächlichkeiten' haben – vielleicht aber 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 sprechen würde? Hat er sich einen persönlichen Widersacher geschaffen, gibt es irgendetwas, womit er erpressbar wäre? Viele Helden stammen aus einer engen, ja verschworenen Gemeinschaft, aus der für gewöhnlich nur derjenige aussieht, der mit den Seinen gebrochen hat oder gar von diesen verstoßen wurde. Von einer solch bitteren Erfahrung zu berich-

ten, 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 fleghaft? Sanftmütig oder gnadenlos? Nachsichtig oder rachsüchtig? Misstrauisch oder vertrauensselig? Ist er fleißig, oder genießt er in seinem Leben lieber angenehme Dinge als die Arbeit? Was verabscheut er besonders, und was mag er?

Diese letzte Frage ist die weitgreifendste von allen. Denn es sind annähernd unbegrenzt viele unterschiedliche Attribute denkbar – und jedes 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.

TIPP: AUSWAHL DER SPIELERHELDEN

Sie werden als Meister sicherlich dabei sein wollen, wenn Ihre Spieler Helden erstellen, um für eine interessante, aber auch erfolgversprechende Gruppenzusammensetzung zu sorgen. 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 LE) ist wichtig, wenn es zu bewaffneten Auseinandersetzungen kommt. Der **Diplomat** (gute TaW in gesellschaftlichen Talenten, evtl. ein höherer Sozialstatus, Kenntnis vom Stadtleben; dazu gehören trotz der Bezeichnung auch Streuner und Einbrecher) sorgt dafür, dass die Gruppe Gehör findet und dass die Obrigkeit vielleicht auch im passenden Augenblick einmal keine Notiz nimmt. 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 Wissenstalente, Kenntnis von Sprachen; eventuell gar ein Zauberer) alte Schriftrollen und Inschriften übersetzen und leicht im Gespräch mit 'Kollegen' weitere Informationen erhalten kann.

Damit eine solche Zusammensetzung der Gruppe möglich wird, haben wir in dieser Box ja auch jeweils drei Professionen aus diesen vier Bereichen vorgestellt, die sich auch teilweise überlappen. Natürlich kann jeder dieser 'Typen' auch vom anderen als vom vorgestellten Geschlecht sein. Sie können natürlich auch eine Gruppe aus vier Gelehrten oder vier Naturkundigen zulassen – aber dann werden Sie bei offiziellen Abenteuern wahrscheinlich einige Arbeit mit der Anpassung an Ihre Heldengruppe haben und auch selbst verfasste Abenteuer in einem sehr engen Rahmen halten müssen. Bei nicht ganz so extremen Zusammenstellungen müssen Sie bedenken, wo die Schwächen der Gruppe liegen. Diese gemeinsamen Schwächen müssen Sie zwar vorsichtig angehen, Sie können sie jedoch durchaus auch als Spannungselement verwenden.

Wenn es schnell losgehen soll, können Sie natürlich gerne die von uns vorgeschlagenen Archetypen einsetzen (die fertig ausgefüllten Charakterbögen finden Sie ja ebenfalls in der Box) und den Spieler vielleicht noch nach eigenem Geschmack einige Modifikationen erlauben: Einen Eigenschaftswert gegen einen anderen auszutauschen, sollte kein Problem darstellen (so lange keine der für die Profession geforderten Eigenschaften berührt ist); gänzlich unproblematisch sind Änderungen an Haar- und Augenfarbe, Größe und Gewicht (im vernünftigen Rahmen). Es ist auch

möglich, die Modifikatoren einer Kultur aus dem Archetyp herauszurechnen (hört sich schlimmer an, als es ist) und eine andere Kultur einzurechnen, sofern die Profession des Helden beiden Kulturen offensteht. Schlussendlich können Sie die Archetypen auch noch durch deren Ausrüstung, die sie ja noch zusätzlich erwerben können, 'individualisieren'. Zwei Anmerkungen noch zur Heldenschaffung: Sie werden feststellen, dass die Auswahl möglicher Charaktere begrenzt ist. Nun, das ist kein Problem, da in der Publikation **Schwerter und Helden** alle aventurischen Rassen und Kulturen aufgeführt sind, ebenso alle Professionen, die nichts mit Zauberei zu tun haben, während in **Zauberei und Hexenwerk** die magischen Professionen und in **Götter und Dämonen** die Geweihten der aventurischen Götter vorgestellt werden. Die Auswahl wird sich also durchaus noch deutlich vergrößern – und wenn Sie als Meister es zulassen, können Ihre Spieler sich natürlich auch noch eigene Professionen ausdenken – wobei Sie allerdings unbedingt auf das Spielgleichgewicht achten sollten. 'Paladine', die so gut kämpfen können wie Absolventen einer Kriegerakademie und so gut zaubern wie ausgebildete Magier und dabei noch göttliches Wirken herabrufen, werden den Mitspielenden 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 werden. Abgesehen davon, dass konsequent ausgespieltes 'böses' Verhalten schnell zu bösem Blut am Spieltisch führen kann, ist es auf Dauer wirklich langweilig, einen 'cinastischen' Finsterling zu spielen – und sich in die Rolle eines psychopathischen Killers hineinzusetzen, sollte eindeutig eine Aufgabe für professionell ausgebildete Psychologen bleiben ...

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, Nonkonformisten und insbesondere echte Menschen mit ihren Schwächen (konsultieren Sie eventuell noch einmal die Liste der Nachteile) und Besonderheiten. Und dass solche echten Menschen (Elfen, Zwerge ...) 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 Riesen-Chance zum Rollenspiel.

DAS TALENTSYSTEM

„Ich sehe eine nicht
genauer zu identifi-
zierende arkane

Reststrahlung“, flüstert sie aufgeregt.

„Du erkennst bitte was?“, fragt Frenja.

„Na: Ich erkenne Magie!“

Mit webenden Haaren und pochenden Herzen eilen die Gefährten den dunklen Waldpfad entlang. Das schwankende Licht der Laternen lässt bizarre Schatten tanzen, und die nächtlichen Geräusche des Waldes – ein unvermutetes Knacken im Unterholz, der ferne Schrei eines Tieres, das Rauschen großer 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“, wispernt 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 flinkem, fachkundigem Griff die Wunde.

„Sieht übel aus, ein Bruch, muss geschient werden“, murmelt er vor sich hin und kramt in den Tiefen 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 Beilunker Reiter ein Stück Holz zwischen die Zähne. Kurz darauf ertönt ein gedämpfter Schmerzensschrei, begleitet von einem deutlich hörbaren: „Knack!“

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 straffgezogen 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:

„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 sehr 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 immer sei, Freunde“, fällt ihr Rondrian ins Wort, „wir sollten die Verfolgung aufnehmen. Sonst sind die Diebe bald über alle Berge. Gibt es irgendwelche Vorschläge?“

»AUCH ПОЧ ДРЕК И П
DER WUNDE, HM HM, DAS
HABEN WIR GLEICH ... JETZT
BEIßT MAL HIER HINEIN!«

„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 schlimmer um ihn?“

Der Beilunker Reiter 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 würde Folgendes vorschlagen: Ranari, 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 Schlachterfahrung“, stimmt die Thorwalerin ihm nickend zu.

„Uuund: Aufstellung, Leute!“, ruft Rondrian, als Ranari ihn am Ärmel zupft: „Freund, wir müssen leise sein, wenn wir einen Feind aufspüren wollen“, sagt sie sanft.

Wie Sie bereits gesehen haben, entscheidet eine Probe (auf eine der acht Eigenschaften) über Erfolg und Misserfolg vieler Aktionen, die ein Held unternimmt. Soll eine steinerne Grabplatte angehoben werden, so wird der Held seine Körperkraft unter Beweis stellen müssen; er 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 Erfahrung oder spezielle Kenntnisse wichtiger sind als die 'rohen' Eigenschaftswerte: 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 – bzw. seine Unerfahrenheit – sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben.

Solche 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 Talentpunkte). Auf den folgenden Seiten finden Sie die Regeln zum Einsatz von Talentproben, eine kurze Beschreibung eines jeden Talents und Angaben, von welchen *Eigenschaften* es bestimmt ist (eventuell von einer Eigenschaft ganz besonders, was sich darin zeigt, dass zwei der Einzelproben bei der Talentprobe auf dieselbe Eigenschaft abgelegt werden). Außerdem erfahren Sie, ob man in der Ausübung des Talents durch Rüstung oder Last *behindert* wird und welchen anderen Talenten es *verwandt* ist (so dass man die Erfahrung aus dem einen Bereich auch für den anderen nutzen kann).

Bei der Beschreibung der einzelnen Kulturen (und mehr noch bei der Beschreibung der Professionen) konnten Sie feststellen, 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 lebte. Hier zeigen sich auch – wesentlich stärker als bei den körperlichen und geistigen Eigenschaften – die Charakterzüge, die Vorlieben und Schwächen eines Helden.

So sollten Sie die TaW 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 – spiel-



technisch betrachtet – Schwierigkeiten beim Ablegen von *Schwimmen-Proben* hat, sondern auch, dass Sie beizeiten seine allgemeine Abneigung gegen Wasser und Schiffsreisen darstellen sollten. (Ihm diese Abneigung zu nehmen und 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 TaW 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 sprichwörtlich 'keine Ahnung von Tuten und Blasen' und würde aus einem Instrument

allerhöchstens Geräusche herausbekommen, aber niemals eine erkennbare Melodie.

DIE TALENTPROBE

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Er stellt zugleich seine körperlichen und geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die spezielle Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Um eine Klettertour zu bestehen, legt ein bergsteigender Held nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: jeweils eine auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*. Falls der Held über Klettererfahrung verfügt (Punkte im Talent *Klettern* besitzt), so kann er mit diesen Punkten bei Bedarf misslungene Probenwürfe auszugleichen versuchen; 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) soll 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 nicht 6

Punkte im TaW: Klettern, wäre die gesamte Probe schon bei der ersten Teilprobe (der Mut-Probe) gescheitert, aber so darf Daria 1 Punkt vom Würfelresultat abziehen: Die Mut-Probe wird als gelungen gewertet, und der Heldin verbleiben noch 5 Klettern-Punkte. Die Probe auf Gewandtheit ist ohnehin gelungen, aber bei der Körperkraft-Probe muss die Heldin noch einmal 3 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 2 TaP übrig.

Das obige Beispiel zeigt die korrekte Abwicklung einer Talentprobe, und es ist wichtig, dass dieses Schema bei jeder Probe genau eingehalten wird: Der Spieler würfelt seine erste

Eigenschaftsprobe (korrigiert bei Bedarf mit seinen Talentpunkten), dann die zweite (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus).

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 Würfel 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 speziellen Eigenschaft zugeordnet ist.

Da die Talentwerte die Erfahrung eines Helden in einer

MEISTERTIPP:

WANN VERLANGE ICH EINE EIGENSCHAFTSPROBE, WANN EINE TALENTPROBE?

Üblicherweise werden Eigenschaftsproben 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 aktive Verwendung 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 durchzuringen und Entschlusskraft zu zeigen – Talente, die auf MU basieren, repräsentieren direkt eingesezte 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 Wissenstalente, bei denen es darum geht, bestimmtes Spezialwissen 'abgespeichert' 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 der Wahrnehmung und mit schnellen Entschlüssen des Helden zusammen. Als einzelne Probe findet man Würfel auf den IN-Wert auch im Kampf, wo sie für schnelle taktische Entschlüsse 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 oder mit anderen Lebewesen etwas erreichen will.

Hier noch eine Anmerkung zum Charisma-Wert: Üblicherweise wirken Aura und Ausstrahlungskraft (und auch das Aussehen) in vollem Umfang nur auf Mitglieder der eigenen Spezies (bei Menschen sogar nur der eigenen Rasse). Ein zwergischer Volksredner wird halt bei Menschen weniger verstanden oder akzeptiert, während er bei Elfen sogar auf Kopfschütteln stoßen wird. Aventurien ist alles andere als frei von Vorurteilen, aber gläubischem Geschwätz und unterschwel-

ligem oder sogar offenem Rassismus. Dies können Sie dadurch wiedergeben, dass der CH-Wert einer Person gegenüber Mitgliedern anderer Rassen um 1 (ein Mhanadistani in Garetten) 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.

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 weitestgehend verzichten und statt dessen die meisten Aktionen ausspielen sollte.

Der CH-Wert gegenüber Tieren oder beim Zaubern bleibt durch solche Einschränkungen natürlich unberührt.

Fingerfertigkeit (und damit eine **FF-Probe**) ist gefragt, wann immer ein Held manuelle Feinarbeiten erledigen muss: um einen Faden durch ein Nadelöhr zu stecken oder vorsichtig ein Gewicht von dem Druckauslöser einer Falle zu nehmen. Auf Fingerfertigkeit basierende Talente sind in erster Linie handwerkliche Tätigkeiten, die etwas mit der Herstellung oder Ausschmückung von Gegenständen zu tun haben.

Eine **GE-Probe** ist immer dann fällig, wenn es darum geht, die Gesamt-Gewandtheit des Helden zu prüfen, was zugegebenermaßen recht selten ist, da mit *Athletik* und vor allem *Körperbeherrschung* schon zwei sehr umfassende (teilweise sogar passiv eingesetzte) Talente existieren. Wo diese Eigenschaft allerdings recht häufig vorkommt, ist im Kampf, wo speziell Ausweichen und einige weitere Bewegungen über GE-Proben geregelt sind.

KO-Proben werden gewürfelt, um festzustellen, ob ein Held vor Anstrengung 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, ob er in der Lage ist, eine Tür einzurennen oder eine Gitterstange zu verbiegen – es gibt wenige Talente, bei denen es darauf ankommt, Körperkraft gezielt einzusetzen, aber bei sehr vielen körperlichen Talenten spielt die **KK** natürlich eine Rolle.

bestimmten Tätigkeit repräsentieren, werden sie auch nicht durch Proben 'verbraucht' – es stehen ihm also bei einer folgenden Probe wieder die volle Anzahl an TaP zum Ausgleich der Teilproben zur Verfügung.

NEGATIVE TALENTWERTE

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen TaW besitzt oder wenn durch situationsabhängige Modifikatoren (siehe unten) sein TaW unter Null 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 'alltäglich' 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 MU-Probe+3, trotz der Erschwernis gelingt. Doch schon der zweite Wurf lässt die Probe scheitern, denn die KO-Probe+3 misslingt (11 + 3 = 14), 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 arge 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 *Erschwernis* 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 Erschwernis ("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 Werkzeug besitzt oder nicht (ein Satz ausgewählte Dietriche ist in diesem Fall praktisch), ob er sich Zeit lassen kann oder nicht (die Stadtgarde ist ihm auf den Fersen) und dergleichen mehr.

Als Beispiel 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-Erschwernis von 9

Punkten. Diese Erschwernis 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 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 einfach nur 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.

Die folgende Tabelle gibt Ihnen als Meister und Spieler eine kurze Übersicht, für wie schwer man bestimmte Probenmodifikatoren einschätzen kann

PROBENMODIFIKATOREN TALENTPROBEN

Die Probe ist ...	Zuschlag/Abzug
... auch für Ungeübte zu schaffen	-7
... Teil der Lehrlingszeit gewesen	-3
... alltägliche Routine	+/-0
... Fummelarbeit	+3
... anspruchsvoll	+7
... wirklich schwierig	+12
... ohne geeignete Hilfsmittel nicht zu schaffen	+18
... selbst mit Hilfsmitteln fast unmöglich	+25

OFFENE UND

VERGLEICHENDE TALENTPROBEN

Die einfachste Methode, zu bestimmen, ob eine Talentprobe ge- oder misslungen ist, haben Sie gerade kennen gelernt: einen Probenzuschlag festlegen und dann prüfen, 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*.

OFFENE PROBEN UND ÜBRIGBEHALTENE TALENTPUNKTE

Als Spielleiter sollten Sie ebenfalls beachten, dass eine Talentprobe um so besser gelungen ist, je mehr Talentpunkte ein Held übrigbehalten, 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.

(Bleiben 10 oder mehr Punkte übrig, so sprechen wir bisweilen von einer *meisterlich* gelungenen Probe, bei 18 oder mehr übrigbehaltenen TaP von einer *vollendet* gelungenen Probe.) Ein Held kann dabei niemals mehr TaP übrig behalten, als er in dem Talent besitzt – auch nicht bei einer erleichterten Probe. Ein Amateur mit TaW 3 kann also selbst bei günstigsten Bedingungen und einer Talentprobe -10 niemals mehr als 3 Talentpunkte übrig behalten – er kann eine Probe einfach nicht *meisterlich* bestehen.

Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie Proben miteinander vergleichen wollen, z.B. bei einem Wettkampf oder einem

Musizieren-Wettstreit. 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 übrigbehaltenen Punkte eine Rolle spielen, sind Verfolgungsjagden aller Art, bei denen man die zurückgelegten Strecken z.B. durch Kästchen auf dem Rechenpapier darstellen kann: je mehr TaP bei der Probe übrig geblieben sind, desto weiter kann derjenige 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.

Das Ansammeln übrigbehaltener Talentpunkte bei mehreren abgelegten Proben kann zudem als Methode genutzt werden, um längerfristige Arbeiten (Bauvorhaben, Studien in Bibliotheken ...) 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.

Die Helden gelangen schwer atmend an einen breiten Fluss, über den sich der schurkische Graf, den sie verfolgen, gerade verdünnt 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 übrigbehaltene 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.

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, Gaukeln, Falschspiel ...), Menschenkenntnis (durch Überreden, Überzeugen, Betören ...) 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 Würfelei entstehen würde, kann der Meister stattdessen eine situationsabhängig modifizierte Probe verlangen. (Anstatt eine Heldin einmal offen auf Schleichen würfeln zu lassen und sechs Wachen auf Sinnenschärfe, kann der Meister auch einfach eine erschwerte Schleichen-Probe verlangen.)

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.

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*

MEISTERTIPP: ZUR DAUER VON TALENTPROBEN

Bisweilen mag es wichtig sein zu wissen, wie lange ein Held braucht, um eine Talentprobe abzulegen, speziell, wenn ein Handwerksstück innerhalb einer vorgegebenen Frist fertig werden muss oder wenn der schlösserknackende Einbrecher von einer Horde Orks verfolgt wird. Wir haben hier darauf verzichtet, den üblichen Zeitaufwand bei jedem Talent anzugeben, so dass Sie sich hier auf irdische Erfahrung und den gesunden Menschenverstand verlassen müssen (was in 95 % der Fälle auch sicherlich ausreicht).

Als Faustregel können Sie annehmen: Viele Talentproben sind in wenigen *Aktionen* während einer oder mehrerer Kampfrunden (siehe die Zeiteinteilung im Kampf, S. 91) zu erledigen, andere benötigen eine *Spielrunde* (oder gelten für den Verlauf derselben), andere wiederum benötigen eine *Zeiteinheit* (siehe S. 121) oder gar einen halben Tag (viele handwerkliche Proben zur Herstellung eines Werkstücks). Detailliertere Informationen, wie lange bestimmte Talent-

proben dauern, finden Sie in der Box **Schwerter und Helden**.

Es ist ebenfalls möglich, einfach nicht auf die Zeit zu achten und sich konzentriert ans Werk zu machen, ohne sich hetzen zu lassen. Dies funktioniert zwar nur, wenn auf die Probe kein Aufschlag verlangt wird (und natürlich nicht bei Proben, die durch äußere Ereignisse erforderlich sind – bei einer *Körperbeherrschungs*-Probe beim Sturz vom Pferd kann man sich nicht extra Zeit lassen), dann aber bedeutet es, dass das Werk auf jeden Fall gelingt. Der Zeitaufwand hierfür ist mindestens doppelt so lange wie für ein reguläres Ablegen der Probe. Wenn übrigbehaltene Talentpunkte gesammelt werden müssen (siehe oben), verdoppelt sich hierdurch die Zeit zwischen den einzelnen Proben, dafür kann jedoch der volle TaW als Punkte eingebracht werden. Außerdem kann der Meister auch die Zuschläge auf eine schwierige Probe verringern, wenn der Held sich wirklich Zeit lassen kann.

immer einen Erfolg bedeutet, jeweils ungeachtet der übrigbehaltenen 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 sie genau aufgegangen, also ohne übrig behaltene Talentpunkte.

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

durchaus eine lebensbedrohliche (jedoch nicht automatisch tödliche!) Situation schaffen kann.

OPTIONAL:

ALTERNATIVE EIGENSCHAFTEN

Zum Klettern benötigt man normalerweise die Talente MU/GE/KK. Um einzuschätzen, ob eine Felswand überhaupt zu erklettern ist, 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. Auf welche Eigenschaften in einem solchen Fall gewürfelt wird, legt der Meister fest.

DIE TALENTE

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Beschreibung aller für das Spiel relevanten Talente.

BASIS-, SPEZIAL- UND BERUFSTALENTE

Es gibt einige Talente, von denen alle Helden zumindest grundlegende Ahnung haben; diese sogenannten *Basistalente* sind auch auf dem Charakterbogen fest eingetragen. Auf diese Talente kann immer eine Probe abgelegt werden, selbst wenn der TaW 0 oder weniger beträgt. Basistalente können ohne Einschränkung bis zu einem Wert von 10 gesteigert werden und müssen nicht aktiviert 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 – diese Fertigkeit wird also zuerst nur bei entsprechen-

den *Spezialisten* zu finden sein, weswegen sie *Spezialtalente* genannt werden. Um sich in solchen Talenten zu verbessern, braucht man eine Unterweisung durch einen der genannten Spezialisten (z.B. einen Helden-Kameraden). Diese Talente erscheinen auf dem Charakterbogen nur dann, wenn sie entweder bei der Rasse, der Kultur oder der Profession genannt sind oder sie (durch die Investition der sogenannten 'Aktivierungskosten' entweder bei der Heldengenerierung oder im späteren Heldenleben, s. S. 30 bzw. 120) aktiviert wurden. Gesah das nicht oder ist der TaW trotz Aktivierung noch im negativen Bereich, dann kann man auf dieses Talent auch keine Proben ablegen und muss bestenfalls von verwandten Talenten ableiten (s. unten). Solche Talente erscheinen gar nicht oder nur in Klammern auf dem Heldendokument. Andere Talente letztendlich stammen aus dem speziellen *Berufsumfeld* des Helden und sind für Charaktere aus anderen Berufen vielleicht bereits 'esoterisches Geheimwissen'. Um ein solches *Berufstalent* zu erlernen (vom TaW 0 aus anzuheben),

BASISTALENTE

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, Säbel, Wurfmesser*

Körperlich: *Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Singen, Sinnenschärfe, Tanzen, Zechen*

Gesellschaft: *Menschenkenntnis, Überreden*

Natur: *Fährtensuchen, Orientierung, Wildnisleben*

Wissen: *Götter und Kulte, Rechnen, Sagen/Legenden*

Sprachen und Schriften: *Sprachen kennen [Muttersprache]*

Handwerk: *Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Schneidern*

SPEZIALTALENTE

Diese Talente beherrscht nur ein Held, der 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 1 erlaubt.

Kampf: *Anderthalbhänder, Armbrust, Bogen, Fecht Waffen, Infanteriewaffen, Ketten Waffen, Lanzenreiten, Ringen, Schwerter, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Wurfspeere, Zweihand-Hieb Waffen, Zweihandschwerter und -säbel*

Körperlich: *Akrobatik, Athletik, Gaukeleien, Reiten, Stimmen imitieren, Taschendiebstahl*

Gesellschaft: *Betören, Etikette, Gassenwissen, Lehren, Sich Verkleiden, Überzeugen*

Natur: *Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Wettervorhersage*

Wissen: *Brettspiel, 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, Boote fahren, Fahrzeug Lenken, Falschspiel, Grobschmied, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Kartographie, Musizieren, Schlösser Knacken, Tätowieren*

BERUFSTALENTE

Diese Talente können nur bei Lehrmeistern erlernt werden. Auch hier gilt: Wenn das betreffende Talent nicht bei Rasse, Kultur oder Profession des Helden mit einem positiven Wert genannt ist, muss es 'aktiviert' werden, und Proben sind nur bei TaW ab 1 möglich.

Kampf: –

Körperlich: –

Gesellschaft: –

Natur: –

Wissen: *Anatomie*

Sprachen und Schriften: –

Handwerk: *Ackerbau, Alchimie, Bergbau, Bogenbau, Feinmechanik, Fleischer, Gerber/Kürschner, Seefahrt, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Zimmermann*

ist eine länger dauernde Berufsausbildung nötig. Im Spielverlauf kann das Talent nur angehoben werden, wenn der Held sich intensiver damit beschäftigt. Auch diese Talente werden auf dem Charakterbogen nur geführt, wenn sie durch Rasse, Kultur oder Profession genannt sind oder aktiviert wurden (s.o.), oder aber sie werden in Klammern gesetzt. Proben sind wiederum nur bei einem TaW von mindestens 1 erlaubt.

АБЛЕИТЕП

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 Spieler entscheiden, statt dessen das Wissen seines Helden aus einer verwandten Fertigkeit zu nutzen. 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 um so höher ist, je unähnlicher die Fertigkeiten sind. Dieser Betrag wird vom Talentwert der Ableitfertigkeit abgezogen; sinkt dadurch der TaW unter 0, so kann der Held auch aus diesem Talent keinen Nutzen ziehen.

Auf welche Talente von einem bestimmten Talent abgeleitet werden kann und welche Erschwerung dies nach sich zieht, ist bei den Talenten jeweils 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 Freun-

den eine Verfolgungsjagd zu Pferde mitzumachen – 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, legt der Spieler nun eine Körperbeherrschungs-Probe +10 ab, was bedeutet, dass Asleif noch genau einen Talentpunkt zur Verfügung hat. Glücklicherweise sind seine Werte in Mut, Intuition und Gewandtheit nicht die schlechtesten, und so wollen wir einmal annehmen, dass Asleif zwar keine sehr elegante Bild bietet, aber dennoch irgendwie auf dem Rücken seines treuen Braunen 'Sauerbraten' bleibt ...

БЕИПДЕРУПГ (BE) УПД

EFFEKTIVE БЕИПДЕРУПГ (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 95 und **Last und Tragkraft** auf Seite 115.

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. Außerdem kann der BE einer Rüstung durch *Rüstungsgewöhnung* (s. S. 96) gesenkt werden.

Wenn ein Held also eine Krötenhaut (BE: 2) trägt und eine Schwimmen-Probe (eBE: BEx2) ablegen muss, so ist diese Probe (ungeachtet weiterer Modifikatoren) um (2x2=) 4 Punkte erschwert. Eine Probe auf Wildnisleben (eBE: BE-4) ist nicht erschwert (aber auch nicht erleichtert).

КАМПФАЛЕНТЕ

Meisterhinweis: Bei Kampftechnik-Talenten werden keine Talentproben gewürfelt. Statt dessen wird der TaW auf die Attacke- und Paradenfähigkeit aufgeteilt und auf die entsprechenden Basiswerte addiert, bei der reinen AT-Technik *Lanzentreiten* wird der TaW vollständig auf die AT-Basis addiert und bei Fernkampfaffen auf die Fernkampf-Basis. Dann wird der Kampf Schlag für Schlag ausgespielt (s. S. 91ff.).

Ableiten bei Kampftalenten: 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 At-

tacke- und Parade-Wert abgezogen, wobei bei der Attacke abgerundet, bei der Parade aufgerundet wird. Für den Fernkampf wird sie entsprechend vollständig von dem 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). Diese eBE muss er also nun jeweils halbiert von seiner Attacke und seiner Parade abziehen. 1:2=0,5, wobei bei der Attacke abgerundet wird (das ergibt 0) und bei der Parade aufgerundet (das ergibt 1). Sein Attacke-Wert bleibt in diesem Kampf also 11 (denn 12-0=12), 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. 120) nieder-

schlägt. Der Maximalwert einer Kampftechnik ist so hoch wie der höhere der beiden Eigenschaftswerte GE und KK plus drei. Ein Kämpfer mit GE 12 und KK 15 kann eine Kampftechnik also auf einen TaW von 18 steigern.

Die Kampftalente 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 88.

Anderthalbhänder (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeiten: Schwert, Zweihandschwerter/-säbel
Steigern: E

Armbrust (Fernkampf)
eBE: BE-5

Verwandte Fertigkeit: Bogen
Steigern: C

Bogen (Fernkampf)
eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: –
Steigern: E

Dolche
(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)
eBE: BE-1
Verwandte Fertigkeit: Fechtwaffen
Steigern: D

Fecht Waffen (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE-1
Verwandte Fertigkeit: Dolche, Schwerter
Steigern: E

Hieb Waffen
(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)
eBE: BE-4
Verwandte Fertigkeit: Säbel
Steigern: D

Infanteriewaffen (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE-3
Verwandte Fertigkeit: Speere, Zweihand-
Hieb Waffen
Steigern: D

Ketten Waffen (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE-3
Verwandte Fertigkeit: –
Steigern: D

**LANZENREITEN (Bewaffneter Kampf; reine AT-
Technik)**
eBE: –

Verwandte Fertigkeit: –
Steigern: E

Raufen
(Waffenloser Kampf; Basistalent)
eBE: BE
Verwandte Fertigkeit: –
Steigern: C

Ringen (Waffenloser Kampf)
eBE: BE
Verwandte Fertigkeit: –
Steigern: D

Säbel (Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)
eBE: BE-2
Verwandte Fertigkeit: Schwerter, Hieb Waffen
Steigern: D

Schwerter (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE-2
Verwandte Fertigkeit: Säbel, Fechtwaffen, An-
derthalbhänder
Steigern: E

Speere (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE-3
Verwandte Fertigkeit: Infanteriewaffen
Steigern: D

Stäbe (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Speere
Steigern: D

Wurfbeile (Fernkampf)
eBE: BE-2
Verwandte Fertigkeit: Wurfspeere, Wurfmesser
Steigern: D

Wurfmesser (Fernkampf; Basistalent)
eBE: BE-3
Verwandte Fertigkeit: Wurfbeile, Wurfspeere
Steigern: C

Wurfspeere (Fernkampf)
eBE: BE-2
Verwandte Fertigkeit: Wurfbeile
Steigern: C

Zweihand-Hieb Waffen
(Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE-3
Verwandte Fertigkeit: Hieb Waffen, Infanterie-
waffen
Steigern: D

Zweihandschwerter und -säbel
(Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE-2
Verwandte Fertigkeit: Anderthalbhänder,
Schwerter, Säbel
Steigern: E

KÖRPERLICHE TALENTE

Meisterhinweis: Sowohl offene Proben als auch der Direktvergleich einzelner Talente sind bei einigen 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*) erfordert sind.

Steigerung: Die Steigerungskosten für körperliche Talente sind der Tabelle auf Seite 120 der Spalte **D** zu entnehmen.

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 Halsbrecherische Salti. Wann immer ein Held eine Aktion unternimmt, die eines Zirkusartisten 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: BEx2

Verwandte Fertigkeit: Körperbeherrschung (+5), Athletik (+10)

Athletik (GE/KO/KK) (Spezial)

Dies ist die Fähigkeit, Kraft, Gewandtheit und Konstitution auf einen Punkt zu konzentrieren und in den 'klassischen' athletischen Disziplinen zu brillieren, nicht nur, 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-Proben können abgelegt werden, um die Sprintgeschwindigkeit zu erhöhen (s. Seite 112), den Ausdauerverlust bei Langstreckenläufen zu vermindern, eine KK-Probe beim Gewichtheben zu unterstützen oder die übliche Sprungreichweite und -höhe zu vergrößern (s. Seite 113).

Effektive Behinderung: BEx2

Verwandte Fertigkeit: Körperbeherrschung (+5), Akrobatik (+10)

Gaukeleien (MU/CH/FF) (Spezial)

Unter diesem Stichwort sind alle Arten von kleinen Kunststücken zusammengefasst, mit denen ein Gaukler auf dem Jahrmarkt sein Geld verdienen und als Gefangener von skrupellosen Banditen möglicherweise sein Leben retten kann: Jonglieren, Bauchreden, Feuer schlucken usw. Auch solche 'Nebenverdienste' wie Hütchenspiele fallen unter dieses Talent, nicht jedoch das Falschspiel mit Karten und Würfeln.

Effektive Behinderung: BEx2

Verwandte Fertigkeit: Taschendiebstahl (+10)

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 Bezwängen einer Felsklippe) unternimmt. Je nach Art und Höhe des zu überkletternden Hindernisses kann die Probe mit einem Zuschlag belegt werden; 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 belegt.

Da man beim Klettern abstürzen kann, empfiehlt es sich auch, einmal auf Seite 116 zum Thema Sturz und Sturzschaden nachzulesen.

Effektive Behinderung: BEx2

Verwandte Fertigkeit: Athletik (+5), Akrobatik (+5), Körperbeherrschung (+10)

Körperbeherrschung (MU/IN/GE) (Basis)

Ausrutschen auf einer steilen Treppe, Abrollen nach einem Sturz vom Pferd oder ein Hechtsprung über das just einstürzende Brückensegment, das Auf-den-Beinen-bleiben auf einem Schiff im Sturm – in all diesen Fällen ist das Talent *Körperbeherrschung* gefragt. Je nach Schwierigkeit der Situation sollte auch die Höhe der Zuschläge ausfallen. Regeln zu Stürzen und Sturzschaden finden Sie auf Seite 116.

Effektive Behinderung: BEx2

Verwandte Fertigkeit: Akrobatik (+5), Athletik (+10)

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 geführt 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; Ritze 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. 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 mit diesen Tieren abgibt.

Effektive Behinderung: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Körperbeherrschung (+10), Akrobatik (+15)

Schleichen (MU/IN/GE) (Basis)

Erfolgreiches *Schleichen* ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch des Terrains und der Bekleidung des Helden. Auf festgestampftem Erdboden mag dem barfüßigen Helden ein Anschleichen ohne Probe gelingen. Mit Reitstiefeln (durch deren Sohlen man keine Zweige auf dem Boden spüren kann) durch einen Wald zu schleichen, erfordert schon ein außerordentliches *Schleichen*-Talent.

Der Spielleiter sollte eventuelle Zuschläge von Bodenbeschaffenheit, Rüstung und Schuhwerk des Schleichenden abhängig machen. Eine *Schleichen*-Probe kann mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe gekontert werden. *Schleichen*-Proben der Helden können (und sollten) vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Effektive Behinderung: BE

Verwandte Fertigkeit: Körperbeherrschung (+10), Sich Verstecken (+10)

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, eine sperrige Last befördern oder schwimmend oder unter Wasser kämpfen (zu letzterem siehe auch S. 102). Bei dem Talent *Schwimmen* hat der Spielleiter eine Reihe von Faktoren zu berücksichtigen, die die Zuschläge auf eine Probe beeinflussen können: vor allem die Bewegtheit des Wassers (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 S. 113).

Effektive Behinderung: BEx2

Verwandte Fertigkeit: Athletik (+15)

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 in Ohnmacht zu versinken) 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 angebrachter, den Helden nicht auf seine *Selbstbeherrschung*, sondern auf seinen *Jähzorn*, seinen *Stolz* o.ä. zu prüfen – oder aber die *Selbst-*

beherrschungs-Probe um den genannten Wert zu erschweren.)

Effektive Behinderung: –

Verwandte Fertigkeit: –

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

Verwandte Fertigkeit: Schleichen (+10), Körperbeherrschung (+15)

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 sowohl 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

Verwandte Fertigkeit: –

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 das Erspüren feiner Gerüche oder das Erspähen weit entfernter Ziele, auf das Er tasten filigraner Gravuren und das Schmecken von Gift im Wein beziehen) sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Proben, die sich auf den Gesichtssinn oder das Gehör beziehen, werden auf die Eigenschaften KL/IN/IN gewürfelt, für alle anderen (z.B. beim Er tasten) gilt die Kombination KL/IN/FF. Misslungene Proben bedeuten entweder, dass der Held nichts wahrnimmt oder dass er einer Täuschung unterliegt.

Effektive Behinderung: BE

Verwandte Fertigkeit: –

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 TaW 15+ kann z.B. dem Staatsminister des Horasreiches auf Anhieb mit dessen Stimme antworten.

Voraussetzung: Sinnenschärfe 4

eBE: BE-4

Verwandte Fertigkeit: –

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 Rhythmus-

gefühl; um bei komplizierten höfischen Tänzen eine gute Figur zu machen, ist auch eine solide Kenntnis der *Etikette* vonnöten.

Effektive Behinderung: BEx2

Verwandte Fertigkeit: Körperbeherrschung (+5), Akrobatik (+5)

Taschendiebstahl (MU/IN/FF) (Spezial)

Sei es das Beutelschneiden oder wirklich das unbemerkte Stibitzen eines Gegenstandes aus einer fremden Hosentasche: Viele Helden von nicht ganz einwandfreiem Ruf bedienen sich dieses Talent. Bei der Festlegung der Zuschläge auf eine Probe sind diverse Faktoren zu berücksichtigen: Wird das Opfer mit einem Diebstahl rechnen? Wie sperrig ist die Beute? Hat der Dieb einen Komplizen, der das Opfer anrempelt 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 TaW 4 oder höher aufweisen.

Effektive Behinderung: BEx2

Verwandte Fertigkeit: Gaukeleien (+10)

Zechen (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 anderen Attributen wie Neugier, Aberglauben und vor allem Jähzorn.

Durch gelungene Proben auf *Zechen* kann ein Held solche üblen Folgen abwehren. Auch der Kater am nächsten Tag lässt sich durch eine erfolgreiche *Zechen*-Probe in die Schranken weisen.

Effektive Behinderung: –

Verwandte Fertigkeit: –

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 Behinderung hier eine geringere Rolle als bei körperlichen Talenten, ist aber in bestimmten Situationen durchaus noch von Bedeutung.

Steigerung: Die Steigerungskosten für gesellschaftliche Talente sind in der Tabelle auf Seite 120 der Spalte **B** zu entnehmen.

Betören (IN/CH/CH) (Spezial)

Die Ausstrahlung auf das andere Geschlecht (der eigenen Art) 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 ausgesprochen 'harten Nüssen' beiderlei Geschlechts kann der Meister die *Betören*-Probe mit Zuschlägen versehen. Will ein Held versuchen, ein Mitglied einer anderen Art (speziell auch zwischen Elfen und Zwergen) 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

Verwandte Fertigkeit: je nach Situation Überreden (+10) oder Überzeugen (+10)

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 Herzogenhof 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 degoutant, süße Pastetchen nach Hammlaufläufen 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

Verwandte Fertigkeit: –

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? Proben auf *Gassenwissen* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Effektive Behinderung: BE-4

Verw. Fertigkeit: Menschenkenntnis (+10)

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 wohl hauptsächlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben. Wie Helden dieses Talent beim gegenseitigen Lehren und Lernen einsetzen, erfahren Sie auf Seite 122.

Voraussetzung: Um in *Lehren* einen höheren TaW als 10 zu erreichen, muss der Held eine *Menschenkenntnis* von TaW 4 oder höher aufweisen.

Effektive Behinderung: –

Verwandte Fertigkeit: Überzeugen (+10)

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 – und 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 Abenteurers schon bei der ersten Begegnung entlarvt, kann der Meister die Talentprobe mit einem geheimen Zuschlag belegen, der normalerweise etwa der Stufe der Meisterperson entspricht. Eine andere Möglichkeit ist eine vergleichende Probe gegen den

Lügen-Wert desjenigen, der durchschaut werden soll.

Um die Absichten eines Wesens aus einer fremden Spezies einzuschätzen, ist auf jeden Fall eine erschwerte Probe erforderlich.

Effektive Behinderung: –

Verwandte Fertigkeit: –

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 eben gewisse Schwierigkeiten, als zierliches Mohamädel aufzutreten ...) Eine gelungene *Verkleiden*-Probe bewirkt, dass einem Helden seine Verkleidung von der Umgebung 'abgenommen' wird. In diesem Talent sollten Sie auf jeden Fall die bei einer Probe übrig behaltenden Talentpunkte (s. Seite 70) beachten.

Effektive Behinderung: nach Situation von keiner Behinderung bis BEx2

Verwandte Fertigkeit: –

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 Spielerreaktionen dargestellt werden sollten. In diesem Fall lässt sich der Meister je nach Talentwert des Helden leichter, schwieriger oder gar nicht herunterhandeln. Im Interesse einer zügigen Spielabwicklung kann aber auch eine *Feilschen*-Probe gewürfelt werden. Der Spieler kann sich selbst Zuschläge auf die Probe auferlegen – je höher der Zuschlag, desto höher der Prozentsatz, um den er den Verkäufer herunterhandeln kann:

+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, 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 einem 'Lehrberuf' entwickelt, wie ja auch die Bettler in den großen Städten Aventuriens oftmals regelrechte Gilden gegründet haben.

Lügen: Eigentlich sollte man denken, dass je-

der 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 üblicherweise 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 BEx2

Verwandte Fertigkeit: Überzeugen (+10)

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

Verwandte Fertigkeit: Überreden (+10)

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.

Steigerung: Die Steigerungskosten für Naturtalente sind in der Tabelle auf Seite 120 der Spalte **B** zu entnehmen.

Fährtsuchen

(KL/IN/KO) (Basis)

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch Probe auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von der Bodenbeschaffenheit ab. Der Spielleiter sollte bei jedem Terrainwechsel eine

Probe verlangen, die von -7 (frische Schneedecke) bis zu +12 (kahler Fels) variieren kann. Bei bestimmten Bodentypen (wie z.B. einem staubfreien Marmorfußboden) braucht der Meister keine Probe zu erlauben. Die Anzahl der übrig behaltenden Talentpunkte bestimmt die Menge der Informationen, die der Fährtsucher erhält. *Fährtsuchen*-Proben der Helden können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Voraussetzung: Um *Fährtsuchen* auf mehr als TaW 10 zu bringen, muss der Held eine *Sinnenschärfe* von TaW 4 oder höher aufweisen.

Effektive Behinderung: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Sinnenschärfe (+10)

Fallenstellen (KL/FF/KK) (Spezial)

Dieses Talent umfasst das Konstruieren, geschickte Platzieren und Tarnen einer Wildfalle. Eine gelungene Probe bedeutet, dass ein Tier, das die Falle passiert, sich in ihr fängt; ob tatsächlich eine Beute in die Nähe der Falle kommt, ist natürlich von der Umgebung abhängig – dies kann der Meister vom Zufall abhängig machen. Ein Fallensteller mit einem Talentwert von mindestens 6 ist in der Lage, Fallen anzulegen, die auch von intelligenten Wesen kaum entdeckt werden können; das Entdecken solcher Fallen wird über entsprechend erschwerte *Sinnenschärfe*-Proben geregelt, wobei natürlich ein hoher Wert in *Fallenstellen* 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*-TaW 4 oder höher aufweisen.

Effektive Behinderung: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Wildnisleben (+10)

Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) (Spezial)

Eine Talentprobe ist nur dann erforderlich, wenn der Held eine zuverlässige Fessel, die mindestens über mehrere Stunden halten soll, anlegen will. Aus einer mit einer Talentprobe verstärkten Fessel kann sich ein Opfer folgendermaßen befreien: Der Fesselnde gibt Punkte in Höhe seiner doppelten übrigbehaltenen *Fesseln*-TaP vor, die dann mit offenen Proben und den übrigbehaltenen TaP des Entfesselnden abgebaut werden können; hierbei ist jede halbe Stunde eine Probe erlaubt. Außer jagderfahrenen Aventurieren sind viele Seefahrer, speziell auch die Thorwaler, Meister der Fesselkunst, weil sie eine Vielzahl komplizierter Schlingen und Knoten knüpfen können.

WISSENSTALENTE

Meisterhinweis: Proben auf Wissenstalente 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 Heldengruppen

Effektive Behinderung: BEx2

Verwandte Fertigkeit: Seefahrt (+10)

Fischen/Angeln (IN/FF/KK) (Spezial)

Man benötigt mindestens Talentwert 1, um beurteilen zu können, ob es sich in einem be-



stimmten 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 übrigbehaltenem Talentpunkt kann man davon ausgehen, dass der Angler eine halbe Ration essbaren Fisch (mindestens 1 Ration) gefangen hat.

Effektive Behinderung: BE

Verwandte Fertigkeit: Wildnisleben (+10)

Orientierung (KL/IN/IN) (Basis)

Das Talent regelt die Fähigkeit, Himmelsrichtungen zu bestimmen und sich in unbekann-

mit zusätzlichen Informationen versorgen. Vergleichende Proben sind im Bereich Wissenstalente unüblich, während übrig behaltene Talentpunkte (s. S. 70) gerade bei unspezialisierten Fragen ("Was weiß ich denn über die Magierkriege?") die Kenntnis des Helden bestimmt.

Effektive Behinderung: Je nachdem, ob zum

tem Gelände zurechtzufinden. Diese Begabung ist natürlich bei Seefahrern und Wüstenbewohnern besonders ausgeprägt, bei Völkern 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. *Orientierungs*-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden, in besonders schwierigen Situationen (gleichförmige Eiswüsten, unterirdische Labyrinth) sollten sie es sogar.

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.)

