

WEGE DES SCHWERTS

ERWEITERUNGSREGELN ZUM FANTASY-ROLLENSPIEL

Das Schwarze Auge

12019PDF

Das Schwarze Auge



AVENTURIEN®

VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUANT

REDAKTION

DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION

MELANIE MAIER

UMSCHLAGGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

ZOLTAN BOROS / GABOR SZIKSZAI (AGENTUR KOHLSTEDT),
ELKE BROSKA, CARYAD, EVA DÜNZINGER, JENS HAUPT,
INA KRAMER, MICHAEL PIETZER, THOMAS RÖMER,
CHRISTIAN TURK, SABINE WEISS

SATZ

TOBIAS HAMELMANN

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.

Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Zweite, überarbeitete Auflage



WEGE DES SCHWERTS

TALENT- UND KAMPFREGELEN DES SCHWARZEN AUGES

REDAKTION: THOMAS RÖMER

UNTER MITARBEIT UND MIT ERGÄNZENDEN TEXTEN VON
CHRIS GOSSE, TILMAN HAKENBERG, ELIAS MOUSSA, CHRISTIAN SAßENSCHIEDT UND ALEX SPOHR

MIT HERZLICHEM DANK FÜR KORREKTURAT, REGELPRÜFUNG, TIPPS UND KRITIK AN
FLORIAN DOP-SCHAUEN, STEPHAN FEGER, PATRIC GÖTZ, BJÖRN HINRICHS, OLAF MICHEL,
FRANK MÜLLER, STEPHANIE VON RIBBECK UND MICHAEL UNTERBERGER

BASIEREND AUF DEN DSA4-REGELN AUS DER BOX **SCHWERTER UND HELDEN**
VON FLORIAN DOP-SCHAUEN, BRITTA HERZ UND THOMAS RÖMER,
LEBENSSTIL-REGELN AUS DEM BEIHEFT ZUM **DSA-SPIELLEITERSCHIRM** VON FRANK WILCO BARTELS

 **ULISSES
SPIELE**

INHALT

Vorwort.....	5	Umfassende Regeln.....	138
Die Spielregeln in Kürze.....	6	Zeit, Raum und Bewegung.....	138
Eigenschaften und Eigenschaftsproben	6	Bewegung.....	138
Talentwerte und Talentproben.....	7	Strategische Bewegung	141
Zauberei	8	Last und Tragkraft.....	143
Lebens-, Astral-, Karmapunkte und Ausdauer.....	9	Schadensquellen.....	144
Zeiteinheiten und Bewegung.....	10	Aventurische Gifte	147
Talente, Talentwerte, Talentproben.....	11	Aventurische Krankheiten	151
Die Talentprobe	12	Heilung und Regeneration	159
Verschiedene Arten von Talentproben	14	Abenteuerpunkte und Erfahrung	162
Die Talente	16	Steigern.....	163
Sonderfertigkeiten und Talenteinsatz.....	41	Die verschiedenen Lernmethoden.....	167
Die Kampfregeln.....	44	Die Steigerungskosten-Tabelle (SKT)	168
Vor dem Kampf – die Kampfwerte	45	Erfahrung und Steigerung für Zauberer.....	169
Die Kampftechnik-Talente.....	45	Erfahrung und Steigerung für Geweihte.....	173
Der Kampf	51	Steigerung in Stichworten	176
Kampfaktionen und Manöver.....	58	Anhang 1: Sozialstatus	177
Sonderfertigkeiten im bewaffneten Nahkampf	72	Das Spiel mit dem Sozialstatus.....	177
Optionale Kampfregeln	78	Lebensstil.....	179
Waffenloser Kampf.....	87	Anhang 2: Feuer und Eisen.....	181
Sonderfertigkeiten im waffenlosen Kampf	89	Herstellung von Waffen, Rüstungen und Schilden ..	181
Fernkampf	93	Fertigung besonderer Waffen.....	184
Optionale Regeln zum Fernkampf	97	Reparatur von Waffen und Rüstungen	186
Der Kampf zu Pferd.....	100	Besondere Materialien und Techniken.....	187
Optional: Kampf mit Trefferzonen.....	107	Anhang 3: Meta-Talente, Jagd und Essenssuche	189
Kampf gegen Tiere	111	Anhang 4: Die Sonderfertigkeit Waffenmeister	190
Aventurische Nahkampfwaffen.....	115	Anhang 5: Strukturpunkte	191
Aventurische Schuss- und Wurfaffen.....	127	Anhang 6: Zur Alterung.....	192
Aventurische Schilde und Parierwaffen	131	Anhang 7: Tabellen	193
Aventurische Rüstungen	132		

VORWORT

Die Welt des **Schwarzen Auges** ist eine phantastische Welt, in der Zauberer alltäglich und Drachen bekannt sind und in der bisweilen sogar die Götter auf Dere wandeln. Und auch viele Helden, die die Geschehnisse der Welt mitgestalten, sind der Zauberei mächtig oder haben einen 'guten Draht' zu den Göttern.

Aber nicht jedes Problem lässt sich mit Zaubersprüchen oder Liturgien aus der Welt schaffen – vor allem erfordert nicht jedes Problem den Einsatz übernatürlicher Kräfte. Sei es, dass die Helden einen Nachtwächter beschwatzen müssen, sie nachts in die Stadt zu lassen, sei es, dass sie sich bei einer Jagdpartie des örtlichen Adligen plötzlich einem wütenden Keiler gegenüber sehen. Vielleicht mag ein Zauber ein Schloss öffnen oder eine Falle entschärfen – ein Schloss oder eine Falle zu bauen, ist mit keiner Zauberei möglich. Und schließlich und endlich gibt es auf Dere hundert Mal mehr 'normale' Menschen und andere Spezies; Wesen die auch ihre Bestimmung darin sehen, gut in ihren weltlichen Tätigkeiten zu sein. Also ist es häufig Aufgabe der Helden, besser zu sein, den Unterschied auszumachen, zu brillieren und Höchstleistungen zu zeigen.

Im vorliegenden Band haben wir fast alle 'profanen' Regeln für das Spiel in Aventurien und Myranor (oder allgemein: mit dem Regelsystem des **Schwarzen Auges**) zusammengestellt.

'Fast alle' deshalb, weil wir die sehr umfangreichen und detaillierten Regeln zu Tierzucht, Abrichten und Dressur sowie Sonderregeln zu speziellen Tieren und Pflanzen in der **Zoo-Botanica Aventurica** belassen haben, genau wie wir nicht jede Sonderkampfregele oder Spezialwaffe aus dem **Aventurischen Arsenal** übernommen haben.

'Profan' deshalb, weil wir eben nur diese Regeln zusammengetragen haben, in denen es nicht um den Einsatz von Zauberei oder das Herbeirufen göttlicher Kräfte geht. Mehr zu letztgenannten Themen finden Sie in den Bänden **Wege der Zauberei** beziehungsweise **Wege der Götter**.

Wege des Schwerts ist also ein Kompendium der Talent- und der Kampfregele, das in seinen Grundzügen für die beiden bislang erforschten Spiel-Kontinente Aventurien und Myranor gleichermaßen gilt. Daneben beschäftigen wir uns im dritten Teil mit all den Regeln, die die Umwelt der Helden und ihre Gefahren abbilden, während der vierte Teil sich der Steigerung und Verbesserung Ihrer Helden widmet. In den Anhängen haben wir einige Spezialthemen aufgenommen, die einige Regelaspekte detaillierter beleuchten.

Insgesamt erwarten Sie also fast 200 Seiten, kompakt mit Informationen, Regeln, Vorschlägen, Anregungen, Listen und Tabellen und den dazugehörigen Beispielen gefüllt – der Band der erweiterten DSA-Regeln in der Hardcover-Ausgabe, der für *alle* aventurischen und myranischen Helden von Interesse ist.

Ganz besonderen Dank möchte ich an dieser Stelle unseren neuen Testlesern aussprechen, die sich genau wie wir mit der Bearbeitung dieses 'nicht ganz kleinen und unwichtigen' Regel-Konvoluts die Nächte um die Ohren geschlagen haben, um einen Band herauszubringen, der so fehlerfrei wie möglich ist.

Andere aufmerksame Leser – Sie nämlich – werden einige minimale Änderungen gegenüber dem Basisregelwerk oder gegenüber **Wege der Helden** bemerken (vielleicht fällt Ihnen auch der Hammerhai im Index auf) – diese Änderungen sind beabsichtigt, und wenn es irgendwo einen Widerspruch zwischen den genannten Bänden und dem vorliegenden geben sollte, haben Regeln und Auslegungen aus **Wege des Schwerts** Vorrang.

Oh, natürlich wird es wieder Debatten über die ein oder andere Regel geben. Die gab es innerhalb des Regel-Teams bzw. der Testleser auch, und ob bestimmte Manöver nun 'zu stark' sind, bestimmte Talente 'überhaupt sinnvoll', ist größtenteils eine Frage des Spielstils – Ihres wie unseres – und des persönlichen Geschmacks, die wir auch mit einem 'kanonischen' Regelwerk nicht endgültig lösen können.

Wir denken aber, dass wir mit dem vorliegenden Band nicht nur den Geschmack der meisten DSA-Spielgruppen treffen, sondern auch, dass durch das Baukastensystem der Regeln eine Anpassung an verschiedene Spielstile möglich ist, ohne dass Sie zu Hausregeln greifen müssen.

Schlussendlich können und wollen wir Ihnen auch mit einem Regelwerk nicht vorschreiben, wie Sie zu spielen haben – wir gehen einfach davon aus, dass Sie wissen, was Sie wollen und wie Sie das Maximum an Spielfreude aus unseren Regeln, Vorschlägen und Anregungen herausziehen können.

In diesem Sinne und mit Phexens Segen – auf zu neuen Abenteuern!

Düren und Erkrath, im September 2007,
für die Bandredaktion
Thomas Römer

DIE SPIELREGELN IN KÜRZE

Zuerst wollen wir Ihnen hier kurz die Kernbegriffe im Regelsystem des Schwarzen Auges vorstellen, die wir im Verlauf des Buches durchgehend verwenden. Detaillierte Informationen finden Sie im **Basisregelwerk** auf den Seiten 109 bis 166 und 188 bis 208 oder ab Seite 44 in diesem Band. Ein Verweis auf den Generierungsband **Wege der Helden** ist bisweilen mit **Helden xxx** abgekürzt (wobei xxx für die Seitenzahl steht), Verweise auf die (zu diesem Zeitpunkt – Oktober 2007 – noch nicht erschienenen) Bände **Wege der Zauberei** und **Wege der Götter** sind ausgeschrieben und möglichst eindeutig formuliert. 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 als Kopiervorlage in Wege der Helden oder im Dokumentenblock finden sowie auf www.dasschwarzeauge.de herunterladen können) und einige weitere Notizzettel, Stifte sowie einen zwanzigseitigen und einen sechsseitigen Würfel.

DIE WÜRFEL

Beim Schwarzen Auge werden üblicherweise nur zwei Sorten Würfel verwendet: Solche mit 20 Seiten und Zahlen von 1 bis 20, kurz als

W20 bezeichnet, und 'gewöhnliche' sechsseitige Würfel, die Zahlen zwischen 1 und 6 produzieren und die als **W6** abgekürzt werden.



Wenn wir (selten) von einem **W3** reden, meinen wir einen Wurf mit dem sechsseitigen Würfel, wobei 1 und 2 als 1 gezählt werden, 3 und 4 als 2 und 5 und 6 als 3.

Eine Angabe wie **3W6** bedeutet, dass Sie drei sechsseitige Würfel rollen und die Würfelergebnisse aufaddieren; eine Angabe **2W20+10** bedeutet, dass Sie zwei zwanzigseitige Würfel rollen, die Ergebnisse zusammenzählen und zusätzlich 10 Punkte addieren.

RUNDUNGEN

Wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt, wird bei allen Rechnungen 'echt' oder 'kaufmännisch' gerundet, d.h. Werte bis x,49 werden ab-, Werte ab x,50 werden immer aufgerundet. Speziell bei Halbierungen heißt dies, dass *aufgerundet* wird. Diese gilt sowohl für feste Werte (wie "(MU+KL+IN)/5") als auch für Würfelresultate ("1W6/2").

EIGENSCHAFTEN UND EIGENSCHAFTSPROBEN

Ein aventurischer Held – Ihre Spielfigur – wird im Spiel dadurch charakterisiert, dass er eine Anzahl Zahlenwerte aufweist, die seine Fähigkeiten und Fertigkeiten in verschiedenen Bereichen beschreiben. Bei den hier vorgestellten Eigenschaften und den unten genannten Talenten gilt: Je höher der Wert, desto besser ist der Held in der genannten Fertigkeit. Auf diese Werte können sogenannte Proben abgelegt werden, um in kritischen Spielsituationen zu prüfen, ob dem Held der Einsatz einer Fähigkeit gelingt.

Die elementaren 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 (s.u.) 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** (sogenannte '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*.

SOZIALSTATUS

Einen ähnlichen Werterahmen wie die Eigenschaften hat der Sozialstatus, der ein Maß für die gesellschaftliche Stellung eines Helden ist, auf den aber selten einmal Proben abgelegt werden. Eine genauere Betrachtung des Sozialstatus finden Sie auf Seite 177.

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 Denkvermögen, die Fähigkeit, eine Situation Stück für Stück zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen sowie das schnelle Erkennen von weltlichen und magischen Zusammenhängen. Eine hohe KL steht auch für angesammeltes Bücherwissen und ein gutes Gedächtnis.

Intuition (IN): die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu treffen, ohne vorher lange zu überlegen, oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Daten und Fakten fehlen. Auch ein gutes Einfühlungsvermögen in Personen und die Fähigkeit, sich mit den 'Schwingungen der astralen Kraft' in Einklang zu bringen, werden vermittels der Intuition geregelt. Ebenfalls in den Bereich der Intuition fallen alle Formen der Sinneswahrnehmung.

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 (oder anderer Manipulationsorgane), gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei so komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen, Fallen entschärfen und Schlösser knacken; allgemeine manuelle Geschicklichkeit.

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

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

Hier noch eine Anmerkung zum Charisma-Wert: In vielen Situationen kommt es beim Einsatz von Charisma oder bei Talentproben auf Gesellschaftliche Talente auch darauf an, ob der aktiv Handelnde und sein Ansprechpartner derselben Spezies, Rasse oder Kultur angehören. Ein zwergischer Volksredner wird bei Menschen schlechter verstanden oder kaum akzeptiert, während er bei Elfen sogar auf Kopfschütteln stoßen wird. Auch in Aventurien gibt es Vorurteile, abergläubisches Geschwätz und unterschwelligen oder sogar offenen Rassismus. Dies können Sie dadurch wiedergeben, dass der CH-Wert einer Person gegenüber Mitgliedern anderer Kulturen um 1 (ein Tulamide im Bornland) bis 5 Punkte gesenkt ist (ein Ork bei Elfen); dies macht sich bei einfachen Charisma-Proben bemerkbar; bei vielen Proben auf gesellschaftliche Talente gelten die auf Seite 22/23 genannten Modifikatoren. Hier den richtigen Eindruck zu hinterlassen ist unter anderem der Sinn der Sonderfertigkeit *Kulturkunde*, mit der man diese Abzüge bei Proben aufheben kann, wenn man sich in der entsprechenden Kultur auskennt.

Dieser Nachteil baut sich natürlich ab, je länger man eine bestimmte Person kennt, und sollte *innerhalb der Heldengruppe* allerhöchstens zu Beginn eine Rolle spielen – zumal man innerhalb der Gruppe ohnehin auf Proben und Werte verzichten und stattdessen die Aktionen ausspielen sollte.

Der CH-Wert (allein gestellt oder in Talentproben) gegenüber Tieren oder beim Zaubern bleibt durch solche Einschränkungen natürlich unberührt.

EIGENSCHAFTSPROBEN

Wenn ein Held eine Aktion durchführt, deren Ausgang nicht von vornherein feststeht, kann der Meister eine Probe verlangen. Und: Der Meister sollte auch nur dann eine Probe verlangen, wenn der Ausgang der Probe wirklich offen und für den Spielverlauf bedeutend ist – GE-Proben für das Ersteigen einer normalen Treppe oder KO-Proben fürs korrekte Atmen sind überflüssig und stören den Spielfluss. Ebenso wenig steht dem Spieler ein Recht auf eine Probe zu.

Es wird dabei diejenige Eigenschaft des Helden 'auf die Probe gestellt', die für das Gelingen der Aktion von entscheidender Bedeutung ist: Mit Körperkraft-Proben bricht man Türen auf oder hebt schwere Kisten an, mit GE-Proben balanciert man über einen Balken, um einen guten ersten Eindruck am Feuer einer Nivesensippe zu erwecken, ist eine erfolgreiche Charisma-Probe notwendig, um sich an den Namen eines alten Bekannten zu erinnern eine KL-Probe usw.

Bei einer solchen Probe würfelt der Spieler mit einem W20: Wenn die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert des Helden ist, war die Probe erfolgreich, ist der Wurf größer als der Eigenschaftswert, misslingt die Probe.

Bei einer gelungenen Probe hat der Held seine geplante Aktion erfolgreich ausgeführt. Bei einer gescheiterten Probe legt der Spielleiter fest, was passiert: 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 und Ähnliches.

ERLEICHTERTE UND ERSCHWERTE PROBEN

Der Spielleiter kann je nach Situation Proben erleichtern oder erschweren. 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 der geforderte Zuschlag auf eine Probe höher ist als der entsprechende Eigenschaftswert des Helden, so ist üblicherweise überhaupt keine Probe erlaubt: Ein Held mit KK 10 scheitert also automatisch bei einer Körperkraft-Probe +12. Umgekehrt gilt ebenfalls, dass ein Held mit einer GE von 17 eine um 5 Punkte erleichterte Probe nicht mehr würfeln muss, weil ihm die Aktion automatisch gelingt.

OPTIONAL: PATZER UND GLÜCKSWÜRFE

Ein gewisses Risiko sollte jedoch bei jeder Probe erhalten bleiben. Darum verwenden wir folgende Regel: Eine (Eigenschafts-)Probe ist in jedem Fall gescheitert, wenn der Würfel eine 20 zeigt. Einen solchen Streich des Schicksals nennen wir **Patzer**. Eine 20 gilt auch dann als misslungen, wenn es sich um eine erleichterte Probe handelt, also eine Probe, bei der man vom Würfelresultat etwas abziehen darf. Je nach Situation kann der Meister entscheiden, dass eine verpatzte Probe drastischere Auswirkungen hat als eine, die einfach nur misslungen ist. So könnte ein Patzer bei einer Gewandtheits-Probe (zum Beispiel beim Balancieren) bedeuten, dass der Held stolpert und hinfällt, ein Patzer bei einer Klugheits-Probe, dass er sich irrt und beispielsweise nun der festen Meinung ist, dass es bei Wüstenvölkern üblich ist, sich zur Begrüßung eine schallende Ohrfeige zu geben.

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

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

Genauer geregelt sind Patzer und Glückswürfe (die dort *Glückliche Attacken* bzw. *Glückliche Paraden* und *Attacke-* bzw. *Paradepatzer* heißen) im Rahmen des Kampfsystems auf Seite 84.

TALENTWERTE UND TALENTPROBEN

Wie oben erwähnt, entscheidet eine Probe auf eine der acht Eigenschaften über Erfolg und Misserfolg vieler Aktionen, die ein Held unternimmt. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist oder in denen in Jahren der Erfahrung erlerntes Wissen wichtiger ist als die 'rohen' Eigenschaften: Beim *Klettern* muss der Held beispielsweise über *Mut*, *Körperkraft* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften sollten vom Spielleiter 'auf die Probe gestellt' werden, wenn

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

Solche Fertigkeiten wie Klettern, Reiten, Heilen u.ä. bezeichnen wir als **Talente**; das Maß 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 24 (mit entsprechenden Aus-

nahmen von -4 bis +32). Dabei kann sein Wert niemals höher sein als der Wert der besten an der Talentprobe beteiligten Eigenschaft plus 3 (beim Vorteil *Begabung [Talent]* plus 5); bei Kampf-Talenten werden hier nur die Eigenschaften GE und KK gewertet, bei Fernkampf-Talenten FF, GE und KK.

DIE TALENTPROBE

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

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 Erschwerung 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 Erschwerung vom Talentwert abgezogen, eine Erleichterung zum TaW hinzugezählt.

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

Wenn ein Held in einem Talent einen *negativen* Talentwert aufweist oder sein TaW durch situationsabhängige Modifikatoren unter null fällt, so muss er diesen Betrag unter null zu *jedem* der drei Würfe der Probe addieren und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll. Ein negativer TaW führt also stets zu drei erschwerten Eigenschaftsproben.

ZAUBEREI

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

Zauberei begegnet den Aventuriern in Form von **Zaubersprüchen**, magischen **Ritualen** und **Artefakten** und in der Person von Magiern,

Eine detaillierte Vorstellung des Talentsystems, der verschiedenen Typen von Talentproben, automatischen Erfolgen und dergleichen mehr finden Sie ab Seite 11.

DAS KAMPFSYSTEM

Nun mögen steile Felswände, verschlossene Truhen und trickreiche Händler ja schon fordernd für einen aventurischen Helden sein, aber darüber hinaus gibt es auch noch *Gegner*, die die Helden daran hindern wollen, ihre Ziele zu erreichen. Das mögen Tiere sein, die die Durchquerung 'ihres' Waldes nicht zu schätzen wissen – das Fleisch der Helden dafür aber um so mehr –, regelrechte, nur auf Tod und Verwüstung bedachte Monstrositäten oder vom Erzschorlen gedungene Söldner und Wachen. Aber auch jener Erzbösewicht selbst wird nur in den wenigsten Fällen nach einem klärenden Gespräch bei einer Tasse Tee von seinen Schurkereien ablassen.

Und wenn es dann zum Kampf kommt, benötigen Sie als Meister oder Spieler natürlich auch Regeln, um solche Kämpfe durchzuspielen, egal, ob dies nun ein Degenduell auf den Zinnen einer Burgruine ist oder der Ringkampf eines Thorwalers mit einem erzürnten Bären. Denn ein solcher Kampf ist nicht mit einer einzelnen Probe abzuhandeln, sondern mit einer Abfolge von Proben, die jeweils für Angriffs- und für Abwehrmanöver stehen. Eine misslungene Probe bedeutet hier also nicht, dass der ganze Kampf verloren ist, sondern nur, dass eine einzelne Aktion im Kampf nicht so geglückt ist, wie es geplant war.

Die Grundelemente des DSA-Kampfsystems sind der **Angriffswert** (kurz: **AT** und **PA**), die sich aus den Grundwerten (AT- und PA-Basiswerten) und Talentwerten (beispielsweise in *Säbel* oder *Schwerter*) zusammensetzen und auf die – ganz wie bei einer Eigenschaftsprobe – Proben mit einem einzigen W20 abgelegt werden: Der Angreifer würfelt eine Probe auf seinen AT-Wert, der Verteidiger auf seinen PA-Wert, oder kürzer: *Der Angreifer würfelt eine Attacke, der Verteidiger eine Parade*. Gelingt die Attacke und misslingt die Parade des Gegners, so ist dem Angreifer ein Treffer gelungen, der nun eine bestimmte Anzahl von **Trefferpunkten (TP)** anrichtet, die von Waffe zu Waffe unterschiedlich ist. Von diesen Trefferpunkten darf der Verteidiger nun noch den Wert seines **Rüstungsschutzes (RS)** subtrahieren und muss den verbleibenden Rest als **Schadenspunkte (SP)** von seiner **Lebensenergie (LE)** abziehen.

Wann ein Kämpfer in einem Gefecht an der Reihe ist, entscheidet sein **Initiative-Wert (INI)**, die zu Beginn des Kampfes aus dem INI-Basiswert und einigen Modifikatoren bestimmt wird. Ein Kampf gliedert sich in **Kampfunden**, in denen ein Beteiligter üblicherweise zwei **Aktionen** (nämlich eine AT und eine 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 usw., bis alle Beteiligten eine Attacke ausführen durften. Dann beginnt die nächste Kampfunde, und der Kampf geht weiter, bis einer der Kämpfer aufgibt, tot oder kampfunfähig ist – oder bis sein Gegner freiwillig von ihm ablässt.

Alle diese Begriffe, die hier nur erwähnt wurden, werden im Kapitel zum Kampf ab Seite 44 genau erklärt.

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

Mit einem **Zauberspruch** wird diese Energie in einen magischen Effekt – eine Lichtkugel, eine Verwandlung, ein Blendstrahl, heilende

Kräfte und dergleichen – nach dem Willen des Zauberers umgewandelt; jeder Zauberspruch benötigt also eine gewisse Menge Astralenergie. Um einen Zauberspruch zu wirken, benötigt ein Magieanwender die Konzentration: Dazu legt er eine **Zauberprobe** ab, die wie eine Talentprobe gehandhabt wird. Für diese Probe stehen dem Zauberer je nach Spruch eine bestimmte Menge an **Zauberfertigkeitpunkten (ZFP)** zur Verfügung. Wird der Zauber gegen eine Person gewirkt, so gilt deren **Magieresistenz (MR)** als Erschwernis. Das Ablegen dieser Probe benötigt eine gewisse Zeit, die so genannte **Zauberdauer**. Gelingt die Probe, so wirkt der Spruch eine bestimmte Zeit lang, die **Wirkungsdauer** genannt wird. Die genaue Wirkung des Spruches hängt oftmals von den **übrig behaltenen Zauberfertigkeitpunkten (ZFP*)** ab. Neben den genannten Komponenten sind Zauber u.a. noch durch ihre **Reichweite** und durch ihre **Verbreitung** gekennzeichnet.

Rituale sind meist mit höherem Zeitaufwand durchzuführende Zaubersprüche, die dafür aber auch meist eine längerfristige Wirkung zeigen, zum Beispiel die Beschwörung von Dämonen oder die Verzaube-

rung von Gegenständen zu magischen Artefakten. Die bekanntesten Rituale sind die Stabzauber der Gildenmagier, die Flüche der Hexen und die Elfenlieder.

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

Die Anwendung von Zauberei wird im vorliegenden Band nur insoweit thematisiert, als dass bestimmte magische Effekte den Kampf, den Talenteinsatz oder die Heilung und Regeneration beeinflussen. Diese Effekte sind dann an den jeweils relevanten Stellen aufgeführt. Eine Einführung in die Zauberei finden Sie im **Basisbuch** auf den Seiten 166 ff. und – in vollem Umfang – im Band **Wege der Zauberei** (dort auch eine zusammengefasste Darstellung der Zaubersprüche und Rituale); eine komplette Auflistung der Zaubersprüche und Rituale mit allen möglichen Wirkungen im Band **Liber Canticiones Deluxe**.

LEBENSUNKPTE, ASTRALUNKPTE, KARMAPUNKTE UND AUSDAUER

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

anzeigt, wie sehr ein Held 'außer Puste' ist und ob er noch weitere körperliche Anstrengungen unternehmen kann. Diese beiden Werte berechnen sich zu Spielbeginn aus den Eigenschaften, wobei besonders die Konstitution eine wichtige Rolle spielt. Die Ausdauer wird beim Laufen und Schwimmen und im waffenlosen Kampf verwendet und kann (optional) auch im Kampf und bei der Zauberei als Maß für die Anstrengungen verwendet werden. Daneben gibt es noch **Wunden**, die entstehen, wenn ein Held auf einen Schlag eine größere Menge LE verliert, und **Erschöpfung**, die ein Maß für angesammelte



Ausdauerverluste darstellt und die schwerer wieder zurückgewonnen werden kann. Mehr zu Wunden finden Sie auf Seite 57, mehr zu Erschöpfung und Überanstrengung auf Seite 139.

Ein Held kann auch aus anderen Gründen als Treffern im Kampf Lebensenergie verlieren, sei es durch Gifte und Krankheiten, Stürze, Feuer oder Ersticken. Mehr zu diesen Gefahren des Heldenlebens finden Sie auf den Seiten 138ff.

KAMPFUNFÄHIGKEIT UND TOD

Ein Held, dessen Lebensenergie auf 0 oder darunter sinkt, ist so gut wie tot (ihm muss sehr schnell geholfen werden; siehe Seite 56); ein Held, dessen LE auf 5 Punkte oder weniger gefallen ist, ist kampfunfähig (und auch unfähig zu zaubern oder die meisten Talente anzuwenden) und kann sich nur mit Mühe bei Bewusstsein halten. Ein Held, dessen Ausdauer auf 0 sinkt, ist ebenfalls handlungsunfähig und muss sehen, dass er so schnell wie möglich wieder 'zu Puste' kommt: also seine Ausdauerpunkte wieder ansteigen lässt.

MYSTISCHE ENERGIEEN

Zauberkundige Helden verfügen darüber hinaus noch über die **Astralenergie** (AE; unterteilt in **Astralpunkte**, **AsP**), eine für die meisten Aventurier nicht bemerkbare Kraft, die die Welt durchströmt und in den Zauberkundigen wie in Gefäßen gesammelt werden kann. Astralenergie ist gewissermaßen der 'Brennstoff' für die Zauberei (siehe oben). Wenn die Astralenergie auf 0 sinkt, kann der Zauberer keine Zauberei mehr wirken, erleidet aber sonst keine Einschränkungen. Wie oben bereits erwähnt, finden Sie den Einsatz von Astralenergie im Band *Wege der Zauberei* abgehandelt.

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

REGENERATION

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

Lebensenergie und Astralenergie kann man zurückgewinnen, indem man mindestens sechs Stunden schläft (üblicherweise die Dauer eines Nachschlafs). Danach erhält der Held je 1W6 verlorene LeP und / oder AsP zurück; bei einer gelungenen KO- bzw. IN-Probe jeweils einen Punkt zusätzlich. Wunden verheilen langsamer als einfache Lebenspunkt-Verluste.

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. Erschöpfung kann nur durch längere Rast abgebaut werden.

Karmaenergie kann nur durch besondere Formen von Meditation zurückgewonnen werden.

Mehr zur Regeneration, auch zur Heilung von Wunden und dem Abbau von Erschöpfung finden Sie ab Seite 159; dort ist auch angegeben, wie Zauberei, Götterwirken und bestimmte Talente auf Heilung und Regeneration Einfluss nehmen.

ZEITEINHEITEN UND BEWEGUNG

In Spielbegriffen benötigen wir zwei Zeiteinheiten für kurze und sehr kurze Abschnitte, in die das Spiel bisweilen unterteilt ist. Wir verwenden hier im Kampf oder bei ähnlichen, mit 'Action' vollgepackten Teilen des Spiels die **Kampfunde** (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 verwenden wir bisweilen die irdischen Sekunden, Minuten und Stunden (letztere sind auch in Aventurien bekannt) zur Verdeutlichung eines Sachverhalts. Entfernungen werden in Aventurien in Schritt und Meilen gemessen, wobei ein **Schritt** einem irdischen Meter, eine **Meile** einem irdischen Kilometer entspricht.

GESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit (GS) ist ein Maß dafür, wie schnell sich ein Lebewesen bewegen kann. Sie wird üblicherweise in Schritt pro Sekunde angegeben; GS 8 steht also für eine Geschwindigkeit von 8 Schritt (Metern) pro Sekunde – was dem Tempo eines leicht bekleideten Sprinters entspricht.

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

Mehr zu Bewegung, Geschwindigkeit und Tagesstrecken finden Sie ab Seite 138.



TALENTE, TALENTWERTE, TALENTPROBEN

Wie Sie bereits gesehen haben, entscheidet eine Probe auf eine der acht Eigenschaften über Erfolg und Misserfolg vieler Aktionen eines Helden. Soll eine steinerne Grabplatte angehoben werden, so wird der Held seine Körperkraft unter Beweis stellen müssen; man legt also eine Körperkraft-Probe ab. Um festzustellen, ob der Held vor einer wandelnden Mumie davonläuft, muss die Tapferkeit auf die Probe gestellt werden: Es wird eine Mut-Probe gewürfelt. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr

als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist oder in denen die Erfahrung oder spezielle Kenntnisse wichtiger sind als die rohen Eigenschaftswerte: Beim *Klettern* muss der Held beispielsweise über *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft* verfügen – alle drei Eigenschaften werden auf die Probe gestellt, wenn der Held eine Klettertour unternimmt. Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse – oder seine Unerfahrenheit – haben ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe.

TALENTE UND TALENTWERTE

Solche anspruchsvolleren Fertigkeiten wie das Klettern, Reiten, Heilen u.ä. bezeichnen wir als **Talente**. Das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein **Talentwert** (kurz: **TaW**), der sich aus einzelnen **Talentpunkten** (**TaP**) zusammensetzt. Ein Held mit einem TaW von 12 hat also 12 Talentpunkte.

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Regeln zum Einsatz von Talentproben, gefolgt von einer kurzen Beschreibung jedes Talents.

Bei der Beschreibung der einzelnen Kulturen und Professionen im **Basisregelwerk** oder in **Wege der Helden** haben Sie sicher festgestellt, wie unterschiedlich die verschiedenen Talente in den einzelnen Kulturen und Berufen ausgeprägt sind. Der Talentspiegel (die Auflistung aller Talente eines Helden) zeigt damit deutlich an, ob der Held seine

Jugend im Dschungel oder in der Stadt zugebracht hat, ob er in Zurückgezogenheit oder in stetem Umgang mit anderen Menschen gelebt hat. Hier zeigen sich auch – wesentlich stärker als bei den körperlichen und geistigen Eigenschaften – die Charakterzüge, die Vorlieben und Schwächen eines Helden. Im späteren Heldenleben lassen sich dagegen recht gut Vorlieben und erlebte Abenteuer aus dem Talentspiegel ablesen.

Wir unterscheiden die in Aventurien verwendeten Talente zunächst in mehrere Talentgruppen (Kampf-, körperliche, gesellschaftliche, Natur-, Wissens-, Sprach- und Handwerks-Talente) sowie in Basis- und Spezial-Talente. (In Basis-Talenten darf jeder Held eine Probe ablegen, in Spezial-Talenten nur diejenigen Helden, die

MEISTERTIPP:

WANN VERLANGE ICH EINE EIGENSCHAFTSPROBE, WANN EINE TALENTPROBE?

Üblicherweise werden Eigenschaftsproben nur dann verlangt, wenn es kein passendes, der Aufgabe zugeordnetes Talent gibt (in der Talentliste werden Sie z.B. *Türen einrennen* vergeblich suchen) oder wenn die Eigenschaft passiv eingesetzt wird (Talente sind fast immer ein aktiver Einsatz 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 durchzurängen – Talente, die auf MU basieren, erfordern Willensstärke, um sich selbst oder jemand anderen zu etwas zu zwingen.

Mit einer **KL-Probe** kann man feststellen, ob sich ein Held eine scheinbar unbedeutende Information gemerkt hat, ob er in der Lage ist, bestimmte komplexe Muster zu erkennen, oder wie gut seine Allgemeinbildung ist. Auf KL beruhende Talente sind meist Wissens-Talente, bei denen es darum geht, Fachwissen zu haben und auf die konkrete Situation anwenden zu können.

IN-Proben dienen dazu, festzustellen, ob ein Held mit seinen fünf (oder mehr) Sinnen etwas bemerkt, ob er sich in eine Situation einfühlen und richtig reagieren kann. Der aktive Einsatz dieser Eigenschaft im Rahmen eines Talents hängt meist ebenfalls mit Wahrnehmung und mit raschen Entschlüssen des Helden zusammen. Als einzelne Probe findet man Würfe auf den IN-Wert auch im Kampf, wo sie für blitzschnelle Entscheidungen stehen.

CH-Proben werden beim ersten Eindruck fällig, den eine Person hinterlässt, vor allem, wenn dies nicht willentlich geschieht – CH-basierte Talente werden dann geprüft, wenn der Held in einer speziellen Situation von anderen Lebewesen etwas erreichen will.

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

Eine **GE-Probe** ist immer dann fällig, wenn es darum geht, die Beweglichkeit und Körperkoordination des Helden zu prüfen, was zugegebenermaßen recht selten geschieht, da mit *Athletik* und vor allem *Körperbeherrschung* schon zwei sehr umfassende (teilweise sogar passiv eingesetzte) Talente existieren.

KO-Proben werden gewürfelt, um festzustellen, ob ein Held vor Überanstrengung zusammenbricht, ob eine Krankheit oder ein Gift bei ihm volle Wirkung zeigen, oder um festzustellen, wie schnell er sich erholt – auf Konstitution basierende Talente sind selten, da KO meist passiv eingesetzt wird, aber körperlich anstrengende Talente können durchaus auf KO geprobt werden, wenn sie für längerfristige Aktionen stehen (siehe den Kasten zu Alternativen Eigenschaften auf Seite 12).

Üblicherweise werden **KK-Proben** dazu verwendet, um festzustellen, ob ein Held ein bestimmtes Gewicht heben, schleppen oder ziehen kann oder ob er beispielsweise in der Lage ist, eine Tür einzurennen oder eine Gitterstange zu verbiegen – es gibt im Großen und Ganzen nur wenige Talente, bei denen es darauf ankommt, Körperkraft gezielt einzusetzen, und die meisten davon sind körperliche Talente.



dieses Talent aktiviert und somit auf ihrem Charakterbogen stehen haben.)

Der Talentwert bewegt sich üblicherweise in einem Rahmen von 0 bis 24 (mit entsprechenden Ausnahmen von -4 bis +32) und 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 einer *Begabung* plus 5). Bei den Nahkampf-Talenten werden als Eigenschaften Gewandtheit und Körperkraft gewertet, bei den Fernkampf-Talenten Fingerfertigkeit, Gewandtheit und Körperkraft.

DIE TALENTPROBE

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Er stellt seine körperlichen und geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt zugleich die angesammelte Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Um z.B. eine Klettertour zu bestehen, legt ein Held nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: jeweils eine auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*. Falls der Held über eine gewisse Klettererfahrung verfügt (Punkte im Talent *Klettern* besitzt), so kann er mit diesen Punkten bei Bedarf misslungene Probenwürfe ausgleichen; dabei kann er insgesamt nur so viele Punkte ausgleichen, wie er Talentpunkte (TaP) im entsprechenden Talent zur Verfügung hat.



Im Spiel sieht das so aus: Daria (MU 12, GE 13, KK 12; TaW Klettern 6) will an der Fassade eines alten Gemäuers hochklettern, und der Spielleiter verlangt eine einfache Kletterprobe. Darias Spielerin würfelt 13 für die Mut-Probe, 10 für die Gewandtheits-Probe und 14 für die Körperkraft-Probe. Hätte Daria keinen einzigen Punkt im Talent Klettern, wäre die gesamte Probe schon bei der ersten Teilprobe (der Mut-Probe) gescheitert, aber so darf Daria 1 Punkt vom Würfelresultat 13 abziehen: Die Mut-Probe wird mit einem Ergebnis von 12 als gelungen gewertet, und der Heldin verbleiben noch 5 Klettern-Punkte. Die Probe auf Gewandtheit ist gelungen. Bei der Körperkraft-Probe muss die Heldin noch einmal 2 Punkte von den verbleibenden 5 Talentpunkten aufwenden. Damit hat sie die Klettern-Probe geschafft und noch nicht einmal ihren gesamten Vorrat an Talentpunkten benötigt, denn sie behält noch 3 TaP übrig.

Das obige Beispiel zeigt die korrekte Abwicklung einer Talentprobe, und es ist wichtig, dieses Schema bei jeder Probe einzuhalten: Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (gleich bei Bedarf mit seinen Talentpunkten aus), dann die zweite (gleich bei Bedarf aus) und schließlich die dritte (und setzt im Notfall wieder Talentpunkte ein).

Ein Talentwert von 0 in einem Basis-Talent oder ein nicht aufgeführtes Spezial-Talent bedeuten üblicherweise, dass der Held sich noch überhaupt nicht mit dieser Fertigkeit beschäftigt hat und auch gar nicht auf die Idee kommt, dieses Talent einsetzen zu wollen – im Falle von *Musizieren* hätte er 'von Tuten und Blasen keine Ahnung' und würde aus einem Instrument allerhöchstens (vermutlich seltsame) Geräusche herausbekommen, aber niemals eine erkennbare Melodie.

TALENTWERTE IN AVENTURIEN

Um einen ungefähren Einblick in die Bedeutung der Werte zu bekommen, sei zum Vergleich gesagt, dass ein Geselle in einem Handwerk normalerweise einen TaW von 7 aufweist, ein Altgeselle einen von 10, ein Meister einen von 15. Werte, die über 18 hinausgehen, zeigen, dass die Person sich über Landes- und Provinzgrenzen hinaus einen Namen gemacht hat, bei mehr als 21 ist dieser Name sogar bei solchen Leuten in aller Munde, die mit dem Gewerbe selbst nichts zu schaffen haben.

Ähnliche Aussagen gelten auch für andere Talentbereiche, wie beispielsweise den Kampf: Ein einfacher Gardist (aber auch ein professioneller Räuber) führt seine Hauptwaffe mit einem Wert von 7, ein erfahrener Weibel mit TaW 10, ein Veteran und ausgesuchter Einzelkämpfer eines Heeres (ebenso wie die Leibwachen aventurischer Machthaber) mit einem TaW von 15 oder mehr, während ein TaW von 18 und mehr Akademie-Ausbilder und Schwertmeister kennzeichnet, einer von 21 oder mehr legendäre Heroen.

Nicht zulässig bei Talentproben ist das Addieren der drei Eigenschaftswerte (und des TaW) zu einer Summe, die dann mit der Summe aus den drei Würfeln verglichen wird. *Unzulässig* ist ebenso, zunächst dreimal zu würfeln und hinterher die Würfe den Eigenschaftswerten zuzuordnen.

Wenn Sie mehrere verschiedenfarbige W20 besitzen, so können Sie die drei Teilproben auch gleichzeitig würfeln – Sie müssen nur *vor* dem Wurf festlegen, welche Farbe welcher Eigenschaft zugeordnet ist.

Da die Talentwerte die Erfahrung eines Helden in einer bestimmten Tätigkeit repräsentieren, werden sie durch Proben nicht verbraucht – es steht ihm also bei einer folgenden Talentprobe wieder die volle Anzahl an TaP zum Ausgleich der Teilproben zur Verfügung.

ALTERNATIVE

EIGENSCHAFTEN BEI TALENTPROBEN

Zum Klettern benötigt man normalerweise die Eigenschaften MU/GE/KK. Um einzuschätzen, ob eine Felswand überhaupt zu erklettern ist (oder wie schwierig), braucht man natürlich weder Gewandtheit noch Körperkraft, sehr wohl aber grundsätzliche Erfahrung im Klettern. Eine Probe auf MU/KL/IN, zu der die *Klettern*-Talentpunkte hinzugezogen werden, wäre hier also eher das Mittel der Wahl. Welche alternativen Eigenschaften bei welcher Probe in Frage kommen, legt der Meister fest; üblicherweise ist beim Einschätzen von Situationen die – mit der Wahrnehmung zusammenhängende – Intuition gefordert, beim Vergleich mit bekanntem Wissen oder bekannten Objekten die Klugheit. Bei einigen besonderen Talenten finden Sie entsprechende Tipps.

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 besonderes Werkzeug besitzt (ein Satz ausgewählte Dietriche ist in diesem Fall praktisch), ob er sich Zeit lassen kann oder nicht (die Stadtgarde rüttelt bereits an der Eingangstür) und dergleichen mehr.



Als Zusammenfassung obiger Beispiele würde sich für unsere Heldin Daria (sie hat den respektablen TaW von 10 in Schlösser Knacken) ergeben: zwergisches Schloss +5, taube Fingerspitzen +3, gute Dietriche -2, Zeitdruck +3; insgesamt also eine Gesamt-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 nichts anderes als drei um jeweils 1 Punkt erschwerte Eigenschaftsproben (einmal auf IN, zweimal auf FF) bedeutet hätte.

Ein weiteres Berechnungsbeispiel: Der Meister verlangt eine erleichterte Kochen-Probe -3 (Hafergrütze aufkochen und umrühren, damit sie nicht anbrennt); Shafir besitzt im Talent 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 über bestimmte Proben-Modifikatoren. Beispiele für die verschiedenen Proben-Zuschläge und typische situationsabhängige Modifikatoren finden Sie im Einleitungstext der jeweiligen Talentgruppe bzw. bei den einzelnen Talenten. Typische Erschwernisse resultieren aus Verletzungen und Erschöpfung (siehe Seite 139). Auch hier sei nochmals gesagt, dass Sie als Meister nicht für alles Proben verlangen müssen und andererseits auch nicht jede Probe zulassen müssen – was hier zählt, ist die Frage, ob das Ergebnis einer versuchten Aktion zweifelhaft ist oder nicht: Ein Sprung über einen zwei Spann breiten Graben erfordert üblicherweise keine Probe, weil er eigentlich immer gelingt, genauso, wie ein Sprung über eine Distanz von 15 Schritt ohne magische Hilfsmittel auf jeden Fall misslingt.

MODIFIKATOREN FÜR TALENTPROBEN

DIE PROBE ...

ZUSCHLAG / ABZUG

... ist auch für Ungeübte zu schaffen	-7
... ist in Fleisch und Blut übergegangen	-3
... ist alltägliche Routine	+/-0
... ist Fummelarbeit	+3
... ist anspruchsvoll	+7
... ist wirklich schwierig	+12
... wird ohne notwendige Hilfsmittel versucht	+18
... ist selbst mit Hilfsmitteln fast unmöglich	+25

NEGATIVE TALENTWERTE BEI TALENTPROBEN

Oben haben wir gesagt, dass die Talentwerte die Erfahrung eines Helden im entsprechenden Fachgebiet repräsentieren; daher kann es eigentlich keine negativen Talentwerte geben. Fällt der Startwert in einem Talent durch besondere Modifikatoren trotzdem unter 0, so stellt dies die Tatsache dar, dass der entsprechende Held besondere Schwierigkeiten hat, das Talent zu erlernen. (Dies rührt meist von körperlichen Einschränkungen her – wie bei Zwergen und dem Schwimmen-Wert –, selten einmal von kulturellen Tabus.)

Wenn – und das wird weit häufiger der Fall sein – durch die Umstände, durch situationsabhängige Modifikatoren (siehe oben) sein TaW unter 0 fällt, so muss er diesen Betrag unter 0 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 'alltätlich' 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 (15 + 3 = 18), 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.

Hier sei noch einmal erwähnt, dass ein Held in einem Spezial-Talent nur dann eine Probe ablegen darf, wenn er das Talent aktiviert und somit einen TaW von 0 oder mehr in diesem Talent aufweist. Er kann allerdings unter Umständen eine verwandte Talentprobe ablegen (siehe unten).

AUSWEICHEN AUF VERWANDTE FERTIGKEIT

Da das mögliche Wissen eines Helden begrenzt ist, wird es wohl immer Talente geben, von denen ein Held keine Ahnung hat. Wenn nun eine Probe auf ein solches, dem Helden unbekanntes Talent gefordert ist, kann der Spielleiter entscheiden, dass der Spieler stattdessen das Wissen seines Helden aus einer verwandten Fertigkeit nutzen darf. Da dies jedoch nie genau das benötigte Wissen widerspiegelt, ist die Probe auf das Talent, auf das ausgewichen wird, immer um einen bestimmten Betrag erschwert, der umso höher ist, je weniger die Fertigkeiten einander ähneln. Dieser Betrag – wir empfehlen Zuschläge von 5 bis 15 Punkten – wird vom Meister festgelegt und vom Talentwert der genutzten Fertigkeit abgezogen. Die Probe wird auf die Eigenschaften des ersatzweise genutzten Talents abgelegt.

Auf welche Talente von einem bestimmten Talent ausgewichen werden kann, ist ab Seite 18 bei den einzelnen Talenten jeweils in der Zeile *Ersatzweise verwendbare Fertigkeit* angegeben: Dies sind mögliche Ausweichfertigkeiten, die anstelle des genannten Talents eingesetzt werden können. Betrachten Sie diese Angaben, speziell auch die vorgeschlagenen Proben-Zuschläge, aber nur als grobe Vorgaben, denn in vielen Spezialfällen können auch andere Ableitungen möglich sein. Der Meister muss eine Ableitung nicht zulassen, wenn sie ihm für den speziellen Fall unpassend erscheint (es ist nicht möglich, auf *Körperbeherrschung* zu würfeln, wenn man ein Pferd korrekt aufzäumen will, was über das Talent *Reiten* geregelt wird.)

Einige Fertigkeiten sind so nahe verwandt, dass die Proben austauschbar sind: Bei Sprüngen können wahlweise die Talente *Athletik* oder *Akrobatik* eingesetzt werden, beim Abrollen *Akrobatik* oder *Körperbeherrschung*, beim Herstellen bestimmter Tränke *Alchimie* und *Pflanzenkunde* usw. In diesen Fällen wird kein zusätzlicher Zuschlag auf die Talentprobe fällig.

Die Sonderfertigkeiten *Meister der Improvisation* und *Nandusgefälliges Wissen* erleichtern das Ausweichen im Falle von Handwerks- bzw. Wissenstalenten: Es werden jeweils nur die Hälfte der verhängten Zuschläge fällig.

AUSWEICHEN UND SPEZIALISIERUNGEN

Wenn man bei einer Probe auf ein Talent ableitet, in dem man sich spezialisiert hat, so muss man den TaW für den 'unspezialisierten Rest' des Talents (also den 'eigentlichen' TaW) zugrunde legen. Wenn man gezwungen ist, auf eine Spezialisierung abzuleiten (z.B. statt *Stimmen Imitieren* eine Probe auf *Gaukeleien* (*Bauchreden*) ablegen will), kann man nur dann ableiten, wenn man die geforderte Spezialisierung auch besitzt, dann allerdings auch mit dem durch die Spezialisierung verbesserten TaW.

AUSWEICHEN BEI KAMPFFERTIGKEITEN

Auch im Bereich Kampf sind einige Talente untereinander recht ähnlich, so dass ein Schwertkämpfer üblicherweise auch weiß, wie er mit einem Anderthalbhänder umzugehen hat; nähere Informationen finden Sie auf den Seiten 18 und 46.

AUSWEICHEN AUF EIGENSCHAFTEN

Es ist unter Umständen auch möglich, dass statt einer Talentprobe eine Eigenschaftsprobe gewürfelt wird – bei körperlichen Talenten

bieten sich oft Gewandtheit oder Körperkraft an, bei Wissens-Talenten z.B. die Klugheit, bei gesellschaftlichen Fertigkeiten das Charisma. Diese Eigenschafts-Probe sollte jedoch deutlich erschwert sein – unser Vorschlag ist: um mindestens 7 Punkte –, um zu zeigen, dass die erlernten Talente einen deutlichen Anteil am Gelingen einer Probe haben.



Asleif kann zwar bei einem Pferd gerade einmal vorne und hinten unterscheiden (er besitzt das Talent Reiten nicht), ist aber durch seine Zeit auf hoher See und sein Heldenleben so beweglich (Körperbeherrschung 11), dass er sich durchaus zutraut, mit seinen Freunden an einer Verfolgungsjagd zu Pferde teilzunehmen – schließlich gibt es nichts, was ein wahrer Thorwaler nicht kann.

Bei der ersten Galoppade durch den Wald verlangt der Meister eine Reiten-Probe, um tiefhängenden Ästen auszuweichen. Da Asleif nicht reiten kann, fordert der Spielleiter nun eine Körperbeherrschungs-Probe +10, was bedeutet, dass Asleif noch genau einen Talentpunkt zur Verfügung hat. Glücklicherweise sind seine Werte in Mut, Intuition und Gewandtheit recht gut, und so bietet Asleif zwar kein sehr elegantes Bild, bleibt aber dennoch irgendwie auf dem Rücken seines treuen Braunen 'Sauerbraten'.

Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Etikette, um vom Majordomus eines Grafenhauses eine Audienz beim Grafen vermittelt zu bekommen. Eigentlich ist dies ein typischer Fall für den massiven Einsatz von Ehrentiteln und den Verweis auf bekannte Persönlichkeiten – alles Dinge, von denen Asleif etwa so viel Ahnung hat wie von der Ranz der Raschtulsluchse. Da es kein übliches Ausweich-Talent für Etikette gibt, entscheidet der Meister, dass er eine Charisma-Probe +7 ablegen muss, um den Majordomus zu erweichen.

VERSCHIEDENE ARTEN VON TALENTPROBEN

Die einfachste Methode, zu bestimmen, ob eine Talentprobe ge- oder misslungen ist, haben Sie gerade kennen gelernt: Der Meister legt einen Probenzuschlag fest und prüft dann, ob beim Probenwurf mehr Talentpunkte verbraucht wurden, als der Held zur Verfügung hat. Ist dem nicht so, ist die Probe gelungen.

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 (mit der Variante des **längerfristigen Talenteinsatzes**) und die **vergleichende Talentprobe**.

Vorsicht: Die beiden Methoden – offene oder vergleichende Probe – lassen sich nicht gleichzeitig verwenden. Es ist jedoch bei beiden Methoden möglich, mit Zuschlägen oder Abzügen zu arbeiten.

OFFENE PROBEN UND ÜBRIG BEHALTENE TALENTPUNKTE

Eine Talentprobe ist umso besser gelungen, je mehr Talentpunkte ein Held übrig behalten (also nicht zum Ausgleich schlechter Würfelergebnisse verbraucht) hat. Diese Anzahl spielt bei etlichen Talenten (z.B. wenn es darum geht, den künstlerischen Wert eines Handwerksstücks festzulegen) eine wichtige Rolle. Diese übrig behaltenen Talentpunkte werden **TaP*** abgekürzt.

Als Grundregel gilt: Ein Held kann 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.

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

streit. Hier wird die Leistung desjenigen als besser gewertet, der mehr Talentpunkte übrig behält. Behalten in so einem Fall beide Kontrahenten gleich viele Talentpunkte übrig, wird geprüft, wer den besseren TaW aufweist, und, sollte auch dieser gleich sein, wer die besseren Eigenschaftswerte besitzt.



Weitere typische Beispiele, bei denen die übrig behaltenen Punkte eine Rolle spielen, sind Verfolgungsjagden aller Art, bei denen man die zurückgelegten Strecken z.B. durch Kästchen auf Rechenpapier darstellen kann: Je mehr TaP bei der Probe übrig geblieben sind, desto weiter kann der so Erfolgreiche sich fortbewegen – und sobald der Verfolgte einen bestimmten Vorsprung herausgeholt hat, ist er hinter dem nächsten Hügel oder im Straßengewirr verschwunden oder mit seinem Streitwagen für allemal davongezogen.

Andererseits wird eine gelungene Talentprobe (ungeachtet eventueller Erschwernisse) immer so gewertet, als habe der Held mindestens 1 TaP* übrig behalten. Dies gilt auch beim Einsatz eines verwandten Talents. Ist ein Held gezwungen, auf eine Eigenschaftsprobe auszuweichen, so gilt ein Gelingen der Probe (egal wie gut) als genau 1 übrig behaltener Talentpunkt.

Es gibt einige – seltene – Randbedingungen, die kurzfristig den TaW erhöhen und so zusätzliche TaP zur Verfügung stellen, die dann auch als TaP* übrig behalten werden können. In einem solchen Fall gilt, dass der TaW durch die Modifikationen maximal verdoppelt werden kann.

SICH ZEIT LASSEN

Wenn ein kompetenter Held eine offene Probe ablegen muss und dabei nicht unter Anspannung oder Zeitdruck steht, kann man davon

ausgehen, dass seine Probe gelingen wird, ohne dass gewürfelt werden muss. Spieltechnisch heißt das: Wenn ein Held mit einem TaW von 10 oder mehr eine offene Probe, die mit keiner Erschwernis (weder aus der Probenschwierigkeit noch aus situationsabhängigen Modifikatoren) belegt ist, ablegen soll und er sich die doppelte veranschlagte Zeit für die Probe nehmen kann, muss nicht gewürfelt werden; die Probe gilt als mit (TaW-10) TaP* gelungen (wie oben genannt also mit mindestens 1 TaP*).

LÄNGERFRISTIGER TALENTEINSATZ

Das Ansammeln übrig behaltener Talentpunkte bei mehreren abgelegten Proben kann zudem als Methode genutzt werden, um längerfristige Arbeiten (ein Bauvorhaben, Studien in Bibliotheken oder dergleichen) zu simulieren. Dazu gibt der Meister vor, wie viele Talentpunkte angesammelt werden müssen, ob sich mehrere Helden an der Probe beteiligen dürfen und wie häufig eine Probe gewürfelt werden darf. Eine misslungene Probe bedeutet hierbei nur, dass der entsprechende Zeitabschnitt nicht sinnvoll genutzt werden konnte. Hierzu ein Beispiel:



Die Helden gelangen schwer atmend an einen breiten Fluss, über den sich der schurkische Graf, den sie verfolgen, gerade verdrünisiert hat – nicht ohne vorher ein am Ufer liegendes Boot mit einigen Axthieben unbrauchbar zu machen (und mit dem anderen zu fliehen). Der Meister entscheidet, dass für die Reparatur des Bootes mindestens 8 Talentpunkte aus Holzbearbeitungs-Proben angesammelt werden müssen, dass sich maximal zwei Helden an der Probe beteiligen können und dass jede Viertelstunde eine Probe erlaubt ist. Frenja, als Thorwalerin ohnehin mit solchen Problemen vertraut, und Angrax, dem kein Handwerk fremd ist, greifen also zu ihren Beilen und Schnitzmessern und ihre Spieler würfeln je eine offene Holzbearbeitungs-Probe, die 2 übrig behaltene Punkte für Frenja und 4 Punkte für Angrax ergibt. Die zweite Probe, drei Spielrunden später, wird von Angrax (der zwar von Holz viel, aber offensichtlich von Booten überhaupt keine Ahnung hat) verhauen, aber Frenja behält alle ihre 3 Punkte übrig, womit die Reparatur nach einer halben Stunde geschafft ist. Hoffentlich hat der Graf nicht schon zu viel Vorsprung gewonnen.

VERGLEICHENDE PROBen

Es ist auch möglich, Talente direkt zu vergleichen, indem man das Ergebnis der einen Probe als Erschwernis auf die andere Probe aufschlägt.

TIPP: WANN VERWENDE ICH

EINE OFFENE PROBE, WANN EINE VERGLEICHENDE?

Wenn eine Probe mit einer anderen gekontert werden soll, dann gelten die TaP* als Zuschlag auf die Probe: Das ist am deutlichsten bei Vergleichen wie zwischen *Schleichen* und *Sinnschärfe* oder *Überreden* und *Menschenkenntnis* zu sehen.

Wenn es nicht darum geht, eine Probe zu kontern, sondern unabhängig von den Handlungen eines anderen eine besondere Leistung zu erbringen, ist eine offene Probe fällig.

Die 'Qualität' eines Kunstwerks oder Handwerksstücks ist sozusagen messbar, und zwar unabhängig davon, ob ein Konkurrent versucht, eine bessere Leistung zu erbringen.

Anders ausgedrückt: Soll eine Probe den Effekt einer anderen zunichte machen, dann ist dies eine vergleichende Probe. Sollen aber Leistungen miteinander verglichen werden, dann werden diese Leistungen mit offenen Proben gemessen.



Wenn z.B. Daria bei einer Schleichen-Probe 5 Punkte übrig behält, muss der Torwache mindestens eine Sinnschärfe-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 *Sinnschärfe* (durch *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Gaukeleien*, *Falschspiel* und andere), *Menschenkenntnis* (durch *Überreden*, *Überzeugen*, *Betören* usw.) und *Falschspiel* (durch *Falschspiel*). Üblicherweise erfolgt die Vorgabe durch das aktive Talent, also dasjenige, das zum Erreichen einer Aktion eingesetzt wird. Wenn hierdurch zuviel unnötige Würfelei entsteht, kann der Meister stattdessen eine situationsabhängig modifizierte Probe verlangen. (Anstatt eine Heldin einmal offen auf *Schleichen* und sechs Wachen auf *Sinnschärfe* würfeln zu lassen, kann der Meister auch einfach eine erschwerte *Schleichen*-Probe verlangen.)

KOOPERATION UND HILFSTALENTE

Üblicherweise werden Talentproben von einem Helden auf ein Talent abgelegt, um den Erfolg oder Misserfolg einer Handlung zu bestimmen. In einigen Fällen ist es jedoch sinnvoll, dass mehrere Helden zusammenarbeiten oder dass eine Talentprobe durch eine andere unterstützt bzw. vorbereitet wird.

Ob Zusammenarbeit mehrerer Helden oder der Einsatz eines Hilfstalents möglich sind, ist situationsabhängig und Spielleiterentscheid.

ZUSAMMENARBEIT MEHRERER HELDEN

Einige komplexe Aufgabenstellungen ermöglichen es, dass sich mehrere Helden gemeinsam einer Aufgabe (wie dem Recherchieren eines bestimmten Sachverhalts oder der Herstellung eines Werkstücks) widmen.

In einem solchen Fall kann einer der Helden zum 'Vorarbeiter' erklärt werden, die anderen zu seinen Mitarbeitern. Handelt es sich um eine offene Probe auf ein und dasselbe Talent, werden die TaP* des Vorarbeiters voll angerechnet, die des ersten Mitarbeiters zur Hälfte, die des zweiten Mitarbeiters zu einem Drittel usw.

Bei einigen Aufgaben ist es möglich, dass die Helden unabhängig voneinander an mehreren Werkstücken oder Themengebieten arbeiten (wie im weiter oben genannten Beispiel der Bootsreparatur oder beim weiträumig verteilten Suchen nach Fährten; jeweils Spielleiterentscheid). In diesen Fällen können die vollen TaP* aus offenen Proben aufsummiert werden. Unterstützen ein oder mehrere Helden einen anderen mit unterschiedlichen Talenten (z.B. ein Grobschmied und ein Geograph, die einem Geschichtskundler bei der Identifizierung einer alten Rüstung zur Seite stehen oder ein oder mehrere Musiker, die einer Tänzerin den Takt vorgeben), wird dies wie der Einsatz von Hilfstalenten (s.u.) gehandhabt und die Mitarbeiter können jeweils die Hälfte ihrer TaP* als Erleichterung auf die Talentprobe des unterstützten Helden anwenden.

Kooperation ist vor allem bei Wissens- und Handwerkstalents möglich, selten bei gesellschaftlichen und Natur-Talents und so gut wie nie bei körperlichen Talents.

HILFSTALENTE

Wenn der Einsatz eines Talents ein anderes erleichtert, kann es je nach Umständen möglich sein, für zwei Talents Proben zu würfeln. Eines dieser Talents ist das eigentliche, geprüfte Haupt-Talent, das andere das Hilfs-Talent. Zuerst wird die offene Probe auf das Hilfstalent abgelegt (die eventuell erleichtert oder erschwert sein kann), und dann werden die Hälfte der TaP* aus der Hilfstalent-Probe als *Erleichterung* auf die Haupttalent-Probe angerechnet. (Sie geben also keine zusätzlichen TaP*.) Misslingt die Hilfstalent-Probe, so wird die Haupttalent-Probe um 7 Punkte erschwert.

Typische Fälle für den Einsatz eines Hilfstalents sind vorbereitende *Anatomie*-Proben bei den Talenten *Heilkunde Wunden* oder *Heilkunde Krankheiten*, *Sinnenschärfe*-Proben vor dem Einsatz von *Magiekunde* und sich gegenseitig unterstützende Handwerks- und Wissenstalent-Proben.