Verwandte Fertigkeit: Sternkunde (+10)

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 gleichbleibendem Wetter und bei typischen Städtern ist dieses Talent wenig ausgeprägt. Proben auf *Wettervorhersage* sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Effektive Behinderung: –

Verwandte Fertigkeit: Wildnisleben (+10)

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 Lagerplatzes, Feuer anzünden, Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, usw. Ein Held, dem diese Talentprobe scheitert, darf sich nicht wundern, wenn bei einem nächtlichen Wolkenbruch sein Zelt samt Ausrüstung davon schwimmt, weil er das Bächlein, an dessen Ufer er rastet, gewaltig unterschätzt hat. *Wildnisleben*-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Effektive Behinderung: BE-4

Verwandte Fertigkeit: –

Wissenstalent 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 Wissenstalente sind in der Tabelle auf Seite 120 der Spalte **B** zu entnehmen.

Anatomie (MU/KL/FF) (Beruf)

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 stellenweise 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 der *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 Totenangst

Verwandte Fertigkeit: Heilkunde Wunden (+5), Heilkunde Krankheiten (+10)

Brettspiel (KL/KL/IN) (Spezial)

Die Kenntnis der verschiedensten Brettspiele (wie z.B. Urdas, Garadan oder das weit verbreitete und vielfach variierte tulamidische Kamelspiel) gehören zu dieser Fertigkeit, die nicht nur Regelkunde, sondern auch Spieltechnik, Gewinnkombinationen, Stellungseinschätzung und dergleichen mehr beinhaltet.

Verwandte Fertigkeit: u. U. Kriegskunst (+10)

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 ...) zur Verfügung stellen. Mit einem hohen *Geographie*-Wert kennt man zwar auch die grundsätzlichen Fakten zu den Bewohnern einer Region, Detailwissen zu deren Sitten und Gebräuchen erfordert jedoch das Talent *Etikette*.

Verwandte Fertigkeit: Sagen/Legenden (+10)

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.

Voraussetzung: Lesen/Schreiben 4

Verwandte Fertigkeit: je nach Thema Sagen/Legenden (+5 oder +10)

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 verschiedenster Gesteins-, Erz- und Edelsteinarten.

Verwandte Fertigkeit: –

Götter und Kulte (KL/KL/IN) (Basis)

Dies ist die Kenntnis religiöser Riten und Glaubensdinge 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 gezielten Anreden und Verbeugungen vor einem Priester oder einer Priesterin. Wer sich gut genug mit *Göttern und Kulturen* auskennt (TaW mindestens 7), kann sich entscheiden, auch sein Wissen über andere Religionen zu vertiefen.

Verwandte Fertigkeit: eventuell Geschichtswissen (+10), Sagen/Legenden (+10)

Heraldik (KL/KL/FF) (Spezial)

Während das Talent *Etikette* eher die allgemeinen Umgangsformen – vor allem bei Hofe – regelt, die Wappenkunde aber eher 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 noch die Kenntnis der Farben und Banner der Regimenter (und ihrer einzelnen Unterabteilungen) der großen Reiche.

Verwandte Fertigkeit: Etikette (+10)

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

Verwandte Fertigkeit: im strategischen Rahmen unter Umständen Brettspiel (+10)

Magiekunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Was passiert als nächstes, wenn der alanfanische 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 beschäftigt haben. Ob als (seltenes und geheimes) Bücherwissen oder aus eigener leidvoller Erfahrung – vielleicht bringt ein Fetzen dieses Wissens in der nächsten Auseinandersetzung die Entscheidung.

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* von einer geeigneten Kultursprache einen TaW 6 oder höher aufweisen.

Verwandte Fertigkeit: –

Mechanik (KL/KL/FF) (Spezial)

Die Kenntnis der *Mechanik* kann in vielen Situationen nützlich sein: Dieses Talent beschreibt das Wissen um einfache physikalischen Grundlagen wie die Hebelgesetze, die Reibungskraft, den Flaschenzug, die schiefe Ebene und ähnliches mehr. Wenn der Held selbst improvisierte mechanische Gegenstände herstellen will (z.B. Raumballen, Schleudern, Schloßfallen, Spieluhren oder ähnlichem. Hierzu wird das Handwerkertalent *Feinmechanik* benötigt. Der Meister kann *Mechanik*-Proben verdeckt auswürfeln und die Funktionsfähigkeit erst bei einer ersten Anwendung oder einem Probelauf bekanntgeben.

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.

Verwandte Fertigkeit: Feinmechanik (+10)

Pflanzenkunde (KL/IN/FF) (Spezial)

Der Pflanzenkundige weiß nicht nur, wo er

nach ihm bekannten Pflanzen suchen muss, sondern er ist auch in der Lage, fremde Pflanzen recht gut einzuschätzen, da er sie mit 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, Elixire 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 Elixieren können verhängnisvollere Wirkungen haben. Bestimmungs- und Brau-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Verwandte Fertigkeit: Wildnisleben (+10)

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 einem die höheren Mysterien (Geometrie, Wurzelziehen, Zinseszins bis hin zu den Grundlagen der Infinitesimalrechnung) erst ab einem TaW von 6 zu erschließen beginnen.

Verwandte Fertigkeit: –

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, dem Kirchenrecht der Zwölfgötter-Kirchen, dem Staats- und dem Strafrecht. Da die Vorstellungen von Recht und Unrecht von Land zu Land variieren, hilft die Rechtskunde auch fahrenden Helden, nicht auf Schritt und Tritt mit der Ordnungsmacht zu kollidieren. Besonders nützlich in diesem Zusammenhang ist das Talent, wenn es um das Vermeiden von oder den

richtigen Umgang mit heldentypischen Vergehen (Gifteinsatz, Beleidigung von weltlichen und geistlichen Würdenträgern, Waffengesetze) handelt. *Rechtskunde*-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Verwandte Fertigkeit: Etikette (+10)

Sagen/Legenden (KL/IN/CH) (Basis)

Wer sich in diesem Talent gebildet hat, kennt sich nicht nur mit Sitten und Gewohnheiten fremder Völker (oder des eigenen) aus, sondern kann auch deren Götter und Heroen identifizieren und ist sogar in der Lage, Sagen und Legenden des entsprechenden Volkes wiederzugeben. Insofern ist dies nicht nur ein Talent für Diplomaten und 'Ethnologen', sondern auch für reisende Sängler und Geschichtenerzähler. Bei den verbreiteten Mythen und Legenden der eigenen Kultur sind nur in Ausnahmefällen Proben nötig.

Verwandte Fertigkeit: je nach Spezialthema eventuell Geschichtswissen (+10), Götter und Kulte (+10)

Schätzen (KL/IN/IN) (Spezial)

Wenn man in einer verlassenen Gruft einen kleinen Ring mit einem blauen Stein oder ein silbernes Vögelchen 'findet', kann man nicht darauf hoffen, dass an dem Fundstück ein Preisschild befestigt ist. Nach einer gelungenen *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. 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 jeweils passende andere Talente.)

Verwandte Fertigkeit: –

Sprachkunde (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 einen anderen Zeichensatz verwendet. Hier kommt das Talent *Sprachkunde* 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 unbekanntere Sprache oder Schrift schließen will, um einen Dialekt oder eine Weiterentwicklung einer Sprache zu erkennen. Je zwei TaP in *Sprachkunde* geben einen Punkt in einer Sprache nach Wahl des Spielers.

Verwandte Fertigkeit: –

Sternkunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Nicht nur die Astrologie als Methode der Zukunftsdeutung fällt unter dieses Talent, sondern auch die Navigation nach den Sternen, Methoden der Zeitbestimmung, die schiefe 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 *Tulamidyä*], *Rechnen* und *Sinnenschärfe* einen TaW von 6 oder höher aufweisen.

Verwandte Fertigkeit: –

Tierkunde (MU/KL/IN) (Spezial)

Für eine erfolgreiche Jagd ist ein solides Wissen über Verbreitung und Verhaltensweise der häufigsten Tierarten natürlich eine Grundvoraussetzung. Der Tierkundler kann auch ihm bisher unbekanntere 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.

Verwandte Fertigkeit: je nach Wesen Reiten (+10) oder Wildnisleben (+10)

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Meisterhinweis: In diesen Talenten werden wohl seltener 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 zwischen 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 ein wenig herumgekommen sind, beherrschen eine Zweitsprache (meist Garethi oder Tulamidyä) auf einem Wert von KL-4. Die Schriftkenntnis in den unterschiedlichen Sprachen wird durch den TaW in *Lesen/Schreiben* festgelegt.

Steigerung: Die Steigerungskosten für Spra-

chen und Schriften sind in der Tabelle auf Seite I20 der Spalte **A** zu entnehmen.

Lesen/Schreiben [Schrift] (KL/KL/FF) (Spezial)

Ebenso, wie man unterschiedliche Sprachen sprechen kann, kann man auch unterschiedliche Schriften kennen. 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 Talent es 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 der späteren Diamantenen Sultane zu verstehen, braucht man einen TaW von 8 – für das Verständnis ist aber natürlich auch die Kenntnis der Sprache Ur-Tulamidyä notwendig.

AVENTURISCHE SCHRIFTEN

Kusliker Zeichen: 31 Lautzeichen; Komplexität 10

Tulamidyä: 56 Silbenzeichen; Komplexität 14

Geheiligte Glyphen von Unau: 19 Laut- und Deutzeichen; Komplexität 13

Isdira: 27 Lautzeichen, zusätzliche subtile Deutzeichen; Komplexität 15

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

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 gewer-

tet. Jeder Aventurier beherrscht seine Muttersprache auf einem Startwert in Höhe seiner Klugheit –2, und manche darüber hinaus noch eine Zweitsprache in Höhe der Klugheit –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 durchschnittlicher Einheimischer beherrscht (wenn man auch immer noch einen leichten Akzent zeigt). Selbst philosophische oder magietheoretische Schriften gehen selten über eine Komplexität von 15 hinaus. Die bekanntesten aventurischen Sprachen alter und neuer Zeit sind:

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.

TULAMIDYA-FAMILIE

–**Tulamidyä**, die zweite wichtigste Verkehrssprache; die maximale Komplexität beträgt 18, die verwendete Schrift ist je nach Region und Religion entweder die 'Geheiligte 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 **Alaani** (Komplexität 21), das als Schrift zumeist die Kusliker Zeichen verwendet.

EINZELNE SPRACHEN

–das schriftlose **Nujuka** (Komplexität 15) der Nivesen

–die verschiedenen Dialekte der Waldmenschen-Sprachen, vereinfachend als **Mohisch** bezeichnet (schriftlos; Komplexität 15)

–das **Thorwalsche**, das sich aus einer eigenständigen Sprache (dem Hjaltingsch oder Saga-Thorwalsch; Komplexität 18; thorwalsche Runen) entwickelt hat und heutzutage mit sehr vielen Lehnworten aus dem Garethi durchsetzt ist (Komplexität 18; Kusliker Zeichen)

–das von allen Elfenvölkern gesprochene **Isdira** mit seinen 27 verschlungenen Schriftzeichen (Komplexität 21)

–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 (Komplexität 18)

GEHEIMSPRACHEN

–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' **Füchsisch**, die aus Umdeutungen bekannter Worte besteht und außer einzelnen Warnzeichen, den sogenannten 'Zinken', keine Schriftform aufweist (Komplexität 12; beinhaltet die Kenntnis der Zinken)

Alle Sprachen, die zu der gleichen Sprachfamilie wie die eigene Muttersprache gehören, sind leichter zu erlernen: Zur Steigerung der anderen Sprachen der Familie müssen nur 3/4 der AP-Kosten (aufgerundet) bezahlt werden, so lange sie den TaW der Muttersprache nicht übersteigen. Dies gilt nicht für Talent-GP bei der Generierung.

*Ein Heldin aus Garethien (KL 12), die ihren Garethi-Wert von 10 (dem Startwert als Muttersprache) auf 11 erhöhen will, zahlt also 11 AP ($14 * 0,75 = 10,5$, aufgerundet 11), ebenso wie für die Steigerung ihres Bosparano-Werts von 10 auf 11. Für die Steigerung in Rogolan von 10 auf 11 muss sie jedoch 14 AP investieren.*

HANDWERKSTALENTE

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 übriggehaltenen

Talentpunkte (siehe S. 70) bei offenen Proben das entscheidende Kriterium für die Qualität eines Werkstücks, einer Heilbehandlung und dergleichen.

Effektive Behinderung: Je nachdem, welche Tätigkeit bei einem bestimmten Handwerkstalent gerade ausgeübt wird, können eine Rüstung am Leib oder ein Rucksack auf dem Rück-

ken 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 Überlegungen eine geringere Rolle. Der Meister sollte daher im Rahmen des gesunden Menschenverstandes Proben-Erschwernisse 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 Handwerkstalente sind in der Tabelle auf Seite 120 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, muss der Meister nicht zulassen.

Voraussetzung: Um *Abrichten* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held eine *Tierkunde* von TaW 4 oder höher aufweisen.

Verwandte Fertigkeit: je nach Wesen Tierkunde (+10), Reiten (+10)

Ackerbau (IN/FF/KO) (Beruf)

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 Dreschflügel umzugehen weiß.

Verwandte Fertigkeit: unter Umständen Pflanzenkunde (+10)

Alchimie (MU/KL/FF) (Beruf)

Dieses Talent regelt die Herstellung 'normaler' Chemikalien und wundertätiger Mittel. Der Spieler teilt dem Meister mit, welches alchimistische Gemisch sein Held herstellen will, und der Spielleiter legt den Zuschlag (oder Abzug) auf die erforderliche Probe fest. Bevor es zur Probe kommt, muss der Held natürlich erst einmal in den Besitz der benötigten *Zutaten* 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 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 Labor oder (für die Analyse) zumindest einer tragbaren Untersuchungsausrüstung.

Verwandte Fertigkeit: Pflanzenkunde (+10)

Bergbau (IN/KO/KK) (Beruf)

Diese Talent umfasst das sachgerechte Anlegen von Tunneln und Schächten und deren Luftversorgung und Abwasserentsorgung. 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 gelungener *Bergbau*-Probe des Helden beantwortet werden. Dass sich die 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 4+ haben.

Verwandte Fertigkeit: eventuell Steinmetz (+10)

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 per gelungener Probe möglich. Für die Handhabung größerer Segel- oder Ruderschiffe sind das Berufstalent *Seefahrt* und eine große Anzahl von Matrosen nötig.

Verwandte Fertigkeit: Seefahrt (+5)

Bogenbau (KL/IN/FF) (Beruf)

Bogenbauer und Armbruster beschäftigen sich mit der Herstellung von Schusswaffen aller Art 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.

Um einen Bogen oder eine Armbrust herzustellen, benötigt man natürlich die richtigen Materialien für Bogen und Sehne (zusätzlich bei der Armbrust für Schaft und Abzug) und muss eine bestimmte Anzahl von erschwerten 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 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 Geschoss herstellen dauert eine Viertelstunde.

BOGENBAU

Typ	Herstellen	Geschoss
Kurzbogen	2 Proben +2	Probe -1
Langbogen	4 Proben +3	Probe +2
Kriegsbogen	5 Proben +4	Probe +3
Lc. Armbrust	3 Proben +3	Probe -3
Schw. Armbrust	5 Proben +5	Probe +/-0

Voraussetzung: Holzbearbeitung 4

Verwandte Fertigkeit: Holzbearbeitung (+10) oder Feinmechanik (+10)

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 geduldrigen Maultier gezogener Lastkarren fährt sich da schon bedeutend gemütlicher ...

Verschärfte Proben werden fällig, wenn gewagte Manöver ausgeführt werden sollen: im scharfen Galopp ein Stadttor passieren oder ein von sechs durchgehenden Darpatrindern gezogenes Brauereigespann einbremsen.

Verwandte Fertigkeit: –

Falschspiel (MU/CH/FF) (Spezial)

Je nach Erfolg der Probe kann der Held entweder sein eingesetztes Geld vervielfachen oder (bei einem ausgespielten Glücksspiel) Würfel-ergebnisse 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 Kombination mit einer *Sinnenschürfe*-Probe kann ein hohes *Falschspiel*-Talent auch dazu dienen, eventuelle Mogeleien zu enttarnen. (Aber auch hier ist 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

Verwandte Fertigkeit: Gauklerien (+10)

Feinmechanik (KL/FF/FF) (Beruf)

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, auch deren Fälschung) und schließlich der Zusammenbau all dieser Teile zu Uhrwerken, kleinsten Schließern, 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

Verwandte Fertigkeit: –

Fleischer (KL/FF/KK) (Beruf)

Ein Schlachter, Fleischer oder Metzger weiß, wie man Nutztiere korrekt tötet, möglichst viel 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 Anatom und Fleischer sind natürlich nicht aufzaddieren: Auch ein Anatomie-beschlagener Fleischer erhält keine 2 zusätzlichen TP im waffenlosen Kampf.)

Verwandte Fertigkeit: unter Umständen Fischen/Angeln (+10), Tierkunde (+10)

Gerber/Kürschner (KL/FF/KO) (Beruf)

Dieses Talent dient dazu, die Haut und/oder das Fell von Tieren haltbar und dabei anschnlich 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.

Verwandte Fertigkeit: Alchimie (+10), Fleischer (+10)

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

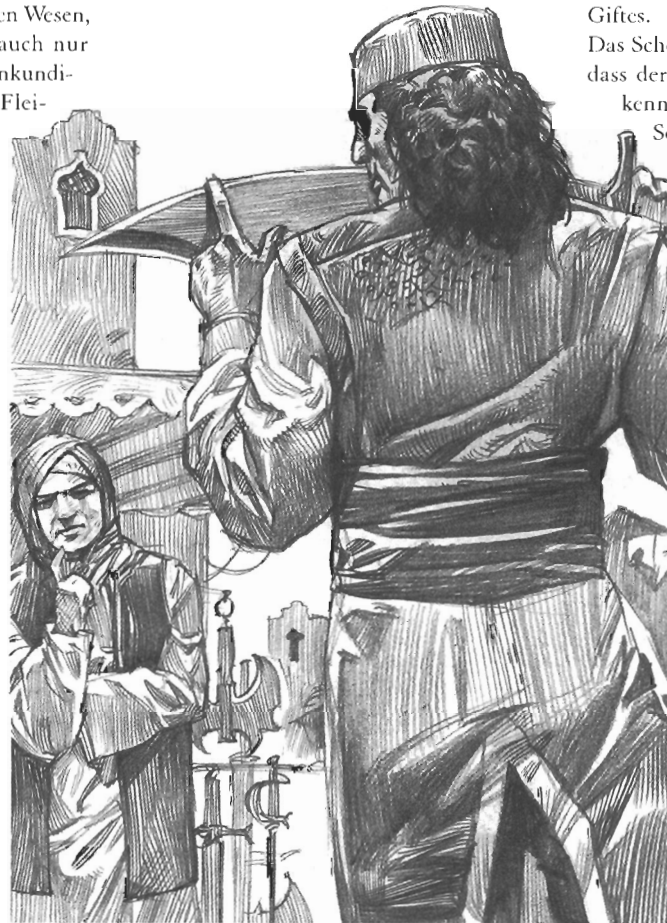
Scharnieren. Sie sind zudem in der Lage, Waffen zu reparieren.

Ein **Waffenschmied** ist zwar auch in der Lage, Harken, Türbeschläge oder Truhensäulen 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 Nietten und Lötten gehören; sie sind ebenfalls in der Lage, Rüstungen zu reparieren.

Um eine verbeulte Metallrüstung zu reparieren, ist eine Probe nötig, die um den RS der Rüstung erschwert ist und so viele 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 Null sogar zwei solcher Proben, die jeweils einen halben Tag benötigen.

Verwandte Fertigkeit: –

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 abgerundeten 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 Stufe des Giftes zu belegen ist. Gelingt auch diese Probe, so ist die Wirkung des Giftes gestoppt und der Heiler kann dem Vergifteten Lebenspunkte zurückgeben, die er durch diese Vergiftung verloren hatte: 1 LeP pro übriggehaltenem Talentpunkt bei der zweiten Probe. Eine dritte Probe regelt die Nachbehandlung; auch hier können dem Patienten LeP je nach übriggehaltenen Talentpunkten zurückgegeben werden; der Zuschlag beträgt jetzt die *abgerundete 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 W6 zusätzliche SP erleidet); das Scheitern der Nachbehandlungsprobe bedeutet ebenfalls, dass der Patient zusätzlichen Schaden erleidet (W6 SP).

Zum Ablegen der Erkennungsprobe werden mindestens 5 Kampfrunden benötigt, zum Ablegen der Behandlungs- und der Nachbehandlungsprobe jeweils mindestens 1 SR, die Nachbehandlungsprobe kann zudem erst zwölf Stunden nach der Behandlungsprobe (und nur einmal) abgelegt werden. Bei Misslingen der Proben kann der Heiler in diesem speziellen Fall keinen zweiten Versuch unternehmen. **Verwandte Fertigkeit:** Alchimie (+10), Heilkunde Krankh. (+10), Pflanzenkunde (+10)

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. (Eventuell ist diese Probe um die abgerundete 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 übrigbehalten 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 übrigbehaltenen 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.

Verwandte Fertigkeit: Heilkunde Gift (+10)

Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF) (Basis)

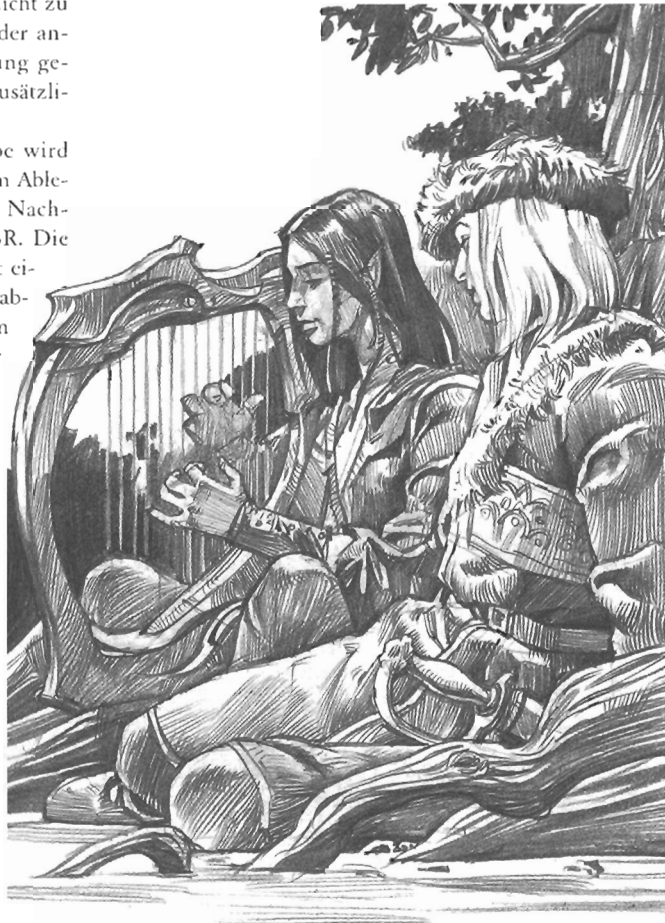
Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf oder durch Unfälle entstehen, sind durch dieses Talent zu kurieren.

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 so viele KR wie die LeP des Patienten unter 0 liegen, abzüglich der übrigbehaltenen 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 Heilprobe. Der Kranke erhält halb so viele LeP zurück (abgerundet), wie der Punktüberschuss aus der Heilprobe 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 übrigbehaltenen Punkte aus dieser Probe erhält der Patient einen Punkt zu seiner folgenden nächtlichen Regeneration hinzu (bei 5 übrig behaltenen 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 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 97) zu beschleunigen, ist zu allererst eine reguläre Probe zur Erstversorgung (s.o.) nötig, die um einen Punkt 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 W6 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.

Verwandte Fertigkeit: Anatomie (+10)

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.

Verwandte Fertigkeit: Zimmermann (+5)

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 Höhlensystem, 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

Verwandte Fertigkeit: unter Umständen *Orientierung* (+10) oder *Sternkunde* (+10)

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 Hoch-

adels ist diese Kunst nicht nur angesehen, sondern auch oft noch weiter unterteilt – Spezialisten für süßes Backwerk oder Bratensoßen sind keine Seltenheit ...

Verw. Fertigkeit: eventuell Fischen/Angeln (+10), Wildnisleben (+10), Alchimie (+10)

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.

Verwandte Fertigkeit: Schneidern (+10)

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 Spielers (und der Belastung des Sehentrums 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 talentierte Abenteurer durch die schmeichelhafte Porträtierung des Häuptlings sein Leben beträchtlich verlängert und sich außerdem einen (ungerechtfertigten) Ruf als mächtiger Zauberer erworben.

Verwandte Fertigkeit: teilweise Kartographie (+10), Steinmetz (+10) oder Tätowieren (+5)

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 treiben, die Unterkunft in einer Herberge sichern, aber auch schon einmal einen aufgebrachtten Bären besänftigen. Ein Held kann sich auch auf ein Instrument spezialisieren oder danach trachten, mehrere zu beherrschen. Um einen einigermaßen hörba-

ren Vortrag zustande zu bekommen, ist zumindest eine einfach gelungene Probe vonnöten; um damit Geld zu verdienen, sollten wenigstens 4 TaP übrig bleiben.

Verwandte Fertigkeit: –

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 Zuschlägen 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 10 Punkte erschwert ist, je nach Schloss auch deutlich mehr; ein improvisiertes Werkzeug erleichtert diese Probe um 1 Punkt, ein regelrechter Dietrich um 2 Punkte.

Verwandte Fertigkeit: Feinmechanik (+5)

Schneidern (KL/FF/FF) (Basis)

Das *Schneidern*-Talent umfasst in erster Linie Flickschneiderereien 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 Tüchern verschiedenster Art Kleidungsstücke her, ja, man kann sagen, er veredelt die Stoffe. Schneider sind in der Lage, aus schlichtem Stoff wahre Wunderwerke entstehen zu lassen, und natürlich auch dazu, getragene und verschlissene Kleidung wieder in einen annehmbaren Zustand zu versetzen. Ein Held mit diesem Beruf kann natürlich auch Wert und Qualität von Kleidungsstücken einschätzen.

Verwandte Fertigkeit: Lederarbeiten (+10)

Seefahrt (FF/GE/KK) (Beruf)

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, das korrekte Aufrollen von Tauen und Ketten – all dies gehört in den Aufgabenbereich des Seefahrers.

Verwandte Fertigkeit: Boote fahren (+10)

Steinmetz (FF/FF/KK) (Beruf)

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

Verwandte Fertigkeit: evtl. Bergbau (+10)

Steinschneider/Juwelier (IN/FF/FF) (Beruf)

Diese Berufe beschäftigen sich mit dem Zerschneiden, 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 TaW 4 oder höher aufweisen.

Verwandte Fertigkeit: Feinmechanik (+10)

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, wieviel 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

Verwandte Fertigkeit: Malen/Zeichnen (+10)

Zimmermann (KL/FF/KK) (Beruf)

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 eine *Holzbearbeitungs*-TaW 4 oder höher aufweisen.

Verwandte Fertigkeit: Holzbearbeitung (+10)

DIE KAMPFREGELEN

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

Eine 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: "Aaaah! Hilfe! Ich bin blind!!!", ruft eine schrille Männerstimme in höchster Angst.

Dann geht plötzlich alles sehr schnell. Denn mit einem Mal hallt der laute Kampfruf: "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 torkelt orientierungslos auf den gegenüberliegenden Waldrand zu.

Ranaris erste Attacke trifft den Gegner überraschend und fügt ihm eine tiefe Beinwunde zu. Rondrian hingegen wartet den Bruchteil eines Augenblickes, ehe er zuschlägt.

"Zieh dein Schwert und kämpfe!", knurrt er seinen Gegner an. "Bei Rondra, der Herrin des Kampfes, ich schlage keine Wehrlosen!" Dieser 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

seinen Säbel zurück in die Scheide und springt nun mit bloßen Händen auf seinen Gegner zu: "Nun zeig, was du kannst, du stinkender Trollfurz!", ruft er, holt weit aus und versetzt seinem Gegenüber einen schwingvollen Kinnhaken, der diesen straucheln und zu Boden gehen lässt.

Derweil hallt Mirhibans helle Stimme über den Kampfplatz: "Fulminictus!", 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.

» ПУП ZEIG, WAS DU
КАППСТ, ДУ СТИПКЕНДЕР
ТРОЛЛУРЗ!«, РУФТ ЕР
УПД ВЕРСЕЗТ СЕИПЕМ
ГЕГЕНÜБЕР ЕИПЕН
СШВУПГВОЛЛЕП
КІППНАКЕП

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!" "Kopfrunter, Junge!", 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.

Nebelgefüllte Dschungeltäler und kristallglitzernde Höhlensysteme, gramgebeugte Könige und weise Magierinnen, intrigante Händler mit flinker Zunge, rätselhafte Sphingen in glutheißen Wüsten, Eremiten, die auf meilenhohen Felsnadeln hausen, Diebe auf orientalischen Basaren – alles Herausforderungen und Hintergründe für spannende, tragische oder humorvolle Spielsituationen ...

... aber ein richtiges, abenteuerliches Rollenspiel – gerade in einer Fantasy-Umgebung – ist nichts ohne spannende Schwertkämpfe zwischen ritterlichen Gegnern, überirdisch geschickte Bogenschützen, Säbel schwingende, brüllende Piraten (wahlweise auch Axt schwingende, brüllende Barbaren) oder Degenduelle auf nächtlichen Dachfirsten. 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 jenseitige 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 modular, das heißt in Form eines 'Baukastensystems', aufgebaut. Dies ermöglicht Ihnen, sich nach Belieben jene Komponenten zusammenzustellen, die Sie für wichtig erachten. In Absprache mit Ihrer Spieldrunde 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 Tabellenauf-

wand 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 in mehrere Stufen unterteilt:

Die Grundregeln oder **Regeln der Stufe 1 (R1)** sind die Abschnitte zu den eben genannten Begriffen sowie einige Anmerkungen zum Spielablauf.

Die Fortgeschrittenen-Regeln oder **Regeln der Stufe 2 (R2)** 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 Krieger oder Söldner spielen, sollten Sie die Verwendung der Fortgeschrittenen-Kampfregeln auf jeden Fall in Betracht ziehen. Regeln der Stufe 2 sind im Folgenden jeweils als optional gekennzeichnet.

Experten-Regeln der **Stufe 3 (R3)** verfeinern und detaillieren den Kampfablauf – sie machen den Ablauf aber auch häufig etwas langsamer. Es handelt sich gewissermaßen um eine Auswahl der wichtigsten Haus- und Sonderregeln, die in bestimmten Situationen zur Anwendung kommen können. Hier müssen Sie sich mit der Gruppe absprechen, ob Ihnen von Fall zu Fall die jeweilige spezielle Regel wichtig ist und diese in den Ablauf übernommen wird.

Bei offiziellen Abenteuern gehen wir üblicherweise von Kampfregeln der Stufe 2 aus (mit der Ausnahme spezieller Einsteiger-Abenteuer); Sie machen also nichts verkehrt, wenn Sie die Experten-Regeln erst einmal ignorieren. Alle Regeln der Stufe 1 werden in diesem Band vorgestellt, ebenso einige Regeln der Stufe 2, die unseres Erachtens wichtig sind. Die weiteren Stufe-2-Regeln sowie sämtliche Regeln der Stufe 3 finden Sie in **Schwerter und Helden**.

VOR DEM KAMPF – FESTLEGUNG DER KAMPFWERTE punkte direkt auf den

Schon bei der Erstellung Ihres Helden 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 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 die reine AT-Technik Lanzenreiten, bei der die Talent-

punkte 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 eintragen 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 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 105.

- 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 im Kampf noch 1W6 addiert, um die aktuelle Initiative für einen Kampf zu bestimmen. Näheres zum Thema Initiative und die Aufteilung der Kampfrunde finden Sie ab Seite 91.

● 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.

● 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 S. 95) und den Einsatz der **Waffenmodifikatoren**. Die Behinderung durch Rüstung fällt für die verschiedenen Kampftalente 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 der Ausdauer von Bedeutung.

STEIGERUNG DER BASISWERTE, STEIGERUNG VON ANGRIFF- UND PARADEWERT

Gerade im Hinblick auf die Kampftechniken erhält der Zugewinn an Erfahrung (die Verbesserung von Eigenschaften und Talenten) eine entscheidende Bedeutung, denn sowohl die Erhöhung eines Eigenschaftswertes als auch die Steigerung von Talentwerten kann die Werte für Angriff 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 *Lanzentreiten* oder in einer Fernkampftechnik verbessert wird, steigt der zugehörige AT-Wert natürlich ebenfalls.

DIE KAMPFTECHNIK-TALENTE

Wie Sie bereits oben gelesen haben, werden in diesen Talenten keine besonderen Talentproben gewürfelt. Statt dessen werden anhand der Eigenschaftswerte des Helden die Basiswerte für Angriff, Parade und den Fernkampf (also den Einsatz von Schuss- und Wurfaffen) ermittelt (siehe S. 87f.), zu denen sich dann (als Ganzes oder aufgeteilt) die Talentpunkte für die jeweilige Kampffertigkeit hinzu addieren. 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 Ableitfertigkeit aufweist, so muss er mit seinen AT/PA-Grundwerten 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 – als 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. 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 Klingengewaffen angesehen wird.

eBE: BE–2

Verwandte Fertigkeiten: Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Anderthalbhänder, Rondrakamm, Tuzakmesser

Besonderheiten: Anderthalbhänder, Rondrakamm und Tuzakmesser können nach Belie-

ben in den *Distanzklassen Stangenwaffe und Nahkampf* verwendet werden. Die Kampftechnik Anderthalbhänder erfordert grundsätzlich den Einsatz beider Hände; Schilde oder Parierwaffen können nicht zusätzlich geführt werden.

Steigern: E

Armbrust (Fernkampf)

Zwar beziehen auch diese Waffen ihre Energie aus gespannten Bögen, verdrillten Sehnen oder mechanischen Federn, aber damit enden die Ähnlichkeiten mit Bögen auch schon. All diese armbrustähnlichen Waffen besitzen einen Schaft, einen Abzug und einen Spannmechanismus und alle sind prinzipiell durch Ausrichten aufs Ziel und Auslösen des Abzugs abzuschießen.

eBE: BE–5

Verwandte Fertigkeit: Bogen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Leicht-

te und Schwere Armbrust, Balläster, Eisenwälder

Besonderheiten: Wann immer ein Treffer mit einem Bolzen Schadenspunkte anrichtet, verursacht er automatisch eine *Wunde*; beim Kugeln verschießenden Balläster ist dies nicht der Fall.

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

Besonderheiten: Wann immer ein Treffer mit einem Pfeil Schadenspunkte anrichtet, verursacht er automatisch eine *Wunde*.

Steigern: E

Dolche

(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

Hierunter fallen alle zum Stich (und so gut wie nicht zur Parade) geeigneten Klingenwaffen mit einer maximalen Länge von zwei Spann und einer maximalen Gesamtlänge von einem halben Schritt – also alles vom als Waffe eingesetzten Essmesser bis hin zum Schweren Dolch, 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

Besonderheiten: Mit allen Dolchen können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihand-Hieb- waffen und Zweihandschwertern und -säbeln nicht pariert werden.

Steigern: D

Fecht- waffen (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 ele-

gant, schnell und gelten den einen als überaus 'modern', den anderen als 'lächerliche Gecken- waffen'.

eBE: BE-1

Verwandte Fertigkeit: Dolche, Schwerer

Mit diesem Talent zu führende Waffen: De- gen, Florett, Rapier

Besonderheiten: Mit allen unter 'Fecht- waffen' aufgeführten Waffen können die Schläge von Kettenwaffen und Zweihand-Hieb- waffen nicht pariert werden.

Steigern: E

Hieb- waffen

(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 Schneid- blättern 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: Bra- bakbengel, Keule, Streitaxt, Lindwurmschläger, Orknase, Rabenschabel, Schneidzahn, Skraja, Streitkolben, Wurfbeil, Wurfkeule; *improvisiert:* Ast, Beil, Fackel, Fleischerbeil, Knüppel, Si- chel, Stuhlbein

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- Hieb- waffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Glef- e, Hakenspieß, Hellebarde, Partisane, Sturm- sense, Wurmspieß; *improvisiert:* Sense

Besonderheiten: Infanteriewaffen sind mit ihrer Gesamtlänge von etwa zweieinhalb Schritt zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich. Infanteriewaffen sind üblicherweise in der Distanzklasse Stangenwaffen zu finden.

Steigern: D

Ketten- waffen (Bewaffneter Nahkampf)

Bei diesen Waffen ist eine Kugel oder ein anderes schweres Gewicht, meist noch mit Dor-



nen 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 kurzen Geißeln (als Disziplinierungsinstrumente) und Peitschen mit mehreren beschwerten Enden (wie die 'Neunschwänzige Katze').
eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Morgenstern, Ochsenherde, Ogerschelle

Besonderheiten: Kettenwaffen ignorieren den PA-Bonus, den Schilde bieten (siehe S. 99); die Abwehr eines Angriffs mit einer Kettenwaffe ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, um 2 Punkte erschwert.

Steigern: D

Langenreiten

(Bewaffneter Kampf; reine AT-Technik)

Dieses Talent stellt den Sturmangriff eines Berittenen mit eingelegter Lanze dar. Es ist ein reines Angriffstalent, das wie Fernkampf-Fertigkeiten gehandhabt wird. Mit einer eingelegten Lanze ist es nicht möglich zu parieren. Näheres hierzu finden Sie auf S. 102

eBE: –

Verwandte Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Dschadra, Kriegslanze, Turnierlanze

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, wie auch die Schwanzangriffe der Achaz 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 an, die jedoch von der Ausdauer abgezogen werden; die Hälfte dieser Punkte (abgerundet) wird zusätzlich von der LE abgezogen.

eBE: BE, WM und TP/KK je nach Stil

Verwandte Fertigkeit: –

Steigern: C

Ringeln (Waffenloser Kampf)

Hierunter fallen alle Techniken, mit denen man einen Gegner ergreifen, festhalten, umklammern, niederringeln 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). Ringeln-Angriffe richten als Wurf 1W6 TP an oder bringen den Gegner in eine ungünstige Position und erleichtern damit folgende Angriffe oder halten ihn fest; mehr hierzu siehe Seite 104.

eBE: BE, WM und TP/KK je nach Stil

Verwandte Fertigkeit: –

Steigern: D

Säbel (Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

Im Gegensatz zu Schwertern werden diese scharfen Hieb Waffen – wie der Name schon sagt – 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 Waffenkategorie reicht von kurzen Haumessern über elegante Reitersäbel bis hin zu schweren, fast schon Axt-ähnlichen Waffen.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Schwerter, Hieb Waffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Entermesser, Haumesser, Khunchomer, Kurzsword, Säbel, Waqqif

Besonderheiten: –

Steigern: D

Schwerter (Bewaffneter Nahkampf)

Hierbei handelt es sich um Klingens Waffen mit einer Gesamtlänge von 0,5 bis 1,25 Schritt, wovon die beidseitig geschliffene Klinge mindestens drei Viertel der Länge ausmacht. Schwerter sind zum 'Hauen und Stechen' gedacht, und ihre Parierstange erlaubt auch kompliziertere Verteidigungsmanöver.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Säbel, Fecht Waffen, Anderthalbhänder

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Kurzsword, Kusliker Säbel, Langsword, Rapier, Säbel

Besonderheiten: –

Steigern: E

Speere (Bewaffneter Nahkampf)

Dies sind zum einen Waffen von max. 2 Schritt Länge, die üblicherweise einhändig (unten mit E gekennzeichnet) 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 – ausschließlich zum Stoß benutzt wird, während die Parade meist mit dem stumpfen Ende erfolgt (wenn man überlangen Waffen ohnehin kaum der Fall sein wird).

Einhändige Speere können geworfen werden (zweihändige auch, 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 im Fußkampfe

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

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 Wurfbäxte sind 'scharf an allen Kanten' und bestehen gänzlich aus Metall. Ebenfalls mit diesem Talent eingesetzt werden alle sich ebenfalls überschlagenden Wurfschwerter und Wurfböller.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Wurfspeere, Wurfmesser

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Wurfbäxte, Schneidzahn; improvisiert: Stein, Flasche

Besonderheiten: –

Steigern: D

Wurfmesser (Fernkampf; Basistalent)

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

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Wurfbäxte, Wurfspeere

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Borkdorn, Wurfmesser, Wurfdolch, Wurfpfeil, Wurfstern, Wurfscheibe, Wurfring; improvisiert: verschiedene Messer und Dolche

Besonderheiten: –

Steigern: C

Wurfspeere (Fernkampf)

Der Wurfspeer ist eine bei allen Völkern ge-

bräuchliche Jagdwaffe und wurde einst auch in größerem Umfang in den aventurischen Armeen eingesetzt. Es gibt Wurfspere in verschiedenen Größen, solche, die mit kurzen Schleuderhölzern beschleunigt werden, und auch die seltene Stock- oder Stabschleuder fällt von der Art ihrer Verwendung her in den Bereich Wurfspere.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Wurfbeile

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Holzspeer, Speer, Wurfspere

Besonderheiten: –

Steigern: C

Zweihand-Hieb Waffen (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 an-

richtet; 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, Felsspalter, Kriegshammer, Orknase, Zwergenschlägel; *improvisiert:* Holzfälleraxt, Spitzhacke, Vorschlaghammer

Besonderheiten: Dies sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

Steigern: D

Zweihandschwerter und -säbel (Bewaffneter Nahkampf)

Unter dieses Talent fallen alle besonders langen Klingenwaffen, 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: Schwerter, Säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Andergaster, Anderthalbhänder, Boronssichel, Doppelpelkhunochomer, Rondrakamm, Tuzakmesser, Zweihänder

Besonderheiten: Mit Ausnahme des Andergasters und der Boronssichel (Entfernung: Stangenwaffe) können Zweihandschwerter und -säbel nach Belieben in den Entfernungsklassen Stangenwaffe und Nahkampf verwendet werden. Dies sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

Steigern: E

DER KAMPF

Bevor sich die Klingen endlich kreuzen können, müssen noch einige kleine Details geregelt werden. Am besten ist es, wenn Sie als Spieler (und mehr noch als Meister) einen Stift und einen 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 recht 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 Kampfstilen und damit verbundenen Bewegungsmustern ist nur beim Waffenwechsel erlaubt; dies betrifft nicht den Wechsel zwischen ein- und zweihändiger Führung bei Anderthalbhändern (dies bleibt eine Zweihandtechnik).

● 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 (Angriffswerte der Kämpfer, Trefferpunkte der Waffen) ist eine Sache – aber oft kommt es vor allem darauf an, dass ein wohlplatziertes 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.

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 Zeittakt, die Kampfzeit, umgestellt und der Zeitverlauf in Kampfrunden und Aktionen gemessen.

Eine **Kampfrunde** 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 Kampfrunde entspricht etwa drei Sekunden Realzeit. In einer Kampfrunde 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 **Initiativabschnitte** oder Phasen genannt.

Üblicherweise hat jede am Kampf Beteiligte zwei Aktionen pro Kampfrunde, nämlich eine **Angriffsaktion** und eine **Verteidigungsaktion**. Die Angriffsaktion kann eine Kämpferin dann ausführen, wenn sie von der Initiative her an der Reihe ist, die Verteidigungsaktion kann jederzeit als Reaktion auf einen gegnerischen Angriff ausgeführt werden. Handlungen des Gegners (z.B. Tiere mit zwei Attackemöglichkeiten) können eine Kämpferin dazu zwingen, ihre Angriffs- in eine Verteidigungsaktion umzuwandeln (siehe S. 94).

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. Eine Kämpferin kann bis zu zwei solcher Aktionen pro Kampfrunde durchführen, wobei die erste an Stelle der ihr zustehenden Angriffsaktion stattfindet, die zweite genau acht 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 Kampfrunde hat, auch noch über eine Freie Aktion verfügt. Diese Freien Aktionen können zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Kampfrunde ausgeführt werden, jedoch nicht vor der ersten regulären Aktion einer Kampfrunde. 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 ...

Bei der Verwendung von Bodenplänen und bei der Bestimmung von Entfernungen für Fernkampf oder Zauber, eventuell auch bei Verfolgungsjagden im Kampf, ist die übliche Einheit – und damit die Kästchengröße von Bodenplänen – ein Schritt (entsprechend einem irdischen Meter). Die Einheit der Drehung ist ein Achtelkreis oder 45°, so dass sich eine Figur auf einem Bodenplan entweder einer Seite oder einer Ecke eines Kästchens zuwendet.

Wenn die Kampfsituation einigermaßen klar aus der Beschreibung hervorgeht, können Sie den Kampf natürlich auch rein beschreibend ausfechten.

FREIE AKTIONEN

Schritt: Die Heldin kann einen Schritt, egal, in welche Richtung machen; üblicherweise ist eine solche Freie Aktion auch mit Angriffs- und Verteidigungsaktionen verbunden. Sie verbessert nicht die Position der Heldin.

Drehung: Eine Heldin kann sich als freie Aktion um maximal 45 Grad drehen. Dies verbessert zwar nicht ihre Position, kann aber dazu führen, dass sie nun keinen Gegner mehr im Rücken hat.

Rennen: Es ist eine Freie Aktion, sich um GS Schritt zu bewegen, ohne dabei auf die Umgebung zu achten. Diese Aktion kann nur einmal pro Kampfrunde, aber auch zusätzlich zu einer normalen *Bewegen-* oder *Sprinten-*Aktion durchgeführt werden. Eine rennende Heldin kann nicht parieren oder ausweichen.