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 (gewöhnlichen) Talentprobe einen automatischen Fehlschlag bedeutet, genauso wie eine *Doppel-1* immer einen

Erfolg bedeutet, jeweils ungeachtet der übrig behaltenen Talentpunkte des Helden und des Ergebnisses des dritten Würfelwurfs.

Eine *Dreifach-1* bedeutet einen spektakulären Erfolg, der positive Zusatzeffekte nach sich zieht, eine *Dreifach-20* einen spektakulären Patzer, der je nach Lage der Dinge lebensgefährliche Auswirkungen für den Helden nach sich ziehen kann. Über die

Art solcher Wirkungen befindet der Meister, aber im positiven Fall ist eine sofortige Steigerung des Talentwerts um einen Punkt durchaus angebracht, während der negative Fall für den Helden ohne weiteres eine lebensbedrohliche (jedoch nicht eine automatisch tödliche) Situation schaffen kann. (Anmerkung: Wie drastisch ein solcher Effekt ausfallen sollte, können Sie auch daran festmachen, wie oft er auftritt:

Statistisch entsteht eine Doppel-20 bei etwa einer von 140 Proben, also in 0,71 % aller Fälle; eine Dreifach-20 kommt bei jeder 8.000sten Probe vor, was einem Prozentsatz von 0,0125 % entspricht.)

... BEI OFFENEN PROBEN UND LÄNGERFRISTIGEM TALENTEINSATZ

Bei einer Doppel-1 werden immer alle TaP als TaP* übrig behalten, bei einer Doppel-20 werden keine TaP* generiert¹. Beim *längerfristigen Talenteinsatz* bedeutet eine Doppel-20, dass die bisherige Arbeit durch den Patzer teilweise zunichte gemacht wurde: 2W6 angesammelte Talentpunkte gehen verloren.

Eine Dreifach-20 beim längerfristigen Talenteinsatz setzt – unabhängig von allen anderen negativen Folgen – die TaP* wieder auf 0; eine Dreifach-1 beendet die gestellte Aufgabe sofort erfolgreich.

... BEI VERGLEICHENDEN PROBEN

Beim direkten Vergleich gelingt bei einer Doppel-1 in der 'aktiven' Probe die Probe zwar nicht automatisch, jedoch werden auf jeden Fall alle TaP auf die 'passive' Probe aufgeschlagen; im umgekehrten Fall gilt eine analoge Aussage. Eine Doppel-20 bedeutet in jedem Fall, dass die Probe (egal, ob der 'aktive' oder 'passive' Teil) misslungen ist.

¹) Streichen Sie den Satz "Sollte der seltene Fall eintreten ..." im entsprechenden Abschnitt (Basis 113).

DIE TALENTE

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Beschreibung aller für das Spiel relevanten Talente. Es ist, gerade im Bereich der Wissens- und der Handwerkstalente, durchaus möglich, dass Sie für die Zwecke Ihrer Runde einige Talente weglassen, ersetzen oder gar neue dazu erfinden. Hinweise hierzu finden Sie jeweils bei der Übersicht über die einzelnen Talentgruppen.

BASIS- UND SPEZIAL-TALENTE

Es gibt einige Talente, von denen alle Helden zumindest grundlegende Ahnung haben; diese so genannten *Basis-Talente* sind auch auf dem Charakterbogen fest eingetragen. Auf diese Talente kann immer eine Probe abgelegt werden, selbst wenn der TaW 0 oder weniger beträgt. Basis-Talente müssen nicht aktiviert werden und können ohne Einschränkung bis zu einem Wert von 10 gesteigert werden (siehe Seite 164).

Ein Held wiederum, der in den dunklen Gassen einer aventurischen Provinzstadt aufgewachsen ist, von fernen Ländern allerhöchstens Fuhrmannsgarn zu hören bekommt und keine Zeit hat, lesen zu lernen, um sich das entsprechende Wissen anzueignen, wird natürlich keine Ahnung von Geographie haben. Eine Fertigkeit wie diese wird also zuerst nur bei entsprechenden Spezialisten zu finden sein, weswegen sie *Spezial-Talente* genannt werden. In diesen Bereich fallen auch fast alle handwerklichen Tätigkeiten, die eine etwas aufwendigere Berufsausbildung erfordern und zu deren Einsatz (meist) noch spezielle Werkzeuge und Gerätschaften benötigt werden. Um sich in Spezial-Talenten zu verbessern, wählt man am besten eine Unterweisung durch einen der genannten Spezialisten (z.B. einen Helden-Kameraden oder einen Handwerksmeister). Spezial-Talente werden auf dem Charakterbogen nur dann eingetragen, wenn sie entweder bei der Rasse, der Kultur oder der Profession genannt (und dadurch aktiviert) sind oder sie durch die Investition der Aktivierungskosten entweder bei der Heldengenerierung oder im späteren Heldenleben nutzbar gemacht wurden (siehe Seite 164). Ist das nicht geschehen oder ist der TaW im negativen Bereich, dann kann man auf dieses Talent auch keine Proben ablegen, sondern bestenfalls von verwandten Talenten ableiten (siehe Seite 13/14).

BEHINDERUNG (BE)

UND EFFEKTIVE BEHINDERUNG (eBE)

Der Wert **Behinderung (BE)** einer Rüstung oder eines Gepäckstücks gibt an, wie sehr diese Rüstung einen durchschnittlichen Helden bei Aktionen einschränkt, bei denen es auf große Beweglichkeit ankommt. Je höher der BE, desto schwieriger wird es, damit zu klettern, zu schwimmen oder zu kämpfen. Mehr hierzu finden Sie in den Kapiteln **Kampf** auf Seite 45 und **Last und Tragkraft** auf Seite 143.

Wie sehr diese Behinderung sich wirklich auf die Talent- oder Kampfproben auswirken, hängt aber wiederum davon ab, wie viel Beweglichkeit für diese Aktion nun wirklich nötig ist – 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 eine Akrobatin mehr als einen Kutschenlenker, und einen Degenfechter mehr als eine Axtkämpferin. Außerdem kann der BE-Wert einer Rüstung durch die Sonderfertigkeiten *Rüstungsgewöhnung I–III* (siehe S. 76) gesenkt werden.



Wenn ein Held eine Krötenhaut (BE 2) trägt und eine Schwimmen-Probe (eBE = BE×2) ablegen muss, so ist diese Probe (ungeachtet weiterer Modifikatoren) um (2×2=) 4 Punkte erschwert. Eine Probe auf Stimmen Imitieren (eBE = BE –4) ist nicht erschwert (aber auch nicht erleichtert).

TALENT-SPEZIALISIERUNGEN

In einigen Talenten sind Spezialisierungen auf bestimmte Teilgebiete des Talents möglich, weil der Held sich ganz besonders mit einem einzigen Bereich des Talents beschäftigt hat; Beispiele hierfür wären *Überreden (Betteln)* oder *Magiekunde (Dämonologie)*. Eine Auswahl möglicher Spezialisierungen ist bei den jeweiligen Talenten genannt. Eine Talent-Spezialisierung gilt als Sonderfertigkeit (siehe Seite 43), die für AP erworben werden muss. Um sich in einem Talent zu spezialisieren, muss ein Held einen TaW von 7 aufweisen, zum Erwerb

BASIS-TALENTE

Diese Talente sind bei allen Helden vorhanden, und sei es mit TaW 0 oder sogar einem negativen TaW. Sie müssen nicht aktiviert werden und jeder Held kann eine Probe auf diese Talente ablegen.

Kampf: Dolche, Hieb Waffen, Raufen, Ringen, Säbel, Wurfmesser

Körperlich: Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Singen, Sinnen-schärfe, Tanzen, Zechen

Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden

Natur: Fährtensuchen, Orientierung, Wildnisleben

Wissen: Götter/Kulte, Rechnen, Sagen/Legenden

Sprachen und Schriften: Sprachen Kennen [Muttersprache], Schrift der Muttersprache

Handwerk: Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Schneidern

SPEZIAL-TALENTE

Diese Talente beherrscht ein Held nur, wenn er sich bereits damit beschäftigt hat. Wenn sie nicht bei der Rasse, Kultur oder Profession des Helden mit einem positiven Wert genannt sind, müssen sie 'aktiviert' werden und können nur bei Spezialisten erlernt werden. Proben sind nur bei einem TaW von wenigstens 0 erlaubt.

Kampf: Aderthalbhänder, Armbrust, Belagerungswaffen, Blasrohr, Bogen, Diskus, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Wurfspeere, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb Waffen, Zweihandschwerter/-säbel

Körperlich: Akrobatik, Fliegen, Gaukeleien, Reiten, Skifahren, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl

Gesellschaft: Betören, Etikette, Gassenwissen, Lehren, Schauspieler-rei, Schriftlicher Ausdruck, Sich Verkleiden, Überzeugen

Natur: Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Wettervorhersage

Wissen: Anatomie, Baukunst, Brett-/Kartenspiel, Geographie, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Heraldik, Hüttenkunde, Kriegskunst, Kryptographie, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Philosophie, Rechtskunde, Schätzen, Sprachenkunde, Staatskunst, Sternkunde, Tierkunde

Sprachen und Schriften: Sprachen Kennen [jede Fremdsprache als eigenes Talent], Lesen/Schreiben [jede Schrift als eigenes Talent]

Handwerk: Abrichten, Ackerbau, Alchimie, Bergbau, Bogenbau, Boote Fahren, Brauer, Drucker, Fahrzeug Lenken, Falschspiel, Feinmechanik, Feuersteinbearbeitung, Fleischer, Gerber/Kürschner, Glaskunst, Grobschmied, Handel, Hauswirtschaft, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Seele, Instrumentenbauer, Kartographie, Kristallzucht, Maurer, Metallguss, Musizieren, Schlösser Knacken, Schnaps Brennen, Seefahrt, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Stoffe Färben, Tätowieren, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann

einer zweiten Spezialisierung einen TaW von 14, für eine dritte TaW 21 (und für eine vierte TaW 28).

Im spezialisierten Teilgebiet verfügt der Held dann über einen um zwei Punkte höheren effektiven TaW, also über 2 TaP mehr, die er demzufolge auch übrigbehalten kann. Doppelspezialisierungen im gleichen Fachbereich, um einen Bonus von 4 Punkten zu bekommen, sind nicht möglich.



Darina hat im Talent Überreden einen Talentwert von 8 und eine Spezialisierung auf Feilschen. (Auf ihrem Heldendokument steht also "Überreden (Feilschen) 8".) Das heißt, dass sie beim Händler auf dem Markt schachern kann, als hätte sie einen TaW von 10 (denn hier gilt die Spezialisierung), während sie bei dem Versuch, einen Türsteher dazu zu bringen, sie vorbeizulassen, nur einen TaW von 8 einsetzen kann. Beim Feilschen kann sie maximal 10 Talentpunkte übrigbehalten (und erzielt somit den gleichen Erfolg wie ein unspezialisierter Held mit einem Überreden-TaW von 10).

Bei der Berechnung der AP-Kosten zur Steigerung eines Talentwerts (vergleiche Seite 164) gilt jedoch immer der Grundwert, nicht die Spezialisierung. Der Talentwert in der Spezialisierung darf das erlaubte Maximum von [bester beteiligter Eigenschaftswert +3 bzw. +5 bei einer Begabung] um 2 Punkte überschreiten.

SPEZIALISIERUNG BEI KAMPF-TALENTEN

Es ist möglich, sich auf eine bestimmte Nahkampf- oder Fernkampfwaffe zu spezialisieren, um mit dieser Waffe dann besser kämpfen zu können. Eine Spezialisierung bedeutet, dass der Held je einen Punkt mehr auf AT und PA mit dieser Waffe aufweist; bei Fernwaffen bedeutet eine Spezialisierung eine Verbesserung des entsprechenden Fernkampfwerts um 2 Punkte.

Bei Nahkampfwaffen, die mit reinen Angriffstechniken geführt werden und bei Kampftalenten, die für nur eine oder zwei Waffen verwendet werden, sind Spezialisierungen nicht möglich; dies sind die Talente Blasrohr, Diskus, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche und Zweihandflegel. Es ist nicht möglich, sich bei Talenten des waffenlosen Kampfs zu spezialisieren; stattdessen können hier spezielle waffenlose Kampftechniken als Sonderfertigkeiten erlernt werden.

Ein Held kann mehrere Spezialisierungen pro Talent erwerben (wie oben genannt bei den Mindest-TaW 7, 14, 21 und 28); sich aber nicht



auf improvisierte Waffen spezialisieren. Es ist nicht möglich, sich zweimal auf ein und dieselbe Waffe zu spezialisieren (außer mit unterschiedlichen Talenten, z.B. Schwerter (Kurzschwert) und Dolche (Kurzschwert)).

Einige Sonderfertigkeiten und Manöver erfordern, dass man sich auf eine Waffe spezialisiert hat.

VORAUSSETZUNGEN

Manche Talente, speziell Wissenschaften und komplexe Handwerkstalente, können nicht erlernt werden, so lange der betreffende Held nicht über bestimmte Grundlagen verfügt. So ist es nicht möglich, sich in der Alchimie zu bilden, wenn man nicht einmal die Grundrechenarten beherrscht und auch in Rezepturen nachlesen kann (Voraussetzungen *Lesen/Schreiben* und *Rechnen*), ebenso wenig kann man einen Bogen bauen, ohne sich wenigstens in den Grundlagen der *Holzbearbeitung* auszukennen.

Ein Talent, für das die Voraussetzungen nicht erfüllt sind, kann nicht aktiviert werden. Sollte es aufgrund besonderer Konstellationen dazu kommen, dass dieses Talent durch Profession, Kultur oder Rasse aktiviert wurde, dann kann der Held dennoch keine Proben

darauf ablegen und es auch nicht weiter steigern, bevor er die Voraussetzungen erfüllt. Häufiger als die Grundvoraussetzungen kommt es aber vor, dass ein Talent ohne gewisse Grundlagen nicht über einen Talentwert von 10 gesteigert werden kann. Selbstverständlich kann ein solches Talent aktiviert werden und auch Proben darauf abgelegt werden, aber wenn der Held es über TaW 10 hinaus steigern will, müssen zuerst die Voraussetzungen erfüllt werden, bevor er dies darf.

ERSATZWEISE VERWENDBARE TALENTE

Hier ist angegeben, auf welche Talente ein Held ausweichen kann, wenn er das geforderte (Spezial-)Talent nicht beherrscht. Die Angaben für Zuschläge beim Ausweichen auf andere Fertigkeiten sind als Richtlinien zu verstehen, die vom Spielleiter nach eigenem Ermessen je nach Situation abgeändert werden können.

STEIGERUNG

Hier finden Sie eine Angabe der Steigerungsspalte der Steigerungskostentabelle (SKT, Seite 168), nach der das entsprechende Talent bzw. die Talentgruppe gesteigert wird.

KAMPF-TALENTE

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Kampftechnik-Talente in Kurzform; eine detaillierte Beschreibung finden Sie im Kapitel zum Kampf ab Seite 45.

Verwendung: Bei Kampftechnik-Talenten werden keine Talentproben gewürfelt. Statt dessen wird der TaW aufgeteilt und auf den entsprechenden AT- oder PA-Basiswert addiert, bei reinen Angriffstechniken (wie *Peitsche* und *Lanzenreiten*) nur auf den AT-Basiswert, bei Fernkampfwaffen auf den Fernkampf-Basiswert. Die Differenz der zugeteilten Talentpunkte darf maximal 5 Punkte betragen.

Effektive Behinderung (eBE): Die effektive Behinderung eines Kampftalents (und damit die Verminderung der AT- und PA-Werte) ergibt sich aus der Behinderung durch Rüstung und getragene Last sowie den unten genannten Abzügen. Ein Held, der von seiner Rüstung mit BE 5 behindert wird und eine Hellesbarde (Talent *Infanteriewaffen*; eBE: BE-3) führt, hat also eine effektive Behinderung von 2 Punkten, muss also je einen Punkt von AT und PA abziehen. Die BE der Rüstung kann auch durch die Sonderfertigkeiten *Rüstungsgewöhnung I-III* gesenkt werden; Näheres hierzu finden Sie auf Seite 76.

Bei *Peitsche* und Fernkampftalenten wird der eBE-Wert vom gesamten Angriffswert (der Peitschen-AT oder dem FK-Wert) abgezogen; beim *Lanzenreiten* kommt überhaupt keine Behinderung zum Tragen. Beim Kampf vom Pferderücken aus gilt üblicherweise die halbe Behinderung: $eBE = (BE/2) - \text{je nach Waffe}$.

Ausweichen bei Kampffertigkeiten: Auch im Bereich Kampf sind einige Talente untereinander recht ähnlich, so dass ein Schwertkämpfer üblicherweise auch weiß, wie er mit

einem Anderthalbhänder umzugehen hat; die Abzüge vom Talentwert betragen hier 5 Punkte, von denen 2 vom AT- und 3 vom PA-Wert abgezogen werden, bei Fernkampftalenten 5 Punkte vom FK-Wert.

Ist ein Held gezwungen, eine Waffe zu benutzen, für die er kein Talent besitzt und die auch keine verwandte Fertigkeit aufweist, so muss er mit seinen AT/PA-Grundwerten und den oben genannten Abzügen (AT-2, PA-3) kämpfen. Wenn man nicht mit dem Original-Talent kämpft, können nur solche Manöver eingesetzt werden, die für beide Kampftalente erlaubt sind. Es gibt einige Waffen, die durchaus mit verschiedenen Kampffertigkeiten gleich effektiv geführt werden können.

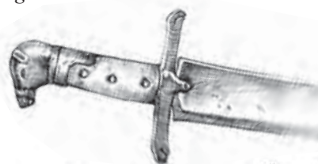
Steigern und Maximalwerte: Die verschiedenen Kampftechnik-Talente sind unterschiedlich schwer zu erlernen; sie werden gemäß der Steigerungskostentabelle (SKT; Seite 168) gesteigert; sie gehören üblicherweise zu den Kategorien C, D oder E. Der Maximalwert einer Kampftechnik ist so hoch wie der höhere der beiden Eigenschaftswerte GE und KK plus drei (bei einer Begabung +5); bei Fernkampfwaffen der höchste der Werte FF, GE oder KK plus drei (Begabung: +5).

Anderthalbhänder (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel

Steigern: E



Armbrust (Fernkampf)

eBE: BE-5

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Bogen

Steigern: C

Belagerungswaffen (Fernkampf)

eBE: -

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: - (nur bei der Hornisse: Armbrust)

Steigern: D

Blasrohr (Fernkampf)

eBE: BE-5

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: -

Steigern: D

Bogen (Fernkampf)

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: -

Steigern: E

Diskus (Fernkampf)

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: -

Steigern: D

Dolche

(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

eBE: BE-1

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Fechtwaffen, Raufen

Steigern: D

Fecht Waffen (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-1

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Dolche, Schwerter

Steigern: E

Hiebaffen

(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

eBE: BE-4

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Säbel

Steigern: D

Infanteriewaffen (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Speere, Zweihand-Hiebaffen

Steigern: D

Kettenstäbe (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-1

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Kettenaffen, Zweihandflegel

Steigern: E

Kettenaffen (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Kettenstäbe, Zweihandflegel

Steigern: D

Lanzenreiten

(Bewaffneter Nahkampf; reine AT-Technik)

eBE: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: –

Steigern: E

Peitsche

(Bewaffneter Nahkampf; reine AT-Technik)

eBE: BE-1

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: –

Steigern: E

Raufen (Waffenloser Kampf; Basistalent)

eBE: BE

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: –

Steigern: C

Ringen (Waffenloser Kampf; Basistalent)

eBE: BE

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: –

Steigern: D

Säbel (Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Hiebaffen, Schwerter

Steigern: D

Schleuder (Fernkampf)

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: –

Steigern: E

Schwerter (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: –

Andert-halb-händer, Fechtaffen, Säbel

Steigern: E

Speere (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Infanteriewaffen

Steigern: D

Stäbe (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Speere

Steigern: D

Wurfbeile (Fernkampf)

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Wurfpeere, Wurfmesser

Steigern: D

Wurfmesser (Fernkampf; Basis)

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Wurfbeile, Wurfpeere

Steigern: C

Wurfpeere (Fernkampf)

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Wurfbeile

Steigern: C

Zweihandflegel (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Kettenaffen, Infanteriewaffen

Steigern: D

Zweihand-Hiebaffen (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Hiebaffen, Infanteriewaffen

Steigern: D

Zweihandschwerter/-säbel (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Andert-halb-händer, Schwerter, Säbel

Steigern: E

KÖRPERLICHE TALENTE

Verwendung: Sowohl offene Proben als auch der Direktvergleich einzelner Talente sind bei etlichen der körperlichen Talente möglich, wie auch einige Talentproben vom Meister verdeckt gewürfelt werden können.

Behinderung: Bei fast allen Proben auf körperliche Talente spielt die Behinderung eine große Rolle, aber natürlich muss sie nicht beachtet werden, wenn bestimmte Proben zur *Einschätzung* einer Situation (das Begutachten einer Bergwand mit Hilfe des *Klettern-TaW*) gefordert sind.

Steigerung: Die Steigerungskosten für körperliche Talente sind der Steigerungskosten-Tabelle auf Seite 168 in Spalte **D** zu entnehmen. Viele körperliche Talente sind Basis-Talente.

Akrobatik (MU/GE/KK) (Spezial)

In diesem Talent sind die Dinge zusammengefasst, in denen sich Gaukler seit ihrer

Kindheit üben: Balancieren, Schwingen an Seilen und Trapezen, Rad- und Purzelbaumschlagen und Halsbrecherische Salti. Wann immer ein Held eine Aktion unternimmt, die eines Zirkusartisten würdig wäre – das heißt, bei allen willentlich ausgeführten akrobatischen Aktionen –, können Sie als Meister eine *Akrobatik*-Probe von ihm verlangen. Eher 'gewöhnliche' (und vor allem: intuitiv ablaufende) Aktionen der Körperbeherrschung, wie speziell das Abrollen nach Stürzen, fallen unter das Talent *Körperbeherrschung*. Ebenfalls zur Akrobatik gehört es, sich durch enge Gänge oder Stollen zu winden – und eventuell sogar aus Fesseln. Beachten Sie bitte auch den Vorteil *Schlangenmensch*. Das *Akrobatik*-Talent modifiziert auch den *Ausweichen*-Wert des Helden (Seite 66): Je 3 volle TaP *Akrobatik* über 9 hinaus (also TaW 12, 15 usw.) geben dem Helden einen Zusatzpunkt zu seinen *Ausweichen*-Wert.

Voraussetzung: Körperbeherrschung 4

Effektive Behinderung: BE×2

Spezialisierungen: Balancieren, Bodenakrobatik, Schwingen, Sprünge, Winden

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Körperbeherrschung* (+5), *Athletik* (+10)

Athletik (GE/KO/KK) (Basis)

Dies ist Fähigkeit, Kraft, Gewandtheit und Konstitution auf einen Punkt zu konzentrieren und in den klassischen athletischen Disziplinen zu brillieren, nur selten, um damit den Lorbeer in einer entsprechenden Veranstaltung zu erringen, sondern meist, weil es zum Berufsbild gehört, lange Strecken zu laufen oder schwere Lasten zu stemmen. *Athletik* ist der aktive Einsatz der körperlichen Fähigkeiten (im Gegensatz zum Talent *Körperbeherrschung*, das bei Reaktionen auf äußere Ereignisse zum Einsatz kommt). *Athletik*-Proben können abgelegt werden,

um die Sprintgeschwindigkeit zu erhöhen (Seite 138), den Ausdauerverlust bei Langstreckenläufen zu vermindern, eine KK-Prob e beim Gewichtheben zu unterstützen oder die üblichen Sprungreichweiten und -höhen zu vergrößern (Seite 141). Beim Langlauf sollte die Probe auf (GE/KO/KO) abgelegt werden.

Effektive Behinderung: BE×2

Spezialisierungen: Hochsprung, Kraftakte, Langlauf, Sprint, Weitsprung

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Körperbeherrschung (+5), *Akrobatik* (+10)

Fliegen (MU/IN/GE) (Spezial)

Unter dieses Talent fällt die Bewegung auf fliegenden Gegenständen ohne eigenen Willen, namentlich also auf Hexenbesen oder fliegenden Teppichen. Wann immer der Held sich nicht darauf beschränkt, still und ergeben auf seinem Fluggerät zu hocken, sondern gewagte Manöver (z. B. der Flug durch ein Fenster, Steilkehre oder Looping) unternimmt, wird eine Probe fällig, ebenso natürlich bei Verfolgungsjagen. Regeln zu Stürzen und Sturzschaden finden Sie auf Seite 144 – und Stürze aus den üblichen Flughöhen neigen dazu, tödlich zu enden.

Ritte auf fliegenden Lebewesen werden über das Talent *Reiten* abgehandelt (siehe dort).

Effektive Behinderung: BE

Spezialisierungen: Hexenbesen, Fliegender Teppich, weitere magische Fluggeräte (jeweils einzelnes Gerät pro Spezialisierung)

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *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 in einer Ogerhöhle möglicherweise sein Leben retten kann: Jonglieren, Bauchreden, Feuerschlucken usw. Auch solche 'Nebenverdienste' wie Hüchenspiele fallen unter dieses Talent, nicht jedoch das 'gewerbliche', *Falschspiel* mit Karten und Würfeln (das ein eigenes Talent ist). Je nach Art der vorggeführten Gaukelei können die geübten Eigenschaften variieren (IN/CH/KO beim Bauchreden, MU/CH/KO beim Feuerspucken etc.).

Effektive Behinderung: BE×2

Spezialisierungen: Bauchreden, Feuerkunst, Jonglieren, Possenreißen, Taschenspielerien

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Falschspiel* (+10), *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 Bezwingen 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. Längere Klettertouren können auch auf MU/GE/KO abgelegt werden, ebenso ist es hierbei möglich, mit der Methode des längerfristigen Talenteinsatzes (Ansammeln von TaP*) zu arbeiten.

Da man beim Klettern abstürzen kann, empfiehlt es sich auch, auf Seite 144 den Abschnitt zum Thema Sturz und Sturzschaden durchzulesen.

Effektive Behinderung: BE×2

Spezialisierungen: Bergsteigen, Eisklettern, Freiklettern, Seilklettern

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Akrobatik* (+5), *Athletik* (+5), *Körperbeherrschung* (+10)

Körperbeherrschung (MU/IN/GE) (Basis)

Ausrutscher 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 die-

sen Fällen ist das Talent *Körperbeherrschung* gefragt. Je nach Schwierigkeit der Situation sollte auch die Höhe der Zuschläge ausfallen. Siehe auch die Anmerkungen zu den Talenten *Akrobatik* und *Athletik*. In Fragen der Standfestigkeit beachten Sie bitte auch den Vorteil (*Herausragende*) *Balance* und die Sonderfertigkeit *Standfest*. Regeln zu Stürzen und Sturzschaden finden Sie auf Seite 144.

Effektive Behinderung: BE×2

Spezialisierungen: Fallen, Sprünge, Standfestigkeit

Ersatzweise verwendbare 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. Selbst wenn das Pferd durchgeht und man verzweifelt versucht, sich im Sattel zu halten, ist eher *Körperbeherrschung* als *Reiten* gefragt.

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 immer dann fällig, wenn außergewöhnliche Leistungen verlangt werden: Scharfer Galopp und Sprünge über Hindernisse (auch niedrige) sind nicht ohne Probe möglich; Ritte über unwegsames Terrain und zügelloses Galoppieren (weil der Held beide 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) durchaus drastisch ausfallen sollten.

Reiten-Proben auf unbekannten Reittieren (wie Kamelen und Elefanten für jemanden, der bislang nur Pferde und Esel gewohnt ist) sollten die ersten Male mit einem Zuschlag versehen werden. Ebenfalls mit *Reiten*-Proben gelenkt werden fliegende Wesen wie Flugechsen oder Hippogriffe. Hier sind jedoch alle Proben prinzipiell um 5 Punkte erschwert, wenn man sich nicht üblicherweise auf diesen Tieren fortbewegt (eine entsprechende Spezialisierung erworben hat).

Ein guter *Reiten*-TaW ist Vorbedingung für das Erlernen verschiedener Sonderfertigkeiten des berittenen Kampfs und auch ansonsten im Kampf zu Pferd unerlässlich (ab Seite 100).

Effektive Behinderung: BE –2

Spezialisierungen: nach Tierart: Pferd/Esel/Muli, Kamel, Strauß, Reitechse, Flugechse, Hippogriff, goblinisches Reit-Wildschwein etc.

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Körperbeherrschung* (+10), *Akrobatik* (+15)

Schleichen (MU/IN/GE) (Basis)

Erfolgreiches *Schleichen* ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch der Aufmerksamkeit, um potentielle Geräuschquellen wie knarrende Dielen oder trockene Zweige auf dem Boden rechtzeitig zu erkennen und zu vermeiden. Natürlich spielen auch das Terrain und die Bekleidung des Helden eine wichtige Rolle bei dem Versuch, sich geräuschlos fortzubewegen. Auf festgestampftem Erdboden mag dem barfüßigen Helden ein Anschleichen ohne Probe gelingen. Mit Reitstiefeln (durch deren Sohlen man keine Zweige auf dem Boden spüren kann) durch einen Wald voller trockener Äste zu schleichen, erfordert schon ein außerordentliches *Schleichen*-Talent.

Der Spielleiter sollte eventuelle Zuschläge von Bodenbeschaffenheit, Rüstung und Schuhwerk des Schleichenden abhängig machen.

Eine *Schleichen*-Probe kann mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe gekontert werden (siehe dazu auch die Bemerkungen zu Vergleichenden Talentproben auf Seite 15). *Schleichen*-Proben der Helden können (und sollten) vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Effektive Behinderung: BE

Spezialisierungen: nach Gelände: Eis/Schnee, Gebäude, Geröll, Straßen, Wald/Dschungel

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *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 oder eine sperrige Last befördern oder im oder unter Wasser kämpfen.

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 Seite 139/140); was passiert, wenn seine Ausdauer endet, finden Sie auf Seite 83.

Ein guter *Schwimmen*-TaW ist die Vorbedingung zum Erlernen der Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf*.

Effektive Behinderung: BE×2

Spezialisierungen: Langstreckenschwimmen,

Schnellschwimmen, Tauchen, Unterwasserkampf

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Athletik* (+10)

Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) (Basis)

Zum einen bezeichnet die *Selbstbeherrschung* die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein hoher TaW kann also nicht nur auf der Folterbank, sondern auch im Kampf (um nach einem schweren Treffer nicht sofort das Bewusstsein zu verlieren) oder auf einem strapaziösen Eilmarsch von Nutzen sein. Zum anderen ist die *Selbstbeherrschung* auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchungen zu widerstehen oder ein Lachen oder eine spöttische Bemerkung zu unterdrücken. In einigen der letztgenannten Situationen ist es jedoch angebracht, den Helden nicht auf seine *Selbstbeherrschung*, sondern auf seinen *Jähzorn*, seinen *Stolz* o.ä. zu prüfen – oder aber die *Selbstbeherrschungs*-Probe (in diesem Fall auf MU/MU/KL) um den genannten Wert zu erschweren.

Effektive Behinderung: –

Spezialisierungen: Erschöpfung Ignorieren, Schmerz Unterdrücken, Störungen Ignorieren, Wunden Ignorieren. Bei diesen Spezialisierungen gilt: Für jeden Punkt Probenmodifikation, der ignoriert werden soll, ist die *Selbstbeherrschungs*-Probe um 5 Punkte erschwert. Die Wirkung einer gelungenen Probe hält 5 KR an. Zum Ignorieren von Wunden siehe Seite 82.

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

Effektive Behinderung: BE –2

Spezialisierungen: Gebäude, Gebirge, Grasland, Eis/Schnee, Stadt, Wald/Dschungel, Wüste

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Schleichen* (+10), *Körperbeherrschung* (+15)

Singen (IN/CH/CH) (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.

Einige Sangesleistungen (besonders lautes Singen, Koloraturen) erfordern eine Probe auf (IN/CH/KO).

Effektive Behinderung: BE –3

Spezialisierungen: Balladenvortrag, Chorgesang, Mehrstimmigkeit, Operngesang

Ersatzweise verwendbare 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 daserspüren feiner Gerüche oder daserspüren weit entfernter Ziele, auf dasertasten filigraner Gravuren und das schmecken von Gift im Wein beziehen) sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden. *Sinnenschärfe*-Proben sind häufig der 'passive' Teil einer vergleichenden Probe (siehe Seite 15) gegen *Schleichen* oder *Sich Verstecken*.

Die meisten Proben werden auf die Eigenschaften KL/IN/IN gewürfelt, nur bei denjenigen, die mit dem Tastsinn zu tun haben, gilt die Kombination KL/IN/FF. Misslungene Proben bedeuten entweder, dass der Held nichts wahrnimmt, oder, dass er einer Täuschung unterliegt.

Die Probe kann von den Umständen (Umgebungsgeräusche, Verletzungen) modifiziert sein, auf jeden Fall aber vom Vorteil *Herausragender Sinn* bzw. dem Nachteil *Eingeschränkter Sinn*.

Effektive Behinderung: situationsabhängig bis zu BE

Spezialisierungen: Hören, Riechen/Schmecken, Sehen, Tasten

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Skifahren (GE/GE/KO) (Spezial)

Die Technik, sich auf zwei vorne hochgebogenen Brettern aus unterseits gewachstem Holz fortzubewegen, angetrieben von einem etwa acht Spann langen Stütz- und Balancierstock, dessen Enden jeweils einem kleinen Schneeschuh ähneln, ist eigentlich nur den Nivesen, Firnelfen und einigen wenigen Waldläufern der Nordlande bekannt. Diese Fortbewegungsart ist gut zum Überwinden größerer Schneefelder geeignet, nicht aber für rasante Abfahrten oder gar Sprünge. Proben auf dieses Talent sollten vor allem abgelegt werden, um festzustellen, ob ein Skifahrer seine pro Tag zurückgelegte Strecke vergrößern oder plötzlich auftretenden Gefahren

ausweichen kann. Bei einer Abfahrt können Sie getrost hohe Probenzuschläge verlangen, ebenso für Sprünge über kleinere Abhänge oder Spalten.

Effektive Behinderung: BE-2

Spezialisierungen: keine

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Athletik* (+10), *Körperbeherrschung* (+15)

Stimmen Imitieren (KL/IN/CH) (Spezial)

Ein guter Wert in diesem Talent deutet vor allem auf die Fähigkeit hin, Tierstimmen täuschend echt nachzuahmen, mit höheren Talentwerten ist es jedoch durchaus möglich, Menschenstimmen zu imitieren. In beiden Fällen gilt, dass der Nachahmer ausreichend Gelegenheit gehabt haben muss, sich den speziellen Ton einzuprägen und zu üben. Erst ein Meisterimitator mit einem TaW von mindestens 15 kann z.B. dem Kammerdiener des Staatsministers des Horasreichs auf Anhieb mit der Stimme seines Herrn antworten.

Voraussetzung: Sinnenschärfe 4

Effektive Behinderung: BE -4

Spezialisierungen: Haustiere, Jagdwild, Menschliche Stimmen, Raubtiere, Vögel

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Gaukeleien* (nur mit der Spezialisierung *Bauchreden*) (+5)

Tanzen (CH/GE/GE) (Basis)

Gelungene *Tanzen*-Proben können nicht nur an manchem Grafenhof, sondern auch bei einem Hexenfest große Vorteile bringen, während eine gescheiterte Probe auch den imposantesten Helden der Lächerlichkeit preisgibt und ihn gesellschaftliches Ansehen kosten kann. Dieses Talent regelt die grundsätzliche Bewegungskoordination und das

Rhythmusgefühl; um bei komplizierten höfischen Tänzen eine gute Figur zu machen, ist zudem auch eine solide Kenntnis der *Etikette* vonnöten, bei Tänzen aus fremden Kulturen auch die Sonderfertigkeit *Kulturkunde*.

Effektive Behinderung: BE×2

Spezialisierungen: Ausdruckstänze, Formationstänze, Höfische Tänze (*Etikette* 6+ als Voraussetzung), Kulttänze (*Götter/Kulte* 6+ als Voraussetzung), Meditationstänze

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Akrobatik* (+5), *Körperbeherrschung* (+5)

Taschendiebstahl (MU/IN/FF) (Spezial)

Sei es das Beutelschneiden oder das unbemerkte Stibitzen eines Gegenstandes aus einer fremden Umhängetasche: Viele Helden von nicht ganz einwandfreiem Ruf bedienen sich dieses Talents. Bei der Festlegung der Zuschläge auf eine Probe sind diverse Faktoren zu berücksichtigen: Rechnet das Opfer mit einem Diebstahl? Wie sperrig ist die Beute? Hat der Dieb einen Komplizen, der das Opfer 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 Erfolg versprechend ist. Ein versuchter Taschendiebstahl kann mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe gekontert werden (siehe Vergleichende Probe, Seite 15).

Voraussetzung: Um *Taschendiebstahl* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held eine *Menschenkenntnis* von 4 oder höher aufweisen.

Effektive Behinderung: BE×2

Spezialisierungen: keine

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit:

Gaukeleien (nur mit Spezialisierung *Taschenspielereien*) (+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 Attributen wie *Neugier*, *Aberglauben* und vor allem *Jähzorn*.

Durch gelungene Proben auf *Zechen* kann ein Held solche üblen Folgen abwehren. Auch der schwere Kopf am nächsten Tag – in Aventurien je nach Schwere 'Wolf' oder 'Werwolf' genannt – lässt sich durch eine erfolgreiche *Zechen*-Probe in die Schranken weisen.

Ein hoher Wert in *Zechen* kann, je nach Kulturkreis, auch einen vernünftigen Umgang (oder besondere Übung) mit anderen Rauschmitteln bedeuten.

Effektive Behinderung: –

Spezialisierungen: keine

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –



GESELLSCHAFTLICHE TALENTE

Verwendung: 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, sie ist aber in bestimmten Situationen durchaus noch von Bedeutung. Einzelheiten bleiben der Entscheidung des Meisters überlassen. (Wenn eine Aktion viel körperliche Aktivität beinhaltet, ist die Behinderung natürlich zu Rate zu ziehen, aber wir gehen davon aus, dass ein Held (oder zumindest sein Spieler) weiß, dass man zum Predigen besser den Topfhelm abnimmt und dass ein Bettler in Vollplatte irgendwie ... unglaublich wirkt.)

Steigerung: Die Steigerungskosten für gesellschaftliche Talente sind in der Steigerungskosten-Tabelle auf Seite 168 der Spalte B zu entnehmen.

Besonderheiten: Gesellschaftliche Talente können einer Vielzahl von weiteren Modifikatoren unterliegen. Die wichtigsten sind:

Kulturelle Unterschiede: Bedenken Sie, dass viele gesellschaftliche Talente sich in erster Linie auf die ursprüngliche Umgebung des jeweiligen Helden beziehen. In fremden Kulturen sollte sich dies immer in Proben-Erschwernissen resultieren, die für verwandte Kulturen etwa 3 Punkte, üblicherweise (z.B. im Dialog zwischen Mittelländern und Tulamiden) 7 Punkte und bei besonders fremden Kulturen oder bei besonders ausgefallenen oder sensiblen Themen bis zu 15 Punkten betragen. Die passende *Kulturkunde* erlaubt es, diese Erschwernisse zu ignorieren.

Vorurteile gegenüber einer Person oder der Kultur, der sie angehört, erschweren die Probe um ihren Wert – und dies gilt sowohl für Vorurteile desjenigen, der die Probe ablegt, als auch für Vorurteile, die derjenige, auf den das Talent angewandt wird, gegenüber dem Anwender hat.

Die grundsätzliche **Einstellung**, die eine Person gegenüber einer anderen hat. Dies kann aus persönlichen Motiven, kulturellen oder religiösen Differenzen herrühren. Im erstgenannten Fall sind diese Modifikatoren kumulativ mit denen aus kulturellen Unterschieden, im zweiten Fall gilt der schlechtere Modifikator. (Ein almadanischer Rondrianer mag noch so viele Novadi-Kulturkenntnisse mitbringen – bei einer Begegnung in einer umstrittenen Oase wird der Novadi auf den rotweißen Wappenrock vermutlich so reagieren wie der Stier auf das sprichwörtliche rote Tuch. Als Abstufungen

der Einstellungen können Sie folgende Stafelung (und Modifikatoren) verwenden: verfeindet (+7) – abgeneigt (+4) – unkooperativ/skeptisch (+2) – neutral (+/-0) – offen/kooperativ (-2) – verbündet (-4) – freundschaftlich (-7).

 religiöse und kulturelle **Tabus**, die die Person hat, auf die das Talent wirken soll. Einen Tsa-Geweihten zum Fleischessen zu überreden oder einen pruden Lowanger Dualisten dazu, nackt über den Marktplatz zu laufen, sollte deftige Proben-Erschwer-nisse (etwa +12) mit sich bringen. Bei solchen verinnerlichten Überzeugungen kann man sich am einfachen bis doppelten Wert einer *Prinzipientreue* / eines *Moralkodex* als Zuschlag orientieren. Noch stärker ist übrigen bei den meisten Lebewesen der **Selbst-erhaltungstrieb**.

 schlussendlich der Stand und Sozial-status des Anwenders und der angespielten Meisterperson(en). Als Faustregel kann hier die SO-Differenz als Erschwer-nis dienen; verfügt der Held über den Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit*, die Hälfte der SO-Differenz. Eine Probe auf ein Hilfstalent wie *Etikette* oder *Sich Verkleiden* kann diese Erschwer-nis z.B. bei einer *Betören*- oder *Überreden*-Probe um die Hälfte der TaP* senken.

Betören (IN/CH/CH) (Spezial)

Die Ausstrahlung auf das andere Geschlecht der eigenen Spezies wird durch dieses Talent bewertet. Eine gelungene Talentprobe besagt, dass das 'Opfer' der Annäherungsversuche dem Helden gewogen ist. Was die betörte Person für den Helden zu tun bereit ist, steht auf einem anderen Blatt und hängt stark von der jeweiligen Spielsituation ab. Bei ausgesprochen 'harten Nüssen' beiderlei Geschlechts kann der Meister die *Betören*-Probe mit Zu-

schlägen versehen. Will ein Held versuchen, ein Mitglied einer anderen Art (speziell zwischen Elfen und Zwergen) zu betören, dann sollte der Meister deutliche Probenzuschläge verlangen; weniger heftige Zuschläge sind für Betörungsversuche gegenüber dem eigenen Geschlecht oder gegenüber Personen aus anderen Kulturkreisen erforderlich. Die Einstellung der Meisterperson zu einem Helden muss auf jeden Fall in die Probe einbezogen werden.

Betören kann mit *Menschenkenntnis* oder *Be-tören* gekontert werden (siehe Vergleichende Probe; Seite 15); auch ein Ansammeln von TaP* (längerfristiger Talenteinsatz) über einen längeren Zeitraum kann sinnvoll sein.

Voraussetzung: Menschenkenntnis 4

Effektive Behinderung: BE -2

Spezialisierungen: nach Kultur

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: 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 Hammelauf-läufen 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. *Etikette* ist ein Talent, das in vollem Umfang von der jeweiligen Kultur und daher von der SF *Kulturkunde* abhängig ist.

Effektive Behinderung: BE -2

Spezialisierungen: nach Kultur

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Gassenwissen (KL/IN/CH) (Spezial)

Dieses Talent ermöglicht eine rasche Einschätzung der Örtlichkeiten in einer fremden Stadt, und zwar durch Einschätzen der Umgebung und ihrer Bewohner, durch (nicht ausgespielte) Fragen an 'die richtigen Leute' und durch Vergleich mit vertrauten, ähnlichen Strukturen (der Heimatstadt). Erfolgreiche Proben veranlassen den Meister zu Antworten auf Fragen wie die folgenden: Wo treffe ich voraussichtlich auf Gardisten? Wo finde ich einen preiswerten Unterschlupf? Wo kann ich hier am leichtesten meinem Steckenpferd (der Beutelschneiderei) nachgehen? In welchem Tempel hat man am ehesten ein Herz für eine arme Seele, die sich für eine kräftige Mahlzeit zu jedem beliebigen Gott bekennt? Auch städtebauliche Fragen können mit diesem Talent beantwortet werden: Wie erkenne ich einen Eingang zu einem für Menschen passend großen Kanalisationsschacht? Ist in dieser Stadt mit Sackgassen oder abgeschlossenen Hinterhöfen zu rechnen? Ebenfalls hilfreich ist in diesem Zusammenhang die Sonderfertigkeit *Ortskenntnis*, aber auch die Vorteile *Innerer Kompass* bzw. *Richtungssinn*. Proben auf *Gassenwissen* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden und sollten kulturelle Unterschiede in Betracht ziehen.

Effektive Behinderung: BE -4

Spezialisierungen: Beschatten, Hehlerei, Kontakte, Orteinschätzung

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Menschenkenntnis* (+10)

Lehren (KL/IN/CH) (Spezial)

Nicht jedem ist es gegeben, eigenes Wissen und Fertigkeiten so an andere weiterzugeben, dass diese tatsächlich Lehren für sich selber daraus ziehen können. Da vermutlich nur wenige Helden sich ernsthaft für eine Lehrmeister-Tätigkeit interessieren, wird die Pflege dieses Talentes wohl hauptsächlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben. Wie Helden dieses Talent beim gegenseitigen Lehren und Lernen einsetzen, erfahren Sie auf Seite 167 in diesem Band.

Voraussetzung: Um in *Lehren* einen höheren Wert als 10 zu erreichen, muss der Held eine *Menschenkenntnis* von TaW 4 oder höher aufweisen.

Effektive Behinderung: –

Spezialisierungen: nach Talentgruppe: Kampftalente, Körperliche Talente, Gesellschaftliche

AUSSPIELEN GESELLSCHAFTLICHER TALENTE

Viele der hier genannten Talente bieten sich für eine 'schauspielerische Einlage' am Tisch geradezu an – und wenn Spieler und Spielleiter einen guten Tag haben, kann das auch für die Zuschauer ein echter Genuss sein. Allerdings ersetzt ein gutes Ausspielen keinesfalls eine gewürfelte Talentprobe, denn zum einen ist nicht jeder Spieler ein geborener oder ausgebildeter Charakterdarsteller (möchte aber vielleicht trotzdem einen zungenflinken Khunchomer Dieb spielen), zum anderen haben die Spieler auch für die gesellschaftlichen Talentwerte ihrer Helden Abenteurpunkte ausgegeben, die genauso beachtet sein wollen wie Punkte für Talente, die eben nicht ausgespielt werden können.

Innerhalb der Heldengruppe sollten Sie allerdings auf das Auswürfeln gesellschaftlicher Talente verzichten. Kaum ein Spieler mag es, wenn ihm ein Mitspieler oder der Spielleiter in die Vorstellung, Konzeption und das Handeln seines Helden hineinredet, also sollten Sie sich vorher über die Grenzen einer solchen Einflussnahme abgesprochen haben – oder eben darauf verzichten, die Religion eines Spielerhelden mit einer *Überzeugen*-Probe +15 zu ändern oder ihn mit einer *Betören*-Probe ins Bett zu zerren.

Andererseits sollten sich die Spieler aber auch über gesellschaftliche Stellung, Stärken und Schwächen ihrer Talente, Stand und Auftreten ihrer Helden Gedanken machen – ein Rüpel mit SO 2 und geringem TaW *Überreden* und *Überzeugen* eignet sich nun einmal nicht zum Anführer oder Sprecher einer aventurischen Heldengruppe.

Talente, Natur-Talente, Wissenstalente, Handwerkstalente, Sprachen und Schriften

Ersatzweise verwendbare 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 – dies kann bei einer misslungenen Probe auch durchaus eine Fehleinschätzung sein. Um zu verhindern, dass der Held mit Hilfe einer einfachen *Menschenkenntnis*-Probe den zentralen Bösewicht eines Abenteuers schon bei der ersten Begegnung entlarvt, kann der Meister die Talentprobe mit einem geheimen Zuschlag belegen, der sich üblicherweise aus der Erfahrung der Meisterperson ergibt. Eine andere Möglichkeit ist eine vergleichende Probe gegen den *Überreden*-Wert desjenigen, der durchschaut werden soll.

Um die Absichten eines Wesens aus einer fremden Spezies einzuschätzen, ist auf jeden Fall eine erschwerte Probe erforderlich; bei Personen aus anderen Kulturen (also solchen, zu denen man über keine passende *Kulturkunde* verfügt) sind Zuschläge zumindest empfehlenswert.

Effektive Behinderung: –

Spezialisierungen: nach Kultur

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Heilkunde Seele* (+5)

Schauspielerei

(MU/KL/CH) (Spezial)

Das herkömmliche, 'intuitive' Verkörpern fremder Personen und überzeugende Vertreten unwahrer Behauptungen – all das also, was landläufig als 'Schauspielerei' bezeichnet werden mag – ist bereits gut durch die Talente *Überreden* oder auch *Überzeugen* vertreten. Das Talent *Schauspielerei* hingegen bezeichnet die eher handwerklichen Aspekte: die Kenntnis wichtiger Stücke und Rollen, die Fähigkeit, laut und trotzdem deutlich zu deklamieren, die rechte Mimik, auf dass auch die hinteren Reihen alles mitbekommen – kurzum, all jene Gaben, die einen Mimen der Vinsalter Horasbühne vom Knallchargen einer Wanderbühne unterscheiden.

Effektive Behinderung: je nach zu verkörpernder Rolle

Voraussetzung: Um den TaW *Schauspielerei* über 10 hinaus zu steigern, muss der Held einen Wert in *Etikette*, *Sich Verkleiden*, *Singen*,

Überreden und *Überzeugen* von jeweils mindestens 4 aufweisen.

Spezialisierungen: Komödie, Posse, Tragödie
Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Überreden* (+10)

Schriftlicher Ausdruck

(KL/IN/IN) (Spezial)

Dies ist die Fertigkeit, nicht nur Buchstaben aufs Papier zu bringen (obwohl eine gute Handschrift hier viel hilft), sondern damit auch eine verständliche Aussage zu verbinden. In diesem Rahmen gibt es zwei grundsätzliche Ausrichtungen:

Beim *Schreiber* handelt es sich um einen der wichtigsten Berufe in einer Welt, in der viele Bewohner nur eines rudimentären Gekraks mächtig sind. Schreiber verfassen für gutes Geld Briefe an die Obrigkeit oder Botschaften an entfernt wohnende Verwandte (die dann häufig wieder von einem Schreiber vorgelesen werden).

Im Unterschied zum Schreiber ist es die Gabe des *Schriftstellers*, wohlklingende Texte zu verfassen: Epen oder Dramen, Lustspiele oder Gedichte, Balladen oder Romane, vor-



nehmlich natürlich mit belehrendem oder religiösem Inhalt, gerne auch historische Abhandlungen oder Biographien – alles eine Frage der Bezahlung, aber gerade im Horasreich, bei den Bürgern Almadras und Garetians sowie bei den Granden Al'Anfas (also bei zahlungskräftiger Kundschaft) ist solcher Lesestoff sehr beliebt.

Voraussetzung: *Lesen/Schreiben* [entsprechende Schrift] 6

Spezialisierungen: Schreiber, Schriftsteller

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: verwendete Sprache (+10), *Überzeugen* (nur mit der Spezialisierung auf *schriftliche Rhetorik*) (+5)

Sich Verkleiden (MU/CH/GE) (Spezial)

Der Spielleiter legt die Zuschläge auf die Probe nach Art der gewünschten Verkleidung fest, auch die hervorstechenden Körpermerkmale des Helden sind zu berücksichtigen. (Ein hünenhafter Thorwaler hat gewisse Schwierigkeiten, als zierliches Mohamädel aufzutreten.) Eine gelungene *Sich Verkleiden*-Probe bewirkt, dass einem Helden seine Verkleidung von der Umgebung zunächst einmal abgenommen wird, die Kleidung also ebenso überzeugend ist wie die Bewegungen und das Verhalten. Doch auch ein gut verkleideter Held muss sein Gegenüber *überreden*, wenn er mit ihm ins Gespräch kommt. Hohe TaP* aus der *Sich Verkleiden*-Probe mögen die *Überreden*-Probe erleichtern, werden sie aber kaum überflüssig machen. Ebenfalls in diesem Talent enthalten ist eine grundlegende Kenntnis der Mode und des Schminkens.

In diesem Talent sollten Sie auf jeden Fall die bei einer Probe übrig behaltenen Talentpunkte (offene Probe; siehe Seite 13) beachten.

Effektive Behinderung: nach Situation von keiner Behinderung bis BE×2

Spezialisierungen: anderer Stand, anderes Geschlecht, andere Rasse, fremde Kultur

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Schauspielerei* (+10)

Überreden (MU/IN/CH) (Basis)

Mit diesem Talent ist ein Held in der Lage, sein Gegenüber mit einem Wortgewitter so zu beeinflussen, dass sich dieses – zumindest kurzfristig – vom Helden zu bestimmten Handlungen bewegen lässt. Viele Varianten des Überredens sind kulturabhängig und von der Einstellung des Gegenübers abhängig. Anwendungsgebiete dieses Talents sind:

Aufwiegeln: Hierdurch kann eine Menge zu einer bestimmten Tat (oder Unterlassung) aufgestachelt werden; diese Talentspezialisierung ist unabdingbar, wenn ein Held mehr als 4 Personen gleichzeitig überreden will.

Betteln: Dies umfasst sowohl die Kenntnis der richtigen Verkleidung als auch der entsprechenden herzerweichenden Sprüche, um mitleidigen Seelen einige Heller aus der Tasche zu ziehen. Betteln ist in den Städten nicht nur unumgänglicher Zwang für die Ärmsten der Armen, nein, es hat sich über die Jahre zu einer Art Lehrberuf entwickelt, wie ja auch die Bettler in den großen Städ-

ten Aventuriens oftmals regelrechte Gilden gegründet haben.

Einschüchtern: Ähnlich wie mit dem allgemeinen Überreden lässt sich mit dieser Spezialisierung ein Gegenüber zu einer bestimmten Handlung motivieren, weil es Angst vor dem Einschüchternden hat. Waffe und Rüstung, aber auch ein barbarisches Aussehen können beim Einschüchtern von Vorteil sein.

Feilschen: Neben anderen gehört auch das *Feilschen* zu den Fertigkeiten, die nach Möglichkeit nicht durch Proben, sondern durch reale Spieleraktionen dargestellt werden können. In diesem Fall lässt sich der Meister je nach Talentwert des Helden leichter, schwieriger oder gar nicht herunterhandeln. Im Interesse einer zügigen Spielabwicklung kann aber auch eine *Feilschen*-Probe gewürfelt werden. Der Spieler kann sich selbst Zuschläge auf die Probe auferlegen – je höher der Zuschlag, desto höher der Prozentsatz, um den er den Verkäufer herunterhandeln kann: $+0 = 5\%$, $+1 = 10\%$, $+2 = 15\%$ usw. bis zu einem Maximum von $+9 = 50\%$. Hier ist durchaus auch eine vergleichende Probe möglich. Auch das *Anpreisen*, also die Fertigkeit, eine beliebige Ware so lautstark und wortgewandt zu präsentieren, dass sich zumindest potentielle

Käufer finden, die die Ware begutachten, fällt unter diesen Bereich.

Lügen: Eigentlich sollte man denken, dass jeder Held dieses Talent besitzt, doch es gibt einige Typen, die so gründlich zur Ehrlichkeit erzogen wurden, dass sie auch dann Probleme mit dem Lügen haben, wenn es um ihr Leben geht. Eine Lüge kann nur dann erfolgreich sein, wenn das Opfer im Augenblick keine Möglichkeit hat, den Wahrheitsgehalt einer Aussage zu überprüfen. Eine gelungene Probe kann das Opfer dazu bringen, auf die Überprüfung einer unwahren Aussage zu verzichten. *Lügen*-Proben sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Eine Lüge lässt sich unter Umständen durch eine erfolgreiche *Menschenkenntnis*-Probe durchschauen (vergleichende Probe; Seite 15). 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 BE $\times 2$

Spezialisierungen: Aufwiegeln, Betteln, Einschüchtern, Feilschen, Lügen (s.o.)

Ersatzweise verwendbare 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, ebenso natürlich von der Kultur und der Einstellung gegenüber dem Helden. 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

Spezialisierungen: Öffentliche Rede (Demagogie, Plädoyer, Predigt), Einzelgespräch (Verhör, Bekehrung), Diskussions-Rhetorik, schriftliche Rhetorik

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Überreden (+10)

NATUR-TALENTE

Verwendung: In dieser Talentgruppe sind offene Proben und der Direktvergleich einzelner Talente möglich, wie auch einige Talentproben vom Meister verdeckt gewürfelt werden können. Bei vielen Talenten ist es möglich, mit dem Ansammeln von TãP* zu arbeiten (längerfristiger Talenteinsatz; Seite 15)

Behinderung: Üblicherweise spielt die Behinderung hier eine geringere Rolle als bei körperlichen Talenten, ist aber in bestimmten Situationen durchaus noch von Bedeutung. Wir haben dies bei einigen Talenten entsprechend vermerkt.

Steigerung: Die Steigerungskosten für Natur-Talente sind der Steigerungskosten-Tabelle auf Seite 168 der Spalte **B** zu entnehmen.

Besonderheit: Die meisten Natur-Talente beziehen sich auf die Umwelt, in der der betreffende Held sie gelernt hat. Sobald er sich aber in einer fremdartigen Umgebung aufhält, wird ihm das Wissen nicht mehr ganz so viel weiterhelfen. In extremen Landschaften (Dschungel, Hochgebirge, Ewiges Eis, Wüste ...) kann der Meister dementsprechend deutliche Proben-Zuschläge verhängen. Durch die Sonderfertigkeit *Geländekunde* entfallen diese Zuschläge, gegebenenfalls können die entsprechenden Proben dadurch sogar erleichtert werden.

Fährtsensuchen (KL/IN/KO) (Basis)

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch Proben auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von Bodenbeschaffenheit, Lichtverhältnissen und ähnlichem ab. Der Spielleiter sollte bei jedem Terrainwechsel eine Probe verlangen, die von –7 (frische Schneedecke) bis zu +12 (kahler Fels) variieren kann.

Um eine Spur über eine längere Strecke zu verfolgen, wird die Probe auf (KL/IN/KO) abgelegt; sollen an einer begrenzten Stelle möglichst viele Informationen aus den Spuren gewonnen werden, dann sind KL und zweimal IN die richtigen Eigenschaften.

Bei bestimmten Bodentypen (wie z.B. einem staubfreien Marmorfußboden) braucht der Meister keine Probe zu erlauben. Die Anzahl der übrig behaltenen Talentpunkte bestimmt die Menge der Informationen, die man erhält. *Fährtsensuchen*-Proben der Helden können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Voraussetzung: Um den TãW *Fährtsensuchen* über 10 hinaus zu steigern, muss der Held eine *Sinnschärfe* von mindestens 4 aufweisen.

Effektive Behinderung: – (Außer der Held trägt Kleidung oder Rüstung, die seine Wahrnehmung einschränkt.)

Spezialisierungen: Eis/Schnee, Gebirge, Grasland, Stadt, Sumpf, Unterirdisch, Wald/Dschungel, Wüste

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Sinnschärfe (+10)

Fallenstellen (KL/FF/KK) (Spezial)

Dieses Talent umfasst das Konstruieren, geschickte Platzieren und Tarnen einer Wildfalle (Schlinge, kleine Grube, zuschnappende Äste). Eine gelungene Probe bedeutet, dass ein Tier, das die Falle passiert, sich in ihr fängt; ob tatsächlich eine Beute in die Nähe der Falle kommt, ist natürlich von der Umgebung abhängig – dies kann der Meister vom Zufall abhängig machen. Bei der Fallenjagd zur Ernährung geben die übrig behaltenen Talentpunkte an, wie viele Rationen erbeutet werden konnten: pro TãP* eine halbe Ration (mindestens jedoch eine Ration). Das Platzieren von Fallen benötigt inklusiver der Auswahl der geeigneten Orte etwa eine Stunde. 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 *Sinnschärfe*-Proben geregelt, wobei natürlich ein hoher Wert in *Fallenstellen* auch als Hilfstalent zum Entdecken hilfreich ist. Fallenkonstruktionen in Gebäuden, Stollen usw. gehören in den Bereich *Mechanik*. Die Jagd auf eine spezielle Art von Tieren oder gar ein bestimmtes Einzelstück sollte

über einzelne Proben für jede Falle (korrekte Köderwahl, Platzierung der Falle etc.) bei entsprechenden Probenvorgaben von Seiten des Meisters erfolgen und auch eine Probe auf *Tierkunde* als Hilfstalent beinhalten.

Wenn die Probe misslingt, bleiben die Fallen leer; ein Patzer bedeutet, dass die Mehrzahl der Fallen unbrauchbar geworden ist. Wie sich ein längerer (oder auch kürzerer) Aufenthalt der Heldengruppe auf den Wildbestand und damit die Probe auswirkt, ist Meisterentscheidung.

Voraussetzung: Um *Fallenstellen* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held *Wildnisleben* wenigstens mit TaW 4 beherrschen.

Effektive Behinderung: –

Spezialisierungen: Gruben, Schlingen, Speere

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Wildnisleben* (+10)

Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) (Spezial)

Dieses Talent beinhaltet sowohl das Wissen um unterschiedliche Knotenformen für unterschiedliche Zwecke und die Fähigkeit, diese Knoten auch stabil und haltbar zu schnüren, als auch die Fähigkeit, Schwachstellen von Verschnürungen zu erkennen und sich aus eventuellen Fesselungen zu befreien.

Eine *Fesseln*-Probe ist nur dann erforderlich, wenn der Held eine zuverlässige Fessel, die mindestens über mehrere Stunden halten soll, anlegen will. Aus einer mit einer Talentprobe verstärkten Fessel kann sich ein Opfer folgendermaßen befreien: Der Fesselnde gibt Punkte in Höhe seiner doppelten übrig behaltenen *Fesseln*-TaP vor, die dann mit offenen Proben und den TaP* des Entfesseln-nden abgebaut werden können; hierbei ist jede halbe Stunde eine Probe erlaubt. Wenn die vom Fesselnden vorgegebenen Punkte den doppelten TaW des Gefesselten übersteigen, ist eine Probe in der Regel nicht möglich.

Außer jagderfahrenen Aventuriers sind viele Seefahrer, speziell auch die Thorwaler, Meister der Fesselkunst, weil sie eine Vielzahl komplizierter Schlingen und Knoten knüpfen können.

Effektive Behinderung: Beim Fesseln ist die Behinderung in der Regel irrelevant (außer man behält die Panzerhandschuhe an), beim Entfesseln schränkt eine getragene Rüstung mit einem Wert von BE ein.

Spezialisierungen: Entfesseln, Fesseln, Knotenkunde, Taue Spleißen, Netze Knüpfen

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Seefahrt* (+10), *Seiler* (+10), zum Entfesseln auch *Akrobatik* (nur mit der Spezialisierung *Winden* +5), *Gaukeleien* (nur bei passender Spezialisierung +10), *Taschendiebstahl* (+10) oder eine *Ringens-PA* (+10)

Fischen/Angeln (IN/FF/KK) (Spezial)

Um beurteilen zu können, ob es sich in einem bestimmten Gewässer überhaupt lohnt, eine Angel (ein Netz, eine Reuse) auszuwerfen, ist eine Probe auf (IN/IN/KL) nötig. 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 abgebissen hat. Pro übrig gehaltenem Talentpunkt kann man davon ausgehen, dass der Angler eine halbe Ration essbaren Fisch (insgesamt jedoch mindestens eine Ration bei gelungener Probe) gefangen hat. Eine Probe ist stündlich möglich.

Effektive Behinderung: BE bei bestimmten Formen des Angelns, sonst wird Behinderung allenfalls dann interessant, wenn der Fischende ins Wasser fällt und schwimmen muss.

Spezialisierungen: Flüsse/Bäche, Hochseeangeln, Seen/Sumpf/Brackwasser, Strand/Riff, Seefischerei

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Wildnisleben* (+10)

Orientierung (KL/IN/IN) (Basis)

Das Talent regelt die Fähigkeit, Himmelsrichtungen zu bestimmen und sich in unbekanntem Gelände zurechtzufinden. Diese Begabung ist natürlich bei Seefahrern und Wüstenbewohnern besonders ausgeprägt – bei Leuten also, für die eine gute Orientierung in extrem gleichförmiger Umgebung lebenswichtig ist. Ein sicherer Orientierungssinn versagt aber auch in großen Gebäuden und unterirdischen Anlagen nicht, weil der Held ein Gefühl für die Proportionen der Räume und ihre Lage zueinander hat.

Orientierungs-Proben kann der Meister verdeckt würfeln, in besonders schwierigen Situationen (gleichförmige Eiswüsten, unterirdische Labyrinth) sollte er das sogar tun. Die Vorteile *Richtungssinn* und *Innerer Kompass* können die Proben erleichtern, ebenso eine passende Sonderfertigkeit *Geländekunde* bzw. *Ortskundig*.

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.)

Spezialisierungen: Dschungel, Eis/Schnee, Gebirge, Grasland, Meer, Stadt, Unterirdisch, Wald, Wüste

Ersatzweise verwendbare 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 gleich bleibendem Wetter und bei typischen Städtern ist dieses Talent wenig ausgeprägt. Die Proben auf *Wettervorhersage* sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden. In passendem Terrain kann eine *Wettervorhersage*-Probe durch eine passende *Geländekunde* unterstützt werden.

Effektive Behinderung: –

Spezialisierungen: nach Geländetyp/Region
Ersatzweise verwendbare 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 und geschützten Lagerplatzes, Feuer anzünden, optimales Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, Entdecken günstiger Stellen für eine Jagd usw. Ein Held, der bei dieser Talentprobe scheitert, darf sich nicht wundern, wenn bei einem nächtlichen Wolkenbruch sein Zelt samt Ausrüstung davonschwimmt, weil er das Bächlein, an dessen Ufer er rastet, gewaltig unterschätzt hat.

Wildnisleben-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden, je nach bekannter Umgebung kann eine passende Sonderfertigkeit *Geländekunde* oder eine *Ortskenntnis* die *Wildnisleben*-Proben erleichtern.

Effektive Behinderung: je nach Situation, beim Erkennen und Einschätzen von Situationen ist die BE irrelevant.

Spezialisierungen: Dschungel, Eis/Schnee, Gebirge, Meer, Steppe, Sumpf, Wald, Wüste

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: je nach Situation eventuell *Tier-* oder *Pflanzenkunde* (+10)



WISSENS-TALENTE

Verwendung: Proben auf Wissens-Talente können je nach Situation vom Meister verdeckt gewürfelt werden, vor allem, wenn der Held über nur geringe Kenntnisse des geforderten Talents verfügt. Auf diese Art lassen sich recht gut falsche Fährten legen oder aber Heldengruppen mit zusätzlichen Informationen versorgen. Vergleichende Proben sind im Bereich Wissens-Talente unüblich, während übrig behaltene Talentpunkte (Seite 14) gerade bei unspezialisierten Fragen ("Was weiß ich denn über die Magierkriege?") die Kenntnis des Helden bestimmen. Die Sonderfertigkeit *Nandusgefülliges Wissen* erleichtert das Ausweichen auf andere Wissenstalente; bei gänzlich fehlenden Talenten empfiehlt sich fast immer, die Klugheit als Ausweich-Eigenschaft heranzuziehen.

Behinderung: Je nachdem, ob zum Wissens-Talent auch noch 'handwerkliche' Anwendung gehört, kann die Behinderung durch Rüstung und Ausrüstung eine gewisse Rolle spielen; üblicherweise ist sie jedoch zu vernachlässigen.

Steigerung: Die Steigerungskosten für alle Wissens-Talente sind in der Steigerungskosten-Tabelle auf Seite 168 der Spalte **B** zu entnehmen.

Anatomie (MU/KL/FF) (Spezial)

Die Kunde von den Körpern, ihren inneren Zusammenhängen und ihrem Aufbau ist eine der grundlegenden Wissenschaften für die Heilkunst. Da diese Kunst nur an Leichen oder Verurteilten gewonnen werden kann, ist der Beruf des Anatomen nicht sonderlich angesehen, ja, vielerorts sogar verboten. Dafür ist ein gebildeter Anatom aber auch in der Lage, schwere Wunden und bestimmte Arten von Organkrankheiten sofort als solche zu erkennen und zu behandeln (*Anatomie* als Hilfstalent bei entsprechenden *Heilkunde*-Proben). Zudem kennt er die verwundbarsten Punkte des menschlichen Körpers und richtet daher im waffenlosen Kampf stets 1 TP mehr an als ein unkundiger Kämpfer, wenn er über einen *Anatomie*-TaW von 10 oder mehr verfügt.

Voraussetzung: keine Schlechte Eigenschaft *Totenangst*

Spezialisierungen: nach Spezies

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Heilkunde Wunden* (+5), *Heilkunde Krankheiten* (+10)

Baukunst (KL/KL/FF) (Spezial)

Baumeister beschäftigen sich mit der Konstruktion und der Überwachung von Bauwerken. Sie sind als einzige in der Lage, ein Gebäude, das über eine zweizimmrige Holzhütte hinausgeht, zu planen und so zu entwerfen, dass es auch den nächsten Sturm übersteht. Jeder Hochadlige, der etwas auf

sich hält, beschäftigt einen Baumeister für eventuelle Prunkbauten, so dass diese Fertigkeit auch so etwas wie eine 'Altersversicherung' für Helden darstellt, die sich zur Ruhe setzen wollen. Die eigentliche Ausführung des Baus übernehmen *Maurer*, *Steinmetze* oder *Zimmerleute*; unterirdische Anlagen werden mittels *Bergbau* geplant und gebaut.

Voraussetzungen: Lesen/Schreiben 4, Malen/Zeichnen 5, Rechnen 5

Spezialisierungen: Hochbau (Wohn- und Repräsentationsgebäude), Tiefbau (Brücken, Kanäle, Straßen), Wehranlagen

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Zimmermann* (+10), *Maurer* (+10), *Steinmetz* (+10)

Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN) (Spezial)

Die Kenntnis der verschiedensten Brettspiele (wie z.B. Urdas, Garadan oder das weit verbreitete und vielfach variierte tulamidische Kamelspiel), Würfelspiele und Kartenspiele (hier namentlich das verbreitete Boltan- oder Fünfas-Spiel) gehören zu dieser Fertigkeit, die nicht nur Regelkunde, sondern auch Spieltechnik, Gewinnkombinationen, Stellungseinschätzung und dergleichen mehr beinhaltet.

Spezialisierungen: nach Spiel

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: unter Umständen *Kriegskunst (Strategie)* (+10) oder *Rechnen* (+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 ...) mitteilen. Mit einem hohen *Geographie*-Wert kennt man zwar auch die grundsätzlichen Fakten zu den Bewohnern einer Region, jedoch sind ohne eine passende *Kulturkunde*-Sonderfertigkeit alle *Geographie*-Proben zur Klärung kultureller Detailfragen erschwert. Detailwissen zu deren Sitten und Gebräuchen erfordert zusätzlich das Talent *Etikette*, zu deren Mythen und religiösen Praktiken dagegen *Sagen/Legenden* bzw. *Götter/Kulte*.

Spezialisierungen: nach Region

Ersatzweise verwendbare 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. *Geschichtswissen* ist ein Talent, das bei fehlender *Kulturkunde* erschwert werden kann.

Voraussetzung: Lesen/Schreiben 4

Spezialisierungen: nach Kultur oder nach Thema: Bau- und Kunstgeschichte, Militär-, Religions-, Wissenschaftsgeschichte

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: je nach Thema *Sagen/Legenden* oder passende Fach-Talente (jeweils +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.

Spezialisierungen: Baugestein, Edelmetalle, Edelsteine

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: je nach Gestein und Umständen *Steinmetz* (+5), *Bergbau* (+10), *Baukunst* (+10), *Steinschneider* (+10), *Hüttenkunde* (+10)

Götter/Kulte (KL/KL/IN) (Basis)

Dies ist das Wissen um religiöse Riten und Bekenntnisse des eigenen Glaubens. Für jeden Geweihten ein absolutes Muss, will man nicht im Tempel einer Bruder- oder Schwestergottheit unangenehm auffallen. Ebenfalls zu diesem Talent gehört die Kenntnis von Göttersagen und Heiligenlegenden sowie auch der geziemenden Anreden und Verbeugungen vor einem Priester oder einer Priesterin. Wer sich gut genug mit *Göttern und Kulte* auskennt (TaW mindestens 7), kann sich entscheiden, auch sein Wissen über andere Religionen zu vertiefen (die erste Spezialisierung muss sich nicht auf die eigene Religion beziehen). Ohne die passende *Kulturkunde* sind fremde Religionen jedoch nur schwer zu verstehen, weswegen entsprechende Proben erschwert werden sollten.

Spezialisierungen: je nach Glaubensausrichtung

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: eventuell *Geschichtswissen* (+10), *Sagen/Legenden* (+10)

Heraldik (KL/KL/FF) (Spezial)

Während das Talent *Etikette* eher die allgemeinen Umgangsformen – vor allem bei Hofe – regelt und die Wappenkunde eher nebenher mit umfasst, beschäftigt sich die Heraldik einzig und allein mit der Geschichte, Entstehung und Verbreitung von Wappen, Schild- und Feldzeichen, Helmzier, Spruchbändern und ähnlichem mehr, dazu noch mit ein wenig Kunde der wichtigsten Verwandtschaftsbeziehungen und Erblinien. Ein Held kann mit dem Talent *Heraldik* feststellen, aus welcher Provinz ein Ritter stammt, ob aus einem angeheirateten Zweig eines alten Adelshauses – oder ob irgendein Schurke sich mit gefälschten oder Phantasiewappen schmückt. Dazu kommt – bei höherem TaW – noch die Kenntnis der Farben und Banner der Regimenter (und ihrer einzelnen Unterabteilungen) der großen Reiche. Auch dieses Talent ist von einer entsprechenden *Kulturkunde* abhängig.

Spezialisierungen: nach Staat

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Etikette* (+10)

Hüttenkunde (KL/IN/KO) (Spezial)

Das Wissen um die Herstellung reiner Metalle und Legierungen für die vielfältigsten Aufgaben ist eine Wissenschaft für sich, von der weder die Bergleute auf der einen noch die Schmiede auf der anderen Seite große Ahnung haben. Hüttenkundige sind an Fürstenhöfen und bei den Handelsherren, die ihr Geld im Bergbau verdienen, so begehrt, weil sie als einzige Metalle aus den verschiedenen Erzen herstellen können. Sie sind außerdem in der Lage, Metallwaren zu begutachten und die Qualität von Erzadern einzuschätzen.

Spezialisierungen: nach Metall/Erz (Edelmetalle, Eisen/Stahl, Kupfer/Bronze/Messing, Zinn, Magische Metalle ...)

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

Alchimie (+10), *Metallguss* (+10), *Grob-schmied* (+15)

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*.

Kriegskunst (und hier vor allem die Spezialisierung auf *Taktik*) ist ein wichtiges Talent

bei der Einschätzung von Kampfsituationen; Näheres hierzu finden Sie auf Seite 80.

Spezialisierungen: Logistik, Militärgeschichte, Monstren, Seegefechte, Strategie, Taktik (bei den Zwergen noch die Spezialisierung auf Drachen und deren Bekämpfung)

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Strategische Entscheidungen können bisweilen vom *Brett-/Kartenspiel* (+10) hergeleitet werden; auch *Rechnen* und *Menschenkenntnis* können in bestimmten Situationen zu Rate gezogen werden, beim Kampf gegen Monstren auch *Tierkunde*.

Kryptographie (KL/KL/IN) (Spezial)

Es gibt immer wieder Nachrichten, deren Inhalt so geheim ist, dass die Verschlüsselung durch das Kauderwelsch der Gilden oder die Verwendung allfälliger Geheimtin-



ten nicht ausreicht, aber doch nicht so geheim, dass man dafür aufwendige magische Methoden anwenden müsste. Genau in diesen (nicht einmal seltenen) Bereich fällt die *Kryptographie*, die Lehre vom Ver- und Entschlüsseln, die vor allem natürlich bei den Agenten großer Handelsunternehmungen, aber auch bei Spitzeln aller Art verbreitet ist (wenn sie die Voraussetzungen erfüllen). *Kryptographie*-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden; übliche Methode zum Entschlüsseln eines codierten Textes ist aber das Ansammeln von TaP* (längerfristiger Talenteinsatz, Seite 15) bei je nach Verschlüsselungssystem erschwerten Proben. (Einfache Geheimschriften sollten Sie die Spieler ruhig am Tisch selbst entschlüsseln lassen und ihnen nach bestandener Probe

vielleicht ein paar Hinweise zukommen lassen – aber vertrauen Sie uns: Beim dritten Ersetzungsalphabet fängt es an, langweilig zu werden.)

Voraussetzungen: *Lesen/Schreiben* und *Rechnen* je 6, *Sprachkunde* 4, *Malen/Zeichnen* 4

Spezialisierungen: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Rechnen* (+10), *Sprachkunde* (+10)

Magiekunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Was passiert als nächstes, wenn der albanische Zauberer die Hand zur Faust ballt? Könnte dieser in allen Farben schillernde Ring ein altes echsisches Artefakt sein? Wie kann es sein, dass die Fußspuren des Elfen auf einer freien Fläche abrupt enden?

Alle diese Fragen können auch von nicht magisch begabten Helden beantwortet werden, die sich mit den arkanen Künsten 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 (und eine passende Spezialisierung) ist für Magier natürlich unabdingbar.

Die Spezialisierung *Zauberpraxis* beschäftigt sich in erster Linie mit dem Erkennen von Handbewegungen, Formeln und Auswirkungen, so dass ein kundiger Held sich auf die Wirkung eines Zaubers vorbereiten kann; *Dämonologie*, *Elementarismus*, *Sphärologie*, *Magietheorie* und *Magiehistorie* sind eher 'Hilfswissenschaften' und Hintergrundwissen, während man für die Spezialisierungen *Magische Analyse*, *Zauberwerkstatt* und *Artefaktherstellung* zumindest rudimentär magisch begabt sein muss.

Voraussetzung: Um *Magiekunde* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held in *Lesen/Schreiben* einer geeigneten Kultursprache einen TaW 6 oder höher aufweisen.

Spezialisierungen: Artefaktherstellung, Dämonologie, Elementarismus, Magiehistorie, Magietheorie, Magische Analyse, Sphärologie, Zauberpraxis, Zauberwerkstatt

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: je nach Fall möglicherweise *Sagen/Legenden* (+10) (vor allem in den Bereichen *Dämonologie*, *Elementarismus* und *Zauberpraxis*) oder *Götter/Kulte* (+10) (im Bereich *Sphärologie*)

Mechanik (KL/KL/FF) (Spezial)

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

selbst improvisierte mechanische Gegenstände herstellen will (z.B. Raumfallen, Schleuderapparate oder Flaschenzüge), so muss er durch eine gelungene *Mechanik*-Probe die Funktionsfähigkeit seines Apparates nachweisen. Je komplizierter das Gerät ist, desto höher fällt der Zuschlag auf die *Mechanik*-Probe aus bzw. desto mehr TaP* müssen bei Konstruktion und Bau angesammelt werden.

Nur teilweise in diesen Bereich fällt die Kenntnis der Feinmechanik, also der Funktionsweise von Schlössern, Schlossfallen, Spieluhren oder Ähnlichem; hierzu wird das Handwerks-Talent *Feinmechanik* benötigt.

Der Meister kann *Mechanik*-Proben verdeckt auswürfeln und die Funktionsfähigkeit erst bei einer ersten Anwendung oder einem Probelauf bekannt geben.

Ein guter *Mechanik*-TaW ist im Umgang mit Belagerungswaffen und Armbrüsten von Nutzen.

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.

Spezialisierungen: Belagerungswaffen, Kräne/Hebewerke/Mahlwerke, Materialkunde, Pumpen und Wasserkraft, Windkraft

Ersatzweise verwendbare 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 einzuschätzen, da er sie mit bekannten Gewächsen vergleichen kann. Auch die Fähigkeit, aus Pflanzen Gifte oder Heilmittel zu gewinnen, wird über das Talent *Pflanzenkunde* geregelt. In allen drei Bereichen (Pflanzen suchen, bestimmen, Elixiere brauen) sind Proben möglich, wobei eine misslungene Probe bei der Pflanzensuche zur Folge hat, dass man die Pflanze nicht findet; gescheiterte Proben auf das Bestimmen von Gewächsen und/oder das Brauen von Elixieren können verhängnisvollere Wirkungen haben. Bestimmungs- und Brau-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Eine detaillierte Methode der Pflanzensuche und -bestimmung finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica* auf den Seiten 223f. bzw. in diesem Band ab Seite 189.

Spezialisierungen: nach Gelände: Dschungel, Gebirge, Grasland, Meer, Steppe, Sumpf, Tundra, Wald, Wüste

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Wildnisleben* (+10)

Philosophie (KL/KL/IN) (Spezial)

Dieses Wissenstalent umfasst die Kenntnis verschiedener Denkschulen alter und neuer Zeit unabhängig von Glaubensbekenntnissen und im Vergleich der Völker, seien es erkenntnistheoretische Überlegungen, formale Logik, moralisch-ethische Grundsätze oder kosmogonisch-mythologische Spekulationen über den Ursprung der Welt.

Spezialisierungen: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Götter/Kulte* (+10), *Magiekunde* (+10), *Geschichtswissen* (+15), *Sagen/Legenden* (+15)

Rechnen (KL/KL/IN) (Basis)

Ähnlich wie beim *Lesen und Schreiben* wird es auch bei diesem Talent selten zu einer Probe kommen. Ein Held mit einem TaW



von 0 kann zwar mühsam zählen, aber nicht rechnen; er unterscheidet zwischen 'viel' und 'wenig' bzw. zwischen 'mehr' oder 'weniger'. Helden mit TaW 1 bis 2 rechnen mühselig und unter Zuhilfenahme von Fingern und Zehen. Bei TaW 3 beginnt eine halbwegs flüssige Beherrschung der Grundrechenarten. TaW 4 ist die Mindestvoraussetzung für das Ablegen von Proben auf verschiedenen Wissensgebieten, während sich die höheren Mysterien (Geometrie, Wurzelziehen, Zinseszins bis hin zu den Grundlagen der Infinitesimalrechnung) erst ab einem TaW von 6 zu erschließen beginnen.

Spezialisierungen: Arithmetik, Buchführung, Geometrie

Ersatzweise verwendbare 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 (oder die aus den 99 Gesetzen abgeleiteten Regelungen der Novadis), dem Staats- und dem Strafrecht. Da die Vorstellungen von Recht und Unrecht von Land zu Land variieren, hilft *Rechtskunde* auch fahrenden Helden, nicht auf Schritt und Tritt mit der Ordnungsmacht zu kollidieren. 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, sie werden durch eventuell vorhandene (oder fehlende) *Kulturkunde*-Sonderfertigkeiten modifiziert.

Spezialisierungen: Gildenrecht, Kirchenrecht, Strafrecht, Staatsrecht oder nach jeweiligem Staat

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Etikette* (+10), *Staatskunst* (+10)

Sagen/Legenden (KL/IN/CH) (Basis)

Wer sich in diesem Talent gebildet hat, kennt sich nicht nur mit Sitten und Gewohnheiten des eigenen Volkes aus, sondern kann auch die Götter und Heroen identifizieren und ist in der Lage, Sagen und Legenden in Wort und/oder Schrift wiederzugeben. Um die Sagen und Legenden fremder Völker zu kennen, ist eine entsprechende *Kulturkunde* vonnöten, ansonsten sind die Talentproben mit einem Zuschlag zu versehen. Insofern ist dies nicht nur ein Talent für Diplomaten und Völkerkundler, sondern auch für reisende Sänger und Geschichten-erzähler. Bei den verbreiteten Mythen und Legenden der eigenen Kultur sind nur in Ausnahmefällen Proben nötig.

Spezialisierungen: nach Kultur

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: je nach Spezialthema eventuell *Geschichtswissen* (+10), *Götter/Kulte* (+10)

Schätzen (KL/IN/IN) (Spezial)

Wenn man in einer verlassenen Gruft einen kleinen Ring oder einen goldenen Kelch findet, kann man nicht darauf hoffen, dass an dem Fundstück ein Preisschild befestigt ist. Nach einer gelungenen *Schätzen*-Probe teilt der Meister dem Helden mit, welchen Preis er in etwa für einen Gegenstand erzielen kann. Beim Einkauf auf dem Markt hilft eine

Probe, den wahren Wert einer überbewerteten Ware zu erkennen. *Schätzen*-Proben können (und sollten bisweilen) vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Anmerkung: Das Talent *Schätzen* bezieht sich übrigens nur auf materielle Werte, nicht jedoch auf das *Abschätzen* von Entfernungen, benötigten Bausteinen etc. (Für solche Einschätzungen benötigt man ein jeweils passendes anderes Talent, im obigen Fall *Sinneschärfe* oder *Baukunst*; je nach Fragestellung auch KL- oder IN-Proben.)

Spezialisierungen: Antiquitäten, Materialwert, Schmuck, Handwerksgüter

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Feinmechanik* (nur mit der Spezialisierung *Goldschmied*) (+5), *Handel* (+5), *Steinschneider/Juwelier* (+5)

Sprachenkunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Viele Sprachen zu kennen ist zwar für einen Händler wichtig, hilft aber wenig, wenn man auf ein Volk trifft, das einen obskuren Dialekt spricht, oder man über eine Schrifttafel stolpert, die zwar 'irgendwie tulamidisch' aussieht, aber offensichtlich ein anderes Alphabet verwendet. Hier kommt das Talent *Sprachenkunde* ins Spiel, das sich mit den Zusammenhängen der bekannten Sprachen, ihren Entwicklungen, Untergruppen und auch ihren verschiedenen Schriftformen beschäftigt. Der Meister kann Proben auf dieses Talent erlauben, wenn der Held Kenntnis einer verwandten Sprache besitzt und von dort auf eine unbekannte Sprache oder Schrift schließen will, um einen Dialekt oder eine Weiterentwicklung einer Sprache zu erkennen. *Sprachenkunde* wird zum Erlernen bestimmter (alter) Fremdsprachen benötigt (siehe unten).

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Verwendung: In diesen Talenten werden selten einmal Proben abgelegt; vielmehr legt ein bestimmter Wert in einer Sprache fest, bis zu welcher Komplexität der Gedankengänge man sich verständigen kann.

Allgemeinverständnis: Ein aventurischer Held beherrscht bei Spielbeginn seine *Muttersprache* auf einem TaW von KL -2, was selbst bei einfach gestrickten Helden für eine grundsätzliche Verständigung vollkommen ausreicht. Helden, die entweder bereits ein wenig herumgekommen oder in einer Gegend aufgewachsen sind, wo sie mehrere Sprachen gebraucht haben, um sich verständlich zu machen, beherrschen zu Spielbeginn eine *Zweitsprache* (meist Garethi oder Tulamidya) auf einem Wert von KL -4. Die Schriftkenntnis in den unterschiedlichen Sprachen wird durch den TaW in *Lesen/Schreiben* festgelegt.

Spezialisierungen: nach Sprachfamilie
Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Staatskunst (KL/IN/CH) (Spezial)

Die Kenntnis der Zusammenhänge der Gesellschaft, der verschiedenen Herrschaftsformen, der königlichen Finanzen und dergleichen ist kein Talent, das ein umherstreifender Abenteurer benötigt, aber wenn besagter Abenteurer ein Spross eines Adelshauses ist, werden gewisse Grundkenntnisse nicht an ihm vortübergegangen sein, und wenn man eine Karriere als Diplomat oder kaiserlicher Beamter anstrebt, kommt man um theoretische Kenntnisse des Zusammenlebens von Staaten und Völkern auch nicht herum.

Spezialisierungen: Diplomatie, Intrige, Verwaltung

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Hauswirtschaft* (+10), *Rechtskunde* (*Staatsrecht*) (+10)

Sternkunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Nicht nur die Astrologie als Methode der Zukunftseutung fällt unter dieses Talent, sondern auch und vor allem die Navigation nach den Sternen, Methoden der Zeitbestimmung, die schiere Katalogisierung der Himmelsphänomene und dergleichen mehr; dazu auch die theoretischen Kenntnisse um den Lauf der Himmelskörper, auf denen schlussendlich alle vorgenannten Teilbereiche beruhen. Da gute Teleskope rar und teuer sind, ist dies immer noch ein Talent für Leute mit Geduld und scharfen Augen.



Voraussetzung: Um *Sternkunde* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held in einer passenden Sprache und Schrift (üblicherweise Garethi oder Tulamidya), *Rechnen* und *Sinneschärfe* einen TaW von 6 oder höher aufweisen.

Spezialisierungen: Himmelskartographie, Horoskope, Navigation, Zeitbestimmung

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Gabe Prophezeien (Astrologie)* (+5)

Tierkunde (MU/KL/IN) (Spezial)

Für eine erfolgreiche Jagd ist ein solides Wissen über Verbreitung und Verhaltensweise der häufigsten Tierarten natürlich eine Grundvoraussetzung. Der erfahrene Tierkundler kann auch ihm bisher unbekannte Tiere einschätzen, da er sie mit ihm vertrauten Arten zu vergleichen vermag. Erfolgreiche Proben auf *Tierkunde* können zur Bestimmung einer Tierart dienen, zum Vorausahnen ihres Verhaltens oder aber (in Kombination mit *Schleichen*-Proben und sicherer Waffenhandhabung) über den Ausgang einer Jagd entscheiden. Auch die Grundlagen der tierischen Anatomie (und ihre Unterschiede zur menschlichen) sind dem Tierkundler bekannt.

Spezialisierungen: Drachen, Jagdwild, Meeresgetier, Monstren, Nutztiere, Raubtiere, Schädlinge, Viebener, Vögel oder nach Region

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: je nach Wesen *Reiten* (+10), *Viehzucht* (+10) oder *Wildnisleben* (+10)

nicht automatisch mit steigendem KL-Wert. Bestimmte Sprachen und Schriften erfordern Kenntnisse des Talents *Sprachenkunde*.

Eine Heldin aus Gareth (Kultur Mitteländische Städte) (KL 12), die ihren Garethi-Wert von 10 (dem Startwert als Muttersprache) auf 11 erhöhen will, zahlt also 14 AP (Spalte A), ebenso wie für die Steigerung ihres Bosparano-Werts von 10 auf 11. Für die Steigerung Rogolans von 10 auf 11 muss sie jedoch 28 AP investieren (Spalte B für eine Sprache einer anderen Sprachfamilie).

Lesen/Schreiben [Schrift]

(KL/KL/FF) (Spezial; Muttersprache: Basis)

Ebenso, wie man unterschiedliche Sprachen sprechen kann, kann man auch unterschiedliche Schriften beherrschen. Für jede Schrift gilt ein separates Talent, das eigens aktiviert

AVENTURISCHE SPRACHFAMILIEN

GARETHI-FAMILIE

● **Garethi**, die 'Hochsprache' und wichtigste Verkehrssprache mit den Dialekten Horathi, Bornländisch, Brabaci, Maraskani, Alberned, Andergastisch, Charypto und Gatamo (die jeweils Lehnwörter und Aussprache von Sprachen der Umgebung angenommen haben); die maximale Komplexität des Garethi beträgt 18, es verwendet als Schrift die *Kusliker Zeichen*.

● das nur noch rituell – dort aber recht häufig – verwendete **Bosparano**, die Hochsprache des Alten Reichs (Komplexität 21), das in seiner Spätform ebenfalls die *Kusliker Zeichen* verwendet (zu Beginn die *Imperialen Zeichen*), und das Altgüldenländische oder **Aureliani** (Komplexität 21; benötigt *Sprachenkunde*), dessen Lautzeichen-Schrift (die *Imperialen Zeichen* bzw. eine leicht reduzierte Form davon) die Grundlage der *Kusliker Zeichen* bildete, wie auch die Sprache sich zum Bosparano weiterentwickelte.

● das eigenständig aus dem Aureliani entwickelte **Zyklopäische** (Komplexität 18), das in neuerer Zeit wieder stark mit Lehnwörtern aus den Garethi 'verunreinigt' wurde und das außerhalb der Zyklopeninseln nur noch von Sprachwissenschaftlern gesprochen wird; es verwendet meist die *Kusliker Zeichen*.

TULAMIDYA-FAMILIE

● **Tulamidya**, die zweite wichtigste Verkehrssprache mit den Dialekten Khôm-Novadisch und Aranisch-Mhanadisch-Balashidisch; die maximale Komplexität beträgt 18, die verwendete Schrift des Khôm-Novadisch sind die 19 Lautzeichen, die als *Geheiligte Glyphen von Unau* bekannt sind, das Aranische verwendet die *Kusliker Zeichen*, das Mhanadisch-Balashidische die 56 *Silbenzeichen des Tulamidya*. Auch auf Maraskan hat sich ein eigener Dialekt des Tulamidya entwickelt, der üblicherweise die *Kusliker Zeichen* als Schrift verwendet.

● das seit etwa 1.000 Jahren tote **Ur-Tulamidya** (Komplexität 21; benötigt *Sprachenkunde*), das zum Schluss 56 *Silbenzeichen* verwendete, davor 300 *Wort- und Silbenzeichen*, davor die 5.000 *Chrmk*-Zeichen des Zelemja.

● besagtes **Zelemja**, das aus dem Rssahh und dem frühesten Ur-Tulamidya entstanden ist (Komplexität 18) und heutzutage nur noch in der Gegend von Selem gesprochen wird.

● das norbardische, sehr komplexe **Alaani** (Komplexität 21), das als Schrift entweder die *Kusliker Zeichen* oder eine Eigenentwicklung aus dem frühesten Tulamidya und dem Chrmk verwendet.

● das **Zhulchammaqra** der Trollzacker (Komplexität 15) und die verschiedenen Dialekte des **Ferkina** (Komplexität 16), die sich ebenfalls eigenständig aus dem Ur-Tulamidya entwickelten und die beide üblicherweise keine Schrift verwenden.

● das **Ruuz** der Beni Rurech (Komplexität 18), der maraskanischen Urbesiedler, das heutzutage fast ausgestorben ist und das die Schrift des mittleren Tulamidya (300 Zeichen) verwendet.

● das eigentlich ausgestorbene **Alte Kemi** (Komplexität 18), das die gleichnamigen Zeichen, Ableitungen aus dem Zelemja, verwendet und das von den kemschen Autoritäten derzeit künstlich wiederbelebt wird.

● die **Rabensprache** Al'Anfas (Komplexität 15), eine Geheimsprache der dortigen Boron-Kirche, die mittlerweile recht verbreitet ist.

EINZELNE SPRACHEN UND KLEINE SPRACHFAMILIEN

● das schriftlose **Nujuka** (Komplexität 15) der Nivesen

● die verschiedenen Dialekte der **Waldmenschen-Sprachen**, hier vereinfachend als 'Mohisch' bezeichnet (schriftlos; Komplexität 15), wobei sich die Sprache der Tocamuyac und das Puka-Puka der Waldinsel-Utulus deutlich vom Rest abheben.

● das **Thorwalsche**, das sich aus einer eigenständigen Sprache (dem **Hjaldingsch** oder Saga-Thorwalsch; Komplexität 18; thorwalsche Runen) entwickelt hat, heutzutage aber mit sehr vielen Lehnworten

aus dem Garethi durchsetzt ist (Komplexität 18; Kusliker Zeichen). Gewissermaßen Dialekte des Thorwalschen (oder besser: Abarthen des Hjaldingschen) sind die Sprachen der Gjalskerländer und der Fjarninger. Ein Thorwalsch-Muttersprachler (nicht jedoch ein Gjalskisch- oder Fjarningsch-Muttersprachler) erlernt Garethi eine Spalte erleichtert und umgekehrt. Ein Gjalskisch-Muttersprachler erlernt Alaani eine Spalte erleichtert und umgekehrt.

NICHTMENSCHLICHE SPRACHEN UND SPRACHFAMILIEN

● das von allen Elfenvölkern gesprochene **Isdira** mit seinen 27 verschlungenen Schriftzeichen (Komplexität 21), das aus dem ungleich komplizierteren **Asdharia** (Komplexität 24, Steigern nach Spalte B; benötigt *Sprachenkunde*; sehr ähnliche Schriftzeichen wie das Isdira, jedoch noch stärker verzerrt und verschnörkelt) hervorgegangen ist. Beide Sprachen können ohne Kenntnis des Zweistimmigen Gesangs nur bis zu einer Komplexität von 15 erlernt werden.

● das zwergische **Rogolan** mit den 24 kantigen 'Zwergenrunen' (Komplexität 21), das sich aus dem altzwergischen **Angram** (Komplexität 21; erfordert *Sprachenkunde*; Bilderschrift) entwickelt hat.

● das schriftlose **Orkische** mit seinen Varianten Ologhaijan (das 'Hochorkisch' des Orklands, speziell der Schichten der Häuptlinge und Schamanen) und Oloarkh ('Gemein-Orkisch', auch von Yurach und Ogern gesprochen); Komplexität Ologhaijan 15, Oloarkh 10.

● das ebenfalls schriftlose **Goblinische** (Komplexität 12)

● das komplizierte und 'schriftlich' in dreidimensionalen Bildern niedergelegte **Trollische** (Komplexität 15, Steigern nach Spalte A)

● das **Rssahh** als Verkehrssprache aller geschuppten Wesen mit seiner Silben- und Bilderschrift *Chrmk* in ca. 5.000 Zeichen (Komplexität 18, Steigern nach Spalte B und maximal auf TaW 9 für Nicht-Echsen).

● die 'Meeressprachen' **Mahrish** (Komplexität 20; verwendet eine eigene Glyphenschrift) und das auf beiden Seiten des Meeres der Sieben Winde gesprochene, schriftlose **Rissoal** (Komplexität 20)

● das nur bei der eigenen Volksgruppe verbreitete **Molochische** (Komplexität 17)

● der teilweise mit telepathischer Kommunikation verbundene **Nekergesang** (Komplexität 18; unter Verwendung von GEDANKEN-BILDERN bis Komplexität 24)

● das wegen seiner Schnalz- und Knacklaute nur schwer erlernbare **Grolmisch** (Komplexität 17).

● das nur von Kiementrägern erlernbare **Z'Lit** der Ziliten (Komplexität 17)

● das sehr schnelle **Koboldische** (Komplexität 15) und das **Drachische** (Komplexität 21); beides Sprachen, die nur mit Magie-Einsatz erlernbar sind (Profession Schelm oder AXCELERATUS, unter Umständen Vorteil *Koboldfreund* für Koboldisch, Gedankenlese- und Sendezauber für Drachisch).

● Über die Sprachen der Riesen, Zyklopen und Yetis oder eine eventuelle Muttersprache der Oger ist so wenig bekannt, dass hier keine regeltechnischen Angaben gemacht werden können.

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; Erlernen prinzipiell nach Spalte A), die speziell von tulamidischen Händlern wie auch fast aventurienweit von Dieben und Einbrechern benutzt wird.

● die 'Gaunersprache' **Füchsisch**, die aus Umdeutungen bekannter Worte besteht und außer einzelnen Warnzeichen, den sogenannten 'Zinken' keine Schriftform aufweist (Komplexität 12; Erlernen prinzipiell nach Spalte A; beinhaltet die Kenntnis der Zinken)

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 Tabelle), und sobald der TaW die halbe Komplexität erreicht, sind einfachere Gebrauchstexte schon flüssig zu lesen oder zu schreiben. Selbstverständlich muss der Held dafür auch die benutzte Sprache mit einem entsprechenden TaW beherrschen.

Der Höchstwert, bis zu dem der TaW jedes Talent steigbar 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.

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Um einzelne Buchstaben Ur-Tulamidyä (Komplexität 16) zu entziffern, braucht man einen Wert von 2; kurze Sätze können (Wort für Wort) ab einem TaW von 6 gelesen werden, und um einen Erlass eines Diamantenen Sultans zu verstehen, braucht man einen TaW von 8 – für das Verständnis des Erlasses ist aber natürlich auch die Kenntnis der Sprache Ur-Tulamidyä notwendig.

Sprachen Kennen

[Muttersprache] (KL/IN/CH) (Basis)

Sprachen Kennen

[Fremdsprache] (KL/IN/CH) (Spezial)

Ähnlich wie bei den Schriften wird jede aventurische Sprache als eigenes Talent gewertet. Jeder Aventurier (und jeder Held bei Spielbeginn) beherrscht seine Mutter-

AVENTURISCHE SCHRIFTEN

	Komp.	Steig.
Altes Alaani (um 1.000 Wort- und Silbenzeichen)	18	A
Altes Kemi (mehrere Tausend Wort- und Deutzeichen)	21	A
Amulashtra (modern/historisch)		
(alte Artefakt-Schrift; 24 Lautzeichen / um 300 Zeichen)	11/17	A
Angram (altzweigische Bilderschrift)	21	A
Arkanil ('Rohalsschrift')		
(magisch potente Schrift; unbekannte Zeichenanzahl)	24	C
Chrmk ('Zelemja') (5.000 Wort- und Deutzeichen)	18	A
Chuchas ('Yash-Hualay-Glyphen', 'Protozelemja') (um 20.000 Zeichen)	24	B
Drakhard-Zinken ('Zauberrunen' für Ritzungen; 24 Lautzeichen, spezielle Ligaturen möglich)	9(+)	A
Drakned-Glyphen (angebliche 'Umschrift' des Drachischen)	15	B
Geheiligte Glyphen von Unau (19 Laut- und Deutzeichen)	13	A
Gimaril (verbreitete 'Geheim'-Schrift mit 29 Laut- und Deutzeichen)	10	A
Gjalskisch (Misch-Schrift aus Hjaldingschen Runen und Ur-Tulamidyä)	14	A
Hjaldingsche Runen		
(um 30 Lautzeichen und mehrere Dutzend Piktogramme)	10/16	A
Imperiale Zeichen ('Altgüldenländisch') (57 Lautzeichen)	12	A
Isdira / Asdharia (27 Lautzeichen, dazu subtile Deutzeichen)	15/18	A
Kusliker Zeichen (31 Lautzeichen)	10	A
Mahrliche Glyphen (viele Hundert Bildzeichen, nahezu unbekannt)	15	B
Nanduria (häufige 'Geheim'-Schrift, 26 Lautzeichen)	10	A
Rogolan (24 Laut-Runen, davon 4 wenig verwendet)	11	A
Trollische 'Raumbilderschrift' (dreidimensionale Steinsetzungen)	24	C
Tulamidyä (56 Silbenzeichen)	14	A
Ur-Tulamidyä (um 300 Wort-, Deut- und Silbenzeichen)	16	A
Zhayad (Magier-Geheimschrift; mehrere Hundert Laut- und Silbenzeichen)	18	A

sprache auf einem Startwert in Höhe seiner Klugheit –2, manche darüber hinaus noch eine Zweitsprache in Höhe der Klugheit –4. Weitere Sprachen und Verbesserungen der Mutter- oder Zweitsprache über den Startwert hinaus 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 einem Drittel der Komplexität bedeutet Kenntnis aller üblichen grammatischen Konstruktionen und seltener Vokabeln, während ein TaW in Höhe der halben

Komplexität heißt, dass man die Sprache so gut wie ein durchschnittlicher Einheimischer beherrscht (wenn man auch immer noch einen leichten Akzent zeigt). Selbst philosophische oder magietheoretische Schriften gehen selten über eine Komplexität von 15 hinaus.

Einige ältere Sprachen erfordern auch für Muttersprachler das Talent *Sprachenkunde* auf einem TaW von 7, um die Sprache auf eine Komplexität über 18 anzuheben; Fremdsprachler benötigen *Sprachenkunde* 7, um die Sprache auf mehr als TaW 10 zu bringen.

Die bekanntesten aventurischen Sprachen alter und neuer Zeit finden Sie in dem Kasten auf Seite 31.

HANDWERKS-TALENTE

Verwendung: Üblicherweise werden in Handwerks-Talenten alle Talentproben offen gewürfelt (Ausnahme ist zum Beispiel das Einschätzen der Qualität anderer Handwerksstücke), vergleichende Proben sind selten. Dafür sind die übrig behaltenen Talentpunkte (Seite 14) bei offenen Proben das entscheidende Kriterium für die Qualität eines Werkstücks, einer Heilbehandlung und dergleichen.

Gerade im Bereich Handwerkstalente können Sie in Absprache natürlich noch einige Talente und Spezialisierungen hinzufügen, die wir hier nicht aufgenommen haben, die aber zu einer möglichen Handwerksprofession gehören: Seifensieder, Salzsieder, Parfumeur, Kerzenzieher, Filzer sind hier nur einige der weiteren Möglichkeiten. Prüfen Sie aber zuerst, ob nicht vielleicht ein anderes Handwerkstalent oder eine Spezialisie-

rung davon ebenso geeignet wäre. (Imker wäre z.B. sehr schwer als Spezialisierung von *Viehzucht* unterzubringen ...)

Behinderung: Je nachdem, welche Tätigkeit bei einem bestimmten Handwerks-Talent gerade ausgeübt wird, können eine Rüstung am Leib oder ein Rucksack auf dem Rücken natürlich durchaus eine deutliche Behinderung mit sich bringen; andererseits spielen beim *Einschätzen* handwerklicher



Produkte (bei dem es auch meist auf andere Eigenschaften des Helden ankommt) solche Behinderungen so gut wie keine Rolle. Der Meister sollte daher im Rahmen des gesunden Menschenverstandes Probenschwernisse 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 angewandte *Heilkunde*.

Handwerkszeug: Zu fast jedem Handwerktalent gibt es benötigtes Handwerkszeug. Dies mag tragbar sein wie die Stichel eines Graveurs oder einer Tätowiererin, transportabel (in einem Wagen) wie eine kleine Destille oder ortsgebunden wie eine Stellmacherwerkstatt. Dieses Handwerkszeug kann preiswerte 'Massenware' sein, die z.B. aus den Manufakturen des Horasreichs stammt, oder sorgfältig gefertigte und geprüfte Einzelstücke aus Altgesellen- oder gar Meisterhand.

Solcherart hochwertiges Arbeitsgerät erleichtert – im Vergleich zur gewöhnlichen Ausstattung – die Talentproben, die mit diesem Gerät durchgeführt werden, und zwar um 3 Punkte für *Hochwertiges Arbeitsgerät* und um 7 Punkte für *Außergewöhnlich Hochwertiges Arbeitsgerät*. Dies sind Erleichterungen auf die Probe, die Erschwernissen entgegenwirken; sie stellen jedoch keine zusätzlichen TaP zur Verfügung – ein Laie kann selbst mit hervorragendem Werkzeug keine Meisterstücke vollbringen. Hochwertiges Arbeitsgerät kostet das Dreifache eines eventuell angegebenen Preises; Außergewöhnlich Hochwertiges Arbeitsgerät kostet das Zehnfache; beiderlei Arten von Werkzeugen sind selten und werden meist nur auf Bestellung angefertigt. Andererseits erfordern sehr viele Proben auf Handwerks-Talente auch Werkzeugeinsatz. Fehlt das Werkzeug vollständig, ist keine Probe

erlaubt, bei improvisiertem Arbeitsgerät ist die Probe um 7 Punkte erschwert, bei fehlendem Spezialwerkzeug (aber ansonsten passender Ausrüstung) immer noch um 3 Punkte.

Steigerung und Sonderfertigkeiten: Die Steigerungskosten für Handwerks-Talente sind in der Steigerungskosten-Tabelle auf Seite 168 der Spalte **B** zu entnehmen. Der Erwerb bestimmter Talentspezialisierungen kann an gute Beziehungen zu einem Handwerksmeister gekoppelt und unter Umständen nicht frei zugänglich sein. Die Sonderfertigkeit(en) *Berufsgeheimnis* erlauben erst den Einsatz bestimmter Techniken eines Talents.

Abrichten (MU/IN/CH) (Spezial)

Wann immer ein Held seinem Tier ein Kunststück (einem Pferd den 'stummen Alarm', einem Hund das Apportieren oder Männchen machen) beibringen will, ist eine Probe auf *Abrichten* fällig. Zuschläge auf die Probe entstehen durch Fehlversuche (+2 für jede gescheiterte Probe), durch die Schwierigkeit des Kunststücks und die grundsätzliche Lernfähigkeit und potentielle Loyalität des Tieres. Übungen, die einem Tier wegen körperlicher oder geistiger Beschränkungen nicht möglich sind, kann ihm auch ein meisterlicher Abrichter nicht beibringen.

Abrichten ist ein Talent, bei dem typischerweise übrigbehaltene Talentpunkte gesammelt werden können; wie häufig Proben erlaubt sind und wie viele Punkte angesammelt werden müssen, liegt in der Hand des Meisters. Um ein Tier abzurichten, sind gute Werte in *Tierkunde* nützlich, aber nicht unbedingt erforderlich (Verwendung als Hilfstalent); in vielen Fällen ist es jedoch notwendig, die richtige Spezialisierung aufzuweisen: Um ein Pferd zu einem Schlachtross auszubilden, ist auf jeden Fall die Spezialisierung *Zureiter* vonnöten.

Voraussetzung: Um *Abrichten* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held *Tierkunde* auf TaW 4 oder höher aufweisen.

Spezialisierungen: Dompteur, Echsenbändiger, Falkner, Hundeführer, Zureiter
Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: je nach Wesen *Reiten* (+10), *Tierkunde* (+10), *Viehzucht* (+10)

Ackerbau (IN/FF/KO) (Spezial)
Dies ist die grundlegende Kenntnis von Bodenverhältnissen, Aussaat und Ernte, Feldbestellungs- und Lagerungsmethoden. Mit dem Talent kann man (auch fremde) Nutzpflanzen als solche erkennen und unterscheiden und auf diese Art und Weise z.B. eine auf einer einsamen Insel gestrandete Helden-Gruppe 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.

TIERE, LOYALITÄT UND ABRICHTEN-PROBEN

Um anzugeben, wie gut einem Tier seinem menschlichen Herrn gehorcht, verwenden wir bisweilen den Loyalitätswert (LO). Würfe auf diese 'Eigenschaft' (sie kann Werte von 0 bis 20 annehmen, bei Wildtieren sogar einen Wert unter null) werden vor allem dann fällig, wenn das Tier gegen seine Instinkte handeln, also z.B. seinen Jagd-, Flucht- oder Selbsterhaltungstrieb unterdrücken soll.

Die LO eines Tieres zu seinem Herrn hängt neben der Art des Tieres (Esel sind bekanntermaßen eigenwilliger als Hunde) auch ganz stark von der Behandlung des Tieres ab, und Vernachlässigung ist (noch eher als ruppige Behandlung) ein typischer Grund für einen sinkenden LO-Wert. Ein Nutz- oder Haustier wird üblicherweise auch dann bei seinem Herrn bleiben, wenn seine LO sehr niedrig ist – zumindest so lange dieser für Schlafplatz und Futter sorgen kann. Mit Fürsorge, Futter und monatlichen *Abrichten*-Proben kann der LO-Wert auch verbessert werden.

Die oben beim Talent *Abrichten* genannten Kunststücke sind eine extrem geraffte Darstellung der Möglichkeiten, Tiere auszubilden. Eine detaillierte Abhandlung zu den Themen Abrichten, Dressieren und Erziehen von Tieren finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica* auf den Seiten 17ff.

Spezialisierungen: eventuell nach angebauter Frucht oder nach Klimazone, zwerghische Pilzzucht

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: unter Umständen *Viehzucht* (+10), *Pflanzenkunde* (+10)

Alchimie (MU/KL/FF) (Spezial)

Dieses Talent regelt die Herstellung 'normaler' Chemikalien und wundertätiger Mittel. Der Spieler teilt dem Meister mit, welches alchemistische Gemisch sein Held herstellen 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). Das reine Erkennen einer bekannten alchemistischen Mixtur anhand von Geruch und Farbe kann auch anhand von *Sinnschärfe*-Proben geschehen, wenn der Held einen genügend hohen *Alchimie*-TaW besitzt oder er die Rezeptur kennt.

Bei bestimmten Mixturen kann *Alchimie* auch durch die Talentspezialisierung *Kochen (Tränke)* (von Hexen, speziell unter Einsatz des Hexenkessels) oder durch das Talent *Pflanzenkunde* (z.B. zur Haltbarmachung von Kräutergetränken) ersetzt werden.

Eine Einführung zum Thema Alchimie findet sich im Band *Wege der Zauberei*, eine umfassende Abhandlung in *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*.

Voraussetzung: *Lesen/Schreiben* 4, *Rechnen* 4; Zugang zu einem Laboratorium oder (für die Analyse) zumindest einer tragbaren Untersuchungsausrüstung.

Spezialisierungen: Brandmittel, Gifte, Laborpraxis, Zauberei-Elixiere, Farben/Lacke, Materialveredelung (Gläser, Porzellan, besondere Legierungen, Goldmacherei), Theoretische Alchimie (Elementarismus und Sympathetik)

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Kochen (Tränke)* (+10), *Pflanzenkunde* (+10)

Bergbau (IN/KO/KK) (Spezial)

Dieses Talent umfasst das sachgerechte Anlegen von Tunneln und Schächten und deren Luftversorgung und Abwasserentsor-

gung. 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 wenigstens 4 haben.

Spezialisierungen: Bergwerke, Kanalisation, natürliche Höhlen, Sappeur, unterirdische Städte

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: je nachdem *Baukunst* (+10), *Gesteinskunde* (+10), *Maurer* (+10), *Steinmetz* (+10)

Bogenbau (KL/IN/FF) (Spezial)

Bogenbauer und Armbruster beschäftigen sich mit der Herstellung von Schusswaffen aller Art und sind die einzigen, die auf Spannung basierende, Projektil verschießende Fernwaffen (und die dazugehörigen Geschosse) bauen können. Natürlich können sie auch die Qualität solcher Waffen einschätzen. Weiterführende Informationen zur Herstellung von Bögen und Armbrüsten finden Sie im Kapitel *Feuer und Eisen* auf Seite 183.

Voraussetzung: *Holzbearbeitung* 4

Spezialisierungen: Armbrust, Bogen, Bolzen/Pfeile, Torsionswaffen

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Holzbearbeitung* (+10), bei Armbrüsten auch *Grobschmied* (+15) und *Feinmechanik* (+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 Talent *Seefahrt* und eine große Anzahl von Matrosen nötig.

Spezialisierungen: Einmaster (Segeln), Flöße (Staken), Kanus/Kajaks (Paddeln), Ruderboote (Rudern), Eisseglern

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Seefahrt* (+5)

Brauer (KL/FF/KK) (Spezial)

Ein Handwerkstalent, das sich mit der Herstellung von 'fermentierten, alkoholhaltigen Getränken auf der Basis von Stärke' befasst

– inwieweit man so etwas Bier nennen darf, ist häufig (wie im Fall des berühmten norstrischen Spinatbiers Knat) fraglich. Ein Brauer weiß auch um die korrekte Lagerung von Getreide und kann Gebräue beurteilen (oft zu seinem Leidwesen).

Spezialisierungen: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Alchimie* (+10)

Drucker (KL/FF/KK) (Spezial)

Ein vor allem im Horasreich und bei den maraskanischen Exilanten sehr moderner und angesehener, in anderen Teilen Aventuriens weniger bekannter oder gar geschmähter Beruf. Ein Drucker kennt sowohl die Feinheiten der Schrift und Typographie und die richtige Mischung der Farben als auch den mechanischen Aufbau des Druckstocks. Viele Jung-Gesellen ziehen als 'Pamphletist' umher und verbreiten auf ihren transportablen Druckerpressen Erlasse der Fürsten, Werbeschriften von Händlern und bisweilen sogar rebellisches Gedankengut.

Voraussetzung: *Lesen/Schreiben* 6, *Mechanik* 4, *Malen/Zeichnen* 4

Spezialisierungen: Buchdruck, Druckertechnik, Pamphlete, Typographie

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Mechanik* (+10), unter Umständen auch *Alchimie* (+10), *Stoffe Färben* (+10) und *Metallguss* (+15)

Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF) (Spezial)

Die Art des Fahrzeugs und vor allem die Anzahl der Zugtiere bestimmen die Schwierigkeiten einer Probe. Um z.B. eine vierspännige Rennkutsche auch bei geringem Tempo einigermaßen auf der Straße zu halten, muss eine Probe +4 gelingen, ein von einem geduldigen Maultier gezogener Lastkarren fährt sich da schon bedeutend gemütlicher. Erschwerte Proben werden fällig, wenn gewagte Manöver ausgeführt werden sollen: im scharfen Galopp ein Stadtor passieren oder ein von sechs durchgehenden Darpatrindern gezogenes Brauereigespann einbremsen. Ebenfalls erschwert ist das Steuern ungewohnter Fahrzeuge wie Hundeschlitten für solche Helden, die bislang nur Erfahrung mit Pferdekutschen haben.

Ein guter TaW in *Fahrzeug Lenken* ist die Vorbedingung für das Erlernen der SF *Reiterkampf (Streitwagen)*.

Spezialisierungen: Lastkarren, Streitwagen, Zuggespanne, Hunde- und Dachsschlitten

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Falschspiel (MU/CH/FF) (Spezial)

Je nach Erfolg der Probe kann der Held entweder sein eingesetztes Geld vervielfachen oder (bei einem ausgespielten Glücksspiel) Würfelergebnisse zu seinen Gunsten ändern, neue Karten ziehen und dergleichen. Das

Scheitern einer Probe kann den Helden in arge Bedrängnis bringen (notorische Falschspieler genießen überall in Aventurien eine extrem kurze Lebenserwartung). In Kombination mit einer *Sinnenschürfe*-Probe kann ein hohes *Falschspiel*-Talent auch dazu dienen, eventuelle Mogeleyen zu enttarnen. (Aber auch hier ist absolute Vorsicht ange-raten: 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

Spezialisierungen: Würfel, Karten

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Gaukeleien* (*Taschenspielerien*) (+10)

Feinmechanik (KL/FF/FF) (Spezial)

Grundlage dieser Tätigkeit ist die Fein- oder Goldschmiedekunst, mit der man Schmuck und andere filigrane Arbeiten aus Gold, Silber, Mondsilber und anderen Edelmetallen herstellen kann. Dass sich Feinmechaniker daher auch mit Wert und Qualität von Schmuckwaren auskennen, versteht sich von selbst. Der nächste Schritt sind Gravuren in verschiedenen Metallen (für Schilder und Medaillen bis hin zum künstlerischen Kupferstich), der Guss von kleinen und kleinsten Formen (für Siegel- oder Prägestöcke und auch für deren Fälschung) und schließlich der Zusammenbau all dieser Teile zu Uhrwerken, kleinsten Schloßern, winzigen Armbrustmechanismen oder Spieluhren. Feinmechaniker arbeiten meist eng mit Steinschneidern und Juwelieren zusammen, wenn sie diese Kunst nicht gar selbst beherrschen. Besonders bei Zwergen ist dieses Talent weit verbreitet, während es bei Menschen eine eher seltene und daher hochgeschätzte Fertigkeit ist.

Voraussetzung: *Malen/Zeichnen* 4

Spezialisierungen: Gold- und Silberschmied, Gravieren, Schloßer, Siegelstöcke, Trickwaffen/Fallen, Uhrwerke

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Feuersteinbearbeitung (KL/FF/FF) (Spezial)

Mit diesem Talent kann man aus Feuerstein oder anderen scharfkantig brechenden Steinen wie Vulkanglas Werkzeuge von groben Faustkeilen bis zu feinen Rasierklingen und Pfeilspitzen herstellen. Ebenfalls mit diesem Talent oder wahlweise mit *Holzbearbeitung* kann man die Steingeräte weiterverarbeiten, also etwa Messerklingen mit einem Holzgriff versehen oder Beile und Speere anfertigen. Ein Meister des Fachs kann Klingen und Werkzeuge herstellen, die in ihrer Schärfe kaum hinter geschmiedetem Stahl nachstehen, allerdings natürlich zerbrechlicher sind.

Spezialisierungen: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Steinmetz* (+10)

Fleischer (KL/FF/KK) (Spezial)

Ein Schlachter, Fleischer oder Metzger weiß, wie man Nutztiere korrekt tötet, möglichst viele verwertbare Materialien erhält und daraus haltbare Schinken, Wurstwaren und Bratenstücke herstellt. Er kann beurteilen, wie lange Fleisch noch haltbar ist und welchen Preis es auf dem Markt erzielt. Zudem kennt er sich ähnlich wie der Anatom mit verwundbaren Punkten aus und richtet deswegen im Kampf gegen Wesen, die seinem üblichen Schlachtvieh auch nur grob ähneln, 1 TP mehr an als ein unkundiger Kämpfer, wenn er über einen *Fleischer*-TaW von 10 oder mehr verfügt. (Die Zusatzpunkte von *Anatomie* und *Fleischer* werden nicht aufaddiert: Auch ein Anatomie-beschlagener Fleischer erhält *keine* 2 zusätzlichen TP im waffenlosen Kampf.)

Spezialisierungen: Fische, Geflügel, Reptilien, Säugetiere

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: unter Umständen *Anatomie*, *Fischen/Angeln*, *Kochen*, *Tierkunde*, *Viehzucht* oder *Gerber/Kürschner* (*Trophäen*) (jeweils +10)

Gerber/Kürschner (KL/FF/KO) (Spezial)

Dieses Talent dient dazu, die Haut und/oder das Fell von Tieren haltbar und dabei anscheinlich 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.

Spezialisierungen: Gerber, Kürschner, Trophäen

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Alchimie* (+10), *Fleischer* (+10)

Glaskunst (FF/FF/KO) (Spezial)

Glasbläser stellen Gläser und Karaffen, aber auch Butzenscheiben und Glasspiegel her, alles Gegenstände, die einen hohen Preis erzielen, weil sie mit großem Aufwand unter härtesten Arbeitsbedingungen angefertigt werden. Außerdem können Glasbläser natürlich Marktwert und Qualität von Glaswaren einschätzen.

Spezialisierungen: Fensterscheiben, Glasbläserei, Linsenschleifen, Spiegel

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: eventuell *Steinschneider/Juwelier* (+10)

Grobschmied (FF/KO/KK) (Spezial)

Dieses Talent regelt die Verarbeitung von Eisen und Stahl mittels Schmiedeverfahren (im

Gegensatz zum Metallguss). Übliche Unter-teilungen des Schmiedehandwerks sind:

Schwarzschniede (die trotz des Namens auch bisweilen mit Messing und Bronze um-zugehen wissen) beschäftigen sich vor allem mit der Herstellung von landwirtschaftlichem Gerät, dem Beschlagen von Reittieren oder der Produktion von Kleiseisenteilen wie Nägeln, Bolzen, Ketten und Scharnieren. Sie sind die häufigsten Vertreter ihres Berufs und auch in kleineren Dörfern anzutreffen. Zudem sind sie in der Lage, Waffen zu re-parieren.

Ein **Waffenschmied** ist zwar, wie auch der Schwarzschnied, in der Lage, Harken, Türbeschläge oder Truhens-bänder herzustellen, seine Spezialität sind jedoch Metallwaffen aller Art, die er sowohl herstellen und reparieren als auch beurteilen kann.

Der **Plättner** und Harnischmacher – zu dessen Tätigkeit auch das Erstellen man-nigfaltiger Kettenrüstungen gehört – hat das Grobschmiedehandwerk bis zum äußersten verfeinert und stellt nur noch metallene Rüstungen aller Art her; er ist der einzige, der Harnische, Lamellare und Kettenhemden nicht nur reparieren, sondern auch herstellen kann.

Spengler oder Blechwerker schließlich befas-sen sich mit der Weiterverarbeitung von Met- allblechen (vor allem zu Rohren) und deren Einsatz, wozu auch Kenntnisse im Nieten und Lötens gehören; sie sind ebenfalls in der Lage, Rüstungen zu reparieren.

Mehr zur Verwendung dieses Talents bei der Herstellung und Reparatur von Waffen und Rüstungen finden Sie im Kapitel **Feuer und Eisen** auf Seite 186.

Spezialisierungen: Drahtzieher/Sarwirker, Hufschmied, Plättner, Schwarzschnied, Spengler, Waffenschmied

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Metallguss* (+15)

Handel (KL/IN/CH) (Spezial)

Ein Händler – welche Waren auch immer er verkauft – muss eine solide Kenntnis der Marktpreise besitzen und wissen, wo er eine Ware besonders preiswert ein-, wo teuer ver-kaufen und wie er sie möglichst billig von einem Ort zum andern schaffen kann.

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

Voraussetzung: *Rechnen* 4

Spezialisierungen: nach Region (Thorwal, Weiden, Mhanadistan ...) oder nach Waren-



gruppe (Korn, Metalle, Sklaven, Geldwechsel ...)

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Hauswirtschaft* (+10), *Geographie* (+15), *Schätzen* (+15)

Hauswirtschaft (IN/CH/FF) (Spezial)

Die Hauptaufgabe eines Hausdieners oder Gutsverwalters ist es, im Haushalt der Herrschaften für Ordnung zu sorgen, die Vorräte zu kontrollieren und aufzufüllen, die Handwerker zu bestellen, wenn das Dach leckt, Ungeziefer zu beseitigen (oder beseitigen zu lassen), das Personal richtig einzuteilen, aber häufig auch bei Tisch aufzuwarten, Gäste zu empfangen und Feste und Feiern zu organisieren. Ein gut ausgebildeter Hausdiener hat meist einen Stab von Bediensteten unter sich, da er die vielen Aufgaben alleine gar nicht erledigen kann. Mit den entsprechenden Referenzen kann man es auch als Mensch von niedriger Geburt zum Majordomus eines Grafenhofs oder gar zum Vogt eines Edlenguts oder einer Baronie bringen. Neben Hausdienern beherrschen auch Gastwirte, Travia- und Rahja-Geweihte dieses Handwerk natürlich als wichtigen Teil ihres Berufs.

Spezialisierungen: Bewirtung/Feiern, Personal, Vorratshaltung

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Rechnen* (Buchführung) (+10)

Heilkunde Gift (MU/KL/IN) (Spezial)

Eine gelungene erste Probe (*Erkennungsprobe*) auf das Heilen von Vergiftungen bedeutet, dass das Gift richtig identifiziert wurde.