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 vorbeirauscht, man sich vor einem Schützen oder Zauberer in Deckung werfen will etc.; dies erfordert eine GE-Probe, bei deren Misslingen die Heldin 1W6 AuP und 1W6 Punkte von ihrem Initiative-Wert verliert. Auf jeden Fall liegt die Kämpferin nun auf dem Boden und muss die Nachteile aus einer Besonderen Kampfsituation (siehe S. 102) hinnehmen.

Waffe oder Gegenstand fallen lassen: Fallen lassen heißt in diesem Sinne nicht: vorsichtig absetzen; Waffe oder Gegenstand können 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 normale oder angesagte Attacke (AT+) verbraucht eine Aktion.

Verteidigungsaktion: Eine Parade verbraucht ebenfalls 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. Die Aktion Bewegen beinhaltet immer auch die Möglichkeit, sich um bis zu 180° zu drehen, egal, wie weit man sich bewegt hat.

Sprinten: Es kostet eine Aktion, sich um doppelt so viele Schritt zu bewegen wie die GS angibt, ohne dabei auf die Umgebung zu achten. Diese Aktion kann nur einmal pro Kampfrunde durchgeführt werden. Eine sprintende Heldin kann nicht parieren oder ausweichen.

Position: Diese Aktion umfasst solche Handlungen wie vom Boden aufzustehen, sich einem anderen Gegner zuzuwenden und dergleichen.

Orientieren: Eine Heldin kann Aktionen einsetzen, um sich größere Übersicht im Kampfgeschehen zu verschaffen (siehe Seite gegenüber) und dadurch ihre INI zu erhöhen. Hierfür sind normalerweise zwei Aktionen nötig, eine Heldin 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. Eine Heldin mit der **Sonderfertigkeit: Schnellziehen** benötigt hierfür jeweils nur eine Freie Aktion, eine Aktion bzw. 3 Aktionen.

LÄNGERFRISTIGE HANDLUNGEN

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 Heilrängen 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 Fernkampf-Tabelle auf Seite 92, Spalte "Laden".

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 (s. S. 70), aber auch immer eine Spezielle Erfahrung (s. S. 121).

Zaubern: Zauber dauern eine je nach Komplexität eine unterschiedliche Anzahl von Aktionen, was bei den im Kampf verbreiteten Zaubern von 1 Aktion für den BLITZ DICH FIND bis zu 7 Aktionen für den IGNISPHAERO 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 Zauber ab S. 131.

DER INITIATIVE-WERT

Im Zweikampf besitzt diejenige die Initiative und darf den Schlagabtausch eröffnen, die Entschlossenheit (MU), Übersicht (IN) und Beweglichkeit (GE) verbindet und ein wenig Glück auf ihrer 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. (Einige kulturschaffende Rassen haben einen weiter modifizierten INI-Wert, während die meisten Tiere, Monster und übernatürlichen Wesenheiten einen 'festen' INI-Basiswert haben, der nicht aus – in dieser Form nicht angegebenen – Grundwerten berechnet wird.)

Dazu kommen noch Initiativ-Modifikatoren für die Rüstung, die die Kämpferin trägt (in Höhe des BE-Werts, siehe S. 95), und eventuell für die Waffe, die sie führt (im Rahmen von +/- 2 Punkten; siehe S. 108). Eine Kämpferin mit der **Sonderfertigkeit: Kampfreflexe** erhält zusätzlich einen Bonus von 4 Punkten auf ihren Initiative-Wert (siehe S. 94). Kämpferinnen, die erschöpft sind oder eine Wunde erlitten haben, müssen ebenfalls entsprechende Einbußen hinnehmen (siehe die Ausführungen zu Kampfunsfähigkeit und Wunden; S. 97).

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 ($10+W6$).

Anstatt den ersten Schlag zu führen, kann die Kämpferin aber auch ihrem Gegner den Vortritt lassen. In diesem Fall sinkt ihr Initiative-Wert auf den ihres Gegners und dieser beginnt den Kampf. Die Kämpferin kann aber jederzeit ihre INI wieder mit der Aktion *Orientieren* auf den möglichen Maximalwert (abzüglich eventueller Mali durch Wunden, s.u.) hochsetzen und so den Spieß herumdrehen.

Optional: Im Kampf mit mehreren Beteiligten ermitteln Sie den INI-Wert für jede Kämpferin nach der oben vorgestellten Methode, jedoch haben die Kämpferinnen der Partei, die in der Überzahl ist, pro Kopf Überzahl einen zusätzlichen Bonuspunkt auf ihren Initiative-Wert.

Beispiel: Fünf Helden werden von acht marodierenden Orks angegriffen. Somit hat jeder der Orks neben seinem Grundwert und seinem Würfelwurf einen Bonus von 3 Punkten auf seinen INI-Wert.

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 Grundwert, ansonsten finden die Aktionen gleichzeitig statt. Zu diesem Zweck lässt sich der Meister die INI-Werte der Helden sagen und schreibt diese, zusammen mit den INI-Werten der Gegner, auf, 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 und schließlich der Ork. Nach gleichem Muster sind Escallo und Alrigio beide knapp vor dem nächsten Ork (alle 14), bevor die letzten vier Orks agieren können.

Wenn Sie die Optionalregel der Überzahl mit einrechnen, verändert sich die Sachlage, da alle Orks 3 Punkte Bonus erhalten: Es beginnt der Ork-Anführer mit 20, gefolgt von Jandara mit 18, einem Ork-Räuber mit 18 (Jandara handelt eher, weil sie den höheren Basiswert hat), ein weiterer Räuber mit 17, Dana mit 15, Meranthus mit 15, Escallo mit 14, Alrigio mit 14, zwei Ork-Räuber mit 14 (auch hier entscheidet jeweils der Basiswert) und schließlich zwei Orks mit 13.

Im Kampf kann sich der Initiative-Wert dadurch ändern, dass eine Kämpferin Schaden oder gar eine Wunde erleidet, durch bestimmte Aktionen in eine unvorteilhafte Situation manövriert wird (oder sich selbst ausmanövriert), dass sie 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 eine Kämpferin mit INI: 12 in Initiativabschnitt 13 von einem Pfeil ins Bein getroffen wird und sie eine Wunde erleidet, sinkt ihre INI sofort um 4 Punkte; sie ist also erst in Phase 8 an der Reihe. Sinkt die INI einer Kämpferin unter Null, so verliert sie eine Angriffsaktion pro Kampfrunde, kann sich also normalerweise nur noch verteidigen.

Die Aktion Orientieren: Wenn eine Heldin sich konzentriert und zwei Aktionen (also meist eine KR) lang ungestört das Kampfgeschehen betrachten kann, und ihr eine IN-Probe gelingt, gewinnt sie durch Kampffaktionen verlorene INI zurück und kann ihren INI-Wert so setzen, als habe sie zu Beginn des Kampfes eine 6 gewürfelt. (Dass dies nicht funktioniert, wenn die Kämpferin in ihrer Wahrnehmungs- oder Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist, also z.B. durch einen Zauber geblendet ist oder auf dem Boden liegt, versteht sich von selbst.) Je zwei Punkte im TaW: *Kriegskunst* erleichtern die IN-Probe um 1 Punkt. Heldinnen mit der **Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit** benötigen hierfür nur eine Aktion und keine Intuitionsprobe.

Elgara (INI mit Waffe und Rüstung: 11) hat durch einen Sturz (Putzer-Ergebnis; INI-2) und eine Beinwunde (INI-4) viel von ihrer Entscheidungsfreiheit eingebüßt, was nicht wundert, da sie im Kampf gegen die maraskanischen Banditen einen schlechten Start hatte (1 auf W6 gewürfelt). Nachdem sie nun ihren ersten Gegner zu Boron geschickt hat, nimmt sie sich die Zeit, sich zu orientieren, einmal durchzuatmen und erst dann wieder ins Kampfgeschehen zu stürzen: Sie wendet zwei Aktionen auf, um

ibre auf 6 gesunkene INI (11 + 1 (Würfel) – 2 (Putzer) – 4 (Wunde)) auf 13 anzuheben (11 + 6 (maximales Würfelresultat) – 4 (Wunde).

SONDERFERTIGKEIT:

KAMPFREFFLEXE

Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit hat einen um 4 Punkte erhöhten Initiative-Basiswert und ist daher im Kampf meist als erster an der Reihe. Diese Fähigkeit kommt nur zum Tragen, wenn der Kämpfer keiner höheren Behinderung als 2 unterliegt.

Voraussetzungen: Initiative-Basiswert mindestens 10; wirkt nur bei BE 2 oder weniger

Kosten: 300 AP; Krieger, Piraten und Söldner zahlen die Hälfte

SONDERFERTIGKEIT:

AUFMERKSAMKEIT

Eine Heldin mit dieser Fähigkeit benötigt nur eine Aktion (anstatt zwei), um sich im Kampf Übersicht zu verschaffen und ihren INI-Wert auf das mögliche Maximum (entsprechend einem Würfelwurf von 6 bei der Initiativ-Bestimmung) anzuheben; sie muss hierzu auch keine IN-Probe ablegen. Die IN-Probe, um festzustellen, ob die Heldin überrascht wurde (siehe unten), ist von vornherein um 5 Punkte erleichtert.

Voraussetzungen: IN 12

Kosten: 200 AP; Bote, Einbrecher, Gaukler, Jäger, Krieger, Kundschafter, Pirat und Söldner zahlen die Hälfte

SONDERFERTIGKEIT:

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 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).

Voraussetzungen: GE 12, FF 10

Kosten: 200 AP

OPTIONAL:

UMWANDELN VON AKTIONEN

Üblicherweise hat ein Kämpfer eine Angriffsaktion und eine Verteidigungsaktion pro Kampfrunde, wobei die Angriffsaktion dann ausgeführt werden kann, wenn die Kämpferin von der Initiative her an der Reihe ist, die Verteidigungsaktion hingegen jederzeit als Reaktion auf einen gegnerischen Angriff. Wenn sich eine Heldin aber einer Übermacht von Gegnern gegenüber sieht, könnte ihr 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 Verteidigungsaktion umzuwandeln und umgekehrt, jedoch ist die 'verwandelte' Aktion um 4 Punkte erschwert.

Das Umwandeln von Aktionen funktioniert nicht mit Kettenwaffen, Zweihand-Hieb Waffen, Zweihandschwertern und -säbeln, Infanteriewaffen von 2,5 Schritt oder mehr Länge und allen improvisierten Waffen.

Das Umwandeln von Aktionen spätestens aber in der eigenen Initiativephase angesagt werden und kann danach nicht rückgängig gemacht werden. Die zweite Attacke, also die umgewandelte Verteidigungsaktion, darf bei einer Initiativephase von INI–8 ausgeführt werden, die zweite Parade bei Bedarf. Beträgt INI–8 weniger als 0, kann der Kämpfer keine zweite Attacke ausführen; dies kann auch durch ein Ereignis in der laufenden Kampfrunde eintreten.

Eine Kämpferin, die mit Kampfstab oder Zweililien ausgestattet ist und diese Waffe mit TaW 10 oder mehr beherrscht, kann Aktionen umwandeln, ohne dass sie Einbußen erleidet. Eine Kämpferin mit einem Schild kann ohne Einbußen Angriffs- in Verteidigungsaktionen umwandeln.

OPTIONAL:

ÜBERRASCHUNG UND HINTERHALT

Nun sind aber bei weitem nicht alle Kämpfe 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 **Überraschung**-Situation, wenn z.B. zwei Gruppen aufeinandertreffen, ohne sich vorher bemerkt zu haben, herrscht erst einmal Verwirrung: Beide Seiten beginnen den Kampf mit ihren Initiative-Grundwerten (also ohne einen W6 zu würfeln, jedoch unter Beachtung der Anzahl der Kämpfer). Eine Kämpferin darf erst dann den W6 zu ihrem INI-Wert addieren, wenn ihr eine Intuitionsprobe gelingt, die sie 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 diesem 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 eine Angriffsaktion frei. Einem Angegriffenen muss eine Intuitionsprobe (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 jedem der Angegriffenen eine weitere IN-Probe gelingen muss, um seinen W6 zu seinem Initiative-Grundwert zu addieren. Die Angreifer haben sehr wohl von Anfang an diesen regulären Bonus. *Kriegskunst* und *Gefahreninstinkt* sind auch hier wichtig: Je 2 Punkte in diesem Talent oder 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).

Fliegt ein Hinterhalt auf und hat der Überfallene genügend Zeit und Raum zum Reagieren, so entwickelt sich ein normaler Kampf (oder auch nicht, weil sich die Angegriffenen zurückziehen oder die Angreifer fliehen); wird der Hinterhalt so spät enttarnt, dass sowohl Angreifer als auch Verteidiger nicht mehr richtig reagieren können, gelten die o.g. Regeln zur Überraschung.

ATTACKE UND PARADE

Der durch die Initiative bestimmte Angreifer – also derjenige, der beim Herunterzählen der INI-Werte gerade an der Reihe ist – beginnt den Schlagabtausch mit einer Attacke (also seiner *Angriffsaktion*). Das heißt, er führt einen Hieb oder Stich gegen den Verteidiger und versucht, ihn zu treffen. Ob dies gelingt, entscheidet ein Wurf auf den Attacke-Wert des Angreifers (kurz Attacke-Wurf oder **Attacke**). Ein Kämpfer mit einem AT-Wert von 14 darf also mit dem W20 kein höheres Ergebnis erzielen als 14.

Gelingt dies, so 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 Verteidigungsaktion **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 diejenige Kämpferin, die nun an der Reihe ist, führt ihre Aktion aus.

TREFFERPUNKTE

Immer, wenn der Verteidiger getroffen wird, weil seine Parade misslungen ist, ist dies für ihn eine schmerzhaft Angelegenheit: Er erleidet mehr oder weniger schwere Wunden und muss eventuell Einbußen auf seine Kampffertigkeiten hinnehmen. Wann immer der Angreifer einen Treffer landet, ermittelt er, wie viele **Trefferpunkte** seine Waffe anrichtet. Dies ist ein Würfelwurf, der vom Waffentyp abhängt und den Sie aus der Liste der Waffen in der Spalte 'TP' ablesen können. Hierbei bedeutet das Kürzel '1W' einen Wurf mit einem sechsseitigen Würfel, '2W' entsprechend ein Wurf mit zwei sechsseitigen Würfeln. Dazu wird die Zahl addiert, die daneben steht. So bewirkt ein Säbel (TP: 1W+3) 4 bis 9 Trefferpunkte.

OPTIONAL: MEHR SCHADEN DURCH HOHE KÖRPERKRAFT (TP/KK)

Wenn eine Heldin mit außerordentlich hoher Körperkraft im Nahkampf eine Waffe einsetzt, kann sie mehr Schaden anrichten als ein Kämpfer mit niedriger KK. Ob und wieviel Schaden mehr durch hohe Kraft bewirkt werden kann, ist stark vom Typ der Waffe abhängig: Typischerweise 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 eine Kämpferin mit einer KK von 14 einen zusätzlichen TP mit dieser Waffe anrichtet, eine Kämpferin mit einer KK von 16 zwei zusätzliche TP, eine mit KK 18 +3 TP usw..

Elgara hat eine KK von 15 und richtet daher mit einem Schwert (TP 1W+4; TP/KK 11/4) 1W+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 1W+6 TP zu.

Die Schwellenwerte und Schadensschritte der einzelnen Waffen finden Sie in der Spalte 'TP/KK' der Waffenliste auf Seite 108. Einige Waffen erfordern zudem eine bestimmte Mindest-KK, um überhaupt effektiv geführt werden zu können; Kämpferinnen mit niedrigerer KK können diese Waffen nur als *Improvisierte Waffen* (siehe S. 109) benutzen.

RÜSTUNG UND BEHINDERUNG

Rüstungen dienen dem Zweck, den vom Gegner verursachten Waffenschaden zu vermindern. Wenn die Attacke des Gegners gelungen und die eigene Parade misslungen ist, stellt der Angreifer fest, wie viele Trefferpunkte er mit seiner Waffe erzielt hat (s.o.). Von diesen Trefferpunkten wird nun der Wert des Rüstungsschutzes (RS) des Verteidigers abgezogen. Die verbleibenden Punkte werden als Schadenspunkte (SP) von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen. (Ist der Wert negativ, werden sie natürlich nicht auf die LE aufaddiert, sondern es wird einfach kein Schaden angerichtet.)

Rüstungen schränken allerdings auch die Bewegungsfähigkeit ihres Trägers ein. Eine Rüstung besitzt also 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 Waffentalentes. 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 Paradewert 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.

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 unten 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 Klärung 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 adäquaten Rumpfrüstung getragen werden (s.u.).

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 Rüstungsgewöhnung kann ein Held, der ständig in schwerer Rüstung kämpft, im Laufe seines Heldenlebens auch nachträglich erwerben und verbessern. Es gibt zwei Stufen der Rüstungsgewöhnung (BE -1 bei bestimmten Rüstungen oder BE -1 bei allen Rüstungen). 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 ...

SONDERFERTIGKEIT: RÜSTUNGSGEWÖHNUNG I

Stadtgardisten tragen selten eine andere Rüstung als einen Wattierten Waffenrock und einen Helm; ebenso typisch ist es für Ambosswerger,

in Kettenrüstung herumzulaufen. In all diesen Fällen, in denen jemand seit Jahren fast ständig eine bestimmte Rüstung trägt, gilt, dass diese typische Rüstung den Helden um einen Punkt weniger behindert als angegeben.

Voraussetzungen: KK 10

Kosten: 150 AP; als Startvorteil für Söldner (ihre typische Rüstung) und Ambosswerger (Kettenhemd)

SONDERFERTIGKEIT: RÜSTUNGSGEWÖHNUNG II

Wer längere Zeit (etwa ein Jahr) in verschiedenen Formen behindern-der Rüstung (BE 4+) 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. Die Boni aus *Rüstungsgewöhnung I* und *Rüstungsgewöhnung II* addieren sich nicht.

Voraussetzungen: KK 12, Rüstungsgewöhnung I

Kosten: 300 AP, alle kämpferischen Professionen zahlen die Hälfte, bei Kriegern als Startvorteil vorhanden.

AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

Anmerkungen: Rüstungen für Zwerge wiegen etwa drei Viertel des hier angegebenen Gewichtes, 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). Es gibt keine 'persönlichen Rüstungen', die weniger behindern als angegeben, aber es mag durchaus verzauberte oder aus besonderen Materialien hergestellte Rüstungen geben, die ein anderes Verhältnis von RS und BE aufweisen. Gefundene oder erbeutete Rüstungsteile passen in einem von 6 Fällen (1 auf W6), vorausgesetzt, sie gehören zur passenden Größenklasse (Mensch oder Zwerg); andernfalls gilt für sie ebenfalls BE+1.

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, dünne Seidenkleidung oder Rahjagewänder 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.

Garethr Platte: eine schwere, aber dennoch bewegliche Fußkämpfer-Rüstung, die den Kör-

per von den Schlüsselbeinen bis zu den Knien und den Fingerspitzen schützt; gänzlich aus geschobenen Plattenteilen; üblicherweise mit einer Schaller kombiniert.

Horasischer Reiterharnisch: 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: eng verwobenes Geflecht aus Drahtlingen; für den gebotenen Schutz sehr fließender Fall, jedoch recht schwer; Halbarm

Komplette Gestechrüstung: 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: eine Weste aus dickem Leder mit schweren Nieten; beliebt bei Thorwalern.

Kürass: ein grob anatomisch geformter Brustpanzer aus massivem Stahl, der von im Rücken von zwei überkreuzenden Lederriemen gehalten wird; beliebt bei Leichter Reiterei und Fußsöldnern.

Langes Kettenhemd: mit ganzem Arm ausgestattet, etwa Oberschenkellanges Kettenhemd.

Lederharnisch: harter Lederpanzer, der durch Kochen von mehrlagigem Leder in heißem Wachs hergestellt wird (Kochleder oder Kurbul); meist in Form eines menschlichen Torsos mit zusätzlicher Schulterverstärkung; verbreitete, weil recht leichte, robuste und preiswerte Rüstung.

Leichte Platte: stählerner Brust- und Rücken-

panzer (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: Leder mit aufgenähten, häufig auch -genieteten Bronzeschuppen, innen mit Filz gefüttert; mittlerweile sehr teure Traditionsrüstung des aventurischen Nordwestens.

Spiegelpanzer: eine typische Rüstung tulamischer 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, grobleinenen 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: zwei Lagen grober Leinen- oder Bauschstoff, die so gesteppt sind, dass sich Röhren und/oder Taschen ergeben, die mit Rosshaar oder Seegrass 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

Rüstungsstücke, deren RS mit einem "+" versehen sind, werden nur dann zum RS addiert, wenn der Kämpfer seinen Rumpf ebenfalls adäquat geschützt hat; dies heißt eine RS2-Rü-

stung, um Vorteile aus einem Helm zu ziehen, eine RS3-Rüstung, um von Lederzeug zu profitieren, eine RS4-Rüstung, um Ketten- oder Plattenzeug sinnvoll einsetzen zu können. Ist der Rumpf nicht vernünftig geschützt, wird ein Gegner einfach versuchen, diese Körperzone zu treffen, und die dicken Helme und Bein-schienen ignorieren.

Baburiner Hut: 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; die verstärkte Variante trägt zusätzliche Kanten- und Nahtverstärkungen aus weiteren Leder- oder Metallstreifen

Lederzeug, Kettenzeug, Plattenzeug: Unterarm-, Unterschenkel- und wenn nötig auch Schulterschutz aus den entsprechenden Materialien, dazu auch bisweilen Handschuhe und Füllinge.

Morion: ein im Horasreich 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 Kinn-schutz) getragen.

Sturmhaube: enganliegender Helm ohne Krempe

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 (Stein)	Preis (Silbertaler)
Dicke Kleidung	1	1	ca. 3	nach Machtart
Garethr Platte	6	4	14	ab 750
Horasischer Reiterharnisch	8	5	17	ab 1.000
Kettenhemd	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
Baburiner Hut	+2	+2	3	60
Kettenhaube	+1	+1	3,5	80
Kettenzeug	+1	+1	3,5	120
Lederhelm	+1	+1	1,5	20
Lederzeug	+1	+1	2	40
Morion	+2	+1	4	75
Plattenzeug	+2	+2	3,5	150
Schaller (mit Bart)	+3	+2	5	80
Sturmhaube	+2	+1	3,5	70
Tellerhelm	+1	+1	1,5	30
Topfhelm	+3	+3	4,5	80

OPTIONAL: KAMPFUNFÄHIGKEIT, WUNDEN UND INITIATIV-VERLUST DURCH SCHWERE TREFFER

Neben dem Verlust an Lebensenergie kann ein schwerer Treffer auch Einbußen in der Kampffähigkeit zur Folge haben oder längerfristige Schäden und Verwundungen nach sich ziehen:

● Jeder Hieb, der 15 oder mehr Trefferpunkte verursacht, bringt gleichzeitig noch einen Verlust von einem Punkt auf die Attacke- oder Parafertigkeit mit sich, das heißt, der Getroffene muss für den Rest des Kampfes einen Punkt von seinem Attacke- oder Parafewert abziehen. Auf diese Art ist es möglich, einen schwer gerüsteten Kontrahenten kampfunfähig zu schlagen, ohne ihn gleich umzubringen. Diese Attacke-/

Parademinderung repräsentiert sowohl Verletzungen, die an der Kampfkraft zehren (bei Leichtgerüsteten), als auch Deformierungen an schweren Rüstungen, durch die ein solcherart gerüsteter Kämpfer immer unbeweglicher wird.

● Wenn ein Kämpfer durch einen einzigen Schlag (oder durch einen Zauber o.ä.) mehr Schadenspunkte erleidet, als sein KO-Wert beträgt, erhält er eine *Wunde* (s.u.).

Übersteigen die SP die doppelte KO, so erleidet der Kämpfer automatisch zwei Wunden; außerdem muss er eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie die gerade erlittenen SP über seiner KO liegen, um auf den Beinen zu bleiben. Misslingt diese, so geht er für W6+3 Kampfrunden zu Boden und ist nicht in der Lage, irgendeine Aktion durchzuführen.

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

● Erreicht die LE 0 Punkte oder weniger, so befindet sich der Kämpfer in einem lebensbedrohenden Koma und stirbt binnen *W6 Kampfrunden x KO*, 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 andert-halbfachen (aufgerundet) Wert ihrer KO.

Ein lebensbedrohlich Verletzter 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 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 daher 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 (eine Heilkunde Wunden-Probe +10 abzulegen, was 10 KR dauert).

WUNDEN

Unter bestimmten Umständen kann ein Kämpfer durch schwere Treffer (s.o.: wenn er auf einen Schlag mehr SP erleidet als seine KO) eine Wunde erleiden; manche Waffen (siehe die Listen der Nahkampf- und der Fernwaffen) verursachen auch automatisch eine Wunde, wenn SP fällig sind.

Dies können Knochenbrüche, innere Verletzungen, Gehirnerschütterungen oder ähnliches sein und hat zur Folge, dass Attacke-, Parade-, Fernkampf- und INI-Basiswert sowie die GE sofort um je 2 Punkte sinken. (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.

Wunden können ebenfalls bei Stürzen entstehen (auch hier gilt die obige Regelung zur SP-Schwelle), 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.

OPTIONAL: AUSWIRKUNGEN NIEDRIGER LEBENSENERGIE UND AUSDAUER

Im 'richtigen Leben' ist es nun durchaus nicht so, dass ein Mensch bis an die Grenze seiner Belastbarkeit ungehindert aktiv ist und dann plötzlich zusammenbricht, sondern eher so, dass es durchaus eine Behinderung darstellt, wenn man 'ein wenig außer Atem' ist oder 'nur eine Fleischwunde' erlitten hat. Andererseits hat hier die Liebe zum Realismus ganz klar ihre Grenzen – schließlich wollen wir ein Rollenspiel spielen und kein Übungsheft für Buchhaltergehilfen oder angehende Sportmedizinerinnen präsentieren ...

● 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 Erschwernis 3 bzw. 9 Punkte. Bei 5 LeP oder weniger wird der Held kampfunfähig, bei 0 LeP oder weniger fällt er in ein lebensbedrohendes Koma.

● Auch ein Ausdauerverlust macht sich in einer Erschwernis der Proben bemerkbar, jedoch weit weniger schnell: Hat ein Held weniger als ein Drittel seiner AU zur Verfügung, erleidet er einen Malus von einem Punkt auf alle Eigenschafts- und drei Punkten auf alle Talent- und Zaubersproben. 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 einem Punkt Erschöpfung; fällt seine AU gar auf 0, so erleidet er 1W6 Punkte Erschöpfung.

● 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 Erschwernissen von 2 Punkten auf seine Eigenschaftsproben und 6 Punkten auf seine Talentproben leben.

● Einige Wesen wie Dämonen oder Untote haben nicht mit Einbußen aus LE- und AU-Verlust zu kämpfen; einige Kräuter, Elixiere oder Zauber können einen Helden die Verluste ignorieren lassen, und auch Thorwaler Walwütige oder Fjarninger-Berserker spüren nichts dergleichen, bis der Rausch oder Kampfrausch abgeklungen ist. (Nähere Einzelheiten zu Berserkern und Walwütigen finden Sie in **Schwerter und Helden**.)

OPTIONAL:

ATTACKEN MIT ANSAGE, KURZ: AT+

Ein Angreifer kann sich bei seinen Attacken damit begnügen, aufs Geratewohl nach seinem Gegner zu schlagen und zu stechen; die Ergebnisse solcher Attacken werden nach den bekannten Regeln ausgewertet. Der Angreifer hat aber auch die Möglichkeit, besonders wirkungsvolle Attacken zu versuchen. Solche Manöver fügen dem Verteidiger einen höheren Schaden zu (entweder durch höhere Wucht oder durch das gezielte Verletzen empfindlicher Stellen), sind aber auch für den Angreifer mit einem höheren Risiko verbunden.

Dieses Manöver ist die Grundlage diverser Spezialangriffe, Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver, die Sie in **Schwerter und Helden** finden.

Bei einer AT+ sagt der Angreifer vor seinem AT-Wurf an, mit welchem Zuschlag er seinen jetzt folgenden AT-Wurf belegen will – die sogenannte *Ansage*. Diese Ansage wird zum AT-Wurf addiert, dennoch darf der Angreifer kein höheres Ergebnis als seinen AT-Wert erzielen. Wenn eine AT+ gelingt und die PA scheitert, wird der Zuschlag auf die AT zu den Trefferpunkten des Angreifers addiert. Die Ansage darf maximal so hoch sein wie der Talentwert der verwendeten Waffe.

Die Regeln für Kampfunfähigkeit durch schwere Treffer (s.o.) gelten in vollem Umfang auch für die Attacke mit Ansage. Eine Attacke mit Ansage ermöglicht es also, dem Gegner einen größeren Schaden zuzufügen und ihn schneller kampfunfähig zu machen.

Wenn eine AT+ misslingt, so muss der Angreifer einen Zuschlag auf seine nächste Aktion (meist also seine Parade) hinnehmen, der genauso hoch ist wie die Ansage, mit der er seine Attacke versehen hatte. Wenn also eine AT+4 misslingt, so ist die folgende Parade des Kämpfers um 4 Punkte erschwert.

Dana hat mit ihrem Amazonsäbel 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 einer AT +8 gegen einen der Zombies und würfeln eine 5 –

gelingen: Sie kann also nun mit ihrem Amazonasäbel $1W+12$ TP austeilern ($1W+4$ plus 8 aus der gelungenen AT+8). Hätte sie eine 9 oder mehr gewürfelt, wäre die AT+ misslungen und ihre PA für die Abwehr des nächsten Zombie-Hiebes wäre auf 6 gefallen.

DIE ABWEHRVARIANTEN

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

- Er kann versuchen, den gegnerischen Angriff mit seiner Waffe zu parieren. Dies umfasst sowohl das Abblocken als auch das Umlenken und Abgleitenlassen des Schläges 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).

Diese Manöver werden durch den **Parade-Wert** in der entsprechenden Kampftechnik (modifiziert durch Behinderung, Waffenmodifikatoren etc.) festgelegt; dies ist die übliche Methode des PA-Wurfs.

- Er kann den Angriff mit einem **Schild** abblocken oder umleiten. Der hierzu erforderliche Wert ergibt sich aus dem Parade-Basiswert, dem PA-Modifikator des Schildes und der *Sonderfertigkeit: Schildkampf* (s.u.).

Der Verteidiger muss vor seiner Verteidigungsaktion 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 (s. S. 100).

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 (nicht immer; einige Angriffe kommen schließlich auch von hart rechts) seinen Schild; es wird daher auch stets der PA-Wert des Schildes zu Rate gezogen.

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-Grundwert addiert werden dürfen, um wie viele Punkte der AT-Wert der Angriffswaffe sinkt (oder der Wert der Raufen-AT, wenn man versucht, mit einem Schild zuzuschlagen) 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/Schildkampf* (es gibt drei Stufen dieser Fertigkeit) resultiert. Hieraus stehen ihm 2, 4 oder 6 zusätzliche Punkte auf seine PA zu.

Schlussendlich bestimmt auch eine gute Kenntnis der Angriffswaffen (mit der ja, wie erwähnt, auch noch pariert 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.

Kämpft ein Held also mit einem Schild, so berechnet sich sein PA-Wert zu PA-Basiswert + PA-Modifikator des Schildes + Punkte aus einer *Sonderfertigkeit: Schildkampf* + eventuell 1 Punkt aus hoher PA der Angriffswaffe.

Schilde können natürlich nicht zusammen mit Waffen verwendet werden, die eine zweiseitige Führung erfordern.

Ein Gegner mit einem Kettenstab, einer Kettenwaffe, einer Peitsche oder einem Zweihandflegel kann den PA-WM des Schildes ignorieren.

Beim Einsatz von Schilden sollte Sie auf jeden Fall auch die Regelung zum Bruchfaktor (siehe Seite 101) beachten, denn Schilde sind nicht für die Ewigkeit gebaut ...

SONDERFERTIGKEIT: ЛІНКАНД І

Dies repräsentiert die grundsätzliche Erfahrung, die ein Held haben muss, um Parierwaffen, Schilde und Zweitwaffen zu führen und die Bewegungen der linken Hand mit denen der rechten zu koordinieren. Diese Fertigkeit gibt einem Schildkämpfer 2 zusätzliche Punkte auf seinen Paradowert, einem Kämpfer mit einer Parierwaffe einen Punkt auf den PA-Wert.

Voraussetzungen: KK 10

Kosten: 200 AP; Startvorteil für Krieger, Piraten und Söldner

SONDERFERTIGKEIT: SCHILDKAMPF I

Diese weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Schilden gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Paradowert (also zusammen mit *Linkhand I* vier Punkte).

Voraussetzungen: KK 12, Linkhand I

Kosten: 300 AP; halbe Kosten für Piraten, Startvorteil für Krieger und Söldner

SONDERFERTIGKEIT: SCHILDKAMPF II

Diese nochmals weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Schilden gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Paradowert (also zusammen mit *Linkhand I* und *Schildkampf I* sechs Punkte).

Voraussetzungen: KK 14, Linkhand I, Schildkampf I

Kosten: 400 AP; halbe Kosten für Krieger, Piraten und Söldner

VERBREITETE AVENTURISCHE SCHILDE

	Gewicht	WM	INI	BF	Preis
Einfacher Holzschild	3,5	-1/+3	-1	3	40
Verstärkter Holzschild	4	-2/+3	-1	0	50
Lederschild	2	-1/+3	0	5	30
Thorwalerschild	4,5	-2/+4	-1	3	60
Großer Lederschild	3	-1/+4	-1	6	75
Großschild (Reiterschild)	5	-2/+5	-2	2	100
Buckler	2,5	0/+2	0	-2	90
Vollmetallbuckler	4	0/+2	0	-2	60

Erläuterungen zur Tabelle: Das **Gewicht** ist in Stein angegeben; **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 (s. S. 101); der **Preis** ist in Silbertalern für schmucklose Gebrauchsmodelle angegeben.

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 überkreuz 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, tropfen-

förmiger 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 schmalen Rand; nicht geeignet zur Abwehr von Zweihand-Hieb Waffen und Zweihand-schwertern 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 Waffen.

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 ANGRIFFE

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 eine 'gewöhnliche' Attacke (mit eingerechneten Modifikatoren aus Umständen oder z.B. angesagten Attacken) gelingt, dann hat er die Glückliche Attacke bestätigt und daraus einen *Kritischen Treffer* gemacht. (Dieser Attackewurf ist kein zusätzliches Manöver, sondern ein reiner Prüfwurf, der sofort nach der 1 gewürfelt wird.)

In beiden Fällen kann der Verteidiger diesen Hieb nur abwehren, wenn ihm eine Parade auf seinen halben (abgerundet) PA-Wert gelingt. Misslingt diese Abwehr, so muss er einen gewöhnlichen Treffer hinnehmen, wenn der Angreifer seine glückliche AT nicht 'bestätigen' konnte, eine deutlich höhere TP-Anzahl jedoch bei einem kritischen Treffer: Der Angreifer rollt die Würfel für die Schadensermittlung wie gehabt, verdoppelt dann jedoch das ermittelte Ergebnis. Fällt eine 1, während der Angreifer eine AT+ angesagt hat, so werden auch die Punkte aus dieser Ansage zu den TP addiert. Gleiches gilt auch für Trefferpunktzuschläge, die aus hoher KK herrühren; beide Zuschläge werden jedoch nicht verdoppelt. Ein *Kritischer Treffer* erzeugt auf jeden Fall eine zusätzliche Wunde, durch die der Betroffene eventuell in seinen Kampfaktionen 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 (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 eine *zusätzliche Freie Aktion*, so dass man dadurch seine Verteidigungsaktion der Runde nicht verbraucht. (Es ist jedoch nicht möglich, aufs Geratewohl 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) eine Attacke (je nach Situation, eventuell nach Ansage, modifiziert) gelingt; misslingt diese, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat aus der Patzertabelle (siehe gegenüberliegende Seite) ab.

Ein Attacke-Patzer kann auch durch die darauffolgende Attacke nie in eine gelungene Attacke umgewandelt werden (es ist schließlich keine zusätzliche Aktion, sondern nur ein Prüfwurf).

Ansgar versucht, sich mit einem mächtigen Schlag (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 wäre wieder eine 6 gefordert), und so rollt Ansgars Spieler 2W6, was bei einer 11 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 eine nach den Umständen (Sicht, Gelände, Verletzungen, evtl. Ansagen ...) erschwerte Parade gelingt, was dann heißt, dass ihm diese Parade nur normal missglückt ist. Misslingt aber auch die 'Kontroll'-Parade, 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.

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 erfolgreich aufstehen kann (eine Aktion Position und eine 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 volle Aktion Position 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); INI–3 wegen Desorientierung.
- 12 Schwerer Eigentreffer:** Der Betroffene erleidet schweren Schaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln, aber als SP direkt von der LE abziehen) und eventuell auch eine Wunde (bei mehr als KO SP) mit den dort genannten Folgen. INI–4 wegen Desorientierung.

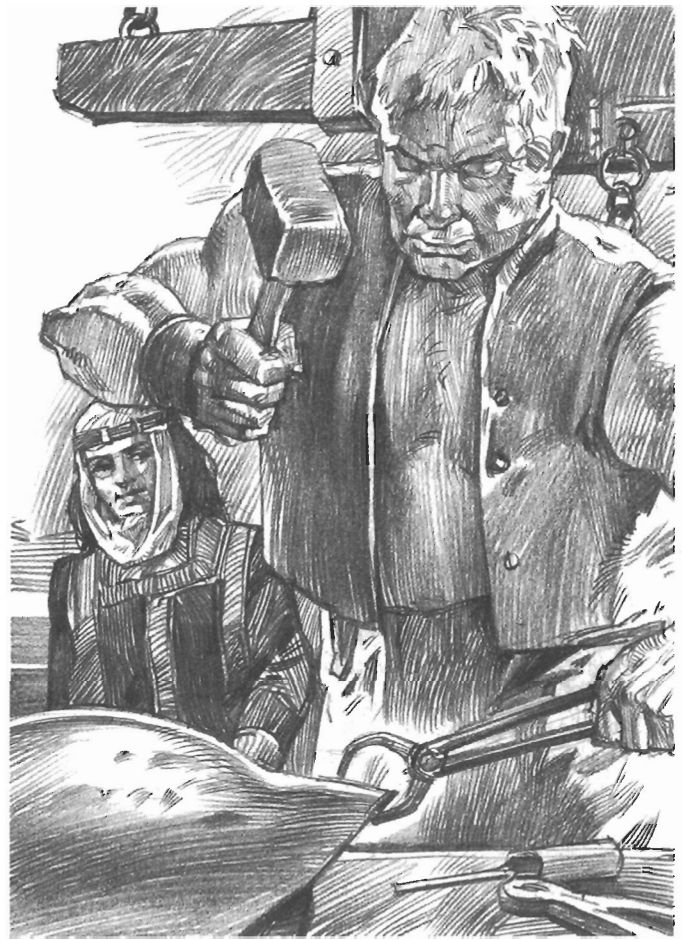
OPTIONAL: BRUCHFAKTOR

Alle Waffen und Schilde sind mit einem sogenannten *Bruchfaktor* 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 gegenüberliegende Seite) 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 eine *Angesagte Attacke* 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 beide Kontrahenten rollen je 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 nichts am Bruchfaktor der Waffe. Der neue Bruchfaktor wird auf dem Heldendokument eingetragen. Solange der Bruchfaktor einer Waffe so niedrig ist, dass sie gar nicht zerbrechen kann (BF 1 oder niedriger), braucht der Waffenbesitzer natürlich nicht zu würfeln, er muss aber



den Bruchfaktor der Waffe um 1 Punkt anheben. Der Bruchfaktor steigt auch durch dauernden Gebrauch. Pro Abenteuer steigt der BF um einen Punkt (wann dies passiert, entscheidet der Meister); diese Abnutzungserscheinungen können vermieden werden, wenn ein Held seine Waffe mit den entsprechenden Utensilien (Öl, Wetzstein etc.) regelmäßig pflegt.

Der Bruchfaktor einer Waffe lässt sich bei einem Waffenschmied wieder bis auf den Grundwert der Waffe senken, wobei als Faustregel gilt, dass jede BF-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

Distanzklassen: Waffen sind unterschiedlich lang, was dazu führt, dass sie sich in ihrem Kampfverhalten und der Art ihrer Führung auch deutlich unterscheiden. 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 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 Entfernungsgruppe **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 und Infanteriewaffen). 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 108.

In der Regel beginnt ein Kampf in der größten von einem Teilnehmer gewünschten Distanzklasse. 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. Gelingt die Parade (oder ist bereits die Attacke misslungen), so verändert sich nichts an der Distanzklasse der Kämpfer; misslingt sie jedoch, so hat sich die Angreiferin um eine Distanzklasse angenähert; die Attacke erzeugt keinen Treffer.

Um sich von einer Gegnerin zu entfernen, ist eine gelungene AT nötig; diese AT ist jedoch keine Angriffsaktion und richtet bei Gelingen keinen Treffer an, sondern ist nur nötig, um zu überprüfen, ob die Distanzklassen-Veränderung gelingt.

Alle 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 Modifikationen der BE etc.

Wenn eine Kämpferin eine für die Distanzklasse ungeeignete Waffe führt, hat dies Abzüge auf AT und PA zur Folge:

- Wenn eine Kämpferin unterlaufen wird (also mit Stangenwaffe in Nahkampf-Reichweite oder mit Nahkampfwaffe in Handgemenge-Reichweite kämpfen muss; sind für sie AT und PA um jeweils 6 Punkte erschwert.

- Wenn die Kämpferin gezwungen ist, sich zu strecken, also mit einer Handgemengewaffe in Nahkampfreichweite oder mit einer Nahkampfwaffe in Stangenwaffen reichweite zu kämpfen, ist ihre 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 kämpfen.

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 folgende Liste gibt Ihnen einige Beispiele für Proben-Modifikationen (für gewöhnliche Menschen ohne eine spezielle Ausbildung):

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Kampf im Mondlicht (oder ähnl. Beleuchtung):	AT+3/PA+3
Kampf im Sternenlicht (oder ähnl. Beleuchtung):	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 schulertiefem Wasser:	AT+4/PA+6
Kampf unter Wasser:	AT+6/PA+6
Kampf gegen fliegende Wesen:	AT+2/PA+4
Kampf gegen Unsichtbare:	AT+8/PA+8
Kämpfer liegt am Boden:	AT+3/PA+5
Gegner liegt am Boden:	AT-3/PA-3
Kämpfer auf Pferd*:	AT-1/PA+1
Gegner auf Pferd*:	AT+2
Gegner in der Überzahl:	alle Proben +1
Gefährten in der Überzahl:	AT-1

*) Die Pferdmodifikationen gelten nur, wenn nicht beide Kämpfer auf Pferden sitzen.

Die Modifikatoren für Sichtverhältnisse (incl. 'unsichtbar') oder Wassertiefen sind zueinander nicht kumulativ (man kann nicht gleichzeitig in knietiefem und schulertiefem 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; sie erleiden jedoch überhaupt keine Nachteile im Kampf unter Wasser. Ebenso gibt es Wesen, die von schlechten Lichtverhältnissen weniger beeinflusst werden usf. Das letzte Wort in solchen Situationen hat der Meister.

OPTIONAL: LANZENREITEN

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. Speziell bei der (leichten) Reiterei der Novadis ist die Dschadra beliebt, eine Lanze, die auch abgesehen als Speer, ja sogar als Wurfaffe verwendet werden kann.

Zur Erinnerung: Der AT-Wert im Lanzenreiten (einer reinen Angriffstechnik) berechnet sich, indem der komplette TaW: *Lanzenreiten* zum AT-Basiswert addiert wird. Lanzenreiten hat eine effektive Behinderung von 0, das heißt, Behinderung durch Rüstung kommt nicht zum Tragen. Die INI eines Lanzenreiters beträgt W6 plus so viele Punkte, wie er aus einer *Reiten*-Probe übrig behalten hat.

Eine Dschadra muss einen Bruchtest bestehen, wenn mit ihr mehr als 15 TP angerichtet werden; sie zerbricht automatisch, wenn sie mit Wucht in den Boden gerammt wird (also wenn sie ein Ziel in Bodennähe verfehlt); bei einer schweren Kriegslanze sind es 20 TP.

Um einen Fußkämpfer mit seiner Lanze zu treffen, muss dem Reiter zuerst eine einfache *Reiten*-Probe und dann ein *Lanzenreiten*-Angriff gelingen. Diese Attacke wird ähnlich gehandhabt wie ein Angriff mit Fernwaffen; die Probe wird um die in der Tabelle angegebenen Werte modifiziert, wobei alle zutreffenden Angaben aufaddiert werden.

Misslingt ein Lanzenangriff, so benötigt der Reiter eine einfache *Reiten*-Probe, um im Sattel zu bleiben, und mindestens zwei Bewegungs-Aktionen, um sein Pferd zu wenden und zu einem erneuten Sturmangriff zu bewegen. Ein Patzer beim Lanzenangriff bedeutet immer, dass der Lanzenreiter vom Pferd gestürzt ist und 2W SP erleidet.

Der Fußkämpfer kann versuchen, auszuweichen (GE-Probe, erschwert um die BE) oder die Lanze an seinem Schild abgleiten zu lassen; das Ausweichmanöver ist wegen der Distanzklasse des Angriffs um 4 Punkte erschwert, die Schildparade wegen der Wucht des Angriffs. Gelingen Schildparade oder Ausweichen, so gilt der Angriff als abgewehrt, und der Reiter muss eine *Reiten*-Probe ablegen, um sich im Sattel zu halten.

Die erzielbaren Trefferpunkte für den Lanzenstoß entnehmen Sie der folgenden Tabelle.

Huch! Wo kommt denn dieser leere Fleck her? Der war aber nicht geplant! Nun ja ... eigentlich ...
Halten nicht auch leere Flecken eine Existenzberechtigung? Also: Mut zur Lücke!

TREFFER DURCH LANZEPREITERANGRIFFE

Angriffsart	TP nach Anlaufstrecke		
	bis 5m	15m	16m und mehr
Lanzenangriff mit Dschadra	1W+5	2W+5	3W+5
Lanzenangriff mit Kriegslanze	1W+6	2W+8	3W+10

MODIFIKATOREN DER LANZEPREITEN-PROBE

Ziel	Probe erschwert um
Reiter gegen Fußkämpfer/Tiere:	
Winziges Ziel (Münze, Drachenaug, Maus, Kröte ...)	+12
Sehr kleines Ziel (Hase, Schlange, Fasan ...)	+9
Kleines Ziel (Hund, 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
Fliegendes Wesen	zusätzlich +6

Bewegung des Ziels (wird zu obigen Modifikatoren addiert):

Unbewegtes Ziel	+/-0
Ziel bewegt sich längs zum Reiter	+2
Ziel bewegt sich quer zum Reiter	+4
Ziel in direkter Bodennähe (liegend)	+2

WAFFENLOSER KAMPF

Bewaffnete Auseinandersetzungen mit Räubern oder den Handlangern eines Erzschorken, Monsterjagden mit Speer und Bogen und dergleichen mehr sind durchaus das 'tägliche Brot' von Helden, aber ebenso häufig ist sicherlich die 'korgefällige Diskussion' („Lass uns ma' vor die Tür gehn ...“)

mit uneinsichtigen Gesprächspartnern oder die zünftige Wirtshauschlägerei, 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 Kampf-



techniken entwickelt und perfektioniert worden. Die zugrunde liegenden Basistechniken wollen wir Ihnen hier präsentieren; die weiterführenden Kampf-*Stile* (Freistil, Boxen und Hruruzat beim Raufen, Gladiatorenstil, Unauer Schule und Hruruzat beim Ringen) und die darauf aufbauenden *Manöver* (wie Klammer, Sprungtritt, Kopfstoß; incl. eventuell benötigter *Sonderfertigkeiten*) finden Sie in **Schwerter und Helden**.

Die Kampfwerte im Waffenlosen Kampf berechnen sich wie auch 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 von der Ausdauer abgezogen, dazu jedoch die Hälfte der TP (abgerundet) von der LE.

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.

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) – oder diesem durch Blockieren, Auspendeln, Seitschritte etc. zu entgehen.

Angriffe mit der bloßen Hand oder dem Fuß (Handschuhe und Schuhe gelten hier ebenfalls als 'bloß') richten üblicherweise 1W6 TP (A) an.

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).

Ring-Angriffe können entweder 1W6 TP (A) anrichten (wenn es Würfe sind) oder den Gegner in eine ungünstige Position bringen und damit folgende Angriffe erleichtern: Würfe und spezielle Griffe rauben dem Gegner 1W6 INI oder 1W6 Punkte seiner nächsten AT. 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 usf. Punkte erleichtert und richten 1W+1, 1W+2, 1W+3 etc. Punkte Schaden an, der jedoch nur von der Ausdauer abgezogen wird. Die Paraden des Verteidigers sind um 1, 2, 3 usf. Punkte erschwert.

ПОСМЛАС ЗУ ТР (А)

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, die jedoch von der Ausdauer abgezogen werden; die Hälfte dieser Punkte (abgerundet) wird zusätzlich von der LE abgezogen; 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 (4W6 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.

Optional: Wenn die Situation es erlaubt, können Sie die Regeln zur Angesagten Attacke (AT+; siehe S. 98) und zu Glücklichen Attacken und Patzern (S. 100) verwenden. Wunden kommen im Waffenlosen Kampf üblicherweise nicht vor, außer Sie interpretieren Kritische Treffer als Wunden.

РАУФЕН ГЕГЕН РИГЕН

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, ist die einzige Möglichkeit die *Ring*-Parade.

ОПЦИОНАЛ:

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 parieren, jedoch erleidet er dabei den halben Schaden, den die Waffe des Angreifers anrichten würde (abgerundet, zusätzliche TP aus Ansagen und TP/KK vor dem Halbieren anrechnen). Ausnahme hiervon ist, wenn der bewaffnete Angreifer ebenfalls nur eine Waffe der Distanzklasse Handgemenge führt oder wenn der Unbewaffnete den Bewaffneten unterlaufen und die Distanzklasse auf Handgemenge verkürzt hat: In diesem Fall gehen wir davon aus, dass der Unbewaffnete seine Paradebewegung gegen den Waffenarm des Gegners, nicht aber gegen die Waffe richtet.

Ein Unbewaffneter kann einen Bewaffneten angreifen, wenn die Distanzklasse Handgemenge oder Nahkampf beträgt; in letzterem Fall ist die Attacke um 6 Punkte erschwert. Pariert der Bewaffnete, so erleidet der unbewaffnete Angreifer den halben Schaden der Waffe (abgerundet, ohne TP/KK, ohne Punkte aus irgendwelchen Ansagen). Um als Unbewaffneter die Distanzklasse zu verringern, muss einem eine unparierte AT+3 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 ihr schweres Atmen hören und 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 wird sich bei Jagd oder Hinterhalt lieber auf Pfeil und Bogen als auf Kurzsword und leichte Rüstung verlassen wollen ... 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 87). Diese Probe (ein einfacher W20-Wurf) ist je nach Entfernung und Größe des Ziels, nach eventueller Deckung und Bewegung erschwert. Wir wollen die einzelnen Faktoren betrachten:

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 wenige Klassen eingeteilt, damit sich eine einheitliche Regelung finden lässt.

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 entscheidet, in welche Kategorie das jeweilige Ziel gehört.

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. Auch *Sichtbehinderungen* durch Nebel oder Dunkelheit können zu einer drastischen Verminderung der Zielgröße (um 2 bis 3 Kategorien) führen (s.u.).



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 *Haken-schlagen* und ähnlichen Abwehrverhalten sind aber (außer den Hasentieren) nur intelligente Lebewesen in der Lage. Wenn durch die o.g. Modifikatoren die Größenklasse unter *winzig* fällt, so wird für jede Klasse darunter ('sehr winzig', 'wirklich winzig' ...) die Fernkampf-Probewertung um 3 Punkte erschwert (anstatt der üblichen 2 pro Größenklasse).

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 60 Schritt Entfernung nun einmal leichter treffen als mit einem Wurfspeer. Die oben in Klammern genannten Werte sind die Aufschläge auf die entsprechende Fernkampf-Probewertung, die mit den Werten für die Zielgröße verrechnet werden. Steigt durch die unten genannten Sondermodifikatoren die Entfernungsklasse über *Extrem Weit*, so ist kein Schuss oder Wurf möglich.

In der Tabelle der Schuss- und Wurf-Waffen 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. Sie können im übrigen die Erschwernisse für Zielgrößen und Entfernungen so handhaben, dass die Probe nicht sprunghaft, sondern gleichmäßig schwieriger wird, so dass ein Schuss mit einer Leichten Armbrust auf ein Ziel in 30 Schritt Entfernung nicht um 8, sondern nur um 5 Punkte erschwert wird.

AVENTURISCHE FERNKAMPFWAFFEN

Improvisierte Wurfaffen: Steine und Flaschen, 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 improvisierten Wurfaffen kann man prinzipiell keine Sondermanöver (wie Fernkampf+) ausführen.

Balläster: 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.

Bornhorn: besonderer Wurf dolch aus dem Bornland, fast schon ein Wurfpeil; stabile Dreikantklinge, bedingt nahkampftauglich

Dolch: als Wurfaffe nur als improvisierte Waffe zu führen; Schwere Dolche und Langdolche oder gar irgendwelche Spezialdolche sind überhaupt nicht für den Wurf geeignet

Eisenwalder: 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. 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: Etwas kürzer als ein Langbogen, zeugt diese Waffe von elfischer Handwerkskunst und ist üblicherweise in den Händen von Menschen nicht zu finden.

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.

Kompositbogen: Der Bogen dieser Waffe ist aus mehreren Teilen und verschiedenen Materialien (Horn, Sehnen, Holz) zusammengesetzt, die insgesamt für eine erhöhte Spannkraft sorgen; nur ab einer KK von 15 zu bedienen.

Kriegsbogen: extrem 'harter' und dabei noch recht kurzer Bogen, nur ab KK 16 zu bedienen.

Kurzbogen: der typische aventurische Jagdbogen von vier bis sechs Spann Bogenlänge, entweder einfach, meist aber zweifach gebogen; auch als Reiterwaffe weit verbreitet.

Langbogen: 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, Nostria und Andergast verbreitet. Mindest-KK 15 erforderlich.

Leichte Armbrust: 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: thorswalsche, meist runen- oder ornamentverzierte Wurfaffe mit komplizierter Flugbahn; Probe auf Wurfaffe um 1 Punkt ersichert

Speer: Auch der gewöhnliche Speer kann ge-

worfen werden, jedoch nur als improvisierte Waffe (siehe oben).

Windenarmbrust: eine (von Eigengewicht und Wirkung her) schwere Armbrust, die mit einer Winde gespannt werden muss, die entweder aufgesetzt 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.

Wurfbeil: 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.

Wurfmesser, -dolch: 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: 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 **Schwerter und Helden**); einige Exemplare 'singen' sogar in verschiedenen Tönen.

Wurfspeer: etwa vier Spann langer, gut ausgewuchteter Speer mit Eisenspitze, die mit langen Eisenbändern an einem geraden, schweren Holzschaft befestigt ist.

LADEZEITEN

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 beseht 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 10 Aktionen. Um einen Pfeil einzulegen, den Bogen zu spannen und abzuschließen, braucht er drei Aktionen (nämlich die drei genannten; bei besonders zugkräftigen Bögen auch eine Aktion mehr fürs Spannen). Für solches 'Schnellfeuer' wird allerdings ein Zuschlag von 2 Punkten auf die Schuss-

waffen-Probe fällig. Um diesen Malus zu vermeiden, muss sich ein Schütze eine weitere Aktion lang auf sein Ziel konzentrieren. Wer einen Fernkampfangriff+ durchführen will, muss halb so viele Aktionen pro Schuss einrechnen, wie der gewünschte Zuschlag beträgt.

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 Ladezeiten, in der die Zahl der benötigten Aktionen für das Spannen und Laden angegeben ist; auch hier gilt, dass eine weitere Aktion den Malus für Schnellfeuer beseitigt und man für einen Fernkampfangriff+ zusätzliche Aktionen aufwenden muss. Ein Held, der die **Sonderfertigkeit: Schnellladen** besitzt, benötigt für Aktionen wie Besehnen, Spannen und Laden deutlich weniger Zeit (siehe Seite gegenüber); bei **Scharfschützen** sinkt der Zuschlag für Schnellschüsse auf 1 Punkt. Um eine *Wurfaffe* aus einem Köcher, ein Messer oder Beil aus dem Gürtel zu ziehen, benötigt ein Kämpfer eine Aktion, eine zweite für den Wurf. Für ein sorgfältiges Zielen ist eine

weitere Aktion nötig, wenn er nicht den oben beschriebenen Malus von 2 Punkten erleiden will. Da Speere fast immer in der Hand getragen werden, entfällt für diese Waffen natürlich die Zeit, um sie zu ziehen.

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 Flugbahn 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*.

OPTIONAL: SELBST AUFERLEGTE ZUSCHLÄGE (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 (abgerundet) wird bei Erfolg zu den Trefferpunkten des Schusses addiert. Wer einen Fernkampfangriff+ durchführen will, muss halb so viele zusätzliche Aktionen pro Schuss einrechnen wie der gewünschte Zuschlag beträgt. Dies ist die Domäne der *Scharfschützen*, die weniger Zeit zum Zielen benötigen und auch noch bessere Ergebnisse erzielen können.

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	-	30 S
Dolch	1W	1/3/5/7/10	(0/0/0/-1/-1)	20	-	20 S
Wurfdolch	1W+1	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	20	-	20 S
Wurfmesser	1W*	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	10	-	10 S
Wurfscheibe, -ring	1W+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0)	10	-	25 S
Talent Wurfspeer						
Holzspeer	1W+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	-	10 S
Speer	1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	-	30 S
Wurfspeer	1W+4*	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/-1/-1)	80	-	30 S
Dschadra	1W+4	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	-	120 S
Talent Wurfbeil						
Schneidzahn	1W+4*	0/5/10/15/30	(-/+1/+1/0/-1)	50	-	60 S
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 S
Talent Armbrust						
Balläster	1W+4	10/20/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-1)	120 + 5	8	160 S / 6 H
Eisenwalder	1W+3*	5/10/15/20/40	(+1/0/0/0/-1)	200	3 (20)	300 S / 15 H
Leichte Armbrust	1W+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	150 + 3	15	180 S / 15 H
Windenarmbrust	2W+6*	10/30/60/100/180	(+4/+2/0/-1/-3)	200 + 4	30	250 S / 20 H
Talent Bogen						
Elfenbogen	1W+5*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	25 + 3	3	150 S / 40 K
Kompositbogen	1W+5*	10/20/35/50/80	(+2/+1/+1/0/0)	35 + 2	3	80 S / 25 K
Kriegsbogen	1W+7*	10/20/40/80/150	(+3/+2/+1/0/0)	45 + 4	4	100 S / 60 K
Kurzbogen	1W+4*	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	20 + 2	2	45 S / 25 K
Langbogen	1W+6*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/0/-1)	30 + 3	4	60 S / 40 K

Gewicht und Preis von Schusswaffen gelten jeweils für die Waffe und ein Geschöß

Laden bezeichnet die Anzahl der benötigten Aktionen

*) Treffer mit dieser Waffe verursacht automatisch eine Wunde, wenn die Waffe Schadenspunkte anrichtet.

SONDERFERTIGKEIT: SCHARFSCHÜTZE

Ein Scharfschütze kann bei einem Fernkampfangriff+ (siehe oben) die volle Ansage zu seinen TP addieren; er erleidet nur einen Aufschlag von einem Punkt (anstatt zwei) bei Schnellschüssen (siehe Seite gegenüber).

Voraussetzungen: TaW der entsprechenden Fernwaffe 7+; muss für jede mögliche Fernkampf-Talent separat erlernt werden.

Kosten: 300 AP; Söldner müssen nur die Hälfte der AP aufwenden; Startvorteil für Jäger und Waldläufer

SONDERFERTIGKEIT: 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 1. Ein Held kann diese Sonderfertigkeit auch für den Einsatz von Armbrüsten erlernt haben; in diesem Fall benötigt er nur drei Viertel (aufgerundet) der in der Spalte angegebenen Ladezeit. Es ist möglich, diese Sonderfertigkeit sowohl für Bögen als auch für Armbrüste zu erlernen. *Voraussetzungen:* KK 12, TaW Armbrust bzw. Bogen mindestens 7 *Kosten:* 200 AP; halbe Kosten für Jäger und Söldner

AVENTURISCHE PAHKAMPFWAFFEN

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 folgenden Kurzbeschreibung der Waffen finden, zum anderen um die oben in der Tabelle angegebenen Modifikatoren des AT-, PA- und INI-Werts, letztlich aber in erster Linie durch die Einteilung in Distanzklassen (DK). Daher müssen die Modifikatoren immer im Vergleich zu Waffen aus der gleichen DK gesehen werden.

Üblich sind bei AT und PA Abzüge bis zu -2/-4; Attacke-Abzüge sind selten und kommen nur bei unausgewogenen Waffen – speziell Kettenwaffen und extrem lange Waffen – vor. Die INI-Modifikatoren liegen im Rahmen von +/-2 Punkten.

Mit allen unter 'Dolche' aufgeführten Waffen können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebaffen und Zweihandschwertern und -säbeln nicht pariert werden.

Mit allen unter 'Fechtwaffen' aufgeführten Waffen können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln und Zweihand-Hiebaffen nicht pariert werden.

OPTIONAL: WAFFEN UND KÖRPERGRÖSSE

Wir gehen bei der obigen Tabelle und der folgenden Liste davon aus, dass diese 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 folgenden Liste), werden von Zwergen mit einem Malus von je einem 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 zwei Punkten auf TP geführt werden.

- Waffen, die von Menschen in zwei Distanzklassen (HN oder NS) geführt werden können, müssen von Zwergen in der jeweils niedrigeren Distanzklasse geführt werden.

Umgekehrt sind zwergische Waffen für Menschen oder Elfen ebenfalls nur mit Einbußen von AT/PA -2/-2 zu führen.

- Ein Zwerg kann sich natürlich auch eine Waffe 'im menschlichen Stil' maßanfertigen lassen, was das Dreifache des angegebenen Lis-

tenpreises kostet und die Abzüge auf AT und PA verschwinden lässt (nicht jedoch die Einschränkungen bei den Distanzklassen). Eine solche Waffe ist etwa drei Viertel so lang und

schwer wie die entsprechende menschliche Waffe und richtet 1 TP weniger an – was Wunder also, dass sich die Angroschim lieber auf ihre eigenen, traditionellen Klingen verlassen.

AVENTURISCHE WAFFEN

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Dolche										
Dolch	1W+1	12/5	20	30	3	-1	20	0/-1	(w)	H
Drachenzahn	1W+2	11/4	40	40	0	0	80	0/0		H
Jagdmesser	1W+2	12/5	15	30	3	-1	50+	0/-3		H
Langdolch	1W+2	12/4	30	40	3	0	45	0/0		H
Messer	1W	12/6	10	25	4	-2	5	-2/-3	i	H
Schw. Dolch	1W+2	12/4	30	35	2	-1	30	0/-1		H
Wurfdolch	1W+1	12/5	20	25	4	-1	20	-1/-2	w(i)	H
Wurfmesser	1W-1	12/6	10	20	4	-2	10	-2/-3	w(i)	H
Fechtwaffen										
Degen	1W+3	12/5	40	90	3	+1	65	0/-1		N
Florett	1W+3	13/5	30	90	3	+2	60	0/-1		N
Rapier	1W+3	12/4	45	90	4	+1	70	0/0		N
Säbel										
Entermesser	1W+3	12/4	70	75	2	0	45	0/0		N
Haumesser	1W+3	13/3	90	50	3	-2	30	0/-2	i	HN
Khunchomer	1W+4	12/3	90	80	2	0	70	0/-1		N
Säbel	1W+3	12/4	60	90	2	+1	60	0/0		N
Waqqif	1W+2	12/5	35	45	2	-1	45	-1/-3		H
Schwerter										
Kurzschwert	1W+2	11/5	40	50	1	+1	50	0/-1		HN
Kusliker Säbel	1W+3	12/4	70	80	1	+1	75	0/0		N
Schwert	1W+4	11/4	80	95	1	0	100	0/0		N
Anderthalbhänder										
Anderthalbhänder	1W+5	11/4	100	115	1	+1	125	0/0	z	NS
Rondrakamm	2W+2	12/3	130	130	3	0	200	0/0	z p	NS
Tuzakmesser	1W+6	12/4	100	130	1	+2	200	0/0	z p	NS
Zweihandschwerter und -säbel										
Andergaster	3W+2	14/2	220	200	2	-3	350	0/-2	z p	S
Boronssichel	2W+6	13/3	160	180	3	-2	400	0/-3	z p	S
Doppelkhunch.	1W+6	13/2	150	130	3	-2	150	0/-2	z	NS
Zweihänder	2W+4	12/3	160	155	3	-1	180	0/-1	z p	NS
Infanteriewaffen										
Glefe	1W+4	13/3	120	200	5	-1	45	0/-2	z	S
Hakenspieß	1W+3	13/4	120	250	5	0	70	-1/-1	z	S
Hellebarde	1W+5	12/3	150	200	5	0	75	0/-1	z	S
Partisane	1W+5	13/3	150	200	4	0	80	0/-2	z	S
Sense	1W+3	13/4	100	160	6	-2	30	-2/-4	i z	S
Sturmsense	1W+4	13/3	120	180	5	-1	40	-1/-2	z	S
Wurmspieß	1W+5	13/4	120	180	2	0	120	0/-2	z	S
Speere										
Dreizack	1W+4	13/3	90	140	5	0	50	0/-1	i z	S
Dschadra	1W+5	12/4	80	180	5	-1	120	0/-2	w z	S
Holzspeer	1W+3	12/5	60	150	6	0	10	-1/-3	w z	S
Jagdspieß	1W+6	12/4	80	180	3	-1	80+	0/-1	w z	S
Speer	1W+5	12/4	80	170	5	-1	30	0/-2	w z	S
Stoßspeer	2W+2	11/4	150	200	4	-1	70	0/-1	z	S
Wurfspeer	1W+3	11/5	80	100	4	-2	30	-1/-3	w (i)	N
Stäbe										
Kampfstab	1W+1	12/4	80	150	5	+1	25	0/-1	z	NS
Magierstab	1W+1	11/5	90	150	NA	0	NA	-1/-1	z	NS
Zweililien	1W+3	12/4	80	140	4	+2	100	0/0	z	NS

OPTIONAL:

ΕΙΠ- ΥΠΟ ΖΩΕΙΗΑΠΔΙΓΕ ΦΗΗΡΥΠΓ

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 (und auch so gut ausgewuchtet), 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, Hieb- waffen) geführt; Schwellenwert und Schadens- schritte bei erhöhter TP-Zahl aus hoher Kör- perkraft steigen je um 1.

● Ist ein Kämpfer gezwungen, eine Zweihand- waffe einhändig zu führen (etwa, weil seine lin- ke Hand verletzt ist), so erleidet er Einbußen von 2 Punkten auf seine AT, 3 Punkte auf sei- ne PA und er richtet 3 Trefferpunkte weniger an.

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Hieb- waffen										
Beil	1W+3	11/4	70	50	5	-1	20	-1/-2	i	N
Brabakbengel	1W+5	13/2	120	90	1	0	80	0/-1		N
Fackel	1W	11/5	30	50	7	-1	0,5	-2/-2	i	HN
Fleischerbeil	1W+2	11/4	60	30	2	-2	20	-2/-3	i	H
Keule	1W+2	11/3	100	80	3	0	15	0/-2		N
Knüppel	1W+1	11/4	60	80	6	0	1	0/-2		N
Streitaxt	1W+4	12/2	120	90	2	0	50	0/0		N
Lindwurmschl.	1W+4	11/3	95	50	1	-1	100	0/-1		HN
Rabenschn.	1W+4	10/4	90	110	3	0	120	0/0		N
Sichel	1W+2	12/5	30	50	5	-2	25	-2/-2	i	H
Skraja	1W+3	11/3	90	70	4	0	50	0/0		N
Streitkolben	1W+4	11/3	120	75	1	0	50	0/-1		N
Stuhlbein	1W	11/5	40	40	7	-2	-	-1/-1	i	HN
Wurfbeil	1W+3	10/4	60	40	4	-1	35	0/-2	w (i)	H
Zweihand- Hieb- waffen										
Barb.-streitaxt	2W+4	14/1	250	120	3	-2	120	-1/-4	z	N
Felsspalter	2W+2	14/2	150	120	2	-1	300	0/-2	z	N
Holzfülleraxt	2W	12/2	160	110	5	-2	80	-1/-4	i z	N
Kriegshammer	2W+3	14/2	180	100	2	-2	100	0/-3	z	N
Orknase	1W+5	12/2	110	100	4	-1	60	0/-1	z	N
Spitzhacke	1W+6	13/2	200	100	5	-3	20	-2/-4	i z	N
Vorschlagh.	1W+5	13/2	250	90	5	-2	30	-2/-4	i z	N
Warunker H.	1W+6	14/3	150	150	2	-1	100	0/-1	z	NS
Zwergenschl.	1W+5	13/3	120	120	1	-1	100	0/-1	z	N
Ketten- waffen										
Morgenstern	1W+5	14/2	140	100	2	-1	90	-1/-1		N
Ochsenherde	3W+3	17/1	300	110	3	-3	160	-2/-4	p	N
Ogerschelle	2W+2	15/1	240	120	3	-2	150	-1/-3	p	N
Hand- gemenge- Waffen (Raufen)										
Fausthieb	1W (A)	10/3	-	-	-	-1	-	-1/-2		H
Tritt	1W (A)	10/3	-	-	-	-3	-	0/-4		H
Stoß mit Schild	1W+1 (A)	11/4				je nach Schild	-2	Sch. -2/0	i	H

Anmerkungen zur Waffenliste:

TP: Trefferpunkte; die Bezeichnung (A) steht dafür, dass die Waffe die angegebenen TP als Ausdauer-Schaden anrichtet, dazu zusätzlich die Hälfte des erwürfelten Wertes (abgerundet) als 'echte' TP

TP/KK: Trefferpunkt je nach Körperkraft; der erste Wert ist der Schwellenwert, der zweite Wert sind die Schadensschritte; siehe Seite 98.

BF: Bruchfaktor der Waffe; siehe Seite 101

WM: Waffenmodifikatoren auf AT- und PA-Wert

Bem: Bemerkungen, nämlich folgende:

i: improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug; auch Fernwaffen, die nicht für den Nahkampf ausge- wuchtet sind, fallen hierunter und sind mit (i) gekennzeichnet; siehe Anmerkungen unten.

w: Die Waffe kann auch geworfen werden; zu ihrer Verwendung dort siehe auch Tabelle Schuss- und Wurfaffen; (w) bedeutet, dass aus einer Nahkampfwaffe eine improvisierte Wurfaffe wird.

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, Geweihte ...) geführt werden darf; siehe jeweils Erläuterungen der einzelnen Waffe.

DK: Die Angabe, in welcher der Distanzklassen Handgemenge, Nahkampf oder Stangenwaffe die Waffe geführt wird.

IMPROVISIERTE WAFEN

Grundsätzlich lässt sich zwar jedes Objekt als Waffe ge- und missbrauchen, aber die wenig- sten Gegenstände des täglichen Gebrauchs sind dafür ausgelegt. Wenn ein Held aber doch ein- mal dazu gezwungen ist, mit Stuhlbeinen, Bierkrügen, Zauberbüchern o.ä. zu kämpfen, gelten folgende Einschränkungen:

● Mit improvisierten Waffen können außer der gewöhnlichen AT+ keinerlei Manöver oder mit dem speziellen Kampftalent verbundene Sonderfertigkeiten genutzt werden.

● Mit improvisierten Waffen geschehen Patzer schon bei 19 und 20; der Kontrollwurf, um das Schlimmste zu vermeiden (siehe S. 100), ist zu- sätzlich um 5 Punkte erschwert.

● Improvisierte Waffen sind nicht auf die Be- lastung eines Kampfes ausgelegt: Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer solchen Waffe mit einer regulären Waffe abgewehrt wird oder umgekehrt, ist ein Bruchtest fällig (s. S. 101).

● Einige weitere im Kampf nutzbare Gegen- stände, namentlich Töpferwaren zur Flüssigkeitsaufbewahrung, fallen am ehesten unter das Talent *Raufen* und sollten mit *TP: 1W+1 (A)* und *BF: einmal verwendbar* einge- setzt werden.

Andergaster (Talent *Zweihandschwerter und -säbel*): überlanges Zweihandschwert mit lan- ger Fehlschärfe; die Lieblingswaffe der alma- danischen und horasischen Doppelsöldner.

Anderthalbhänder (Talent *Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter und -säbel*): ein Bas- tard zwischen Schwert und Zweihänder, kann je nach Situation ein- oder zweihändig geführt werden und ermöglicht damit einen besonders variantenreichen Kampfstil.

Barbarenstreitaxt (Talent *Zweihand- Hieb- waffen*): massive Doppelblattaxt, die vor allem in Nordaventurien verwendet wird (und dort auch eigentlich nur von Thorwalern, Fjar- ningern und Gjalskerländern); erfordert eine Mindest-KK von 15.

Beil (Talent *Hieb- waffen*): ein kurzes Hand- beil, die typische 'Waffe' gegen Holzscheite; gegen bewegliche Ziele (also im normalen Kampf) jedoch nur als improvisierte Waffe zu führen.

Boronssichel (Talent *Zweihandschwerter und -säbel*): Ein überlanges gebogenes Schwert mit anderthalbschneidiger Klinge, das speziell zum Einsatz gegen Kavallerie gedacht ist; meist

ohne Parierstangen; trotz des Namens kein Bezug zur Boronkirche.

Brabakbengel (Talent *Hieb Waffen*): 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 Parade ist ebenfalls um 3 Punkte erschwert, jedoch richtet der Dorn bei solcher Art Verwendung 1W+6 TP an.

Degen (Talent *Fecht Waffen*): ein sehr schmales Schwert mit ausgearbeitetem Griffkorb; meist nur einschneidig, dafür mit ausgeprägter Spitze; gilt als die Essenz der Fechtwaffen.

Dolch (Talent *Dolche*): die universelle Seitenwaffe fast aller Aventurier. Meist eine gerade, beidseitig angeschliffene Klinge von etwa einem Spann Länge; selten einmal ernstzunehmende Paradehilfen.

Doppelkhuichomer (Talent *Zweihand-schwerter und -säbel*): eindrucksvolle Klingewaffe aus dem tulamidischen Raum, die meist von Leib- oder Haremwächtern zur Abschreckung geführt wird.

Drachenzahn (Talent *Dolche*): ein breiter und sehr stabiler *zwergischer* Dolch; üblicherweise keine Ausführung für Menschenhände bekannt.

Dreizack (Talent *Speere*): an der aventurischen Westküste verbreiteter großer Fischspieß, der auch als improvisierte Waffe dienen kann.

Dschadra (Talent *Speere*): eine tulamidische kurze Reiterlanze, die besonders bei den Novadis verbreitet ist und die sowohl vom Pferderücken als auch im Nahkampf oder als Wurf-

waffe verwendet werden kann. Die hier genannten Werte gelten für den Nahkampf.

Entermesser (Talent *Säbel*): breite, einschneidige gerade Klinge und Griffkorb; die typische Seitenwaffe von Matrosen, Piraten und Seekriegern.

Fackel (Talent *Hieb Waffen*): Mit einer Fackel (als improvisierter Waffe) kann man einem Gegner – zumal einem tierischen – ordentlich einheizen: Jedesmal, wenn man mit der Fackel *Schadens*-punkte anrichtet, kommen noch 1W-1 SP Feuerschaden hinzu. Fällt bei diesem Feuerschadenswurf eine 6, so erlischt die Fackel nach der Schadensermittlung.

Felsspalter (Talent *Zweihand-Hieb Waffen*): eine *zwergische* Doppelblattaxt, die von den Proportionen her speziell für Angroschim ausgelegt ist.

Fleischerbeil (Talent *Hieb Waffen*): ein Werkzeug, das bisweilen als improvisierte Waffe Verwendung findet.

Florett (Talent *Fecht Waffen*): Fechtwaffe, die keine Schneide, sondern nur eine Spitze besitzt; glockenförmiger Handschutz mit ausladenden Parierbügeln; sehr flexibel.

Glefe (Talent *Infanteriewaffen*): häufige Infanteriewaffe mit breiter, einschneidiger Klinge und meist ohne Spitze; wie der Hakenspiß in der Regel einfach gehalten und bei Truppen im Gebrauch, die in aufgelockerter Formation kämpfen.

Hakenspiß (Talent *Infanteriewaffen*): preiswerte und verbreitete Landwehrwaffe, mit der auch Reiter vom Pferd geholt werden können; selten einmal verziert.

Haumesser (Talent *Säbel* oder *Hieb Waffen*): sehr 'kopflastiges' Arbeitsmesser, das üblicherweise zur Beseitigung von Weghindernissen

dient und daher im Kampf nur als improvisierte Waffe geführt wird.

Hellebarde (Talent *Infanteriewaffen*): die 'klassische' Infanteriewaffe, mit der auch im Einzelkampf erstaunliche Manöver möglich sind, die aber einen echten Köhner erfordern.

Holzfülleraxt (Talent *Hieb Waffen*): improvisierte Waffe, die ihre besondere Schadenswirkung vor allem gegen Bäume entwickelt.

Holzspeer (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 Wurfwaffe verwendbar.

Jagdmesser (Talent *Dolche*): leicht gebogenes, sehr scharfes Messer, das hauptsächlich zum Abhäuten von Tieren verwendet wird; bisweilen mit Sägerücken und Aufbrechhaken.

Jagdspieß (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 16 einhändig geführt werden.

Kampfstab (Talent *Stäbe*): ein etwa doppel fingerdicker, gerader Holzstab von etwa anderthalb Schritt Länge, meist mit Eisenbändern an den Enden, um Auffasern zu verhindern.

Keule (Talent *Hieb Waffen*): ein durch hinzugefügte Eisenbänder, hindurchgetriebene lange Nägel etc. 'verbessertes' Knüppel (siehe dort).

Khuichomer (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 (Talent *Hieb Waffen*): Die primitiv-



ste Form einer Waffe – ein einigermaßen ausgewuchteter, grob abgehobelter oder gerade geschnitzter Ast, selten einmal (für Gardisten) ein gedrehtes Rundholz.

Streitaxt (Talent *Hieb Waffen*): Die generische Streitaxt; in allen aventurischen Kulturen in irgendeiner Form bekannt.

Kriegshammer (Talent *Zweihand-Hieb Waffen*): 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.

Kurzschwert (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.

Kusliker Säbel (Talent *Schwerter* oder *Säbel*): ein gerades, meist anderthalbschneidiges Schwert mit verziertem, engem Griffkorb; auch Korbschwert genannt; beliebt bei Seekriegern.

Langdolch (Talent *Dolche* oder *Fecht Waffen*): recht schmaler, sehr langer Dolch, der bisweilen linkshändig, bisweilen als eigenständige Waffe verwendet wird.

Lindwurmschläger (Talent *Hieb Waffen*): 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 (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 Klingenlänge; improvisierte Waffe.

Morgenstern (Talent *Ketten Waffen*): 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; 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.

Ochsenherde (Talent *Ketten Waffen*): 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; 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.

Ogerschelle (Talent *Ketten Waffen*): 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;

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.

Orknase (Talent *Hieb Waffen* oder *Zweihand-Hieb Waffen*): thorswalsche Axt mit lang heruntergezogener ('bärtiger') Klinge; kann ab KK 14 einhändig geführt werden.

Partisane (Talent *Infanteriewaffen* oder *Speere*): eine Stangenwaffe mit breiter Stoßklinge und symmetrischen Seitenklingen; häufig verziert als höfische Gardistenwaffe.

Rabenschnabel (Talent *Hieb Waffen*): ein typischer leichter Reiterhammer mit einer stumpfen und einer spitzen Seite.

Rapier (Talent *Fecht Waffen* oder *Schwerter*): eigentlich ein schmales Schwert mit verziertem Handschutz; die Übergänge zwischen Schwert, Rapier und Degen sind fließend

Rondrakamm (Talent *Anderthalbhänder* oder *Zweihandschwerter* und *-säbel*): ein langer, sehr gut ausgewogener Anderthalbhänder mit geflammter Klinge, der als Standeszeichen der Rondrageweihenschaft gilt.

Säbel (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 (Talent *Dolche*): Dolch mit längerer und breiterer Klinge als der gewöhnliche Dolch; häufige Seiten- oder verzierte Offizierswaffe.

Schwert (Talent *Schwerter*): das aventurische Langschwert mit gerader Parierstange; quasi das Standeszeichen der kämpfenden Professionen.

Sense (Talent *Infanteriewaffen*): ein bäuerliches Erntewerkzeug, das bisweilen (dann namentlich von aufständischen Bauern) als improvisierte Waffe genutzt wird.

Sichel (Talent *Hieb Waffen*): gebogene Klinge zum Ernten von Korn oder auch Kräutern; im Kampf nur als improvisierte Waffe zu verwenden.

Skraja (Talent *Hieb Waffen*): thorswalsche Doppelblatt-Handaxt, häufig noch mit zusätzlichem langen Dorn an der Spitze.

Speer (Talent *Speere*): etwa eineinhalb Schritt langer Holzschaft mit lanzettförmiger Stoßklinge; mittlerweile fast nur noch bei Jägern gebräuchliche Waffe; kann ab KK 16 einhändig geführt werden; kann (mehr schlecht als recht) geworfen werden.

Spitzhacke (Talent *Hieb Waffen*): ein Arbeitsgerät, das auch als improvisierte Waffe verwendet werden kann.

Stoßspeer (Talent *Speere*): langer Speer mit breiter Klinge, meist auch mit Knebel und Handschutz; eine Waffe zur Jagd auf schweres Wild.

Streitkolben (Talent *Hieb Waffen*): Dies ist die klassische stumpfe Hieb Waffe, 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 *Hieb Waffen*): die improvisierte Waffe der Wahl, wenn sich partout nichts anderes findet; das letzte 'Argument', bevor bei einer Kneipenschlägerei Messer gezogen werden ...

Sturmsense (Talent *Infanteriewaffen*): Befestigt man die Sensenklinge längs statt quer am Schaft, so erhält man eine Sturmsense, eine typische Waffe für Landwehrhaufen.

Tuzakmesser (Talent *Anderthalbhänder* oder *Zweihandschwerter* und *-säbel*): maraskanisches Schwert mit leicht gebogener, anderthalbschneidiger 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.

Vorschlaghammer (Talent *Hieb Waffen*): ein Arbeitsgerät, das auch als improvisierte Waffe verwendet werden kann.

Waqqif (Talent *Säbel* oder *Dolche*): ein breiter Krümmdolch, der im tulamidischen Raum (besonders bei den Novadis) auch Schmuck und Ehrenzeichen ist.

Wurfbeil (Talent *Hieb Waffen*): Die seltenen Wurfbeile mit Holzstiel können auch als improvisierte Waffe im Nahkampf verwendet werden.

Wurfdolch (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.

Wurfmesser (Talent *Dolche*): speziell für den Wurf ausgewuchtete Klinge; meist ohne feste Griffschalen und daher im Nahkampf eine improvisierte Waffe.

Wurfspeer (Talent *Speere*): etwa vier Spann langer, gut ausgewuchteter Speer mit Eisen spitze, die mit langen Eisenbändern an einem geraden, schweren Holzschaft befestigt ist; im Nahkampf nur als improvisierte Waffe zu führen.

Wurmspieß (Talent *Infanteriewaffen* oder *Speere*): eine zwergische Abart der Partisane, die von den Proportionen her speziell für Angroschim geeignet ist.

Zweihänder (Talent *Zweihandschwerter* und *-säbel*): Der 'klassische' Zweihänder ist ein relativ breitklingiges, zweiseidiges Schwert mit langem Griff, das insgesamt recht vorderlastig ist, dafür aber auch hohen Schaden verursacht.

Zweililien (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 (Talent *Zweihand-Hieb Waffen*): ein zwergischer Kriegshammer, der von den Proportionen her speziell für Angroschim geeignet ist.

UMFASSENDE REGELN

Höchstgeschwindigkeit: Wir gehen davon aus, dass ein kräftiger, gewandter Mensch (und das sollte für die meisten Spielerhelden

ZEIT UND RAUM

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) und die **Spielrunde** (die 5 Minuten repräsentiert) als Einheiten des DSA-Systems. Des weiteren verwenden 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 Einheiten 'Spann' (20 Zentimeter) und 'Finger' (2 cm) benutzt.

Kampfrunde = etwa 3 Sekunden

Spielrunde = 5 Minuten

1 Meile = 1 Kilometer

1 Schritt = 1 Meter

1 Spann = 20 Zentimeter

1 Finger = 2 Zentimeter

1 Stein = 1 Kilogramm

1 Unze = 25 Gramm

BEWEGUNG

Im Spiel unterscheiden wir zwischen zwei Arten der Bewegung, der *strategischen* und der *taktischen*, 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.

Strategische Bewegung ist Fortbewegung über weite Distanzen, sie wird zumeist in Meilen pro Tag angegeben. Die taktische Bewegung meint den Sprint und wird in Schritt pro Sekunde gemessen.

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).

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, Goblins 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 um 2 Punkte unter den angegebenen Werten. Ein Held kann seine GS (oder besser: seine Laufstrecke pro Sekunde) durch eine erfolgreiche Probe im Talent *Athletik* (siehe Seite 74) verbessern: ein übrigbehaltener TaP verbessert die Höchst-GS um 0,2 (ein Spann pro Sekunde schneller). Eine solche Probe verbessert *einen* Sprint, gilt also für maximal AU Sekunden (s.u.).

Die Geschwindigkeit von anderen Wesen entnehmen Sie dem entsprechenden Kapitel ab Seite 146.

Behinderung: Jeder Punkt Behinderung durch eine getragene Rüstung (BE; siehe Seite 95), mit dem der Held sich herumschlagen muss, senkt seine Höchstgeschwindigkeit um 1. Last, die der Held mit sich herumschleppt (z.B. im Rucksack), gilt je nach Tragkraft des Helden (siehe Seite 115) ebenfalls als Behinderung. Er kann sich mindestens jedoch mit 1 Schritt pro Sekunde vorwärts bewegen.

Ausdauer: Die Ausdauer eines Helden errechnet sich aus den Eigenschaften Mut, Gewandtheit und Konstitution sowie eventueller Modifikatoren. Der Ausdauer-Wert gibt an, wie viele Sekunden lang ein Held seine Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann. Nach dieser Zeitspanne muss er in Dauerlauf verfallen, der halb so schnell ist wie Sprint (eventuell aufgerundet) und den er zehnmals so lange durchhalten kann, anschließend kann er sich nur noch in Marschgeschwindigkeit fortbewegen (siehe oben; entspricht etwa GS in Meilen/ Stunde). Erst nach einer Spielrunde Marschgeschwindigkeit kann der Held wiederum Höchstgeschwindigkeit anschlagen.

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 Niete) 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 Kampf eine GS von 6 hat; Sie legt also pro Sekunde maximal 6 Schritt zurück (GS 8 - BE 2 = GS 6). Ihre AU von 33 zeigt uns, dass sie diese Geschwindigkeit 33 Sekunden lang durchhalten kann - was für einen ausgebildeten Sprinter natürlich wenig wäre, aber für einen gerüsteten Kämpfer schon eine ordentliche Leistung darstellt ...

Anmerkung: Wenn Sie die Kämpfe mit Zinnminiaturen im 25mm-Maßstab ausspielen oder nachstellen wollen, sollten Sie entweder ein biegsames Maßband verwenden, um die Bewegungsstrecken nachzuhalten, oder auf einem Bodenplan mit Kästchen-Einteilung spielen.

SCHWIMMEN

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. Die Entfernung, die ein Schwimmer zurücklegen kann, ist da schon eher interessant – sie hängt von seinem Schwimm Talent und seiner Ausdauer ab. Es gilt die Faustregel: **Talentwert mal Ausdauer mal 15 ergibt die Schwimmstrecke in Schritt.**

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 $1W6 \times BE$ 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 117 ...

Der hier mehrfach genannte Schwimmen-TaW sollte natürlich nach den Wasserbedingungen modifiziert werden; Näheres hierzu finden Sie beim Talent Schwimmen auf Seite 75.

Tauchen: Da gerade 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 $TaW: Schwimmen \times AU/10$ Schritt, wobei auch die vertikale Strecke (die Tauchtiefe) eingerechnet werden muss.

Ein Langstreckentaucher (AU 60; TaW: Schwimmen 18) bringt etwa 100 Schritt hinter sich, ehe er auftauchen muss (er kann eine Strecke von 108 Schritt tauchen, davon abgezogen 2 Schritt tief eintauchen und aus dieser Höhe wieder auftauchen); ein Perlenttaucher (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

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 z.B. Büttel oder Wölfe hinter ihnen her sind. Um festzustellen, wie weit bzw. wie hoch ein Held springen kann, können Sie die folgenden Regeln anwenden.

Ein unbelasteter, nicht erschöpfter Held kann mit Anlauf (GE+KK) Spann weit springen; dazu kommt pro Talentpunkt, der bei einer *Athletik*-Probe übrig behalten wird, eine zusätzliche Strecke von einem Finger. Die Sprungweite aus dem Stand beträgt die Hälfte dieses Wertes.

Ein unbelasteter, nicht erschöpfter Held kann mit Anlauf (GE+KK)/4 Spann hoch springen; dazu kommt ebenfalls pro übrigbehaltenem Talentpunkt aus einer *Athletik*-Probe noch einmal eine Höhe von zwei Fingern. Die Sprunghöhe aus dem

Stand beträgt die Hälfte dieses Wertes.

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 bzw. -höhen verändern sich nochmals, wenn der Held belastet oder am Rande seiner Kräfte ist. Die getragene Rüstung oder transportierte Last beeinflusst zum einen den TaW: *Athletik* (die effektive Behinderung dieses Talents beträgt $BEx2$), zum anderen bewirkt Überanstrengung einen Punkt KK-Verlust für diese Berechnung.