(Einige besonders tückische Gifte erfordern einen Zuschlag in Höhe ihrer halben Stufe.) Der Meister benennt die Art des Giftes und teilt mit, wie die Vergiftung zu behandeln ist – möglicherweise muss der Heiler zunächst bestimmte Kräuter oder andere Zutaten beschaffen.

Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann der Heiler eine zweite Probe (*Behandlungsprobe*) ablegen, die mit einem Zuschlag in Höhe der vollen Stufe des Giftes zu belegen ist. Gelingt auch diese Probe, so ist die Wirkung des Gifts gestoppt und der Heiler kann dem Vergifteten Lebenspunkte zurückgeben, die er durch diese Vergiftung verloren hatte: 1 LeP pro übrigbehaltenem Talentpunkt.

Eine dritte Probe regelt die *Nachbehandlung*; auch hier können dem Patienten LeP je nach übrigbehaltenen Talentpunkten zurückgegeben werden.

den; der Zuschlag beträgt jetzt die halbe Stufe des Giftes. Der Patient erhält die LeP während der nächsten Regenerationsphase zurück.

Das Scheitern der Erkennungsprobe bedeutet, dass der Heiler das Gift offensichtlich nicht (er)kennt und keine Heilmethode weiß; das Scheitern der Behandlungsprobe bedeutet, dass keine Heilung einsetzt (bei einem Patzer sogar, dass der Vergiftete 1W6 zusätzliche SP erleidet); das Scheitern der Nachbehandlungsprobe bedeutet ebenfalls, dass der Patient zusätzlichen Schaden erleidet (1W6 SP).

Zum Ablegen der Erkennungsprobe werden mindestens 5 Kampfrunden benötigt, zum Ablegen der Behandlungs- und der Nachbehandlungs-Probe jeweils mindestens 1 SR, die Nachbehandlungs-Probe kann zudem erst zwölf Stunden nach der Behandlungs-Probe (und nur einmal) abgelegt werden. Bei Misslingen der Proben kann der Heiler keinen zweiten Versuch unternehmen.

Spezialisierungen: nach Art (alchemistische/Zaubergifte, mineralische Gifte, pflanzliche Gifte, tierische Gifte) oder Wirkung (Atemgifte, Einnahmegifte, Kontaktgifte, Waffengifte), Tierheilkunde

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Alchimie* (Gifte) (+5), *Heilkunde Krankheiten* (+10), *Kochen* (Tränke) (+10)

Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH) (Spezial)

Alle Arten von Krankheiten – auch das gefährliche Wundfieber – können mit Hilfe dieses Talents behandelt werden.

Der Heilkunde legt eine erste Talentprobe ab, die zur Diagnose und zum Bestimmen der benötigten Salben oder Arzneien dient: die *Erkennungsprobe*. Eventuell ist diese Probe um die halbe Stufe der Krankheit erschwert, wenn es sich um eine schleichende Krankheit ohne eindeutige Symptome handelt.

Anschließend kann durch eine zweite Probe, die um die Stufe der Krankheit erschwert ist, die Heilung eingeleitet werden, wobei der Heiler dem Patienten so viele Lebenspunkte zurückgibt, wie er Talentpunkte übrig behalten hat (maximal natürlich so viele, wie durch die Krankheit verloren gegangen sind).

Einen Tag später (und dann folgend jeden weiteren Tag) ist eine *Nachbehandlungs-Probe* möglich, die um die halbe Stufe der Krankheit erschwert ist; die 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.

Details zu Krankheiten und deren Behandlung finden Sie auf den Seiten 151ff.

Spezialisierungen: nach Region, Tierheilkunde

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Heilkunde Gift* (+10)

Heilkunde Seele (IN/CH/CH) (Spezial)

Ein Seelenheiler kann vor allem solche Schäden lindern, die bei Opfern von magischen Anschlägen entstanden sind. Durch erfolgreiche Talentproben können z.B. bezauberte Helden von einem Bann oder Fluch befreit werden, und auch Schlechte Eigenschaften kann man von einem Seelenheiler jederzeit behandeln lassen, so dass sie einen entweder zeitweilig nicht stören oder dauerhaft vermindert werden. Die Seelenheilkunde ist eine schwer zu beherrschende und für den Patienten gefährliche Kunst.

Wenn die Wirkungen von Magie kuriert werden sollen, sind alle Proben mit einem Zuschlag in Höhe der dreifachen ZfP* des Zaubers zu belegen, der die Verzauberung bewirkt hat. Die genauen Auswirkungen sind so vielfältig, dass sie der besonderen Beurteilung des Meisters bedürfen. Scheitert die Probe beim Bannen einer geistigen Verzauberung, so erhält der Patient

üblicherweise zusätzlich für 1W6 Tage eine passende schlechte Eigenschaft (nach Wahl des Meisters) in Höhe von 1W6+5 Punkten. Eine Probe dauert eine Zeiteinheit (ca. 2 Stunden), die Heiler und Patient in völliger Abgeschiedenheit verbringen müssen.

 Beim Behandeln der aktuellen Auswirkungen schlechter Eigenschaften (wenn man einen Helden mit Höhenangst dazu überreden muss, eine schwankende Hängebrücke zu überqueren) ist die Heilkunde-Probe um den doppelten Wert der Schlechten Eigenschaft erschwert. Bei Erfolg sinkt die Schlechte Eigenschaft für eine Stunde um 1W6 plus TaP* Punkte (und eine erneute Probe ist erlaubt); bei Misserfolg steigt die Schlechte Eigenschaft um 1W6 Punkte. Eine solche Probe dauert etwa eine Spielrunde.

 **Optional:** Beim dauerhaften Behandeln von schlechten Eigenschaften gilt folgender Zuschlag: 18 minus Eigenschaftswert; eine erfolgreiche Probe senkt den Eigenschaftswert für den Zeitraum von 1W6 Wochen um TaP* Punkte (mindestens 1 Punkt). Wenn es gelingt, den Wert der Schlechten Eigenschaft zeitweilig auf 0 zu senken, dann sinkt der Wert auch permanent um 1 Punkt. Gescheiterte Proben haben eine verheerende Wirkung auf den Patienten: Zum einen wird das Ziel der Heilung nicht erreicht, zum anderen sinkt eine der geistigen Eigenschaften des Patienten vorübergehend (für 1W6 Tage) um 1 Punkt, die behandelte Schlechte Eigenschaft dagegen steigt vorübergehend (für 1W6 Tage) um 1W6 Punkte; steigt ihr Wert dabei über 12, so steigt sie permanent um 1 Punkt. Eine Probe dauert 1 Spieltag, den Heiler und Patient in völliger Abgeschiedenheit verbringen müssen.

Anmerkungen: Durch Seelenheilkunde können keine körperlichen Schäden, die dem Opfer aus einem Zauber entstanden sind, kuriert werden. Ein Seelenheilkundiger kann sein Talent nicht auf sich selbst anwenden. Seelenheilkunde ist ein gewinnträchtiges Geschäft: Ein professioneller Seelenheiler berechnet pro Probe zwischen 10 und 100 Dukaten; der Preis hängt von der sozialen Stellung, nicht aber von der Qualität des Heilers ab – und ist im Voraus zu entrichten. Die Senkung einer Schlechten Eigenschaft durch eine *Heilkunde Seele*-Probe erfordert keinen Aufwand an AP (zur Senkung Schlechter Eigenschaften durch Erfahrung siehe Seite 169). *Heilkunde Seele* unterliegt denselben Modifikatoren wie gesellschaftliche Talente (siehe Seite 22); es gibt kein benötigtes Handwerkszeug.

Spezialisierungen: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Menschenkenntnis* (+10), *Überzeugen* (+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. Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* erfordert immer Hilfsmittel wie Verbandszeug, grundlegende Kräuter zum Blutstillen, evtl. ein Skalpell oder eine Pinzette und dergleichen. Ohne solche Hilfsmittel ist die Probe erschwert oder sogar unmöglich; siehe dazu die Anmerkungen zu *Handwerkszeug* auf Seite 33. Es sind nur solche LeP-Verluste mit diesem Talent zu heilen, die durch Verletzungen verursacht wurden.

Erste Hilfe: Ein lebensbedrohlich Verletzter (0 oder weniger LeP) kann dadurch gerettet werden, dass dem 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 2 KR. Misslingt die Probe, so erleidet der Patient 1W6 weitere SP; die Probe kann jedoch wiederholt werden, wenn der Verletzte noch lebt. Bei Gelingen der Probe ist die akute Todesgefahr gebannt und der Patient hat nun genau 1 LeP.

Heilung fördern: Zur allgemeinen Versorgung nicht direkt lebensbedrohlicher Verletzungen sind üblicherweise zwei Proben erforderlich: Der Heilkundige legt eine erste Probe ab, die der allgemeinen Versorgung der Verletzung dient, noch offene Blutungen stoppt und damit weiteren Schaden unterbindet und auch das Ausbrechen von Wundfieber verhindert. Diese Probe dauert vier Spielrunden. 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).

Die zweite, direkt darauf folgende, zweite *Heilkunde Wunden*-Probe dient der Förderung der Regeneration des Patienten und der Versorgung eventueller Wunden. Der Kranke erhält halb so viele LeP zurück, wie der Punktüberschuss aus der zweiten Probe beträgt. Diese LeP gelten zusätzlich zu den LeP, die der Verletzte aus der normalen Heilung (der nächtlichen Regeneration) gewinnt, und werden auch nur während dieser Regenerationsphase zurückgewonnen. Jeweils 7 TaP* heilen eine Wunde sofort (ohne weitere KO-Probe; der Patient hat nicht mehr mit den negativen

Auswirkungen der Wunde zu kämpfen), je 2 TaP* darüber hinaus geben dem Patienten in der folgenden Regenerationsphase einen Bonus von einem Punkt auf die KO-Probe (siehe **Heilung von Wunden**, Seite 161).

Am nächsten Tag (und den folgenden) kann jeweils eine Nachbehandlungs-Probe pro Patient durchgeführt werden, die die allgemeine Regenerationsfähigkeit des Patienten verbessert: Pro 3 übrig behaltener Punkte aus dieser Probe erhält der Patient einen Punkt zu seiner folgenden nächtlichen Regeneration hinzu (bei 5 übrig behaltenen Punkten also 1 zusätzlichen LeP) und seine KO-Probe zum Ausheilen von Wunden ist um einen Punkt erleichtert.

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 zweite Probe und die Nachbehandlungs-Proben dauern jeweils sechs Spielrunden.

Alle Proben auf *Heilkunde Wunden* können je nach Umständen erschwert sein; eine typische Erschwernis rührt aus Wunden (siehe Seite 57) her, die der Patient erlitten hat. Wenn Sie nicht mit den Trefferzonensystem (Seite 107) spielen, gilt folgendes: Pro noch nicht verheilte Wunde ist die Erstversorgungs-Probe um zwei Punkte erschwert, die zweite Probe um jeweils drei Punkte.

Optional: Wenn Sie mit Trefferzonen spielen, gelten für die Proben etwas detaillierte Zuschläge: Bei der Erstversorgungs-Probe, der zweiten Probe zur Förderung der LeP-Regeneration und den Nachbehandlungsproben gilt der höchste Zuschlag (die schlimmste Wunde) aus der folgenden Tabelle. Für die Versorgung der eigentlichen Wunden werden die Werte aus der Tabelle aufsummiert und dann eine einzige Probe gewürfelt. Jeder TaP* aus dieser Probe erleichtert die KO-Probe in der folgenden Regenerationsphase um einen Punkt; je 7 TaP* schließen eine Wunde sofort, wobei dies in folgender Reihenfolge geschieht: zuerst die höchste Mehrfach-Wunde in einer Zone, dann die Wunde mit dem geringsten Zuschlag aus der untenstehenden Tabelle. Um einen Helden mit zwei Wunden am linken Bein und einer Kopfwunde komplett zu versorgen, sind also eine Probe +12 (+7 und +5) für die Wunden und eine

MODIFIKATOREN FÜR HEILKUNDE WUNDEN-PROBEN

+3	einfache Gliedmaßen-Treffer (erste Wunde an Armen oder Beinen)
+5	oberflächliche Wunden an Kopf und Rumpf (erste Wunde an diesen Stellen)
+7	Knochenbrüche an Gliedmaßen (zweite Wunde an Armen und Beinen)
+9	ernsthafte Schädelverletzungen (zweite Wunde am Kopf)
+12	innere Verletzungen (zweite Wunde am Rumpf)
+12	schwerste Wunden an den Gliedmaßen (dritte Wunde an dieser Stelle)
+15	fast-tödliche Kopf- oder Rumpftreffer (dritte Wunde an dieser Stelle).

Mehr zum Einsatz der Heilkunde-Talente sowie zur Natürlichen Heilung und zur Regeneration finden Sie ab Seite 159.

Probe +7 (höchster Zuschlag für schwerste Wunde), um die LeP-Regeneration zu fördern. Bei Gelingen der Proben heilt zuerst die zweite Beinwunde, dann die Kopf- und schließlich die verbleibende Beinwunde.

Spezialisierungen: Brüche/Quetschungen, Innere Verletzungen, Schnitte, Tierheilkunde, Verbrennungen, Zahnleiden
Ersatzweise verwendbare 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; beim Erstellen hölzerner Skulpturen zählen natürlich die TaP* für den künstlerischen Eindruck.

Mit diesem Talent werden auch Beinschnitzereien (aus Knochen, Geweihen, Stoßzähnen) gehandhabt.

Spezialisierungen: Beinschnitzerei, Holzkunde, Holzwaren, Küfer/Wagner, Möbelschreinerei/Tischlerei, Schnitzen
Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Zimmermann (+5)

Instrumentenbauer (KL/IN/FF) (Spezial)

Dieser angesehene Beruf vereint in sich sowohl Holz- als auch Metallbearbeitung. Ein Instrumentenbauer hat sich meist auf eine bestimmte Gruppe von Instrumenten (Saiteninstrumente, Flöten ...) spezialisiert. Er ist natürlich in der Lage, Qualität und Wert eines auf dem Markt feilgebotenen Instruments einzuschätzen.

Voraussetzung: Holzbearbeitung 4, Feinmechanik 4, Musizieren 4

Spezialisierungen: Blasinstrumente, Saiteninstrumente, Tasteninstrumente, Trommeln
Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: je nach Situation Holzbearbeitung (+10), Feinmechanik (+10)

Kartographie (KL/KL/FF) (Spezial)

Ein Kartograph befasst sich mit dem Erstellen von Karten und Plänen, sowohl von

Gebäuden als auch von Landschaften. Im Spiel bedeutet dieses Talent, dass dem Helden Orientierungs-Proben erleichtert werden, wenn er sich in einer Landschaft oder einem Höhlensystem befindet, das er bereits erkundet und kartiert hat. Er erhält vom Meister Hinweise zum korrekten Aufzeichnen von Höhlensystemen, Gebäuden etc. und kann auch leichter Reiseentfernungen abschätzen. Das Lesen von Landkarten ohne dieses Talent fällt schwer und kann leicht zu Fehlinterpretationen führen.

Voraussetzung: Malen/Zeichen 4

Spezialisierungen: Gebäude, Höhlen/Tunnel, Küsten/Meere, Landschaften, Stadt



Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: 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 TaP übrig behalten; schmackhafte Kost beginnt bei 6 verbleibenden Punkten. Gerade in den Küchen des Hochadels ist diese Kunst nicht nur angesehen, sondern auch oft weiter unterteilt – Spezialisten für süßes Backwerk oder Bratensoßen sind keine Seltenheit.

Die Spezialisierung Backen/Braten versteht sich von selbst; Tränke regelt die Herstellung

von heilkräftigen oder giftigen Kräutergebräuen; Haltbarmachen befasst sich mit der Weiterverarbeitung und Konservierung von Lebensmitteln aller Art, sei es durch Pökeln, Räuchern, Dörren oder sicheres Verpacken; Marschversorgung dreht sich um besonders kräftige, zugleich haltbare und kompakte Nahrung; Festmahl behandelt kulinarische Organisationsfragen; Vorkoster schließlich erfordert eine Kenntnis von möglichst vielen Speisen im 'Normalzustand' (und eine hohe Sinnenschärfe, vorzugsweise auch noch einen Herausragenden Geschmackssinn).

Spezialisierungen: Backen/Braten, Festmahl, Haltbarmachen, Marschversorgung, Tränke, Vorkoster

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:

eventuell Alchimie (+10) (wenn Kochen (Tränke) gefordert), Fleischer (+10), Fischen/Angeln (+10), Wildnisleben (+10)

Kristallzucht (KL/IN/FF) (Spezial)

Wenn man genügend Geduld und Kontemplation mitbringt, kann dies ein sehr ausfüllender Beruf sein – jedoch ist diese Geduld nur von den aventurischen Zwergen bekannt. Kristallzüchter versuchen, Kristalle möglichst reiner Farbe, Kristallstruktur oder besonderer (meist magischer) Eigenschaften zu erhalten, indem sie einer Schmelze oder Lösung besondere Bedingungen bereiten und diese – und das ist die Schwierigkeit – konstant halten, gleichmäßig oder zu regelmäßigen Zeiten ändern.

Spezialisierungen: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Alchimie (+15)

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.

Spezialisierungen: Gurte/Riemen, Lederkleidung, Lederrüstungen, Sättel, Schuhwerk

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Gerber/Kürschner (+10), Schneider (+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 Spielflusses (und der Belastung des Sehzentrum 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.

Spezialisierungen: Architektur, Landschaften, Porträt, technische Skizze

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: teilweise *Kartographie* (+10), *Steinmetz (Bildhauer)* (+10) oder *Tätowieren* (+5)

Maurer (FF/GE/KK) (Spezial)

Ein Maurer ist in der Lage, Ziegel- oder Natursteine zu Mauern, Bögen und Gewölben zusammenzusetzen und auch die Qualität (oder Einsturzgefährdung) der Bauten zu beurteilen. Außerdem umfasst dieses Talent die korrekte Anmischung von Mörtel oder Gussgranit, den Umgang mit Lot und Winkel, die Einschätzung benötigter Baumaterialien und dergleichen.

Spezialisierungen: Steinbau, Steinguss, Ziegelbau

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Baukunst* (+10)

Metallguss (KL/FF/KK) (Spezial)

Kenner dieses Handwerks wissen um die richtigen Legierungen für Röhrenglocken, Gongs und Wasserrohre, um die genauen Aufheiz- und Abkühlzeiten der Schmelze, die Anlage der korrekten einmaligen oder wiederverwertbaren Formen und Grundlagen der Bildhauerei für Reliefdarstellungen oder Statuetten. Natürlich sind sie in der Lage, gegossene Metallwaren zu beurteilen.

Voraussetzung: *Hüttenkunde 4*

Spezialisierungen: Klangkörper, Rohre, Reliefplatten/Statuen

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Hüttenkunde* (+10), *Grobschmied* (+10)

Musizieren (IN/CH/FF) (Spezial)

Zwar kann auch dieses Talent real von den Spielern ausgeführt werden, aber die Praxis hat gezeigt, dass der Verzicht auf solche Versuche enorm zum Frieden am Spieltisch beitragen kann. Eine gelungene *Musizieren*-Probe kann an einem Fürstenhof ein paar

Dukaten in den Heldenbeutel bringen, die Unterkunft in einer Herberge sichern, aber auch einen aufgebrachten Bären besänftigen. Ein Held kann sich auch auf ein Instrument spezialisieren oder danach trachten, mehrere zu beherrschen. Um einen einigermaßen hörbaren Vortrag zustande zu bekommen, ist zumindest eine einfach gelungene Probe vonnöten; um damit Geld zu verdienen, sollten wenigstens 4 TaP übrig bleiben.

Spezialisierungen: Blechblasinstrumente, Flöten, Harfen, Kapellmeister/Dirigent, Lauten, Rhythmusinstrumente, Streichinstrumente, Tasteninstrumente

Ersatzweise verwendbare 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. Komplexe – zwergische – Kombinationsschlösser oder schwierige, gestaffelte Fallen-Mechanismen

werden am Besten mittels längerfristigem Talenteinsatz (Ansammeln von TaP*; Seite 15) bei erschwerten Proben überwunden.

Auch ein Held, der von Schlössern oder Feinmechanik nicht die geringste Ahnung hat, kann versuchen, ein Schloss oder eine Falle mit Dolch oder Haarnadel zu bearbeiten. Hierfür ist eine FF-Probe nötig, die um so viele Punkte erschwert ist, wie es die Talentprobe wäre, mindestens jedoch um 7 Punkte. Ein Draht oder eine Haarnadel können die Probe um 1 Punkt erleichtern, ein regelrechter Dietrich sogar um 2 Punkte. Es ist nur eine solche Probe pro Held erlaubt, und ein Scheitern der Probe bedeutet, dass das Schloss so beschädigt wurde, dass auch nachfolgende Versuche anderer Helden um 1 Punkt erschwert sind. Scheitern beim Entschärfen einer Falle bedeutet immer, dass der Held die volle Schadenswirkung erleidet.

Spezialisierungen: Fallen, Schlösser
Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Feinmechanik* (+5)

Schnaps Brennen

(KL/IN/FF) (Spezial)

Die Anwendung dieser Fertigkeit erfordert natürlich eine hinreichend ausgestattete Brennerei oder zumindest eine transportable Destille – aber mit dieser ist der Schnapsbrenner in der Lage, aus fast jedem alkoholischen Getränk einen trinkbaren (nicht zwangsläufig genießbaren!) Schnaps zu destillieren.

Spezialisierungen: alchemistische Destillation, Beeren-/Obstbrände, Kornbrände, Kräuterschnäpse, Lagerung

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Alchimie* (+5), *Brauer* (+10), *Winzer* (+10)

Schneidern (KL/FF/FF) (Basis)

Das *Schneidern*-Talent umfasst für Helden in erster Linie Flickschneidereien wie das Annähen abgerissener Knöpfe und Bänder, das Aufnähen von Flickern oder das Stopfen von Löchern. Wer aber hier einen hohen Talentwert vorweisen kann, der ist auch in der Lage, Änderungen an ungeliebter Garderobe vorzunehmen oder gar von Grund auf neue Kleidung herzustellen.

Ein professioneller Schneider stellt aus Tüchen verschiedenster Art Kleidungsstücke her, ja, man kann sagen, er veredelt die Stoffe. Schneider sind in der Lage, aus schlechtem Stoff wahre Wunderwerke entstehen zu lassen, und natürlich können sie auch getragene und verschlissene Kleidung wieder in einen annehmbaren Zustand versetzen. Ein Held mit diesem Beruf kann selbstverständlich Wert und Qualität von Kleidungsstücken einschätzen.

Spezialisierungen: Entwurf/Festgewänder, Flick-/Gebrauchsschneiderei, Maßschneidern, Tüchtrüstungen

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Le-derarbeiten* (+10), *Webkunst* (+10)

Seefahrt (FF/GE/KK) (Spezial)

Kleinere Wasserfahrzeuge können mit dem Talent *Boote Fahren* gesteuert werden; Seefahrer sind jedoch die einzigen, die ein mehrmastiges Schiff bedienen und instand halten können. Vor allem das Setzen der Takelage, das Tiefenloten, die Wartung der Ruderanlage, die Überwachung der Ladung, aber auch das Abdichten kleinerer Leckagen, das korrekte Aufrollen von Tauen und Ketten – all dies gehört in den Aufgabenbereich des Seefahrers.

Die Organisation der gesamten Mannschaft und die Navigation eines Schiffes erfordern die Spezialisierung *Steuermann*.

Spezialisierungen: Ruderschiff, Segelschiff, Steuermann

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Boote Fahren* (+10)

Seiler (FF/FF/KK) (Spezial)

Wie der Name schon sagt, stellen Seiler alle Arten von Tauen und Stricken her. Sie sind in der Lage, Festigkeit und Wert aller Arten von Seilen zu bestimmen und Tauwerk kunstgerecht zu reparieren. Die Herstellung von Seilen erfordert eine Anlage, die definitiv nicht transportabel ist, aber das Spleißen von Tauen an Bord und die Verwertung alter Seilstücke können auch vonstatten gehen, ohne auf die Reeperbahn zu müssen.

Spezialisierungen: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Fesseln (Tae spleißen)* (+10)

Steinmetz (FF/FF/KK) (Spezial)

Ein Steinmetz ist nicht nur in der Lage, Skulpturen aus Stein zu erschaffen, im Hoch- oder Flachrelief zu meißen 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

Spezialisierungen: Baugestein, Reliefs, Statuen
Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: eventuell *Baukunst* (+10), *Bergbau* (+10), *Malen/Zeichnen* (+10), *Maurer* (+10)

Steinschneider/Juwelier (IN/FF/FF) (Spezial)

Diese Berufe beschäftigen sich mit dem Zuschneiden, Schleifen, Polieren und Einpassen

von Edelsteinen und Kristallen aller Art, in erster Linie zu Schmuck-, aber auch zu magischen Zwecken. Steinschneider und Juweliere sind in der Lage, den Wert von Schmuck und Schmucksteinen zu schätzen.

Voraussetzung: Um *Steinschneider* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held eine *Gesteinskunde* von 4 oder höher aufweisen.

Spezialisierungen: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Feinmechanik* (+10), *Kristallzüchter* (+10)

Stellmacher (KL/FF/KK) (Spezial)

Stellmacher befassen sich mit dem Bau und der Instandhaltung von Kutschen und Schlitten und müssen von Holz-, Leder- und Metallbearbeitung Kenntnis haben, vor allem aber in der Lage sein, all diese Teile zu einem funktionsfähigen Ganzen zu verbinden.

Voraussetzung: die Talente *Holzbearbeitung*, *Lederarbeiten*, *Grobschmied* jeweils auf TãW 4

Spezialisierungen: Karren/Wagen, Schlitten, Streitwagen

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Zimmermann* (+10)

Stoffe Färben (KL/FF/KK) (Spezial)

Kenner der Färberkunst besitzen eine grundlegende Kenntnis verschiedener Naturfarben und der entsprechenden Kräuter, Tierteile oder Mineralien, die zu deren Erstellung notwendig sind. Sie sind in der Lage, Stoffe und Leder so zu färben, dass die Farbe nicht nach zwei Wochen Tragen ausbleicht, mit der ersten Wäsche im Fluss verschwindet oder den Stoff aufrisst. Sie sind demzufolge auch in der Lage, die Färbung eines Stoffes nach Wert und Herkunft zu beurteilen. Eine besonders ausgefeilte Verfeinerung stellt der Stoffdruck dar, der seit 200 Jahren ausschließlich auf Maraskan verbreitet ist.

Spezialisierungen: alchemistische Farben, mineralische Farben, pflanzliche Farben, tierische Farben oder nach Art des Stoffes oder Stoffdruck

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: *Alchimie* (+10), eventuell *Drucker* (+10) für Stoffdruck

Tätowieren (IN/FF/FF) (Spezial)

Die Verzierung der Haut mit Bildern ist vor allem bei den Thorwalern sehr beliebt, die diese Kunst auch in den Hafenstädten Aventuriens verbreitet haben. Ein Tätowierer muss wissen, wo er ein bestimmtes Motiv am besten anbringt, wie viel Farbe er bei welchem Hauttyp verwendet – und er muss die Stechnadel zu führen wissen. Tätowierer sind als einzige in der Lage, dauerhafte Hautbilder anzufertigen. (Die Luloa-Hautmalereien der Mohas werden mit speziellen Pinseln aufgetragen, was das Talent *Malen/Zeichnen* erfordert.)



Voraussetzung: *Malen/Zeichnen* 4

Spezialisierungen: Naturalistische Darstellung, Ornamente, Zaubertätowierungen

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Malen/Zeichnen* (+10)

Töpfern (KL/FF/FF) (Spezial)

Das Talent beschreibt nicht nur das Herstellen erstklassiger Töpferwaren, sondern auch das Anfertigen improvisierter Gefäße (z.B. aus ungebranntem Ton), wenn es einmal darauf ankommt, irgendeine Flüssigkeit fortzutragen und alle Wasserschläuche wieder einmal bis zum Bersten mit Heiltrank gefüllt sind. Ein hauptberuflicher Töpfer hat sich jahrelang mit Ton- und Steingutwaren beschäftigt und ist in der Lage, den Wert solcher Waren zu begutachten. Ebenfalls in den Bereich der Töpferei gehört die Herstellung von Bau- oder Schmuckziegeln, die Beurteilung der Stabilität von Ziegelkonstruktionen und die Bewertung von Tonerde oder bestimmten Lehmarten.

Spezialisierungen: Gefäße, Statuetten, Ziegel

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: eventuell *Maurer* (+10), *Steinmetz* (+10)

Viehzucht (KL/IN/KK) (Spezial)

Ein Viehzüchter kennt sich mit allerlei Arten von Nutztieren, deren Fütterung, benötigten Weideflächen und dergleichen aus, kann auf dem Viehmarkt angebotene Tiere beurteilen und ist auch in der Lage, bestimmte (Nutz-)Tierkrankheiten zu erkennen. Und natürlich ist er in der Lage, die richtigen Tiere auszuwählen, um besonders gute Zuchtergebnisse zu erzielen.

Spezialisierungen: nach Tierart: Rind, Schaf/Ziege, Schwein, Pferd, Hund etc.

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Tierkunde* (+10)

Webkunst (FF/FF/KK) (Spezial)

Professionelle Weber sind in der Lage, aus dem entsprechenden Garn Stoffe herzustellen. Dazu benötigen sie allerdings einen Webstuhl – ein Gerät, das in den meisten Formen nicht unbedingt leicht zu transportieren ist. Außerdem können Weber Qualität und Preis von Tuchen einschätzen. Ebenfalls mit diesem Talent abgehandelt werden alle anderen Möglichkeiten, aus einzelnen Fäden Stoffe zu machen, auch wenn diese gänzliche andere Werkzeuge und Methoden erfordern.

Spezialisierungen: nach Material oder nach Technik (Häkeln, Klöppeln, Stricken, Teppichknüpfen, Weben)

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Schneidern* (+10)

Winzer (KL/FF/KK) (Spezial)

Ein *Winzer* weiß nicht nur um gute Anbaugelände für verschiedene Rebsorten, um die Kelterei und die notwendigen Reifezeiten für Weine, sondern ist natürlich auch in der Lage, Weine zu beurteilen. Auch die Herstellung von Schaum- und Fruchtweinen fällt in diesen Bereich.

Spezialisierungen: Wein, Fruchtweine, Schaumweine, Weinkenner

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Zimmermann (KL/FF/KK) (Spezial)

Zimmerleute, Schiffszimmerleute und Dachdecker beherrschen die verschiedensten Arten der Holzbearbeitung, wobei sie sich jedoch (im Gegensatz zur normalen Holzbear-

beitung) 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 Wert von mehr als 10 zu bringen, muss der Held einen *Holzbearbeitungs-TaW* von mindestens 4 aufweisen.

Spezialisierungen: Dachdecker, Holzkonstruktionen, Schiffszimmermann, Schiffbau (erfordert die Talente *Lesen/Schreiben*, *Malen/Zeichnen*, *Rechnen* und *Seefahrt* jeweils auf TaW 4)

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: *Holzbearbeitung* (+10)

SONDERFERTIGKEITEN UND TALENTEINSATZ

Wir haben Sonderfertigkeiten ja beschrieben als "besonderes Wissen, das aus der langen Anwendung seiner Talente herrührt und das spezielle Tricks und Kniffe beinhaltet". Einige dieser (allgemeinen) Sonderfertigkeiten haben Auswirkungen auf den Einsatz von (Nicht-Kampf-)Talenten, weswegen wir diese hier noch einmal aufführen und teilweise ergänzen wollen.

Grundsätzliches zu Sonderfertigkeiten finden Sie im Band *Wege der Helden* ab Seite 275 oder ab Seite 41 im vorliegenden Band. Kampf-Sonderfertigkeiten sind jeweils am Ende des relevanten Abschnitts (Waffenloser Kampf, Fernkampf etc.) im Kampfkapitel ab Seite 44 aufgeführt.

OPTIONAL: NEUE SONDERFERTIGKEITEN

Wenn Sie in Ihrer Gruppe neue Sonderfertigkeiten einführen wollen, die sich auf den Talenteinsatz beziehen, können Sie sich an den vorgestellten SF *Fälscher* und *Rosstäuscher* (Erleichterung von Proben aus verschiedenen Talenten, so lange es sich um ein bestimmtes Themengebiet dreht) oder *Berufsgeheimnis* (Spezialwissen, das erst die Anwendung eines Talents für bestimmte Zwecke erlaubt) orientieren.

Berufsgeheimnis: Der Held hat von einem Zunftmeister ein Geheimnis der Handwerkskunst (selten einmal einer anderen Talentgruppe) erfahren, das ihm besondere Herstellungsverfahren oder die Verwendung spezieller Materialien erlaubt. Typische Beispiele stammen hier in erster Linie aus der Schmiedekunst, wo z.B. Damaszierungstechniken oder Zwergenspan jeweils ein solches Berufsgeheimnis darstellen. Die Verarbeitung von echtem (Elfen-)Bausch oder die Herstellung von Spinnenseide fallen ebenso in den Bereich der Berufsgeheimnisse wie die Konstruktion von Hand-Torsionswaffen. Die entsprechenden Regelungen bzw. Boni dürfen nur genutzt werden, wenn der Held das entsprechende Berufsgeheimnis kennt.

Dieses Ausschließlichkeitskriterium unterscheidet die Sonderfertigkeit *Berufsgeheimnis* von einer *Talentspezialisierung* (wenn auch letztere je nach Talent durchaus im Erlernen eingeschränkt sein kann). Nicht als Berufsgeheimnis im regeltechnischen Sinn gelten (alchemistische) Rezepte; diese müssen im

Spielverlauf erworben werden (wobei wiederum das Hylailer Feuer ein *Berufsgeheimnis* ist, das sich auf den Herstellungsprozess, nicht aber das eigentliche Rezept bezieht).

Ein einzelnes *Berufsgeheimnis* kann sich durchaus auf mehrere Talente beziehen (wie Spinnenseide, das erst bestimmte Proben auf *Tierkunde* wie auch auf *Webkunst* ermöglicht).

LISTE AUSGEWÄHLTER BERUFSGEHEIMNISSE

Geheimwissen

Arkanil
Blutiger Rotz
Elfenbausch
Flämmung / Fältelung
Hand-Torsionswaffen
Hylailer Feuer
Kugelgestalt / Längengrade
Lehmbacktechnik
Magische Metalle

Spinnenseide
Unauer Porzellan
Vardari-Instrumente
Vinsalter Ei
Winddrache
Zauberteppiche
Zwergenspan

Zugehörige Talente

Sprachenkunde
Heilkunde Krankheit
Pflanzenkunde, Schneidern, Webkunst
Grobschmied
Alchimie, Bogenbau, Feinmechanik, Mechanik
Alchimie
Kartographie, Orientierung, Seefahrt, Sternkunde
Grobschmied
Alchimie, Bergbau, Feinmechanik, Grobschmied
Hüttenkunde, Metallguss
Schneidern, Tierkunde, Webkunst
Alchimie, Töpfern
Holzbearbeitung, Instrumentenbauer
Feinmechanik, Steinschneider/Juwelier
Seefahrt, Zimmermann
Webkunst
Grobschmied

Voraussetzung: das passende Handwerkstalent auf TaW 15 oder höher, ein bis zwei passende Hilfs-Talente jeweils auf TaW 7+

Verbreitung: 2, üblicherweise bei Zunftmeistern und ähnlichen Veteranen

Kosten: 100 AP (selten weniger, bisweilen mehr)

Fälscher: ermöglicht das effektive Fälschen von Schriftstücken und Kunstwerken. Diese Sonderfertigkeit beinhaltet das Nachahmen von fremden Schriften, die Herstellung von falschen Siegeln, die Auswahl des richtigen Papiers und Farben, verschiedene Alterungstechniken und ähnliches.

Sie erleichtert alle Proben (also meist solche auf *Schriftlicher Ausdruck*, *Alchimie*, *Malen/Zeichnen* und andere handwerkliche Talente), die sich um eine solche Fälschung drehen, um 3 Punkte. Proben auf *Sinnenschärfe* oder passende Wissenstaleute zum Enttarnen einer solchen professionellen Fälschung sind zusätzlich zu den bei den Proben übrigen TaP* um 5 Punkte erschwert.

Jedoch hilft diese Sonderfertigkeit auch beim Erkennen solcher Fälschungen. Diese Proben sind um 5 Punkte erleichtert.

Verbreitung: 2

Voraussetzungen: *Alchimie* 5, *Malen/Zeichnen* 7, *Schriftlicher Ausdruck* 5; passende Schriften 7+

Kosten: 100 AP

Geländekunde: Diese Fertigkeit steht einem Helden offen, wenn er längere Zeit in einer bestimmten Art von Wildnis verbringt. Er ist mit dieser Art von Umgebung besonders vertraut, so dass für ihn alle Proben, die sich auf den Umgang mit dieser speziellen Form von Wildnis beziehen, um 3 Punkte erleichtert sind. Das bezieht sich vor allem auf die Natur- und Wissens-Talente *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Wildnisleben*, *Tier-* und *Pflanzenkunde* sowie (je nach Meister-Maßgabe) auch auf *Sinnenschärfe* und *Fährten-suchen* und *Fallenstellen*. Seltene, aber mögliche andere Anwendungsgebiete sind die Identifikation bestimmter, vor allem regional vorkommender Gifte oder Krankheiten mittels der entsprechenden *Heilkunde*-Talente oder die Einschätzung bestimmter Gewässer mit *Seefahrt*-Proben.

Vor allem ist ein geländekundiger Held in der Lage, im entsprechenden Gebiet mittels *Wettervorhersage*- oder *Wildnis-leben*-Proben sehr plötzliche Phänomene vorauszusehen, die ein mit diesem Gebiet weniger vertrauter Held nicht

erahnen kann (zum Beispiel einen für diese Region typischen plötzlichen Wetterumschwung, oder auch tückische Sumpflöcher oder Schneewehen).

Folgende Arten von *Geländekunde* sind möglich: *Dschungelkundig*, *Eiskundig*, *Gebirgskundig*, *Höhlenkundig*, *Maraskankundig*, *Meereskundig*, *Steppenkundig*, *Sumpfkundig*, *Waldkundig*, *Wüstenkundig*.

Geländekunde kann mehrfach (also für verschiedene Geländetypen) gewählt werden.

Voraussetzungen: kann nur durch längeren Aufenthalt (mindestens 12 Monate) im entsprechenden Gelände erlernt werden; es ist allerdings auch kein weiterer Lernzeit-Aufwand erforderlich. Die 12 Monate können unterbrochen werden, längere Unterbrechungen können dann jedoch zusätzliche Zeit erfordern.

Verbreitung: 7, kann ohne Lehrmeister erlernt werden

Lernkosten: 150 AP für die erste *Geländekunde*, jedes zusätzliche Gelände je 100 AP

Kulturrkunde: "Wenn zwei das Gleiche machen, ist es doch nicht dasselbe." Die Lebewesen aller Kulturen müssen essen, kennen überderische Wesen, horten einen Schatz aus Sagen und Legenden, kleiden oder schmücken sich, halten ihre Herrscher oder Ältesten in Ehren – aber alle auf unterschiedliche Art und Weise.

Proben auf alle Gesellschaftlichen und bestimmte Wissens-Talente (*Geschichtswissen*,

Götter/Kulte, *Heraldik*, *Philosophie*, *Rechtskunde*, *Sagen/Legenden*, *Staatskunst*, unter Umständen auch *Baukunst*, *Brettspiel*, *Kriegskunst*, *Kryptographie*, *Magiekunde*, *Schützen* und *Sprachenkunde*), teilweise auch auf die Eigenschaft *Charisma*, sind außerhalb der eigenen Kultur bzw. 'kulturübergreifend' meist erschwert (um mindestens 3, eher 7, teilweise auch bis zu 15 Punkten; siehe die Anmerkung zu Gesellschaftlichen Talenten auf Seite 22–23). Die Sonderfertigkeit *Kulturrkunde* erlaubt es, diese Erschwernisse zu ignorieren. Zuschläge, die auch ein Mitglied der entsprechenden Kultur betreffen würden – etwa SO-Differenz –, werden hierdurch nicht beeinflusst.

Als wählbare Kulturen für diese Sonderfertigkeit gelten die Kulturen *Mittelreich*, *Almada*, *Andergast* und *Nostria*, *Bornland*, *Svelltal*, *Nordlande*, *Horasreich*, *Zyklopeninseln*, *Amazonen*, *Arani*, *Tulamidenlande*, *Novadi*, *Ferkina*, *Zahori*, *Thorwal*, *Gjalskerländer*, *Fjarning*, *Waldmenschen*, *Tocamuyac*, *Maraskan*, *Südaventurien*, *Bukanier*, *Nivesen*, *Norbarden*, *Trollzacker*, *Schwarze Lande*, *Ambosszwerge*, *Brillantzwerge*, *Erzzwerge*, *Hügelzwerge*, *Brobim*, *Auelfen*, *Waldelfen*, *Firnelfen*, *Steppenelfen*, *Orks*, *Goblins*, *Archaische Achaz*, *Stammes-Achaz*, *Trolle*, *Grolme* sowie evtl. weitere bei der Entdeckung 'neuer' Kulturen.

Voraussetzungen: KL und IN mindestens 10, Kenntnis der Sprache der Kultur mindestens 5. *Kulturrkunde* wird in erster Linie durch den Aufenthalt unter Personen der betreffenden Kultur erworben (mindestens ein Jahr; dabei dann jedoch kein weiterer Zeitaufwand), es ist aber durchaus auch möglich, genügend über eine Kultur aus Reiseberichten, Schriftwechseln oder von einem Lehrmeister aus der entsprechenden Kultur zu erfahren (was jedoch einen den AP entsprechenden Zeitaufwand mit sich bringt).

Verbreitung: 7, kann ohne Lehrmeister erlernt werden

Kosten: kostenlos (0 AP) für die *Kulturrkunde* der eigenen Kultur; 150 AP für jede weitere Kultur; verbilligt (75 AP) für Helden mit dem Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* bzw. der Sonderfertigkeit *Nandusgefälliges Wissen* (doppelt verbilligt für Helden mit dem Vorteil *und* der Sonderfertigkeit: 38 AP).

Meister der Improvisation: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der kann fehlendes Werkzeug durch improvisierte Hilfsmittel kompensieren. Als Meister sollten Sie eventuelle Probenzuschläge halbieren, die



durch schlechtes, unvollständiges oder nicht vorhandenes Werkzeug entstehen, wenn der Held genügend Zeit hat, andere Hilfsmittel zu suchen: einen Stein als Hammer, Gräser als Schnüre, etwas Scharfkantiges als Schneidewerkzeug und dergleichen.

Wenn ein *Meister der Improvisation* eine Probe in einem Handwerkstalent ablegen soll, das er nicht hat, so dass er auf ein anderes Talent ausweichen muss (siehe Seite 13), gelten für ihn nur die Hälfte der verhängten Erschwernisse.

Voraussetzungen: IN und FF mindestens 12
Verbreitung: 7, ergibt sich vor allem aus Praxis
Kosten: 200 AP

Nandusgefälliges Wissen: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der besitzt eine für aventurische Verhältnisse fantastische Allgemeinbildung und ist in der Lage, Wissen aus verwandten Gebieten zu kombinieren und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. Beim Ableiten eines nicht vorhandenen Wissenstalents gelten für einen Besitzer dieser Sonderfertigkeit nur die Hälfte der verhängten Erschwernisse, insbesondere auch beim Ableiten auf die Eigenschaft Klugheit (Näheres zum Ableiten siehe Seite 13/14). Dies kommt insbesondere bei Kenntnissen zum Tragen, die nur schwer von einem existierenden Wissens-Talent abgedeckt werden, z.B. die Kenntnis bedeutender Künstler und Kunstwerke, verbreiteter Gedichte und Standorte großer Bibliotheken. Der Held hat große Übung in der Bibliotheksrecherche und braucht nur die halbe Zeit, um interessante Dinge in Büchern ausfindig zu machen.

Voraussetzungen: KL und IN mindestens 12
Verbreitung: 4, bei allen Kulturen und Professionen, die auf Allgemeinbildung Wert legen
Kosten: 200 AP; automatisch beim Vorteil *Akademische Ausbildung (Gelehrter)*

Ortskenntnis: Der Held hat Kenntnis eines bestimmten Gebiets, seiner Weghindernisse, Wetterverhältnisse, Straßenbedingungen, wilden Tiere und dergleichen. Das Gebiet sollte nicht größer als 100 Rechtheilen (Quadratkilometer) sein, kann aber auch (im Falle eines Flusses oder einer Küste) eine Strecke

von 100 mal 1 Meile oder gar eine Straße und deren nächste Umgebung (also etwa 250 Schritt mal 400 Meilen) sein. In einer Kleinstadt bedeutet dies Kenntnis der Stadt, ihrer Abkürzungen, Kanalisationsanlagen, des Verhaltens der Garde und so fort; in einer aventurischen Großstadt (ab ca. 10.000 Einwohnern) steht *Ortskenntnis* nur für die Kenntnis eines einzelnen Stadtteils. Diese Sonderfertigkeit kann mehrfach (wie für benachbarte Stadtteile, den Verlauf des Großen Flusses und mehr) gewählt werden.

Spieltechnisch erlaubt diese Sonderfertigkeit, bis zu 7 Punkte aus Probenzuschlägen auf passende Talente (*Wildnisleben* und *Orientierung* in der freien Natur, *Gassenwissen* und *Orientierung* in Städten) zu ignorieren, wenn sich der Held am passenden Ort aufhält.

Voraussetzungen: längerer Aufenthalt an gewünschtem Ort oder häufigere Reisen entlang der Strecke (Meisterentscheid; bei 'Aufenthalt' jedoch nicht unter einem halben Jahr); es ist allerdings auch kein weiterer Aufwand an Lernzeit erforderlich.

Verbreitung: 7, aus der Praxis heraus

Kosten: 150 AP pro bekannter Örtlichkeit / Strecke für die erste *Ortskenntnis*, 100 AP für alle folgenden

Rosstäuscher: Mit Hilfe dieser Sonderfertigkeit kann ein Tier (auch aventurisch fast ausschließlich Pferde – daher der Name) gezielt 'geschminkt', d.h. optisch aufgewertet, werden, um einen höheren Preis beim Verkauf zu erzielen. Der Held kennt viele Methoden und kann sie selbst anwenden (siehe *Zoo-Botanica Aventurica*). Bei allen Tätigkeiten, die mit dem Verschönern von Pferden zusammenhängen (also vor allem *Sich Verkleiden*, *Tierkunde*, *Ablichten*, *Pflanzenkunde*, *Alchimie*, *Menschenkenntnis* und *Überreden*), hat der Held einen um 5 Punkte verbesserten Talentwert. Dieser Bonus wird auch angerechnet, wenn der Held auf dem Pferdemarkt feststellen will, ob ein Tier mittels solcher Methoden behandelt worden ist.

Voraussetzung: *Reiten*, *Sich Verkleiden*, *Ablichten* und *Überreden* jeweils TaW 7

Verbreitung: 4

Kosten: 100 AP

Standfest: Dies ist die erlernbare, schwächere Variante des Vorteils *Balance*. Helden, die diese Sonderfertigkeit erlernt haben, dürfen alle *Körperbeherrschungs*-, *Athletik*- und *Akrobatik*-Proben um 2 Punkte und alle GE-Proben um 1 Punkt erleichtert ablegen, wenn diese mit dem Balancehalten oder dem Stehenbleiben auf schwankendem Untergrund zu tun haben. Weiterhin hilft *Standfest* im Kampf, nach bestimmten Kampfmanövern stehen zu bleiben (siehe die Manöver *Umreißen* und *Niederwerfen* auf den Seiten 65 bzw. 63) oder einen Sturz bei einem Patzer (Seite 85) zu vermeiden.

Voraussetzungen: GE 12

Verbreitung: 4, bei Kulturen und Professionen, die viel mit schwankendem oder unsicherem Untergrund (Schiffe, Gebirge) zu tun haben

Kosten: 200 AP; ist in den Vorteilen *Balance* / *Herausragende Balance* enthalten

Talentspezialisierung: Oft sind Spezialisierungen möglich, weil der Held sich besonders mit einem bestimmten Bereich des Talents beschäftigt hat. Eine Auflistung, welche Spezialisierungen in welchem Talent möglich sind, finden Sie oben bei der detaillierten Beschreibung der Talente. Im gewählten Spezialgebiet verfügt der Held dann über einen um 2 Punkte höheren effektiven TaW.

Voraussetzungen: TaW 7 für die erste Spezialisierung, TaW 14 für die zweite Spezialisierung, TaW 21 für die dritte Spezialisierung, TaW 28 für eine eventuelle vierte Spezialisierung

Verbreitung: je nach Talent bei entsprechend Vorgebildeten oder durch langjährige Praxis

Kosten: Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Talent kostet 20 AP mal Aktivierungsfaktor, also zum Beispiel 60 AP für ein Talent der Kategorie C. Der Erwerb einer zweiten Spezialisierung in einem Talent kostet das Doppelte, eine dritte das Dreifache, eine Vierte das Vierfache. Die Steigerungskosten des TaW eines spezialisierten Talents werden immer gemäß den Kosten des (unspezialisierten) Grundwerts berechnet.



DIE KAMPFREGELN

Nebelgefüllte Dschungeltäler und kristallglitzernde Höhlensysteme, gramgebeugte Könige und weise Magierinnen, intrigante Händler, rätselhafte Sphingen in glutheißen Wüsten, Eremiten, die auf meilenhohen Felsnadeln hausen, Diebinnen auf orientalischen Basaren – all dies sind Herausforderungen und Hintergründe für spannende, tragische oder humorvolle Spielsituationen ...

... aber ein richtiges, abenteuerliches Rollenspiel – gerade in einer Fantasy-Umgebung – kommt nicht ohne spannende Schwertkämpfe zwischen ritterlichen Gegnern, ohne überirdisch geschickte Bogenschützen, Säbel schwingende, brüllende Piraten (wahlweise auch Axt schwingende, brüllende Barbaren) oder nächtliche Dgenduelle auf Dachfirsten aus. Nicht nur, dass in einer rauen Welt wie Aventurien Kampf bis aufs Blut häufig die letzte mögliche Lösung eines Konflikts (selten die erste oder einzige) ist und auch einige blutrünstige Monstrositäten und Schreckensgestalten nur die Sprache blitzenden Stahls verstehen – taktische Planung, das wechselnde Kampfesglück, die unmittelbare Gefahr für den Helden und die Möglichkeit, alleine eine Entscheidung herbeizuzwingen, machen einen Kampf im Rollenspiel spannend und zu einem wichtigen Element bei jeder Form von Regelwerk.

Die Kampfregeln des **Schwarzen Auges** sollen diese Spannung umsetzen, ohne dabei einerseits jedes kleinste Detail zu regeln und in buchhalterische Feinheiten abzugleiten, auf der anderen Seite zu willkürlich zu sein und die Entscheidung allein dem Zufall oder der Laune des Spielleiters

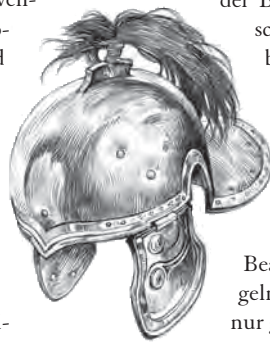
zu überlassen. Sie sind daher in Form eines 'Baukastensystems' aufgebaut. Dies ermöglicht Ihnen, sich nach Belieben jene Komponenten auszusuchen, die Sie für wichtig erachten. In Absprache mit Ihrer Spielrunde können Sie Teile der optionalen Regeln übernehmen oder weglassen, je nachdem, ob Sie mehr Wert auf 'Realismus' oder auf schnelle Spielbarkeit legen.

Wir haben die Kampfregeln unter zwei Gesichtspunkten konzipiert: einerseits ein hohes Maß an Spielbarkeit zu bieten, andererseits möglichst wenig Würfel- und Tabellenaufwand zu verlangen und trotzdem eine spannende Umsetzung echter Kampfsituationen zu erhalten.

Grundsätzlich benötigen Sie nur die Kampf Talente, die Bedeutung der Begriffe **Angriff** und **Parade**, **Trefferpunkte**, **Rüstungsschutz** und **Schadenspunkte** sowie einen kurzen Überblick über die Fernkampfregeln. Alles andere bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Wir haben daher die Regeln auch in der Präsentation entsprechend unterteilt: Alle als **Optional** gekennzeichneten Regelemente gehen über das genannte Grundgerüst hinaus und sind Teil des Baukastens, aus dem Sie sich nach Belieben und Einigung in der Gruppe bedienen können.

Beachten Sie dabei jedoch, dass einige der optionalen Regelmodule am besten als Paket eingesetzt werden, sprich: nur gemeinsam eingesetzt sinnvoll sind.

Die optionalen Regeln machen den Kampfverlauf an vielen Stellen spannend, häufig sogar schneller, sind aber meist von der jeweiligen Situation abhängig und setzen voraus, dass man sich ein wenig in den Helden hineinfindet und sich mit seiner möglichen



ANMERKUNG DER ENTWICKLER

Bei der Konzeption eines Kampfsystems sind viele verschiedene Ansätze möglich: Kampfregeln können versuchen, bewaffnete Gefechte so detail- und originalgetreu wie möglich (bezogen auf irdische Vorbilder) abzubilden, sie können reine abstrakte 'Spielregeln' (mit einem möglichst hohen Maß an 'Gerechtigkeit' und 'Ausgewogenheit') sein oder aber helfen, einen von Spielleitern und Spielern erzählerisch durchlebten Kampf zu visualisieren.

Dazu kommt, dass im Rahmen des von uns geförderten 'Phantastischen Realismus' heroische und 'überlebensgroße' Aktionen zwar durchaus möglich sein sollten, dass aber ebenso grundsätzlich jeder Held sterblich ist und eine blanke Waffe oder auf ihn gerichtete Armbrust als Bedrohung empfinden sollte.

Und wenn er Kämpfe gewinnt, sollte ihm dies gelingen, weil er sein Handwerk (in diesem Fall das Kämpfen) gut beherrscht und über Jahre trainiert hat, und nicht etwa deshalb, weil er eigentlich Erfahrungen in anderen Gebieten gesammelt und daher eine höhere LE und KK hat oder weil eine Verkettung glücklicher Umstände oder andere höhere Mächte ihn beschützt haben. Das heißt: Ein Kampf sollte durch gute Talentwerte, Kampferfahrung, Teamarbeit (wenn möglich) sowie geschickte Wahl von Waffen und Kampfaktik entschieden werden, nicht durch breit gestreute Zufallselemente oder ständiges Eingreifen des Spielleiters.

Auch in einer Fantasywelt sollen Kämpfe nicht Selbstzweck und erster Lösungsansatz sein, sondern nur dort eingesetzt werden, wo sie dramaturgisch passen – und vom besagten Phantastischen Realismus her auch häufiger nötig sind als im 'echten Leben'. Daher gilt auch in Aventurien, dass, wer sich in einen Kampf begibt, darin

umkommen kann – reden mag nicht in jeder Lage möglich sein, aber fliehen fast immer, und wer trotz anderer (besserer) Möglichkeiten den Kampf sucht, der sollte auch wissen, dass er ein hohes Risiko eingeht.

Wenn man dazu noch in Betracht zieht, dass **Das Schwarze Auge** Freunde und Freundinnen verschiedener Spielstile und historischer Epochen am Spieltisch vereint und dass sich dies auch (teilweise sehr phantastisch, dafür weniger realistisch) in den Kulturen Aventuriens niederschlägt, also alles andere als 'sorten-' oder 'genrerein' ist, dann können aventurische Kampfregeln immer nur Kompromisse sein.

In diese Regeln sind also nicht nur das Studium historischer Kampftechniken und Strategien, antiker und mittelalterlicher Materialwissenschaft sowie Schaukampf- und Reenactment-Erfahrung der Autoren und Designer eingeflossen, sondern auch – und in nicht geringem Anteil – 'Erfahrung' aus vielen Jahren Rollenspiel (auch anderer Systeme), aus Romanen, aus Fantasy-, Ritter- und Musketierfilmen.

Darüber hinaus hatten wir die Absicht, ein Gleichgewicht zwischen erzählerischem Tempo, eingängigen und schnell erklärten (weil schlüssigen) Grund-Spielregeln und zumindest auf den ersten Blick glaubhafter Pseudo-Realität zu schaffen. Aber wie üblich ist es natürlich Ihre Entscheidung, mit welchen der Regeln Sie spielen wollen – so lange Sie sich in Ihrer Gruppe einig sind, ist es kein Problem, den Schwerpunkt entweder auf Realismus, auf Dramaturgie, auf Tempo oder Einfachheit der Regeln zu legen bzw. Abwandlungen, Auswahlen oder Hausregeln einzubeziehen.

Vorgehensweise im Kampf beschäftigt. Wenn Sie einen kämpferisch orientierten Helden (entsprechend der Auflistung auf den Seiten 94 bis 122 aus **Wege der Helden**) spielen, sollten Sie die Verwendung der Optionalen Kampfregeln auf jeden Fall in Betracht ziehen. In den of-

fiziellen Abenteuern des Schwarzen Auges gehen wir für gewöhnlich davon aus, dass die optionalen Regeln ebenfalls verwendet werden. Es gibt jedoch auch eine Reihe von Abenteuern, die alleine mit den Grundregeln spielbar und dementsprechend gekennzeichnet sind.

VOR DEM KAMPF – DIE FESTLEGUNG DER KAMPFWERTE

Schon bei der Erstellung Ihres Helden sollten Sie die folgenden Werte berechnen und auf dem Heldendokument eintragen:

 Berechnen Sie den **Angriff-Basiswert** Ihres Helden zunächst als $(MU+GE+KK)/5$; der **Parade-Basiswert** errechnet sich mit $(IN+GE+KK)/5$.

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 Angriff und Parade verteilen, um die AT- und PA-Werte zu erhalten. Allerdings darf der Unterschied der zugeteilten Talentpunkte höchstens 5 Punkte betragen. Ausnahme hiervon sind die Talente *Lanzenreiten* und *Peitsche* als reine AT-Techniken, bei der alle Talentpunkte direkt auf den Angriff-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, in der Sie auch eintragen können, 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 $(IN+FF+KK)/5$. Zu diesem Basiswert addieren Sie dann jeweils die vollständigen Talentpunkte des entsprechenden Fernkampf-Talents und erhalten so den Wert, auf den Sie letztendlich eine Probe ablegen, wenn Sie mit dieser Waffe angreifen wollen. Informationen zum Fernkampf finden Sie ab Seite 93.

 Ein weiterer für den Kampf bedeutender Wert ist der **Initiative-Basiswert**, der sich $(MU+MU+IN+GE)/5$ berechnet. Zu diesem Basiswert wird am Anfang eines Kampfes noch 1W6 (bei der Sonderfertigkeit *Klingentänzer* 2W6) addiert, um die aktuelle Initiative zu bestimmen. Näheres zum Thema Initiative und die Aufteilung der Kampfrunde finden Sie ab Seite 52.

 Viele Helden, zumal professionelle Kämpfer, verfügen über eine Reihe für den Kampf wichtiger **Sonderfertigkeiten**, die Sie ebenfalls auf dem Heldenbogen notieren sollten. Diese Fertigkeiten legen zum Beispiel fest, ob ein Kämpfer von einer Rüstung weniger behindert wird, ob seine Initiative sich ändert und dergleichen mehr. Eine Auflistung der Sonderfertigkeiten finden Sie in den jeweiligen Kapiteln: auf den Seiten 72–77 (Bewaffneter Kampf), 88–93 (Waffenloser Kampf), 101 (Kampf zu Pferd) und 95 (Fernkampf).

DIE KAMPFTECHNIK-TALENTE

Wie Sie bereits auf Seite 18 gelesen haben, werden in diesen Talenten keine besonderen Talentproben gewürfelt. Stattdessen werden anhand der Eigenschaftswerte des Helden die Basiswerte für Angriff, Parade und den Fernkampf (also den Einsatz von Schuss- und Wurfaffen) ermittelt, zu denen sich dann (als Ganzes oder aufgeteilt) die Talentpunkte für die jeweilige Kampftechnik hinzu addieren (s.o.). Weitere Informationen zu den verschiedenen Kampftechniken, alle Regelungen über ihren Einsatz und Auswirkungen finden Sie auf den folgenden Seiten.

 Tragen Sie nun für Ihren Helden die Waffen und die Rüstungsteile ein, die er in einem Kampf üblicherweise mit sich führt, und schreiben Sie die entsprechenden AT- und PA-Werte auf. Die endgültigen Werte von AT, PA und INI ermitteln sich schließlich noch durch die **Behinderung durch Rüstung** (siehe Seite 56) und den Einsatz der **Waffenmodifikatoren** (Waffenliste auf den Seiten 123ff.). 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 eventuell der **Ausdauer** von Bedeutung; die **Wundschwelle** gibt an, ab welcher SP-Anzahl in einem einzelnen Angriff ein Held eine Wunde erleidet.

STEIGERUNG DER BASISWERTE, STEIGERUNG VON ANGRIFF- UND PARADEWERT

Gerade im Hinblick auf die Kampftechniken erhält der Zugewinn an Erfahrung (die Verbesserung der Eigenschaften und Talente) eine entscheidende Bedeutung, denn sowohl die Erhöhung eines Eigenschaftswertes als auch die Steigerung von Talentwerten kann die Werte für 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 einer der reinen Angriffstechniken *Lanzenreiten* oder *Peitsche* oder in einem Fernkampf-Talent verbessert wird, steigt der zugehörige AT-Wert natürlich ebenfalls.

Effektive Behinderung (eBE): Die effektive Behinderung eines Kampftalents (und damit die Verminderung der AT- und PA-Werte) ergibt sich aus der Behinderung durch Rüstung und getragene Last sowie den unten genannten Abzügen. Ein Held, der von seiner Rüstung mit BE 5 behindert wird und eine Hellebarde (Talent *Infanteriewaffen*; eBE: BE–3) führt, hat also eine effektive Behinderung von 2 Punkten, muss also je einen Punkt von AT und PA abziehen; Die BE der Rüstung kann auch durch die Sonderfertigkeiten *Rüstungsgewöhnung I–III* gesenkt werden; näheres hierzu siehe Seite 76. Bei

einer ungeraden eBE wird der erste Punkt Erschwerung von der Parade abgezogen.

Bei Peitsche und Fernkampftalenten wird der eBE-Wert vom gesamten Angriffswert (der Peitschen-AT oder dem FK-Wert) abgezogen; beim *Lanzenreiten* kommt überhaupt keine Behinderung zum Tragen. Beim Kampf vom Pferderücken aus gilt üblicherweise die halbe Behinderung: $eBE = (BE/2)$ – je nach Waffe.

Ausweichen: Auch im Bereich Kampf sind einige Talente untereinander recht ähnlich, so dass ein Schwertkämpfer üblicherweise auch weiß, wie er mit einem Anderthalbhänder umzugehen hat; die Abzüge vom Talentwert betragen hier 5 Punkte, von denen 2 vom AT- und 3 vom PA-Wert abgezogen werden, bei Fernkampftalenten 5 Punkte vom FK-Wert.