*Daria (GE 13, KK 12; TaW: Athletik 5) ist auf der Flucht vor den Bütteln, die ihre Methoden der Eigentumsverteilung nicht gutheißen. Sie hat die Garde schon ein gutes Stück hinter sich gelassen, als sie feststellt, dass sich vor ihr ein viereinhalb Schritt breiter Graben einer ehemaligen Stadtbefestigung aufstut. 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; sie behält aus ihrer *Athletik*-Probe alle Punkte übrig, was 5 Finger, also einem weiteren halben Spann entspricht. 25,5 Spann entsprechen 5,1 Schritt, also kommt Daria ohne Schwierigkeiten auf die andere Seite des Grabens und kann ihre Flucht fortsetzen.*

KRIECHEN, ROBBEN, BALANCIEREN

UND ÄHNLICH AUSGEFALLENE

FORTBEWEGUNGSWEISEN

Für solche Zwecke halten wir eine Tabelle 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 vorwärts bewegen und dabei gleichzeitig nach Fallen schauen, mit gespannter Armbrust sichern und dergleichen mehr tun kann, um nicht *überrascht* zu werden.

STRATEGISCHE BEWEGUNG

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 Richtwerte für pro Tag zurückgelegte Entfernungen gelten, 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) bzw. 60 Meilen (berittene Gruppe) pro Tag

zurücklegen kann. Ein solcher Eilmarsch ist jedoch nur jeden zweiten Tag möglich.

Bei normaler Reisegeschwindigkeit wie bei Eilmärschen ist natürlich 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. Getreidelte Flusskähne (ein häufiges Transportmittel) sind stromauf etwa so schnell wie ein 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 **Enzyklopaedia Aventurica** in der Box **Die Welt des Schwarzen Auges**.

TAGESSTRECKEN (IN MEILEN) PACH FORTBEWEGUNGSMITTEL

Reisegruppe zu Fuß	30
Reisegruppe beritten	40
Reisegruppe zu Fuß, Eilmarsch	45
Reisegruppe beritten, Eilmarsch	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

Ein Beispiel hierzu: Die Helden wissen, dass ihr Bekannter und Gönner Brenno ter Bruin in drei Tagen zur Mittagstunde in Nasha geköpft werden soll (ungerechtfertigterweise, 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 Monster 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 $x0,8 = 36$ Meilen, wegen schlechten Wetters $x0,5 = 18$ 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 $x0,8 = 36$, wegen des Wetters $x0,9 = 32,4$ 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, Monster 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 hinzu 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. 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).

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 Null (z.B. 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 ...) 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.

Regeneration von Erschöpfung: Erschöpfung und Überanstrengung können durch Rasten und Schlafen abgebaut werden: Pro Stunde Rast kann man einen Punkt Überanstrengung oder zwei Punkte Erschöpfung streichen, pro Stunde Schlaf das Doppelte (also 2 Punkte Überanstrengung oder 4 Punkte Erschöpfung) – und hiermit ist richtiger Schlaf gemeint, nicht meditatives elfisches Dösen (dies gilt als Rast). Während einer Rast kann man natürlich keine körperlich anstrengenden Tätigkeiten unternehmen (also kein Feuerholz fürs Lager sammeln, die Rüstung ausbeulen o.ä.).

LAST UND TRAGKRAFT

Im Spiel werden Sie recht bald bemerken, dass fast alle Helden dazu neigen, ihre 'Ladepazität' 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

Ihre Charaktere 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 unsere 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. Addieren Sie dazu die Hälfte des Gewichts von Kleidung und Rüstung, die am Leib getragen werden. (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 um so 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 Schritt berechnet werden. Ein Held mit KO 12 muss seine Last alle 60 Schritt 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 für kurze Zeiten erstaunliche Lasten bewältigen können. Der Meister muss in solchen Situationen nach eigener



Lebenserfahrung und Gutdünken entscheiden. Außerordentliche Kraftakte 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 PAKKTIEREN

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

SCHADEN

Ein Held kann natürlich nicht nur durch Waffengewalt oder den Prankenhieb eines Monsters Schaden erleiden – Gefahren drohen ihm überall (dies ist nachgerade die Definition des Helden ...). Im folgenden finden Sie einige Regeln zu den verschiedenen Schadensarten.

GIFTE UND KRANKHEITEN

Es gibt auch in Aventurien eine Menge von Substanzen, deren vorgesehener Aufbewahrungsort nicht der menschliche (elfische, zwerghische ...) Körper ist und die demzufolge dort Schaden anrichten; das reicht vom brechreizerregenden Alraunenabsud bis hin zum absolut tödlichen Purpurblietz. 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 sind 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 seiner *Konstitution* zur Wehr setzen: Bei Giften zu Beginn der Vergiftung, bei Krankheiten vor jedem Schadenswurf darf der Held 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 (erschwerte) Probe sogar +10 oder besser, so erleidet der Held durch diese Vergiftung / durch diesen Schadenswurf der Krankheit keinen Schaden. Die Konstitutions-Probe kann durch Vor- und Nachteile (wie Resistenzen oder Immunitäten) modifiziert sein. Mehr zu Giften und Krankheiten finden Sie auf den Seiten 151 bzw. 152.

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 Besen nicht mehr aus dem Sturzflug abfangen kann.

Es gilt: Jeder gefallene Schritt Höhe verursacht 1W6–1 Schadenspunkte Fallschaden, gegen den 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 wenig Dukaten in Fahnenstoffe investiert,

hätte Asleif vielleicht vermuten können – so aber findet er es auf die harte Tour heraus und folgt Sumus Griff (der Schwerkraft) acht Schritt 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 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.

Ein gezielter und beabsichtigter Sprung aus größerer Höhe erfordert ebenfalls eine *Körperbeherrschungs*-Probe, die wiederum um 1 pro Höhe in Schritt 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 geworden ...

Statt einer *Körperbeherrschungs*-Probe kann ein entsprechend ausgebildeter Held bei einem kontrollierten Sprung auch eine *Athletik*-Probe ablegen.

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.

Sturzschaden kann natürlich kampfunfähig machen (siehe S. 97) oder *Wunden* nach sich ziehen; 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, dass alle einfachen Kulturen das Feuer gleichermaßen verehren wie fürchten ...

Wir müssen im Spiel zwischen zwei Arten von Feuer- und Hitzeschaden unterscheiden:

- Die einmalige und kurzfristige Berührung einer heißen Flamme oder eines glühenden Objekts, ein Strahl heißen Dampfes, 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. Solcher Feuerschaden kann eine Wunde verursachen (siehe unten).

- Steht die Kleidung eines Helden in Flammen, ist er in brennendes Öl getränkt 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. Für das komplette Eintauchen in siedendes Öl, den Sturz in einen Hochofen oder einen Lavasee verzichten wir hier gnädigerweise auf die Angabe von Schadenspunkten ...

Solcher Feuerschaden kann Wunden verursachen, wenn die pro KR erlittene SP die KO des Helden übersteigen (Meisterentscheid). Rüstung aus Drachenhaut schützt gegen diese Art von Feuerschaden in Höhe ihres halben RS (abgerundet);

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 1W6+3 KR.

OPTIONAL: ERSTICKEN

Üblicherweise kann ein Held für etwa so viele Kampfrunden 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 oder Tauchen) senkt diese Zeit auf AU/2 Kampfrunden, ebenso, wenn der Held überraschend die Luft anhalten muss.

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 atembare Luft, sei es durch eine Form von Erwürgen, muss ihm jede KR eine KO-Probe gelingen, die von Runde zu Runde um 1 schwieriger wird: in der ersten KR also eine unmodifizierte KO-Probe, dann eine KO-Probe+1, +2 usw. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur einen Verlust von einem AuP; misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos. Hält der Würgegriff oder der Luftmangel an, so verliert der Held pro KR 1W6 Lebenspunkte, bis er schließlich erstickt ist.

OPTIONAL: 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. 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 Kampfrunde 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 einem AuP (und legt noch ein wenig Strecke zurück); misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos und beginnt zu sinken. Nun erleidet er 1W6 echte Schadenspunkte pro Kampfrunde, bis er schließlich gerettet werden kann oder Efferd seinen Leib und Boron seine Seele zu sich nehmen.

OPTIONAL: WUNDEN

Eine Verletzung, die mehr als nur der 'oberflächliche' Verlust von Lebenspunkten (durch Schürfwunden, Quetschungen etc.) darstellt, sondern 'tiefer geht', nennen wir eine Wunde. Wunden entstehen durch massiven Schaden wie durch Treffer mit Waffen, aber auch durch Verbrennungen, Stürze, Verätzungen oder gar Zauber. Üblicherweise entsteht eine Wunde, wenn ein Held auf einen Schlag mehr Schadenspunkte erhält als seine Konstitution beträgt (oder wenn bestimmte Schadenswirkungen gezielt eine Zone des Körpers

angreifen). Eine Wunde kann ein Knochenbruch, eine innere Verletzung, eine Gehirnerschütterung oder ähnliches sein und 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

(abgerundet) seiner Konstitution beträgt; mehr Wunden fesseln einen Helden definitiv ans Bett.

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 werden getrennt verzeichnet, so dass ein Held durchaus noch an den Auswirkungen einer Wunde leiden kann, wenn er bereits wieder volle Lebensenergie hat.

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 zurück zu gewinnen.

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, die durch Märsche oder besonders anstrengende Tätigkeiten eingetreten sind, können durch Rasten und Schlafen abgebaut werden: Pro Stunde Rast (keine körperliche Betätigung) kann man einen Punkt Überanstrengung oder zwei Punkte Erschöpfung, pro Stunde Schlaf 2 Punkte Überanstrengung oder 4 Punkte Erschöpfung.

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 ungestörten 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.

Bei beiden Werten kann es sein, dass die Regeneration noch

nach den äußeren Umständen modifiziert ist – in einem weichen Bett und nach einem ordentlichen Mahlzeit schläft und regeneriert es sich nun einmal besser als schlotternd unter einer dünnen Decke auf frostkaltem Boden. Die genaueren Umstände werden vom Meister festgelegt und liegen im Rahmen von +2 bis -7 Punkten, die mit dem Ergebnis des W6-Wurfes (oder der beiden W6-Würfe) verrechnet werden. Negative Ergebnisse gelten hierbei als 'keine Regeneration'. Lebens- 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 zurück zu erlangen (s. S. 84), genauso, wie der Heilzauber BALSAM SALABUNDE verlorene LeP zurückbringt. Weder durch 'weltliche' noch durch magische Heilung können LeP über den Grundwert hinaus zurückgewonnen werden. Es gibt annähernd keine (weltliche oder astrale) Heilmethode, die verlorene Ausdauer- oder Astralpunkte zurückbringt; es ist nicht möglich, Erschöpfung auf nichtmagischem Wege außer durch Ausruhen und Schlafen abzubauen.

TRÄNKE

Es gibt vielerlei alchemistische und kräuterkundliche Mittel, die die Heilung und die nächtliche Regeneration beschleunigen, aber nur *Magischer Heiltrank* oder *Zaubertrank* 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 Fälle sofort wirken, finden Sie auf der Seite 152.

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 z.B. Überanstrengung) schaden aber durchaus. Gelingt diese Probe, so heilt eine dieser Wunden (zumindest so sehr, dass sie keine der o.g. Einbußen mehr mit sich bringt). Wird eine Wunde mittels des Talents *Heilkunde Wunden* erfolgreich behandelt (siehe S. 84), so ist die KO-Probe des Patienten nicht nur nicht erschwert, sondern sogar um die übrigbehaltenen Talentpunkte aus der *Heilkunde*-Probe erleichtert.

Durch solche weltlichen Methoden (natürliche Heilung und *Heilkunde*-Talent) kann nicht mehr als eine Wunde pro Tag abgeheilt 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 132.

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 in der Publikationen Götter und Dämonen.

ABENTEUERPUNKTE UND ERFAHRUNG

Abenteurpunkte sind ein fassbares 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 o.ä. beziehen, während allgemeine Erfahrungen für all die kleinen Details stehen, die man im Lauf seines Lebens lernt, die einem aber üblicherweise nicht auffallen.

Beide Arten von Erfahrungen werden durch **Abenteurpunkte (AP)** repräsentiert, die der Meister nach einem Abenteuer oder nach einer wichtigen Szene eines Abenteuers vergibt. Ein guter Spielleiter 'verschönt' keine AP; die Helden sollen vielmehr das Gefühl bekommen, sich jeden einzelnen Punkt teuer verdient zu haben, nur so erleben sie den Reiz einer allmählichen, realistischen Charakterentwicklung.

Spezielle Erfahrungen sind stets einem Talent (ganz selten einmal einer Eigenschaft) zugeordnet und bedeuten, dass man das entsprechende Talent wegen der gemachten Erfahrungen leichter verbessern kann. Um festzuhalten, dass man spezielle Erfahrungen gemacht hat, finden sich vor dem Talent auf dem Charakterbogen Kästchen, in denen 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 Richtschnur für die Zumessung von Abenteurpunkten 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 noch einmal 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, keine gesonderte AP-Belohnung gibt. Andererseits kann auch eine Reise durch eine gefährliche Landschaft wie die Khôm-Wüste oder das Orkland eine Erfahrung sein, die durchaus viele AP einbringt, auch wenn kein einziger Kampf zu bestehen ist.

Als Faustregel kann gelten, dass ein Spielabend von etwa fünf Stunden Länge einem Helden zwischen 50 und 100

Abenteurpunkte 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 Abenteurpunkte es für das Bestehen der Gesamtaufgabe und eventueller Teilaufgaben gibt und welche speziellen Erfahrungen gemacht werden können.

STEIGERN

Wie die Generierungspunkte zu Beginn des Heldenlebens (siehe S. 22) sind auch die Abenteurpunkte eine Art Konto, jedoch ohne Kredit, also ein reines Guthabekonto. Diese angesparten Abenteurpunkte können (müssen) Sie ausgeben, um die Talente, Eigenschaften, Zauberfertigkeiten, die Lebens- und Astralenergie und die Ausdauer des Helden zu steigern oder um Nachteile loszuwerden. Das grundsätzliche Prinzip hierbei lautet, dass es um so schwieriger wird, einen Talent- oder Eigenschaftswert zu steigern, je höher er bereits ist. Kernstück hierfür ist die Steigerungskostentabelle (SKT, siehe nächste Seite), aus der sich die Kosten aller Steigerungen ablesen lassen.

Die Tabelle wird folgendermaßen gelesen: Um ein Talent, das einen Steigerungsfaktor (s.u.) von "D" hat, vom TaW: 7 auf den TaW: 8 zu steigern, benötigt ein Held 39 Abenteurpunkte.

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 um so besser beherrscht, je häufiger man sie anwendet.

Für die Steigerung von Talenten müssen um so mehr Abenteurpunkte verbraucht werden, je höher der gewünschte Talentwert und je komplexer das betreffende Talent ist. Die in der Steigerungstabelle genannten Kategorien geben dabei die Komplexität eines Talents (oder, wie Sie später werden, eines Zauberspruchs) wieder. *Sprachen und Schriften* haben Kategorie A, werden also nach der ersten Spalte gesteigert, *Gesell-*

schaftliche, Wissens-, Natur- und Handwerkstalente werden mit den Werten aus der Spalte **B** gesteigert, *Körperliche Talente* verwenden die Spalte **D**. *Bewaffnete Kampftechniken* und *Fernkampftalente* haben Kategorien, die Sie bei der Beschreibung des jeweiligen Talentes nachlesen können. Der Maximalwert eines Talents kann so viele TaP betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Talentprobe beteiligten Eigenschaft, plus 3 (zur Talentprobe s. S. 68); bei Kampf-Talenten die höhere der Eigenschaften GE und KK, plus 3. Für einen normalen Menschen (ohne *Herausragende Eigenschaft*) ist also maximal ein TaW von 24 erreichbar, der Maximalwert einer Eigenschaft (s.u.) +3.

Raidri hat derzeit ein Klettern-Talent von 14. Die dazugehörigen Eigenschaften sind Mut, Gewandtheit und Körperkraft, und hier sind seine Werte 11, 11 und 12. Einmal kann er seinen Klettern-Wert noch erhöhen, nämlich auf 15. Die 16 bleibt ihm jedoch verwehrt, denn keine der beteiligten Eigenschaften ist hoch genug. Wenn er allerdings seine Körperkraft auf 13 steigert, kann er sich anschließend auch wieder einer Verbesserung seiner Klettern-Fähigkeiten widmen.

AKTIVIERUNG VON TALENTEN

Die 'Aktivierung' eines Spezial- oder Berufstalents (das Anheben von TaW: 0 auf TaW: 1) kostet immer einen bestimmten (höheren) Sockelbetrag, um die Grundkenntnisse zu erlangen. Dies ist in obiger Tabelle durch die Abkürzung AKT dargestellt; dieselbe Punktzahl ist ebenfalls nötig, um einen TaW im negativen Bereich um einen Punkt zu verbessern. (Negative Talentwerte kommen nur in Ausnahmefällen vor und sind dann bei den Startwerten explizit aufgeführt.) Die Aktivierungskosten für Talente sind stark abhängig davon, wieviel Erfahrung der Held bereits gemacht hat, also welche Stufe (die ein Maß für die Gesamterfahrung des Helden ist) er erreicht hat. Der Wert für die Aktivierungskosten berechnet sich mit $AKT = ST \times ST \times \text{Aktivierungsfaktor}$, wobei jeder Kategorie ein eigener Aktivierungsfaktor zugeordnet ist. Wenn ein Held also auf Stufe 7 die Kunst der *Mechanik* (ein Wissenstalent, Kategorie B, Aktivierungsfaktor 2) erlernen will, muss er dafür $7 \times 7 \times 2 = 98$ Abenteuerpunkte aufbringen.

DIE STEIGERUNGSKOSTEN-TABELLE (SKT)

Wert	Abenteuerpunkte nach Kategorie								
	A	B	C	D	E	F	G	H	
neg.	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT
0	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT
1*	1/AKT	2/AKT	2/AKT	3/AKT	4/AKT	6/AKT	8/AKT	16/AKT	
2	2	4	6	7	9	14	18	35	
3	3	6	9	12	15	22	30	60	
4	4	8	13	17	21	32	42	85	
5	6	11	17	22	28	41	55	110	
6	7	14	21	27	34	50	70	140	
7	8	17	25	33	41	60	85	165	
8	10	19	29	39	48	75	95	195	
9	11	22	34	45	55	85	110	220	
10	13	25	38	50	65	95	125	250	
11	14	28	43	55	70	105	140	280	
12	16	32	47	65	80	120	160	320	
13	17	35	51	70	85	130	175	350	
14	19	38	55	75	95	140	190	380	
15	21	41	60	85	105	155	210	410	
16	22	45	65	90	110	165	220	450	
17	24	48	70	95	120	180	240	480	
18	26	51	75	105	130	195	260	510	
19	27	55	80	110	135	210	270	550	
20	29	58	85	115	145	220	290	580	
21	31	62	95	125	155	230	310	620	
22	33	65	100	130	165	250	330	650	
23	34	69	105	140	170	260	340	690	
24	36	73	110	145	180	270	360	720	
25	38	76	115	150	190	290	380	760	
26	40	80	120	160	200	300	400	800	
Aktivierungs-									
faktor	1	2	3	4	5	7,5	10	20	

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. Sie berechnen sich nach der Formel $ST \times ST \times \text{Aktivierungsfaktor}$, wobei ST die momentane Stufe des Helden ist und der Aktivierungsfaktor am unteren Ende der Tabelle abzulesen ist.

*) Die Steigerung von 0 auf 1 kostet für Basistalente jeweils den angegebenen Betrag (Basistalente müssen nicht aktiviert werden), bei allen anderen die Aktivierungskosten.

Dies soll die Tatsache repräsentieren, dass es schwieriger ist, "einem alten Hund neue Tricks beizubringen", bzw. dass ein Held sich ab einer gewissen Erfahrung damit schwer tut, neue Erfahrungen in seinem Weltbild unterzubringen – er macht bestimmte Sachen "so und nicht anders, weil es so immer funktioniert", auch wenn es in diesem Fall vielleicht nicht gerade günstig ist ...

Wenn Darina (nehmen wir mal an, sie sei bereits Stufe 3) also nach einem Wildnisabenteuer ihren Fallenstellen-TaW von -1 auf 1 anheben will, um zukünftig wenigstens mal ein Kaninchen fangen zu können, muss sie dafür 36 AP ausgeben: je 18 für die Steigerung von -1 auf 0 und von 0 auf 1. Als Naturtalent hat Fallenstellen einen Aktivierungsfaktor von 2, und $3 \times 3 \times 2$ ergibt eben 18. Für die Aktivierung des Talents Wettervorhersage, das ihr einfach nur unbekannt ist (TaW: 0), benötigt sie 18 Abenteuerpunkte, um es schließlich auf einem Wert von 1 zu haben.

Die Ausnahme hiervon sind die Basistalente, die nicht aktiviert werden müssen; man kann sie zu den in der

Tabelle angegebenen niedrigen Kosten von 0 auf 1 anheben. Startet ein Basistalent jedoch aufgrund von Modifikatoren mit einem negativen Wert, so müssen für die Steigerungen im negativen Bereich und weiter bis auf TaW: 1 (also z.B. von -2 auf -1 oder von -1 auf 0 und von 0 auf 1) ebenfalls die jeweils erhöhten Kosten aufgewendet werden.

Angrax beginnt als Zwerg das Spiel mit einem Schwimmen-TaW von -2. Im ersten Abenteuer, das auf einer Flussreise spielt und das er nur dank einer pfiffigen Schmorchelkonstruktion überlebt, gibt es 150 Abenteuerpunkte (damit ist er auf Stufe 2), von denen Angrax gerne so viele wie möglich umsetzen will, um schwimmen zu lernen und sich nicht ständig den Spott seiner Kameraden zuzuziehen. Schwimmen ist ein Basistalent und ein körperliches Talent (es gilt also Kategorie D), und Angrax hat als Zwerg den Nachteil 'Unfähigkeit: Schwimmen', was bedeutet, dass er zur Steigerung die Spalte E zu Rate ziehen muss. Die Steigerung von TaW -2 auf TaW -1 kostet ihn 20 AP ($2 \times 2 \times 5$), die Steigerung von -1 auf einen Wert von 0 ebenfalls. Da Schwimm-

men zwar ein Basistalent ist, Angrax aber mit einem negativen Wert in diesem Talent begonnen hat, muss er weitere 20 Punkte bezahlen, um den Wert von 0 auf 1 zu bekommen. Nun jedoch kann er regulär weiter steigern, wobei er immer noch die Spalte E in der Tabelle zu Rate ziehen muss: 73 weitere AP erhöhen schließlich Bargoschs Schwimmen-TaW auf 5 (9+15+21+28). Insgesamt hat ihn die Verbesserung seines Schwimmen-Werts also 133 Abenteuerpunkte gekostet – und seinen Schwimmlehrer den letzten Nerv ...

Die verbleibenden 17 AP bewahrt sich Bargosch auf (der Spieler notiert sie unter AP-Guthaben), um sie zu einem späteren Zeitpunkt einzusetzen.

Nun kann man nicht einfach Talentwerte anheben, nur weil man gerade Abenteuerpunkte übrig hat. Man muss das Talent entweder während seines Abenteuerlebens eingesetzt und damit geübt haben (was im Endeffekt eine *spezielle Erfahrung* darstellt), man muss es sich *gegenseitig beibringen*, man muss einen *Lehrmeister* aufsuchen (jemanden, der das gewünschte Talent besser beherrscht als der Schüler), der einem das Talent beibringt, dafür aber meist klingende Münze sehen will, oder aber man steigert das Talent im *Selbststudium*, was jedoch meist einen erheblichen Zeitaufwand bedeutet.



DIE DREI LERNMETHODEN

Wie bereits erwähnt, gibt es verschiedene Methoden, sich in Talent, Gaben, Eigenschaften etc. zu verbessern: **Spezielle Erfahrungen, Lehrmeister und gegenseitiges Lehren und Selbststudium.**

DIE 'ZEITEINHEIT'

Im Rahmen des Erlernens von Talenten und Fertigkeiten stellt sich die Frage, wie lange es 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 (Elf, 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 ...

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Talente, die im Abenteuer häufig angewendet wurden (in vorgefertigten Abenteuern finden Sie am Ende des Szenarios eine entsprechende Auflistung) oder die (nach Meisterentscheid) besonders geübt werden konnten, erhalten eine Markierung als 'Spezielle Erfahrungen' (nicht zu verwechseln mit den 'Spezialtalenten').

Diese Talente können nach dem Abenteuer (oder während einer angemessenen Pause im Abenteuer) sofort und ohne Zeit- und Kostenaufwand um einen Punkt gesteigert werden, wobei für diese Steigerung die nächst leichtere (linke) Spalte der Steigerungskostentabelle verwendet wird. Die Markierung bei dem gesteigerten Talent wird dann ausradiert (und so lange sie nicht ausradiert ist, kann keine neue spezielle Erfahrung hinzukommen). Talente, in denen man spezielle Erfahrungen gemacht hat, sollten vor allen anderen Talenten gesteigert werden; werden sie nicht genutzt, kann der Meister sie nach einiger Zeit verfallen lassen.

Während Angrax sich in obigem Beispiel an Bord des Schiffs offensichtlich meist in der Nähe des Mastes aufgehängt hat (zumindest hat er keine Markierung für Schwimmen bekommen), war Shafir etwas

umtriebiger und ist mehrfach um den Flussegler herumgeschwommen, um Gespräche in der Kapitänskajüte zu belauschen und um festzustellen, wo das Versteck der Schmuggler im steilen Flussufer verborgen ist – er hat sich eine Markierung auf Schwimmen verdient. Von den 150 Punkten, die auch er in diesem Abenteuer bekommen hat, nutzt er 34 Punkte, um seinen TaW: Schwimmen von 8 auf 9 zu steigern (anstatt benötigter 45, wenn er keine Markierung im Talent gehabt hätte).

Wenn ein Held sich eine Spezielle Erfahrung in einem Talent verdient, von dem er noch überhaupt keine Ahnung hat (TaW: 0 oder darunter bzw. nicht auf dem Bogen stehend), kann er das Talent zu ebenfalls geringeren Kosten aktivieren (eine Spalte weiter links in der Tabelle); auch hierfür muss er keine Zeit und keine Ausbildungskosten aufwenden.

LEHRMEISTER UND GEGENSEITIGES LEHREN UND LERNEN

Die beste Methode, ein Talent zu erlernen, ist der Besuch eines Lehrmeisters, der ein Spezialist oder vielleicht gar eine Koryphäe auf den Gebieten ist, die er vermittelt. Häufig handelt es sich dabei um 'Abenteurer im Ruhestand', aber auch

andere Berufsgruppen (Söldner, Fährtensucher, Wundärzte) geben so 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. 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 goblinischen Räuber war, sondern vielleicht gibt die Baronstochter zum Besten, in wie viele Fettnäpfchen 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 hätte bemerken können. Wenn solche tieferschürfenden Gespräche über längere Zeit geführt werden, kann es sein, dass daraus auch ein Nutzen für den Talentwert (in obigem Fall: in *Etikette* bzw. *Fährtensuchen*) erwächst.

Gegenseitiges Lehren und Lernen ist kein 'gruppen-dynamischer Prozess', sondern es muss ebenfalls einen erklärenden Lehrer und einen Schüler geben, weswegen wir das Gegenseitige Lehren und Lernen und den Besuch bei einem Lehrmeister hier gemeinsam abhandeln. Der Lehrer muss einen TaW: *Lehren* von mindestens 7 aufweisen und natürlich im zu vermittelnden Talent besser als der Schüler sein (und auch dort mindestens TaW 7 vorweisen können).

AP-Aufwand: Die Steigerung eines Talents durch einen Lehrer kostet so viele Abenteurpunkte wie in der SKT angegeben (s. S. 120). Bei einem sehr guten Lehrer (TaW: *Lehren* 12 oder mehr) kann der Schüler die nächst leichtere (linke) Spalte verwenden. Zum Abschluss der Lernzeit legt der Lehrer eine *Lehren*-Probe ab; die übrigbehaltenen Talentpunkte darf der Schüler von den AP-Kosten abziehen (es muss aber immer wenigstens ein AP übrig bleiben). Die Probe ist um folgende Beträge erleichtert bzw. erschwert:

- Summe aus KL und IN des Schülers unter 20: +3
- Summe aus KL und IN des Schülers über 30: -3
- Gut ausgestattete Lehrstätte: -3
- Unzureichende Lehrmaterialien: +3
- Keine Lehrmaterialien / Lehren aus dem Gedächtnis: +7

(*Unzureichende Lehrmaterialien* ist der übliche Zustand beim gegenseitigen Lehren und Lernen, während *Gut ausgestattete Lehrstätte* der Normalzustand für etablierte Lehrmeister sein sollte.)

Bei einem automatischen Erfolg der *Lehren*-Probe hat der Schüler während der Lehrzeit eine *Spezielle Erfahrung* im zu lernenden Talent gemacht (s.o.) und kann diese im Anschluss an die Lehrzeit ebenfalls verwerten.

Der *Zeitaufwand* beim gegenseitigen Lehren und Lernen beträgt so viele Zeiteinheiten, wie in der SKT als AP-Kosten angegeben sind. Wir gehen davon aus, dass reisende Helden zum einen nur etwa eine Zeiteinheit pro Tag Zeit für gegenseitiges Lehren und Lernen zur Verfügung haben. Wenn die Helden länger Zeit haben – weil sie z.B. auf die Genesung eines Kameraden warten müssen –, ist es natürlich auch

möglich, mehr Zeit aufs Lehren und Lernen zu verwenden. In diesem Fall sollten Sie aber die Regeln für Lehrmeister verwenden: Die Zeit wird um die übrigbehaltenen Punkte aus einer *Lehren*-Probe vermindert; beim Besuch besonders guter Lehrer (TaW: *Lehren* 12+) kann man die einfachere (linke) Spalte der SKT verwenden.

Kosten: Als Faustformel können Sie hier für das Salär eines Lehrmeisters so viele Silbertaler rechnen, wie der in der Tabelle angegebene Wert der AP-Kosten beträgt. Um ein Talent über den Wert 10 hinaus zu steigern, ist ein wirklich kompetenter Lehrmeister von Nöten – solche Lehrmeister sind nicht gerade häufig, und viele davon lassen sich ihre Lehrtätigkeit *wirklich* gut bezahlen (sie verlangen mindestens das Doppelte des o.g. Preises). Üblicherweise wird ein Held von einem Gefährten keine Bezahlung verlangen – aber man weiß ja nie ...

SELBSTSTUDIUM

Wenn man genügend Zeit hat (dafür aber wenig Silber), empfiehlt sich das Selbststudium, das aus täglichen Übungen, Bibliotheksbesuch und Disputen mit Gleichgesinnten besteht – die durchaus verbreitetste Methode, etwas zu lernen.

AP-Aufwand: Um ein Talent, eine Eigenschaft etc. im Selbststudium zu steigern, werden doppelt so viele Abenteurpunkte benötigt, wie in der SKT angegeben (um Talente über einen TaW von 10 hinaus zu steigern, sogar das Dreifache). Zum Abschluss der Lernzeit kann der Held je eine Klugheits- und eine Intuitions-Probe ablegen, die jeweils um den zu erreichenden Talentwert erschwert sind. Gelingt eine der beiden Proben, spart der Held 1/10 der errechneten AP-Kosten, gelingen sogar beide Proben, spart der Held 1/5 der errechneten Kosten.

Zeitaufwand: Für das Selbststudium benötigt man doppelt so viele Zeiteinheiten wie in der SKT als AP-Kosten angegeben.

Kosten: üblicherweise keine, 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 ...

STEIFERUNG 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. Die Steigerungskosten für Eigenschaften finden sich in der Spalte **H**; es gilt hier jedoch der Wert ohne die Modifikation, die ein Held durch Rasse oder Kultur erfahren hat.

Die Thorwalerin Lotgrima will ihre Körperkraft von 13 auf 14 steigern. Da sie aufgrund ihrer Rasse aber einen Bonus von +1 auf KK hat (vgl. S. 40), zählt das nur so, als würde sie ihr Kraft von 12 auf 13 steigern, und kostet dementsprechend 350 AP. Ihr Freund Oriel Lindenwind (ein Auelf) will seine Körperkraft ebenfalls heraufsetzen, und zwar von 11 auf 12. Da er aber als Elf KK -1 hat, zahlt er die Kosten, als würde er von 12 auf 13 anheben: Die Steigerung kostet ihn also genauso viel wie Lotgrima: 350 AP.

Eigenschaften können im *Selbststudium*, bei einem befreundeten Lehrer (also *gegenseitig*), bei einem *Lehrmeister* oder – in seltenen Fällen – durch *Spezielle Erfahrungen* gesteigert

werden. Es dauert so viele Zeiteinheiten, sie zu steigern, wie als AP-Kosten in der SKT angegeben, modifiziert nach der verwendeten Lernmethode.

Der Maximalwert einer Eigenschaft beträgt 21, modifiziert um den Betrag, den Rasse, Kultur und Profession als Bonus oder Malus aufsummiert mit sich bringen. Ein Held einer Rasse mit GE+2 kann seine Gewandtheit also auf 23 steigern, eine Heldin, deren Rasse KO –1 vorgibt, ihre Konstitution auf maximal 20. Der Vorteil *Herausragende Eigenschaft* kann diesen Wert nochmals nach oben bewegen. Außerdem ist der Maximalwert einer Eigenschaft auf das Anderthalbfache des Startwerts (abgerundet) begrenzt; wer also mit KO 8 beginnt, kann eine maximale Konstitution von 12 Punkten erreichen. 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	AU, AT-Basis, INI-Basis, MR, AE
KL	MR, AE
IN	PA-Basis, FK-Basis, INI-Basis, AE
CH	AE
GE	AU, AT-Basis, PA-Basis, INI-Basis
FF	FK-Basis
KO	LE, AU, MR
KK	LE, AT-Basis, PA-Basis, FK-Basis, TP-Zuschlag

STEIGERUNG VON GABEN

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. Eine Gabe, die ein Held besitzt, kann wie ein Talent (jedoch nur als *Spezielle Erfahrung* oder im *Selbststudium*) gesteigert werden, wobei die Kosten in der Spalte **G** zu finden sind. Der Maximalwert einer Gabe kann so viele Punkte betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Probe beteiligten Eigenschaft, plus 3.

In dieser Publikation werden zunächst zwei Gaben vorgestellt: die Vorteile *Gefahreninstinkt* und *Zwergenmase*. Näheres erfahren Sie auf den Seiten 59 und 60.

STEIGERUNG DER ZAUBERFERTIGKEITEN

Auch die Zauberfertigkeiten, also die Kenntnisse, die ein aventurischer Zauberkundiger in den unterschiedlichen Zaubersprüchen aufweist, werden wie Talente gesteigert, wobei ihre Kosten von der Komplexität des Spruchs und seinem Ursprung abhängen. Besondere Fertigkeiten (wie die Stabzauber des Magiers oder die Elfenlieder) kosten feste AP-Beträge. Näheres hierzu (speziell die Steigerungs-Kategorien der einzelnen Zauber) finden Sie im Kapitel über die Magie ab S. 130. Zauberfertigkeiten können auf alle drei Steigerungsweisen angehoben werden. Der Maximalwert einer Zauberfertigkeit kann so viele Zauberfertigkeitpunkte (ZfP) betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Zauberprobe beteiligten Eigenschaft, plus 3.

STEIGERUNG VON AUSDAUER, LEBENS- UND ASTRALENERGIE

Üblicherweise ändern sich diese Werte nur dann nach oben, wenn sich die dazugehörigen Grundeigenschaften ändern (s.o.), jedoch ist es möglich, durch besonders rigorose Übungen – bei einem *Lehrmeister* oder im *Selbststudium* – noch weitere Punkte zusätzlich zu erwerben. Der Zeitaufwand in Zeiteinheiten entspricht dem von Talenten der entsprechenden Steigerungskategorie (wobei AuP, LeP und AsP unterschiedlich eingestuft werden, siehe unten).

Die hier genannten, maximal zu erwerbenden Punkte gelten *zusätzlich* zu den Punkten aus den jeweiligen Vorteilen *Astralmacht*, *Ausdauernd* und *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.

- Der Maximalwert an Lebensenergie, den ein Held zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt die Hälfte seines KO-Wertes (aufgerundet); die *zugekauften* Lebenspunkte kosten entsprechend der Spalte **H** aus der SKT.
- Der Maximalwert der Astralenergie, den ein Held zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt so viel wie sein CH-Wert; die *zugekauften* Astralpunkte kosten entsprechend der Spalte **G** aus der SKT. Dazu kommen je nach Heldentyp noch bestimmte Rituale, die dem Helden zusätzliche AsP einbringen, dafür aber ebenfalls AP kosten (s. S. 130).
- Der Maximalwert an Ausdauer, den ein Held zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt so viel wie sein doppelter KO-Wert; die *zugekauften* Ausdauerpunkte kosten entsprechend der Spalte **E** aus der SKT.

ERWERB VON SONDERFERTIGKEITEN

Es gibt einige 'Berufsgeheimnisse', die üblicherweise nur an Mitglieder der eigenen Zunft, Gilde, Kriegerakademie, Zaubergemeinschaft etc. weitergegeben werden. Diese Sonderfertigkeiten (wie die Kenntnis der Stabzauber oder der Elfenlieder, die Fähigkeit, bestimmte Kampfmanöver auszuführen etc.) kosten feste AP-Beträge. Die Lernaufwand in Zeiteinheiten beträgt üblicherweise ein Fünftel der angegebenen AP oder wird bei der Sonderfertigkeit entsprechend genannt.

ABBAU VON NACHTEILEN

Die meisten Nachteile, die einem Helden bei seiner Erschaffung mitgegeben wurden, können im Lauf seines Abenteuerlebens 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. Im Gegensatz zu den meisten anderen Nachteilen können Schlechte Eigenschaften jedoch im Laufe des Spiels vermindert werden, und zwar im *Selbststudium*, als *Spezielle Erfahrung* (üblicherweise) oder bei einem *Lehrmeister* (der in Aventurien nicht Psychiater, sondern Seelenheilkundiger heißt ...) Die grundsätzlichen Kosten zur Senkung einer Schlechten Eigenschaft können mit denen der Steigerung einer Guten

Eigenschaft verglichen werden, wobei folgender Wert in der SKT, Spalte **G**, gesucht werden muss: 21 minus den neuen Wert der Schlechten Eigenschaft.

Um also z.B. Meeresangst von 4 auf 3 Punkte zu senken, werden als Basiswert 260 Abenteuerpunkte benötigt: 21-3 ist 18, was in der Spalte G mit 260 AP bewertet wird.

Die Behandlung schlechter Eigenschaften durch einen Seelenheilkundigen ist kompliziert und risikoreich und wird bei der Beschreibung des entsprechenden Talents in der Box **Schwerter und Helden** abgehandelt.

DIE STUFE

Die Stufe ist ein Maß für die Gesamterfahrung, die der Held bislang gesammelt hat, und abhängig von der Gesamtzahl der Abenteuerpunkte, die er erhalten hat. Jeder Held beginnt sein Dasein auf der 1. Stufe. Wenn er 100 AP gesammelt hat, erreicht er die 2. Stufe, mit 300 AP die 3. Stufe und so fort (siehe die unten stehende Tabelle). Die Abenteuerpunkte werden fortlaufend gezählt; wenn ein Held eine Stufe erreicht hat, fängt er also nicht wieder bei 0 an, sondern addiert die neu erworbenen AP zu den bereits errungenen. Ebenso zieht er

keine Punkte von diesem Stand ab, wenn er Abenteuerpunkte ausgibt, um seine Talente oder Eigenschaften zu verbessern (deswegen finden Sie die unterschiedlichen Einträge für *Abenteuerpunkte* und *AP-Guthaben* auf Ihrem Charakterbogen). Es werden jeweils 100 AP mehr benötigt, um die nächstfolgende Stufe zu erreichen, oder, um eine allgemeingültige Formel zu präsentieren:

$$\text{Benötigte Abenteuerpunkte für eine neue Stufe:} \\ \text{AP} = \text{Stufe} \times (\text{Stufe} - 1) \times 50$$

Die folgende Tabelle zeigt Ihnen, wie viele Abenteuerpunkte Sie zum Erreichen welcher Stufe benötigen. Stufen und Abenteuerpunkte sind natürlich nur ein abstraktes Maß für den Spieler, dem Helden (und auch den übrigen Aventurieren) sind sie unbekannt. Im Spielverlauf werden sie nur wenig verwendet; einzig bei der Berechnung der Aktivierungskosten eines Talents spielen sie eine Rolle. 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' wie eine Eigenschaft auf die Probe gestellt werden.

AP	0	100	300	600	1.000	1.500	2.100	2.800	3.600	4.500	5.500	6.600	7.800	9.100	10.500
Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

MAGIE IN AVENTURIEN

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 Beilunker Reiters 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 irgend etwas 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 gelassen. 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 sich an die Stelle heran, 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 ...“

»SOLCH EIN MAGISCHES
SCHLOSS KANN NUR MIT
GROSSEM AUFWAND
HERGESTELLT WERDEN. MAN
MUSS EINEN ARCAPOVI AUF DAS
OBJEKT SPRECHEN, UM EINEN
ANDEREN ZAUBER ZU BINDEN«

„... 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, dümmert 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, auf das Kästchen deutend. „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 Analüs Arkanstruktur. Mit Hilfe dessen sollte es möglich sein, die astralen Linien dieses Artefakts genauer zu spezifizieren. Leider bin ich in der Anwendung des Analüs noch nicht sehr geübt."

"Aha", sagt Frenja, die erneut ihre Amulette umklammert hält und das Kästchen mit großem Misstrauen bäugt. "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 Beilunker Reiter 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 misstrautig hinterher blickt.

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 beschützt. Sie sehen, 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 Zauberwissen 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 **Götter und Dämonen**, die wir hiermit allen Liebhaberinnen und Liebhabern der arkanen Künste dringlichst ans Herz legen wollen.

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, ein bestimmtes Maß 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, wobei jeweils aufgerundet wird.

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 (also immer dann, wenn sie auch verlorene Lebensenergie regenerieren) Astralpunkte zurück. Zusätzlich zum W6, den sie für die Regeneration der Lebensenergie würfeln (siehe Seite 118), 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 58 und 61), vor allem aber durch die Umstände, unter denen der Zauberer sich zur Ruhe gebettet hat – auf dem wanken-

verseuchten Strohsack oder auf feuchtkaltem Waldboden schläft und regeneriert es sich nun einmal nicht so gut wie im heimischen Bett in der geheizten Studierstube.

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 die hier vorgestellten 27 zu den am weitesten verbreiteten gehören. 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 *Zauberfertigkeitkeits-Wert* (ZfW) zugeordnet, der das Wissen um die Techniken der Formel (der korrekte Spruch, die richtige Handhaltung, vor allem aber die Kenntnis des entsprechenden magischen Musters) repräsentiert.

Zudem spielen bei den verschiedenen Formeln auch noch unterschiedliche körperliche und geistige Eigenschaften des Zaubernden eine Rolle: Zum Erkennen von Gefühlen benötigt ein Elf z.B. ein hohes Maß an *Klugheit*, *Intuition* und *Charisma*, während das Versiegeln eines Schlosses mittels **CLAUDIBUS CLAVISTIBOR** 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 Zauberfertigkeitkeits-Punkte nach. (Eine detaillierte Beschreibung, wie eine Talentprobe abläuft, finden Sie auf Seite 68.)

Hierzu ein Beispiel: Die Magierin Mirhiban (KL: 14, FF: 11) versucht, mittels des Zaubers FORAMEN FORAMINOR (sie hat

in diesem Zauber eine ZF von 3) ein Schloss zu knacken. Mirhibans Spielerin würfelt 15, 11, 12. Um die erste KL-Probe auszugleichen, muss sie einen ZF-Punkt verbrauchen, die zweite KL-Probe gelingt, und bei der FF-Probe muss sie einen weiteren Punkt ihrer ZF aufwenden. Die Probe ist also knapp gelungen (Mirhiban behält einen ZF-Punkt 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 ($5 \div 2 = 2,5$, aufgerundet zu 3).

Es ist durchaus möglich, dass durch schwierige Umstände (zum Beispiel durch die Magieresistenz eines Opfers, siehe unten) eine Probe auf einen negativen ZF-Wert 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 Zauberfertigkeitkeitspunkte (ZfP) der Held bei seiner Probe übrigbehalten hat, denn hieraus bestimmt sich häufig, wie lange ein Zauberspruch wirkt, wie weit er reicht oder wieviel Schaden er anrichtet.

Alle Zauberproben können vom Meister je nach Situation mit Zuschlägen oder Abzügen belegt werden. Der wichtigste Wert, der eine Zauberprobe erschweren kann, ist die *Magieresistenz*, der Widerstand eines Wesens gegen Beherrschungs- oder Verwandlungsauber.



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:

$$\text{MR} = (\text{MU} + \text{KL} + \text{KO}) : 5 \text{ (+/-Modifikatoren +/-Vor-/Nachteile) (-Schlechte Eigenschaften)}$$

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 und aus individuellen Vor- und Nachteilen zusammensetzen. Das Ergebnis ist die Magieresistenz (MR), die Widerstandsfähigkeit Ihres Helden gegen bestimmte Formen der Zauberei. Die obige Formel mag auf den ersten Blick furchteinflößende Kompliziertheit ausstrahlen, aber erstens ist sie durchaus nicht schwer, und zweitens sind die arkanen Künste sind nun einmal kein Feld für Leute mit KL 7 ...

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 den Beschreibung von Rasse und Profession angegeben sind. Im Folgenden sind die Modifikatoren noch einmal aufgelistet:

Rasse: Mittelländer -4, Tulamide -4, Thorwaler -5, Elf -2, Zwerg -3

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 60.

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 der Wert, 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 Summe aller Ängste (aller Schlechten Eigenschaften, in denen der Begriff Angst oder Phobie vorkommt; bei der Halbierung wird abgerundet). 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 also z.B. in eine Kröte verwandeln will, ist seine 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 Null senkt.

Die Magieresistenz spielt immer dann eine Rolle, wenn der Wille eines Lebewesens gebrochen oder überwunden werden soll, also bei fast allen Beherrschungszaubern (wie dem BANNBALADIN oder dem HORRIPHOBUS), beim Gedankenlesen oder bei Versuchen, ein Lebewesen zu verwandeln (wie PARALÜ oder SALANDER).

In einem solchen Fall wird die Zauberprobe mit einem Zuschlag in Höhe der MR des Zauberoپfers 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 entgegen. Krieger Alborn (MU 13, KL 10, KO 13, Höhenangst 4, Meeresangst 4) hat in diesem Fall eine MR von 3 $(7 - (4 + 4) / 2 = 3)$, die Elfe Sternenspur (MU 11, KL 13, KO 12, keine relevanten Ängste, Elfenbonus von +2) eine MR von 9.

Koromo (MU 12, IN 14, CH 14) beherrscht seinen HORRIPHOBUS mit einer Zauberefertigkeit von 7. Wenn er Alborn bezaubern möchte, stehen ihm abzüglich der MR des

Opfers also noch 4 Talentpunkte zur Verfügung ($7 - 3 = 4$), wenn er sich gegen die Elfe wendet, hat er sogar mit einem Malus von zwei Punkten zu kämpfen ($7 - 9 = -2$).

Er würfelt 14, 8, 16, was gerade ausreicht, um Alborn schreiend das Weite suchen zu lassen, und 12, 4, 15, 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 aufzuzählen; Sie können sich jedoch an den Magieresistenzen der im Kapitel **Aventurische Tiere und Monster** (ab S. 146) vorgestellten Wesen orientieren.

OPTIONAL:

ZAUBERWIRKUNG ERZWINGEN

Wenn ein Zauber 'die Magieresistenz überwindet', will heißen, wenn die Zauberprobe trotz der Erschwernis um die Magieresistenz des Opfers gelingt, kann man davon ausgehen, dass die Fäden und Muster magischer Energie einen Weg 'durch die Ritzen der Mauern des Geistes' gefunden haben und so 'eingesickert' sind. Es ist aber auch durchaus möglich, diese Mauern mit einer Ramme zu bearbeiten ...

Im speziellen Fall der Zauberei heißt dies: Wann immer der Zauberende meint, dass seine Zauberfertigkeit-Punkte nicht ausreichen, um eine Zauberprobe zu bestehen, kann er 'auf die harte Tour' versuchen, den Zauber doch zur Wirkung zu bringen, nämlich indem er zusätzliche Astralpunkte investiert, um seinen Zuschlag auf die Probe (also im Endeffekt die MR seines Opfers) zu senken.

Diese Punkte wendet er vor der Zauberprobe auf und schafft sich damit ein 'Polster' aus 'virtuellen ZfP'. Dabei kostet ein Punkt 1 AsP, zwei Punkte 2 AsP, drei Punkte 4 AsP, vier Punkte 8 AsP, fünf Punkte wiederum doppelt so viel (also 16), sechs nochmals doppelt (32 AsP) und so weiter. Wenn die Zauberprobe trotzdem misslingt, sind diese zusätzlich eingesetzten wie auch sämtliche für den Spruch regulär nötigen Punkte vollständig verloren – in diesem Fall werden die AsP-Kosten also *nicht* halbiert. Diese Methode erhöht die Zauberdauer (siehe unten) pro gesenktem Punkt Zuschlag um 1 Aktion und sorgt dafür, dass der Zauber auf jeden Fall vom Opfer bemerkt wird.

Sternenspur (KL 11, CH 12) will eine Wache mittels SOMNIGRAVIS (ZfW 5) in Schlaf versetzen, vermutet aber, dass der erfahren ausschende Veteran am Eingang des Feldlagers vielleicht etwas zu schwer zu verzaubern ist. Also setzt sie zusätzli-

che 8 AsP ein, um sich die Probe um 4 Punkte zu erleichtern. Die Wache hat eine MR von 9, was in der Tat höchst respektabel ist, aber durch die investierten AsP auf 5 sinkt; Sternenspur muss also eine Probe +/-0 bestehen (ZfW 5 minus MR 5) und würfelt 7, 1, 8, was sogar ohne die Erzwingung des Erfolges ausgereicht hätte. Anstatt nun aber sanft in den Schlaf hinüberzugleiten, fällt die Wache wie vom Schlag gerührt zu Boden – und anstatt sich selbst Vorwürfe zu machen, vor Erschöpfung eingeschlafen zu sein, wird sie ganz genau wissen, dass sie verzaubert worden ist.

Die Methode der Erzwungenen Zauberwirkung funktioniert jedoch bei Weitem nicht bei allen Zaubern; speziell 'feiner gestrickte' Hellsichts- und Analysezauber, aber auch Manipulationen an komplexen Strukturen lassen sich auf diese Art nicht erzwingen.

Es ist natürlich ebenfalls nicht möglich, mittels dieser Methode Kenntnisse zu simulieren, die man gar nicht hat; d.h., es können nur maximal so viele ZF-Punkte herbeigezwungen werden, wie auch der ZF-Wert des Zauberen in der entsprechenden Formel beträgt.

VERZAUBERN MEHRERER GEGNER

Einige Zauber können gegen mehrere Opfer gleichzeitig gerichtet werden. In diesem Fall gilt generell (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 übrigbehaltenen ZF-Punkte 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 Rotte angriffslustiger Orks vom Hals zu halten, und sie entscheidet sich, die Gegner mit einem HORRIPHOBUS (ZF 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 Zauberprobe für Ayshas HORRIPHOBUS um 8 Punkte erschwert ist – ärgerlich bei einer ZF von 7, weil dies bedeutet, dass alle drei Proben mit einer Erschwernis um 1 gelingen müssen.

Die Würfel bei der Zauberprobe zeigen 10, 11, 13, was knapp an der Charisma-Probe scheitert – Aysha steckt nun in ernsthaften Schwierigkeiten. (Sie hätte vielleicht vorneweg ein paar zusätzliche AsP investieren sollen, um ihre Chancen zu verbessern ...)

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 ihres Zauberstabes 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 Zauberen, 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 Stabzauber und Elfenlieder finden Sie im Anschluss an die Liste der Zaubersprüche (s. S. 135).

DIE STABZAUBER

Der Zauberstab – von etwa anderthalb Schritt Länge und meist aus 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 Stab-

ERFAHRUNG FÜR ZAUBERER

Zauberkundige Helden haben im Gegensatz zu Nicht-Magiebegabten neben der Steigerung ihrer Eigenschaften, Talente und Lebenspunkte noch die Möglichkeit, ihren Astralpunktverrat zu erhöhen und ihre Zauberfertigkeiten in den einzelnen Zaubern zu verbessern.

STEIGERUNG DER ZAUBERFERTIGKEITEN

Die Zauberfertigkeiten, also die Kenntnisse, die ein aventurischer Zauberkundiger in den unterschiedlichen, einzelnen Zaubersprüchen aufweist, werden wie Talente gesteigert, wobei ihre Kosten von der Komplexität des Spruchs und seinem Ursprung abhängen. Vor allem können Elfen und Magier nun auch Zauber lernen, die ihnen und ihrer magischen Tradition bisher unbekannt waren – wenn sie eine passende Quelle finden.

Der Einfachheit halber gelten vorerst die Regeln, dass die Magier die Formeln gildenmagischen Ursprungs nach der Kategorie **B** steigern, die elfischen Sprüche nach Kategorie **C**; Elfen steigern die Zaubersprüche ihres eigenen Ursprungs nach der Spalte **A**, gildenmagische Formeln jedoch nach Spalte **D**. Zauberfertigkeiten können auf alle drei Steigerungsweisen angehoben werden (siehe Seite 121); der Maximalwert ist die höchste beteiligte Eigenschaft +3.

Die Regeln zur Aktivierung von Talenten gelten auch für Zaubersprüche, die Kosten betragen $AKT \times Stufe \times 5$. Es ist nicht möglich, einen Spruch im Selbststudium zu aktivieren, dazu wird stets ein Lehrmeister (oder für Magier wahlweise ein entsprechendes Zauberbuch) benötigt.

STEIGERUNG DER ASTRALENERGIE

Üblicherweise ändert sich dieser Wert nur dann nach oben, wenn sich die dazugehörigen Grundeigenschaften ändern, jedoch ist es möglich, durch besonders rigorose Übungen – bei einem *Lehrmeister* oder im *Selbststudium* – noch weitere Punkte zusätzlich zu erwerben.

Die hier genannten, maximal zu erwerbenden Punkte gelten *zusätzlich* zu den Punkten aus dem Vorteil *Astralmacht* (der ja nur zu Beginn des Spiels gewählt werden darf).

Der Maximalwert der Astralenergie, den ein Held zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt so viel wie sein CH-Wert; die zugekauften Astralpunkte kosten entsprechend der Spalte **G** aus der SKT. Dazu kommen je nach Heldentyp noch

zauber eifersüchtig hüten und dass es nicht einfach ist, einen Stab so zu verzaubern, dass er sich in Zukunft dem Willen des Magiers beugt.

DIE 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. Es sind etwa ein halbes Dutzend Elfenlieder bekannt.

bestimmte Rituale, die dem Helden zusätzliche AsP einbringen, dafür aber ebenfalls AP kosten.

Das entsprechende Ritual des Magiers ist die *Große Meditation*, das der Elfen das *Salasandra*. Beide Methoden erfordern, dass sich der Zauberende mindestens einen Monat zurückzieht (der Magier vorzugsweise an seine Heimatakademie, der Elf auf jeden Fall zurück in den Kreis seiner Sippe) und versucht, sich 'in Einklang mit den Kräften zu bringen', was für den Magier eine KL-, für den Elfen eine IN-Probe bedeutet. Wenn der Magier oder Elf das Ritual nicht im Kreise seiner Kollegen bzw. Verwandten vollführen kann (etwa weil er sich zu weit entfernt aufhält oder gar, weil er aus der Gemeinschaft ausgeschlossen wurde), sind die Proben jeweils um 3 Punkte erschwert.

Die Rituale erfordern in jedem Fall den Einsatz von 500 Abenteuerpunkten. Wenn die KL- oder IN-Probe misslungen ist, geben sie dem Zauberen 1W6+1 zusätzliche Astralpunkte; wenn die Probe gelungen ist, sogar 7 AsP (als hätte er eine 6 gewürfelt).

Es kann nur ein solches Ritual pro Jahr durchgeführt werden.

VERBESSERUNG DER MAGIERESISTENZ

Der Wert der Magieresistenz beträgt für just ins Abenteuer tretende Helden etwa 3 und ändert sich eventuell, wenn sich einer der Werte MU, KL, KO verändert (ansonsten jedoch eigentlich niemals) – vergessen Sie also nicht, die MR Ihres Helden bisweilen zu überprüfen und neu zu berechnen, soll er nicht eines Tages als willenloses Geschöpf in den Händen eines finsternen Magiers enden.

ERLERNEN VON STABZAUBERN UND ELFENLIEDERN

Um eines der besonderen Rituale zu erlernen, zu denen die Magier und Elfen imstande sind, ist natürlich ebenfalls Erfahrung nötig, will heißen, auch das Erlernen von Stabzaubern und Elfenliedern kostet (wie auch das Erlernen von Sonderfertigkeiten) Abenteuerpunkte.

Die jeweiligen Kosten sind bei den einzelnen Stabzaubern und Liedern vermerkt.

Magier müssen ihre Stabzauber nacheinander in der genannten Reihenfolge erlernen, Elfen haben die freie Auswahl, in welcher Reihenfolge sie die Elfenlieder erlernen wollen.

Magier beginnen das Spiel mit der Kenntnis des Ersten Stabzaubers (und einem bereits entsprechend verzauberten Stab), Elfen aber nicht unbedingt mit der Kenntnis eines Elfenliedes (dies kostet sie GP je nach Lied; siehe dort). Der Zeitaufwand für das Erlernen eines Stabzaubers oder Elfenliedes beträgt so viele Zeiteinheiten wie die Hälfte der

angegebenen AP; Stabzauber und Elfenlieder können nur jeweils bei einem Lehrmeister (einem Gildenmagier oder einem erfahrenen Elfen) erlernt werden.

Um einen Stabzauber auf den Zauberstab zu sprechen oder ein Elfenlied einzusetzen, sind keine AP-Kosten nötig, aber sehr wohl AsP.

AUSGEWÄHLTE ZAUBERFORMELN

Auf den folgenden Seiten finden Sie das eigentliche Handwerkszeug der magischen Völker und Zünfte: die Zaubersprüche, mit denen die Welt nach dem Willen der Zaubernenden geformt werden kann. Die hier präsentierten Formeln sind nur eine kleine Auswahl aus den in Aventurien möglichen Sprüchen, Ritualen und Zauberhandlungen – viele mehr können Sie in **Götter und Dämonen** nachschlagen.

ERLÄUTERUNG DER VERWENDETEN BEGRIFFE

Name: der Spruchname bzw. die Zauberformel; muss in den meisten Fällen vom Zauberer ausgesprochen werden.

Ursprung: die Angabe, ob die Formel ursprünglich der Zauberer oder der Elfen entstammt.

Technik: die Zauberhandlungen, die vom magiekundigen Helden auszuführen sind.

Zauberdauer: die zum Aufbau und Auslösen des Zaubers benötigte 'Zeitspanne' in Aktionen (üblicherweise hat ein Held ja zwei Aktionen pro Kampfunde); die Aktionen müssen direkt und ununterbrochen hintereinander ausgeführt werden. Dieser Wert sollte nicht mit der Wirkungsdauer verwechselt werden.

Probe: die drei Eigenschaften, auf die die Zauberprobe abgelegt werden muss. Bei Zaubern, die sich direkt gegen ein Opfer richten, muss möglicherweise die Magieresistenz des Opfers als Zuschlag auf die Probe angerechnet werden; solche Zauber sind mit dem Kürzel "+MR" versehen. Wenn eine Probe gelingt, aber keine ZF-Punkte übrigbehalten werden, wird bei eventuellen Berechnungen der Reichweite und Zauberdauer davon ausgegangen, dass der Zaubernende mindestens 1 ZF-Punkt übrigbehalten hat.

Wirkungsweise: die spieltechnische Durchführung des Zaubers (z.B. benötigte Würfelwürfe) und seine Auswirkungen auf das Spielgeschehen

Kosten: der notwendige Einsatz an Astralenergie

Reichweite: die maximale Entfernung, in der ein Zauber wirksam werden kann. Viele Zauber wirken in einem kugel- oder zylinderförmigen Bereich, der den Magier oder Elfen umgibt. In solchen Fällen ist unter 'Reichweite' der Radius dieser Wirkungszone zu verstehen. Reichweite "Z" bedeutet, dass der Spruch nur auf den Zaubernenden selbst wirkt, Reichweite "B" heißt, dass der Zaubernende das zu bezaubernde Objekt oder die Person berühren muss.

Wirkungsdauer: der Zeitraum, in dem ein Zauber vom Moment seiner Auslösung an wirksam bleibt. Zauber, die fortwährend mit Astralenergie gespeist werden müssen (die eine bestimmte Anzahl AsP pro Runde kosten), können vom Zaubernenden jederzeit abgebrochen werden. *Augenblicklich* bedeutet, dass der Zauber im Moment des Auslösens seine Wirkung entfaltet, die selbst wieder den natürlichen Prozessen unterworfen ist und sich nicht mit Gegenzaubern aufheben lässt; *permanent* heißt, dass die Zauberwirkung anhält, auch, wenn der Zauberer sich nicht mehr aktiv darum kümmert, dass sie als solche mit den passenden Mitteln zu bemerken ist und nur mit einem entsprechenden Gegenzauber aufgehoben werden kann.

ZfW und ZfP*: Diese Werte bestimmen häufig die Reichweite und/oder Wirkungsdauer des Zaubers. **ZfW** meint hierbei den bekannten *Zauberfertigkeit*-Wert, den der Held in dem entsprechenden Zauber aufweist, während **ZfP*** für die Zauberfertigkeit-Punkte steht, die der Zauberer bei der Zauberprobe übrig behalten hat.

STARTWERTE DER ZAUBERFERTIGKEITEN

Alle Zauber müssen zunächst aktiviert werden und dann ebenso gesteigert wie ein Talent. Nach dem Aktivieren hat der Held den entsprechenden Zauber mit einem ZfW von 0. Zum Aktivieren und Steigern der Zauber stehen Zauber-Generierungspunkte in Höhe von $(KL+IN)*5$ zu Verfügung; zusätzlich können noch bis zu $(KL+IN)*10$ Talent-Generierungspunkte in Zauber-GP umgewandelt werden. Die Kosten der Aktivierung und Steigerung zu Spielbeginn entnehmen Sie bitte der Tabelle auf S. 32.

Magier: Magier steigern alle Zauber gildenmagischen Ursprungs oder allgemeiner Natur nach Spalte **A**, die Aktivierung kostet 5 Zauber-GP, der höchste mögliche ZfW ist 10. Elfenzauber, die den Magiern bekannt sind, werden nach Spalte **C** gesteigert, ihre Aktivierung kostet jeweils 15 GP, der Höchstwert beträgt 7. ADLERAUG und WEHE WALLE sind unter Magiern nicht bekannt und können nicht gewählt werden.

Elf: Jeder Elf kann alle Elfen- und alle allgemeinen Sprüche nach Spalte **A** steigern, die Aktivierung kostet 5 Zauber-GP, der höchste ZfW ist 10. Gildenmagische Sprüche sind den Elfen unbekannt und können nicht gelernt werden.

Name: ADLERAUG UND LUCHSENOHR

Ursprung: Elfenzauber

Technik: Der Zaubernende legt die Hände an die Schläfen und konzentriert sich auf den Zauber.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Probe: KL/IN/FF

Wirkungsweise: Das gesamte Wahrnehmungsvermögen des Zaubernenden wird so stark verbessert, dass alle Proben auf das Talent *Sinneschärfe* um ZfP* Punkte erleichtert werden.

Kosten: 5 AsP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: 1 Spielrunde

Name: ANALÜS ARCANSTRUKTUR

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Magier fixiert das Ziel seines Interesses und spricht die Formel.

Zauberdauer: mindestens 10 Aktionen

Probe: KL/IN

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein

Magier Typ und Ursprung eines Zaubers erkennen, der auf einem Gegenstand oder einer Person liegt. Je nach ZiP* fallen die Informationen mehr oder weniger genau aus. Um welchen speziellen Spruch es sich handelt, kann er nur erkennen, wenn er den betreffenden Zauber selbst beherrscht. Dies gilt auch für magische Elixiere, Tränke und Artefakte.

Kosten: 10 AsP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: entspricht der Zauberdauer

Name: ARMATRUTZ

Ursprung: Gildenmagier und Elfenzauber

Technik: Der Zaubernde streicht mit den Händen über seine Brust, während er die Formel spricht.

Zauberdauer: 3 Aktionen

Probe: IN/GE/KO

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft um sich eine unsichtbare Rüstung, die keine zusätzliche Behinderung mit sich bringt. Die maximale Stärke der magischen Rüstung darf ZiW Punkte betragen.

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

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: maximal 1 Spielrunde

Name: ATTRIBUTO

Ursprung: Gildenmagie und Elfenzauber

Technik: Der Zaubernde legt die Hände an die Schläfen und konzentriert sich auf den Zauber.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Probe: KL/CH/Eigenschaft

Wirkungsweise: Der Zauber hebt eine der acht Eigenschaften des Zaubers oder eines Nutznießers für die Wirkungsdauer um 2 Punkte an. Bei der in der Probe genannten "Eigenschaft" handelt es sich um jene Eigenschaft, die gesteigert werden soll.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: ZiP* Spielrunden

Name: AURIS NASUS OCULUS

Ursprung: Gildenmagie und Elfenzauber

Technik: Der Magier konzentriert sich und spricht die Formel mit geschlossenen Augen.

Zauberdauer: 5 bis 15 Aktionen (je nachdem, welche Komponenten die Illusion enthalten soll)

Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Der Magier kann mit dieser Illusion Geräusche, Gerüche und dreidimensionale (aber unbewegte) Bilder von maximal 30 Raumschritt (Kubikmeter) Größe erschaffen. Die drei Illusionen können miteinander kombiniert werden. Hat ein Opfer der Sinnestäuschung die Möglichkeit, mit einem nicht betroffenen Sinn zu überprüfen, so löst sich das Trugbild für ihn auf.

Kosten: je 5 AsP für Geräusch, Geruch oder Bild

Reichweite: ZiW mal 3 Schritt

Wirkungsdauer: bis zu 1 Spielrunde

Name: AXCELERATUS

Ursprung: Elfenzauber

Technik: Der Zauberkundige konzentriert sich auf alle Muskeln und Sehnen seines Körpers und spricht die Formel.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Probe: KL/GE/KO

Wirkungsweise: Dieser Zauber versetzt den Elfen in die Lage, die Bewegung von Lebewesen kurzzeitig enorm zu beschleunigen. Im Kampf bedeutet dies eine Erhöhung des Attacke- und Paraderwertes um jeweils 2 Punkte, eine Verdopplung des GS-Werts und des INI-Basiswerts. Ebenfalls verdoppelt ist der Athletik-TaW zur Berechnung von Sprints und Sprüngen. Der Zaubernde kann den Spruch auf sich selbst anwenden.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: 7 Schritt (aber auch Z)

Wirkungsdauer: ZiP* mal 3 Kampfrunden

Name: BALSAM SALABUNDE

Ursprung: Gildenmagier und Elfenzauber

Technik: Der Zaubernde legt dem Verletzten eine Hand auf die Wunde und spricht die Formel so lange, bis die heilende Wirkung einsetzt.

Zauberdauer: 1 Spielrunde, mindestens 5 Aktionen zum 'Aktivieren' der Heilwirkung

Probe: KL/IN/CH (evtl. erschwert; s.u.)

Wirkungsweise: Für jeden AsP, den der Zaubere einsetzt, erhält ein Verwundeter, Kranker oder Vergifteter einen Lebenspunkt zurück; eine Krankheit oder Vergiftung wird mit diesem Spruch jedoch nicht zum Stillstand gebracht. Der Zaubere kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen; aber er kann immer höchstens ZiW mal 2 Lebenspunkte zurückgeben.

Bei der Heilung von Wunden (siehe S. 97) gilt: Die Zauberprobe ist um die doppelte Anzahl der Wunden des Patienten erschwert; je 7 AsP heilen eine Wunde vollständig. Dabei müssen nicht je 7 AsP für die Behandlung des Schadens und 7 AsP für die Behandlung der Wunde eingesetzt werden; statt dessen reicht eine einzige, aber um den genannten Betrag erschwerte Probe.

Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens aber 7 AsP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: augenblicklich (die Zaubere Wirkung setzt in der Tat nach 5 Aktionen ein, was heißt, dass mit diesem Spruch auch Schwerstverletzte von der Schwelle des Todes zurückgeholt werden können.

Name: BANNBALADIN

Ursprung: Gildenmagier und Elfenzauber

Technik: Der Magier blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Probe: IN/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Magier bezaubert einen Gegner, so dass dieser denkt, seinen besten Freund vor sich zu haben, und sich nach Kräften bemüht, dem Zaubere jeden Wunsch zu erfüllen. Das Opfer antwortet auf alle Fragen

des Magiers wahrheitsgemäß und es führt alle Befehle aus, die es nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen und nicht seinen moralischen Grundwerten oder dem gesunden Menschenverstand zuwiderlaufen.

Beim BANNBALADIN ist die MR des Opfers um die Hälfte der Summe aller 'Manipulierbarkeiten' (der Schlechten Eigenschaften Arroganz, Eitelkeit, Jähzorn, Neugier, Rachsucht und Vorurteile) reduziert; bei der Halbierung wird abgerundet).

Kosten: 7 AsP

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: ZiP* Spielrunden

Name: CLAUDIBUS CLAVISTIBOR

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Zaubernde drückt eine Hand auf die Tür (oder Truhe), die er verschließen will, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Aktionen

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Die Formel verriegelt eine Tür, Truhe oder einen Schließmechanismus auf magische Weise und verstärkt die Festigkeit des Materials. Die Sperre kann durch große Fingerfertigkeit, schiere Kraft oder Magie überwunden werden. Wichtig ist, wie viele ZiP-Punkte der Magier bei der CLAUDIBUS-Probe übrigbehalten hat (also die ZiP*).

Schlösser knacken: Addieren Sie die ZiP* 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 ZiP* zu den AsP des Verschlusszaubers. Das Ergebnis ist der Zuschlag auf die Kraftprobe, mit der die Tür geöffnet werden kann, zuzüglich zu dem Zuschlag, den die Tür in unverzaubertem Zustand schon verlangt hätte.

Magie: Addieren Sie die ZiP* zu den AsP des Verschlusszaubers. Ergebnis: Anzahl AsP, die für einen FORAMEN benötigt werden, um den Verschlusszauber zu brechen.

Kosten: nach Wunsch des Magiers, mindestens jedoch 3 AsP, höchstens ZiW AsP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: ZiP* Spielrunden

Name: DUPLICATUS

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Magier hebt die Hände – Handflächen nach außen – vor das Gesicht, spreizt die Finger und verschiebt die Hände mehrmals gegeneinander; dabei spricht er die Formel.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Probe: KL/CH/GE (erschwert um 1 Punkt pro Doppelgänger)

Wirkungsweise: Der Magier erschafft durch diese Formel einen oder zwei Doppelgänger, die sich gleichzeitig mit dem Original bewegen, dabei ständig mit ihm verschmelzen und sich wieder von ihm trennen, so dass ein Gegner

kaum – nicht einmal nach einem gelungenen Treffer – feststellen kann, welches die echte Person ist, und sie daher auch nur seltener trifft: Nach einer gelungenen AT wird mit dem W6 gewürfelt. Bei einem Doppeltgänger trifft die Attacke bei einem Ergebnis von 1 bis 3 den wirklichen Menschen, bei zwei Doppeltgängern nur bei 1 oder 2. Fehlgegangene Angriffe verpuffen wirkungslos. Diese Regelung gilt auch für Fernwaffen und gegen den Magier gerichtete Zauberei. Der Magier kann für sich und jeden seiner Gefährten bis zu zwei Doppeltgänger erschaffen.

Kosten: 8 AsP pro Doppeltgänger

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: maximal ZiP* mal 2 Kampf-
runden

Name: **FLIM FLAM FUNKEL**

Ursprung: Gildenmagier und Elfenzauber

Technik: Der Zaubernde schnippt mit den Fin-
gern, während er die Formel spricht.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Probe: KL/IN/FF

Wirkungsweise: Durch diesen Zauber entsteht eine bläulichweiß leuchtende Lichtkugel – etwa so hell wie eine Fackel –, die dicht über der Hand des Magiers schwebt. Das Licht lässt sich nicht aus der Ferne steuern; es ist kalt, entzündet nichts und verursacht keine Verbrennungen.

Kosten: 1 AsP pro Spielrunde

Reichweite: Das Licht leuchtet etwa ZiW
Schritt weit.

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Name: **FORAMEN FORAMINOR**

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Magier berührt das Schloss drei-
mal mit der Hand.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Probe: KL/KL/FF (plus eventuelle Zuschläge)

Wirkungsweise: Der Zauber öffnet mechanische
Schlösser an Türen, Truhen und ähnlichem, ohne dass der Zauberer den genauen Schließ-
mechanismus kennen muss. Wenn der FORA-
MEN als Gegenzauber zum CLAUDIBUS
(siehe dort) eingesetzt wird, hebt er nur den
Verschlusszauber auf. Ist die entsprechende
Tür zudem normal verschlossen, wird ein
zweiter FORAMEN nötig. Die Zuschläge auf
die Zauberprobe sind zum einen von der Kom-
plexität des Schlosses, zum anderen von der zu
bewegenden Masse des Schließmechanismus
abhängig.

Kosten: je nach Verschluss 2 bis 10 AsP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: augenblicklich; bis wieder zu-
gesperrt wird

Name: **FULMINICTUS**

Ursprung: Gildenmagier und Elfenzauber

Technik: Der Magier deutet mit der linken Faust
auf das Opfer, während er die Formel ausruft.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Probe: IN/GE/KO

Wirkungsweise: Der Zaubernde erzeugt einen

magischen Schaden, der jede gewöhnlich Rüs-
tung glatt durchdringt. Der Zaubernde rollt
2W6 und addiert die ZiP*. Das Gesamteresul-
tat ist gleich der Anzahl der Schadenspunkte,
die direkt von der Lebensenergie des Getrof-
fenen abgezogen werden. Die magische Ent-
ladung des FULMINICTUS ist unsichtbar.

Kosten: 1 AsP pro zugefügtem Schadenspunkt.
Ist dieser Wert größer als die derzeitige Astral-
energie des Zauberers, so werden dem Gegner
nur so viele SP zugefügt, wie der Zauberer noch
AsP besitzt.

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Name: **GARDIANUM**

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Zaubernde hebt den Zauberstab
waagrecht über den Kopf und lässt ihn ein-
mal waagrecht rotieren; magiekundige Hel-
den ohne Zauberstab zeichnen mit beiden
Händen einen großen Kreis über sich in der
Luft.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Probe: IN/CH/KO

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft um den
Magier eine unsichtbare Schutzkuppel, die
auch von den Gefährten des Magiers genutzt
werden kann. Die Kuppel fängt jegliche Form
von roher astraler Gewalt auf, namentlich also
alle TP/SP, die aus direkten, schadenser-
zeugenden Kampfzaubern wie dem FULMI-
NICTUS oder dem IGNIFAXIUS entstehen,
nicht jedoch magisch erhöhte TP verzauber-
ter Waffen und auch keine Verwandlungs- oder
Beherrschungszauber.

Kosten: Die Anzahl der insgesamt auffangbaren
TP entspricht der vom Magier investierten AsP
plus dem MU des Zauberers plus der Anzahl
der Punkte, die der Zauberer bei der GAR-
DIANUM-Probe übrigbehalten hat. Sobald der
Schild diese Trefferpunktzahl hingenommen
hat, spätestens aber nach einer Spielrunde, löst
er sich auf.

Reichweite: Es entsteht eine Kuppel von 3
Schritt Radius mit dem Mittelpunkt zu Füßen
des Zaubernden.

Wirkungsdauer: bis der Schild aufgezehrt ist,
maximal aber eine Spielrunde.

Name: **HORRIPHOBUS**

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Magier bedroht das Opfer mit der
geballten Faust und brüllt die Formel.

Zauberdauer: 3 Aktionen

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann ein
Magier einen oder mehrere Gegner in panische
Angst versetzen und dadurch in die Flucht
schlagen. Der Magier erscheint seinem Opfer
wie eine Gestalt aus finstersten Alpträumen.
Von diesem Zauber wird das Opfer so stark de-
moralisiert, dass es entweder schreiend davon-
läuft oder sich angsterfüllt in einer Ecke
zusammenkauert. Dieser Zauber wirkt gegen
alle Arten von denkenden und fühlenden Le-

bewesen, nicht aber gegen Schleimmonster
oder Insekten, vor allem auch nicht gegen
Untote und Dämonen.

Will der Magier gleichzeitig mehrere Gegner
in die Flucht schlagen, so ist die Probe um die
höchste vorhandene Magieresistenz der Opfer
plus deren Anzahl erschwert.

Der Zauber kann mit zusätzlichen AsP unter-
stützt werden, um ein Gelingen der Zaubere-
wirkung zu erzwingen.

Beim HORRIPHOBUS ist die MR des Opfers
um die Hälfte der Summe aller Ängste (aller
Schlechten Eigenschaften, in denen der Begriff
Angst oder Phobie vorkommt) reduziert; bei
der schlussendlichen Halbierung wird abge-
rundet.

Kosten: 7 AsP; beim Einsatz gegen mehrere
Opfer 6 AsP pro Opfer

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: 3 Spielrunden

Name: **IGNIFAXIUS**

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Zaubernde hebt die rechte Hand
zur Schulter, konzentriert sich auf die Formel
und deutet dann ruckartig mit Zeige- und Mit-
telfinger auf sein Opfer.

Zauberdauer: 4 Aktionen

Probe: KL/GE/FF

Wirkungsweise: Aus den Fingern des Zaubern-
den schießt ein Strahl elementarer Gewalten:
eine Lanze aus Feuer und Licht. Der Magier
legt vor dem Zauber fest, wie viele W6 Treffer-
punkte die 'Feuerlanze' anrichten soll. Er kann
maximal ZiW Würfel einsetzen. Dann würfelt
er und addiert alle Punkte zu einer Treffer-
punktsumme. Für je 10 erzielte Trefferpunkte
verliert das Opfer je einen Punkt seines
Rüstungsschutzes (außer es handelt sich um
magische ARMATRUTZ-Rüstung); außerdem
kann es sein, dass es eine Wunde erleidet und/
oder auf der Stelle kampfunfähig wird.

Kosten: Anzahl der TP in AsP

Reichweite: 21 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Name: **KLARUM PURUM**

Ursprung: Gildenmagie und Elfenzauber

Technik: Der Zauberer legt dem Vergifteten die
Hand aufs Herz und spricht die Formel.

Zauberdauer: 7 Aktionen

Probe: KL/KL/CH (erschwert um die halbe
Stufe des Giftes (abgerundet))

Wirkungsweise: Der Zauber löst sämtliche gif-
tigen Stoffe in der Blutbahn des Patienten auf
und bringt so den Vergiftungsprozess zum Still-
stand, heilt aber nicht den bis dahin eingetre-
tenen Schaden. Die Wirkung von Giften, die
keine Schadenspunkte anrichten (wie z.B.
Halbgift), wird sofort aufgehoben. Mit dem
Spruch kann sich ein Magier auch selbst heil-
en.

Kosten: 1 AsP pro Stufe des Giftes (muss vor
der Probe festgelegt werden), max. ZiW AsP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: augenblicklich

Name: ODEM ARCANUM

Ursprung: Gildenmagier und Elfenzauber

Technik: Der Zaubernde betrachtet sein Ziel intensiv und spricht die Formel.

Zauberdauer: 4 Aktionen

Probe: KL/IN/IN

Wirkungsweise: Wenn in dem vom Magier betrachteten Ziel (dies kann ein Gegenstand, ein Lebewesen oder auch eine Aktion sein) eine magische Kraft wirksam ist, nimmt er etwa 3 Sekunden lang einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt. Je nachdem, wie viele Punkte er bei der Probe übrig behalten hat, kann er die Stärke und unter Umständen die grobe Struktur der magischen Aura erkennen.

Kosten: 5 AsP

Reichweite: 15 Schritt

Wirkungsdauer: Der Zauberer nimmt das Leuchten etwa 1 KR lang wahr.

Name: PARALÜ

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Zauberer schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und spricht die Formel.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Probe: IN/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen oder mehrere Gegner dadurch in eine magische Starre versetzen, dass er sie mit Haut und Haaren in eine Substanz von diamantener Härte und stählerner Festigkeit verwandelt (wobei das Gewicht jedoch 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 mit versteinert. Will der Magier gleichzeitig mehrere Gegner versteinern, so ist die Probe um die höchste vorhandene Magicresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert.

Der Zauber kann mit zusätzlichen AsP unterstützt werden, um ein Gelingen der Zauberwirkung zu erzwingen.

Kosten: 13 AsP; beim Einsatz gegen mehrere Opfer 11 AsP pro Opfer

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: ZiP* Spielrunden

Name: PENETRIZZEL

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Magier lehnt seine Stirn gegen das Hindernis, durch das er hindurchblicken möchte, und konzentriert sich auf die Formel.

Zauberdauer: mindestens 5 Aktionen (siehe auch Wirkungsdauer)

Probe: KL/IN/KO

Wirkungsweise: Der Magier kann mit Hilfe dieser Formel durch feste Materialien blicken.

Während der Wirkungsdauer ist der Magier zu keinen anderen Aktionen fähig.

Kosten: 4 AsP plus 1 AsP pro Spann (20 cm) Materie, die durchdrungen werden soll.

Reichweite: siehe Kosten

Wirkungsdauer: ca. 5 Kampfunden (die Zauberdauer plus 5 Aktionen)

Name: SALANDER MUTANDER

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Magier berührt sein Opfer mit beiden Händen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 10 Aktionen

Probe: KL/CH/KO (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Lebewesen in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres, Lebewesen oder eine Pflanze verwandelt werden. Ist der Größenunterschied zu extrem (Meisterentscheid, etwa bei der Verwandlung eines Ogers in eine Maus), kann der Meister einen Zuschlag von 2 Punkten auf die Probe verlangen; soll das Opfer in eine Pflanze verwandelt werden, so wird auf jeden Fall ein weiterer Zuschlag von 4 Punkten auf die Zauberprobe fällig.

Kosten: a) 18 AsP; b) 31 AsP; c) 49 AsP; davon 1 AsP permanent

Reichweite: B

Wirkungsdauer: a) ZiP* Stunden wie; b) ZiP* Tage; c) permanent



Name: SENSIBAR

Ursprung: Gildenmagier und Elfenzauber

Technik: Der Elf konzentriert seine Gedanken

auf das Opfer und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 2 Aktionen plus die Wirkungs-
dauer

Probe: KL/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Zauberspruch kann der Zauberer die Gefühle und Stimmungen seines Gegenübers erkennen. Die Kreatur, auf die er den Zauber anwenden will, muss sich in Sichtweite befinden, ihm aber nicht unbedingt das Gesicht zuwenden. Gelingt der Zauber, so erhält der Zauberer einen kurzen Einblick in das Gefühlsleben seines Gegenübers und kann somit z.B. erkennen, ob das Opfer des Spruches ihm feindlich gesonnen ist. Zum echten Gedankenlesen ist die Formel nicht geeignet, ebensowenig zum Einsatz gegen nichtfühlende Wesen wie Untote und Dämonen, aber auch nicht für Einblicke in die Gedankenwelt von Tieren.

Beim SENSIBAR ist die MR des Opfers um die Hälfte der Summe aller 'Manipulierbarkeiten' (der Schlechten Eigenschaften Arroganz, Eitelkeit, Jähzorn, Neugier, Rachsucht und Vorurteile) reduziert; bei der Halbierung wird abgerundet.

Kosten: 4 AsP pro 5 Kampfunden

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz

Name: SILENTIUM

Ursprung: Elfenzauber

Technik: Der Zaubernde murmelt die Formel und legt einen Zeigefinger an seine Lippen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft eine Zone, in der kein Geräusch mehr übertragen wird. Dies gilt sowohl für Geräusche, die innerhalb der Zone entstehen, als auch für solche, die in die Zone eindringen. Die Zone kann sich auf Wunsch mit dem Zaubernden fortbewegen.

Kosten: 1 AsP pro 3 Schritt Radius und Spielrunde

Reichweite: je nach AsP-Aufwand, maximal ZiW Schritt

Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand

Name: SOMNIGRAVIS

Ursprung: Elfenzauber

Technik: Die Zaubernde stellt ein Gähnen dar und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 7 Aktionen

Probe: KL/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Zauber versetzt ein oder mehrere Lebewesen in Tiefschlaf, aus dem es jedoch sofort erwacht, wenn es tätlich angegriffen oder unsanft geschüttelt wird. Der Zauberer muss das Opfer sehen können und das Opfer muss sich unmittelbar vor dem Zauber in einem ruhigen Zu-

stand (Sitzen, Stehen, Liegen) befunden haben. Will der Elf gleichzeitig mehrere Gegner in Schlaf versetzen, so ist die Probe um die höchste vorhandene Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert.

Der Zauber kann mit zusätzlichen AsP unterstützt werden, um ein Gelingen der Zauberwirkung zu erzwingen.

Kosten: 7 AsP; beim Einsatz gegen mehrere Opfer 6 AsP pro Opfer

Reichweite: maximal ZfW Schritt

Wirkungsdauer: ZfP* halbe Stunden

Name: VISIBILI VANITAR

Ursprung: Elfenzauber

Technik: Der Zauberer spricht die Formel 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

Probe: KL/IN/GE (+3 pro zusätzliche Person)

Wirkungsweise: Nach Aussprechen des Zaubers wird die Gestalt des Elfen kurz durchscheinend und schließlich für alle Außenstehenden völlig 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.

Kosten: 5 AsP pro Person und Spielrunde

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Name: WEHE WALLE NEBULA

Ursprung: Elfenzauber

Technik: Der Zaubernde spricht die Formel und bläst in die zu einer Schale geformten Handflächen.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Probe: KL/FF/KO

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft eine völlig undurchsichtige Dunstwolke, deren Form der Magier bestimmt. Ihr Volumen ist abhängig davon, wie viele ZF-Punkte der Zaubernde bei der Zauberprobe übrigbehalten hat: als Faustregel sollten es ZfP* mal 20 Raumschritt (Kubikmeter) sein.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: 5 Schritt. (Das ist die maximale Entfernung vom Zaubernden zur Nebelwolke, die Ausdehnung der Wolke ist variabel.)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Name: WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE

Ursprung: Gildenmagie

Technik: Der Zauberer reibt sich (oder das Wesen, das er verzaubern will) an den Schläfen und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Probe: MU/KL/KO

Wirkungsweise: Dieser Zauber stärkt das Selbstbewusstsein und den inneren Zusammenhalt von Körper und Geist und erhöht so die Magieresistenz eines Lebewesens kurzfristig um ZfP* Punkte. Gegen Hellsichtzauber können noch einmal halb so viele Punkte (abgerundet) addiert werden.

Kosten: 12 AsP pro Spielrunde

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz; muss vorher festgelegt werden.

DIE STABZAUBER

Um einen Stabzauber auf einen Stab zu legen, ist ein langwieriges Ritual von mindestens einem Tag Dauer vonnöten. Die Aktivierung der magischen Fähigkeiten (ab dem zweiten Stabzauber) dauert eine Freie Aktion.

DER ERSTE STABZAUBER

Mit diesem Zauber bindet der Magier den Stab an seine astralen Muster, sorgt dafür, dass der Stab unzerbrechlich (und nur noch durch mächtige Magie zu zerstören) wird, und bereitet die folgenden Stabzauber vor.

Um diesen Zauber auf den Stab zu legen, muss der Magier eine 'Talentprobe' auf die Eigenschaften KL, CH und FF durchführen, die um einen Punkt erschwert ist, auf die aber als 'Talentwert' der halbe KL-Wert des Magiers (abgerundet) angerechnet wird; wir schreiben kurz: (KL/CH/FF)+1.

Der Zauber kostet den Magier 21 Astralpunkte, von denen 1 AsP permanent in den Stab übergeht und für den Magier verloren ist. Magier beginnen das Spiel mit der Kenntnis um den Ersten Stabzauber und mit einem bereits verzauberten Stab; Sie müssen also keinen AsP von Ihrem Grundvorrat abziehen.

Den Ersten Stabzauber zu erlernen, kostet den Magier keine AP.

DER ZWEITE STABZAUBER

Wenn der Magier diesen Zauber auf seinen Stab gelegt hat, kann er diesen nach Belieben und ohne Einsatz von AsP in eine Fackel und wieder zurück verwandeln. Das Feuer dieser Fackel ist richtiges, heißes und helles Feuer, verzehrt den Stab jedoch nicht.

Um den Zauber auf den Stab zu legen, ist eine erfolgreiche Probe auf (KL/CL/FF)+2 erforderlich (als 'Talentwert' gilt der halbe MU-Wert); die Kosten betragen 23 AsP.

Den Zweiten Stabzauber zu erlernen, kostet den Magier 150 AP.

DER DRITTE STABZAUBER

Mit diesem Zauber kann der Magier seinen Stab in ein Seil von 10 Schritt Länge verwandeln, das sich, wenn man es in eine bestimmte Richtung wirft, automatisch an einem unbelebten Gegenstand nach Wahl des Magiers festknotet und von dort wieder löst.

Dieser Stabzauber erfordert eine Probe auf (KL/CH/FF)+3 (man kann mit dem halben FF-Wert ausgleichen) und kostet 19 AsP.

Den Dritten Stabzauber zu erlernen, kostet den Magier 200 AP.

DIE ELFENLIEDER

Um ein Elfenlied 'vorzutragen', muss der Elf musizieren und/oder singen; das heißt, wenn er wegen der Umstände dazu nicht in der Lage ist (kein Instrument, gefesselt oder geknebelt), kann er auch kein Zauberlied einsetzen. Ein Elf muss das Instrument, das er spielt, natürlich auch beherrschen ...