Ist ein Held gezwungen, eine Waffe zu benutzen, für die er kein Talent besitzt und die auch keine Ersatzweise verwendbare Fertigkeit aufweist, so muss er mit seinen AT/PA-Grundwerten und den oben genannten Abzügen (AT–2, PA–3) kämpfen. Wenn man nicht mit dem Original-Talent kämpft, können nur solche Manöver eingesetzt werden, die für beide Kampftalente erlaubt sind. Es gibt einige Waffen, die durchaus mit verschiedenen Kampffertigkeiten gleich effektiv geführt werden können.

Eine Ableitung erfolgt immer vom unspezialisierten TaW – eine Spezialisierung (s.u.) auf Schwerter (Kurzschwerter) verbessert also nicht den Kampfwert für Khunchomer. Es ist auch möglich, die Ausweichfertigkeit zu verwenden, wenn die Heldin das geforderte Original-Talent besitzt – eine Kämpferin, die weiß, wie ein Schwert aussieht (TaW 2), aber ihr ganzes Leben den Kampf mit dem Degen geübt hat (TaW 16), kann durchaus stets mit ihren Fechtwaffen-Kampfwerten attackieren und parieren. Um jedoch einen *Wuchtschlag* nutzen zu können, muss sie mit den Werten kämpfen, die ihr Schwert-TaW vorgibt.



Xerwolf ist ein ganz passabler Schwertkämpfer (AT 14, PA 12, beherrscht unter anderem die Manöver Betäubungsschlag und Entwaffnen). Eines Abends ertappt er einen Dieb, der sich gerade an seinem Schreibtisch zu schaffen macht. Da er keine Waffe dabei hat, reißt er den Schmuckdegen vom Kamin und greift

Name des Talents: Der Name des Talents nennt immer die Kategorie der Waffen, die mit diesem Talent geführt werden können. Dabei kommt es mitunter vor, dass der Name mit einer bestimmten Waffe übereinstimmt. Lassen Sie sich davon nicht irritieren: Der Khunchomer ist kein Säbel, wird aber mit dem Talent Säbel geführt.

Hinter dem jeweiligen Talent steht, zu welcher Art von Kampf es geeignet ist. Hier gibt es die Unterscheidung zwischen Waffenlosem Nahkampf, Bewaffnetem Nahkampf, Bewaffnetem Kampf (die 'Mittelstreckenwaffen' Peitsche und Lanze) sowie Fernkampf. Für jede dieser Arten gelten eigene Regeln die Sie in den entsprechenden Kapiteln finden. Außerdem wird hier auch noch erwähnt, ob es sich um ein Basis-Talent handelt.

eBE: Die effektive Behinderung und ihre Berechnung wird oben auf dieser Seite erklärt.

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Nur auf die hier genannten Talente kann ausgewichen werden. Siehe hierzu Seite 13.

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Eine vollständige Liste aller Waffen und ihrer Werte finden Sie ab Seite 123. Manche Waffen können mit unterschiedlichen Talenten geführt werden, sie sind dann bei jedem Talent genannt. Improvisierte Waffen werden zwar mit dem betreffenden Talent geführt, sind aber eigentlich nicht für den Kampf gedacht und dementsprechend nicht ausgewogen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 115.

Besonderheiten: Bei manchen Waffen gibt es noch Sonderregeln zu beachten, die hier genannt sind.

Mögliche Manöver/Sonderfertigkeiten: In den einzelnen Unterabteilungen des Kampfs finden Sie spezielle Manöver, die ein Kämpfer im Kampf einsetzen kann. Diese Manöver sind allerdings nur mit bestimmten Waffenarten auszuführen und meist an Sonderfertigkeiten gekoppelt.

Steigern: Waffentalente sind unterschiedlich schwer zu lernen. Der Buchstabe hier nennt die Spalte in der SKT, nach der dieses Talent gesteigert werden kann. *Begabungen* und *Unfähigkeiten* verschieben die Spalten nach links bzw. rechts.



den Schurken an. Leider hat er den Umgang mit Fechtwaffen nie gelernt, aber mit der Technik des Schwertkampfes kann er wenigstens einigermaßen improvisieren: Seine Attacke sinkt auf 12, seine Parade auf 9.

Gerne hätte er den Dieb nun betäubt, aber leider gibt der Degen nicht die Wucht für ein solches Manöver her. Nach kurzer Zeit blutet er aus zwei Wunden an Arm und Bein, und er weiß, dass er dem Dieb mit dieser Waffe nicht mehr lange standhalten wird. In seiner Not versucht er, seinen Gegner zu Entwaffnen – dieses Manöver ist mit Schwertern genauso auszuführen wie mit der Fechtwaffe, die er in der Hand hat. Leider misslingt ihm dieses Manöver, und der Gegner nutzt diese Blöße, um ihn nun seinerseits bewusstlos zu schlagen und mit der Beute zu entkommen.

Steigerung: Die verschiedenen Kampftechnik-Talente sind unterschiedlich schwer zu erlernen; sie werden gemäß der Steigerungskostentabelle (Seite 168) gesteigert, wobei sie üblicherweise zu den Kategorien C, D oder E gehören. Der Maximalwert einer Kampftechnik ist so hoch wie der höhere der beiden Eigenschaftswerte GE und KK plus drei, bei Fernkampfwaffen ist die Auswahl FF, GE oder KK plus drei. Eine Kämpferin mit GE 12 und KK 15 kann eine Kampftechnik also auf einen TaW von 18 steigern.

Gerade im Hinblick auf die Kampftechniken erhält die Verbesserung von Eigenschaften eine entscheidende Bedeutung, denn sowohl die Erhöhung eines Eigenschaftswertes als auch die Steigerung von Tal-

entwerten kann die Werte für Attacke und Parade nach oben bewegen. (Dass ein Held durch ein einschneidendes Ereignis oder eine schwere Verwundung Eigenschaftspunkte verliert und dadurch die Basiswerte sinken, ist sehr selten, kann aber ebenfalls vorkommen.)

Wenn durch veränderte Eigenschaftswerte der AT- oder PA-Basiswert steigt, verbessern sich natürlich auch alle AT- bzw. PA-Werte. Wenn der Talentwert in einem bestimmten Kampftechnik-Talent angehoben wird, muss sich der Spieler entscheiden, ob er in der entsprechenden Kampftechnik den AT- oder den PA-Wert erhöht (wobei die Maximaldifferenz von 5 Talentpunkten weiterhin zu beachten ist – durch die unterschiedlichen Basiswerte oder durch Rüstungs-Behinderung kann der Unterschied zwischen AT und PA natürlich noch etwas mehr betragen). Wenn der Talentwert in einer reinen Angriffstechnik (Peitsche, Lanzenreiten) oder in einer Fernkampftechnik verbessert wird, steigt der zugehörige AT-Wert natürlich ebenfalls.

Spezialisierung: Es ist möglich, sich auf bestimmte Nahkampf- oder Fernkampfwaffen zu spezialisieren. Eine Spezialisierung auf eine bestimmte Waffe gilt als Sonderfertigkeit und ist dort auch aufgelistet und erklärt (siehe Seite 77). Ein Held kann mehrere Spezialisierungen in einem Waffentalent erwerben, sich aber nicht innerhalb eines Talents auf improvisierte Waffen spezialisieren. Auch bei Waffen gilt die Regel, dass die erste Spezialisierung ab TaW 7 möglich ist, eine zweite im gleichen Talent ab TaW 14 usw.

ANDERTHALBHÄNDER (BEWAFFNETER ПАНКАМФ)

Die meisten 'anderthalbhändig' geführten Schwerter und Säbel können zwar – je nach Körperkraft des Helden – auch mit den Talenten *Schwerter* oder *Zweihandschwerter/-säbel* geführt werden, ihre wahren Fähigkeiten erkennt man jedoch nur, wenn man die für sie typischen Manöver in einer Kampftechnik erlernt hat: der schnelle Wechsel von einhändiger zu zweihändiger Führung und zurück – daher auch der Name 'anderthalbhändig'. Trotz ihres nicht unbeträchtlichen Gewichts können gut geführte Andertalhänder ein fast so variantenreiches Klingenspiel ermöglichen wie Fechtwaffen, weswegen dieses Talent auch gerne als die 'Königsdisziplin' unter den Klingengewaffen angesehen wird.

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Andertalhänder, Bastardschwert, Nachtwind, Rondrakamm, Tuzakmesser

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich (nur bei Kenntnis von Halbschwert), Halbschwert, Hammerschlag (außer Nachtwind), Klingengesturm, Klingewand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Die Kampftechnik *Andertalhänder* erfordert grundsätzlich den Einsatz beider Hände; Schilde oder Parierwaffen können nicht zusätzlich geführt werden. Bei der Verwendung der Regeln zu Distanzklas-

sen (Seite 79) können die Waffen Andertalhänder, Rondrakamm und Tuzakmesser sowohl in der Nahkampf- als auch in der Stangenwaffendistanz geführt werden.

Steigern: E

ARMBRUST (ФЕРПКАМФ)

Zwar beziehen auch diese Waffen ihre Energie aus gespannten Bögen (die 'klassischen' Armbrüste), verdrillten Sehnen (moderne Torsionswaffen) oder mechanischen Federn, aber damit enden die Ähnlichkeiten mit Bögen auch schon. Alle armbrustähnlichen Waffen besitzen einen Schaft, einen Abzug und einen Spannmechanismus und alle sind prinzipiell durch Ausrichten aufs Ziel und Auslösen des Abzugs abzuschießen, was das Erlernen des Armbrustschießens gegenüber den Bogen-Techniken deutlich vereinfacht.

eBE: BE-5

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Bogen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Leichte und Schwere Armbrust, Balläster, Eisenwalder, Arbalone, Arbalette, Balestra, Balestrina

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff mit Ansage, Fernkampf vom Pferderücken / Berittener Schütze, Gezielter Schuss, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen, Zielen

Besonderheiten: Wann immer ein Treffer mit einem *Bolzen* mehr als KO/2-2 Schadenspunkte anrichtet, verursacht er eine Wunde; beim Verschießen von *Kugeln* (Balläster, Torsionswaffen) gilt die normale Schwelle von KO/2 SP. Eine Arbalone kann nicht vom Pferderücken aus eingesetzt werden, eine Schwere (Winden-)Armbrust kann nicht

auf dem Pferderücken nachgespannt werden.

Das in Myranor verwendete Talent *Bela* entspricht dem Talent *Armbrust*.

Steigern: C

BELAGERUNGSWAFFEN (ФЕРПКАМФ)

Mit diesem Talent wird die Bedienung diverser mechanischer Geschütze und 'Großgeräte', von der Belagerungs-Armbrust bis hin zum riesigen 'Zyklopen' geregelt.

eBE: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: – (nur bei der Hornisse: Armbrust)

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Ballistische Schleudergeräte (Onager, Zyklop), Hornisse, Torsionsschleudern (Aal, Rotze), Drachenmäuler und Belagerungs-Armbrüste
Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff mit Ansage (außer bei ballistischen Schleudergeräten), Geschützmeister
Besonderheiten: Belagerungswaffen sind nicht von einer einzigen Person zu transportieren; sie können im Kampf üblicherweise nur einmal eingesetzt werden, weil ihre Nachladezeiten meist länger sind, als ein Kampf dauert.

Steigern: D

BLASROHR (ФЕРПКАМФ)

Das Blasrohr, mit dem kleine, meist vergiftete Pfeile verschossen werden, ist eine hauptsächlich im Dschungel der Waldmenschen verbreitete Waffe.

eBE: BE-5

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –
Mit diesem Talent zu führende Waffe: Blasrohr

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff mit Ansage, Meisterschütze, Scharfschütze

Besonderheiten: Die kleinen Geschosse machen an sich kaum Schaden, sie sind in der Regel eher lästig als gefährlich. Aber da sie üblicherweise mit einem schnell wirkenden Gift bestrichen sind, ist ihre Wirkung nicht nur bei Sklavenfängern in Südaventuriens Dschungeln sehr gefürchtet. Natürlich tritt die Giftwirkung nur ein, wenn der Pfeil die Rüstung durchdringt oder eine ungeschützte Stelle trifft, der Pfeil also mindestens einen SP erzeugt.

Steigern: D; keine Spezialisierung erlaubt

BOGEN (ФЕРПКАМФ)

Bögen sind die Waffe der Wahl für die Bewohner von Steppen, Wüsten und Auen, weswegen sowohl die Elfen wie auch die Orks, die Weidenner wie auch die Novadis für ihre Künste mit dem Bogen bekannt sind. Die Auswahl dieser Schusswaffen reicht vom kompakten Kurzbogen der Novadis bis zum Weidenner Langbogen. Der korrekte Umgang mit Pfeil und Bogen erfordert einiges an Übung, für etliche Bögen auch eine gehörige Kraft.

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Kurzbogen, Kompositbogen, Kriegsbogen, Langbogen, Elfenbogen, Orkischer Reiterbogen

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff mit Ansage, Fernkampf vom Pferderücken / Berittener Schütze, Gezielter Schuss, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen, Zielen

Besonderheiten: Wann immer ein Treffer mit einem Pfeil mehr als KO/2-2 Schadenspunkte anrichtet, verursacht er eine Wunde.

Steigern: E

DISKUS (ФЕРПКАМФ)

Im Gegensatz zu gewöhnlichen Wurfscheiben und -ringen, die aus dem Handgelenk geschleudert werden, erfordern diese Waffen, um effektiv wirken zu können, den Einsatz des ganzen Körpers. Diese Art des Fernkampfes ist nur auf Maraskan und bei den maraskanischen Exilanten bekannt, die jedoch damit überraschende Erfolge erzielen.

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Diskus, Kampfdiskus

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff mit Ansage, Schnellziehen

Besonderheiten: Um einen Diskus werfen zu können, braucht man ebenso viel Platz, wie um eine Zweihandwaffe benutzen zu können. Die Flugbahn eines Diskus ist nicht gerade, sondern immer leicht gebogen. Meister ihres Faches können einen Diskus auf größte

re Entfernungen deswegen sogar so werfen, dass er trifft, obwohl die direkte Flugbahn von einem schmalen Hindernis versperrt ist. (Eventuelle Probenzuschläge sind hier immer Meisterentscheidung.)

Steigern: D; keine Spezialisierung erlaubt

DOLCHE (БЕWAFFПЕТЕР ПАХКАМФ; БАСИТАЛЕНТ)

Hierzu gehören alle zum Stich (und so gut wie nicht zur Parade) geeigneten Klingengewaffen mit einer maximalen Gesamtlänge von einem halben Schritt – also vom als Waffe eingesetzten Essmesser bis hin zum Langdolch, dessen größte Exemplare fast schon als Kurzsword gelten können. Die meisten zum Kampf geeigneten Dolche haben eine gerade, beidseitig angeschliffene Klinge.

eBE: BE-1

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Fechtwaffen, Raufen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Basiliskenzunge, Borndorn, Dolch, Drachenzahn, Eberfänger, Hakendolch, Jagdmesser, Kurzsword, Langdolch, Linkhand, Mengbilar, Ogerfänger, Scheibendolch, Schwerer Dolch, Waqqif; *improvisiert:* Wurfdolch, Wurfmesser, Vulkanglasdolch, diverse Ess- und Arbeitsmesser

Mögliche Manöver: Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen aus der Attacke, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Todesstoß

Besonderheiten: Mit fast allen hier aufgeführten Waffen können Schläge von Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hieb- und Zweihandschwertern/-säbeln nicht pariert werden (Ausnahmen: Kurzsword, Hakendolch). Siehe S. 115.

Steigern: D

FECHTWAFFEN (БЕWAFFПЕТЕР ПАХКАМФ)

Dies sind schmale, fast ausschließlich zum Stich geeignete Klingengewaffen von knapp unter einem Schritt Klingenslänge mit meist reich verzierten Griffkörpern, Parierbügeln oder kompliziert verdrehten Parierstangen. Sie sind elegant, schnell und gelten den einen – Horasiern und Almadanern – als überaus 'modern', den anderen – Weidenern, Thorwalern – als 'lächerliche Geckenwaffen'.

eBE: BE-1

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Dolche, Schwerter

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Degen, Florett, Langdolch, Magierdegen, Panzerstecher, Rapier, Robbentöter, Stockdegen, Wolfsmesser

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten:

Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Todesstoß

Besonderheiten: Mit Degen und Magierdegen können die Schläge von Kettenwaffen und Zweihand-Hieb- und Zweihandschwertern/-säbeln. Siehe S. 115.

Steigern: E

HIEBWAFFEN (БЕWAFFПЕТЕР ПАХКАМФ; БАСИТАЛЕНТ)

In diese Kategorie fallen all jene einhändig geführten Waffen, deren Schadenswirkung primär auf Wucht basiert und mit denen man 'punktförmig' Schaden anrichtet, also zum einen Äxte, die aus einer schweren, breiten Klinge an einem Stiel bestehen und deren Schadenswirkung sowohl auf Wucht als auch auf der Schneidwirkung der Klinge (egal ob mit einem oder als Doppelblatt) beruht, zum anderen all jene Streitkolben, Keulen und Kriegshämmer, die möglichst viel Wucht auf einem Fleck konzentrieren sollen, um Rüstungen zu verbeulen (oder gar mit Stacheln und Schneidblättern zu durchdringen) und Knochen zu brechen.

Die Maximallänge dieser Waffen ist etwa ein Schritt, das Maximalgewicht etwa drei Stein; alles darüber sind Zweihandwaffen. Die Grenze zwischen Äxten und verschiedenen Formen von Streithämmern ist fließend.

eBE: BE-4

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Brabakbengel, Byakka, Gruufhai, Keule, Kriegsfächer, Lindwurmschläger, Molokdeschnaja, Orknase, Rabenschnabel, Schmiedehammer, Schneidzahn, Skraja, Sonnenszepter, Streitaxt, Streitkolben, Zwergenskraja; *improvisiert:* Ast, Beil, Fackel, Fleischerbeil, Knüppel, Sichel, Stuhlbein, Wurfbeil, Wurfkeule

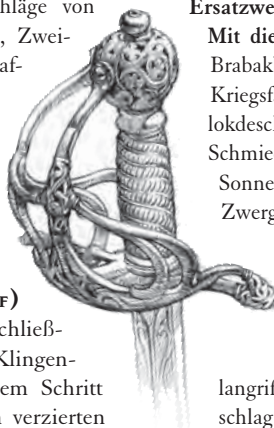
Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Finte, Gegenhalten, Hammer Schlag*, Meisterparade, Niederwerfen*, Schildspalter*, Stumpfer Schlag, Sturmangriff*, Windmühle, Wuchtschlag (Manöver mit * jeweils nicht mit Kriegsfächer)

Besonderheiten: Als Reiterwaffe mit der SF *Reiterkampf* gegen Fußkämpfer eingesetzt erzeugen diese Waffen jeweils 2 TP mehr.

Steigern: D

INFANTERIEWAFFEN (БЕWAFFПЕТЕР ПАХКАМФ)

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 Ha-



ken an der Waffe, um Gegner umzureißen oder vom Pferd zu ziehen.

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Speere, Zweihand-Hiebaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Gefe, Hakenspieß, Hellebarde, Korsepieß, Langaxt, Pailos, Partisane, Schnitter, Sturm-sense, Warunker Hammer, Wurmspieß; *improvisiert:* Sense

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Formations-Parade, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Infanteriewaffen sind mit ihrer Gesamtlänge von etwa zweieinhalb Schritt zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes oder einer Parierwaffe ist nicht möglich. Bei der Verwendung der Regeln zu Distanzklassen (siehe Seite 146) sind Infanteriewaffen üblicherweise in der DK *Stangenwaffen* zu finden.

Steigern: D

KETTENSTÄBE

(BEWAFFNETER ПАНКАМФ)

Der Kettenstab, eine Kombination von zwei etwa zwei Spann langen Stöcken und einer bis zu gleich langen Kette, ist eine sehr seltene Waffe, die hauptsächlich im tulamidischen Raum und bei Phexdiern bekannt ist.

eBE: BE-1

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Kettenwaffen, Zweihandflegel

Mit diesem Talent zu führende Waffe: Dreigliederstab, Kettenstab

Mögliche Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Ein Kettenstab ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten, und ist von der Art der Führung her eine Zweihandwaffe, die gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer Parierwaffe ist also nicht möglich.

Steigern: E; keine Spezialisierung erlaubt

KETTENWAFFEN

(BEWAFFNETER ПАНКАМФ)

Bei diesen Waffen ist eine Kugel oder ein anderes schweres Gewicht, meist noch mit Dornen oder Stacheln gespickt, am Ende einer Kette befestigt, deren Länge knapp unter der des Stiels ist, an dem sie befestigt ist. Es ist hinreichend schwierig, mit solchen Waffen zu parieren – aber es ist auch schwer, den Angriff einer solchen Waffe abzuwehren, da man mit ihr auch um Schilde herum

schlagen und einen solchen Hieb insgesamt schwer abwehren kann.

Ebenfalls mit diesem Talent geführt werden alle Geißeln (als Disziplinierungsinstrumente) und kurzen Peitschen mit mehreren beschwerten Enden (wie die 'Neunschwänzige Katze').

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Kettenstäbe, Zweihandflegel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Geißel, Kettenkugel, Morgenstern, Neunschwänzige, Ochsenherde, Ogerschelle

Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Kettenwaffen ignorieren den PA-Bonus, den Schilde bieten (Seite 131); die Abwehr eines Angriffs mit einer Kettenwaffe ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, (alle außer Fechtwaffen und Dolchen) um 2 Punkte erschwert.

Steigern: D

LANZENREIßEN (BEWAFFNETER KAMPF; РЕЙНЕ АТ-ТЕХНИК)

Dieses Talent stellt den Sturmangriff eines Berittenen mit eingelegter Lanze dar. Es ist ein reines Angriffstalent, das ähnlich wie Fernkampf-Fertigkeiten gehandhabt wird. Mit einer eingelegten Lanze ist es nicht möglich zu parieren. Näheres hierzu finden Sie ab Seite 105.

eBE: –

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Dschadra, Kriegslanze, Turnierlanze

Besonderheiten / Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: angesagter Lanzenangriff (mit der Sonderfertigkeit *Reiterkampf*); siehe das Kapitel zum Lanzengang auf Seite 105ff.

Besonderheiten: –

Steigern: E; keine Spezialisierung erlaubt

PEITSCHEN (BEWAFFNETER KAMPF; РЕЙНЕ АТ-ТЕХНИК)

Hierunter fällt nur die lange Fuhrmannspeitsche, die wegen ihrer Länge schon fast als 'Fernwaffe' anzusehen ist und deswegen auch ebenso gehandhabt wird (Addition des kompletten Talentwerts auf den AT-Basiswert; höhere Proben-Erschwerisse).

Es ist schon eine ziemliche Kunst, mit Peitschen effektiv zu kämpfen, und selbst dann ist eine Parade mit diesen Waffen unmöglich. Allerdings hilft auch ein Schild nicht gegen Peitschenangriffe, und mit diesen Waffen sind einige besondere Angriffe möglich.

eBE: BE-1

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Mit diesem Talent führende Waffe: Peitsche

Mögliche Manöver/Sonderfertigkeiten: Entwaffnen, Umreißen

Besonderheiten: Eine Peitsche ignoriert den PA-Bonus von Schilden.

Steigern: E; keine Spezialisierung erlaubt

RAUFEN (WAFFENLOSER KAMPF; БАСИТАЛЕНТ)

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 einem solchen Angriff durch Blockieren, Auspendeln, Seitwärtsschritte etc. zu entgehen.

eBE: BE

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Besonderheiten/Mögliche Manöver: Betäubungsschlag, Stumpfer Schlag (beides jeweils bei der Benutzung einer Handgemengewaffe oder eines Waffenknaufts), ansonsten je nach Kampfstil (Seite 89). Angriffe mit der bloßen Hand oder dem Fuß richten üblicherweise 1W6 TP(A) an.

Steigern: C; professionelle waffenlose Kämpfer wählen üblicherweise einen *Waffenlosen Kampfstil* (der wie eine Spezialisierung auf eine bestimmte Waffe gehandhabt wird; s. S. 89), der die Bewegungen für diese Art von Kampf festlegt und der bestimmt, welche Sonderfertigkeiten und Manöver – und das sind beim Raufen nicht wenige – eingesetzt werden können. Auch der Einsatz eines Schlagrings (und verschiedener Handgemengewaffen) wird mit diesem Talent geregelt.

RINGEN (WAFFENLOSER KAMPF; БАСИТАЛЕНТ)

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). Ringen-Angriffe richten als Wurf 1W6 TP(A) an oder bringen den Gegner in eine ungünstige Position und erleichtern damit folgende Angriffe oder halten ihn fest; mehr hierzu siehe Seite 88.

eBE: BE

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: je nach Kampfstil (Seite 89)

Steigern: D; professionelle waffenlose Kämpfer wählen üblicherweise einen *Waffenlosen Kampfstil* (der wie eine Spezialisierung auf eine bestimmte Waffe gehandhabt wird; siehe Seite 89), der die Bewegungen für diese Art von Kampf festlegt und der bestimmt, welche Sonderfertigkeiten und Ringen-Manöver sie einsetzen können.

SÄBEL (BEWAFFNETER ПАНКАМФ; BASISTALENT)

Im Gegensatz zu Schwertern werden diese Waffen vornehmlich zum Hieb, selten einmal zum Stich eingesetzt, und ebenfalls im Unterschied zu Schwertern haben sie meist nur eine Schneide (und eventuell eine ausgearbeitete Spitze). Diese Waffenkategorie reicht von kurzen Haumessern über elegante Reitersäbel bis hin zu schweren, fast schon axthähnlichen Waffen.

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Hieb-
waffen, Schwerter

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Amazonasäbel, Arbach, Entermesser, Haumesser, Khunchomer, Kurzsword, Kusliker Säbel, Robbentöter, Säbel, Sklaventod, Waqqif, Wolfsmesser

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelan-
griff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen (nur Arbach, Haumesser, Khunchomer und Sklaventod), Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Als Reiterwaffe mit der SF *Reiterkampf* gegen Fußkämpfer eingesetzt, richten Säbel 2 zusätzliche TP an.

Steigern: D

SCHLEUDER (FERPKAMPF)

Schleudern gehören zu den schlichsten und doch wirkungsvollen Fernkampfwaffen. Mit ihnen können sowohl simple Steine als auch spezielle Bleistücke geschleudert werden. Sie gelten zwar als 'Zivilistenwaffen', da sie speziell von Hirten gerne verwendet werden, aber bis noch vor einigen Jahren zählten zyklöpische Schleuderer zu begehrten Söldnertruppen. Ebenfalls in diese Kategorie gehören Jagdwaffen wie die zwergische Fledermaus und das Lasso, Wurf- und Enterhaken, schlussendlich auch die verschiedenen Formen der an den Rändern beschwerten Wurfnetze, die von Tierfängern oder (selten) Arenakämpfern eingesetzt werden.

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Schleuder, Fledermaus, Lasso, Leichtes Wurfnetz, Schweres Wurfnetz, Wurfhaken; *improvisiert:* Kleines Fischernetz, Enterhaken

Mögl. Manöver / SF: Fernkampfangriff mit Ansage / Scharf- und Meisterschütze

Steigern: E

SCHWERTER (BEWAFFNETER ПАНКАМФ)

Hierbei handelt es sich um Klingenwaffen mit einer Gesamtlänge von einem halben bis einviertel Schritt, wovon die beidseitig ge-

schliffene Klinge mindestens drei Viertel der Länge ausmacht. Schwerter sind zum Hauen und Stechen gedacht, ihre Parierstange erlaubt auch anspruchsvollere Verteidigungsmanöver.

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Andert-
halbhänder, Fechtwaffen, Säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Amazonasäbel, Arbach, Barbarensword, Bastardsword, Breitsword, Kurzsword, Kusliker Säbel, Langsword, Nachtwind, Rapier, Robbentöter, Säbel, Turniersword, Wolfsmesser

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag (nicht Kurzsword), Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelan-
griff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich (nicht Amazonasäbel, Säbel; nur mit Kenntnis von Halbsword, Ausnahme Kurzsword), Halbsword (nur mit Barbaren-, Bastard-, Breit-
Lang- und Turniersword sowie Nachtwind), Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen (nicht Amazonasäbel, Kusliker Säbel, Rapier, Robbentöter, Säbel, Wolfsmesser), Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Todesstoß (nicht Amazonasäbel, Säbel; nur mit Kenntnis von Halbsword, Ausnahme Kurzsword), Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Als Reiterwaffe mit der SF *Reiterkampf* gegen Fußkämpfer eingesetzt, richten Schwerter 2 zusätzliche TP an (nicht Kurzsword).

Steigern: E

SPEERE (BEWAFFNETER ПАНКАМФ)

Dies sind zum einen Waffen von max. 2 Schritt Länge, die üblicherweise einhändig (unten mit e gekennzeichnet; siehe auch Anmerkung in der Waffenliste auf Seite 122) und mit Schild geführt werden können, 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 überhaupt mit dem Speer pariert, was bei den überlangen Waffen ohnehin kaum der Fall sein wird).

Eine besondere Gruppe stellen die pikenähnlichen Waffen (Pike, Drachentöter) dar, die wegen ihrer schieren Länge als Waffen eines einzelnen Kämpfers eher ineffektiv, in geschlossener Formation oder in besonderen Kampfsituationen aber kaum überwindbar sind.

Einhändige Speere können geworfen werden (zweihändige ebenso, aber meist mit einem wenig beeindruckenden Resultat).

eBE: BE-3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Infanteriewaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Drachentöter (z), Dreizack (e), Dschadra (e), Efferdbart (e/z), Holzspeer (e), Jagdspieß (z), Partisane (z), Pike (z), Schnitter (e/z), Speer (e), Stoßspeer (z), Wurmspieß (z); *improvisiert:* Kriegslanze und Turnierlanze im Fußkampf, Wurfespeer

Mögliche Manöver: Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Festnageln (nicht alle Speere), Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Todesstoß, Umreißen

Besonderheiten: Zu einhändig und zweihändig geführten Speeren siehe oben.

Steigern: D

STÄBE (BEWAFFNETER ПАНКАМФ)

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.

eBE: BE-2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Speere
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Kampfstab, Magierstab, Zweililien

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Halbsword, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Umreißen, Windmühle, Wuchtschlag
Besonderheiten: Stäbe sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

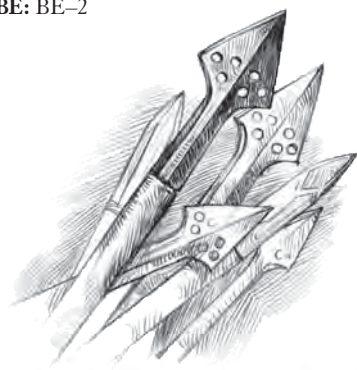
Steigern: D

WURFBEILE (FERPKAMPF)

Diese vor allem bei Piraten und Thorwalern gebräuchliche Fernkampfwaffe ist schwierig zu handhaben, da sie während des Fluges um die Querachse rotiert.

Die meisten Wurfbäute sind 'scharf an allen Kanten' und bestehen gänzlich aus Metall. Ebenfalls mit diesem Talent eingesetzt werden alle sich ebenfalls überschlagenden Wurfbölen und Wurfbölen.

eBE: BE-2



Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Wurfpeere, Wurfmesser

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Wurfbeil, Wurfkeule, Schneidzahn; improvisiert: Stein, Flasche

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff mit Ansage, Fernkampf vom Pferderücken / Berittener Schütze, Scharfschütze, Zielen, Gezielter Schuss

Besonderheiten: –

Steigern: D

WURFMESSER

(**FERNKAMPF; BASISTALENT**)

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

eBE: BE–3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Wurfbeile, Wurfpeere

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Bordorn, Wurfmesser, Wurf dolch, Wurf pfeil, Wurf stern, Wurf scheibe, Wurf ring; *improvisiert:* verschiedene Messer und Dolche

Mögliche Manöver / Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff mit Ansage, Fernkampf vom Pferderücken / Berittener Schütze, Scharfschütze, Meisterschütze, Eisenhagel, Zielen, Gezielter Schuss

Besonderheiten: –

Steigern: C

WURFSPEERE (FERNKAMPF)

Der Wurfspeer ist eine bei allen Völkern gebräuchliche Jagdwaffe und wurde einst auch in größerem Umfang in den aventurischen Armeen eingesetzt. Es gibt Wurfpeere 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 Wurfpeere.

eBE: BE–2

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Wurfbeile

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Efferdbart, Granatapfel, Holzspeer, Speer, Speerschleuder, Stabschleuder, Wurfspeer; *improvisiert:* Dschadra

Mögl. Manöver/Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff mit Ansage, Fernkampf vom Pferderücken / Berittener Schütze, Scharfschütze, Meisterschütze, Zielen, Gezielter Schuss

Besonderheiten: Der klassische Wurfspeer und die Geschosse der Speerschleuder erzeugen eine Wunde, wenn sie bei einem Treffer mehr als (KO/2)–2 SP anrichten.

Steigern: C

ZWEIHANDFLEGEL

(**BEWAFFNETER PAHKAMPF**)

Zweihandflegel (als *improvisierte Waffe* verwendete Dreschflegel oder spezielle Kriegsflegel) sind in ihren Paradenfähigkeiten stark eingeschränkt, jedoch wie alle Kettenwaffen in der Lage, Schilde zu ignorieren, und haben zudem eine nicht zu unterschätzende Auftreffwucht.

eBE: BE–3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Kettenwaffen, Infanteriewaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Kriegsflegel; *improvisiert:* Dreschflegel

Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Zweihandflegel ignorieren den PA-Bonus von Schilden. Es sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

Steigern: D; keine Spezialisierung erlaubt

ZWEIHAND-HIEBWAFFEN

(**BEWAFFNETER PAHKAMPF**)

Bei diesen Waffen kommt es darauf an, die schwere (und bisweilen scharfe) Schlagfläche mit großer Wucht punktgenau ins Ziel zu bringen, da der Stiel der Waffe kaum Schaden anrichtet; für Stiche und Stöße sind diese Waffen nicht geeignet, ebenso sind ihre Paradenfähigkeiten stark eingeschränkt.

eBE: BE–3

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Hieb waffen, Infanteriewaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen:

Barbarenstreitaxt, Echsische Axt, Felsspalter, Gruufhai, Kriegshammer, Langaxt, Orknase, Pailos, Schnitter, Warunker Hammer, Zwergenschlägel; *improvisiert:* Holzfälleraxt, Spitzhacke, Vorschlaghammer

Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes oder einer Parierwaffe ist nicht möglich.

Steigern: D

ZWEIHANDSCHWERTER/-SÄBEL

(**BEWAFFNETER PAHKAMPF**)

Unter dieses Talent fallen alle besonders langen Klingenwaffen, die in erster Linie zum Hieb gedacht sind, mit denen sich aber auch auf kürzere Distanz zustoßen lässt und mit denen 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

Ersatzweise verwendbare Fertigkeit: Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Andergaster, Anderthalbhänder, Boronssichel, Doppelkhunchomer, Großer Sklaventod, Rondrakamm, Tuzakmesser, Zweihänder; *improvisiert:* Richtschwert

Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Formations-Parade, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag; Entwaffnen, Umreißen nur mit Kenntnis von Halbschwert

Besonderheiten: Dies sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich. Mit Ausnahme des Andergasters und der Boronssichel (Entfernung: Stangenwaffe) können Zweihandschwerter und -säbel nach Belieben in den Entfernungsklassen Stangenwaffe und Nahkampf verwendet werden.

Steigern: E

DER KAMPF

Bevor sich die Klingen kreuzen können, müssen noch einige Details geregelt werden. Am besten ist es, wenn Sie als Spieler (und mehr noch als Meister) Stift und Notizzettel zur Hand haben, weil einige veränderliche Werte (Lebensenergie, Ausdauer, Initiative) und eventuelle Wunden notiert werden müssen – dies ständig auf dem Heldenbogen nachzutragen, verwandelt diesen schnell ebenfalls in einen Schmierzettel. Für die 'Verwaltungsarbeit' des Spielleiters haben wir ein Kampfprotokoll und einen Initiativebogen als Kopiervorlage im Anhang abgedruckt.

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 auf Seite 72 genauer erklärt.)

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.

Eine kurze Zusammenfassung des Kampfablaufs finden Sie in der Vorstellung des DSA-Regelkonzepts auf Seite 8.

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 **Initiativphasen** oder einfach Phasen genannt.

Üblicherweise hat jeder am Kampf Beteiligte zwei **Aktionen** pro Kampfrunde, nämlich eine **Angriffsaktion** und eine **Abwehraktion**. Die Angriffsaktion kann ein Kämpfer dann ausführen, wenn er von der Initiative her an der Reihe ist, die Abwehraktion kann jederzeit als Reaktion auf einen gegnerischen Angriff ausgeführt werden. Handlungen des Gegners (z.B. Tiere mit zwei Attackemöglichkeiten) können einen Kämpfer dazu zwingen, seine Angriffs- in eine Abwehraktion *umzuwandeln* oder umgekehrt (siehe Seite 81).

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, weswegen eine Serie solcher Aktionen auch als **längerfristige Handlung** bezeichnet wird. Ein Kämpfer kann bis zu zwei solcher Aktionen pro Kampfrunde durchführen, wobei die erste an Stelle der ihm zustehenden Angriffsaktion stattfindet, die zweite genau acht (8) Initiativphasen später.

Schlussendlich gibt es noch die sogenannten **Freien Aktionen**, die (wie etwa ein Warnruf oder die Aktivierung eines Artefakts) so wenig Zeit und Aufmerksamkeit benötigen, dass man zusätzlich zu jeder Aktion, die man pro Kampfrunde hat, auch noch über eine Freie Aktion verfügt (üblicherweise also zwei pro Kampfrunde). Diese Freien Aktionen können zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Kampfrunde ausgeführt werden, jedoch nur eine Freie Aktion pro Initiativabschnitt und nicht freiwillig in derselben Phase wie eine reguläre Aktion. 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), wahlweise auch nur eine schnelle Skizze und Figuren, die die Helden und ihre Gegner darstellen – und wenn Sie hierfür bemal-

te Zinnfiguren* und Geländeteile einsetzen, macht dies den Kampf nicht nur übersichtlich, sondern sieht überdies noch gut aus.

Wenn Sie dies detailliert regeln wollen, beachten Sie bitte die Optionale Regel zu Bodenplänen auf Seite 78 (auf die wir im Folgenden auch hin und wieder Bezug nehmen werden). Wenn die Kampfsituation einigermaßen klar aus der Beschreibung hervorgeht, können Sie den Kampf natürlich auch rein beschreibend ausfechten.

SCHLAGABTAUSCH UND INITIATIVE

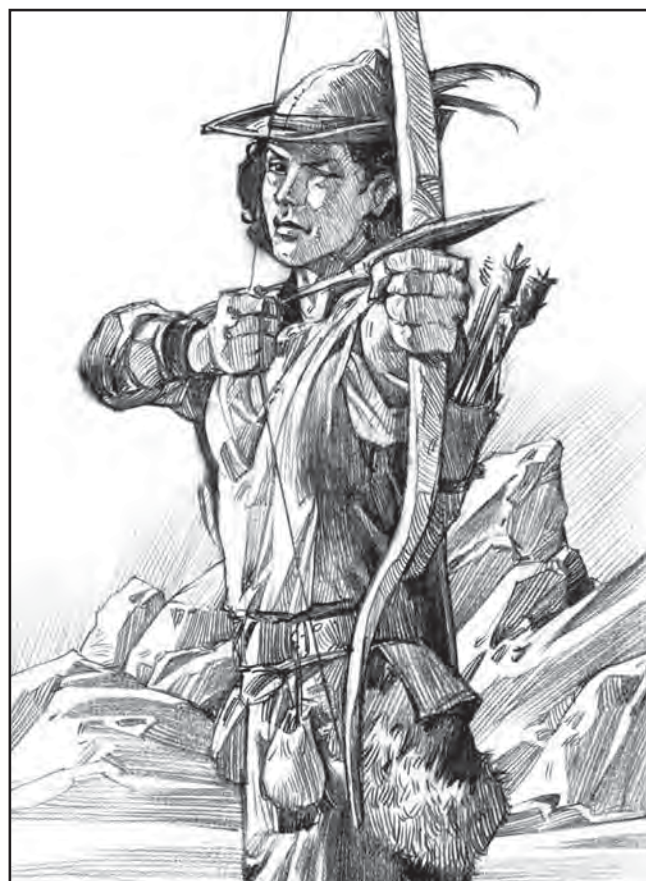
Zu wissen, wer wie gezielt und wie heftig zuschlagen kann (Angriffswerte der Kämpfer, Trefferpunkte der Waffen) ist eine Sache – aber oft kommt es vor allem darauf an, dass ein wohlplatzierter Schlag den Kampf beendet, bevor er richtig begonnen hat. Daher ist es wichtig zu wissen, *wer* den Kampf beginnt und *wer* danach *zu welchem Zeitpunkt* einen Schlag führen kann.

DER INITIATIVE-WERT

Im Zweikampf besitzt derjenige die Initiative und darf den Schlagabtausch eröffnen, der Entschlossenheit (MU), Übersicht (IN) und Beweglichkeit (GE) verbindet und ein wenig Glück auf seiner Seite hat: Zu Beginn des Kampfes wird ein W6 gerollt und das Ergebnis zum Initiative-Basiswert – der sich ja als $(MU + MU + IN + GE) / 5$ berechnet – addiert, um so den Initiative-Wert (INI) zu bestimmen. (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 angegeben – Grundwerten berechnet wird.)

Dazu kommen noch Initiative-Modifikatoren für die Rüstung, die der Kämpfer trägt (in Höhe des BE-Werts, siehe Seite 56) und eventuell für die Waffe, die er führt (im Rahmen von ± 3 Punkten).

Ein Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Kampfflexe* hat zusätzlich einen Bonus von 4 Punkten auf seinen Initiative-Wert (Seite 75), einer



*) Zinnfiguren aventurischer Helden, Meisterpersonen und Kreaturen werden von der Firma Ral Partha hergestellt und sind im Fachhandel erhältlich.

mit *Kampfgespür* noch einmal 2 Punkte mehr (Seite 74). Ein Nahkämpfer mit der Sonderfertigkeit *Klingentänzer* darf zur Bestimmung seiner Initiative 2W6 (anstatt 1W6) würfeln.

Kämpfer, die erschöpft sind oder deren Lebensenergie unter einem bestimmten Wert liegt oder die eine *Wunde* erlitten haben, müssen ebenfalls entsprechende Einbußen hinnehmen (siehe die Ausführungen zu Kampfunfähigkeit und Wunden auf Seite 56/57).

Ebenfalls wichtig für den endgültigen Initiative-Wert ist die Anzahl von Helden und Gegnern (siehe die entsprechende Optionalregel auf Seite 80).

Der Initiative-Wert wird einmal zu Beginn des Kampfs bestimmt und ändert sich danach nur noch durch die Aktionen der Kämpfer.



Alrigio hat als erfahrener Söldner MU 14, IN 11 und GE 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, eBE = BE-2), einen Kürass, einen Morion und Lederzeug trägt (BE 4; durch Alrigios Rüstungsgewöhnung I reduziert auf BE 3), ändert sich durch seine Ausrüstung sein Initiative-Wert auf 8+W6. Seine INI kann also in einem Kampf zwischen 9 und 14 betragen.

Für die Initiative als veränderlichen Wert haben wir auf dem Charakterbogen extra eine Zeile Platz gelassen, und auch das Kampfprotokoll bietet entsprechenden Platz für die Gegner der Helden. (Hier können Sie als Meister z.B. die höchste Initiative immer einkringeln.)

Ein separates Blatt zum Nachhalten der Initiative liegt ebenfalls bei. Auf diesem Blatt können Sie für jeden am Kampf Beteiligten eine Marke einsetzen und diese bei Veränderung der INI verschieben.

Eine weitere Methode für die Spieler ist es, einen W20 vor sich zu legen: Die oben liegende Seite gibt die aktuelle Initiative des Helden an.

ANSAGE DER HANDLUNGEN

Zu Beginn der Kampfrunde fragt der Spielleiter, ob und wie die Helden kämpfen wollen (Angriffs- und Abwehraktionen) oder ob sie auf Kampfaktionen verzichten, um Längerfristige Handlungen durchzuführen (Seite 54). Eine nachträgliche Änderung dieser Entscheidung ist nicht mehr möglich, jeder Held muss mit der Entscheidung leben, die er zu Beginn der Kampfrunde getroffen hat.

Im Zweifelsfall müssen Spieler und Meister diese Entscheidung in der umgekehrten Initiative-Reihenfolge verkünden, also derjenige Kampfbeteiligte zuerst, der im Kampf zuletzt an der Reihe ist. Auf diese Weise haben schnelle Helden die Möglichkeit, auf die Ankündigungen der langsameren Gegner zu reagieren.

Optional: Wenn Sie mit den Regeln zur **Umwandlung von Angriffs- in Abwehraktionen** und umgekehrt spielen (Seite 81), muss dies ebenfalls zu Beginn der Kampfrunde angekündigt werden. Ausnahmen sind jene Helden, die über die Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit* oder *Kampfgespür* verfügen, denn diese können eine solche Umwandlung auch später in der Kampfrunde (bei ihrer ersten eigenen Angriffsaktion bzw. zu einem beliebigen Zeitpunkt) erklären.

REIHENFOLGE IM KAMPF

In der Kampfrunde handeln alle Beteiligten nach der Reihenfolge ihres INI-Werts, beginnend mit dem höchsten Wert; bei Gleichstand beginnt der höhere Basiswert, ansonsten finden die Aktionen gleichzeitig statt. Zu diesem Zweck lässt sich der Meister die INI-Werte der Helden sagen und notiert diese zu-

KAMPFWERTE UND BEGRIFFE (EINE ÜBERSICHT)

Abwehraktion: Eine Aktion, die dazu dient, einen gegnerischen Treffer abzuwehren oder diesem auszuweichen.

Angriffsaktion: Eine Aktion, die dazu dient, einen Gegner im Nah- oder Fernkampf zu treffen.

Aktion: Handlung eines Helden, während die Zeit in Kampfrunden gezählt wird. Üblicherweise hat eine Person in einer Kampfrunde zwei Aktionen – eine Angriffsaktion und eine Abwehraktion – zur Verfügung.

Angriff (AT): der Angriffswert, mit dem ein Held seine Waffe führt. Errechnet sich aus der AT-Basis und dem TaW für die benutzte Waffe.

Ausdauer (AU): ein Maß dafür, wie viel 'Puste' eine Person hat; wird im Waffenlosen Kampf verwendet und kann optional auch bei bestimmten Aktionen verbraucht werden.

Ausdauer-Trefferpunkte (TP(A)): Trefferpunkte durch stumpfe, meist waffenlose Hiebe oder Formen von Betäubungsschaden, die in erster Linie die Ausdauer reduzieren. TP(A) werden durch RS reduziert, der verbleibende Rest – bisweilen SP(A) genannt – in vollem Umfang von der AU abgezogen, zusätzlich zur Hälfte von der LE.

Behinderung (BE): die Einschränkung in der Beweglichkeit durch die getragene Rüstung (und eventuell auch durch sperriges Gepäck, Verletzungen etc.). Hängt in erster Linie von der getragenen Rüstung ab.

Effektive Behinderung (eBE): die effektive Einschränkung durch BE, abhängig vom Kampfstil. Kampf mit einer 'schnellen' Waffe (z.B. Degen oder Dolch) wird durch hohe BE mehr eingeschränkt als bei einer 'langsamen' Waffe (z. B. Zweihänder). Errechnet sich je nach benutztem Kampftalent.

Fernkampf-Wert (FK): der 'Attacke-Wert' einer Fernkampfwaffe. Errechnet sich aus FK-Basis und TaW in diesem Talent.

Freie Aktion: eine sehr kurze, meist instinktive Handlung eines Helden, während die Zeit in Kampfrunden gezählt wird. Üblicherweise hat eine Person in einer Kampfrunde zwei Freie Aktionen zur Verfügung.

Initiative (INI): gibt an, wie schnell und wann ein Held im Kampf handeln kann; errechnet sich üblicherweise als Summe aus dem Initiative-Basiswert und dem Ergebnis eines W6-Wurfs.

Längerfristige Handlung: Eine oder mehrere Aktionen, die eine Person im Kampf einsetzt, um etwas anderes als Angriffs- oder Abwehraktionen durchzuführen (Zaubern, Sprinten, Waffe Laden und dergleichen).

Manöver: Angriffe und Verteidigungen, die über gewöhnliche Attacken und Paraden hinausgehen, werden Manöver genannt. Manöver können aus einer oder mehreren Aktionen bestehen.

Parade (PA): der Verteidigungswert, mit dem ein Held versuchen kann, eine gegnerische Attacke abzuwehren.

Rüstungsschutz (RS): schützt vor Waffen-Schaden und hängt von der getragenen Rüstung ab; der RS-Wert wird von den TP abgezogen, die ein Gegner erzielt hat, das Ergebnis sind die Schadenspunkte.

Schadenspunkte (SP): Trefferpunkte abzüglich Rüstungsschutz. Dies ist die Menge an Punkten, die nach einem Treffer von den Lebenspunkten abgezogen wird.

Trefferpunkte (TP): der Schaden, den ein Treffer bei dem Getroffenen verursacht; hängt von der benutzten Waffe und der Körperkraft des Helden ab.

Aktionen im Kampf

Freie Aktionen

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).

Ausweichen: Dies bedeutet, sich aus der Reichweite eines gegnerischen Angriffs zu bringen, ohne groß vorzuplanen (Seite 66). Die Aktion *Ausweichen* erfordert eine Probe auf den Ausweichen-Wert des Kämpfers.

Drehen: Beim optionalen Kampf mit Bodenplänen kann eine Drehung um 45° als Freie Aktion eingesetzt werden, um z.B. dadurch einen Gegner nicht mehr im Rücken zu haben.

Passierschlag: Wenn sich die Gelegenheit ergibt, einen Gegner zu treffen, der sich durch den eigenen Kontrollbereich bewegt (Kampf mit Bodenplänen, Seite 78) oder der sich durch eine seiner Aktionen eine Blöße gibt, kann ein ungezielter Passierschlag (siehe Seite 83f.) als Freie Aktion eingesetzt werden.

Rufen: ein Warnruf an die Kameraden, ein kurzer Befehl oder ein Fluch, Hauptsache, er ist nicht länger als drei (kurze) Worte.

Schritt: Der Held kann einen Schritt, gleich in welche Richtung machen; oft ist eine solche Freie Aktion mit Angriffs- oder Abwehraktionen fest verbunden (Veränderung der Distanzklasse, Ausfall o.ä.) Ein Schritt alleine verbessert nicht die Position und verändert nicht die Distanzklasse.

Sich zu Boden werfen: bisweilen nötig, wenn gerade ein Drache im Tiefflug vorbei rauscht, man sich vor einem Schützen oder Zauberer in Deckung werfen will etc. Dies erfordert eine GE-Probe, bei deren Misslingen der Held 1W6 AuP und 1W6 Punkte von seinem Initiative-Wert verliert. Auf jeden Fall liegt der Kämpfer nun am Boden und muss die Nachteile dieser Besonderen Kampfsituation (siehe Seite 57) hinnehmen; vorteilhaft ist, dass man gegen Fernkampfangriffe eine geringere Zielgröße aufweist. Aufstehen aus dieser Lage heraus erfordert die Aktion *Position* (siehe dort).

Waffe oder Gegenstand fallen lassen: Fallen lassen heißt in diesem Sinne nicht: vorsichtig absetzen; die Waffe oder der Gegenstand kann also durchaus an einen unzugänglichen Ort fallen oder im Kampfgetümmel beschädigt werden.

Reguläre Aktionen

Abwehraktion: Eine gewöhnliche *Parade*, ein *Gezieltes Ausweichen* und die meisten anderen Abwehrmanöver verbrauchen je eine Aktion. Einige Abwehrmanöver verbrauchen zusätzliche Aktionen oder Freie Aktionen.

Angriffsaktion: Eine gewöhnliche *Angriffe* und die meisten anderen Angriffsmanöver verbrauchen ebenfalls jeweils eine Aktion. Einige Angriffe verbrauchen zusätzliche Aktionen oder Freie Aktionen.

Atem Holen: Wenn man mit der Optionalregel zu Ausdauer im Kampf spielt (Seite 83), kann man mit dieser Aktion AuP zurückgewinnen.

Bewegen: Sich so viele Schritte weit zu bewegen, wie die GS angibt, und dabei noch auf die Umgebung zu achten, so dass man keine PA-Einbußen erleidet, kostet eine Aktion. Bewegen beinhaltet immer auch die Möglichkeit, sich zu drehen, wobei jede Drehung um 90° je einen Schritt Bewegungsweite kostet. Wird *Bewegen* in einer Runde mit einer Angriffs- oder Abwehraktion kombiniert, so ist diese stets um 4 Punkte erschwert.

Position: Diese Aktion umfasst solche Handlungen wie vom Boden aufzustehen, sich nach einem Ausweichen wieder dem Gegner zuzuwenden, seinen Kampfstil zu ändern und dergleichen. Allgemein steht die Aktion *Position* dafür, sich in eine günstigere Position im Kampf zu begeben, ohne groß den Ort zu verändern.

Taktik: Bei dieser Optionalregel (Seite 80) kann ein Held mit einer Reihe kurzer Befehle und gelungener *Kriegskunst*-Probe dafür sorgen, dass sich eine Gruppe von Kämpfern taktisch geschickt positioniert und dadurch ihren INI-Wert verbessert oder Erschwernisse aus Überzahl von Gegnern abbaut.

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 Heiltränken und Elixieren (10 Aktionen bei Gürteltaschen, 20 beim Rucksack, wenn überhaupt so schnell zugänglich; eine gelungene FF-Probe halbiert diese Zeit). Hierzu gehört auch, eine Waffe ordentlich wegzustecken – dies dauert doppelt so lange, wie die entsprechende Waffe zu ziehen.

Kombination von Kampfactionen und Bewegung / und längerfristigen Handlungen: Erfolgt eine Angriffs- oder Abwehraktion nach einer Aktion *Bewegen* in derselben Kampfrunde, so ist die Kampfaction um 4 Punkte erschwert. Sich nach einer Kampfaction zu bewegen oder loszusprinten, erfordert eine Probe, um sich aus dem Kampf zu lösen (Seite 79). Eine Aktion einer längerfristigen Handlung wird nicht erschwert, wenn sie nach einer Kampfaction stattfindet; eine Kampfaction als zweite Aktion einer Kampfrunde gilt immer als umgewandelte Aktion und ist daher um 4 Punkte erschwert. Zusatzaktionen aus bestimmten Manövern und Sonderfertigkeiten (des Linkhand-Kampfes) dürfen nicht für Längerfristige Aktionen verwendet werden.

Nachladen: Je nach Schusswaffe und deren Zuggewicht dauert es eine unterschiedliche Anzahl von Aktionen, einen Pfeil einzulegen und den Bogen zu spannen bzw. die Armbrust zu spannen und einen Bolzen in die Rinne zu legen (analog bei anderen Fernwaffen). Wie viele Aktionen genau dafür benötigt werden, entnehmen Sie der Tabelle der Fernkampfwaffen auf Seite 130 in der Spalte 'Laden'. Alle Lade-Aktionen müssen nacheinander und ohne Unterbrechung durchgeführt werden (sonst verfallen die bisher aufgewandten Lade-Aktionen); Ausnahme sind mit Winden gespannte Armbrüste, die 'teilgeladen' werden können.

Orientieren: Ein Held kann Aktionen einsetzen, um sich größere Übersicht im Kampfgeschehen zu verschaffen (Seite 55) und dadurch seine INI zu erhöhen. Hierfür sind normalerweise zwei Aktionen nötig, ein Held mit der Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* benötigt nur eine Aktion.

Sprinten: Es kostet zwei Aktionen, sich um dreimal so viele Schritte zu bewegen wie die GS angibt, ohne dabei auf die Umgebung zu achten. Sprinten beinhaltet immer auch die Möglichkeit, sich zu drehen, wobei jede Drehung um 90° je einen Schritt Bewegungsweite kostet. Ein sprintender Held kann nicht angreifen, parieren oder ausweichen.

Talenteinsatz: Es kann sein, dass ein Held während der Kampfzeit ein Talent einsetzen will, um etwas Besonderes zu erreichen, sei es, dass er ein Schloss knackt, während ihm die Kameraden den Rücken freihalten, oder dass er eine bestimmte Strecke klettern will. Die beste Methode, solche Tätigkeiten zu handhaben, ist, ihnen eine bestimmte Anzahl an benötigten Aktionen zuzuteilen und dann von dieser Zahl die übrigbehaltenen TaP aus einer Talentprobe abzuziehen, um so zu bestimmen, wie lange die Aktion wirklich dauert. Nebenbei: Eine solche Aktion ist eigentlich immer wegen des Kampfes in der Umgebung erschwert (siehe **Talentproben**, Seite 13), aber auch meist eine *Spezielle Erfahrung* (siehe Seite 162). Die meisten regeltechnisch geforderten Proben auf Körperbeherrschung, Reiten etc. benötigen eine Aktion.

Waffe ziehen: Um eine Waffe aus einer Gürtel-, Arm- oder Brustscheide zu ziehen, wird eine Aktion benötigt, um eine Waffe aus einer Rückenscheide zu ziehen, sind zwei Aktionen nötig, um einen Schild vom Rücken an den Arm zu bringen, sogar 5 Aktionen. Ein Held mit der Sonderfertigkeit *Schnellziehen* benötigt hierfür jeweils nur eine Freie Aktion, eine Aktion bzw. 3 Aktionen.

Zaubern: Zauber dauern je nach Schwierigkeit eine unterschiedliche Anzahl von Aktionen, was bei den im Kampf verbreiteten Zaubern von 1 Aktion für den BLITZ DICH FIND bis zu z.B. 5 Aktionen für den PARALYSIS reichen kann. Die Aktionen für einen Zauber müssen direkt hintereinander erfolgen und dürfen nicht durch andere Aktionen (mit Ausnahme der Freien Aktionen Schritt und Drehung) unterbrochen werden, ansonsten misslingt der Zauber (bzw. erfordert spezielle Proben, um aufrechterhalten zu werden, siehe **Wege der Zauberei**). Dies bedeutet vor allem, dass Zauberer während der Zauberdauer eines Spruchs keine Abwehraktionen durchführen können und daher verwundbar sind.

sammen mit den INI-Werten der Gegner, um die einzelnen Aktionen nacheinander abzuhandeln.



In einer beispielhaften Heldengruppe haben 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 der erste Ork gleichzeitig. Nach gleichem Muster sind Escallo und Alrigio beide knapp vor dem nächsten Ork (alle 14), bevor die letzten vier Orks agieren können.

Im Kampf kann sich der Initiative-Wert dadurch ändern, dass ein Kämpfer Schaden oder gar eine Wunde erleidet, durch bestimmte Aktionen in eine unvorteilhafte Situation manövriert wird (oder sich selbst ausmanövriert), dass er verzaubert wird (im positiven wie im negativen Sinne) oder die Waffe wechselt. Auch die Veränderung der Anzahl der Kämpfer (sei es, weil eine Partei Nachschub bekommt, sei es, weil einige Streiter kampfunfähig werden) kann sich auf die Initiative auswirken (Optionale Regel zu *Überzahl*, siehe Seite 80). Änderungen der INI kommen sofort nach der Aktion, die sie ausgelöst hat, zum Tragen: Wenn ein Kämpfer mit INI 12 in Initiativphase 13 von einem Pfeil ins Bein getroffen wird und eine Wunde erleidet, sinkt seine INI sofort um 2 Punkte; er ist also erst in Phase 10 an der Reihe. Sinkt die INI eines Kämpfers unter 0, so verliert er eine Angriffsaktion pro Kampfrunde, kann sich also normalerweise nur noch verteidigen. Auch für längerfristige Handlungen (Seite 54) steht ihm dann nur noch eine Aktion pro Kampfrunde zur Verfügung.

ORIENTIEREN

Wenn ein Held sich konzentriert und zwei Aktionen lang ungestört das Kampfgeschehen betrachten kann, und ihm eine Intuitions-Probe gelingt, gewinnt er durch Kampfaktionen verlorene INI zurück und kann seinen INI-Wert so setzen, als habe er zu Beginn des Kampfes eine 6 gewürfelt. Dass dies nicht funktioniert, wenn der Kämpfer in seiner Wahrnehmungs- oder Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist, also z.B. durch einen Zauber gebunden ist oder auf dem Boden liegt, versteht sich von selbst. Je 2 Punkte im TaW *Kriegskunst* erleichtern die IN-Probe um 1 Punkt. Wenn die IN-Probe misslingt, bleibt der INI-Wert unverändert.

Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* benötigen für das Orientieren nur eine Aktion und keine Intuitions-Probe.

Durch Wunden oder aktuell wirkende Zauber verlorene INI-Punkte lassen sich durch Orientieren nicht zurückgewinnen.

Es ist nicht möglich, sich vor Kampfbeginn (also vor dem Ermitteln der Initiative) zu orientieren.

Optional: Wenn Sie mit der Experten-Regelung zu Ausdauer im Kampf spielen (Seite 83), können die zwei Aktionen für *Orientieren* gleichzeitig zu *Atem Holen* genutzt werden.



Elgara (INI mit Waffe und Rüstung: 11) kämpft gegen einen maraskanischen Banditen. Sie würfelt eine 1 und hat somit nur eine Initiative von 12. Ein Sturz (Patzer-Ergebnis; INI -2) und eine Beinwunde (INI -2) lassen ihre Chancen schwinden. Nachdem sie sich wieder aufrappeln konnte, nimmt sie sich die Zeit und orientiert sich neu im Kampfgeschehen: Sie wendet zwei

Aktionen auf, würfelt eine Intuitionsprobe und kann ihre auf 8 gesunkene INI (11 +1 (Würfel) -2 (Patzer) -2 (Wunde)) wieder auf 15 anheben (11 +6 (maximales Würfelresultat) -2 (Wunde)).

ATTACKE UND PARADE

Der durch die Initiative bestimmte Angreifer – also derjenige, der beim Herunterzählen der INI-Werte an der Reihe ist – beginnt den Schlagabtausch mit einer Attacke (also seiner Angriffsaktion). Das heißt, er führt einen Hieb oder Stich gegen den Gegner und versucht, ihn zu treffen.

Ob dies gelingt, entscheidet ein Wurf auf den Attacke-Wert des Angreifers (kurz Attacke-Wurf oder **Attacke**). Ein Kämpfer mit einem AT-Wert von 14 darf also mit dem W20 kein höheres Ergebnis erzielen als 14. Gelingt dies, so trifft der Hieb, falls es dem Verteidiger nicht gelingt, den Hieb mit seiner eigenen Waffe, mit einem Schild oder durch Bewegungen abzuwehren oder ins Leere laufen zu lassen. Dieses Manöver ist die Abwehraktion **Parade**, über deren Erfolg ebenfalls mit dem W20 entschieden wird. Der Verteidiger muss eine Zahl kleiner oder gleich seinem Parade-Wert würfeln, um erfolgreich zu parieren.