DAS SORGENLIED

Hiermit kann ein Elf feststellen, ob eine Person, der er wohlgesonnen ist, gesund, krank oder gar tot ist, ob sie sich in Gefahr befindet etc. Der Elf erhält als Antwort auf seine gesungenen Fragen allgemeine Stimmungsbilder, jedoch keine konkreten Antworten.

Für ein Sorgenlied, das etwa 15 Minuten dauert, müssen dem Elfen eine *Musizieren*-Probe+2 und eine *Singen*-Probe+2 gelingen; es kostet 5 AsP. Um ein Sorgenlied zu erlernen, muss ein Elf 50 Abenteuerpunkte aufwenden; will er es bereits zu Spielbeginn beherrschen, kostet dies 1 GP.

DIE ZAUBERMELODIE

Beim Singen dieses Liedes versetzt sich der Elf selbst in eine Trance, der ihn in Einklang mit den astralen Strömungen bringt: Eine Stunde nach Ende des Trancezustands sind alle Zauberproben um 3 Punkte erleichtert.

Für die Zaubermelodie müssen dem Elfen jeweils eine um 4 Punkte erschwerte *Singen*- und *Musizieren* Probe gelingen. Die Trance der Zaubermelodie dauert etwa eine halbe Stunde und erfordert einen Einsatz von 7 AsP.

Um die Zaubermelodie zu erlernen, muss ein Elf 100 Abenteuerpunkte aufwenden; will er sie bereits zu Spielbeginn beherrschen, kostet dies 2 GP.

DAS FRIEDENSLIED

So lange der Elf dieses Lied spielt, entsteht um ihn herum eine Zone des Friedens (von 50 Schritt Radius), in der alle intelligenten Wesen von Kampfhandlungen absehen und auch Tiere ihre Angriffslust verlieren. (Untote und Dämonen sind von diesem Lied jedoch vollkommen unbeeindruckt.)

Um diese Wirkung zu erzielen, muss der Sänger eine *Musizieren*-Probe+5 ablegen und 10 AsP aufwenden. Zu Beginn jeder weiteren Stunde, in der die Zauberwirkung weitergehen soll, muss die Probe wiederholt und weitere 10 AsP investiert werden.

Um ein Friedenslied zu erlernen, muss ein Elf 250 AP aufwenden; will er es bereits zu Spielbeginn beherrschen, kostet dies 5 GP.

AVENTURIEN

Der 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 Beilunker Reiter 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.

Ebe 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 Beilunker Reiter 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 Reichsbehüterin 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 finsteren 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 Reichsbehüterin 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 ebe 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 Ambosswerg, "wir teilen. Aber lass es mich noch ein, zwei Mal zählen ..."

Und vergnügt summend lässt er die blinkenden Münzen in seinen Handflächen klimpern.

"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 Trollfürzes?", 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: ..."

DER KONTINENT AVENTURIEN

Auf der erdähnlichen Welt Dere liegt der Kontinent Aventurien. Viele Aventurier gehen davon aus, dass ihre Welt eine flache Scheibe ist, wenn 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 (1 aventurische Meile entspricht 1 km).

Das scheint nicht besonders groß zu sein, aber man darf nicht vergessen, dass eine Landreise von einem Ende des Kontinents zum anderen mit aventurischen Verkehrsmitteln – und das sind Pferd, Maultier 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 Box **Die Welt des Schwarzen Auges**. Wenn Sie sich ein umfassenderes Bild vom Charakter der einzelnen Landstriche machen möchten, sei Ihnen die Lektüre der entsprechenden Regionalpublikationen empfohlen.

DAS EWIGE EIS, DAS YETI-LAND UND DER HÖCHSTE PORDEP

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 Schneeschraten 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, ja, sogar das Urböse selbst.

Nördlich von Yetiland erstreckt sich firunwärts nur ewiges Eis (selbst im Sommer reicht die Eisgrenze bis fast an die Insel heran) so weit das Auge reicht – und auch hier wollen die Gerüchte nicht verstummen, man könne hier den 'sagenhaften Polardiamanten' oder abgestürzte 'fliegende Schiffe der Hochelfen' bergen.

Den höchsten Norden des eigentlichen Kontinents bilden die Firnklippen, die Nebelzinnen, die Eiszinnen und die Grimmfrostöde, kahle Gebirgslandschaften, in denen sich außer tollkühnen Pelzjägern, den Fjarningen Eisbarbaren und einigen versprengten Firnelfensippen kein vernunftbegabtes Lebewesen findet. Eiszinnen und Grimmfrostöde werden auch von Glorania beansprucht.

Regionalband: Firuns Atem

GLORANIA,

DAS DÄMONISCHE EISREICH

Glorania erstreckt sich von Paavi bis wenige Meilen südlich von Bjaldorn, und ebenso wie im Innern des Yeti-Landes liegt auch hier ewiges Eis. Doch herrscht keine firungefällige Kälte, sondern der Grimmfrost des Eisdämons Nagrach. Grausame Herrscherin des Reiches ist die Hexe Glorana, die mit den Mächten der Niederhöhlen einen Pakt geschlossen hat. Die wenigen Menschen, die hier leben, suchen für ihre Herrin

nach dem Theriak, dem Blut Sumus, und werden dabei mit Leib und Leben verschlissen. Aber Nagrachs Wilde Jagd (auch Nagrachs Blutige Hatz genannt), eine gefürchtete Dämonenhorde, treibt aus den angrenzenden Ländereien unbarmherzig Nachschub herbei.

Regionalbox: Borbarads Erben

DIE PÖRDLICHEN 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 mannshoch steht. Feste Ansiedlungen gibt es kaum, und wenn, dann bestehen sie meist nur aus einer Hand voll 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 halb wilden Karenherden 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

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 überschreiten, 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 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 der von den Alchimisten mit Gold aufgewogen wird. Ob sich freilich für diejenigen, die durch die giftigen Dämpfe siech und in jungen Jahren dahingerafft wurden, das Geschäft noch gelohnt hat, sei dahingestellt.

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 seltener hört man davon, dass einem Sterblichen wirklich Fuldigors Rat zuteil wurde.

Regionalbox: Rauhes Land im Hohen Norden, Firuns Atem

DAS BORNPLAND

Das Meer im Süden, das Eherne Schwert im Osten, die Drachensteine, Rote Sichel und die Grüne Ebene im Westen sowie der Höhenzug bei Bjaldorn 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 Kapitalen von Horas- und Mittelreich. Je weiter man allerdings nach Norden reist, desto tiefer werden die Wälder, desto länger wird der Winter, desto wilder das Land. In Sewerien schließlich, wo Firun es über einen Schritt hoch schneien lässt, sind die uneingeschränkten Herrscher die Bronnjaren, 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.

Regionalbox: Rauhes Land im Hohen Norden

DIE SALAMANDERSTEINE

Die bis zu dreitausend Schritt hohen Salamandersteine erstrecken sich südlich der Nivesensteppe von Ost nach West. Glasklare Bäche durchströmen ihre tiefen Täler und Schluchten, die Hänge sind von undurchdringlichen, türkisgrünen Märchenwäldern bedeckt. In dieser unberührten Wildnis liegt die Heimat der Waldelfen. Ihre Dörfer, so heißt es, findet man nur dann, wenn die Bewohner es wollen – was selten genug vorkommt.

In den Niederungen des Kvill trifft man auf die Pfahldörfer der Auelfen. Dieses Elfenvolk ist den Menschen gegenüber aufgeschlossener als seine Verwandten aus den Salamandersteinen, und wenn man irgendwo in Aventurien auf einen Elfen trifft, gehört er mit größter Wahrscheinlichkeit dem Auvolk an. Eine besondere Erwähnung verdient Kvirasim, eine der außergewöhnlichsten Städte Aventuriens, die überwiegend aus Baumhäusern besteht und von Elfen (auch dem Waldvolk) und Menschen gemeinsam bewohnt wird.

Regionalbox: Dunkle Städte, lichte Wälder

DAS ORKLAND UND DAS SVELLTÄL

Steineichenwald, Große Olochtaï und Firunswall umringen die trockene, baumarme Steppe, als wollten sie mit aller Macht verhindern, dass deren dunkelbraun und schwarz bepelzte Bewohner, die Orks, das Grasland jemals verlassen könnten. So jedenfalls lautet eine Deutung, die das Wunschdenken der Menschen ausdrückt – und doch liegt der jüngste, blutige Kriegszug der 'Schwarzpelze' erst wenige Jahre zurück. Die Orks leben in Stammesverbänden. Sie betreiben nur wenig Ackerbau und nähren sich in erster Linie von der Jagd (auf Steppenrinder wie auch die häufigen Orklandkarnickel) und ein wenig Viehzucht. Sie verstehen sich gut 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, hingegen ... 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.

Wie schon eingangs erwähnt, zogen die Orks jüngst gegen die Menschen aus und stießen dabei bis nach Gareth vor. Die ersten Städte, die der Heerwurm der Schwarzpelze erreichte, waren Tiefhusen, Lowangen und Gashok. Sie wurden unterworfen und sind noch heute den neuen Herren tributpflichtig. 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 schließlich schien nicht einmal für die Schwarzpelze interessant zu sein – was Wunder, wo seine Bevölkerung doch zu einem Gutteil aus gesuchten Verbrechern besteht und der Hafen, wie jeder weiß, nur im äußersten Notfall angesteuert wird (und Enqui zudem der Herrschaft der Thorwaler untersteht, vor denen die Orks einen ordentlichen Respekt zu haben scheinen).

Regionalbox: Das Orkland

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!

Thorwal ist das einzige Staatsgebilde – sofern man bei diesem Konglomerat großenteils unabhängiger Siedlungen überhaupt von einem solchen sprechen kann –, in dem fast alle Würdenträger frei gewählt werden. Die 'Hauptstadt' Thorwal ist für ihre Weltoffenheit und die Magierakademie der Hellsicht bekannt. Weitere wichtige Orte sind Prem, wo der berühmteste Schnaps Aventuriens gebrannt wird, das Premer Feuer, und Olport, wo einst die Vorfahren der Thorwaler aus dem Gildenland anlandeten.

In Thorwal sind Männer und Frauen gleichberechtigt, haben gleiche Pflichten und sind auch gleichermaßen wehrhaft. 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 vor allem im Horasreich als Piraten gefürchtet sind und ihre Feindschaft zum Sklavenhalterstaat Al'Anfa schon sprichwörtlich ist.

Regionalbox: Thorwal

POSTRIA UND ANDERGAST

Die beiden kleinen Königreiche zwischen Tommel und Ingval hatten seit ihrer Gründung vor fast 1900 Jahren nichts Besseres zu tun, als einander in einem fort zu bekriegen. Erst seit kurzem herrscht ein zerbrechlicher Frieden, doch haben die viele Generationen währenden Kämpfe beide Länder ausgeblutet, und es wird wohl sicherlich mehr als eine Generation dauern, bis sie sich vollständig erholt haben. Im Mittelreich wurden die unzähligen Kriege, Schlachten und Scharmützel traditionell belächelt. Den zahllosen Scherzen über die ärmlich ausgerüsteten Bauernheere, die verbissen ein Eichenwäldchen gegen den Feind hielten, konnten die Andergaster oder

Nostrier freilich noch nie etwas Komisches abgewinnen – schließlich stirbt es sich durch eine alte Mistforke ebenso unwiederbringlich wie durch ein neues Schwert aus bestem Stahl. Vor allem die Grenzstadt Joborn hat viel gelitten, wechselte sie doch mit jedem Krieg den Besitzer.

Beiden Ländern zu Eigen ist der große Reichtum an Wald und Wild. Von den Orkriegen wurde auch Andergast nicht verschont; noch heute hat es mit den Folgen der Zerstörung zu kämpfen, während Nostria häufig mit seinen thorswalschen Nachbarn in Fehde liegt.

Regional-Information: in Vorbereitung

DAS MITTELREICH

Das feudale Mittelreich, auch *Neues Reich* genannt, ist das größte Staatsgebilde Aventuriens. Es erstreckt sich von der Küste des Meeres der Sieben Winde, zwischen Windhag und Havena, bis hin zur Schwarzen Sichel, den Trollzacken und Perricum am Perlenmeer. (Die Gebiete östlich jener letztgenannten Gebirge gehörten bis vor kurzem auch noch zum Mittelreich, sind aber jetzt den Schwarzen Landen zuzurechnen.)

An der Spitze des Reiches steht (für gewöhnlich) ein Kaiser, der in Gareth residiert, der mit Abstand größten Stadt Aventuriens mit fast 200.000 Einwohnern. Er vergibt Lehen an Könige und Herzöge, und die Lehenspyramide setzt sich über Grafen und Barone fort bis hin zu den Junkern, Edlen und Rittern (so zumindest das alte Ideal).

Das Reich ist in insgesamt 10 Provinzen unterteilt: Albernia, Almada, Darpatien, Garethien, Kosch, Nordmarken, Weiden, Greifenfurt, Windhag – und Tobrien, das fast vollständig in Feindeshand ist.

Im Westen liegt das Königreich **Albernia** mit der Hauptstadt Havena, die gleichzeitig der wichtigste mittelreichische Handelshafen am Meer der sieben Winde ist. 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. An Albernia schließt sich südlich die gebirgige Markgrafschaft **Windhag** an, in deren Residenzstadt Harben auch die Kaiserliche Westflotte stationiert ist. Zwischen Albernia und den Gipfeln der Koschberge liegt das Herzogtum **Nordmarken** – berüchtigt für die Flusspiraten, die den Großen Fluss zwischen Albenhus und Elenvina unsicher machen, die geheimnisvollen Umtriebe seiner Druidenzirkel und das überaus ehrgeizige Herzogshaus. Das Königreich **Kosch** schließlich umfasst nicht nur große Teile des gleichnamigen Gebirges, sondern auch das flache Land östlich davon bis hin zum Großen Fluss. Hier leben die meisten Zwerge Aventuriens, in sogenannten Bergkönigreichen, die dem Kaiserthron zwar nominell untertan sind, aber eine eigene Gerichtsbarkeit haben. Südlich von Nordmarken und Kosch erstreckt sich längs des Yaquir **Almada**. Dieses Königreich ist nicht nur das Bollwerk gegen die Novadis aus der Wüste Khôm, die immer wieder versuchen, ihren Glauben an den Eingott Rastullah mit Feuer und Schwert zu verbreiten, sondern auch die Grenzprovinz zum Horasreich, das eine langjährige Rivalität mit dem Mittelreich verbindet. Der almadanische Adel ist sich der wichtigen strategischen Lage der Provinz bewusst; er ist aufmüppig und stets darauf bedacht, Gareth Privilegien abzutrotzen. Nordöstlich von Kosch liegt

die Markgrafschaft **Greifenfurt**, die besonders hart unter dem Zug der Orks gelitten hat. Derzeit befindet sich das Land im Wiederaufbau, aber noch immer trifft man auf versprengte, marodierende Schwarzpelze. Östlich des Kosch schließt sich das Königreich **Garethien** an, dessen Souverän in der Reichskapitale Gareth residiert. Viele Äcker bedecken das fruchtbare Land, und die ganze Provinz ist damit beschäftigt, die vielen hungrigen Mäuler der Metropole zu stopfen. Unheimlichster Ort Garethiens ist wohl das Ödland südwestlich der Hauptstadt, die sogenannte Dämonenbrache, wo dereinst die Erste Dämonenschlacht stattgefunden hatte. Im Hafen von Perricum ist die Kaiserliche Perlenmeerflotte stationiert. Nördlich und östlich grenzt das Königreich **Darpatien** an Garethien. Ein Viertel seiner Fläche ist im Zuge der borbaradianischen Invasion an die Schwarzen Lande gefallen. Flüchtlinge aus den verlorenen Ländereien prägen der Bild der Hauptstadt Rommily und der anderen größeren Orte. Erwähnenswert ist noch Wehrheim als die wichtigste Garnisonsstadt des Reiches – das 'Wehrheimer Strammstehen' ist ein gängiges Synonym für Zucht und Ordnung. 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 unvorstellbar große Weideflächen verfügen, gehen beim Kampf um die Macht nicht eben zimperlich vor. Außerdem wird in Weiden die Tradition des Rittertums in seiner ursprünglichsten Form in Ehren gehalten. **Tobrien** schließlich ist von den Borbaradkriegen so schwer betroffen wie keine andere Provinz des Reiches. Das Gebiet des Herzogtums umfasst nur noch die südlichen Hänge der Drachensteine – früher reichte es bis zur Küste, doch diese Ländereien fielen samt der wichtigen Handelshäfen Ilsur und Mendena in die Hände der Dämonenknechte. Im freien Tobrien formieren sich Widerstandsgruppen, die Nadelstiche gegen die Schwarzen Lande führen.

Regional-Publikationen: Stolze Schlösser, dunkle Gassen, Das Königreich Albernia, Borbarads Erben (Tobrien), Das Königreich Almada, Das Herzogtum Weiden

ΑΡΑΠΙΕΝ, ΜΑΡΑΣΚΑΠ UND DIE SCHWARZEN LANDE

Nach dem Ende der borbaradianischen Invasion stehen weite Landstriche Aventuriens unter der Knute der *Heptarchen*, abgrundtief verdorbener Zauberer und Dämonenpaktierer, die sich als Nachfolger des Dämonenmeisters sehen und ihre eigenen Reiche errichtet haben. Diese Staaten – zu denen auch Glorania gehört (s.o.) – werden landläufig die 'Schwarzen Lande' genannt.

Den größten Teil des ehemaligen Tobrien, die Region Transysilien, nimmt nun **Galottas 'Kaiserreich'** ein. Galotta war einst Hofmagier des Garethers Throns, fiel aber dann in Ungnade und wurde mit Schimpf und Schande fortgejagt. Seither sinnt er auf Rache – um jeden Preis. Derzeit residiert er in Yol-Ghurmak, der einstigen tobriischen Hauptstadt Ysilia. Die ehemalige Markgrafschaft **Warunk** und die umgebende Warunkei werden von Rhazzazor beherrscht, einem untoten Kaiserdrachen. In dessen Gefolge finden sich neben etlichen Nekromanten (Zauberern, die sich mit Untoten befassen) auch unzählige Skelette, Mumien und Zombies. Warunks Grenzen

sind bestens geschützt, und kaum ein Flüchtling kann das Land verlassen. An der Küste des Perlenmeers schließlich herrscht Xeraan in seinem Reich **Xeraanien**, das von dämonischer Habgier geprägt ist. In seinem unersättlichen Verlangen nach Reichtum hat der bucklige Schwarzmagier sogar eine Religion ersonnen, wie sie götterlästerlicher kaum sein könnte – eine Lehre, die nur darauf ausgerichtet ist, seinen Besitz zu mehren.

Im östlichen Aranien, gemeint ist hier vor allem die elburische Halbinsel, liegt das Reich **Oron**, in dem man dem düsteren Rausch und der schwarzfaulen Lust der Dämonin Belkele verfallen ist, der ewigen Widersacherin der heiteren Liebesgöttin Rahja. Das westliche **Aranien** mit Anchopal, Baburin und der Hauptstadt Zorgan selbst hingegen ist frei. Aranien ist ein gleichermaßen von der mittelreichischen wie der tulamidischen Kultur geprägtes Land mit reichen Böden, geschickten Händlerinnen und Handwerkern. Aranien ist von daher besonders, 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 Besetzung durch die Borbaradianer dem Mittelreich unterworfen war und diesem einen jahrzehntelangen Kleinkrieg lieferte. Den Rest teilen sich der Verräter Helme Haffax, der ehemals erfolgreichste Heerführer des Mittelreichs, die Paktierer der Erzdämonin der Meerestiefen und eine unfassbare Macht aus grauer Vorzeit, deren Monstrositäten das Herz der Insel heimsuchen. Viele Maraskaner sind (teilweise schon vor Jahrzehnten) von der Insel geflohen und bilden nun eigenständige kleine Gemeinden in Städten wie Khunchom und Festum.

Regionalbox: Borbarads Erben

DAS HORASREICH

Das Horasreich 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 vor der sengenden Hitze der Wüste Khôm geschützt. Fruchtbare Böden und ein mildes Klima sorgen für den Reichtum dieser Region, in der auch viele aventurienweit bedeutsame Handelshäuser ihren Sitz haben. Der Adlerthron des Horas (Horas ist ein dem Kaiser vergleichbarer Titel) steht in Vinsalt, das nahe dem einst von den Garethern geschleiften Bosparan errichtet wurde. Was die Mittelreicher damals der alten Hauptstadt angetan haben, ist bis heute nicht vergessen und sorgte für eine Erbfeindschaft zwischen den beiden großen Reichen. Erst in jüngster Zeit führte die borbaradianische Bedrohung zu einem Friedensschluss.

Das Horasreich gilt als Inbegriff der Kultur. Unzählige Adelshäuser eifern der Vinsalter Mode nach; alle Schwerter, deren Klinge breiter ist als zwei Finger, sind hierzulande als barbarisch verpönt. Es ist aber auch ein Land der Logen und Geheimbünde. Während man andernorts einen Gegner immer noch am liebsten im offenen Kampf aus dem Weg räumt, pflegt man im Horasreich die Kunst der Intrige – was nicht heißen soll, dass ein horasischer Adliger seine Ehre nicht mit dem blanken Stahl verteidigen könnte und würde.

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, sagenumwobene Meister der Schmiedekunst, die der Inselgruppe ihren Namen gegeben haben.

Regionalbox: Fürsten, Händler, Intriganten

DAS MHANADITAL

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 güldenländischen Einwanderer unterscheiden. Das Mhanadital ist ein fruchtbarer Landstrich. Reis und andere Feldfrüchte gedeihen hier besonders gut, es gibt Obst in Hülle und Fülle. Die Äcker sind so ertragreich, dass die Bewohner mächtiger Städte ernährt werden können. Die größte davon ist Fasar, ein brodelnder Schmelztiegel der Völker, die nicht nur durch ihre sagenhaft reichen 'Erhabenen' sondern auch durch die finstere Magierakademie *Al'Achami* bekannt ist.

Weitere Städte am Mhanadi sind Mherwed, das überwiegend von rastullahgläubigen Novadis bewohnt ist, 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.

Regionalbox: Die Wüste Khôm und die Echsen Sümpfe



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, ja, ihn sogar wann immer möglich zu verbreiten. Weltlicher Herrscher ist der Kalif von Unau, das auch seit kurzem wieder die Hauptstadt des Kalifats ist. Dem Kalifen unterstehen auf der einen Seite die Stammessultane der großen Wüste, auf der anderen die Emire und Beys (etwa entsprechend den mittelreichischen Grafen und Baronen, jedoch als 'Beamte' des Kalifen, nicht als unabhängige Lehensträger) der Wüstenrandgebiete und solcher Städte wie Mherwed.

Das wichtigste dieser Wüstenrand-Gebiete, das Shadif, bringt eine edle Pferderasse hervor, die von sprchwörtlichem Feuer und Eleganz beseelt ist.

Regionalbox: Die Wüste Khôm und die Echensümpfe

AL'ANFA UND DIE SÜDLICHEN STADTSTAATEN

Al'Anfa ist die zweitgrößte Stadt Aventuriens und das Zentrum des Sklavenhandels, weshalb die Stadt bisweilen auch 'Pestbeule des Südens' gescholten wird. Hier findet sich außerdem einer der beiden Haupttempel des Totengotts Boron – in Al'Anfa wird ein besonderer Ritus gepflegt, in dem Rauschkräuter und auch Menschenopfer eine wichtige Rolle spielen. 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 (so heißen die Mitglieder der wichtigsten Familien der Stadt) macht sich manch mittelreichischer Herzog wie ein Habenichtsaus.

Erzfeind Al'Anfas ist Brabak. Erst jüngst konnte die Stadt an der Mysobmündung noch einen Krieg gegen die große Rivalin für sich entscheiden. Allerdings nagen Kampf und ständige Verteidigungsbereitschaft am Staatssäckel, und Brabak verarmt langsam, aber sicher. 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'Rabaaal, sind ehemalige Kolonien des Mittelreiches, heute jedoch unabhängig, ebenso wie das kleine Dschungelkönigreich Trahelien. Einzig Hôt-Alem ist Gareth noch geblieben.

Regionalbox: Al'Anfa und der tiefe Süden

DAMPFENDE DSCHUNGEL

Den Südzipfel des Kontinents entlang zieht sich das über 6.000 Schritt hohe Regengebirge, dessen Hängen ebenso wie die Niederungen östlich und westlich des Massivs von dichtem Dschungel bedeckt sind. Wer hier überleben will, wo gigantische Würgeschlangen lautlos herangleiten, Krokodile im seichten Wasser lauern, Giftvipern nachts unter Decken und in Stiefel kriechen oder mächtige Säbelzahn tiger nach dem einsamen Wanderer Ausschau halten, 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 auch verallgemeinernd 'Mohas' genannt werden. Doch die kupferhäutigen, recht kleinen, aber überaus behenden Wildnisbewohner möchten eigentlich mit den 'Blasshäuten' nichts zu schaffen haben. Nur selten einmal treiben sie Handel mit den Eindringlingen – etwa, um die begehrten mohischen Gifte gegen Eisenwaffen zu tauschen.

Regionalbox: Al'Anfa und der tiefe Süden

ALTOUN UND DIE WALDINSELN

Schneeweiße Strände, einsame Buchten, 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 Zivilisation findet man lediglich auf Token, Iltoken, Sokkina und Benbukkula. Grund ist der hiesige Gewürzreichtum; der Handel mit den kostbaren Spezereien wird vom bornländischen Handelshaus Stoerrebrandt dominiert. Im Innern vieler Inseln leben verschiedene Waldmenschenstämme, die aber meist wenig Kontakt mit den weißhäutigen selbsterklärten Herren der 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 Altoun liegt, die Kolonialflotten des Bornlands, des Horasreichs und Al'Anfas sowie einige wagemutige Kaperkapitäne und Thorwaler Ottas, die ihren privaten Profit erbittert verteidigen.

Regionalbox: Al'Anfa und der tiefe Süden

KAISER, HEERE UND DÄMONEN –

GESCHICHTE DER AVENTURISCHEN ZIVILISATION

Los und Sumu

Der Urgott Los tötete am Anbeginn der Zeit im Kampf die Erdräsin Sumu. Aus seinen reuigen Tränen entstanden alle lebenden Kreaturen, aus seinen Blutstropfen die Götter.

Die güldenländischen Siedler

Vor etwa 2.650 Jahren landeten die Hjaldirer aus dem nördlichen Güldenland, die Vorfahren der Thorwaler, beim heutigen Olport an. Hundert Jahre später erreichten Siedler die Küste des Lieblichen Feldes.

Bosparan

Legendäre Hauptstadt des Alten Reiches

Horas

Göttlicher Herrscher, der das Reich der güldenländischen Siedler begründete. Er erschien 2485 v. Hal und wurde mehr als 500 Jahre später der Welt entrückt.

Friedenskaiser

Dynastie von 1849 v.H. bis 1612 v.H., in der weise Regenten herrschten.

Fran-Horas der Blutige / Erste Dämonenschlacht

1561 v.H.: Schlacht der Kaiserlichen Armee unter Fran-Horas gegen das aufständische Garether Heer. Nachdem der Kampf keine Entscheidung bringen wollte, beschwor der Kaiser die Erzdämonen.

Dunkle Zeiten

Etwa 1550 v.H. bis 1150 v.H.; Periode des Niedergangs, der Kaiserorde und der Götzenanbetung.

Hela-Horas, die Schöne Kaiserin

Bestieg im Jahre 1010 v.H. den Thron zu Bosparan, als das Reich wieder in Blüte stand. Erhob sich trotz Widerstand der Praios-Priesterschaft zur Gottkaiserin. Die Zweite Dämonenschlacht beendete ihre Regentschaft.

Mit unserem kurzen Abriss über die aventurische Geschichte (zudem, das sei hier als Anmerkung erlaubt, aus der Sicht der mittelreichischen Historiker) möchten wir vor etwa 2.500 Jahren beginnen – mitnichten zum Anbeginn der Zeit, denn damals lag Los' Kampf gegen Sumu bereits viele Äonen zurück. Die Welt hatte seither Götter- und Gigantenkriege erlebt, Drachen- und Trollkönigreiche waren zur Blüte aufgestiegen und wieder versunken; und vieles war geschehen, das für immer im Nebel der Zeiten verloren sein wird.

Vor 2.500 Jahren jedoch erreichten **güldenländische Siedler** 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 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.

2485 vor Hal begründete der göttliche **Horas** – er wird auch heute noch im Land zwischen Grangor und Dról als 'Erzheiligen' verehrt – den Siedlern ein Reich mit der Hauptstadt **Bosparan**. Seine Regentschaft währte fünfhundert Jahre lang, und auch nach seiner Zeit expandierte das Reich. 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 letztlich deren Vormarsch nicht aufhalten. Städte wie Punin, Havena oder Gareth wurden gegründet.

Um 1870 v.H. schließlich ließ sich Belen-Horas zum Gottkaiser ausrufen – und beschwor damit, so heißt es, den Zorn der Götter herauf. Da es an Soldaten fehlte, um die lange Grenze des Reiches 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 Monde später wurde er ermordet, und sein Sohn **Fran 'der Blutige'** sann auf Rache. Er ließ wahllos Garether verhaften und hinrichten – ein blutiger Bürgerkrieg war die Folge. Nachdem das kaiserliche Heer die Garether Truppen nicht schlagen konnte, beschwor Fran-Horas die 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 bis zu seinem Verschwinden kein Wort mehr und aß keinen Bissen mehr. Eines Tages, vier Jahre später, hallten seine gellenden Schreie stundenlang durch den Palast. Seither hat man ihn weder gesehen, noch seinen Leichnam gefunden.

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 darnieder, 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 auch **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 die Dämonen an, die nun in der **Zweiten Dämonenschlacht** über die Garether herfielen. Doch da endlich mochten die Götter solch verderbtem Tun nicht mehr länger zuschauen. Vier Kämpfer –

angeblich Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm persönlich –, in goldene Rüstungen gekleidet, schritten den Garethern voran und vertrieben die Dämonenbrut. Das Bosparaner 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 Garethern aufgehalten werden. Doch plötzlich schossen Blitze vom Himmel herab und schlugen eine Bresche, sodass der Weg zu den Gemächern der Kaiserin frei war. Mit letzter Kraft beschwor Hela noch ein Skelettheer, doch als sie es den Angreifern entgegenstellen wollte, sprach eine Stimme "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 **Raul** ließ sich zum neuen Kaiser krönen.

In den folgenden Jahren, der Ära der **Klugen Kaiser**, herrschte Frieden. Maraskan und das Bornland wurden besiedelt. Kaiser Ugdalf jedoch starb sehr jung, sein Sohn Rude war gerade erst drei Jahre alt. 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 Geweihtenschaft des Praios sah die Gelegenheit gekommen, ein für allemal die Macht an sich zu reißen und ihre Vorherrschaft unter den Kirchen der Zwölfgötter auszubauen. Da abzusehen war, dass vor allem die Recken der Rondra diese Pläne durchkreuzen wollten, schloss man einen Tempel der Löwin nach dem anderen und verfolgte und ermordete ihre Geweihten. Auch das gemeine Volk litt in dieser Zeit der **Priesterkaiser** unter einer unvorstellbaren Last von Zins und Zehnt, dem sogenannten 'Gottesdank'. Hunger und schließlich ein Volksaufstand waren die Folge, der von einem alten Mann 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. 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. Die Magierkriege hatten keinen Sieger. Im 'Gareth Pamphlet' legte schließlich ein Zusammenschluss von Adligen und Kriegsherren fest, dass wieder ein Mitglied des Hauses von Gareth die Kaiserwürde tragen solle.

Das Neue Reich hatte 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 Liebliche Feld. 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 Bürgerkrieg 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, Al'Anfa und andere Städte des Südens gewannen ihre Unabhängigkeit zurück. Erst als Kaiser Reto den Thron bestieg, schien sich das Blatt erneut zu wenden. 6 vor Hal konnte er Maraskan zurückerobern. Sein Sohn **Hal** konnte die Insel halten, auch aus der **Ogerschlacht** ging er als Sieger hervor. Im 17. 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. Wie dem auch sei, nach jenem tragischen Schlag jagte erneut ein Unglück das nächste. Zunächst focht Graf Answin von Rabenmund den rechtmäßigen Herrschaftsanspruch von Hals

Bosparans Fall

993 v.H.: Nach der Zweiten Dämonenschlacht folgte das Garether Heer den fliehenden Feinden nach Bosparan. Es schleifte und plünderte die alte Kaiserstadt, neue Hauptstadt des Reiches war 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 folgte das **Neue Reich** mit der Hauptstadt Gareth, das heutige Mittelreich.

Kaiser Raul

Raul war der erste Kaiser des Neuen Reiches, nach ihm wurde die traditionelle Krone der Garether Kaiser benannt; regierte bis 940 v.H.

Priesterkaiser

Dynastie von Praios-Priestern, die im Neuen Reich mit harter Hand herrschte. Ein Volksaufstand setzte ihrer Ära ein Ende.

Rohal der Weise

Vermutlich größter Magier der aventurischen Geschichte. Führte den Aufstand gegen die Priesterkaiser an und regierte von 527 v.H. bis 404 v.H. das Neue Reich.

Magierkriege

403 v.H. bis 398 v.H.: verheerender Krieg zwischen den Magiergilden um die Nachfolge Rohals.

Baliirischwur

249 v.H.: 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.

Hal

Letzter Kaiser des Mittelreiches. Er verschwand im achtzehnten Jahr seiner Regentschaft auf mysteriöse Weise während eines Jagdausflugs im Bornland.

Ogerschlacht

10 Hal: Schlacht an der Trollpförte zwischen Schwarzer Sichel und den Trollzacken. Der ehemalige Hofmagier Galotta stellte ein Heer aus mehr als tausend Ogern auf und wollte es gegen Gareth führen.

Orkensturm

17 bis 19 Hal: Feldzug der Orks, vom Orkland ausgehend bis in nördliche Mittelreich

Borbaradkrieg

26 Hal bis 28 Hal: Feldzug Borbarads, des größten Schwarzmagiers aller Zeiten, gegen das Mittelreich

Dritte Dämonenschlacht

22. bis 24. Ingerimm 28 Hal: Ebenfalls eine Schlacht an der Trollpforte (s. o.), Sieg des kaiserlichen über das borbaradianische Heer und Vernichtung Borbarads.

Sohn Brin an und besetzte selbst den Kaiserthron, was das Reich in einen Bürgerkrieg stürzte. Doch Brins Getreue bereiteten dem Spuk ein Ende, und so trat der Prinz das schwere Erben seines Vaters an. Da der Tod Hals noch immer nicht bewiesen war, nahm er jedoch nicht die Kaiserwürde an, sondern den Titel eines 'Reichsbehüters'.

Königin **Amene von Vinsalt** nutzte die Wirren im Mittelreich, um sich selbst wieder zur Horas zu krönen. Schließlich brach der Orkensturm los und verheerte zwei Jahre lang weite Landstriche des Neuen Reiches. Doch die schlimmste Prüfung stand den geplagten Mittelreichern noch bevor – der **Borbaradkrieg**. Jener mächtigste Schwarzmagier aller Zeiten 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. Doch die Ländereien, die er damals unterjochte, konnten bislang nicht zurückerobert werden – und unter den unzähligen Opfern der Dämonenschlacht fand sich auch Brin, der Reichsbehüter. Seither werden die Geschicke des Reiches von dessen Gattin, Reichsregentin Emer, gelenkt, und alle Hoffnung des geschundenen Volkes ruht auf der Kronprinzessin Rohaja, die im Jahre 36 Hal die Kaiserkrone annehmen wird.

DIE GÖTTER AVENTURIENS

DER URSPRUNG DER GÖTTER

»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 gewähnt. 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.«

Soweit die offizielle Lesart der aventurischen Schöpfungsgeschichte, wie sie von den Kirchen der Zwölfgötter gelehrt wird, der in Aventurien mit Abstand am weitesten verbreiteten Religion, auf die wir nun das Augenmerk richten wollen. Die Priester der Zwölfgötter werden landläufig auch 'Geweihete' genannt; sie können regelrechte Wunder wirken, die ein göttliches Eingreifen in die Welt der Sterblichen nach sich ziehen.

Die Zwölfe 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 jeweiliger Teil der 'wahren' Glaubens an.

Jeder Zwölfgott hat ein Symboltier, außerdem ist ihm ein Monat geweiht. (Wir haben im Folgenden jeweils das Symboltier und den entsprechenden irdischen Monat angegeben.) Das aventurische Jahr beginnt im Sommer (genau: zur Sommer-sonnenwende), am 1. Praios.

Weitere Informationen zu den Göttern und ihrer Priesterschaft, zu Liturgien und Spieler-Geweiheten finden Sie in der Erweiterung **Götter und Dämonen**.

PRAIOS (GREIF, JULI)

Der Götterfürst ist Herr über Licht und Sonne sowie der Gott der Wahrheit, 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. 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 der Zauberei äußerst ablehnend gegenübersteht.

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 als Tracht. 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.

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 ungegarte Nahrung zu sich. Beleuchtet werden ihre Tempel mittels des wundersamen, türkisblauen oder gelbroten Scheins der Gwen-Petryl-Steine.

TRAVIA (WILDGANS, OKTOBER)

Der heimische Herd, die Gastfreundschaft und die eheliche Treue sind der Travia geweiht. 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 Nachtsyl investiert. Die orangefarbene

gewandeten Geweihten treten mild und freundlich auf, verstehen sich jedoch darauf, durch hartnäckige Überzeugungskraft Spenden zu akquirieren – insbesondere bei jenen, die aus der Gastfreundschaft ein Geschäft machen.

BORON (RABE, NOVEMBER)

Boron ist der Gott des Schlafes, 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 Anverwandter oder Freund bestattet wurde. Doch auch wenn eine untote Kreatur den Landstrich heimsucht, mag 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 Al'Anfaner und des Puniner Ritus geführt.

HESINDE (SCHLANGE, DEZEMBER)

Hesinde ist die Göttin der Weisheit, der Wissenschaft und der Künste, womit auch Alchimie und Magie in ihre 'Zuständigkeit' fallen. Ihre in gelb-grüne Roben gekleideten Geweihten trachten danach, Wissen zu erhalten und zu mehren 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.

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**. Es gibt nur wenige Tempel des Firun; sie liegen am nördlichen Rand einer Stadt oder Siedlung und gleichen mehr Jagdhütten denn Gotteshäusern. Die in Pelz und Leder gekleideten Geweihten sind ernste, verschlossene Gesellen, denen die erbarmungslosen Gesetze der Wildnis näher stehen als Barmherzigkeit und Mitgefühl.

ṬSA (REGENBOGENEIDECHSE, FEBRUAR)

Ṭsa, auch die *junge Göttin* genannt, ist das Leben, die Neuerung und der Wandel geweiht. Die Geweihten in den regenbogenfarbenen Kleidern sind überall gut gelitten, und nur allzu gern reist man in ihrer Gesellschaft, denn der Segen Ṭsas ist dem Aventurier lieber als der Borons ...

Ṭsa-Tempel finden sich in allen wichtigen Städten, meist inmitten eines Parks oder Hains.

PHEX (FUCHS, MÄRZ)

Der listige Phex ist Gott der Diebe und Händler, und man sagt, ihm seien die Nachtgestirne geweiht. Tempel hat *der Listige* (oder *der Flinker*) in fast jeder Stadt: offizielle, die die Händler aufsuchen, und – so geht zumindest die Mär – geheime, in denen die Diebe beten. Die stets auf Unauffälligkeit bedachten Geweihten tragen keine erkennbaren Roben, allenfalls eine Brosche in Fuchsgestalt. Phex gilt vielen Abenteurern 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.

PERAINE (STORCH, APRIL)

Ackerbau, Kräuter und Heilkunst, das sind die Refugien der

Herrin Peraine. Ihre Tempel finden sich daher in fast jedem Dorf, aber natürlich auch allen größeren Städten, wo die in Grün gekleideten Geweihten auch Siechenhäuser unterhalten. Dass auch reisende Helden bisweilen den Beistand der Göttin brauchen, liegt auf der Hand: Manch eine Wunde, manche Krankheit kann nur im Peraine-Tempel geheilt werden.

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 – was Wunder, dass er besonders (und meist als einziger Gott) von den Zwergen verehrt wird. In jeder größeren Stadt unterhält die Geweihtenschaft des Ingerimm ein Gotteshaus, das oftmals an eine riesige Schmiedewerkstatt erinnert. Schenswert sind Ausstellungen von kostbaren Handwerksstücken in den Tempelhallen.

RAHJA (STUFE, JUNI)

Rahja ist die Göttin des Weins, des Rausches und der 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.

HALBGÖTTER

Als Halbgötter bezeichnet die aventurische Mythologie Abkömmlinge der Götter, gleich, ob jene mit anderen Göttern, mit Giganten oder mit Sterblichen gezeugt wurden (oder einfach nur zugeordnet werden). Die Vielzahl dieser Entitäten aufzulisten, würde den Rahmen dieses kurzen Kapitels sprengen. Einzig **Swafnir** möchten wir erwähnen, nach gängiger Überlieferung den Sohn Rondras und Efferds, der als riesiger Pottwal die Meere durchpflügt. Swafnir ist die wichtigste Gottheit der Thorwaler und genießt bei diesen mehr Verehrung als die Zwölfe selbst – was es mit sich bringt, dass die Thorwaler allen Walfängern feindlich, ja, geradezu hasserfüllt gegenüberstehen.

ANDERE GÖTTER

Allen voran sei der **Gott ohne Namen** oder **Namenlose** genannt, der Widersacher der Zwölfgötter, dessen Anbetung in ganz Aventurien unter strengster Strafe verboten ist. Dennoch munkelt man immer wieder von geheimen Tempeln, wo von Kultisten die Macht des 'Güldenens' beschworen wird. Auf Maraskan verehrt man das Zwillingsspaar **Rur und Gor**. Der maraskanische Mythologie zufolge ist die Welt Dere, auf der Aventurieren liegt, eine Diskusscheibe, die Rur seinem Bruder zugeworfen hat.

Rastullah heißt der Eingott, den man in der Wüste Khôm und in Teilen Mhanadistans verehrt und der keine Götter neben sich duldet.

Die Nivesen, die Nomaden des hohen Nordens, wiederum huldigen den **Himmelswölfen**, insbesondere dem Rudelführer Gorfang und seiner milden Tochter Liska.

Die Waldmenschen in den südlichen Dschungeln verehren neben einer Unzahl von Geistern vor allem **Kamaluq**, den göttlichen Jaguar.

KREATUREN UND MONSTER

TIERISCHES UND UNGEHEUERLICHES – AVENTURISCHE KREATUREN

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 oftmals nur deshalb an, weil es Nachwuchs oder Beute verteidigen möchte, weil es sich in die Enge gedrängt fühlt oder schlichtweg Hunger hat. Auch wenn dem Helden, der sich plötzlich mit einem geifernden Säbelzahn tiger 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 auseinandersetzen 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 durchschnittlich erfahrenen bzw. kräftigen Individuums und können von Ihnen natürlich ganz nach den Bedürfnissen Ihres Abenteurers nach oben oder unten verändert werden – natürlich nicht grenzenlos, wir schlagen eine Varianz von $\pm 25\%$ bei den Werten vor. Viele weitergehende Informationen zu aventurischen Tierarten und Monstrositäten, aber auch zu Heilpflanzen, zum Umgang mit Nutztieren und dergleichen mehr finden Sie in der Publikation **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**.

KULTUR SCHAFFENDE ZWEIBEINER

Neben den Menschen gibt es noch andere Kultur schaffende Völker auf Aventurien. Den Elfen und Zwergen haben wir uns schon auf den Seiten 40 und 41 eingehender gewidmet, und nun möchten wir uns den Kulturen zuwenden, die (vorerst) nicht als Spielerhelden vorgesehen sind.

ACHAZ (ECHSENMENSCH)

Lebensraum: Echsenmenschen leben vor allem in den Sümpfen um Selem, rings um das Loch Harodröl, in Sumpfniederungen der Waldinseln und des aventurischen Südzipfels, im Bodirtal und auf Maraskan.

Körperbau: Echsenmenschen sind schlank, meist etwas größer als Menschen und verstehen es, sich geschmeidig zu bewegen. Von der Stirn verläuft ein Zackenkamm über Hinterkopf und Nacken bis zur Spitze des kräftigen Schwanzes. Die zähen Schuppen bieten dem Echsenmenschen einen natürlichen Rüstungsschutz. Kälte führt zu einer Verlangsamung seiner Lebensfunktionen, was auch die Bewegungen behäbiger macht. Die Achaz im Norden sind von dieser Beschränkung nicht betroffen, müssen aber Winterschlaf halten.

Lebensweise: Die Echsenmenschen des Südens leben in Pfahldörfern, jene im Bodirtal in Bauten, die Biberburgen ähneln. Sie nähren sich von Jagd und Fischfang, bisweilen sammeln sie Früchte. Ackerbau betreiben nur die wenigsten Stämme.

Kleidung und Bewaffung: Echsenmenschen tragen keine Kleidung, nur einen Gürtel, an den sie Taschen und Beutel hängen. Die bevorzugte Waffe des Achaz ist der Speer.

INI-Bas 8 AT 10 PA 8
LE 22 RS 2 TP 1W+3 (Speer)
GS 8 AU 32 MR 3

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 Goblinsippen, die als Straßenräuber ihr Dasein fristen. In einigen 'menschlichen' Räuberbanden werden Goblins als Späher eingesetzt.

Körperbau: Goblins sind kaum größer als Zwerge. Sie haben kräftige Arme, sind ansonsten aber deutlich weniger muskulös als etwa die Orks. Ihr Körper ist von einem rötlichen Pelz bedeckt.

Lebensweise: Die Goblinmänner gehen auf Jagd- oder Raubzug (was nach ihrem Rechtsempfinden ein und 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 über herausragende körperliche Fähigkeiten, noch über besondere Robustheit verfügen, sind sie nur in den seltensten Fällen sonderlich mutig, dafür aber sehr geschickt, was die gemeinsame Jagd und das Legen von Hinterhalten angeht.

Kleidung und Bewaffung: Goblins kleiden sich in Lumpen oder Felle, die in der Leibesmitte mit einer Lederschnur zusammengehalten werden. Als Waffen bevorzugen sie Speere.

INI-Bas 7 AT 9 PA 8
LE 14 RS je nach Rüstung
TP 1W+2 (Goblinspeer)
GS 7 AU 20 MR 1

OGER

Lebensraum: Oger leben heutzutage vor allem im Raschtulswall, doch einzelne Sippen sind in ganz Aventurien anzutreffen.

Körperbau: Oger sind riesige, 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, und ihr einziges Lebensziel ist es, ihren ewig währenden Hunger zu stillen. Ihr Appetit auf Menschenfleisch wird ihnen nicht nur gemeinhin übel genommen, er macht es auch gänzlich unmöglich, mit ihnen zu verhandeln.

Oger leben in Familienverbänden und nisten sich in Höhlen oder Ruinen ein, von wo aus sie bisweilen tagelange Streifzüge unternehmen.

Kleidung und Bewaffung: Oger tragen meist nur einen Lendenschurz; die einzige Waffe, die sie selbst herstellen können, ist eine Keule.

INI-Bas 12 AT 10 PA 6
LE 50 RS 2 TP 3W+4 (Keule)
GS 10 AU 40 MR 0

ORK

Lebensraum: Die meisten Orks leben natürlich im Orkland, 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, ein weiteres Merkmal sind die langen Hauer.

Lebensweise: Die meisten Orks leben als Zelt-nomaden, 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.

Die Frauen der Orks sind völlig rechtlos und tragen nicht einmal einen Namen. Sie gehören dem Häuptling, werden je nach Gunst an dessen Gefolgsleute verliehen und sind nichts weiter als "Tiere, die Orks gebären".

Die Orks verstehen sich leidlich aufs Schmieden. Ihre Arbeiten sind zwar nicht schön, aber robust und zweckmäßig. Es gibt kaum etwas, das sie derart fürchten wie Magic, und entsprechend leicht ist es auch, sie zu verzaubern.

Mehr zu den Orks und ihrer Kultur finden Sie in der Box **Das Orkland**.

Kleidung und Bewaffnung: Orks tragen Umhänge und Röcke sowie Lederrüstungen und -helme; bevorzugte Waffen sind Säbel, Doppelblattaxt, Streithammer oder Wurfspeer.

INI-Bas 8	AT 11	PA 8
LE 17	RS je nach Rüstung	
TP 1W+3	(Säbel)	
GS 7	AU 55	MR 0

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 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. Haupthaar (und bei männlichen Trollen auch der Bart) reichen bis zu den Lenden.

Lebensweise: Trolle vertilgen in erster Linie Pflanzen – etwa die Trollbirne oder die Trollblume. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass sie, von einem plötzlichen Heißhunger befallen, in die nächste Obstplantage einbrechen. Ein einziger Troll soll genügen, um einen wohlhabenden Bauern an den Rand des Ruins zu bringen. Berühmt ist die Liebe der Trolle zu Süßigkeiten. Bei Verhandlungen mit den sturen Gesellen mag es durchaus von Vorteil sein, wenn man Lakritz oder ein paar Zuckerstangen dabei hat. Fast ebenso vernarrt sind sie in Miniaturen – vorzugsweise in kleinen Figürchen oder Schnitzereien.

Kleidung und Bewaffnung: Trolle bevorzugen Fellkleidung (+2 Punkte RS, unten schon eingerechnet). Als Waffen führen sie Keulen oder riesige Äxte (letztere mit 4W+8 TP).

INI-Bas 11	AT 10	PA 8
LE 60	RS 3	TP 3W+3 (Keule)
GS 7	AU 120	MR 8

ИП ТИЕПЕН ХӨХЛЕН УВД ФИСТЕРЕН ВЕРЛИЕСЕН

Nur allzu oft führt das Abenteuer die Helden in dunkle Höhlen, tiefe Gräfte oder die weit verzweigten Kellergänge verfallener Burg-ruinen – 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 führt darum zwei Attacken pro Kampfrunde aus, die sich stets gegen den gleichen Gegner richten. Flicht das Tier, so ist tunlichst von einer Verfolgung abzuraten, da es dazu neigt, sich in einsturzgefährdeten Gängen zu verkriechen.

INI-Bas 4	AT 11	PA 5	
LE 25	RS 4	TP 1W+3	
GS 4	AU 30	MR 12	GW 7

RIESENAMÖBE

Auch die Riesenamöbe ist 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, meist warten sie jedoch an der Decke hängend auf Beute, die sie umschließen und verdauen können.

Die Riesenamöbe ist sehr langsam, weshalb man ihr leicht entfliehen kann. Allerdings verfolgt sie ihre vermeintliche Beute mit stumpfsinniger Beharrlichkeit. Riesenamöben tragen manchmal unverdauliche Überbleibsel früherer Opfer – Waffen, Rüstungen usw. – in ihrem Inneren, was sich schon mancher, der ein solches Tier töten könnte, zum Nutzen gemacht hat.

INI-Bas 3	AT 12	PA 0
LE 40	RS 0	TP 1W+3
GS 0,25	AU 100	
MR 18	GW 6	

TÄTZELWURM

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 zurück bekommt.

Tatzelwürmer legen wie richtige Drachen Horde 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. Die untenstehenden AT- und TP-Werte gelten jeweils für Klauen, Gebiss und Schwanz.

INI-Bas 12	AT 10/6/8	PA 5	
LE 50	RS 4	TP 1W/2W/1W+3	
GS 5	AU 90	MR 6	GW 12

ИМ ЕВИГЕН ЕИС ДЕС ХОПЕН ПОРДЕНС

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. Ein typisches Beispiel dafür ist der sogenannte 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-Bas 8	AT 12	PA 5	
LE 20	RS 2	TP 1W (anfangs)	
GS 8	AU 20	MR 12	GW 6

ИП ДЕР СТЕПЕ

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, auch die beiden folgenden Kreaturen:

MAMMUT

Die bis zu vier Schritt hohen Mammuts sind die Herren der nördlichen Tundren. Das dicke, 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 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-Bas 6

AT 12 (Stoßzähne) / 6 (Niedertrampeln)

PA 4 LE 130 RS 5

TP 4W+4 (Stoßzähne) / 5W20 (Niedertr.)

GS 9 AU 50 MR 3 GW 18

SCHNEIBASILISK

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 1W SP einen Hustenanfall, der das Opfer für 2W Kampfrunden handlungsunfähig macht, sowie einen Charismaverlust 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-Bas 7 AT 12 PA 0

LE 20 RS 1 TP Gift (siehe oben)

GS 1 AU 50 MR 8 GW 3

ИМ ГЕБИРГЕ

Auch die aventurischen Gebirge halten vielfältige Überraschungen der unangenehmen Art für die Helden bereit. Neben Steinschlag, Lawinen oder Absturzgefahr sollte auch die Tücke der hiesigen Tierwelt nicht unterschätzen werden.

HARPYIEN

Harpie 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 auch dann ihren Angriff abbrechen und urplötzlich die Flucht ergreifen, wenn sie im Vorteil ist.

Vor allem in Südaventurien treten die Harpyien in Schwärmen auf. Ihr Kreischen ist derart Furcht einflößend, dass die Helden auf der Stelle fliehen, sofern ihnen keine Mut-Probe gelingt.

Für eine Harpyie würfeln Sie die Initiative mit 2W6 plus der INI-Basis aus.

INI-Bas 6 AT 15 PA 10

LE 40 RS 2 TP 1W+4

GS 15 AU 60 MR 10

GW 8 (als Schwarm bis GW 20)

GREIFKATZE

Dieses seltsame Geschöpf findet man in den Waldgebirgen des aventurischen Südzipfels. Die Greifkatze ist keinen halben Schritt groß, hat einen gefleckten Leopardenkopf und einen Katzenleib, aber die Vorderbeine und Flügel des Sturmfalken. Sie ernährt sich in erster Linie von Ratten, weshalb sie in Hôt-Alem auch als Haustier gehalten wird.

INI-Bas 14 AT 12 PA 12

LE 12 RS 2 TP 1W+2

GS 16 AU 50 MR 10 GW 5

ИП ДЕН ВÄЛДЕРИ

Aventurien ist zu weiten Teilen von dichten Wäldern bedeckt, in denen sich manches herumtreibt, was einen hungrigen Helden glücklich machen kann – und manches, dem er nur mit viel Glück unbeschadet entkommen wird.

BAUMDRACHEN

Auf die Drachen wird zwar weiter unten noch eingegangen, den Baumdrachen möchten wir jedoch schon vorweg erwähnen. Er eignet sich aufgrund seiner geringen Größe (drei Schritt Spannweite, zweieinhalb Schritt Länge von Kopf bis Schwanz) und der niedrigen Intelligenz, die etwa der eines zurückgebliebenen Kindes entspricht (KL 5), gut als 'Übungsobjekt' für junge Helden – wobei man aber auch den mindersten Vertreter der Familie der Drachen nicht unterschätzen sollte.

Baumdrachen nisten in den Kronen hoher Bäume, bauen die Nester allerdings nicht selbst, sondern vertreiben Waldvögel von Adlergröße. Die Drachen sind durch ihr grünes Schuppenkleid bestens getarnt. Sie legen einen Hort an, der jedoch fast nie etwas Wertvolles enthält.

Im Kampf setzt der Baumdrache seinen Feueratem ein, der bei jedem Gegner einen Schadenspunkt pro Kampfrunde bewirkt.

INI-Bas 10 AT 10 PA 9

LE 60 RS 7 TP 1W+6

GS 15 AU 90 MR 10 GW 13

WALDSPINNE

Waldspinnen sind schwarz bepelzt und werden etwa einen Schritt groß. Sie spinnen ganze Waldstücke mit einem Gewirr von Fäden und Netzen zu – eine tödliche Falle für ihre Beute, die aus Rehkitzten, Hasen oder anderen kleinen Tieren besteht. Die Spinnen sind nicht giftig, sondern töten mit ihren starken Bisswerkzeugen.

INI-Bas 6 AT 9 PA 0

LE 20 RS 1 TP 1W+1

GS 3 AU 15 MR 8 GW 4

УПТЕР ДЕР СЕПГЕПДЕН WÜSTENSONPPE

Die Wüste ist trocken und lebensfeindlich, das weiß auch in Aventurien jedes Kind. Das Temperaturgefälle ist groß: Während tagsüber die Hitze unerträglich ist, würde des Nachts bisweilen das Wasser gefrieren, wenn es denn welches gäbe. Und doch gibt es auch hier Leben, und einer der gefährlichsten Wüstenbewohner sei im Folgenden vorgestellt.

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 begehrenswerte Beute dar. Im Kampf ist sie aufgrund ihres dicken Chitinpanzers gut geschützt. Bei jedem Biss (gelungene, nicht parierte AT) verspritzt die Riesenameise eine Säure, die durch jede Rüstung dringt und 1W–2 Schadenspunkte verursacht.

INI-Bas 9 AT 8 PA 0

LE 25 RS 4

TP 1W+3 (Biss, zzgl. Säureschaden)

GS 4 AU 30 MR 15 GW 8

ИП БРОДЕПДЕН СÜМПФЕН

Aventuriens Sümpfe sind nicht nur deshalb lebensgefährlich, weil man darin versinken kann, nein – hier kommt, unter vielen anderen Schrecknissen, auch eine Spezies in freier Wildbahn vor, der man einen Ursprung in der Siebten Sphäre der Dämonen nachsagt:

MORFU

Morfus bewegen sich nur langsam fort – das ist das Beste, was man über sie sagen kann. Eine Heldengruppe tut gut daran, die Begegnung mit einer dieser Scheußlichkeiten so kurz wie möglich zu halten. Wenn ein Morfu aufgestört wird, verschiebt es aus seinen warzenartigen Muskelzentren eine Salve von einem Dutzend giftigen Hornsplittern, die alle auf ein Opfer gerichtet sind – und das, obwohl das Tier die Umgebung nur mit Wärme- und Vibrations-sinnen wahrnimmt. Morfus verfolgen ihre Gegner nicht; sie besitzen genügend Warzen mit Hornsplittern um zehn solcher Angriffe auszuführen.

INI-Bas 2 AT 15° PA 4

LE 50 RS 1

TP 1W-1 je Hornsplitter (+Gift)

GS 0.5 AU 100 MR 18 GW 14

*) 12 'Fernkampf'-Angriffe mit einem FK-Wert von 15 gegen ein einziges Opfer in sehr naher Entfernung; den Splittern kann nicht ausgewichen werden; fällt bei der AT eine 1, so hat der Treffer auf jeden Fall eine ungerüstete Stelle getroffen. Werden durch einen Splitter Schadenspunkte angerichtet, so bewirkt das ins Blut dringende Gift (Stufe 5) 1W+1 SP pro eingedrungenem Splitter.

ІП ДАМРПЕНДЕП ДСЧУПГЕЛП

Die undurchdringlichen Dschungel Südaventuriens und Maraskans werden oft als grüne Niederhöhlen bezeichnet. Untenstehend finden Sie eine Pflanze, die daran gewiss Mitschuld trägt.

DISDYCHONDA

Die Disdychonda ist eine Fleisch fressende 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 ein 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 eingero-llt und zum Stamm transportiert, der einen Verdauungssaft absondert.

Wer von der Disdychonda gefangen wurde, kann sich nicht aus eigener Kraft befreien und erhält 1W6 Schadenspunkte pro Kampfrunde. Das Blatt wird sein Opfer erst dann freigeben, wenn ihm 10 SP zugefügt werden (wobei der Rüstungsschutz der Pflanze 4 beträgt). Alternativ hierzu könnte man auch dem Stamm 20 SP zuzufügen, was aber nur mittels Fernkampf oder Zauberei möglich ist, will man nicht ebenfalls von der Pflanze gepackt werden.

ІМ ДУПКЛЕП СЕЕ УНД ТІЕФЕМ МЕЕР

Natürlich ist auch in Aventurien das Leben nicht nur aufs feste Land beschränkt – nein, auch Seen und Ozeane halten für den reisenden Helden tödliche Gefahren bereit.

KRAKENMOLCH

Der Rumpf des Krakenmolch 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 in küstennahen Sümpfen, wobei es zwar nicht sonderlich intelligent ist, aber auch Menschen als Beute nicht verschmäht.

Um einen Fangarm abzutrennen, muss ein einziger Schlag mit einer scharfen Waffe 10 SP anrichten.

INI-Bas 15° AT 8** PA 0

LE 120 RS 1 TP 1W+6

GS 2 AU 30 MR 10

GW 10 (am Land) 15 (im Wasser)

*) zur Berechnung der INI im Wasser +2W6, an Land +1W6

**) je nach Umgebung bis zu 8 Attacken pro Kampfrunde

SEESCHLANGEN

Ein dreißig bis vierzig Schritt langer Leib von zwei Schritt Durchmesser, Zähne, so lang und scharf wie Bihänder – 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 ignorieren sie meist, ebenso 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 hochstufige 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 einsetzen, 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-Bas 10 AT 8 PA 0

LE 450 RS 3 TP 3W20

GS 10 AU ca. 1000 MR 15 GW 21

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 stehend finden Sie eine Tabelle mit Spielwerten für all diese Tierarten. Dabei erheben wir keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern wollen Ihnen nur einige Werte als Anhaltspunkt präsentieren, falls Sie eigene Tiere erschaffen möchten. Um Ihnen dies zu erleichtern, haben wir die Tabelle nicht alphabetisch, sondern nach Gefährlichkeit sortiert.

Tier	IB	AT	PA	LE	RS	TP	GS	AU	MR	GW	Anmerkung
Smaragdnatte	7	11	0	7	1	1W+1	3	12	5	0	1)
Fledermaus	12	5	0	2	0	1	18	30	0	2	2)
Rotfuchs	10	15	12	15	2	1W+2	15	70	0	3	
Rauhwolf	8	10	6	25	2	1W+3	10	90	1	4	
Ratte	12	5	0	3	0	2	4	20	0	5	3)
Bergadler	10	6/17	6/2	18	2	1W+1/2W	1/30	60	3	7	4)
Orklandbär	7	8	6	45	2	1W+2	7	50	3	8	5)
Alligator	8	12	3	20	3	2W	5	35	6	8	6)
Sandlöwe	8	14	8	40	1	2W+4	16	70	4	11	
Waldelefant	6	12	6	70	3	2W+5	9	40	4	14	7)

1) Die Smaragdnatte entspricht von Größe und Gefährlichkeit etwa einer Ringelnatte.

2) Bei gelungener Attacke hat die Fledermaus eine ungeschützte Stelle getroffen, die TP sind also SP; GW gilt für einen Schwarm von W6 Tieren.

3) Bei gelungener Attacke hat die Ratte eine ungeschützte Stelle getroffen, die TP sind also SP; GW gilt für eine Horde von 2W6 Tieren

4) Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen Sturzflugangriff.

5) Der Orklandbär hat 2 Attacken pro KR (in der gleichen Initiativphase, auf einen Gegner).

6) Der Alligator hat 2 Attacken pro KR (in der Initiativphase und 5 Phasen später).

7) AT und TP-Wert gilt für Stoßzähne. Beim Niedertrampeln gilt AT 6, TP 3W20.

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 übereinstimmend berichtet. Ansonsten jedoch scheint kein Einhorn dem anderen zu gleichen: Mal sind sie milde und sanft, mal hinterlistig und jähzornig.

Einhörner verfügen über eine eigene Form der Zauberei, die nicht auf Zauberformeln zurückgreift, weshalb die unten stehenden Spielwerte als Mindestwerte anzusehen sind. Sie können mit dem Horn oder den Hufen angreifen. Kaum ein Einhorn wird sich auf einen sinnlosen Kampf oder gar einen bis zum Tode einlassen.

INI-Bas 15

AT 12 (Horn) / 10 (Hufe) PA 12
LE 60 RS 2 TP 1W+3/2W+2
GS 18 AU 20 MR 15 GW 14

UNTOFE

Mit dem Tod ist in Aventurien nicht immer alles zu Ende. Bisweilen geschieht es, dass übelste Schwarzmagier die Leichname aus den Gräbern holen und sie zu willfähigen Dienern machen. Wer unter Totenangst leidet, wird beim Anblick solcher Kreaturen mit seiner Panik zu kämpfen haben, bevor er zu vernünftigem 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- oder Stichwaffen (Äxten und Streitkolben, egal ob ein- oder zweihändig geführt) wirksam bekämpft werden. Schwerer und Säbel richten den halben, Stichwaffen (Fecht- oder Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile) überhaupt keinen Schaden an. Wer zum ersten Mal einem wandelnden Skelett gegenübersteht, muss eine Mut-Prob+2 (eventuell noch erschwert um die Totenangst) schaffen, um nicht davonzurennen.

INI-Bas 10 AT 8 PA 2 LE 30
RS je nach Rüstung TP je nach Waffe
GS 5 AU unendlich MR 5 GW 8

ZOMBIE

Der Zombie ist ein stark verwester Leichnam, der wieder zum Leben erweckt wurde. Er ist derart abscheulich anzuschauen, dass beim ersten Anblick eine Mut-Prob+4 (eventuell noch erschwert um die Totenangst) bestanden werden 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.

INI-Bas 7 AT 7 PA 0
LE 22 RS 0 TP 1W+2
GS 4 AU unendlich MR 10 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-Prob+5 ablegen (eventuell noch erschwert um die Totenangst), auch bei jeder weiteren Begegnung mit einer Mumie. Mumien werden mit Feuer wirksam bekämpft, eine Fackel (als improvisierte Hieb- oder Stichwaffe) richtet 2W TP an, der Zauber IGNIFAXIUS erzeugt die doppelte TP-Zahl.

INI-Bas 12 AT 7 PA 7
LE 45 RS 2 TP 1W+4
GS 5 AU unendlich MR 15 GW 12

DRACHEN

Drachen sind keine 'Aufwärmmonster', sondern majestätische, häufig zauberkundige Wesen, und eine Begegnung mit ihnen sollte immer ein stimmungsvoller Höhepunkt des Abenteuers sein. Sie sind intelligent und verständigen sich über eine eigene Gedanken- sprache. Ihr Blut ist siedend heiß, und sie können in aller Regel Feuer speien. Selbst ihr kleinster Vertreter, der Zwerg- oder Funkel- drache, verspeist einen Helden der ersten Stufe zum Frühstück, der dreiköpfige Riesen- lindwurm röstet gar eine ganze Heldengruppe

mit seinem Flammenstrahl. Heben Sie sich Drachen also besser auf, bis die Helden ihrer würdig sind – sowohl als Gegner als auch als Verbündete.

DÄMONEN

Die Welt der Dämonen ist komplex, und ein Ausflug in ihr Reich würde den Rahmen dieses Kapitels sprengen. Ihre Heimat liegt nicht in Aventurien, nicht einmal auf der Welt Derc, sondern in der von Magiern so genannten Siebten Sphäre, auch als Niederhöllen bekannt, dem brodelnden Chaos außerhalb jeglicher geordneten Existenz. Dämonen müssen beschworen werden, sie können nicht aus eigenem Gutdünken nach Aventurien kommen. Obwohl – oder gerade weil – sie nicht von dieser Welt stammen, sind sie äußerst machtvolle Wesen. Nur die besten Zauberer oder kampferprobtesten Krieger können es überhaupt mit ihnen aufnehmen, und nur Zaubersprüche, Zauberwaffen und das Wirken der Götter können ihnen dauerhaften Schaden zufügen.

Dieser Zeilen sollten Ihnen nun nicht den Mund wässrig machen, sondern Sie vielmehr vor dem Einsatz von Dämonen warnen, vor denen selbst gestandene Magier einen wahrhaft höllischen Respekt haben, und wenn unerfahrene Helden einem Dämon entgegentreten, kann das für sie nur tödlich enden – ganz abgesehen davon, dass ihre Seele nicht in Borons Hallen einziehen wird, sondern für immer in den Niederhöllen schmachtet. Falls Sie mehr über Dämonen erfahren möchten, sei Ihnen die Lektüre der Box **Götter und Dämonen** empfohlen.

EIGENE MONSTER

Eine weitaus reichhaltigere Auswahl an Kreaturen und Ungeheuerlichkeiten finden Sie wie gesagt in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**. Überdies dürfen Sie sich frei fühlen, selbst neue Monster zu erfinden. Behalten Sie dabei jedoch in jedem Falle 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 möglichst hohe Zahl an Trefferpunkten sind natürlich 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.

GIFTE, KRANKHEITEN UND KRÄUTER

TODSICHER – AVENTURISCHE GIFTE

Auch in Aventurien werden Streitigkeiten bisweilen durch Giftmord gelöst. Pauschal kann man sagen, dass die Beliebtheit dieser Methode, den Kontrahenten zu befrieden, 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 Wehrheim kaum ein harmloses Rauschkraut bekommen kann, werden in Al'Anfa tödliche Pülverchen schon beinahe von Marktschreibern feilgeboten.

Der *Wehrheimer Index* stellt die Verwendung bestimmter Gifte (von den im Folgenden aufgezählten *Boabungaha*, *Gonedé*, *Kukris* und *Purpurblitz*) 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 das richtige Lösungswort kennt, ein Empfehlungsschreiben eines 'guten Kunden' mitbringt oder etwas gegen den Verkäufer in der Hand hat, das nicht an die Ohren der Büttel dringen sollte.

Mehr zu Giften finden Sie in der *Enzyklopaedia Aventurica* in der Box **Die Welt des Schwarzen Auges**.

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 um so 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).

Im Folgenden finden Sie einige (längst nicht alle) Gifte aufgelistet. Die Stufe gibt an, wie stark das Gift ist um wieviele Punkte die KO-Probe erschwert wird. Die Angabe bei **Wirkung** vor dem Schrägstrich steht für die volle Wirkung, hinter dem Schrägstrich für die halbe Wirkung (abhängig von der Konstitutions-Probe). 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.

Nähere Informationen zum **Schaden durch Gifte** und dessen Abwehr durch eine gute **Konstitution** finden Sie auf der Seite 116, zum Heilen von Vergiftungen auf der Seite 83.

ANGSTGIFT

Dieses magische Waffengift dringt ins Blut des Opfers ein, fügt ihm aber keinen körperlichen Schaden zu, sondern versetzt es in Angst, sodass es die Flucht vor dem ersten Wesen ergreift, das es nach der Vergiftung erblickt.

Stufe: 4

Wirkung: Panische Angst vor jedem Anwesenden / MU -5

Beginn: sofort

Dauer: 1 SR

Preis: 25 D

ARACHNIAE

Lähmendes Waffengift, das aus dem Giftsaft der *Höhle spinne* gewonnen wird. Wird gerne bei Entführungen verwendet.

Stufe: 1

Wirkung: Leichte Lähmung, AT/PA -2 / AT/PA -1

Beginn: sofort

Dauer: 1 Stunde, bei gelungener KO-Probe nur ½ Stunde

Preis: 5 D

BOABUNGAHA

Dieses Atemgift ist wohl das begehrteste Produkt, das die Waldmenschen im Regengebirge herstellen und bisweilen gegen *hochwertige* Metallwaffen tauschen. Boabungaha gehört zu den gefährlichsten Giften überhaupt. Hilfe ist eigentlich nur auf magischem Wege möglich.

Stufe: 19

Wirkung: Ersticken (1W6 SP/KR) / Atemnot (1W-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, mit dem gerne Türklinken o. ä. gesichert werden.

Stufe: 5

Wirkung: 2W6-3 SP/Std. / 1W SP/Std.

Beginn: sofort

Dauer: 2W6 Std., bei gelungener KO-Probe 1W+1 Std.

Preis: 30 D

GONÉDE

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) / 1W+1 SP/SR; alle Eigenschaften -1

Beginn: 10 KR

Dauer: 5 SR

Preis: 70 D

HALBGIFT

Ein alchemistisches Elixier, das, wenn es in die Blutbahn dringt, demoralisierend und verwirrend auf das Opfer wirkt und seine Koordination stark einschränkt.

Stufe: 8

Wirkung: MU, KL, IN, GE, FF, KK werden halbiert (ändert auch die Grundwerte) / ge-

nannte Werte je -3

Beginn: sofort

Dauer: ca. 4 SR

Preis: 60 D

KUKRIS

Ein auch als 'Königsmacher' bezeichnetes Einnahme- oder Waffengift, das vor allem in Südaventurien verbreitet ist; beliebt wegen der einfachen und für den Anwender sicheren Handhabung.

Stufe: 12

Wirkung: 1W6 SP/KR, Juckreiz (KL, FF -1), Krämpfe (KK, GE -3) / 1W-2 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 zustoßen ist, ist es auch schon tot. Purpurblitz ist bei der Untersuchung der Leiche nicht nachzuweisen.

Stufe: 20

Wirkung: 2W6 SP/KR / 1W SP/KR

Beginn: sofort

Dauer: bis zum Tod

Preis: 300 D

KRANKHEITEN UND PLAGEN

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 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.

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 / W6+6 Tage

Wirkung: W3+1 SP pro Tag, derweil sind KK, GE, AT und PA um je 2 Punkte gesenkt; strenge Bettruhe verkürzt den Krankheitsverlauf um W6 Tage.

Stufe: 3

WUNDFIEBER

Eine Fieberkrankheit mit unruhigem Schlaf, körperlicher Mattigkeit, bisweilen Sprachverwirrtheit; in schlimmen Fällen auch Koma und Tod.

Ursache: verschmutzte Wunden (durch rosti-

ge Waffen, Monsterbisse etc.); am Ende eines Tages, wenn ein Held 5 SP oder mehr durch verschmutzte Wunden erlitten hat, mit einer KO-Probe prüfen, ob er sich mit Wundfieber angesteckt hat, was bei Misslingen der Fall ist; 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, -5 wenn der Held Resistenz gegen Krankheiten als Vorteil hat (z.B. weil er ein Zwerg oder Elf ist). 'Wunde' in obigem Zusammenhang bedeutet übrigens allgemein 'Verletzung', nicht unbedingt eine Wunde nach den Regeln von S. 97.

Dauer: 1 Tag / 2 W6 Tage

Wirkung: 2W6-1 SP am ersten Krankheitstag, 2W6-2 SP am zweiten Krankheitstag, 2W6-3 am dritten usw.; außerdem sinkt die KK je-

den 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 W20), Aufenthalt in einer Basiliskenbrache (17-20 auf W20)

Dauer: 7 Tage / 1W6+3 Tage

Wirkung: Pro Tag sinken GE und KK um jeweils W6 Punkte; sind beide Werte auf 0 gefallen, beginnt die Versteinering: 2W6 SP/Std.

Stufe: 8

HEILPFLANZEN

Der aventurischen Luft schreibt man zu, sehr heilkräftig zu sein. Doch oft genug reicht das allein nicht aus, und man braucht noch ein wenig Unterstützung durch heilsame Kräuter und Pflanzen.

Weitere Informationen zu Heilpflanzen finden Sie im Band **Herbarium Aventuricum** in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**.

Wichtige Heilkräuter haben wir unten zusammengefasst, mit

folgenden Angaben: **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, der **Preis** ist wiederum ein Durchschnittswert, der lokal stark variieren kann.

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.

ДОП

Sumpfpflanze, deren Stängel frisch gekaut Krankheiten lindert (erleichtert u.a. die KO-Proben bei Paralyse).

Verbreitungsgebiet: ganz Aventurien südlich von Gerasim

Verbreitungsraum: Sumpf

Preis: 12 D pro Portion eingelegter Stängel

Probe: +8

КАЖУБО

Kajubo ist im eigentlichen Sinne kein Heilkräuter, aber die Knospen des Strauches ermöglichen es einem Menschen, bis zu drei SR lang ohne Atemluft auszukommen.

Verbreitungsgebiet: Altoum, Souran, Nikkali

Verbreitungsraum: Waldrand/Küste

Preis: 10 D für 5 in Öl eingelegte Knospen

Probe: +21

МЕНЧАЛ

Saft des Menchalkaktus, der die Wirkung von Giften halbiert.

Verbreitungsgebiet: Khôm-Wüste

Verbreitungsraum: Wüste und Wüstenrand

Preis: 18 S pro Portion Saft

Probe: +10

ОЛГИНВУРЗ

Moos, das pro Portion die Stufe eines Giftes um 1 senkt (bis zur halben Stufe) und alle Schadenswürfe (durch Gift und Krankheiten) des nächsten Tages um 1 SP senkt. Einsatz von Olginwurzel erleichtert auch *Heilkunde Gift*- und *Heilkunde Krankheit*-Proben um 1 Punkt pro Portion.

Verbreitungsgebiet: Raschtulswall

Verbreitungsraum: Hochland/Gebirge/Wald

Preis: 3 D pro Moosballen

Probe: +25

ВИЕРБЛÄТТРИГЕ ЕИПБЕЕРЕ

Das klassische Heilkräuter, das in jeden Abenteuererrucksack gehört. Pro Anwendung bringt das Kraut W3 LeP zurück, bei einer gelungenen *Heilkunde*-Probe sogar 1W6.

Verbreitungsgebiet: ganz Aventurien nördlich des Yaquir

Verbreitungsraum: Wald/Waldrand

Preis: 3 H pro Beere

Probe: +8

ВИРСЕЛКРАУТ

Ebenfalls ein Klassiker, da es gegen Verwundungen hilft - diese Art Gebrechen sind schließlich die häufigsten, die dem Abenteurer zusetzen. Bringt frisch auf die Wunde gelegt 10 LeP zurück.

Verbreitungsgebiet: ganz Aventurien

Verbreitungsraum: Steppen

Preis: 1 D pro Portion

Probe: +5

AUSRÜSTUNG

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)Dukaten, 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 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 115). Auch aventurisches Geld hat sein Gewicht: ein Dukaten oder fünf Silbertaler oder zehn Heller oder zehn Kreuzer wiegen jeweils eine Unze.

Auf dem **DSA-Meisterschirm** finden Sie ein Vielzahl weiterer Ausrüstungsstücke, mit denen Sie Ihren Helden individuell ausstaffieren können.

NICHTMAGISCHE AUSRÜSTUNG

In jeder Stadt und bisweilen auch in größeren Dörfern finden sich Krämer, die Gegenstände des alltäglichen (Abenteurer-)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 ungen in die nördlichen Eiswüsten reist. Normale Straßenkleidung, die freilich nicht gegen bittere Kälte schützt, wiegt etwa 120 Unzen und kosten ungefähr 20 S, Winterkleidung wiegt 200 U und kostet 30 S.

Ausrüstungsteil	Gew.	Preis	Ausrüstungsteil	Gew.	Preis
Angelhaken mit Schnur	1	2 H	Pechfackel	20	5 H
Essbesteck	10	5 S	Pergament, 10 Blatt	1	12 S
Feuerstein und Stahl	5	6 H	Pfanne, Eisen Ø 30 cm	80	8 S
Gänsekiele (10 Stk.), Griffel	1	4 S	Seil, 10 Schritt	55	7 S
Hammer	40	8 S	Sturmlaterne, Öl	30	12 S
Handbeil	40	15 S	Tuchbeutel	15	4 H
Kerze	2	1 H	Wasserschlauch, 1 Liter	5	1 S
Kerzenlaterne	20	5 S	Wolldecke	60	2 S
Kessel, emailliert	70	15 S	Wurfhaken mit 10 Schritt Seil	30	10 S
Kletterhaken, 10 Stück	50	5 S	Zunderkästchen	8	2 S
Lampenöl	10	5 H	Zweipersonenzelt (ohne Boden)600	ab 3 D	
Lederrucksack (fasst 15 Stein)	40	4 S			
Lupe	5	8 D			
Nähzeug	2	8 S			
Öllampe	10	1 S			

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 einer Hafenstadt wie Havena ist wesentlich billiger, an Angelzeug zu kommen, als in einer Wüstenoase.

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'.

MAGISCHE AUSTRÜSTUNG

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. 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 Zaubering jedoch verdienen, es etwa aus dem Drachenhort stehlen oder einem finsternen Schwarzmagier abjagen.

Unten stehend finden Sie eine kleine Auswahl magischer Objekte, denen die Helden im Laufe ihres Abenteuerlebens begegnen können. Mit einer solchen Ausstattung sollten Sie es aber nicht übertreiben. Als grober Anhaltspunkt mag die Gesamtsumme der Abenteuerpunkte der Heldengruppe gelten: Für jeweils 5.000 Punkte kann in der Gruppe ein magischer Gegenstand und ein Elixier existieren.

Elixiere: Magische Tränke haben die verschiedensten Wirkungen; ein Kraftelixier beispielsweise kann den KK-Wert um W6+1 Punkte für W6+1 Spielrunden erhöhen. Oder sie halbieren das Körpergewicht, sodass man eine auffällige Brücke überschreiten kann. Oder sie verwandeln einen Menschen in eine Maus. Elixiere sind in den seltensten Fällen für weniger als 50 Dukaten erhältlich.

Auch Gifte magischer Art 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 Dukaten pro Lebenspunkt kostet.

Zauberringe und -amulette: Häufige werden genannte Schmuckstücke mit magischen Sprüchen (siehe die Liste der Zaubersprüche ab S. 131) belegt, die – wie so oft durch ein Schlüs-

selwort ausgelöst – den Träger beispielsweise unsichtbar machen, ihn für sein Gegenüber überirdisch schön und anziehend erscheinen oder ihn eine Tiersprache sprechen lassen. Oft wirken sie nur ein einziges Mal. 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 im dreistelligen Dukatenbereich rechnen. Es steht Ihnen natürlich frei, in Ihrer Zauberkunstwerkstatt weitere Artefakte zu entwerfen. Achten Sie dabei nur auf ein ausgewogenes Spiegelgleichgewicht. Wenn die Heldengruppe für jedes Problemchen gleich die magische Lösung im Rucksack hat, wird aus dem spannendsten Abenteuer rasch eine Gähnorgie.

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 stehend 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 Warenschaubesuchern überfüllten Stadt muss man schon das Doppelte hinlegen. Weitere Lebensmittel finden Sie auf dem Meisterschirm.

Nahrungsmittel	Gew. (Unzen)	Preis
Bohnen, getrocknet	20	4 K
Fladenbrot	20	3 K
Hartkäse	20	2 H
Hartwurst	20	3 H
Dörrfleisch	20	7 H
Räucherhering	20	7 K
Schafskäse	20	15 K
Schinken	20	8 H
Schwarzbrot	20	1 H

IN DER TAVERNE

Auch die stärksten Helden müssen des 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 118). 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. Die unten stehenden Entgelte gelten als Durchschnitt für leidlich gut geführte, ungezieferarme Häuser. Weitere Speisen und Dienstleistungen finden Sie auf dem Meisterschirm.

Das leibliche Wohl Preis pro Portion

Eintopf	3 H
Fleischgericht	7 H
Fischgericht	5 H
Brot und Wurst	2 H
Brot und Käse	1 H
Krug Bier	6 K
Becher billiger Wein	9 K
Schnaps	6 K

Übernachtung

Strohsack im Schlafsaal	2 H
Einzelzimmer	3 S
Doppelzimmer	5 S

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 Hehlerware 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.

PUTZTIERE

Pferde: Das wichtigste Verkehrsmittel Aventuriens sind die eigenen Füße – wer ein Reittier besitzt, kann sich durchaus wohlhabend wähen. Immerhin kostet schon ein älteres Allerweltsperd etwa 40 bis 50 Dukaten – von dieser Summe muss ein Kanzleischreiber ein Jahr lang seine Familie ernähren, ohne dass er viel zurücklegen kann.

Esel: Mit etwa 25 Dukaten ist ein Esel nur halb so teuer wie ein Pferd. Allerdings ist er mehr ein Lasttier. Einen normal gewachsenen Menschen zu tragen, macht das Grautier auf Dauer krank – von einem Krieger in Rüstung ganz zu schweigen.

Maultier/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. Reicht die Größe eines Maultieres an die eines Pferdes heran, dann ist es meist oft deutlich teurer als 35 Dukaten.

Hund: 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. Kümmerst 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.

TIPPS FÜR MEISTER

Und wenn alles mal ganz anders geht: Scheuen Sie sich nicht, sich eine

Denkpause zu nehmen, um Ihre Geschichte den Helden anzupassen.

Auf Sie ist das Los gefallen, in Ihrer Spielrunde zu meistern? Verzweifeln Sie nicht. Keine Panik. Alles halb so wild. Wie, 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 unterhaltsames 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.

● **Seien Sie gerecht.** 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 auch in der Betreuung der einzelnen Spieler gerecht.** 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 Spielsession ein kurzes 'Briefing' 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 Abenteurvorbereitung 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 Situation falsch einschätzt. In Angesicht einer Übermacht an Gegnern die Waffe zu ziehen, kann sehr schnell auf Selbstmord 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 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. (Ja, auch Schurken können Hinterhalte legen, AT+ 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. Wenn möglich, verpacken Sie die Ratschläge immer so, dass sie ins Spiel passen: zum Beispiel durch irgendein neues Detail, das einem der Helden plötzlich auffällt, oder durch einen Hinweis, den Sie einer 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 zufriedenstellen. 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 Erfahrungspunkten.** 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 alle Möglichkeiten genommen, Ihren Spielern spannende 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 zurecht 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).

● **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 um so 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 die Reichsregentin Emer eine Rotte dahergelaufener Gossenratten 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' oder sehr 'märchenhaft' 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

ZUR VERGABE VON ABENTEUERPUNKTEN

Eine der wichtigsten Aufgaben, die Sie als 'Organisator' zu erledigen haben (neben den Aufgaben als Darsteller, Regisseur und Sündenbock ...), ist die Regelung der AP-Vergabe. In vorgefertigten Abenteuern vergeben wir 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 entworfenen Abenteuer.)

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 nachzuhalten, in welchen Bereichen ein Held spezielle Erfahrungen gemacht hat – spezielle Erfahrungen beziehen sich also stets auf einzelne Talente (oder Zauberfertigkeiten). Wir haben auf Seite 121 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).
- die Erfahrung unter besonderem Stress 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 Zuschläge die Probe deutlich erschweren und diese trotzdem gelingt).
- das Talent über längere Zeiträume hinweg im intensiven 'Dauereinsatz' ist (tägliche *Wildnisleben*-Proben beim Durch-

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. Abgesehen davon haben wir uns natürlich etwas dabei gedacht, dass die Regeln so sind, wie sie sind ...

queren der Echsenstümpfe, 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 den Spieler bei einer Talentprobe ein besonderer Erfolg (eine Doppel-1) gelungen ist.

Es ist keine spezielle Erfahrung, wenn die Helden zum fünften Mal auf einem Weg durch einen mittelaventurischen Wald reisen; es ist 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 S. 70), also ohne Malus gewürfelt wird. (Es ist natürlich auch 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.

Bei Kämpfen gegen intelligente, humanoide Gegner sollten Sie zwar auch entsprechend der Gefährlichkeit 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 KEINE VERHALTENSPUNKTE ODER FLEISSKÄRTCHEN!

AP 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 unbekanntes 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 (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 Sozialstaus 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 erliden 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 nicht klappt – und dann sollte man sich trennen.

TIPPS FÜR SPIELER

sollten Sie stets im Auge behalten, dass er nicht überschlagen kann, dass

eine Charisma-Steigerung ihm in 11 seiner aktiven Talente Vorteile bringt –

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 bräuchte 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 'überbringen' 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 wirklich 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 irgend etwas '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 Kräutrhäufigkeiten 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 mitangehört 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', 'Abenteurpunkte' oder 'Initiativmodifikatoren'. Auch bei der Steigerung des Helden

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 auf einen gemeinsamen Nenner (und teilen Sie es dem Meister mit).

● **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, 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!

DIE STEIGERUNGSKOSTEN-TABELLE (SKT)

WERT	A	B	C	D	E	F	G	H
negativ	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT
0	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT
1 (kein Basist.)	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT
1 (Basistalent)	1	2	2	3	4	6	8	16
2	2	4	6	7	9	14	18	35
3	3	6	9	12	15	22	30	60
4	4	8	13	17	21	32	42	85
5	6	11	17	22	28	41	55	110
6	7	14	21	27	34	50	70	140
7	8	17	25	33	41	60	85	165
8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	13	25	38	50	65	95	125	250
11	14	28	43	55	70	105	140	280
12	16	32	47	65	80	120	160	320
13	17	35	51	70	85	130	175	350
14	19	38	55	75	95	140	190	380
15	21	41	60	85	105	155	210	410
16	22	45	65	90	110	165	220	450
17	24	48	70	95	120	180	240	480
18	26	51	75	105	130	195	260	510
19	27	55	80	110	135	210	270	550
20	29	58	85	115	145	220	290	580
21	31	62	95	125	155	230	310	620
22	33	65	100	130	165	250	330	650
23	34	69	105	140	170	260	340	690
24	36	73	110	145	180	270	360	720
25	38	76	115	150	190	290	380	760
26	40	80	120	160	200	300	400	800
Aktivierungsfaktor	1	2	3	4	5	7,5	10	20

Die Abkürzung AKT steht für die 'Aktivierungskosten', also die Zahl von Abenteuerpunkten, die man benötigt, um sich in einem Talent oder Zauber, von dem man bislang noch überhaupt keine Ahnung hatte, Grundkenntnisse zu verschaffen.

Für Talente berechnen sich diese Kosten nach der Formel $ST \times ST \times \text{Aktivierungsfaktor}$, wobei ST die momentane Stufe des Helden ist und der Aktivierungsfaktor am unteren Ende der Tabelle abzulesen ist. Bei Zaubern lautet die entsprechende Formel $5 \times ST \times \text{Aktivierungsfaktor}$.

A: Sprachen und Schriften, Elfenzauber für Elfen

B: Gesellschaftliche Talente; Naturtalente; Wissenstalente; Handwerkliche Talente, Gildenzauber für Magier

C: Waffentalente (Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere), ihnen bekannte Elfenzauber für Magier

D: Körperliche Talente; Waffentalente (Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihand-Hieb Waffen), ihnen bekannte Gildenzauber für Elfen

E: Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Lanzenreiten, Schwerter, Zweihandschwerter und -säbel), Ausdauer

G: Astralenergie

H: Eigenschaften, Lebensenergie

(Beachten Sie hierbei, dass sich in Ausnahmefällen, zum Beispiel durch den Vorteil einer Begabung, die Kategorie eines Talents ändern kann.)



FANPRO