Gelingt die Attacke des Angreifers und misslingt die Parade des Verteidigers, so hat ersterer einen **Treffer** erzielt und letzterer einen Treffer hinnehmen müssen – die Waffe des Angreifers richtet **Trefferpunkte** an.

Gelingen Attacke und Parade, so konnte der Verteidiger den Hieb abwehren. Nun wird die Initiative weiter heruntergezählt, und derjenige Kämpfer, die nun an der Reihe ist, führt seine Aktion aus.

Die verschiedenen Varianten der Angriffs- und Abwehraktionen finden Sie ab Seite 59 aufgeführt.

TREFFERPUNKTE (TP) UND SCHADENSPUNKTE (SP)

Immer, wenn der Verteidiger getroffen wird, weil seine Parade misslungen ist, ist dies für ihn eine schmerzhaft Angelegenheit: Er erleidet mehr oder weniger schwere Verletzungen und muss eventuell Einbußen auf seine Kampffertigkeiten hinnehmen. Wann immer der Angreifer einen Treffer landet, ermittelt er, wie viele **Trefferpunkte (TP)** seine Waffe anrichtet. Dies ist ein Würfelwurf, der vom Waffentyp abhängt und den Sie aus der Liste der Waffen in der Spalte 'TP' ablesen können. Hierbei bedeutet das Kürzel '1W6' einen Wurf mit einem sechsseitigen Würfel, '2W6' entsprechend der Summe aus einem Wurf mit zwei sechsseitigen Würfeln. Dazu wird die Zahl addiert, die daneben steht. So bewirkt ein Säbel (TP: 1W6+3) 4 bis 9 Trefferpunkte.

Ansagen (Seite 59) aus verschiedenen Angriffsmanövern oder *Kritische Treffer* (Seite 84) können zu erhöhten TP-Werten führen, und auch bestimmte Zauber verursachen 'äußeren' Schaden, also TP.

Von diesen erwürfelten Trefferpunkten wird noch der Wert der Rüstung des Getroffenen, der **Rüstungsschutz (RS)**, abgezogen (siehe unten). Das Ergebnis aus Trefferpunkten minus Rüstungsschutz sind die **Schadenspunkte (SP)**, die ein Getroffener erleidet. Die Schadenspunkte werden von der Lebensenergie des Kämpfers abgezogen. Schwere Treffer (hohe SP-Zahl) können besondere Auswirkungen wie **Wunden** nach sich ziehen (siehe Seite 57).

Einige besondere Angriffsformen, einige Attacken von Tieren und etliche Zauber richten nicht Trefferpunkte, sondern direkt Schadenspunkte an, weil sie entweder die Rüstung gezielt umgehen oder weil es sich bei ihnen um nicht-körperliche astrale Angriffe handelt.

AUSDAUER-TREFFERPUNKTE (TP(A))

Eine besondere Form der Trefferpunkte sind die sogenannten Ausdauer-Trefferpunkte, kurz TP(A), die durch stumpfe Hiebe, Quet-

schungen, kleinere Blutungen etc. entstehen. TP(A) entstehen üblicherweise, aber nicht nur, durch waffenlose Angriffe (siehe das Kapitel zum waffenlosen Kampf ab Seite 87), durch Stumpfe Schläge (siehe Seite 64) oder Betäubungsschläge (Seite 61).

Von den erlittenen TP(A) wird wie auch bei normalen Trefferpunkten der Rüstungsschutz des Getroffenen abgezogen. Die so ermittelten Ausdauer-Schadenspunkte, kurz SP(A), werden jedoch von der Ausdauer des Helden abgezogen; *zusätzlich* erleidet er die Hälfte der Ausdauer-Schadenspunkte als *echte* Schadenspunkte, die von seiner Lebensenergie subtrahiert werden. Aus SP(A) kann unter Umständen sofortige Kampfunfähigkeit resultieren; die echten SP können bei einem genügend schweren Treffer auch *Wunden* verursachen (siehe Seite 57).

RÜSTUNG UND BEHINDERUNG

Wie oben gelesen, dienen Rüstungen dem Zweck, den vom Gegner verursachten Waffenschaden zu vermindern. Wenn die Attacke des Gegners gelungen und die eigene Parade misslungen ist, stellt der Angreifer fest, wie viele Trefferpunkte er mit seiner Waffe erzielt hat. Von diesen Trefferpunkten wird nun der Wert des **Rüstungsschutzes (RS)** des Verteidigers abgezogen. Die verbleibenden Punkte werden als Schadenspunkte (SP) von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen. Ist der Wert negativ, werden sie natürlich nicht auf die Lebensenergie aufaddiert, sondern es wird einfach kein Schaden angerichtet.

BEHINDERUNG (BE) UND EFFEKTIVE BEHINDERUNG (eBE)

Rüstungen schränken allerdings auch die Bewegungsfähigkeit ihres Trägers ein: Eine Rüstung besitzt neben ihrem Rüstungsschutz auch einen **Behinderungswert (BE)**. Wie auch bei Talentproben ergibt sich die **effektive Behinderung (eBE)** aus einem Vergleich der Behinderung durch die Rüstung und dem entsprechenden Wert dieses Waffentals. Sollte diese Berechnung 0 oder einen negativen Wert ergeben, so behindert die Rüstung den Kämpfer überhaupt nicht. Ist das Ergebnis jedoch positiv, so muss es als Malus gleichmäßig vom Attacke- und Paradowert abgezogen werden. Ist die eBE eine ungerade Zahl, so wird der größere Anteil von der Parade des Kämpfers abgezogen, der kleinere von der Attacke.



Kämpft eine Heldin beispielsweise mit einem Kampfstab (Talent Stäbe; eBE: BE-2) und trägt dabei eine Rüstung mit BE 5 (z.B. ein langes Kettenhemd (RS 4, BE 4) und einen Lederhelm (RS/BE +1/+1)), so erleidet sie eine effektive Behinderung von 3 (5 - 2 = 3). Ihre AT sinkt um 1 Punkt, ihre PA um 2 Punkte.

Dazu kommt, dass eine Rüstung auch die Initiative des Kämpfers um ihren BE-Wert senkt (*Rüstungsgewöhnung* – siehe unten – darf angerechnet werden).

Beachten Sie auch, wie gerade schon einmal erwähnt, dass die Behinderung durch Rüstung vor allem auch bei Talentproben auf körperliche Talente zu Buche schlägt. Es kommt also darauf an, ein vernünftiges Gleichgewicht zwischen Rüstungsschutz und Beweglichkeit zu finden (auch, wenn die konkreten Spielwerte den Aventuriern natürlich nicht bekannt sind).

Jedoch nicht nur solche Eigenschaften finden beim Rüstungskauf Erwägung, auch Preis und Gewicht sowie der persönliche Geschmack des Rüstungsträgers wollen beachtet werden. Die auf Seite 135f. 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) – Hinweise hierzu finden Sie auf den genannten Seiten.

Wenn Sie sich Ihre Rüstungsteile ausgesucht haben, addieren Sie alle RS-Punkte, um den Gesamt-RS zu ermitteln. Genauso verfahren Sie mit dem Wert für die Behinderung. Rüstungsteile, bei denen Sie ein „+“ vor der Angabe ihres RS-Werts finden, bieten alleine getragen überhaupt keinen Rüstungsschutz; sie müssen zusammen mit einer angemessenen Rumpfrüstung getragen werden (siehe Seite 134). Wenn Sie mit dem optionalen Trefferzonensystem spielen wollen, finden Sie die nötigen Angaben zu Rüstungen auf den Seiten 109f.

RÜSTUNGSGEWÖHNUNG

Bestimmte Kämpfer sind durch ihre Ausbildung so sehr das Tragen schwerer Rüstungen gewöhnt, dass sie eine Rüstung weniger behindert als durch ihre BE angegeben. Diese Sonderfertigkeit *Rüstungsgewöhnung* kann ein Held, der ständig in schwerer Rüstung kämpft, im Laufe seines Heldenlebens auch nachträglich erwerben und verbessern. Es gibt mehrere Stufen der Rüstungsgewöhnung, die Sie bei den Sonderfertigkeiten auf Seite 76 finden.

Bedenken Sie auch, dass ein schwerer Rucksack auf dem Rücken ebenso behindert wie eine schwere, unbewegliche Rüstung – und gegen eine solche Behinderung hilft auch jahrelange Übung nichts (siehe Last und Tragkraft auf Seite 143).

Beachten Sie bitte, dass bei der Berechnung der Initiative der **BE-Wert** von der Initiative abgezogen wird, nicht der **eBE-Wert**. *Rüstungsgewöhnung* reduziert diesen Abzug wie üblich.

AUSWIRKUNGEN

NIEDRIGER LEBENSENERGIE

Im 'richtigen Leben' ist es durchaus nicht so, dass ein Mensch bis an die Grenze seiner Belastbarkeit ungehindert aktiv ist und dann plötzlich zusammenbricht, sondern eher so, dass es durchaus eine Behinderung darstellt, wenn man 'nur eine Fleischwunde' erlitten hat.

Im Spiel gilt: Hat der Held 5 LeP oder weniger, aber noch mindestens 1 LeP, wird er kampfunfähig, es sei denn, er hat einen der Vorteile *Zäher Hund* oder *Eisern* (oder eine hohe *Selbstbeherrschung*; Seite 83). Kampfunfähige Helden können keinerlei Aktionen (Kampf, Zauberei, Talenteinsatz) ausführen, außer sich mit GS 1 zu bewegen.

Erreicht die Lebensenergie eines Kämpfers 0 Punkte oder weniger, so befindet er sich in einem lebensbedrohenden Zustand und stirbt binnen W6 Kampfrunden mal seiner Konstitution, wenn ihm nicht sofort Hilfe zuteil wird. Sinkt die LE gar unter den negativen Wert der Konstitution, so ist der Kämpfer unwiderruflich tot. Kämpfer mit dem Vorteil *Zäher Hund* verwenden in beiden Fällen den anderthalbfachen Wert ihrer KO.

Ein lebensbedrohlich Verletzter kann dadurch gerettet werden, dass einem Gefährten eine Probe auf das Talent *Heilkunde Wunden* gelingt, die um doppelt so viele Punkte erschwert ist, wie die LeP des Patienten unter 0 liegen. Diese Probe dauert doppelt so viele KR wie die LeP des Patienten unter 0 liegen, abzüglich der übrigbehaltenen TaP aus der Heilkunde-Probe (mindestens jedoch 2 KR). Misslingt die Probe, so erleidet der Patient W6 weitere SP; die Probe kann 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 ...

Optional: Ein Held, dessen LeP unter den negativen Wert seiner Wundschwelle (üblicherweise also KO/2) gefallen sind, hat so schwere Verletzungen erlitten, dass er permanent einen Lebenspunkt verliert. (Dies ist ein Modifikator auf den LE-Basiswert, der also nicht durch Einsatz von AP 'zurückgekauft' werden kann.)



Alrigio (KO 13) liegt mit einem Armbrustbolzen in der Schulter in einer Pfütze seines eigenen Blutes – eine Erfahrung, die er nicht recht würdigen kann, da er durch vorherige Verwundungen (u.a. ein gebrochenes Bein durch einen

Zweihänder) nun insgesamt auf einem Stand von -5 LeP und bewusstlos ist. Beim W6-Wurf fällt eine 3, was bedeutet, dass Alrigio noch 39 Kampfrunden zu leben hat – genügend Zeit für seinen Kameraden Meranthus, um zumindest die Blutung zu stillen und Alrigios Zustand zu stabilisieren: Dazu muss er eine Heilkunde Wunden-Probe +10 ablegen, was 10 KR abzüglich eventueller TaP dauert.*

Optional: Ein Held, dessen Lebensenergie auf weniger als die Hälfte seiner Grund-LE gefallen ist, muss bei allen Eigenschaftsproben (wozu auch Attacken und Paraden zählen) einen Aufschlag von einem Punkt auf den Würfelwurf in Kauf nehmen, bei allen Talent- oder Zauberproben 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. Die GS fällt für die drei Verletzungsstufen um 1, 2 bzw. 3 Punkte, jedoch nicht unter 1.

Kämpfer mit dem Vorteil *Kampfrausch* oder dem Nachteil *Bluttausch* ignorieren die genannten Einbußen durch niedrige Lebensenergie (und die unten genannten Einbußen durch Wunden), so lange sie sich in ihrem jeweiligen Zustand befinden.

WUNDEN

Unter bestimmten Umständen kann ein Kämpfer durch schwere Treffer eine Wunde erleiden. Dies ist immer dann der Fall, wenn der erlittene Hieb oder Stich mehr Schadenspunkte anrichtet, als die Wundschwelle (üblicherweise KO/2) des Helden beträgt. Richtet ein Treffer sogar mehr Schadenspunkte an als die Konstitution des Helden beträgt, erleidet er auf einen Schlag zwei Wunden; liegen die SP sogar über der anderthalbfachen KO, sind es drei Wunden. Der Vorteil *Eisern* und der Nachteil *Glasknochen* verändern diese genannten Schwellen um je 2 Punkte nach oben bzw. unten.



Ein eiserner Held mit KO 13 hat also Wundschwellen von 9, 15 und 22 (halbe KO ist gerundet 7, ganze KO 13, andert-halbfache 20; diese Werte steigen jeweils um 2 Punkte).

Bestimmte Waffen und bestimmte Angriffsaktionen wie der *Gezielte Stich* senken die Wundschwelle um 2 Punkte, richten also leichter Wunden an. Wird ein Held mit KO 13 also von einem Armbrustbolzen oder einem gezielten Stich mit einem Rapier getroffen, betragen seine Wundschwellen 5, 11 und 18 (außer er ist *eisern*, siehe oben). Andere Angriffsarten oder Angriffsaktionen wie *Waffenlose Attacken* oder *Stumpfe Schläge* richten jedoch seltener Wunden an; bei diesen ist die Wundschwelle um 2 Punkte erhöht. Die Wundschwellen-Veränderungen durch Angriffsart und Eisern bzw. Glasknochen sind kumulativ.

Wunden können Knochenbrüche, innere Verletzungen, Gehirnerschütterungen oder ähnliches sein. Sie haben zur Folge, dass AT-, PA-, FK- und INI-Basiswert sowie die GE sofort um je 2 Punkte pro Wunde sinken, die GS um 1 Punkt. (Die GE-Veränderung hat keine weiteren Auswirkungen auf irgendwelche Basiswerte.) Wo eine Wunde genau lokalisiert ist und ob sie eventuell weitere Auswirkungen hat, entscheidet der Meister. Ein ausführliches System zur Treffer-Lokalisierung finden Sie auf den Seiten 107ff.)

Wunden können ebenfalls bei Stürzen entstehen (auch hier über einer Schwelle von KO/2), durch Feuer und Säure etc., nicht jedoch z.B. beim FULMINICTUS, durch Gift (Ausnahme z.B.: Goldleim) oder durch Ersticken. Wunden werden auf dem Heldenbogen markiert, wobei sich die oben genannten Abzüge natürlich aufaddieren.

Wunden heilen langsamer als gewöhnliche LeP-Verluste, wobei die Heilung durch Talentproben und Zauberei erleichtert werden kann. Wunden und Schadenspunkte werden getrennt verzeichnet, so dass ein Held durchaus noch an den Auswirkungen einer Wunde leiden

kann, wenn er bereits wieder volle Lebensenergie hat (siehe die Heilungs-Regeln auf Seite 159).

Auch Treffer, die TP(A) verursachen (siehe Seite 55), können Wunden erzeugen, da die Hälfte der TP(A) bekanntlich echte TP sind. Übersteigen diese echten SP die Wundschwelle, entsteht eine Wunde. Üblicherweise ist bei allen TP(A)-Attacken allerdings die Wundschwelle um 2 Punkte erhöht.

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Nicht jeder Kampf findet unter idealen Bedingungen statt – aber sind es nicht gerade die Degengefächte auf schmalen Dachfirsten, die Säbelkämpfe auf den Planken eines sinkenden Schiffes, die Auseinandersetzungen mit Untoten im flackernden Fackelschein inmitten einer uralten Grabstätte, die besonders spannend sind? Um solchen Kämpfen auch die ihnen gebührende Aufmerksamkeit zukommen zu lassen, haben wir im Folgenden unterschiedliche Faktoren aufgelistet, die Sie in Ihre Kampfsituationen mit einfließen lassen können.

Es gibt also 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.

KAMPF MIT DER 'FALSCHEN HAND'

Normalerweise gelten für eine Waffe, die in der 'falschen' (also üblicherweise der linken) Hand geführt wird, Abzüge von je 9 Punkten auf den AT- und PA-Wert mit dieser Waffe. Ein Rechtshänder, der am rechten Arm verwundet wird und mit der Linken weiterkämpfen muss, verrechnet diese Abzüge mit seinen AT- und PA-Werten. Durch längeres Training mit der 'falschen' Hand kann dieser Malus abgebaut (jedoch kein Bonus aufgebaut) werden, was über die Sonderfertigkeiten *Linkhand* und *Beidhändiger Kampf I* und *II* geregelt wird, die diesen Malus um jeweils 3 Punkte verringern (siehe Seite 73 und 75).

Mit der 'falschen' Hand kann ein TP/KK-Bonus nur genutzt werden, wenn der Kämpfer *Beidhändiger Kampf I* beherrscht.

LIEGENDE UND KNIENDE HELDEN

Es kann viele Situationen geben, in denen ein Held mitten im Kampf nicht auf den Beinen steht, sondern liegt oder kniet. Zum Beispiel, weil er sich mit einem Hechtsprung in Deckung geworfen hat, aber auch, weil ein Gegner ihn mit einem speziellen Manöver zu Fall gebracht hat (oder er sich selbst mit einem Patzer). Entweder er wendet seine nächste Aktion dafür auf, wieder auf die Beine zu kommen, oder er muss in dieser ungünstigen Haltung kämpfen.

Das Verändern der Position von liegend zu kniend oder von kniend zu stehend erfordert immer eine Aktion *Position*, jedoch keine Probe. Will ein Kämpfer in einer einzigen Aktion von der liegenden zur stehenden Position kommen, dann muss er dafür eine GE-Probe ablegen, die um seine volle BE erschwert ist (und eine Aktion *Position* aufwenden).

Ein liegender Kämpfer erleidet Erschwernisse auf seine Kampffertigkeiten in Höhe von AT/PA +3, außerdem kann er nicht (*Gezielt Ausweichen* oder die Aktion *Orientieren*) ausführen. Auch andere Aktivitäten (das Ziehen einer Waffe etc.) können je nach genauer Situation schwieriger oder unmöglich sein (Meisterentscheid).

Kniende Kämpfer haben immer noch Erschwernisse in Höhe von AT/PA +1, das *Ausweichen* ist um 4 Punkte erschwert. Ob ein Held bestimmte Kampfmanöver ausführen kann, hängt von der genauen Situation ab und ist Meisterentscheid.

Umgekehrt ist es deutlich erleichtert, gegen liegende oder kniende Kämpfer anzutreten. Gegen Liegende ist die AT um 3 Punkte erleichtert, die PA um 5; gegen Kniende gilt AT-1 / PA-3.

BEENGTE UMGEBUNG

Etliche Waffen ziehen ihre große Schadenswirkung daraus, dass sie mit viel Schwung geführt werden – und viel Schwung erhält man üblicherweise dadurch, dass man die Waffen in einem großen Bogen beschleunigt. Nun könnte es aber vorkommen, dass sich die Helden – rein zufälligerweise – in einem schmalen, niedrigen unterirdischen Gang befinden, der, sagen wir, zu einer Schatzkammer führt ... und plötzlich von Skeletten attackiert werden. In einer solchen Situation kann es passieren, dass ein Zweihänder als einzige Wirkung hässliche Kratz- und Schabgeräusche von sich gibt anstatt das zufriedenstellende Splintern morscher Knochen ertönen zu lassen.

In solch beengten Verhältnissen wie den gerade beschriebenen erleiden lange Waffen, die mit Schwung geführt werden (*Anderthalbhänder, Kettenwaffen, Peitschen, Stäbe, Zweihandflügel, Zweihandhieb- und Zweihandschwerter/-säbel*) Einbußen von 6 Punkten auf ihren Attacke- und 2 Punkten auf ihren Parawert, es sei denn, sie werden – wenn möglich – mit der Sonderfertigkeit *Halbschwert* geführt. *Hieb- und Infanteriewaffen, Säbel* und *Schwerter* erleiden einen AT-Malus von 2 Punkten, *Infanteriewaffen* und *Speere* einen PA-Malus von 2 Punkten. Auch hier hilft es, wenn die Waffen mittels *Halbschwert* verkürzt eingesetzt werden können.

Ob Verhältnisse beengt sind oder ob die genannten Abzüge etwas geringer ausfallen, ist situationsabhängig und Meisterentscheid. Beengt sind Verhältnisse auf jeden Fall, wenn die Ausdehnung des Raums geringer als die Waffenlänge ist.

KOMBINATION VON MODIFIKATOREN

Die Modifikatoren für Sichtverhältnisse (einschließlich unsichtbarer Beteiligter) oder Wassertiefen sind zueinander nicht kumulativ (man kann nicht gleichzeitig in knietiefem und schultertiefem Wasser stehen), sehr wohl aber die Erschwernisse für verschiedene Umstände, was bedeutet, dass der Kampf gegen ein fliegendes Wesen bei Mondlicht in knietiefem Wasser um +5/+9 Punkte erschwert ist.

Wasserbewohner sind von den Modifikatoren durch den Kampf *im Wasser* genauso betroffen wie Landbewohner (also durch knietiefes / hüfttiefes / schultertiefes Wasser); sie erleiden jedoch überhaupt keine Nachteile im Kampf *unter Wasser*. Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Kampf im Wasser* müssen nur die Hälfte der genannten Erschwernisse beim Kampf in knie-, hüft- oder schultertiefem Wasser hinnehmen. Wesen mit dem Vorteil *Dämmerungssicht* erleiden nur die halben Abzüge bei schlechten Lichtverhältnissen, Wesen mit *Nachtsicht* erleiden bei jeglichen schlechten Lichtverhältnissen nur AT/PA-Abzüge von jeweils 2 Punkten. Die folgende Liste gibt Ihnen einige Beispiele für Proben-Modifikationen (für gewöhnliche Menschen ohne eine spezielle Ausbildung). Die genannten PA-Modifikationen gelten immer auch für Ausweichmanöver.

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Sicht

Kampf im Mondlicht (o.ä. Lichtverhältnissen):	AT +3 / PA +3
Kampf im Sternenlicht (o.ä. Licht):	AT +5 / PA +5
Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit:	AT +8 / PA +8
Kampf gegen Unsichtbare:	AT +6 / PA +6

Umgebung

Kampf in knietiefem Wasser:	PA +2
Kampf in hüfttiefem Wasser:	AT +2 / PA +4
Kampf in schultertiefem Wasser:	AT +4 / PA +6
Kampf unter Wasser:	AT +6 / PA +6
Beengte Verhältnisse, lange Schwungwaffe	AT +6 / PA +2
Beengte Verhältnisse, kurze Schwungwaffe	AT +2
Beengte Verhältnisse, Infanteriewaffe	AT +2 / PA +2
Beengte Verhältnisse, Speer	PA +2

Position

Kampf gegen am Boden Liegenden:	AT -3 / PA -5
Kampf aus liegender Position heraus:	AT +3 / PA +3
Kampf gegen Knienden:	AT -1 / PA -3
Kampf aus kniender Position heraus:	AT +1 / PA +1
Kampf gegen fliegende Wesen:	AT +2 / PA +4

Kampf mit der falschen Hand	AT +9 / PA +9
Kampf m. d. falschen Hand (SF <i>Linkhand</i>):	AT +6 / PA +6
Kampf m. d. falschen Hand (<i>Beidh. Kampf I</i>):	AT +3 / PA +3
Verteidiger überrumpelt*:	AT -5
Verteidiger schlafend / bewusstlos / gefesselt*:	AT -8
Ziel vollkommen unbeweglich**:	AT -10
Gegner in der Überzahl PA +1 pro zus. Gegner (max. +2)	
Freunde in der Überzahl	AT -1

* Die typischen Situationen, die z.B. entstehen, wenn es einem Meuchler gelingt, sich anzuschleichen. Es gilt auch, wenn der Angreifer von hinten angreift. Ein überrumpelter Kämpfer kann diese Attacke nicht parieren.

** Als vollkommen unbeweglich gelten eigentlich nur unbelebte Objekte wie Türen, Möbel oder Statuen – aber auch die müssen in einer hektischen Situation erst einmal getroffen werden. Der Abzug von -10 entspricht einem Ziel von etwa Menschengröße. Für kleinere oder größere Ziele können Sie andere Zuschläge verlangen, orientieren Sie sich dafür an den Größenklassen bei Fernkampfangriffen (siehe Seite 152).

KAMPFAKTIONEN UND MANÖVER

Wenn Sie Ihren Kampf facettenreicher und vielseitiger machen und auch die Unterschiede zwischen den unterschiedlichen Waffenarten und Kampftechniken ausspielen wollen, dann sei Ihnen der folgende Abschnitt dringend ans Herz gelegt. Er enthält eine Vielzahl unterschiedlicher Kampfmanöver, mit denen ein Kampf vom Attacke-Parade-Einerlei abweichen und zu einer spannenden und auch taktisch interessanten Angelegenheit werden kann. Allerdings wollen wir auch nicht verschweigen, dass der Einsatz der verschiedenen Aktionen gerade für unerfahrene Spieler und Meister recht unübersichtlich sein kann, weswegen Sie die folgenden Manöver am besten nur nach und nach in Ihr Spiel übernehmen sollten. Wir haben vermerkt, ob wir ein bestimmtes Kampfmanöver für grundlegend, optional oder expertenwürdig halten. Folgende Aussagen gelten allgemein:

 Fast alle grundlegenden Manöver erfordern keine Kenntnis von Sonderfertigkeiten; sie werden aber durch diese unter Umständen erleichtert. Fast alle optionalen und Experten-Manöver erfordern die Kenntnis einer (meist gleichnamigen) SF. Die für den bewaffneten Nahkampf wichtigen Sonderfertigkeiten finden Sie ab Seite 72 aufgelistet.

 Wenn zum Ausführen eines Manövers nur bestimmte Waffen zugelassen sind, dann beziehen sich diese Angaben stets auf Waffen, die von Haus aus mit den genannten Waffentalenten zu führen sind.

Optional: Alle anderen Waffen, mit denen das Manöver versucht werden soll, müssen die doppelten geforderten Zuschläge hinnehmen, und auch Ansagen können nur zur Hälfte angerechnet werden. (Dazu kommen eventuell noch die AT- und PA-Einbußen durch ein ersatzweise verwendbares Talent; siehe Seite 18.)

Alle Manöver, die über die gewöhnlichen Attacken und Paraden, das (Gezielte) Ausweichen, die Parade mit dem Schild, einer Zweit- oder Parierwaffe hinausgehen, können grundsätzlich nur ausgeführt werden, wenn der Kämpfer sich in einer für seine Waffe optimalen Distanzklasse befindet.

Gegen Tiere, viele Dämonen und andere Wesen sind viele Manöver nicht oder nur erschwert einzusetzen. (Im Zweifelsfall entscheidet der gesunde Menschenverstand bzw. der Meister.)

UNGEWÖHNLICHE SITUATIONEN UND SPONTANE MANÖVER

Einige Manöver und Sonderfertigkeiten des bewaffneten Kampfs finden auch im waffenlosen Kampf Anwendung (vergleiche Seite 87). Phantasievolle Ideen im Kampf, etwa das Wegziehen eines Teppichs oder das Werfen mit einer Handvoll Sand, werden wir an dieser Stelle nicht mit Regeln versehen und können das auch gar nicht. Dennoch können sie eine unterhaltsame Ergänzung des Kampfgeschehens werden. In diesem Fall muss der Meister immer selbst abschätzen, ob ein solches Manöver möglich ist und was für eine Probe es verlangt. Allerdings ist hier auch interessant, wer im Kampf die Initiative hat – waghalsige Manöver sind für einen Kämpfer, der erst nach seinem

Gegner an der Reihe ist, immer schwieriger. Üblicherweise können solche Manöver über Eigenschafts- und Talentproben (IN, GE, KK, körperliche Talente) abgehandelt werden, wobei schwierige Manöver mit einem Zuschlag von 4 Punkten auf die Eigenschaftsprobe versehen sein können, sehr schwierige sogar mit einem von 8 Punkten; bei Talentproben sind diese Zuschläge zu verdoppeln. Es ist ebenfalls möglich, hier mit AT- und PA-Ansagen zu arbeiten (siehe Seite). Beispiele für 4- und 8-Punkte-Zuschläge finden Sie bei den unten aufgelisteten Manövern.

ANGRIFFSAKTIONEN UND -MANÖVER

Jeder Kämpfer kann seinen Gegner normal attackieren, also eine gewöhnliche Attacke ausführen. Er kann sich aber auch dafür entscheiden, seinen Angriff zu variieren: besonders kraftvoll zuschlagen, den Gegner irritieren, ihn nur betäuben etc. All dies sind mögliche Angriffsaktionen, die Sie auf den folgenden Seiten aufgelistet finden. Der Erfolg eines jeden dieser Angriffe wird mit einem Wurf auf den AT-Wert des Kämpfers bestimmt, der je nach Art der Angriffsaktion modifiziert wird.

DIE (GEWÖHNLICHE) ATTACKE

(Angriffsaktion) Hierbei nutzt der Angreifer jegliche Möglichkeit, die sich ihm bietet, um nach dem Gegner zu schlagen oder zu stechen, ohne auf eine besondere Wirkung abzielen. Spieltechnisch heißt dies, dass er eine nur nach Situation und verwendeter Waffe modifizierte Attacke würfelt. Gelingt diese, muss dem Verteidiger eine Abwehraktion gelingen oder er wird getroffen. Ein Misslingen der Attacke heißt übrigens nicht zwangsläufig, dass der Angreifer weit daneben geschlagen hat: Vielleicht hat er zu lange gezögert, vielleicht auch einen Schlag gesetzt, der an Kleidung und Rüstung des Gegners harmlos abgeglitten ist.

OPTIONAL: AUSFALL

(Angriffsmanöver; +4 zum Einleiten) In vielen Kämpfen ist es nicht so, dass ein Kämpfer einen Schlag ausführt, in Grundstellung zurückgeht und den Schlag seines Gegenübers erwartet, sondern vielmehr so, dass er versucht, seinen Gegner mit möglichst vielen Hieben oder Stichen einzudecken und ihn zur reinen Parade zu zwingen, um dann vielleicht aus dieser Schlagfolge heraus mit einer Finte oder einem ähnlichen Manöver den entscheidenden Schlag zu führen. Spieltechnisch heißt dies, dass der Angreifer Runde für Runde seine Abwehraktion in eine Angriffsaktion umwandelt und dabei nach vorne drängt (also jede Aktion mit einer Freien Aktion *Schritt* verbindet) und durch den so energisch vorgetragenen Angriff den Gegner dazu zwingt, seinen Angriff Runde für Runde in eine Abwehr umzuwandeln und einen Schritt zurückzuweichen, also eine Freie Aktion *Schritt* zu tun, selbst wenn die eigentliche AT misslingt. Steht ihm diese Freie Aktion nicht mehr zur Verfügung, wird er trotzdem zurückgedrängt, erleidet aber zusätzliche Parade-Einbußen von 4 Punkten.

Für den Verteidiger gilt der übliche Zuschlag von 4 Punkten für das Umwandeln von Aktionen; wenn der Verteidiger eine Waffe führt, mit der Umwandeln normalerweise verboten ist, darf er zwar zur Abwehr eines Ausfalls umwandeln, erleidet aber einen Zuschlag von +8. Kenntnis der Sonderfertigkeit *Defensiver Kampfstil* senkt die genannten Mali um jeweils 4 Punkte.

Die erste Attacke eines Ausfalls ist immer um 4 Punkte erschwert (zusätzlich zu allen eventuellen sonstigen Erschwernissen), um den Gegner überhaupt in die Defensive zu bringen, aus der heraus er selbst nicht mehr attackieren kann.

Ein Ausfall kann mit *Anderthalbhändern*, *Dolchen*, *Fecht Waffen*, *Infanteriewaffen*, *Kettenstäben*, *Säbeln*, *Schwertern*, *Speeren* und *Stäben* durchgeführt werden; der Angreifer muss die Sonderfertigkeit *Ausfall*

DIE ANSAGE

Viele Manöver erlauben es, sich die eigene Attacke oder Parade um einen selbst gewählten Betrag zu erschweren. Dieser Betrag heißt *Ansage*, er bringt jeweils bestimmte Vorteile mit sich, wenn das Manöver erfolgreich ausgeführt wird. Einzelheiten finden Sie bei den Beschreibungen der jeweiligen Manöver. Je höher die Ansage, desto stärker sind auch die Auswirkungen.

Die *geforderten* Probenzuschläge bei bestimmten Manövern (wie die AT +2 bei einem *Betäubungsschlag* mit einem Knüttel) gelten in diesem Sinne ebenfalls als Ansage.

Die gesamte Ansage (freiwillige plus geforderte) darf jedoch nie höher sein als der Talentwert der benutzten Waffe, und auch nicht höher als der jeweils eingesetzte Attacke- bzw. Parade-Wert (je nachdem, ob es sich um eine Angriffs- oder Abwehraktion handelt).

Sobald ein Manöver mit einer Ansage *misslingt*, hat dies immer negative Auswirkungen für den Kämpfer, der dieses Manöver versucht hat: Alle seine Proben bis einschließlich seiner nächsten Angriffs- oder Abwehraktion sind um die gesamte Ansage erschwert (sprich: Der Zuschlag gilt für seine nächste Angriffs- oder Abwehraktion, je nachdem, was früher an der Reihe ist, und für alle Freien Aktionen bis dahin, sofern sie eine Probe verlangen). Die Proben-Erschwerisse enden auf jeden Fall beim Einsatz der Aktion *Orientieren*. Ein Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Klingentänzer* muss nach einer missglückten Ansage nur die Hälfte der angesagten Punkte als Erschweris hinnehmen.



Hjalbeth ist gerade ein Wuchtschlag missglückt, den sie sich selbst mit einer Ansage von 5 Punkten erschwert hatte. Das bedeutet, dass sie die nun folgende Attacke ihres Gegners nur mit einer um 5 Punkte erschwerten Parade abwehren kann. Auch ein Ausweichen ist keine wirkliche Alternative – es ist zwar nur eine Freie Aktion, ist aber als solche ebenfalls um 5 Punkte erschwert. Wenn sie pariert (egal, ob erfolgreich oder nicht), ist der Malus abgegolten. Wenn sie dann noch einmal angegriffen wird und beispielsweise ausweichen will, muss sie nur die normale Ausweichen-Probe schaffen.

Alle Würfelmodifikationen, egal ob durch die Art des Manövers oder durch eine freiwillige Ansage, gelten immer zusätzlich zu allen anderen Modifikationen, die zum Beispiel durch Behinderung oder Wunden entstehen.

beherrschen und darf maximal mit BE 4 belastet sein. Außerdem muss er eine höhere INI als sein Gegner besitzen. Ein Ausfall ist nur möglich, wenn der Angreifer eine gewisse Bewegungsfreiheit hat – also z.B. nicht in *beengter Umgebung* (Seite 58). Im Gegensatz zu anderen Manövern muss der Ausfall *nicht* aus der optimalen Distanzklasse der Angriffswaffe heraus begonnen werden, sondern kann eine DK weiter beginnen (und die erste Attacke der Distanzverkürzung dienen).

In einem Ausfall sind grundsätzlich auch *Wuchtschläge* und *Finten* (jeweils bis zu einer Ansage von +4) möglich; sie treten an die Stelle der gewöhnlichen Attacken. Ein Ausfall kann mit den Manövern Angriff zum *Niederwerfen*, *Hammerschlag*, *Gezielter Stich* oder *Todesstoß* beendet werden. Weitere Manöver lassen sich nicht in einen Ausfall einbauen, jedoch können die vorgetragenen Attacken auch solche zur Veränderung der Distanzklasse sein. Kämpfer mit einem Schild sind in ihren Attacken zusätzlich zum AT-Abzug des Schildes mit 2 Punkten bei jeder Attacke behindert. Ein Kämpfer kann maximal so viele Hiebe in Folge setzen, wie seine halbe KO beträgt.

Eine Attacke-Serie endet:

- wenn eine AT des Angreifers misslingt.
- wenn dem Verteidiger ein angesagtes Manöver *Gezieltes Ausweichen* (Seite 66) gelingt, das zusätzlich zu den Erschwernissen nach Distanzklasse um weitere 2 Punkte erschwert ist.
- wenn dem Verteidiger eine glückliche Parade (Seite 84) gelingt.
 - wenn der Angreifer die Höchstzahl möglicher Attacken aufgebraucht hat (siehe oben).
 - wenn der Angreifer den Ausfall freiwillig abbricht.
 - wenn der Verteidiger nicht weiter zurückgedrängt werden kann (weil er z.B. mit dem Rücken zu einer Mauer steht); die letzte PA des Verteidigers ist um 4 Punkte erschwert.
 - wenn der Verteidiger einfach stehen bleibt. Dies schafft er nur, wenn ihm eine MU-Probe +4 gelingt, erschwert um die Zahl der bereits erlittenen Treffer in diesem Ausfall. Seine Parade ist, egal ob bei Ge- oder Misslingen der MU-Probe allerdings um 4 Punkte erschwert.

In allen vier erstgenannten Fällen ist die AT-Serie sofort beendet und der Angreifer verliert 1W6 Punkte INI. Wenn der Angreifer den Ausfall nicht freiwillig abgebrochen hat (also eine der ersten vier Möglichkeiten eingetreten ist), darf der Verteidiger sofort einen *Passierschlag* ausführen (Seite 83). Wenn der Verteidiger nicht weiter zurückweichen kann oder will, endet der Ausfall mit einer abschließenden AT des Angreifers (oben genannte Manöver möglich; PA wie oben genannt um 4 erschwert); die Kämpfer befinden sich dann in einer vom Angreifer gewünschten Distanzklasse.

OPTIONAL: BEFREIUNGSSCHLAG

(Angriffsmanöver +4 pro Gegner; verbraucht auch die Abwehraktion) Ein Kämpfer, der sich von mehreren Gegnern bedrängt sieht, kann sich auf Glück, überlegene Kampftechnik oder einen stabilen Schild verlassen – oder auf einen mörderischen Halbkreis aus schnellem, scharfem Stahl.

Ein *Befreiungsschlag* ist ein kraftvoller Angriff in Verbindung mit einer Drehung, durch den nacheinander bis zu drei Gegner mit ein und demselben Hieb angegriffen werden. Da dies mehr Zeit benötigt als ein gewöhnlicher Angriff, muss der Kämpfer hierfür seine Abwehraktion aufgeben (und der Angriff ist dementsprechend nicht möglich, wenn der Kämpfer seine Reaktion schon anderweitig verbraucht hat). Ein Befreiungsschlag erfordert die Kenntnis der gleichnamigen Sonderfertigkeit und kann mit folgenden Kampftalenten durchgeführt werden: *Anderthalbhänder*, *Hieb Waffen*, *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Kettenwaffen*, *Säbel*, *Schwerter*, *Stäbe*, *Zweihandflegel*, *Zweihand-Hieb Waffen*, *Zweihandschwerter/-säbel*.

Für einen erfolgreichen Befreiungsschlag muss dem Kämpfer eine AT gelingen, die pro Gegner um 4 Punkte erschwert ist. Da dies eine Variante des *Wuchtschlags* ist (Seite 65), kann er sich die Attacke auch noch um eine Ansage zur TP-Erhöhung erschweren.



Wenn die Attacke gelingt, wird diese Ansage bei jedem einzelnen getroffenen Gegner auf die Trefferpunkte addiert. Wenn der Kämpfer außerdem noch die Sonderfertigkeit *Finte* beherrscht, kann er die Ansage stattdessen dafür benutzen, alle gegnerischen Paraden bzw. Ausweichen-Proben zu erschweren. Er kann sich auch dafür entscheiden, die Ansage aufzuspalten und einen Teil für die Schadenserrhöhung, den Rest für die Parade-Erschwerung zu benutzen.



Wenn Maline mit der Streitaxt (TP 1W6+5) also gegen zwei Schurken antritt und diese zurücktreiben will, muss ihr mindestens eine AT+8 gelingen. Sagt sie einen 'Befreiungsschlag +4, davon 2 auf Schaden' an, dann muss sie sogar eine AT+12 schlagen, allerdings sind die Paraden für beide Gegner um je 2 Punkte erschwert und jeder Gegner muss sich mit einem Hieb von 1W6+7 TP auseinandersetzen.

Gelingt der Angriff, so müssen alle Verteidiger Paraden würfeln. Jeder Angegriffene, dem seine Parade nicht gelingt, erleidet einen Treffer (und eventuell Wunden), wird außerdem um eine Distanzklasse vom Angreifer weg getrieben und verliert 1W6 Punkte Initiative. Zudem ist ein Befreiungsschlag stets automatisch ein Angriff zum Niederwerfen. Können die Gegner aus irgendwelchen Gründen nicht zurückweichen, erleiden sie 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden.

BETÄUBUNGSSCHLAG

(Angriffsaktion +2/+4/+8 +Ansage) Dieses Manöver ist eine Kombination aus dem *Stumpfen Schlag* und dem *Wuchtschlag*. Es ist nur mit der Kenntnis der Sonderfertigkeit *Betäubungsschlag* möglich, nur mit Waffen, die eine stumpfe Seite aufweisen und nur mit folgenden Talenten: *Anderthalbhänder*, *Hiebaffen*, *Kettenstäbe*, *Raufen* (nur Handgemengewaffen oder der Knauf einer Waffe), *Säbel*, *Schwerter*, *Stäbe*.

Ähnlich wie beim *Stumpfen Schlag* sind die Erschwerungen auf die AT von der Waffe abhängig: mit Kampfstäben und stumpfen Hiebaffen (Knüppeln) um 2 Punkte erschwert, mit der stumpfen Seite anderer Hiebaffen um 4 Punkte, mit allen anderen möglichen Waffen um 8 Punkte.

Der entstehende Schaden wird wie beim *Stumpfen Schlag* in TP(A) nachgehalten. Ein *Betäubungsschlag* kann mit einem *Wuchtschlag* oder einer *Finte* kombiniert werden und auch Bonuspunkte aus einer *Meisterparade* oder dem Manöver *Binden* verwenden.

Wer die genannte SF beherrscht und mittels *Raufen* angreift, kann versuchen, einen Gegner mit dem *Knauf* einer Waffe mit einem Schlag außer Gefecht zu setzen. Dies gilt als um 4 Punkte erschwerte *Raufen*-Attacke und ist davon abhängig, ob man dem Gegner nahe genug kommt (beim Spiel mit Distanzklassen: DK *Handgemenge*, ansonsten Meisterentscheid).

Erzeugt der Angriff (in einem Schlag) einen AU-Verlust, der die Wundschwelle des Opfers (also meist KO/2) übersteigt, muss dem Opfer eine einfache KO-Probe gelingen, ansonsten ist es für 1W6 SR bewusstlos; bei einem AU-Verlust von mehr als der KO des Opfers steht dem Opfer gar keine Probe mehr zu, sondern es verliert unweigerlich das Bewusstsein. Es ist möglich, dass ein solcher Schlag eine *Wunde* erzeugt, wenn die realen Schadenspunkte die Wundschwelle des Opfers übersteigen.

Natürlich sind *Betäubungsschläge* nur gegen Wesen anzuwenden, die auch zu betäuben sind, also zum Beispiel nicht gegen Untote, Dämonen und Wesen ohne Schädelknochen (Schleimwesen, Kraken ...). Beim Einsatz gegen Tiere muss der Kämpfer durch eine gelungene *Tierkunde*-Probe (Zuschlag nach Art des Tiers; Meisterentscheid) nachweisen, dass er die Anatomie des Tiers richtig einschätzen kann.

EXPERTE: DOPPELANGRIFF

(Aktionsmanöver +2) Dieses Manöver bedeutet, dass der Kämpfer zwei Attacken (mit möglichst gleichen Waffen) gleichzeitig ausführt, um einen Gegner an zwei verschiedenen Stellen gleichzeitig zu treffen, um ihn so zu erschweren Paraden zu zwingen.

Doppelangriffe sind mit allen einhändig geführten Waffen außer *Kettenaffen*, *Peitschen* und *Speeren* möglich, der Kämpfer muss die SF *Doppelangriff* (und demzufolge auch *Beidhändiger Kampf I*) erlernt haben. Beide verwendeten Waffen müssen in derselben Distanzklasse ohne Abzüge verwendbar sein.

Beide Attacken sind prinzipiell um 2 Punkte erschwert, dazu kommen 4 Punkte Erschwerung für den Angriff mit der 'falschen' Hand, wenn es sich nicht um identische Waffen handelt. Der Linkhand-Modifikator von -3 gilt auch im Rahmen dieses Manövers (es sei denn, der Kämpfer beherrscht bereits *Beidhändiger Kampf II*).

Ein Doppelangriff richtet sich immer gegen einen einzigen Gegner und findet in einer Initiativphase statt – die Schläge von rechts und links kommen also quasi gleichzeitig. Eine umgewandelte Abwehraktion kann nicht zu einem Doppelangriff verwendet werden; ein *Doppelangriff* kann nicht in einer Kampfrunde ausgeführt werden, in der der Kämpfer eine Zusatzaktion aus *Beidhändiger Kampf II* oder *Parieraffen II* oder das Manöver *Tod von Links* nutzt – er muss sich entscheiden, welches der Manöver er einsetzen will.

Beide Attacken werden einzeln ausgewürfelt. Keiner der beiden Angriffe kann ein Manöver irgendeiner Art sein, der Doppelangriff kann jedoch als Abschluss eines Ausfalls genutzt werden und auch aus vorangegangenen *Meisterparaden* profitieren.

Ist einer der beiden Teilangriffe ein Patzer (Seite 84), so ist auch der andere Angriff automatisch misslungen.

Der Verteidiger muss zwei Paraden aufwenden, um die Schläge des Doppelangriffs abzuwehren (aus Vorahnung bereits umgewandelt, per *Defensivem Kampfstil*, durch eine *Klingenwand* oder durch Zusatzaktionen durch eine Waffe in der linken Hand) oder sich mit *Gezieltem Ausweichen* außer Reichweite beider Schläge begeben. Gelingt der Doppelangriff und misslingt die Parade, so wird der Schaden aus den beiden Angriffen separat ausgewürfelt und angewendet.

OPTIONAL: ENTWAFFNEN / MEISTERLICHES ENTWAFFNEN

(Angriffsaktion +8 +Ansage) Es ist mit einer speziellen Angriffstechnik möglich, einen Gegner zu entwaffnen; und zwar mit einer um 8 Punkte erschwerten Attacke auf den Waffenarm, den Griff oder einen speziellen angreifbaren Teil der Waffe. Misslingt die (nicht weiter erschwerte) Parade des Verteidigers, so kann er noch mit einer KK-Probe +8 (gegen Kenner der SF *Meisterliches Entwaffnen* KK+10) verhindern, dass ihm die Waffe aus der Hand geprellt oder gerissen wird. Beim Entwaffnen entsteht dem Getroffenen kein Schaden.

Mit einem Kampfstab ist ein Entwaffnungs-Angriff um 2 Punkte erleichtert, mit einem Kettenstab oder einer Zweillien um 4 Punkte.

Das Entwaffnen ist mit folgenden Kampftalenten ausführbar: *Anderthalbhänder*, Dolche (nur gegen andere Dolche oder Fechtaffen oder Säbel), *Fechtaffen* (nur gegen andere Fechtaffen oder Dolche oder Säbel), *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Peitsche*, *Säbel*, *Schwerter*, *Speer*, *Stäbe*, *Zweihandschwerter/-säbel* (bei Kenntnis und Verwendung der SF *Halbschwert*). Der Kämpfer darf keinen Schild führen, weil er bei etlichen Entwaffnungstechniken die zweite Hand benötigt. Es erfordert Kenntnis der Sonderfertigkeiten *Finte* und *Entwaffnen*.

Entwaffnen kann mit einer *Finte* kombiniert werden, wenn der Angreifer sich die Attacke freiwillig um eine weitere Ansage erschwert. Die Punkte können sowohl zur Erschwerung der gegnerischen Parade als auch der KK-Probe eingesetzt werden. Es kann Punkte aus einer vorangegangenen *Meisterparade* oder einem *Binden*-Manöver nutzen.

Um einen Gegner zu entwaffnen, der mit einer zweihändig geführten Waffe mit Ausnahme von Anderthalbhändern kämpft, ist die Sonderfertigkeit *Meisterliches Entwaffnen* notwendig; außerdem können hierfür keine Säbel benutzt werden.

EXPERTISE: FESTNAGELN

(Angriffsmanöver +4 +Ansage; verbraucht auch die Abwehraktion) Eine Stangenwaffe mit gerader Klinge und einem Knebel, der ein zu tiefes Eindringen der Klinge verhindert, kann von einem geübten Kämpfer als Hebel verwendet werden, um ein getroffenes Opfer von den Füßen zu reißen, zu Boden zu schleudern und dort zu binden, während ihm langsam die Kräfte ausgehen. Diese Methode ist schon vor langer Zeit von Großwildjägern verschiedenster Kulturen perfektioniert worden und erfreut sich auch heute noch bei der Jagd großer Beliebtheit. An Brutalität kaum zu überbieten, ist der Einsatz dieses Manövers hervorragend geeignet, wenn es darum geht, gemeinsam einen übergroßen, gefährlichen Gegner zur Strecke zu bringen. Ein Festnageln-Manöver kann mit den folgenden Waffen durchgeführt werden: Dreizack, Efferdbart, Elfischer Jagdspieß, Jagdspieß, Korspieß, Partisane, Stoßspeer, Wurmspieß; es erfordert Kenntnis der gleichnamigen Sonderfertigkeit.

Um das *Festnageln* einzuleiten, würfelt der Angreifer eine um 4 erschwerte Attacke, die er sich selbst mit einer Ansage zusätzlich erschweren kann. Wenn diese Attacke erfolgreich ist, richtet die Waffe des Angreifers einen Treffer an, der den normalen, nicht durch Ansage erhöhten Waffenschaden verursacht.

Ob die Waffe stecken bleibt und für das eigentliche Manöver genutzt werden kann, entscheidet eine vergleichende GE-Probe (Vergleich, wer weiter unter seinem GE-Wert geblieben ist). Ist der Verteidiger erfolgreich, kann er sich vom Speer befreien und erleidet einmalig zusätzliche 1W6 SP. Ist der Angreifer erfolgreich, folgt nun eine vergleichende KK-Probe, ob es gelingt, das Opfer zu Boden zu schleudern. Für die Eigenschaftsproben steht dem Angreifer ein Punktevorrat in Höhe der doppelten freiwilligen Ansage zur Verfügung, um die Probenergebnisse zu modifizieren.

Gewinnt das Opfer den Vergleich der KK-Proben oder geht er unentschieden aus, wird dem Angreifer die Waffe aus den Händen gerissen und dem Opfer steht sofort ein Passierschlag gegen den Angreifer zu. Gewinnt dagegen der Angreifer den Vergleich, so ist es ihm gelungen, das Opfer auf den Boden zu schleudern. Das Opfer gilt als am Boden liegend und vom Angreifer festgehalten.

In der folgenden Kampfrunde richtet die Waffe des Angreifers erneut Schaden an (keine Ansagen, keine TP/KK) und es wird erneut eine vergleichende KK-Probe gewürfelt, die jedoch für das Opfer um 2 Punkte erschwert ist. Hat der Angreifer noch Punkte aus seinem Punktevorrat übrig, kann er sie auch an dieser Stelle noch einsetzen. Wenn mehrere Angreifer ihre Festnageln-Angriffe kombinieren (d.h. ihre Aktionen so verzögern, dass sie alle in derselben Initiativephase attackieren), dann sind die beiden oben beschriebenen vergleichenden Proben für jeden zusätzlichen Kämpfer, dem die Attacke gelungen ist, um 2 Punkte erleichtert; es muss aber trotzdem für jeden Kämpfer einzeln verglichen werden.

Wenn das Opfer bereits am Boden liegt, wenn der Festnageln-Angriff erfolgt, ist keine vergleichende GE-Probe erforderlich und es genügt eine vergleichende KK-Probe. Wenn das Opfer sogar schon von einem anderen Kämpfer am Boden festgehalten wird, ist gar keine vergleichende Probe erforderlich, und die Festnageln-Attacke ist nicht erschwert.

Solange das Opfer am Boden festgehalten wird, kann der Festhaltende nichts weiter tun, als seine Aktionen darauf zu verwenden, es weiter festzuhalten. Er muss dafür keine Probe ablegen, sondern verursacht automatisch die Trefferpunkte der Waffe. Auch das am Boden liegende Opfer kann nichts anderes tun, als seine Aktionen für den Versuch einsetzen, den Angreifer abzuschütteln. Dazu ist eine vergleichende

KK-Probe erforderlich, die für den Festhaltenden um 2 Punkte erleichtert ist. Bei mehreren Festhaltenden dürfen diese pro Kämpfer einen weiteren Punkt von ihrem KK-Wurf abziehen.

FINTE

(Angriffsaktion + Ansage) Die *Finte* ist ein Manöver, bei dem der Angreifer zuerst einen Schlag oder Stich auf eine bestimmte Körperzone des Verteidigers antäuscht, um dann die Waffe herumzulenken und an anderer Stelle zu treffen. Ähnlich wie beim *Wuchtschlag* erschwert sich der Angreifer seine Attacke selbst um einen beliebigen Betrag: Diese Ansage darf nicht höher sein als sein TaW bei der verwendeten Waffe und auch nicht höher als sein AT-Wert.

Eine *Finte* kann mit allen bewaffneten Nahkampftalenten außer *Kettenwaffen*, *Peitschen*, *Zweihandflegeln* und *Zweihand-Hieb Waffen* eingesetzt werden. Ein Kämpfer, der eine *Finte* anwenden will, muss beweglich sein; daher darf seine BE nicht größer als 4 sein (Rüstungsgewöhnung kann angerechnet werden). Kämpfer mit einem Schild sind wegen der Einschränkung in ihrer Beweglichkeit zusätzlich zum AT-Abzug des Schildes mit weiteren 2 Punkten behindert; dies gilt nicht für *kleine* Schilde.

Wenn das Manöver gelingt, bringt es den Verteidiger in eine ungünstige und verletzte Position, in der es ihm schwerer fällt, den Schlag abzuwehren. Daher wird die Ansage nicht als Zuschlag auf die Trefferpunkte verrechnet, sondern als Erschweris für die Abwehraktion des Gegners: Seine Parade oder seine *Ausweichen*-Probe sind um halb so viele Punkte erschwert wie die Ansage des Angreifers beträgt.

Misslingt die Abwehraktion, wird der Schaden normal ermittelt. Wenn allerdings schon die Attacke misslingt, erleidet der Angreifer den üblichen Nachteil durch eine misslungene Ansage (siehe 59).

Hat der Angreifer die Sonderfertigkeit *Finte* erlernt, so muss der Verteidiger nicht nur die Hälfte, sondern die volle Höhe der Ansage als Einbuße auf seine Abwehraktion hinnehmen. Eine *Finte* kann unter Umständen mit einem *Wuchtschlag* (und auch mit einigen anderen Manövern, wenn bei diesen genannt) kombiniert werden, so dass es z.B. möglich ist, mit einer Ansage +7 die gegnerische Parade um 4 Punkte zu erschweren und die eigenen Trefferpunkte um 3 zu erhöhen. Die *Finte* kann auch Bonuspunkte aus einer *Meisterparade* oder einem *Binden*-Manöver verwenden (siehe Seite 67). Kenntnis der *Finte* ist Voraussetzung für zahlreiche weitere Manöver: *Ausfall*, *Betäubungsschlag*, *Gezielter Stich*, *Klingensturm*, *Todesstoß* und *Umreißen*.

OPTIONAL: GEZIELTER STICH

(Angriffsaktion +4 +halber gegnerischer RS +Ansage) So, wie ein guter Kämpfer mit einer Hieb Waffe einen besonders wuchtigen Schlag austeilen kann, so ist es auch möglich, mit einer Stich Waffe einen besonders *gezielten Stich* auszuführen, um den Gegner schneller kampfunfähig zu machen. Bei dieser Variante der *Finte* macht der Angreifer eine Attacke, die um 4 Punkte und die Hälfte des gegnerischen RS erschwert ist. Führt der Gegner einen Schild, muss der PA-WM des Schildes noch zur Erschweris hinzugerechnet werden. Er kann sich die Attacke zusätzlich mit einer Ansage erschweren, die dann die gegnerische Parade erschwert. Gelingt die Attacke und wird nicht pariert, dann ist der Gegner an einer verwundbaren Stelle getroffen: Erstens wird seine Rüstung ignoriert (Trefferpunkte sind also automatisch auch Schadenspunkte, auch gegen natürlichen RS), zweitens ist die Wundschwelle des Verteidigers bei dieser Art von Angriff um 2 Punkte gesenkt und drittens erleidet er automatisch eine zusätzliche Wunde. Sollte die Attacke misslingen, hat dies den Effekt, als hätte der Kämpfer eine Ansage von vier Punkten (plus Ansage) in den Sand gesetzt. *Gezielte Stiche* können mit *Dolchen*, *Fechtwaffen*, *Schwertern* (bei Kenntnis von *Halbschwert*) und *Speeren* durchgeführt werden, wenn der Angreifer die gleichnamige Sonderfertigkeit beherrscht.

Ein gezielter Stich ist nur gegen Wesen möglich, bei denen verletzbare Punkte vorhanden und erkennbar sind, also nicht gegen (die meisten) Dämonen oder Schleimgetier und auch nicht gegen die meisten Untoten.

OPTIONAL: HAMMERSCHLAG

(Angriffsaktion +8 +Ansage; verbraucht alle Aktionen der KR) Sieht sich ein Kämpfer einem Gegner gegenüber, den er *jetzt und auf der Stelle* außer Gefecht setzen muss, um z.B. an anderem Ort einem Kameraden beizustehen, kann er das Risiko auf sich nehmen, einen Schlag unter vollem Einsatz zu führen, um den Gegner möglichst schnell kampfunfähig zu machen.

Um einen derartigen vernichtenden *Hammerschlag* auszuführen, muss er freiwillig alle anderen Aktionen (nicht aber Freien Aktionen) der Kampfrunde aufgeben. Ist er bereits vor seiner Initiativphase gezwungen zu parieren, muss er entweder auf die Abwehraktion oder auf einen Hammerschlag in der laufenden Runde verzichten.

Der Hammerschlag kann mit *Anderthalbhändern* (außer Nachtwind), *Hieb Waffen*, *Infanteriewaffen*, *Ketten Waffen*, *Zweihandflegeln*, *Zweihand-Hieb Waffen* und *Zweihandschwertern/-säbeln* ausgeführt werden und der Angreifer muss die Sonderfertigkeit *Hammerschlag* beherrschen.

Um einen erfolgreichen Hammerschlag durchzuführen, muss dem Angreifer eine AT +8 gelingen, und da es sich um eine Variante des *Wuchtschlags* handelt, kann er sich diese Angriffsaktion noch weiteren, freiwilligen Ansagen zur Schadenserrhöhung erschweren. Es ist auch möglich, den Hammerschlag mit einer *Finte* zu kombinieren, um die gegnerische Parade zu erschweren.

Gelingt der Angriff, so muss dem Verteidiger eine unmodifizierte Parade gelingen (was ab einer Zusatzansage von +2 auch einen Bruchtest nach sich zieht; Seite 85). Misslingt die Parade, erleidet der Verteidiger massiven Schaden: Sowohl die erwürfelten TP als auch eventuell zur Schadenserrhöhung angesagte Punkte werden verdreifacht.

Ein Hammerschlag ist nicht gegen *sehr große* Gegner möglich oder gegen solche, die einen *großen* oder *sehr großen* Schild tragen.

Misslingt der Hammerschlag, so steht dem Verteidiger auf jeden Fall ein *Passierschlag* zu – und der Angreifer hat keine Abwehraktion mehr in dieser Kampfrunde.

OPTIONAL: KLINGENSTURM

(Angriffsaktion) Ein Kämpfer, der einen Kampf gegen zwei Gegner, von denen er annimmt, dass diese nur schlecht parieren können, schnell entscheiden will, ist üblicherweise dadurch behindert, dass er nur eine Angriffsaktion pro Runde zur Verfügung hat, es sei denn, er verzichtet auf seine Parade und wandelt diese zu einer Attacke um, was im Kampf gegen zwei Gegner jedoch eine riskante Angelegenheit ist. Beherrscht er jedoch die Sonderfertigkeit *Klingensturm* (und führt eine geeignete Waffe), so verfügt er über die nötige Übersicht und kann beide Gegner mit einer aufgespaltenen Attacke angreifen.

Das Manöver ist mit folgenden Kampftalenten ausführbar: *Anderthalbhänder*, *Dolche*, *Fechtwaffen*, *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Säbel*, *Schwerter*, *Speere* oder *Stäbe* und erfordert die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Klingensturm*. Die benötigte Beweglichkeit erfordert, dass der Angreifer keinen Schild führt (außer solchen, die auch als Parierwaffe gelten) und maximal von BE 4 belastet wird.

Bei einem Klingensturm attackiert der Kämpfer einen Gegner und greift dann in einem direkt folgenden Schlag den zweiten Gegner an. Spieltechnisch bedeutet dies, dass er in beiden Attacken jeweils die Hälfte seines AT-Werts plus 2 einsetzt (z.B. bei einem Kämpfer mit AT 15 also zweimal AT 10). Diese Aktion kann nicht gleichzeitig ein anderes Manöver sein und daher nicht aus Ansagen einer Finte oder eines Wuchtschlags profitieren. Eine zur Angriffsaktion umgewandelte Abwehraktion kann nicht aufgespalten werden, ebenso wenig wie

eine Zusatzattacke, die aus der Führung einer Waffe in der linken Hand herrührt.

Die angegriffenen Gegner müssen sich bereits in einer idealen Distanzklasse des Angreifers befinden. Es gelten die Regeln zum Kampf gegen mehrere Gegner, und es ist nicht möglich, sich nur auf einen Gegner zu konzentrieren (Seite 80).

Ein Kämpfer mit der zusätzlichen Sonderfertigkeit *Kampfgespür* ist in der Lage, seinen (verbesserten) AT-Wert frei auf zwei Gegner zu verteilen, muss jedoch (nach Addition der zwei Punkte) mindestens 6 Punkte in eine AT stecken. (Wenn er z.B. AT 18 hat, kann er einen Räuber mit einer 13 angreifen, dessen Kumpanen dagegen nur mit AT 9, nicht jedoch ein Angriff mit AT 20 und einen weiteren mit AT 2 durchführen.)

Ein Kämpfer mit der zusätzlichen Sonderfertigkeit *Klingentänzer* darf seine Attacke auf bis zu drei Gegner aufspalten.

OPTIONAL: NIEDERWERFEN

(Angriffsaktion +4 +Ansage) Manchmal reicht bereits die schiere Wucht eines Schlags aus, den Getroffenen ins Schwanken zu bringen oder gar zu Boden zu werfen. Um so etwas herbeizuführen, muss der Angreifer einen Angriff zum *Niederwerfen* ausführen.

Ein solcher Angriff ist mit folgenden Kampftalenten ausführbar: *Anderthalbhänder*, *Hieb Waffen*, *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Ketten Waffen*, *Säbel* (nur Arbach, Haumesser, Khunchomer und Sklaventod), *Schwerter*, *Stäbe*, *Zweihandflegel*, *Zweihand-Hieb Waffen*, *ZH-Schwerter/-säbel*. Der Angreifer muss die Sonderfertigkeit *Niederwerfen* besitzen.

Dies ist eine um 4 Punkte erschwerte Attacke, und da es sich um eine Variante des *Wuchtschlags* (Seite 65) handelt, kann er sich den Angriff auch noch um eine zusätzliche freiwillige Ansage erschweren.

Wenn der Angriff gelingt und der Gegner ihn nicht pariert, erleidet er den normalen Waffenschaden und muss eine KK-Probe bestehen, um auf den Beinen zu bleiben. Die Ansage (der freiwillige Zuschlag) erhöht in diesem Fall nicht die Trefferpunkte, sondern erschwert die KK-Probe. Die Probe ist erleichtert für Kenner der Sonderfertigkeit *Standfest* (-1) und Besitzer der Vorteile *Balance* (-2) bzw. *Herausragende Balance* (-4).

Gelingt die Körperkraft-Probe, so erleidet der Verteidiger nur einen INI-Verlust von 1W6 Punkten. Misslingt sie jedoch, stürzt er (wenn Sie mit Bodenplänen spielen: ins angrenzende, vom Angreifer abgewandte Feld), verliert 2W6 Punkte Initiative und gilt dann als am Boden liegend mit allen damit zusammenhängenden Nachteilen (Seite 57).

Ein Angriff zum *Niederwerfen* kann nicht mit einer anderen Angriffsaktion außer dem *Sturmangriff* kombiniert werden, kann aber Punkte aus einer vorangegangenen *Meisterparade* nutzen.

Erzeugt der Angriff (in einem Schlag) mehr Trefferpunkte, als die KK des Opfers beträgt, werden die TP des Angreifers, die über der KK des Verteidigers liegen, als zusätzliche Erschwerung auf die KK-Probe angewendet.

Ein Angriff zum *Niederwerfen* kann bei einer erfolgreichen Parade einen Bruchtest nach sich ziehen (siehe Seite 85).

OPTIONAL: SCHILD-ATTACKE

(Angriffsaktion) Einem erfahrenen Kämpfer ist es möglich, mit dem Schild auch zu attackieren. Dazu muss ihm eine *Raufen*-Attacke gelingen, die um 3 Punkte erschwert ist (nicht erschwert, wenn er *Schildkampf II* oder die waffenlosen Manöver *Knaufschlag* oder *Schmutzige Tricks* beherrscht), zusätzlich um den AT-WM des Schildes. Der Kämpfer kann eine zusätzliche Ansage (entsprechend einem *Wuchtschlag*) tätigen, um die TP zu erhöhen oder mit dem Schild einen Angriff zum *Niederwerfen* (siehe oben) durchführen.

Wenn nichts anderes angegeben ist, verursacht ein Schild 1W6+1 TP(A); die TP/KK betragen 13/3. Ein Angriff mit einem Schild (Ausnahmen: Buckler und Bock) kann mit Dolchen, Fechtwaffen und Kettenwaffen nicht pariert werden. Wird dieser Angriff jedoch pariert, entsteht dem Angreifer dadurch kein Schaden, wie das bei anderen Raufen-Attacken gegen Bewaffnete der Fall ist. Dieses Manöver kann mit allen Schilden durchgeführt werden und erfordert Kenntnis der Sonderfertigkeit *Schildkampf I*. Es ersetzt die Angriffsaktion mit der Hauptwaffe.

OPTIONAL: SCHILDSPALTER

(Angriffsaktion +8 –PA-WM des Schildes) Schilde können eine formidable Barriere bilden – aber sie bestehen letztendlich nur aus Leder, Holz oder Stahl, und alle diese Materialien können reißen, brechen, splintern oder verbeulen, wenn ein genügend harter Schlag sie trifft. Dies ist ohnehin der Fall, wenn ein glücklicher oder besonders heftiger Schlag auf einen Schild trifft (Seite 85), aber ein entsprechend ausgebildeter und ausgestatteter Kämpfer ist in der Lage, die schwachen Stellen in einem Schild (und in dessen Führung) zu erkennen und auszunutzen.

Um einen *Schildspalter*-Angriff, eine Variante des *Wuchtschlags*, durchzuführen, muss dem Angreifer eine Attacke mit einer Erschwerung von 8 Punkten gelingen, die jedoch durch den PA-Bonus des Schildes erleichtert ist (ein großer Schild ist leichter zu treffen).

Darüber hinaus kann er sich noch mit einer zusätzlichen Ansage die Attacke erschweren; diese wird nicht mit den Trefferpunkten verrechnet, sondern kann entweder die Parade des Schildträgers erschweren (falls der Angreifer die SF *Finte* beherrscht) oder vom folgenden Bruchtest (s.u.) abgezogen werden.

Gelingt der Angriff und ist die Parade – in diesem Fall ein besonders geschicktes Abgleitenlassen – erfolglos, so muss der Verteidiger für

seinen Schild sofort einen Bruchtest durchführen (Seite 85), wobei von dem Wurf mit 2W6 vier Punkte plus eine eventuelle zusätzliche Ansage abgezogen werden. Misslingt dieser Wurf, so ist der Schild zerschlagen und bietet keinen Schutz mehr, der Schildträger erleidet hierbei jedoch keinen Schaden. Gelingt der Wurf, so steigt der Bruchfaktor des Schildes um 1; fällt jedoch eine 12, so muss auch der Angreifer sofort einen Bruchtest für seine Angriffswaffe durchführen. Ein *Schildspalter*-Manöver kann mit *Hieb Waffen*, *Ketten Waffen*, *Zweihand flegeln*, *Zweihand-Hieb Waffen* und *Zweihandschwertern/-säbeln* durchgeführt werden und erfordert die Kenntnis der gleichnamigen Sonderfertigkeit.

STUMPFER SCHLAG

(Angriffsaktion +2/+4/+8) Eigentlich will man ja, wenn man schon eine Waffe zieht, einen Gegner im Kampf auch verletzen, wenn nicht gar töten. Aber es gibt immer wieder Fälle, in denen dies weder sinnvoll noch gewünscht ist: Eine unter magischem Bann stehende Gefährtin muss bekämpft werden, die Helden haben den Auftrag, einen Schurken lebend zu fangen, und dergleichen mehr. In solchen Fällen heißt es dann gerne, dass ein Held 'mit der stumpfen Seite zuschlägt' – was deutlich leichter gesagt als getan ist, da kaum eine Waffe darauf ausgerichtet ist, den Gegner zu betäuben. Dieses Manöver ist mit folgenden Kampftalenten möglich: *Anderthalbhänder*, *Hieb Waffen*, *Kettenstäbe*, *Raufen* (nur bei der Benutzung einer Handgemengewaffe oder eines Waffenknaufs), *Säbel*, *Schwerter* und *Stäbe*. Die Attacke für einen *Stumpfen Schlag* ist

- mit Kampfstäben und Knüppeln um 2 Punkte erschwert
 - mit Hieb Waffen, die eine flache Seite haben um 4 Punkte erschwert
 - mit allen anderen möglichen Waffen um 8 Punkte erschwert
- TP-Veränderungen durch hohe oder niedrige Körperkraft gelten auch beim *Stumpfen Schlag*. Die angerichteten Trefferpunkte sind keine regulären Trefferpunkte der Waffe, sondern TP(A). Wer die Sonderfertigkeit *Betäubungsschlag* beherrscht, für den sind die genannten AT-Zuschläge halbiert. Wenn ein Angreifer beim *Raufen* mit einem Waffenknauf oder einer Handgemengewaffe zuschlägt, kann er auch einen *Stumpfen Schlag* ausführen, wenn er die SF *Betäubungsschlag* beherrscht. (Normalerweise würde er ja echte TP verursachen.)

OPTIONAL: STURMANGRIF

(Angriffsmanöver +4; verbraucht auch die Abwehraktion) Ein spektakulärer Fechtkampf mit wechselnden Manövern ist sicherlich nicht zu verachten, aber manchmal entscheidet der erste Angriff bereits über Sieg oder Niederlage, und ein *Sturmangriff* ist eine Methode, einem solchen ersten Angriff noch mehr Wucht zu verleihen. Dieses Manöver ist eine Aktion aus vollem Lauf, eine Kombination der beiden Aktionen Bewegen und Angriff zu einer einzelnen Aktion, weswegen der Angreifer auch seine Abwehraktion aufgeben muss. (Üblicherweise macht man einen solchen Angriff nur zur Einleitung des Nahkampfs; nachher fehlt meist die Anlaufstrecke dazu). Sturmangriffe sind mit den folgenden Waffen ausführbar: *Anderthalbhänder*, *Hieb Waffen*, *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Ketten Waffen*, *Säbel*, *Schwerter*, *Speere*, *Stäbe*, *Zweihand flegeln*, *Zweihand-Hieb Waffen*, *Zweihandschwertern/-säbeln*. Der Angreifer muss die Sonderfertigkeit *Sturmangriff* beherrschen, eine GS von 4 oder mehr erreichen können (beachten Sie die Behinderung) und mindestens 4 Schritt Anlauf nehmen können.

Ein Sturmangriff ist grundsätzlich eine AT +4, und da es sich um eine Variante des *Wuchtschlags* handelt, kann sich der Angreifer noch eine zusätzliche Ansage auferlegen, um mehr TP anzurichten. Gelingt dieser Angriff und kann der Verteidiger nicht parieren oder aus-



weichen, steigt der Schaden um die halbe GS des Angreifers und zusätzlich noch um 4 Punkte (plus eine eventuelle Ansage).

Ein Sturmangriff endet in der vom Angreifer gewünschten Distanz (also der optimalen Distanz seiner Waffe). Wenn der Verteidiger eine Waffe führt, deren Distanzklasse größer ist, und er die passende Sonderfertigkeit besitzt, dann kann er versuchen, den heranstürmenden Gegner in die eigene Waffe laufen zu lassen, indem er ein *Gegenhalten*-Manöver ausführt (Seite 68). Beherrscht er diese Sonderfertigkeit nicht, kann es durchaus passieren, dass er den Gegner näher an sich herankommen lassen muss, als ihm lieb ist, ohne etwas dagegen tun zu können.

Misslingt der Sturmangriff, so kann der Verteidiger sofort einen *Passierschlag* ausführen, der Angreifer hat außerdem seine Abwehraktion für diese Runde verbraucht und erleidet eventuell noch die Nachteile wegen seiner Ansage. In diesem Fall bleibt der Angreifer auch in der vom Verteidiger gewünschten Distanzklasse, wenn diese größer ist als die vom Angreifer angestrebte.

Experte: Zwei Kämpfer, die beide die Sonderfertigkeiten *Spießgespann* und *Sturmangriff* beherrschen und die einen überlangen Spieß (eine Pike oder einen Drachentöter) führen, können gemeinsam einen Sturmangriff durchführen. Wenn beiden die AT+4 gelingt, richten sie nicht nur die doppelten TP der Waffe an (was ein Bonus der Sonderfertigkeit *Spießgespann* ist; auch die TP/KK sind verbessert), sondern können auch ihre doppelte GS zu den TP addieren. Die Initiative eines Spießespanns ist so hoch wie die niedrigste INI der beiden Kämpfer, modifiziert um den entsprechenden Wert der Waffe; die GS eines Spießespanns ist so hoch wie die niedrigere der beiden GS der Kämpfer.

OPTIONAL: TOD VON LINKS

(Angriffsaktion) Ein kompetenter Fechter ist in der Lage, auch mit seiner Parierwaffe (zusätzlich zum Angriff mit der Hauptwaffe) einem Gegner so zuzusetzen, dass dieser Kampf oder Leben verliert. Ein solcher Angriff findet 8 Initiativphasen nach dem Angriff mit der Hauptwaffe statt. Er kann eine *Finte* sein und auch Punkte aus vorangegangenen *Meisterparade*- oder *Binden*-Manövern nutzen. Es wird eine gewöhnliche AT mit dem AT-Wert der Parierwaffe gewürfelt, die je nach Ansage, eventuellem AT-Malus der Parierwaffe, eventuelle Mali der falschen Hand sowie der DK erschwert ist.

Diese Aktion ist nur mit der 'falschen' Hand und mit Parierwaffen ausführbar und erfordert die Kenntnis der gleichnamigen Sonderfertigkeit. Der Kämpfer muss beweglich genug sein und darf höchstens mit BE 4 behindert sein. Die Zusatzaktion aus *Tod von Links* darf nicht in eine Abwehraktion umgewandelt werden, kein Angriff zur Veränderung der DK sein und auch nicht durchgeführt werden, wenn der Kämpfer seine reguläre Angriffs- oder Abwehraktion umwandeln will. Sie ist nicht kumulativ mit einer Zusatzaktion aus *Beidhändiger Kampf II* und muss in der eigenen Initiativphase (der Hauptwaffe) angesagt werden.

OPTIONAL: TODESSTOß

(Angriffsmanöver +8 halber gegnerischer RS +Ansage; verbraucht auch die Abwehraktion) Was bei Hieb Waffen der *Hammerschlag* ist, ist bei Stichwaffen der Todesstoß: ein höchst riskantes Manöver, das einen Gegner mit einer einzigen Attacke möglichst kampfunfähig machen soll. Dazu muss der Kämpfer seine Abwehraktion aufgeben, was er spätestens in seiner Initiativphase erklären muss. (Musste er vorher bereits eine Abwehraktion verbrauchen, ist in dieser Kampfrunde also kein *Todesstoß* möglich.)

Anschließend muss ihm eine AT+8 gelingen, die zusätzlich noch um den halben RS des Gegners erschwert ist und die er sich selbst noch mit weiteren Ansagen als *Finte* erschweren kann (um die gegnerische

PA zu behindern). Beherrscht der Angreifer auch den *Wuchtschlag*, darf er Punkte aus der Ansage auch auf eine TP-Erhöhung verteilen (auch, wenn die Waffe eigentlich keinen Wuchtschlag erlaubt). Führt der Gegner einen Schild, so muss der PA-WM des Schildes noch zur Erschwerung der Attacke hinzugerechnet werden.

Gelingt dieser Angriff und kann der Verteidiger nicht parieren, dann ist dem Angreifer ein potentiell kampfscheidender Stoß gelungen: Bei der Ermittlung der Schadenspunkte wird die Rüstung (nicht jedoch natürlicher RS) ignoriert (Trefferpunkte sind also Schadenspunkte), die Wundschwelle des Verteidigers ist um zwei Punkte reduziert, und es werden automatisch zwei zusätzliche *Wunden* verursacht.

Misslingt der Todesstoß, so steht dem Verteidiger auf jeden Fall ein *Passierschlag* zu – und der Angreifer hat seine Abwehraktion dieser Runde aufgebraucht, außerdem erleidet er alle Nachteile einer misslungenen Ansage +8 + freiwillige Ansage.

Todesstöße können mit *Dolchen*, *Fechtwaffen*, *Schwertern* (bei Kenntnis von *Halbschwert*) und *Speeren* durchgeführt werden, wenn der Angreifer die gleichnamige Sonderfertigkeit beherrscht. Sie sind nicht gegen *sehr große* Wesen möglich.

OPTIONAL: UMREIßEN

(Angriffsaktion +8 +Ansage) Manchmal reicht es schon, wenn man einem Gegner eine Lektion erteilen kann, indem man ihm die Füße unter dem Leib wegzieht und ihn auf den Hosenboden setzt. Dies ist mit einigen Waffen möglich, mit denen man den sicheren Stand eines Gegners beeinträchtigen kann: Stäbe, Speere oder Hellebarden, mit denen man zwischen seinen Füßen herumstochert, oder Peitschen, mit denen man sein Bein umschlingt.

Das *Umreißen*-Manöver ist mit folgenden Kampftalenten ausführbar: *Infanteriewaffen*, *Peitschen*, *Speere*, *Stäbe*, *Zweihandschwerter/-säbel* (nur bei gleichzeitiger Kenntnis und Verwendung der SF Halbschwert); erfordert Kenntnis der Sonderfertigkeit *Umreißen* und einen zweihändigen Griff um die Waffe (Schild oder Parier-/Zweitwaffe nicht erlaubt).

Ein Angriff zum Umreißen erfordert eine um 8 Punkte erschwerte AT, die mit einer *Finte* (einer Ansage zur Erschwerung der gegnerischen Parade) kombiniert werden kann. Bei Gelingen des Angriffs entsteht kein Schaden, stattdessen wird Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht.

Dem Angegriffenen stehen folgende Möglichkeiten offen:

- *Gezieltes Ausweichen* (erschwert nach Distanzklasse).
- eine um 8 Punkte erschwerte Waffenparade (bei einem Peitschenangriff ist keine Parade möglich).
- eine *Raufen*- oder *Ring*-Parade mit dem Manöver *Beinarbeit*.

Misslingt die Verteidigung, so steht dem Angegriffenen noch eine GE-Probe zu, um auf den Beinen zu bleiben; diese ist jedoch um die Zahl der erwürfelten TP erschwert (die Sonderfertigkeit *Standfest* erleichtert die Probe um 2 Punkte, der Vorteil *Balance* um 4 Punkte, *Herausragende Balance* um 8 Punkte). Misslingt diese Probe, so verliert er 2W6 INI und liegt nun am Boden (siehe Seite 57).

WUCHTSCHLAG

(Angriffsaktion +Ansage) Ein Kämpfer kann versuchen, seine Attacke mit besonders viel Kraft zu führen. Ein solches Manöver fügt dem Getroffenen einen höheren Schaden zu, wenn es gelingt, ist aber auch für den Angreifer mit einem höheren Risiko verbunden. Dieses Manöver ist der *Wuchtschlag*.

Ein *Wuchtschlag* kann mit folgenden Kampftalenten durchgeführt werden: *Anderthalbhänder*, *Hieb Waffen*, *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Kettenwaffen*, *Raufen*, *Ring*, *Säbel*, *Schwerter*, *Stäbe*, *Zweihandflegel*, *Zweihand-Hieb Waffen*, *Zweihandschwerter/-säbel*.

Bei einem *Wuchtschlag* sagt der Angreifer vor seinem AT-Wurf an, um welchen Wert er sich seine Attacke erschweren will. Dies wird 'Ansa' genannt (siehe den Kasten auf Seite 59). Die Ansa darf nicht höher sein als sein TaW bei der verwendeten Waffe und auch nicht höher als sein AT-Wert. Wenn der *Wuchtschlag* gelingt und die Abwehraktion des Gegners scheitert, wird die Hälfte der Ansa zu den Trefferpunkten des Angreifers addiert. Geht die erschwerte Attacke daneben, erleidet der Angreifer den üblichen Nachteil durch eine misslungene Ansa (siehe Kasten).

Wer die speziellen Techniken zum effektiven Einsatz von Wuchtschlägen erlernt hat (also diejenigen, die die Sonderfertigkeit *Wuchtschlag* beherrschen), kann nicht nur die Hälfte, sondern die vollständige Ansa zu den Trefferpunkten addieren.

Die Regeln für schwere Treffer und Wunden (Seite 57) gelten in vollem Umfang auch (und speziell) für *Wuchtschläge*. Eine solche Attacke ermöglicht es also, dem Gegner einen größeren Schaden zuzufügen und ihn schneller kampfunfähig zu machen.

Misslingt der Wuchtschlag, so hat dies die üblichen Nachteile eines misslungenen Manövers mit Ansa zur Folge (siehe den nebenstehenden Kasten): Bis einschließlich zu seiner nächsten Angriffs- oder Abwehraktion sind alle Proben des Kämpfers um die Ansa erschwert (also auch eventuelle Freie Aktionen, die sie in der Zwischenzeit unternehmen will).



Beispiel: Dana hat mit ihrem Schwert Kampfwerte von AT 16 und PA 14. Um einen der drei sie bedrängenden Zombies so schnell wie möglich zu beseitigen und sich Luft zu verschaffen, entschließt sie sich zu einem Wuchtschlag mit einer Ansa von +5 gegen einen der Zombies und würfelt eine 5 – gelungen: Wenn der Zombie nicht pariert, teilt sie nun mit ihrem Schwert 1W6+7 TP aus (1W6+4 plus die aufgerundete Hälfte ihrer Ansa von 5 Punkten). Hätte sie eine 12 oder mehr gewürfelt, wäre der Wuchtschlag misslungen und ihre PA für die Abwehr des nächsten Zombie-Hiebes wäre auf 9 gefallen (PA 14 minus Ansa 5). Wenn Dana die Sonderfertigkeit Wuchtschlag beherrschen würde, dann könnte sie mit dieser Ansa sogar einen Schaden von 1W6+9 TP erzeugen.

Der *Wuchtschlag* (und die Kenntnis der entsprechenden SF) ist Grundlage für diverse andere Kampfmanöver (*Befreiungsschlag*, *Betäubungsschlag*, *Hammerschlag*, *Niederwerfen*, *Schildspalter* und *Windmühle*), deren Beschreibung Sie auf den vorangegangenen Seiten bzw. im Folgenden finden.

ABWEHRAKTIONEN UND -MANÖVER

Um einen Angriff abzuwehren, hat der Verteidiger ebenfalls verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung: die (gewöhnliche) *Parade*, die *Meisterparade*, die *Parade mit dem Schild*, die *Parade mit einer Parierwaffe* und das (*Gezielte*) *Ausweichen* sowie Varianten dieser Manöver. Der Verteidiger muss vor seiner Abwehraktion festlegen, welche Art der Abwehr er wählt. Würfelt er dabei eine 1, so ist ihm eine Glückliche Parade gelungen, was eventuell besondere Folgen nach sich zieht (siehe Seite 84).

DIE (GEWÖHNLICHE) PARADE

(**Abwehraktion**) Der Kämpfer kann versuchen, den gegnerischen Angriff mit seiner eigenen Waffe zu parieren. Dies umfasst sowohl das Abblocken als auch – vor allem – 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).

Die Fähigkeit in dieser Abwehraktion werden durch den **Parade-Wert** in der entsprechenden Kampftechnik (modifiziert durch Behinderung, Waffenmodifikatoren etc.) festgelegt; dies ist die übliche Methode des PA-Wurfs.

AUSWEICHEN UND GEZIELTES AUSWEICHEN

(**Freie**) *Abwehraktion*, erschwert nach Zahl der Gegner und Distanzklasse) Anstatt einen Schlag mit der Waffe oder dem Schild zu parieren, kann es in manchen Situationen sinnvoller sein, einem Angriff vollständig auszuweichen, d.h. sich außer Reichweite des Angreifers zu bringen. Vor allem beim Kampf gegen Tiere oder wenn man keine geeignete Verteidigungswaffe zur Hand hat, ist Ausweichen oft die einzige Möglichkeit, sich vor Schaden zu bewahren.

Grundsätzlich ist das Ausweichen eine Probe auf den PA-Basiswert, die unter anderem um die volle BE der Rüstung erschwert ist – in schwerer Rüstung kann man nun einmal nicht plötzlich zur Seite springen. Ein Held kann sich aber auch im Ausweichen so gründlich geübt haben, dass er Sonderfertigkeiten erworben hat, die ihm wiederum 3, 6 bzw. 9 Bonuspunkte auf die Probe geben. Außerdem erhält ein Held mit einem *Akrobatik*-TaW von mindestens 12 einen Bonuspunkt, für jeweils 3 TaP mehr einen weiteren (also bei 15, 18 usw.).

Ausweichen ist unabhängig von der geführten Waffe und auch Schildträger können sich für diese Abwehraktion entscheiden. Für die Abwehraktion *Ausweichen* ist keine Kenntnis von Sonderfertigkeiten nötig, für das *Gezielte Ausweichen* muss der Kämpfer mindestens die SF *Ausweichen I* besitzen.

Die *Ausweichen*-Probe wird nach Zahl der momentanen Gegner erschwert. Wenn Sie mit den optionalen Regeln zu Distanzklassen spielen (siehe Seite 79), ist der Zuschlag zur *Ausweichen*-Probe auch von der aktuellen Distanzklasse abhängig. *Ausweichen* ist nur dann möglich, wenn der Verteidiger erfolgreich attackiert wird (auch eine AT zur Verkürzung der Distanzklasse zählt als Angriff).

Die Zuschläge aus Distanzklasse und Gegnerzahl gelten nicht als Ansa im Sinne von Seite 59.

Regeln zum Ausweichen vor Geschossen finden Sie auf Seite 98.

Von dieser Abwehraktion existieren zwei Varianten: Das gewöhnliche *Ausweichen* bedeutet einfach, sich aus der Reichweite eines gegnerischen Angriffs zu bringen, ohne groß vorzuplanen.

Das *Gezielte Ausweichen* bedeutet, beim Ausweichmanöver die Übersicht zu behalten und möglichst die eigene Position nicht zu verschlechtern. Daher ist das gewöhnliche *Ausweichen* auch eine Freie (Abwehr-)Aktion, das *Gezielte Ausweichen* eine Standard-Abwehraktion vergleichbar der Parade.

Ausweichen: Gelingt die *Ausweichen*-Probe, entgeht der Verteidiger dem Angriff vollständig. Im Kampf gegen mehrere Gegner weicht man damit nur einem der Angriffe aus, ist aber von weiteren Angrei-

PROBEN-MODIFIKATIONEN BEIM AUSWEICHEN

Distanzklasse Handgemenge	+4
Distanzklasse Nahkampf	+2
Distanzklasse Stangenwaffe	+1
Distanzklasse Pike	+0
Gezieltes Ausweichen	DK-Mod. x 2
Pro zusätzlichem Gegner	+2
Umstellt (4+ Gegner)	unmöglich
Behinderung	+BE
Sonderfertigkeit Ausweichen I	-3
Sonderfertigkeit Ausweichen II	-6
Sonderfertigkeit Ausweichen III	-9
TaW Akrobatik pro 3 TaP über 9	-1

fen immer noch bedroht. Der Ausweichende ist durch dieses Manöver allerdings etwas desorientiert (die Initiative sinkt um 4 Punkte) und benötigt eine Aktion *Position*, um wieder aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen zu können; derweil kann er nur weiter ausweichen. Misslingt die *Ausweichen*-Probe, so wird der Verteidiger getroffen und verliert 4 Punkte seiner Initiative.

Gezieltes Ausweichen: Die *Ausweichen*-Probe ist um die *doppelten* Zuschläge aus der Distanzklasse (und die einfachen Werte der anderen Modifikatoren) erschwert. Gelingt die *Ausweichen*-Probe, entgeht der Verteidiger dem Angriff vollständig. Im Kampf gegen mehrere Gegner weicht man damit nur einem der Angriffe aus, ist aber von weiteren Angreifern immer noch bedroht. Der Verteidiger kann weiterhin normal am Kampfgeschehen teilnehmen. Wenn die Probe misslingt, wird der Kämpfer normal getroffen wie nach einer misslungenen Parade und erleidet außerdem einen INI-Verlust von 2 Punkten.

Ein *Gezieltes Ausweichen* kann auch zusätzlich mit einer freiwilligen *Ansage* versehen werden, was bei Gelingen wie eine *Meisterparade* (siehe unten) wirkt, bei Misslingen die üblichen Folgen einer gescheiterten *Ansage* nach sich zieht.

Mit *Gezieltem Ausweichen* ist es auch möglich, einen gegnerischen Ausfall zu beenden; siehe Seite 59.

Optional: Beim Spiel mit Bodenplänen entfernt sich der Ausweichende um ein Feld vom Angreifer (und kann dadurch eventuell in den Kontrollbereich eines anderen Kämpfers geraten, dem dann ein Passierschlag (Seite 83) zusteht.

OPTIONAL: BINDEN

(**Abwehraktion +4**) Eines der zentralen Manöver der modernen Fechtkunst ist das sogenannte 'Binden' der gegnerischen Waffe, d.h., mit der eigenen Waffe den Kontakt zur gegnerischen Waffe aufnehmen und halten und durch Kraft und Geschicklichkeit so die Führung zu übernehmen, dass man die eigene Position für den nächsten Schlag verbessert, die gegnerische aber verschlechtert.

Mit den folgenden Kampftalenten ist es möglich, die gegnerische Waffe zu binden: *Anderthalbhänder*, *Dolche*, *Fechtwaffen*, *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Säbel*, *Schwerter*, *Speere*, *Stäbe*; dazu mit *Parierwaffen*. Der Verteidiger muss die *SF Binden* und zusätzlich entweder *Parierwaffen I* oder *Meisterparade* beherrschen. Gebunden werden können keine *Hieb*waffen, *Kettenstäbe*, *Kettenwaffen*, *Peitschen*, *Zweihandflegel*, *Zweihand-Hieb*waffen und *Zweihandschwerter/-säbel*. *Binden* wirkt jedoch gegen Schildkämpfer.

Um eine gegnerische Waffe zu binden, muss dem Verteidiger eine Parade +4 gelingen. Sollte der zu konternde Angriff eine *Attacke* sein, die irgendeine *Ansage* hat (*Wuchtschlag*, *Finte* o.ä.) und diese *Ansage* höher als 4 ist, so ist die Parade statt dessen um diese gegnerische *Ansage* erschwert. (Das heißt auch, dass eine gegnerische *Finte* schwerer zu binden ist, da in diesem Fall die Parade ja sowieso schon um die gegnerische *Ansage* erschwert ist.)

Wir unterscheiden die beiden Möglichkeiten, dass die gegnerische Waffe entweder mit der eigenen Hauptwaffe oder einer links geführten *Parierwaffe* gebunden wird:

Wenn der Kämpfer mit der Hauptwaffe bindet und über die *Sonderfertigkeit Meisterparade* verfügt, kann er sich seine Parade zusätzlich zu den geforderten 4 Punkten noch mit einer *Ansage* erschweren.

Bindet er jedoch mit einer *Parierwaffe* (und der *Sonderfertigkeit Parierwaffen I*), dann gilt automatisch oben genannte fixe *Erschwerung* (also in der Regel die 4 Punkte) als *Ansage*, ohne dass die Parade-*Probe* dadurch noch weiter erschwert wird.

Wenn der Kämpfer beide genannten *Sonderfertigkeiten* beherrscht und mit beiden Waffen gemeinsam bindet, dann kann er auch beide Effekte benutzen: Die geforderte *Erschwerung* von 4 und die zusätzliche freiwillige *Ansage* addieren sich zu einer Gesamt-*Ansage*.

Wenn das Binden-Manöver gelingt, so kann der bindende Held die gegnerische Waffe lenken und behindern und dadurch sowohl die nächste eigene *Attacke* um die Gesamt-*Ansage* erleichtern als auch die darauf folgende Reaktion des Gegners um die Gesamt-*Ansage* erschweren.



Alrigio (SF Meisterparade und Binden) wird von einem maskierten Schurken angegriffen. Der geübte Degenfechter lässt sich aber nicht aus der Ruhe bringen. Er sagt ein Binden-Manöver an und erschwert sich die Probe um weitere 3 Punkte. Damit ist seine Probe um 7 Punkte erschwert – und gelingt. Er antwortet sofort mit einer Finte, die er sich um 5 Punkte erschwert.

In diesem Fall ist sein Attacke-Wurf also um 5 Punkte erschwert (die Ansage der Finte), aber auch um 3 Punkte erleichtert (wegen dem gelungenen Binden-Manöver). Wenn ihm diese Attacke +2 gelingt, dann ist die gegnerische Parade um insgesamt 8 Punkte erschwert: 3 Punkte aus der Ansage vom Binden und 5 Punkte aus der Finte.

Würde er nebenher sogar noch einen Linkshanddolch führen und damit umgehen können, dann würde die gesamte Parade-Erschwerung von 7 Punkten als Erleichterung auf seine folgende Attacke angerechnet (sie wäre also trotz Finte immer noch um 2 Punkt erleichtert) und außerdem auch noch auf die gegnerische Parade (die damit insgesamt um stolze 12 Punkte schwerer wird).

Binden ist immer eine *Abwehraktion*, die daher einen gegnerischen Angriff erfordert. Gebunden werden kann immer nur eine Waffe: Wenn also die Hauptwaffe eines Kämpfers mit *Parierwaffe* vom Gegner gebunden wird, hat er immer noch die freie *Parierwaffe*. Entsprechendes gilt für einen Kämpfer mit zwei Waffen im *Beidhändigen Kampf*.

DEFENSIVER KAMPFSTIL

(**Abwehrmanöver**) Es kann durchaus die beste Wahl sein, sich in einem Kampf ganz auf die *Paraden* zu konzentrieren, zum Beispiel, weil Hilfe unterwegs ist oder weil das Gegenüber von der eigenen Waffe sowieso nicht zu verletzen ist und man gerade keine Gelegenheit für einen überhasteten Rückzug hat. Der Verteidiger führt dabei keine eigenen *Angriffe* aus, sondern konzentriert sich ganz auf seine *Paraden*. Um dieses Manöver ausführen zu können, benötigt der Kämpfer die gleichnamige *Sonderfertigkeit*; es kann mit allen bewaffneten *Nahkampftalenten* außer *Kettenwaffen*, *Peitschen* und *Zweihandflegeln* eingesetzt werden (also auch mit *Zweihand-Hieb*waffen, *-Schwertern* und *-Säbeln*), nicht jedoch mit improvisierten Waffen und solchen von mehr als zwei Schritt Länge.

Wer die *SF Defensiver Kampfstil* beherrscht, der kann seine *Attacke* ohne *Malus* in eine *Parade* umwandeln, also zweimal pro Runde regelmäßig parieren (oder zweimal *gezielt ausweichen* oder einmal parieren und einmal meisterlich ausweichen, jedoch jeweils nur eine *Abwehraktion* gegen einen Angriff; ein *Doppelangriff* zählt hierbei als zwei *Angriffe*). Für einen Kämpfer, der im *Defensiven Kampfstil* kämpft, sind *Ausweichmanöver* zum Lösen vom Gegner (Seite 79) um 2 Punkte erleichtert. Es ist möglich, die erste der beiden *Paraden* als *Meisterparade* auszuführen. *Defensiver Kampfstil* (auch für Kämpfer mit der *SF Aufmerksamkeit*) muss zu Beginn der Kampfrunde angesagt werden. Eine eventuelle zusätzliche *Abwehraktion* (wegen einer Waffe oder einem Schild in der linken Hand) kann ebenfalls nach den üblichen Regeln genutzt werden, eine eventuelle zusätzliche *Attacke* verfällt jedoch und kann auch nicht umgewandelt werden.

OPTIONAL: ΕΠΤΩΑΦΠΕΠ / ΜΕΙΣΤΕΡΛΙΧΕΣ ΕΠΤΩΑΦΠΕΠ

(Abwehraktion +8 +Ansa) Diese Variante der Meisterparade zielt darauf ab, den gegnerischen Hieb abzuwehren und gleichzeitig dem Angreifer die Waffe aus der Hand zu schlagen. Entwaffnen ist üblicherweise ein Angriffsmanöver (Seite 61), es kann jedoch auch als Reaktion eingesetzt werden, wenn dem Verteidiger eine angesagte Parade gelingt, die um 8 Punkte erschwert ist. Auch in diesem Fall steht dem Angreifer noch eine KK-Probe+8 (gegen Kenner der SF *Meisterliches Entwaffnen* KK+10) zu, um die Waffe in der Hand zu behalten.

Wenn der Verteidiger sich die Parade noch zusätzlich um eine Ansa erschwert, wird diese Ansa als weitere Erschwerung auf die Körperkraft-Probe des Angreifers verrechnet. Alternativ dazu kann der Verteidiger für ein *Entwaffnen*-Manöver die Parierwaffen *Bock*, *Hakendolch*, *Linkhand* oder eine entsprechend ausgestattete *Drachenklaue* benutzen, wenn er die Sonderfertigkeit *Parierwaffen I* beherrscht; diese Waffen erleichtern das Entwaffnen-Manöver um jeweils 2 Punkte.

Das Entwaffnen aus der Parade kann mit folgenden Kampftalenten durchgeführt werden: *Anderthalbhänder*, *Fechtwaffen* (nur gegen andere Fechtwaffen oder Dolche), *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Säbel*, *Schwerter*, *Speere*, *Stäbe*, *Zweihandschwerter/-säbel* (bei Kenntnis und Verwendung der SF *Halbschwert*). Der Kämpfer darf keinen Schild führen, weil er bei etlichen Entwaffnungstechniken die zweite Hand benötigt. Erfordert Kenntnis der Sonderfertigkeiten *Entwaffnen* und *Parierwaffen I* oder *Entwaffnen* und *Meisterparade*.

Um einen Gegner zu entwaffnen, der mit einer zweihändig geführten Waffe (mit Ausnahme von Anderthalbhändern) kämpft, ist die Sonderfertigkeit *Meisterliches Entwaffnen* notwendig; außerdem können hierfür keine Säbel und von den Parierwaffen nur *Bock* und *Hakendolch* verwendet werden.

EXPERTE: FORMATION

(Abwehrmanöver) Eine eingespielte Gruppe von Kämpfern, die mit gleichen oder zumindest gleichartigen Waffen ausgestattet ist, die Grundlagen des Formationskampfes beherrscht und natürlich in Formation, d.h. im Endeffekt Schulter an Schulter steht, ist in der Lage, als Einheit zu agieren und so einem anrückenden Gegner eine formidable Abwehr, sprich: eine *Formationsparade* entgegenzusetzen. Wird das Manöver von Kämpfern mit Einhandwaffe und Schild durchgeführt, spricht man häufig von einem 'Schildwall'.

Ein Formationsparade ist mit *Infanteriewaffen*, *Speeren*, *Zweihandschwertern/-säbeln* und *Schilden* möglich; alle an der Formation beteiligten müssen die Sonderfertigkeit *Formation* erlernt haben.

Dieses Manöver erlaubt es einem Mitglied einer Formation, auch für einen benachbarten Kämpfer in dieser Formation zu parieren, was bedeutet, dass ein Schlag eventuell bis zu drei Paraden durchdringen muss. Nach einer gelungenen Attacke gegen ihn selbst oder den Kämpfer zur Linken oder zur Rechten muss der Verteidiger in der Formation ansagen, ob er diesen Angriff parieren will. Durch diese Bereitschaft verbraucht er seine Abwehraktion der laufenden Runde, ganz gleich, ob seine Parade benötigt wird oder nicht, und gleich, ob sie erfolgreich ist oder nicht. Die Ansagen der Kämpfer erfolgen in Reihenfolge des INI-Werts und werden bei Misslingen der ersten Parade auch in INI-Reihenfolge abgehandelt. Dies geschieht jedoch alles im Verlauf einer einzigen Initiativephase.

Wenn die benutzte Waffe es zulässt, kann diese Parade auch eine *Meisterparade* (mit den entsprechenden Modifikatoren) sein – und die Punkte aus dieser Ansa können von den Nachbarn in der Formation genutzt werden, sowohl für die aktuelle Abwehraktion als auch für einen anschließenden Gegenangriff auf den Angreifer, bei dem als Manöver Wuchtschlag, Angriff zum *Niederwerfen* und *Gezielter Stich* erlaubt sind. Mit Speeren und Infanteriewaffen von zwei Schritt Länge und mehr ist statt der Parade auch ein *Gegenhalten*-Manöver (auch gegen Angriffe zu Pferd) möglich, ohne dass die Kämpfer der Formation dieses Manöver erlernt haben müssen.

Dieses Manöver ist ausnahmsweise auch in einer ungünstigen Distanzklasse möglich, dann natürlich mit den dafür geltenden Modifikationen. Außerdem sollten Sie auch noch die Regeln zu Kämpfen in der Überzahl beachten, da dies bei einem Kampf mit Formationen meistens zum Tragen kommt.

Um eine Formation einzunehmen, wenn man bereits nebeneinander steht, ist eine Aktion *Position* nötig. Kämpfer, die innerhalb einer Formation kämpfen, können außer den oben genannten keine anderen Manöver ausführen, außerdem greifen sie immer gemeinsam an, und zwar zu dem Zeitpunkt der langsamsten Beteiligten.

Beherrschen zwei *Klingentänzer* auch die SF *Formation*, können sie das Manöver auch zu zweit (nicht erst ab drei Personen) durchführen.

OPTIONAL: GEGENHALTEN

(Abwehraktion +4) Häufig genug bietet ein Gegner in einem Angriff einem Kämpfer eine Lücke in seiner Deckung regelrecht an, die man zu einem Angriff nutzen könnte, wenn man nicht gerade mit Parieren beschäftigt wäre. Es gibt aber Kämpfer, die hartgesotten genug sind, die Drohung durch einen gegnerischen Schlag zu ignorieren, und in diesen Schlag hineingehen, in der Hoffnung, schneller, besser, entscheidender zuschlagen zu können.

Gegenhalten ist ein Angriff, der als Abwehraktion ausgeführt wird, er erfordert also einen gegnerischen Angriff, für ihn muss keine Abwehraktion in eine Angriffsaktion umgewandelt werden. Dementsprechend findet dieses Manöver auch immer in der Initiativephase des Angreifers statt.

Gegenhalten ist mit allen bewaffneten Nahkampftalenten außer *Kettenwaffen*, *Peitsche* und *Zweihandflegel* möglich. Der Kämpfer muss die gleichnamige SF beherrschen.

Bei einem *Gegenhalten*-Manöver würfeln Angreifer und Verteidiger



gleichzeitig eine Attacke, wobei die Attacke des Verteidigers um 4 erschwert ist und sie dieses Manöver mit keinem weiteren Manöver kombinieren kann, für das sie eine Ansage braucht (also beispielsweise einer *Finte* oder einem *Wuchtschlag*). Es dürfen jedoch, so vorhanden, Punkte aus vorausgegangenen *Binden-* oder *Meisterparade-*Manövern genutzt werden.

Gelingt nur eine der beiden Attacken, wird wie üblich der Schaden ausgewürfelt; misslingen beide Attacken, so wird der Kampf normal fortgesetzt. Gelingen beide Attacken, so muss ermittelt werden, welche davon besser gelungen ist. Dazu darf der Kämpfer mit dem höheren Initiative-Wert die INI-Differenz noch auf seinen AT-Wert aufschlagen. (Der Abzug von 4 Punkten für den Verteidiger gilt auch für diese Berechnung.) Es gilt diejenige Attacke als besser gelungen, die mehr Punkte unter dem AT-Wert liegt. Die 'bessere' Attacke macht vollen Schaden (eventuell inkl. Ansage), die 'schlechtere' Attacke macht nur den halben ausgewürfelten Schaden, TP/KK und Ansagen zählen bei dieser schlechteren Attacke nicht.

Eine Attacke zur Distanzverkürzung kann mit einem *Gegenhalten-*Manöver gekontert werden, nicht jedoch eine zur DK-Vergrößerung. Dabei kommt die besser gelungene AT zum Ziel: Entweder gelangt der Angreifer in die kürzere DK (und erleidet dabei je nach Gelingen des *Gegenhalten-*Manövers halben Schaden) oder der Gegenhaltende kann die DK-Verkürzung vollkommen aufhalten und zusätzlich noch vollen Schaden anrichten.

Auflaufen lassen: Ein *Gegenhalten-*Manöver ist besonders effektiv gegen anstürmende Gegner oder Tiere, wenn der Verteidiger eine Waffe mit höherer Distanzklasse als der Angreifer führt. In diesem Fall kann der Verteidiger versuchen, den Gegner bereits in einer für sich günstigeren Distanzklasse abzufangen: Die AT des Angreifers ist um 6 Punkte erschwert, da er eine Distanzklasse überbrücken muss, was oft dazu führt, dass der Gegenangriff des Verteidigers besser ist. Ist die AT des Angreifers schlechter, erleidet er die zusätzlichen TP eines *Sturmangriffs* (+4 +GS/2) selbst; für den Verteidiger wird dann die Hälfte dieses Werts angerechnet.

Lanzenreiter auflaufen lassen: Ein *Gegenhalten-*Manöver ist auch gegen anstürmende Lanzenreiter möglich, aber sehr gefährlich. Ein Lanzenreiten-Angriff gegen Fußkämpfer ist zwar um 4 Punkte erschwert, aber das *Gegenhalten-*Manöver ja ebenfalls, und üblicherweise ist der Lanzenreiten-Wert höher als die AT des Fußkämpfers. Außerdem muss zur Verteidigung gegen Kriegslanzen (Distanzklasse P) eine Pike (ebenfalls P) eingesetzt werden; nur gegen Novadi-Reiter mit Dschadra können Pikenierte einen Vorteil erarbeiten. Moderne Pikener sind aber mittlerweile länger (ca. 4,5 Schritt) als Kriegslanzen, so dass sie zumindest noch 3 Punkte Distanz-Bonus erhalten.

Basis für den halben oder ganzen Schaden ist der Schaden des Lanzenangriffs, die etwas stabilere Pike richtet jedoch noch 2 TP mehr an. Und sicher die Hälfte von 3W6+10/12 TP zu erleiden, ist für niemanden eine verlockende Aussicht.

OPTIONAL: KLINGENWAND

(Abwehraktion) Ein Kämpfer, der von zwei Gegnern bedrängt wird, ist üblicherweise nur zu einer Reaktion in der Lage; es sei denn, er verzichtet auf seine Attacke und wandelt diese zu einer Parade um. Beherrscht er jedoch die SF *Klingenwand* (und führt eine geeignete Waffe), so verfügt er über die nötige Übersicht und kann sich auf beide Gegner konzentrieren.

Das Manöver ist mit folgenden Kampftalenten ausführbar: *Andertalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe*. Kenntnis der Sonderfertigkeit *Klingenwand* ist Voraussetzung.

Klingenwand bedeutet, dass der Verteidiger einen Gegner pariert und dann die Waffe so herumreißt, dass er auch den zweiten Gegner abwehren kann. Spieltechnisch heißt dies, dass er in beiden Paraden

jeweils die Hälfte seines PA-Werts plus 2 einsetzt (z.B. bei einem Kämpfer mit PA 13 also zweimal PA 9). Führt er einen Schild in der linken Hand, so verwendet er den entsprechenden Parade-Wert des Schildes. Auf die beiden PA dürfen keine weiteren Ansagen (z.B. aus *Meisterparade*) verteilt werden.

Eine Aufspaltung der Parade (und die zugeteilten Werte) muss zu Beginn der Kampfrunde angesagt werden, jedoch können die einzelnen Paraden dann ausgeführt werden, wenn es nötig ist; nicht genutzte Paraden verfallen am Ende der Kampfrunde.

Es ist möglich, die aufgespaltene Parade auch gegen gleichzeitig angreifende Gegner oder einen *Doppelangriff* einzusetzen.

Der aus Überzahl resultierende Abzug auf den PA-Wert im Kampf gegen mehrere Gegner (siehe S. 31) kann während dieses Manövers ignoriert werden.

Ein zur Reaktion umgewandelte Aktion kann nicht aufgespalten werden, ebenso wenig wie eine Zusatzparade, die aus der Führung einer Waffe / eines Schildes in der linken Hand herrührt.

Ein Kämpfer mit der zusätzlichen Sonderfertigkeit *Kampfgespür* ist in der Lage, seinen (verbesserten) PA-Wert frei auf zwei Gegner zu verteilen, jedoch müssen jedem Gegner mindestens 6 Punkte PA zugeteilt werden. Wenn er z.B. PA 17 hat, kann er einen angreifenden Goblin (den mit der Axt) mit PA 14 parieren, den Goblin mit dem Dolch jedoch nur mit 7.

Ein Kämpfer mit der zusätzlichen Sonderfertigkeit *Klingentänzer* darf seine Parade auf bis zu drei Gegner aufspalten und er muss dies nicht zu Beginn der Kampfrunde tun, sondern kann warten, bis die Gegner ihre Attacken gewürfelt haben und den benötigten Paraden dann PA-Werte aus seinem 'Paradepool' (in Höhe von PA +4) zuteilen.

MEISTERPARADE

(Abwehraktion +Ansage) Es ist möglich, sich durch ein gewagtes Parademanöver Vorteile für die nächste Aktion zu verschaffen, indem man nicht allein darauf aus ist, die gegnerische Attacke zu parieren, sondern gleichzeitig auch noch seinen Gegenangriff vorbereitet. Grundsätzlich funktioniert dieses Manöver also ähnlich wie der *Wuchtschlag* oder die *Finte*; es ist eine Abwehraktion mit frei wählbarer Ansage. Eine solche *Meisterparade* ist vor allem sinnvoll, um ein anschließendes Manöver vorzubereiten, das eine erschwerte Attacke verlangt.

Um eine *Meisterparade* durchzuführen, muss der Kämpfer die gleichnamige Sonderfertigkeit erlernt haben und einigermaßen beweglich sein: Seine BE darf nicht höher als 4 sein (*Rüstungsgewöhnung* zählt); diese Abwehraktion kann mit allen Waffen außer mit *Kettenwaffen* und *Zweihandflegeln* durchgeführt werden, wenn überhaupt eine Parade erlaubt ist. (Man kann also auch mit einer *Meisterparade* nicht mit einem Dolch gegen eine Ochsenherde parieren.) Eine *Meisterparade* kann auch mit einem Schild durchgeführt werden, jedoch nur, wenn der Kämpfer die Sonderfertigkeit *Schildkampf II* besitzt.

Für eine *Meisterparade* erschwert sich der Kämpfer die eigene Parade um eine Ansage in beliebiger Höhe (höchstens der TaW in der benutzten Waffe und höchstens der Parade-Wert mit dieser Waffe). Gelingt die Parade trotzdem, so kann er sich seine nächste Angriffs- oder Abwehraktion (was zuerst kommt) um diese Ansage erleichtern. Gegen eine *Finte* ist die *Meisterparade* natürlich noch um die Ansage aus der *Finte* erschwert.

Misslingt die *Meisterparade*, so wird der Kämpfer zum einen natürlich getroffen, zum anderen erleidet er die üblichen Auswirkungen eines misslungenen Manövers mit Ansage (siehe Kasten auf Seite 59). Da eine *Meisterparade* eine Abwehr-Aktion ist, kann man sie natürlich nur ausführen, wenn man von einem Gegner erfolgreich angegriffen wird. Kenntnis der *Meisterparade* ist Basis für einige weiterführende Manöver (*Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen aus der Parade, Gegenhalten, Klingenwand, Windmühle*).

OPTIONAL:

PARADE MIT EINER PARIERWAFFE

(Abwehraktion) Neben den Schilden gibt es noch eine Anzahl an Parierwaffen, die in der linken Hand geführt werden. Dazu gehören speziell die verschiedenen Varianten des Parier- oder Linkhand-Dolches, einige leichte Schilde und Trickwaffen. Diese Waffen lassen sich nicht gleichzeitig mit zweihändig geführten Waffen oder einem Schild verwenden; sie werden ähnlich wie ein Schild gehandhabt, sind jedoch deutlich weniger unabhängig von der Angriffswaffe einzusetzen: Auch Parierwaffen besitzen einen Waffenmodifikator, der angibt, wie viele Punkte auf den PA-Basiswert addiert werden dürfen, um wie viele Punkte der AT-Wert beim Angriff mit der Parierwaffe sinkt (der AT-Wert der Angriffswaffe bleibt beim Einsatz einer Parierwaffe unverändert) und ob die INI vermindert oder erhöht wird.

Bei der Parade mit einer Parierwaffe wird stets der PA-Wert der Hauptwaffe als Grundlage gewertet. Dieser Wert wird wie folgt modifiziert:

- bei Kenntnis der SF Linkhand: -4,
- bei Kenntnis der SF Parierwaffen I: -1,
- bei Kenntnis der SF Parierwaffen II: +2,
- plus der PA-WM der Parierwaffe.

Dazu kommt, dass Parierwaffen (und ihre korrekte Führung) erst bestimmte Manöver (*Tod von links*, *Waffe zerbrechen*, siehe Seite 65 bzw. 71) erlauben. Mit der Kombination aus Haupt- und Parierwaffe ist es möglich, auch in der Distanzklasse der Hauptwaffe Manöver einzusetzen: Paraden mit einer Parierwaffe können also *Meisterparaden* oder *Binden*-Manöver sein.

Die Sonderfertigkeit *Parierwaffen II* erlaubt zudem noch eine zusätzliche gewöhnliche Parade pro Kampfrunde (Seite 71).



Beispiel: Dom Vacco hält sich für einen kompetenten Degenfechter (Fechtwaffen-AT/PA: 16/15; AT-Basis 10, PA-Basis 9; Sonderfertigkeiten (u.a.) Linkhand, Parierwaffen I). Wenn er nun zu seinem Degen einen Linkhand (WM 0/+2)

führt, kämpft er mit den Werten AT 16 (für seine Angriffswaffe, den Degen) und PA 16 für den Linkhand: Als Basis dient die um 1 Punkt verringerte Degen-Parade, also 14, dazu die Parade-WM für den Linkhand in Höhe von +2. Zusammen also $15 - 1 + 2 = 16$.

Wenn er zusätzlich noch die Sonderfertigkeit Parierwaffen II erlernt, steigt seine PA mit dem Linkhand sogar auf beachtliche $15 + 2 + 2 = 19$.

Mit Linkhanddolchen und ähnlichen Parierwaffen können nicht alle Arten von Angriffen pariert werden; speziell gegen wuchtige Zweihandschläge ist ein Linkhand ineffektiv. Siehe die Erläuterungen zur Waffenliste auf Seite 115.

Experte: Auch nicht ausdrücklich als Parierwaffen genannte Waffen können bei den entsprechenden Manövern eingesetzt werden, wenn sie einhändig in der DK H geführt werden können. Ihr WM als Parierwaffe beträgt: regulärer WM modifiziert um -1/+1. Alternativ können auch ein um den Arm geschlungener Mantel (WM als Parierwaffe -1/+1, BF 6) oder ein Schemel (WM als Parierwaffe -2/+1, BF 8) verwendet werden. Für improvisierte Parierwaffen gelten die Parade-Einschränkungen des Talents Dolche, zudem muss für beide Waffen bei jeder Parade ein Bruchtest durchgeführt werden.

PARADE MIT DEM SCHILD

(Abwehraktion) Schilde werden prinzipiell dazu verwendet, einen gegnerischen Schlag zu blockieren oder abgleiten zu lassen; sie zählen nicht zum Rüstungsschutz, auch wenn sie natürlich bestimmte Regionen des Körpers decken. Ein Kämpfer, der einen Schild benutzt, führt seine Attacken mit der Waffe in der Angriffshand aus, verwendet zur Abwehr jedoch meistens seinen Schild; es wird daher auch stets der PA-Wert des Schildes zu Rate gezogen – der ParadeWert der benutzten Waffe ist damit weitgehend bedeutungslos. Daher hängt die

Beherrschung eines Schildes mit der allgemeinen Abwehrfähigkeit, also dem PA-Basiswert zusammen.

Schilde besitzen wie Waffen einen – von ihrer Größe und ihrem Gewicht abhängigen – Waffenmodifikator, der angibt, wie viele Punkte auf den PA-Basiswert addiert werden dürfen, um wie viele Punkte der AT-Wert der Angriffswaffe sinkt und ob die INI vermindert wird.

Zusätzlich zu den Werten der Waffe ist die Abwehrfähigkeit im Schildkampf auch noch von der Kampferfahrung des Helden abhängig, die aus den erlernten Sonderfertigkeiten *Linkhand* sowie *Schildkampf I* und *II* resultiert. Aus diesen SF stehen ihm 1 (SF *Linkhand*), 3 (*Linkhand* und *Schildkampf I*) oder 5 (bei *Linkhand*, *Schildkampf I* und *II*) zusätzliche Punkte auf seine PA zu. Schilde können jedoch auch ohne Kenntnis dieser Sonderfertigkeiten geführt werden, bringen dann aber nur ihren PA-WM als Bonus auf den PA-Basiswert.

Die Behinderung durch Rüstung gilt natürlich unabhängig davon, ob der Kämpfer mit dem Schild oder einer Waffe pariert. Das heißt: Die effektive Behinderung wird nach benutzter Waffe errechnet und dann gleichmäßig von Attacke und Parade abgezogen (bei einer ungeraden eBE ein Punkt mehr von der Parade), und zwar sowohl von der Waffe- als auch von der Schild-Parade.

Optional: Schlussendlich bestimmt auch eine gute Kenntnis der Angriffswaffe (die ja teilweise auch zur Parade genutzt wird) den Wert im Schildkampf ein wenig mit: Beträgt der PA-Wert mit der Angriffswaffe 15 oder mehr, so steigt auch die Parade mit dem Schild um 1 Punkt, bei einem PA-Wert von 18 um einen weiteren Punkt, um insgesamt 3 Punkte bei einem Wert von 21.



Beispiel: Swafnilde hat einen Parade-Basiswert von 9, beherrscht ihre Axt mit 14/13 und hat die Sonderfertigkeiten Linkhand und Schildkampf I. Ihre effektive Behinderung beträgt 1. Wenn sie ihren Thorwalerschild (WM -2/+4) benutzt,

berechnet sich ihre Parade folgendermaßen: Basiswert + PA-Modifikation + Sonderfertigkeiten – Teil der eBE, also: PA-Basis 9 + Schild-WM 4 + Bonus aus Sonderfertigkeiten 3 – eBE 1 = 15. Der Attackewert sinkt dabei durch den WM-Wert des Schildes (AT -2) auf 12, bleibt durch die eBE aber unverändert. Mit Axt und Schild hat sie also die Kampfwerte AT 12 und PA 15. Wenn sie den Schild nicht benutzt, werden die Werte nur durch die effektive Behinderung modifiziert: Dann gilt AT 14 / PA 12. Durch den Einsatz des Schildes verbessert sie also ihre Parade-fähigkeit auf Kosten ihrer Attacke.

Kenntnis der SF *Schildkampf II* gibt dem Kämpfer eine zusätzliche Schildparade pro Kampfrunde; mehr hierzu finden Sie auf Seite 71. Schilde können auch zur Abwehr von Fernkampf-Angriffen verwendet werden (siehe Seite 98), sie vermindern zudem die Zielgröße des Verteidigers gegenüber Fernkampf-Angriffen (Seite 93).

Es ist nicht möglich, einen Schild zusammen mit Waffen zu verwenden, die eine zweihändige Führung erfordern. Kämpfer mit einem Schild können die folgende Manöver nicht ausführen: *Doppelangriff*, (*Meisterliches*) *Entwaffnen*, *Klingensturm*, *Parade mit einer Parierwaffe*, *Tod von Links*, *Umreißen* und *Waffe zerbrechen*. Die Manöver *Ausfall* und *Finde* sind erlaubt, jedoch um 2 Punkte (und den AT-WM des Schildes) erschwert; die Finten-Erschwerung gilt nicht für Kämpfer mit *kleinem* Schild. *Meisterparade* ist nur möglich bei Kenntnis von *Schildkampf II*, die *Windmühle* nur bei Führung eines *kleinen* Schildes. Für Kämpfer mit einem Schild, der gleichzeitig als Parierwaffe dient, gilt nur das Verbot des Umreißen, alle anderen Manöver sind ungehindert möglich.

Ein Gegner mit einem Kettenstab, einer Kettenwaffe oder einer Peitsche zwingt den Verteidiger, auf den PA-WM des Schildes zu verzichten.



Beispiel: Sollte Swafnilde es mit einem Gegner zu tun bekommen, der einen Morgenstern führt, dann sinkt ihr Parade-Wert mit dem Schild auf 11, da sie auf den Waffenmodifikator des Schildes in Höhe von +4 verzichten muss.

Beim Einsatz von Schilden sollten Sie auf jeden Fall auch die optionale Regelung zum Bruchfaktor (siehe Seite 85) beachten, denn Schilde sind nicht für die Ewigkeit gebaut.

EXPERTE: WAFFE ZERBRECHEN

(Abwehraktion +8 +Ansage) Ein geschickter Kämpfer, der die passende Waffe führt und mit ihr umzugehen weiß, kann einen gegnerischen Angriff so abfangen, dass die Klinge des Angreifers in die Vorrichtung des eigenen Dolchs gerät. Wenn das gelingt, kann der Verteidiger mit einer geschickten und kraftvollen Bewegung die gegnerische Waffe zerbrechen.

Dieses Manöver kann bei Kenntnis der Sonderfertigkeiten *Waffe zerbrechen* und *Parierwaffen I* mit einem Hakendolch oder entsprechend ausgestatteten Linkshanddolchen oder Drachenklauen durchgeführt werden. Dieses Manöver lässt sich nur gegen Klingenwaffen einsetzen.

Zunächst muss dem Verteidiger eine angesagte Parade +8 gelingen und anschließend eine KK-Probe, die je nach Art der Waffe erschwert, aber gleichzeitig um den Bruchfaktor der gegnerischen Waffe erleichtert ist (siehe unten). Wenn beide Proben gelingen, dann zerbricht die Klinge und der Gegner hat nur noch den Griff in der Hand.

Der Gegner kann in dem Moment, in dem er merkt, zu was für einem Manöver der Kämpfer ansetzt, seine Waffe einfach fallen lassen. Dann gilt er als entwaffnet, aber die Waffe zerbricht nicht. Diese Möglichkeit besteht nach der gelungenen Parade, *bevor* die KK-Probe abgelegt wird. In der Regel wird der Dolch, mit dem die gegnerische Waffe zerbrochen werden soll, als Parierwaffe in der linken Hand geführt. Aber er kann genauso gut auch als Hauptwaffe verwendet werden, am regeltechnischen Vorgehen ändert das nichts.

EXPERTE: WINDMÜHLE

(Abwehrmanöver +8 oder mehr) Dieses gewagte Kampfmanöver setzt die Wucht eines gegnerischen Hiebes in eine eigene, noch heftigere Angriffs-Aktion um, indem es den Schlag auffängt, große Teile der Wucht aufnimmt und in einer fast kreisförmigen Bewegung mit der eigenen Waffe auf den Angreifer zurückführt.

Die *Windmühle* ist ein Angriff, der aus einer Abwehraktion heraus eingeleitet wird und kein Umwandeln von Aktionen erfordert. Dementsprechend findet dieses Manöver auch immer in der Initiativphase des Angreifers statt und wird auf den PA-Wert gewürfelt.

Eine Windmühle ist mit folgenden Kampftalenten ausführbar: *Andersthalbhänder*, *Hiebaffen*, *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Kettenwaffen*, *Säbel*, *Schwerter*, *Stäbe*, *Zweihandstegel*, *Zweihand-Hiebaffen* und *Zweihandschwerter/-säbel*. Sie erfordert Kenntnis der gleichnamigen Sonderfertigkeit. Ein Schildkämpfer mit großem oder sehr großem Schild kann keine Windmühle ansagen.

Um die *Windmühle* zu initiieren, muss der Kämpfer mit einem *Wuchtschlag*, einem *Sturmangriff*, einem *Hammerschlag* oder einem *Befreiungsschlag* angegriffen werden, den er mit einer angesagten Parade kontert, die um genauso viele Punkte erschwert ist wie der entsprechende Angriff (also Erschweris aus dem jeweiligen Manöver plus zusätzliche Ansage des Gegners), mindestens aber um 8 Punkte. Diese Veränderungen der Stellung verbrauchen eine Freie Aktion *Schritt*. Gelingt diese Parade, so gilt sie gleichzeitig als gelungener Wuchtschlag mit einer Ansage der vollen eigenen Erschweris – und mit

einem Parade-Nachteil für den ursprünglichen Angreifer in Höhe von dessen eigener Ansage (so als wäre seine Attacke misslungen). Wenn die angesagte Parade jedoch misslingt, dann erleidet der Kämpfer nicht nur den vollen Schaden, muss zudem natürlich eine entsprechende Erschweris auf seine nächste Aktion hinnehmen (wie bei misslungenen Ansagen üblich).

Zu Abwehraktionen umgewandelte Angriffsaktionen, Teil-Paraden einer *Klingenwand* oder Paraden mit einer Parierwaffe können keine *Windmühlen* sein, ebenso wenig kann eine der möglichen Paraden beim Einsatz von zwei Waffen eine *Windmühle* sein. Da die *Windmühle* im Prinzip eine Parade ist, treffen für sie auch die Aussagen zu Bruchtests bei hohen Ansagen aus Wuchtschlägen (Seite 85) zu.



Thorwulf wird von einem Ork-Veteran angegriffen, der seine zweihändige Axt in einem gewaltigen Hieb führt (ein Wuchtschlag +6). Thorwulf pariert mit seinem Schwert und will den Schwung der gegnerischen Waffe in seine Waffe übergehen lassen und gegen den Ork lenken. Dazu benötigt er eine um 8 Punkte erschwerte Parade. Die gelingt ihm, was bedeutet, dass ihm ein Wuchtschlag +8 gegen den Ork gelungen ist. Und der kann diesen Hieb nur noch mit einer PA +6 (nämlich erschwert um seine eigene Ansage) abwehren.

OPTIONAL: ZWEITE PARIERWAFFEN-PARADE

(Abwehraktion) Kenner der Sonderfertigkeit *Parierwaffen II* können mit ihrer in der 'falschen' Hand geführten Parierwaffe (genauer: mit der Kombination aus Haupt- und Parierwaffe) einmal pro Kampfrunde eine zusätzliche Parade durchführen. Diese darf keine weiteren Manöver beinhalten und sie kann nicht in derselben Kampfrunde wie eine Angriffsaktion *Tod von Links* mit der Parierwaffe eingesetzt werden.

Es ist jedoch möglich, die Angriffsaktion mit der Waffe in eine Abwehraktion umzuwandeln und somit bis zu drei Paraden pro KR durchzuführen; diese Umwandlung erfolgt nach den normalen Regeln (Seite 81). Die Benutzung zweier Parierwaffen-Paraden muss zu Beginn der Kampfrunde angesagt werden; keien der beiden darf aufgespalten, umgewandelt oder mit einer Ansage versehen werden. Improvisierte Parierwaffen ermöglichen keine zweite Parierwaffen-Parade.

OPTIONAL: ZWEITE SCHILDPARADE

(Abwehraktion) Ein kompetenter Schildkämpfer ist in der Lage, seinen Schild so geschickt zu positionieren, dass er damit zwei Angriffe abwehren kann, egal ob diese von einem oder von mehreren Kämpfern geführt werden, und auch, wenn diese gleichzeitig erfolgen.

Entschließt sich ein Kämpfer zu zwei Schildparaden, darf keine von ihnen aufgespalten, umgewandelt oder mit einer Ansage (z.B. einer *Meisterparade*) versehen werden; beide sind also gewöhnliche Schildparaden (siehe gegenüber). Es ist möglich, die Angriffsaktion mit der Waffe umzuwandeln und somit bis zu drei Paraden pro KR durchzuführen; diese Umwandlung erfolgt nach den normalen Regeln (Seite 81). Die Benutzung zweier Schildparaden muss zu Beginn der Kampfrunde angesagt werden.

Diese Aktion ist nur mit der 'falschen' Hand und mit Schilden (mit Ausnahme des Turmschildes) ausführbar und erfordert die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Schildkampf II*. Der Kämpfer muss beweglich genug sein und darf höchstens mit BE 4 behindert sein.

OPTIONAL: BEIDHÄNDIGER KAMPF

(Angriffs- oder Abwehraktion) Üblicherweise verfügt eine menschlicher (oder menschenähnlicher) Kämpfer nur über eine Angriffs- und eine Abwehraktion pro Kampfrunde. Führt er jedoch in der linken Hand eine zweite Waffe und ist mit dieser entsprechend ausgebildet

MODIFIKATIONEN DER

KK-PROBE FÜR DAS ZERBRECHEN:

Längere Fechtwaffen (Degen, Florett etc.)	+4
Andere einhändige Klingenwaffen, auch Dolche	+6
Zweihändig geführte Klingenwaffen	+10
Bruchfaktor	-BF

(hat die entsprechenden Sonderfertigkeiten erlernt), so stehen ihm mehr Möglichkeiten zur Verfügung:

Ein Kämpfer, der die Sonderfertigkeit *Beidhändiger Kampf I* erlernt hat und zwei Waffen führt, kann ohne Einbußen eine Angriffs- in eine Abwehraktion umwandeln und umgekehrt und erleidet dabei nicht den üblichen Abzug von 4 Punkten für das Umwandeln (wohl aber den Abzug von 3 Punkten für das Benutzen der 'falschen' Hand). Er kann bei Angriffen mit der 'falschen Hand' seinen KK-Bonus bei der Schadensermittlung einrechnen.

Ein Kämpfer, der *Beidhändiger Kampf II* beherrscht, hat eine zusätzliche Angriffs- oder Abwehraktion zur Verfügung, wenn er in der Linken eine Waffe führt. Diese zusätzliche Aktion ist ausschließlich eine Waffenaktion (keine Bewegungs-, Zauber- oder vergleichbare Aktion, auch kein *Ausweichen*-Manöver und kein Manöver zur DK-Änderung). In der zusätzlichen Aktion sind keine Manöver erlaubt, die einen höheren automatischen Zuschlag als +4 beinhalten, und es darf auch freiwillig nicht mehr als +4 angesagt werden. Eine zusätzliche Angriffsaktion findet frühestens 4 Initiativphasen nach der ersten Aktion statt, eine zusätzliche Abwehraktion bei Bedarf. Der Kämpfer muss sich nicht vorher entscheiden, ob er eine zusätzliche Angriffs- oder Abwehraktion ausführen will. Die SF stellt keine zusätzliche Freie Aktion zu Verfügung; im *Ausfall* gibt BK II keine zusätzliche Aktion, sondern erschwert die Paraden des Verteidigers um 2 Punkte.

Die Führung beider Waffen ist je nach Unterschied der beiden Waffen wie folgt modifiziert: Bei zwei gleichen Waffen AT/PA +/-0; bei zwei nicht gleichen Waffen gleichen Waffentalents AT/PA -1/-1; bei zwei Waffen unterschiedlichen Waffentalents AT/PA -2/-2.

Beidhändig geführte Waffen (namentlich *Anderthalbhänder*, *Infanteriewaffen*, *Speere* und *Stäbe* aller Art, *Zweihand-Hieb* *Waffen*, *-flegel*, *-säbel* und *-schwerter*) eignen sich nicht zum Kampf mit zwei Waffen. Waffen, die üblicherweise zweihändig geführt werden und sich nur bei hoher KK für die Verwendung mit einer Hand eignen (z.B. *Orknase* oder *Bastardschwert*), können ebenfalls nicht als zweite Waffe eingesetzt werden. (Ausnahme ist der Nachtwind, der keine KK-, sondern eine GE-Schwelle zur einhändigen Benutzung besitzt.) Außerdem verbietet sich die gleichzeitige Handhabung von zwei *Kettenwaffen* oder *Peitschen*. Im Kampf mit einer Haupt- und einer Zweitwaffe gilt, dass ein Patzer mit einer der beiden Waffen auch automatisch die Angriffs- bzw. Abwehraktion der anderen Waffe ruiniert (also misslingen lässt, unabhängig von dem Würfelergebnis bei dieser Waffe) und dass der Prüfwurf nochmals um 4 Punkte erschwert ist. Sollte der Fall eintreten, dass eine Heldin bei einem Doppelangriff beidseitig patzt, dann steht ihr kein Prüfwurf zu. Sie würfelt zweimal auf der Patzertabelle und wählt das ungünstigere Ergebnis (im Zweifelsfall Meisterentscheidung).

KOMBINATION MIT ANDEREN ZUSATZAKTIONEN

Allgemein gilt: **Pro Kampfrunde hat ein Kämpfer maximal drei Aktionen zur Verfügung, pro Kampfrunde und Waffe maximal zwei Aktionen.** Dies bedeutet speziell:

Da es sich bei den Zusatzaktionen aus *Parierwaffen II*, *Schildkampf II* und *Tod von Links* jeweils um eine Aktion mit Parierwaffe oder Schild handelt, die ja anstatt einer Zweitwaffe geführt werden, verbietet sich eine Kombination mit *Beidhändiger Kampf II* von selbst. Experten in Beidhand- und Parierwaffen-Stil müssen sich entscheiden, in welchem Stil sie kämpfen wollen.

Für aufgespaltene Aktionen aus *Klingensturm/-wand* gilt, dass in einer Kampfrunde, in der eines der genannten Manöver ausgeführt wird, keine andere Zusatzaktion erfolgen kann und umgekehrt.

Der *Doppelangriff* ist eine einzige Angriffsaktion mit beiden Waffen. Daher darf zusätzlich zum *Doppelangriff* noch eine Angriffs- oder Abwehraktion durchgeführt werden, aber keine Zusatzaktion.

Die Zusatzaktionen aus *Parierwaffen II*, *Schildkampf II* und *Beidhändiger Kampf II* erfolgen nach den regulären entsprechenden Aktionen; es ist also nicht erlaubt, z.B. zuerst mit der Zusatzaktion zu parieren und danach die reguläre Parade umzuwandeln. Es ist nicht erlaubt, die zusätzlichen Parierwaffen- und Schildparaden in Angriffsaktionen umzuwandeln. Die genannten Zusatzaktionen müssen immer zusätzlich zu einer regulären Angriffs- oder Abwehraktion erfolgen, können also insbesondere nicht verwendet werden, wenn der Kämpfer in der KR zwei Aktionen auf längerfristige Handlungen verwendet (Zaubern, Sprinten etc.)

OPTIONAL: HALBSCHWERT

(**Positions-Aktion**) Normalerweise ist ein Kämpfer in Schwierigkeiten, wenn er eine zu lange Waffe führt und unterlaufen wird oder in beengten Verhältnissen kämpfen muss. Die Schwertgesellen der Adersin-Schule haben in den letzten Jahren Kampftechniken formalisiert und beschrieben (bekannt waren diese Techniken schon lange), die dieses Problem umgehen: Die meisten Schwerter weisen eine Fehlschärfe vor der Parierstange auf, an der sie sich mit bestimmten Griffen packen und kürzer fassen lassen, so dass sie bis auf kürzeste Distanz verwendbar sind. Außerdem hat der verkürzte Griff den Vorteil, selbst leichter Entwaffnen zu können, andererseits aber gegen Entwaffnungsangriffe gut geschützt zu sein und zudem noch den Gegner mit wichtigen Stichen zuzusetzen, die eigentlich nicht zu den üblichen Angriffen dieser Waffenarten gehören. Kenntnis der Sonderfertigkeit Halbschwert erlaubt es Kämpfern mit *Anderthalbhändern*, *Infanteriewaffen*, *Schwertern*, zweihändig geführten *Speeren*, *Stäben* und *Zweihandschwertern/-säbeln*, ihre Waffen auch in einer Distanzklasse kürzer als ihre ideale(n) Distanzklasse(n) einzusetzen und dabei nur Abzüge von 2 Punkten auf ihre AT- und PA-Werte in Kauf zu nehmen. In der Halbschwert-Stellung ist es nicht möglich, Angriffe zum *Niederwerfen*, *Schildspalter*, *Hammerschläge* oder *Befreiungsschläge* zu führen. Die TP jeder Waffe, die so geführt wird, sinken um 2 Punkte. Dafür ist es Kämpfern mit Schwertern und Anderthalbhändern in dieser Stellung erlaubt, auch einen *Gezielten Stich* durchzuführen. Die Führung von Zweihandschwertern erlaubt auch die Manöver *Entwaffnen* und *Umreißen*, bei allen anderen Kampftalenten ist das *Entwaffnen* um 2 Punkte erleichtert. Umgekehrt sind (Meisterliche) Entwaffnen-Manöver gegen Halbschwert-Kämpfer um 4 Punkte erschwert. Die Halbschwert-Technik erfordert den Einsatz beider Hände. Kämpfer mit einem Schwert dürfen also nicht zusätzlich einen Schild oder eine Zweit-/Parierwaffe führen. Um auf die Halbschwert-Grundstellung und wieder zurück zu wechseln, ist jeweils eine Aktion Position notwendig.

OPTIONAL: WECHSEL DES KAMPFSTILS

(**Positions-Aktion**) Es gibt einige Waffen, die gleich gut mit verschiedenen Kampf-Talenten geführt werden können, und bisweilen will ein Kämpfer auf die Verwendung eines anderen Kampftalents an derselben Waffe zurückgreifen, um bestimmte, nur für dieses Talent verwendbare Manöver durchzuführen oder weil sich die Kampfsituation geändert hat und er nun lieber defensiv als offensiv kämpfen will. Hierzu gilt: Der Wechsel von einem Kampftechnik-Talent auf ein anderes erfordert die Aktion Position. Ausnahme ist der Einsatz von waffenlosen Kampftechniken im bewaffneten Kampf, zu dem Sie einige Anmerkungen auf Seite 89 finden.

SONDERFERTIGKEITEN IM BEWAFFNETEN NAKAMPF

Die Kenntnis in den vielen Variationen des bewaffneten Nahkampfs wird beim Schwarzen Auge nicht nur durch hohe Werte in AT und PA, sondern ebenfalls durch die Kenntnis vieler Sonderfertigkeiten

wiedergegeben. Diese Sonderfertigkeiten erleichtern oder ermöglichen bestimmte Manöver im Kampf. Wir führen hier alle für den Kampf gedachten Sonderfertigkeiten auf, egal, ob sie sich auf grund-

legende oder Optionalregeln beziehen. Es steht Ihnen frei, für Ihre eigene Runde eigene Manöver und dazugehörige Sonderfertigkeiten

zu entwickeln – die folgende Liste ist umfassend, aber nicht zwangsläufig vollständig.

AUFMERKSAMKEIT

Ein Held mit dieser Fähigkeit benötigt nur eine Aktion (anstatt zweier), um sich im Kampf Orientierung (die gleichnamige längerfristige Aktion; Seite 54) zu verschaffen und seinen INI-Wert auf das mögliche Maximum (entsprechend einem Wurf von 6 auf W6 bei der Initiativbestimmung; für *Klingentänzer*: 12) anzuheben; er muss hierzu auch keine IN-Probe ablegen.

Die IN-Probe, um *Überraschung* zu verhindern oder bei einem *Hinterhalt* schnell zu reagieren, ist von vornherein um 4 Punkte erleichtert. Ein Held mit *Aufmerksamkeit* hat genügend Übersicht, um sich nicht in Reichweite eines Passierschlags zu bringen oder diesen vorauszuahnen: Gegen ihn ist ein *Passierschlag* um zusätzliche 4 Punkte erschwert.

Außerdem muss er nicht zu Beginn einer Kampfrunde ankündigen, ob er eine Angriffsaktion in eine Abwehraktion umwandeln will oder umgekehrt, sondern erst unmittelbar bevor er seine erste eigene Angriffs- oder Abwehraktion in dieser Kampfrunde ausführt.

Voraussetzungen: IN 12

Verbreitung: 4, durch Praxis

Kosten: 200 AP

AUSFALL

Ermöglicht dem Kämpfer, das gleichnamige Manöver (Seite 59) durchzuführen: Er wandelt seine Abwehraktion ohne Malus in eine Angriffsaktion um und zwingt den Gegner zum umgekehrten Verhalten (dieser muss also zweimal parieren); dabei treibt er ihn langsam zurück.

Voraussetzungen: KO 12; SF *Finte*

Verbreitung: 4, professionelle Kämpfer

Kosten: 200 AP

AUSWEICHEN I / II / III

Ein Held mit diesen Sonderfertigkeiten hat sich auf seine Beweglichkeit im Kampf konzentriert und ist in der Lage, seine Ausweichen-Proben (eine *Abwehraktion*, bei der auf den Parade-Basiswert gewürfelt wird, siehe Seite 66) mit 3 / 6 / 9 Punkten Bonus abzugeben; dies gilt auch für das Ausweichen vor Fernkampf- oder Sturmangriffen.

Voraussetzungen: GE 10 / 12 / 15; zum Erlernen von *Ausweichen II* wird die Kenntnis von *Ausweichen I* und *Aufmerksamkeit* benötigt, zum Erlernen von *Ausweichen III* die Sonderfertigkeiten *Ausweichen II* und *Kampfrelexe*.

Verbreitung: 5 / 4 / 3, jeweils durch Praxis

Kosten: 300 / 200 / 200 AP, jeweils verbilligt

für Helden mit dem Vorteil *Schlangemensch* (150 / 100 / 100 AP)

BEFREIUNGSSCHLAG

Ermöglicht das gleichnamige Manöver (Seite 60): einen Rundumschlag gegen bis zu drei Gegner, um diese zurückzudrängen und sich Raum zu verschaffen.

Voraussetzungen: KK 15, MU 12; Sonderfertigkeit *Niederwerfen*

Verbreitung: 3, vor allem bei Axtkämpfern (Zwerge, Thorwaler)

Kosten: 100 AP

BEIDHÄNDIGER KAMPF I

Diese Fertigkeit gibt einem Kämpfer bessere Kontrolle über sämtliche Kampf-Handlungen mit der 'falschen' Hand. Sie vermindert die Abzüge im Kampf mit links (bzw. rechts für Linkshänder) auf -3/-3 und erlaubt zusätzliche Manöver sowie die Nutzung des KK-Bonus auf die TP für die linke Hand.

Voraussetzungen: GE 12, SF *Linkshand*

Verbreitung: 3, vornehmlich bei Gladiatoren und Schaukämpfern, im tulamidischen und südaventurischen Raum

Kosten: 100 AP; billiger für Helden mit den Vorteilen *Beidhändig* (50 AP) oder *Linkshändig* (75 AP)

BEIDHÄNDIGER KAMPF II

Der Erwerb dieser Sonderfertigkeit bedeutet, dass der Held die Perfektion im Linkshändigen Kampf erreicht hat und keinerlei Abzüge auf AT und PA bei der Verwendung der falschen Hand hinnehmen muss. Diese Sonderfertigkeit erlaubt einige zusätzliche Manöver (siehe Seite 72) und stellt eine zusätzliche Angriffs- oder Abwehr-Aktion pro Kampfrunde (nicht kumulativ mit der aus *Tod von Links* oder *Parierwaffen II*) mit der Zweitwaffe zur Verfügung.

Voraussetzungen: GE 15, SF *Beidhändiger Kampf I*

Verbreitung: 2, vornehmlich bei Gladiatoren und Schaukämpfern, im tulamidischen und südaventurischen Raum

Kosten: 400 AP; billiger für Helden mit den Vorteilen *Beidhändig* (200 AP) oder *Linkshändig* (300 AP). Wenn der Held schon die Sonderfertigkeit *Tod von Links* beherrscht, werden die dafür aufgebrauchten AP beim Erwerb von *Beidhändiger Kampf II* in voller Höhe als Rabatt angerechnet.

BETÄÜBUNGSSCHLAG

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es einem Kämpfer, einen sehr gezielten Schlag mit der stumpfen Seite seiner Waffe – das Manöver *Betäubungsschlag* (Seite 61) – auszuführen

und den Gegner damit möglicherweise sofort ins Reich der Träume zu schicken. Außerdem kann er die Erschwernisse bei einem *Stumpfen Schlag* halbieren.

Voraussetzungen: SF *Finte* und *Wuchtschlag*

Verbreitung: 3, bei Wundärzten, Tierfängern oder zwielichtigen Personen

Kosten: 200 AP

BINDEN

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer mittels des gleichnamigen Manövers bei seiner Parade die gegnerische Waffe behindern und somit die nächste gegnerische PA erschweren und die eigene AT erleichtern.

Voraussetzungen: IN und GE je 12; Sonderfertigkeit *Meisterparade* oder *Parierwaffen I*

Verbreitung: 4, vor allem bei Schwert- und Fechtwaffenkämpfern

Kosten: 200 AP

BLINDKAMPF

Ein Nahkämpfer mit dieser seltenen Sonderfertigkeit ist in der Lage, auch mit verbundenen Augen, in völliger Dunkelheit, gegen Unsichtbare oder gar bei Verlust des Augenlichts mit nur geringen Einbußen zu kämpfen: Seine Abzüge auf AT/PA durch schlechte Sicht betragen maximal -2/-2. Kämpfe in der Distanzklasse *Pike* sind jedoch nicht erleichtert, ebenso wenig Lanzenreiten- oder Peitschen-Angriffe. In einer Überraschungs- oder Hinterhalt-Situation sind die IN-Proben eines solcherart aufmerksamen Kämpfers um 2 Punkte erleichtert.

Voraussetzungen: GE 12; TaW *Sinnenschärfe* 15; SF *Kampfgespür*; gilt nicht für Fernkampffertigkeiten.

Verbreitung: 1, Mystiker und Ordenskrieger

Kosten: 200 AP

DEFENSIVER KAMPFSTIL

Diese Sonderfertigkeit ist nur sinnvoll im Zusammenhang mit den Regeln zum Umwandeln von Angriffs- in Abwehraktionen (siehe Seite 81). Sie ermöglicht das Umwandeln einer Angriffs- in eine Abwehraktion ohne den beim Umwandeln üblichen Malus von 4 Punkten, so dass dem Kämpfer damit zwei Abwehraktionen pro Kampfrunde zur Verfügung stehen (Seite 81). Die Absicht zu einer solchen Umwandlung muss zu Beginn der Kampfrunde verkündet werden, selbst dann, wenn der Kämpfer die SF *Aufmerksamkeit* oder *Kampfgespür* beherrscht.

Voraussetzungen: GE 12, SF *Meisterparade*

Verbreitung: 4, bei vielen professionellen Kämpfern

Kosten: 100 AP

DOPPELANGRIFF

Diese Sonderfertigkeit erlaubt das gleichzeitige Zuschlagen mit zwei (möglichst ähnlichen) Nahkampfwaffen gegen einen einzigen Gegner in einem einzigen Manöver (Seite 61). Der Verteidiger muss zwei Abwehraktionen aufwenden, um beide Angriffe abzuwehren.

Voraussetzungen: SF *Beidhändiger Kampf I*

Verbreitung: 3, bei Kämpfern, die beidhändigen Kampfstil pflegen

Kosten: 100 AP; für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (75 AP)

ENTWAFFNEN

Ermöglicht einen Entwaffnungsangriff gegen die Waffe eines Gegners: entweder mit einer um 8 Punkte erschwerten Angriffsaktion oder mit einer entsprechend erschwerten Abwehraktion (was die zusätzliche Sonderfertigkeit *Meisterparade* oder eine Parierwaffe und die Sonderfertigkeit *Parierwaffen I* verlangt). Das Entwaffnen eines Kämpfers, der mit einer zweihändig geführten Waffe kämpft, ist mit dieser Sonderfertigkeit nicht möglich – dafür wird *Meisterliches Entwaffnen* benötigt.

Voraussetzungen: KK 12; SF *Binden*

Verbreitung: 3, vor allem bei Schwertgesellen

Kosten: 200 AP

FESTNAGELN

Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit kann mit einer entsprechend geeigneten Waffe das gleichnamige Manöver (Seite 62) ausführen und damit einen Gegner am Boden halten.

Voraussetzungen: GE 13, KK 13

Verbreitung: 4, vor allem bei Großwildjägern

Kosten: 200 AP

FINTE

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es dem Kämpfer, *Finten* zu schlagen, also sich selbst den AT-Wurf zu erschweren, um dadurch die gegnerische PA um den gleichen Betrag zu senken. Finten sind auch ohne die Kenntnis dieser SF möglich, dann jedoch weniger effektiv (siehe Seite 62). *Finten* sind bei Benutzung eines Schildes erschwert.

Voraussetzungen: GE 12; AT-Basiswert mindestens 8

Verbreitung: 6, fast überall außer bei Barbaren-Kulturen

Kosten: 200 AP

FORMATION

Kämpfer, die diese Sonderfertigkeit erlernt haben, sind in der Lage, in einer Formation von mindestens drei Personen ihre Angriffs- und Abwehrfähigkeiten mit ihren Kameraden zu koordinieren (Seite 68).

Voraussetzungen: SF *Aufmerksamkeit*

Verbreitung: 5, bei allen Heeren, die mit Speeren oder Infanteriewaffen ausgestattet sind

Kosten: 100 AP

GEGENHALTEN

Kenntnis dieser Sonderfertigkeit ermöglicht einen Gegenangriff in einen feindlichen Angriff hinein. Dieses Manöver (Seite 68) gilt als Abwehraktion, erfordert also einen gegnerischen Angriff.

Voraussetzungen: MU 15, GE 12; SF *Meisterparade*

Verbreitung: 3, typischerweise bei eher Duelle-orientierten Kämpfern

Kosten: 200 AP

GEZIELTER STICH

Erlaubt einen gezielten Angriff auf einen wenig geschützten Bereich des Gegners, der die Rüstung umgeht, leichter Wunden erzeugt als normale Schläge und automatisch eine Wunde anrichtet. Siehe Seite 62.

Voraussetzungen: SF *Finte*

Verbreitung: 4, bei vielen Speer- und Fechtwaffen-Kämpfern

Kosten: 100 AP

HALBSCHWERT

Diese Experten-Technik erlaubt es einem Kämpfer, mit bestimmten Waffen in kürzerer Distanzklasse zu kämpfen als für die Waffe üblich, und dabei nur geringere Abzüge in AT- und PA-Werten hinnehmen zu müssen. Außerdem kann er in der kürzeren Distanzklasse auch bestimmte Manöver wie den *Defensiven Kampf* oder den *Gezielten Stich* anwenden, dafür ist die Wucht der Waffe etwas geringer. Siehe Seite 72.

Voraussetzungen: SF *Aufmerksamkeit*

Verbreitung: 5, bei professionellen Zweihandschwert- und Infanteriewaffen-Kämpfern

Kosten: 150 AP

HAMMERSCHLAG

Erlaubt ein Alles-oder-Nichts-Manöver (Seite 63), um einen Kampf mit einem Schlag zu beenden: Bei gelungener, um 8 Punkte erschwelter Attacke und misslungener gegnerischer Abwehr werden die TP deutlich erhöht.

Voraussetzungen: MU 15; SF *Niederwerfen*

Verbreitung: 3, bei Axt- und Zweihandschwertkämpfern, bei Elitegarden mit Infanteriewaffen

Kosten: 200 AP

IMPROVISIERTE WAFFEN

Wer sich mit dieser Sonderfertigkeit lange genug beschäftigt hat, ist in der Lage, fast jeden Gegenstand als Waffe zu verwenden – und damit allerlei Tricks zu veranstalten, die normalerweise mit improvisierten Waffen

nicht möglich sind. Außerdem ist ihre Patzer-Chance wie bei normalen Waffen, nicht erhöht wie sonst bei der Verwendung von improvisierten Waffen (Seite 115).

Die Sonderfertigkeit gilt auch eingeschränkt für improvisierte Wurfaffen.

Voraussetzungen: IN 12, GE 12; TaW *Raufen* 10; um die SF auch mit Wurfaffen nutzen zu können, muss der TaW einer Wurfaffe mindestens 10 betragen.

Verbreitung: 2; im Umfeld 'heimlicher' Kulte und Orden, bei Schaukämpfern

Kosten: 100 AP

KAMPF IM WASSER

Normalerweise erleiden Kämpfer, deren Element das Land ist, beim Kampf im knie-, hüft- oder schultertiefen Wasser Abzüge auf ihre Kampfwerte (siehe Seite 58). Einige Kämpfer, die sich häufig mit Flachwasser-Monstrositäten auseinandersetzen müssen, typische Speerfischer, aber auch Seekrieger (die ja auch am Ufer kämpfen müssen) sind in der Lage, den unsicheren Grund, die Einschränkungen der Bewegungen und den Wellengang beim Kampf im Wasser teilweise auszugleichen. Sie erleiden nur die Hälfte der Abzüge. Sie können im Wasser auch einige Manöver anwenden, die ungeübten Kämpfern nicht erlaubt sind (siehe Seite 86). Die SF kann in schultertiefem Wasser nur mit den Talenten *Dolche*, *Infanteriewaffen* und *Speere* genutzt werden, ansonsten mit allen Nahkampffertigkeiten außer *Peitsche* und *Lanzenreiten*.

Voraussetzungen: GE 12, TaW *Körperbeherrschung* 7

Verbreitung: 4, bei Kulturen, die an Fluss- oder Seeufern leben, bei den verschiedenen Kämpfern zur See

Kosten: 100 AP

KAMPFGESPÜR

Ein Kämpfer mit Kampfgespür bewegt sich mit schier traumwandlerischer Sicherheit über das Kampffeld: Sein Initiative-Basiswert steigt um 2 Punkte (zusätzlich zu den 4 Punkten aus der Sonderfertigkeit *Kampfreflexe*), und ein Passierschlag gegen ihn ist um 2 Punkte erschwert (zusätzlich zu den 4 Punkten aus *Aufmerksamkeit* und den normalen 4 Punkten; Seite 83). Er kann jederzeit Angriffs- in Abwehraktionen umwandeln und umgekehrt, ohne dies vorher ankündigen zu müssen – die Probenerschwernis von 4 Punkten gilt jedoch auch für ihn. Außerdem ist seine IN-Probe, um zu verhindern, dass er überrascht wird (Seite 78), um 4 Punkte erleichtert (ebenfalls zusätzlich zu den 4 Punkten aus *Aufmerksamkeit*).

Ein Kämpfer, der diese Fähigkeit mit den Sonderfertigkeiten *Klingensprung* (Seite 75) oder *Klingenuwand* (ebenfalls Seite 75) kombiniert, ist zudem in der Lage, seinen AT- oder

PA-Wert nach Belieben aufzuspalten, anstatt ihn jeweils zu halbieren.

Voraussetzungen: IN 15; SF *Aufmerksamkeit* und *Kampfflexe*

Verbreitung: 3, bei erfahrenen Einzelkämpfern

Kosten: 300 AP

KAMPFFLEXE

Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit hat einen um 4 Punkte erhöhten Initiative-Wert und ist daher im Kampf häufig als erster an der Reihe. Diese Fähigkeit kommt nur dann zum Tragen, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit einer BE von maximal 4 trägt (*Rüstungsgewöhnung* gilt).

Voraussetzungen: INI-Basiswert 10

Verbreitung: 4, professionelle Kämpfer

Kosten: 300 AP

KLINGENSTURM

Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit ist in der Lage, seinen durch das Manöver (Seite 63) verbesserten AT-Wert gleichmäßig aufzuspalten und so zwei Angriffe mit niedrigeren AT-Werten durchzuführen; verfügt er darüber hinaus noch über die Sonderfertigkeit *Kampfgespür*, kann er seinen AT-Wert sogar beliebig aufsplitten, ein Klingentänzer auch gegen drei Gegner.

Voraussetzungen: AT-Basiswert 9; SF *Ausfall* und *Kampfflexe*

Verbreitung: 3, typisch für Schwert-, Säbel- und Fechtwaffenkämpfer

Kosten: 100 AP

KLINGENTÄNZER

Ein Kämpfer mit dieser SF darf zur Bestimmung seiner Initiative 2W6 würfeln, hat also eine INI von Initiative-Basiswert +6 (aus *Kampfgespür* und *-reflexe*) +2W6. Er muss nach misslungenen Ansagen nur die Hälfte der angesagten Punkte als Zuschlag auf seine nächste Aktion hinnehmen. Bei *Klingenturm* und *Klingenwand* darf er die AT/PA-Werte gegen bis zu drei Gegner einsetzen (siehe dort). Einsatz all dieser besonderen Fertigkeiten nur bei einer BE von maximal 2.

Voraussetzungen: GE 15, SF *Kampfgespür*, *Klingenturm*, *Klingenwand*

Verbreitung: 1; einige wenige – vornehmlich tulamidische – Schwertmeister

Kosten: 400 AP

KLINGENWAND

Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit ist in der Lage, seinen durch das Manöver (Seite 69) verbesserten PA-Wert gleichmäßig aufzuspalten und so gegen zwei Angriffe einzusetzen; verfügt er darüber hinaus noch über die Sonderfertigkeit *Kampfgespür*, kann er seinen PA-Wert sogar beliebig aufsplitten. Klingen-

tänzer können gegen maximal drei Angriffe parieren und ihre PA-Punkte sogar nach Bedarf punktgenau verteilen.

Voraussetzungen: PA-Basiswert 9; SF *Defensiver Kampfstil* und *Kampfflexe*

Verbreitung: 3, typisch für Schwert-, Säbel- und Fechtwaffenkämpfer

Kosten: 100 AP

LINKHAND

Dies repräsentiert die grundsätzliche Erfahrung, die ein Held haben muss, um Schilde, Parierwaffen und Zweitwaffen effektiv zu führen und die Bewegungen der linken Hand mit denen der rechten Hand zu koordinieren;

zum Führen von Parierwaffen und Zweitwaffen ist diese Sonderfertigkeit sogar eine Grundbedingung.

Diese Fertigkeit gibt einem Schildkämpfer einen Bonuspunkt auf den PA-Wert (so dass dieser sich aus Parade-Basis + PA-Modifikator des Schildes +1 errechnet). Außerdem vermindert diese Fertigkeit die Abzüge im Kampf mit der falschen Hand auf AT -6 / PA -6.

Voraussetzungen: KK 10, GE 10

Verbreitung: 6, eigentlich überall, wo Schilde oder Parierwaffen verbreitet sind

Kosten: 300 AP (225 AP für Helden mit *Linkshändig*, 150 AP für Helden mit *Beidhändig*)

MEISTERLICHES ENTWAFNEN

Mit dieser Sonderfertigkeit ist es möglich, auch Kämpfer mit Zweihandwaffen zu entwaffnen (Seite 61). Außerdem ist die KK-Probe des Verteidigers erschwert, wenn er von einem Meister des Entwaffnens seiner Waffe beraubt werden soll und eine Einhandwaffe führt.

Voraussetzungen: GE 15, SF *Entwaffnen*

Verbreitung: 2, bei Duellkämpfern, Schwertgesellen, Rondra-Geweihten

Kosten: 100 AP

MEISTERPARADE

Dies ist die grundsätzliche Fertigkeit, ein komplizierteres Parade-Manöver auszuführen und damit einen Gegenangriff vorzubereiten. Der Verteidiger erschwert sich seine Parade um einen bestimmten Punktbetrag; gelingt die Parade, so hat er für seine nächste Angriffs- oder Abwehraktion einen um diesen Punktbetrag erhöhten AT- oder PA-Wert.

Voraussetzungen: PA-Basiswert mindestens 8

Verbreitung: 5, bei vielen Kämpfern mit Einhandwaffe (und Schild)

Kosten: 200 AP

NIEDERWERFEN

Dies ist eine besondere Form des *Wuchtschlags*. Mit einem Angriff zum Niederwerfen (Seite 63), einer um 4 Punkte erschwerten Attacke, kann man einen Gegner von den Beinen holen. Mit den Punkten einer zusätzlichen Ansage kann man die KK-Probe zum Stehen bleiben des Gegners erschweren.

Voraussetzungen: SF *Wuchtschlag*

Verbreitung: 4, vor allem bei Kämpfern mit Äxten oder Hämmern

Kosten: 100 AP

PARIERWAFFEN I

Kenner dieser Sonderfertigkeit sind in der Lage, Parierwaffen effektiver einzusetzen; sie verwenden mit einer solchen Waffe den PA-Wert der Hauptwaffe -1 plus den PA-WM der Parierwaffe. Sie erhalten die Möglichkeit, bestimmte Manöver mit einer Parierwaffe in der linken Hand einzusetzen. Zum Kampf mit Parierwaffen siehe Seite 70.

Voraussetzungen: GE 12, SF *Linkhand*

Verbreitung: 4, bei entsprechenden Kulturen
Kosten: 200 AP; für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (150 AP)

PARIERWAFFEN II

Diese weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Parierwaffen bedeutet, dass der Kämpfer



fer mit einer Parierwaffe den PA-Wert der Hauptwaffe +2 plus dem PA-WM der Parierwaffe verwendet. Die SF ermöglicht das Erlernen von *Tod von Links* und erlaubt eine zusätzliche Parade mit der Parierwaffe. Zum Kampf mit Parierwaffen siehe Seite 70.

Voraussetzungen: GE 15, SF *Parierwaffen I*

Verbreitung: 3, bei entsprechenden Kulturen

Kosten: 200 AP; für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (150 AP)

RÜSTUNGSGEWÖHNUNG I

Stadtgardisten tragen selten eine andere Rüstung als einen Wattierten Waffenrock und einen Helm; ebenso typisch ist es für Ambosszwerge, in Kettenrüstung herumzulaufen. Im Lauf der Zeit haben diese Leute sich so sehr an ihre Rüstung gewöhnt, dass sie davon weniger eingeschränkt werden als üblich. Die *Rüstungsgewöhnung I* bezieht sich nur auf einen bestimmten Typ Rüstung, und wenn der Held diese Rüstung trägt, behindert sie ihn um einen Punkt weniger als angegeben. Dies

gilt für den Gesamt-RS und nicht für jedes einzelne Rüstungsteil. Wenn die gewählte Rüstung mehrteilig ist, muss der Held den Hauptteil der Rüstung tragen (üblicherweise die Rumpf-Rüstung), um den Bonus in Anspruch nehmen zu können. Im oben genannten Fall kann

der Stadtgardist also die Rüstungsgewöhnung auch dann anwenden, wenn er nur den Waffenrock, nicht aber den Helm trägt.

Die Senkung der BE gilt nicht nur für die Berechnung der eBE im Kampf oder beim Talenteinsatz, sondern auch für alle anderen Fälle, bei denen BE-Randbedingungen und -Schwellen angegeben werden, also zum Beispiel beim Einsatz von anderen Sonderfertigkeiten, der Bestimmung der GS und der Initiative-Berechnung.

Voraussetzungen: KK 10

Verbreitung: 6, mindestens einjährige Praxis

Kosten: 150 AP; verteuert für Helden mit dem Vorteil *Akademische Ausbildung (Magier)* (225 AP)

RÜSTUNGSGEWÖHNUNG II

Wer längere Zeit (etwa ein Jahr) in verschiedenen Formen behindernder Rüstung (BE 4 oder höher) kämpft und auch bei weiteren körperlichen Aktivitäten meist Rüstung trägt, der gewöhnt sich schließlich so sehr daran, dass ihn *jegliche* Rüstung (gemeint ist die gesamte Rüstung, nicht einzelne Rüstungsteile) um 1 Punkt weniger behindert als in der Tabelle angegeben. (Dieser Punkt zählt *nicht* zusätzlich zu dem Punkt aus *Rüstungsgewöhnung I*.)

Auch hier gilt, dass sich die Senkung der BE nicht nur auf die eBE-Berechnung, sondern auf alle Anwendungen des Werts BE bezieht.

Voraussetzungen: KK 12; SF *Rüstungsgewöhnung I*

Verbreitung: 4, durch Praxis

Kosten: 300 AP; verteuert für Helden mit dem Vorteil *Akademische Ausbildung (Magier)* (450 AP)

RÜSTUNGSGEWÖHNUNG III

Wer sich so weit an das Tragen von Rüstungen gewöhnt hat, dass er diese Sonderfertigkeit erlernt hat, der wird von jeglicher Form von Rüstung um 2 Punkte weniger behindert (natürlich nicht kumulativ mit *Rüstungsgewöhnung I* oder *II*) und muss außerdem nur die Hälfte INI-Abzüge der Rüstung hinnehmen, also (BE-2)/2.

Um diese Erfahrung zu erlangen, sollte man mindestens zwei Jahre lang nach dem Erwerb von *Rüstungsgewöhnung II* möglichst alle Kämpfe und auch weitere körperliche Aktivitäten wie Marschieren, Klettern oder Reiten in schwerer Rüstung (BE 5+ vor Abzug eventueller Gewöhnungsboni) absolviert haben.

Voraussetzungen: KK 15; SF *Rüstungsgewöhnung II*

Verbreitung: 2, durch Praxis

Kosten: 450 AP; verteuert für Helden mit dem Vorteil *Akademische Ausbildung (Magier)* (675 AP)

SCHILDKAMPF I

Diese Fertigkeit im Umgang mit Schilden, die auf der SF *Linkshand* basiert, gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Parade-Basiswert (so dass der PA-Wert mit dem Schild sich insgesamt aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes +3 errechnet). Ein Kämpfer mit dieser SF ist zudem in der Lage, seinen Schild mit dem Talent *Raufen* für eine Angriffsaktion zu nutzen. Zum Schildkampf allgemein siehe Seite 70, zum Schildangriff Seite 63.

Voraussetzungen: KK 12; SF *Linkshand*

Verbreitung: 6, bei vielen professionellen Kämpfern

Kosten: 200 AP; für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (150 AP)

SCHILDKAMPF II

Diese nochmals weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Schilden gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Parade-Basiswert (so dass der PA-Wert mit dem Schild sich aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes +5 errechnet). Kämpfer, die *Schildkampf II* beherrschen, dürfen in einer Kampfrunde *zwei* Schildparaden zusätzlich zu ihrer Angriffsaktion durchführen. Zum Schildkampf siehe Seite 70.

Voraussetzungen: KK 15; SF *Schildkampf I*

Verbreitung: 3, bei professionellen Kämpfern

Kosten: 200 AP; für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (150 AP)

SCHILDSPALTER

Der Kämpfer ist in der Lage, einen gezielten

Angriff auf einen gegnerischen Schild durchzuführen (Seite 64) und diesen eventuell mit einem Schlag unbrauchbar zu machen.

Voraussetzungen: KK 15; SF *Niederwerfen*

Verbreitung: 3, vor allem bei Axtkämpfern

Kosten: 100 AP

SCHNELLZIEHEN

Dies ist die Fertigkeit, eine Waffe möglichst schnell aus der Scheide zu ziehen und kampfbereit zu haben. Ein Held, der *Schnellziehen* beherrscht, benötigt nur eine *Freie Aktion*, um eine Waffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen, eine (volle) Aktion, um eine Waffe aus einer Rückenscheide zu ziehen, und drei Aktionen, um einen Schild vom Rücken an den Arm zu bringen. Diese Fertigkeit gilt auch für den Umgang mit Wurfspeeren, Wurffäxten und Wurfmessern (wobei bei letzterem Brustgurte und Armscheiden auch als 'Gürtelscheiden' zählen), muss aber *nicht* für jede Waffe gesondert erlernt werden. Sie kann nur eingesetzt werden, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit einer BE von maximal 4 trägt (*Rüstungsgewöhnung* gilt).

Voraussetzungen: GE 12, FF 10

Verbreitung: 4, im tulamidischen Raum

Kosten: 200 AP; verbilligt bei Vorteil *Schlangemensch* (100 AP)

SPIEßGESPANN

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein überlanger Speiß (Pike, Drachentöter) gleichzeitig von zwei Personen geführt werden; wenn *beiden* eine AT oder PA gelingt, gelingt die gesamte Angriffs- oder Abwehraktion. Gelingt die Attacke, so richtet ein Speißgespann doppelt so viele TP an wie bei der Waffe angegeben; zudem können die Kämpfer ihre Körperkraft addieren, um den Schadensbonus der Waffe (TP/KK) zu nutzen. Die Initiative eines Speißgespanns ist so hoch wie die niedrigste INI der beiden Kämpfer, modifiziert um den Wert der Waffe. Zusätzliche Manöver (wie der *Sturmangriff*) und SF können von einem Speißgespann nur dann eingesetzt werden, wenn beiden Kämpfern die entsprechenden Proben gelingen und beide Kämpfer die Voraussetzungen erfüllen.

Voraussetzungen: TaW *Speere* 10; SF *Sturmangriff*

Verbreitung: 2, fast nur bei Angroschim

Kosten: 100 AP

STURMANGRIF

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht das gleichnamige Manöver, das eine TP-Erhöhung um (GS/2)+4 Punkte bei einem um 4 Punkte erschwerten Angriff aus vollem Lauf mit sich bringt.

Voraussetzungen: MU 12; SF *Wuchtschlag*

Verbreitung: 3, vor allem bei Kulturen, die mit Äxten oder Speeren kämpfen

Kosten: 100 AP

TOD VON LINKS

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer einen zusätzlichen Angriff pro Kampfrunde mit einer Parierwaffe durchführen. Diese zusätzliche Aktion (Seite 65) erhöht nicht die Zahl der Freien Aktionen pro Runde. Nicht kumulativ mit der Zusatzaktion aus *Beidhändiger Kampf II* oder *Parierwaffen II*.

Voraussetzungen: SF *Beidhändiger Kampf I* und *Parierwaffen II*

Verbreitung: 3, bei Parierwaffen-Kämpfern (v.a. im Horasreich)

Kosten: 100 AP; für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (75 AP)

TODESSTOß

Erlaubt ein Alles-oder-Nichts-Manöver (Seite 65) mit einer zum Stich geeigneten Waffe, um einen Kampf mit einem Schlag zu beenden: Bei gelungener erschwelter Attacke (+8 +halber gegnerischer RS) und misslungener gegnerischer Abwehr werden deutlich leichter und mehr Wunden angerichtet.

Voraussetzungen: MU 15; SF *Gezielter Stich*

Verbreitung: 3, für Speerkämpfer bei erfahrenen Jägern, für Fechter bei Duellisten und Klingenmeistern im Horasreich und Almada

Kosten: 200 AP

UMREIßEN

Erlaubt mit bestimmten Waffen ein Angriffsmanöver (Seite 65), das keinen Schaden anrichtet, sondern den Gegner durch geschickte Technik von den Beinen holen soll.

Voraussetzungen: KK 12; SF *Finte*

Verbreitung: 3, vor allem bei Hellebardieren und klassischen Doppelsöldnern

Kosten: 100 AP

UNTERWASSERKAMPF

Ein Held mit dieser ungewöhnlichen Sonderfertigkeit ist in der Lage, seine Bewegungen dem Widerstand des Wassers anzupassen und gerade so schnell zuzustoßen oder zuzugreifen, wie es effektiv ist – er erleidet nicht die üblichen Einbußen von AT/PA –6/–6 beim *Kampf unter Wasser* (Seite 86). Kann nur mit den Nahkampf-Talenten *Dolche*, *Fecht Waffen*, *Raufen*, *Ring* und *Speere* eingesetzt werden. Unter Wasser ist nur eine eingeschränkte Zahl von Manövern möglich.

Voraussetzungen: TaW *Schwimmen* 10; zur Anwendung dieser SF muss der Held in der Lage sein, unter Wasser zu atmen oder lange genug die Luft anhalten zu können.

Verbreitung: 1, bei einigen wenigen Seekämpfern, ansonsten nur bei Unterwasserwesen (Necker, Risse etc.)

Kosten: 200 AP

WAFFE ZERBRECHEN

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer bei seiner Parade durch ein spezielles Manöver

(Seite 71) die gegnerische Klinge mit der dafür ausgestatteten Parierwaffe (Linkhand, Hakenbolch oder Drachenklaue) auffangen und mit einer schnellen Bewegung zerbrechen.

Voraussetzungen: KK 12; PA-Basis 9; SF *Binden*

Verbreitung: 3, bei Parierwaffen-Kämpfern im yaquirischen oder tulamidischen Umfeld

Kosten: 200 AP

WAFFENMEISTER (WAFFE) UND WAFFENMEISTER (SCHILD)

Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit gehört zu den unangefochtenen Meistern seiner Waffengattung, von denen auf dem ganzen Kontinent zu keiner Zeit mehr als eine Handvoll existieren. Die SF *Waffenmeister* erlangt man immer in einer bestimmten Waffenart, sie funktioniert also ähnlich wie die SF *Waffenspezialisierung*.

Die möglichen Vorteile (ein 'Auswahlkatalog'), die sich aus der SF ergeben, sind im Kapitel *Waffenmeister* ab Seite 190 zu finden. Der Waffenmeister kommt automatisch in den Genuss dieser Vorteile, wenn er bei einem Kampf eine Waffe der entsprechenden Waffenart einsetzt und die anderen genannten Bedingungen erfüllt.

Voraussetzungen: je nach Waffe, allgemein aber lange Kampferfahrung – repräsentiert durch mindestens 2.500 AP in Kampf-Sonderfertigkeiten (der hier in der Liste angegebene Grundwert zählt) –, TaW 18 im dazugehörigen Kampf-Talent (ohne Spezialisierung), Spezialisierung auf die gewünschte Waffenart (wo erlaubt), bei Schilden die Sonderfertigkeiten *Schildkampf II*, *Beidhändiger Kampf I* und *Parierwaffen I*. Dazu kommen meist noch hohe Eigenschafts-Voraussetzungen.

Verbreitung: 1–2, je nach Waffe

Kosten: 400 AP

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Es ist möglich, sich auf eine bestimmte Waffe zu spezialisieren, um mit dieser Waffe besser kämpfen zu können. Genau wie die Spezialisierung bei anderen Talenten (siehe Seite 16) gibt eine Spezialisierung auf eine bestimmte Waffe Bonuspunkte auf das Talent, verändert aber sonst nichts am Talentwert oder dessen Steigerungsmöglichkeiten.

Eine Spezialisierung auf eine Waffe bedeutet, dass der Held je 1 Punkt mehr auf AT und PA mit dieser Art von Waffe aufweist (beim Talent *Peitsche* 2 Punkte auf die Attacke). Spezialisierung heißt, dass man sich eine Waffenart aus der Waffengattung konzentriert hat, die durch dieses Talent repräsentiert wird, nicht auf ein bestimmtes Exemplar. *Ein thorwalscher Held spezialisiert sich also nicht auf seine traditionelle Familienaxt 'Haarspalter', sondern auf die Waffenart 'Orknase'.*

Ein Held kann mehrere Spezialisierungen,

auch aus verschiedenen Kampftechnik-Talenten erwerben. Es ist nicht möglich, sich auf improvisierte Waffen zu spezialisieren und nicht bei den Talenten *Blasrohr*, *Diskus*, *Kettenstäbe*, *Lanzenreiten*, *Peitsche* und *Zweihandflegel*. Die Bonuspunkte aus Waffenspezialisierung und aus einer Persönlichen Waffe sind kumulativ.

Voraussetzungen: Um eine Spezialisierung zu erwerben, muss ein Held in der dazugehörigen Kampftechnik einen TaW von mindestens 7 aufweisen, für eine Spezialisierung auf eine zweite Waffe aus dieser Gattung sogar einen TaW von 14, für eine dritte TaW 21, für eine vierte einen TaW von 28. Es ist nicht möglich, sich innerhalb eines Talents zweimal auf ein und dieselbe Waffe zu spezialisieren.

Verbreitung: 2–4, je nach Art und Verbreitung der Waffe oder durch langjährige Praxis

Kosten: 20 mal Aktivierungsfaktor AP; eine zweite Spezialisierung in derselben Kampftechnik kostet jeweils das Doppelte, eine dritte das Dreifache usw.

WINDMÜHLE

Unter Einsatz dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer mit dem gewagten gleichnamigen Manöver (Seite 71) besonderen Gewinn aus einem kraftvollen Angriff seines Gegners ziehen und einen gegnerischen Wuchtschlag in einen eigenen Angriff umwandeln.

Voraussetzungen: SF *Gegenhalten* und *Wuchtschlag*

Verbreitung: 2, bei erfahrenen Kämpfern mit Schwert, Anderthalbhänder und Zweihänder

Kosten: 200 AP

WUCHTSCHLAG

Dies ist eine besondere Form der Attacke, die mit all jenen Waffen ausführt werden kann, deren Wirkung auf Wucht beruht (speziell also Hieb Waffen und Schwerter, egal, ob ein- oder zweihändig). Bei einem *Wuchtschlag* erschwert sich der Angreifer seinen AT-Wurf um eine bestimmte Anzahl von Punkten, um dieselbe Zahl zu seinen Trefferpunkten zu addieren. Wuchtschläge sind auch ohne die Kenntnis dieser SF möglich, dann jedoch weniger effektiv (siehe Seite 65).

Voraussetzungen: KK 12

Verbreitung: 7, durch Praxis

Kosten: 200 AP

WEITERE SONDERFERTIGKEITEN

Einige Sonderfertigkeiten des waffenlosen Kampfes, namentlich *Knaufschlag* und *Versteckte Klinge*, können bei einer Kombination von waffenlosem und bewaffnetem Kampf genutzt werden. Die SF *Standfest* erleichtert das *Stehenbleiben* gegen *Niederwerfen*- und *Umreißen*-Angriffe.

OPTIONALE KAMPFREGELN

An dieser Stelle finden Sie etliche Regeln zum bewaffneten Nahkampf, die Sie je nach Bedarf in Ihrer Runde einführen können.

OPTIONAL: EINSATZ VON BODENPLÄNEN

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, oder auch nur eine schnelle Skizze), sowie Figuren, welche die Helden und ihre Gegner darstellen. 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 nicht aus dem Zusammenhang verständlich ist, ob sich ein Gegner vor, neben oder hinter einer Kämpferin befindet, können Sie die beiden nebenstehenden Grafiken zu Hilfe nehmen, um die entsprechenden Felder festzulegen.

OPTIONAL: ÜBERRASCHUNG UND HINTERHALT

Bei weitem nicht alle Kämpfe sind abgesprochene Veranstaltungen auf einer unendlichen Ebene; die meisten Kämpfe neigen dazu, eher unübersichtlich zu sein und zumindest zu Beginn eine Seite zu bevorzugen – nämlich diejenige, die den Vorteil der Geländewahl hatte. In einer **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-Basiswerten (also ohne einen W6 zu würfeln, jedoch unter Beachtung der Anzahl der Kämpfenden). Ein Kämpfer darf erst dann den W6 zu seinem INI-Wert addieren, wenn ihm eine Intuition-Probe gelingt, die er zu Beginn jeder KR einmal ablegen darf. Diese IN-Probe ist jede folgende Kampfrunde um 2 Punkte erleichtert.

Kriegskunst und *Gefahreninstinkt* sind bei überraschenden Situationen für die Übersicht im Kampf sehr wichtig: Je 2 Punkte in diesem Talent oder dieser Gabe erleichtern die IN-Probe(n) um je 1 Punkt. Die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* erleichtert die Probe um 4 Punkte, gleiches gilt für *Kampfgespür*; die SF *Blindkampf* erleichtert die Probe um 2 Punkte.

Bei einem **Hinterhalt**, bei dem der Verteidiger den Angreifer nicht bemerkt, hat jeder der im Hinterhalt liegenden Angreifer vor der Ermittlung der Initiative eine Angriffsaktion oder eine Aktion einer längerfristigen Handlung frei. Einem Angegriffenen muss eine Intuition-Probe (erschwert um 3 Punkte, wenn Fernwaffen aus dem Hinterhalt eingesetzt werden) gelingen, um überhaupt parieren oder ausweichen zu können. Danach beginnt ein regulärer Kampf, bei dem jedoch die Angegriffenen weiterhin als *überrascht* gelten (siehe oben): Ihnen müssen weitere IN-Proben gelingen, bevor sie einen W6 zu ihrem Initiative-Basiswert addieren dürfen. Die Angreifer haben sehr wohl von Anfang an diesen regulären Bonus. *Kriegskunst* und *Gefahreninstinkt* sind auch hier wichtig: Je 2 Punkte in diesem Talent bzw. dieser Gabe erleichtern die IN-Proben der Angegriffenen um je 1 Punkt. Auch hier erleichtern *Aufmerksamkeit* und *Kampfgespür* die Probe um je 4 Punkte, *Blindkampf* um 2.

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

	F(P)	F(P)	F(P)	F(P)	F(P)	F(P)	
	F(P)	F(S)	F(S)	F(S)	F(S)	F(S)	F(P)
		F(S)	F(Π)	F(Π)	F(S)		
			F(Π)	⊙	F(Π)		
		R	R	R	R	R	
		R	R	R	R	R	
		F(P)	F(P)	F(P)	F(P)	F(P)	
		F(S)	F(S)	F(S)	F(S)	F(P)	
	R	F(Π)	F(Π)	F(Π)	F(S)	F(P)	
	R	R	⊙	F(Π)	F(S)	F(P)	
	R	R	R	F(Π)	F(S)	F(P)	
	R	R	R	R			

F = Frontfeld, N, S, P = Distanzklassen; R = Rückenfeld

KONTROLLBEREICHE

(mehr, wenn sie schlecht zugänglich ist – siehe die Beschreibung der Aktion –, weniger bei Kenntnis der Sonderfertigkeit *Schnellziehen*).

OPTIONAL: HOHE INITIATIVE-WERTE

Bei einem Initiative-Wert von mehr als 20 erhält der Kämpfer eine zusätzliche Freie Aktion und seine Abwehraktionen sind um 1 Punkt erleichtert. Eine weitere Freie Aktion und eine Erleichterung der Abwehraktionen um 2 Punkte gibt es, wenn die INI über 30 liegt. Eine dritte Freie Aktion und eine Erleichterung der Abwehraktionen um 3 Punkte ist bei einem Initiative-Wert über 40 fällig.

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 erkaufte. Dies ist zum einen durch einige spezielle Vor- und Nachteile umgesetzt, die Sie in der Kurzbeschreibung der Waffen ab Seite 116 finden, zum anderen durch die in der Tabelle angegebenen Modifikatoren des AT-, PA- und INI-Werts, in erster Linie aber durch die Einteilung in Distanzklassen (DK).

Daher sind die Modifikatoren nur innerhalb einer Distanzklasse wirklich 'vergleichbar'; wenn Sie also mit Waffenmodifikatoren spielen, sollten Sie auch Distanzklassen (siehe unten) verwenden und umgekehrt. Üblich sind PA-Abzüge bis zu 4 Punkte; Attacke-Abzüge

bis zu 2 Punkten sind selten und kommen nur bei unausgewogenen Waffen – Ketten- und extrem langen Waffen – vor. Die INI-Modifikatoren liegen im Rahmen von ± 3 Punkten.

OPTIONAL: 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 mit seiner sperrigen Waffe effektiv dagegen wehren kann.

Wir haben die Waffen in vier Gruppen von Längen eingestuft und ebenso die unterschiedlichen Entfernungen im Kampf in vier Klassen zusammengefasst. In beiden Fällen lautet die Bezeichnung für diese Längen- oder Entfernungsgruppen **Distanzklasse (DK)**; die vier Distanzklassen sind: **Handgemenge** (abgekürzt **H**; waffenlos, Dolche u.ä.), **Nahkampf** (**N**; typische Einhandwaffen wie Schwerter, Streitäxte etc.), **Stangenwaffe** (**S**; hierunter fallen Speere, Infanteriewaffen und Zweihandschwerter) und **Pike** (**P**; Pike, extralange Speie, Lanzen). 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 123f.

KAMPFBEGINN

Ein Kampf beginnt in der Distanzklasse, die vom Kämpfer mit der höchsten Initiative gewünscht ist. Dabei kann er nur solche Distanzklassen wählen, die für seine Waffe genannt sind (also z.B. N oder S für einen Kämpfer mit Anderthalbhänder). Bei Gleichstand der Initiative entscheidet der bessere INI-Basiswert; ist auch dieser gleich, beginnt der Kampf in der größtmöglichen Distanzklasse der beteiligten Waffen (bei einem Kampf Schwert gegen Anderthalbhänder also in der DK S).

Experte: Der Kampf beginnt in der für die beteiligten Waffen größtmöglichen DK. Für je 4 Punkte INI-Differenz kann der Kämpfer mit der höheren INI die DK um eine Stufe senken.

VERÄNDERUNG DER DISTANZKLASSE

Alle folgend genannten Attacken und Paraden, die sich nur auf eine Veränderung der Distanzklasse beziehen, werden nicht durch die Distanzklassen-Modifikatoren beeinflusst (siehe unten), sehr wohl aber durch die üblichen Modifikationen aus BE, Wunden etc.

 Will ein Kämpfer näher an einen Gegner herankommen – also die DK verringern –, muss ihm eine Attacke gelingen. Der Verteidiger kann versuchen, diesen Angriff zu parieren (auch mittels Schildparade, *Gezieltem Ausweichen* oder *Meisterparade*). Gelingt die Parade (oder ist bereits die Attacke misslungen), so verändert sich nichts an der Distanzklasse der Kämpfer; misslingt sie jedoch, so hat sich der Angreifer um eine Distanzklasse angenähert; die Attacke erzeugt keinen Treffer. Einem Angreifer, der in einer einzigen Aktion gleich zwei Distanzklassen näher an seinen Gegner herankommen will (also von S auf H oder von P auf N), muss eine Attacke gelingen, die zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 8 Punkte erschwert ist. Eine Annäherung um drei Distanzklassen (von P auf H) ist nicht innerhalb einer einzigen Aktion zu bewerkstelligen.

 Um sich von einem Gegner zu entfernen, also die Distanzklasse zu vergrößern, ist eine gelungene AT nötig, die unabhängig von der aktuellen Distanzklasse um 4 Punkte erschwert ist; diese AT zählt als Angriffsaktion (wird also anstatt eines regulären Angriffs

während der eigenen INI-Phase ausgeführt), richtet jedoch bei Gelingen keinen Treffer an, sondern ist nur nötig, um zu überprüfen, ob die Distanzklassen-Veränderung gelingt. Diese AT kann nicht pariert werden. Wenn sie misslingt, ändert sich die Distanzklasse nicht, ist sie jedoch gelungen, konnte der Angreifer die Distanz um eine Klasse vergrößern. Eine AT, um sich *zwei* Distanzklassen zu entfernen, ist um 8 Punkte erschwert. Eine Entfernung um drei Distanzklassen (von Handgemenge- auf Pikendistanz) ist nicht innerhalb einer einzigen Aktion zu bewerkstelligen.

 Die Aktionen zur Überwindung der Distanz können auch Fin- ten sein (Seite 62) oder mit Bonuspunkten aus einer *Meisterparade* unterstützt werden (Seite 69). Beide Aktionen verbrauchen zusätzlich noch jeweils eine Freie Aktion *Schritt*.

KAMPF MIT DISTANZKLASSEN

Wenn ein Kämpfer eine für die Distanzklasse ungeeignete Waffe führt, hat dies Abzüge auf AT und PA zur Folge:

 Wenn ein Kämpfer unterlaufen wird (also z.B. mit Stangenwaffe in Nahkampf-Reichweite oder mit Nahkampfwaffe in Handgemenge-Reichweite) kämpfen muss, sind für ihn AT und PA um jeweils 6 Punkte erschwert.

 Wenn der Kämpfer gezwungen ist, sich zu strecken, also z.B. mit einer Handgemengewaffe in Nahkampfreichweite oder mit einer Nahkampfwaffe in Stangenwaffenreichweite zu kämpfen, ist seine AT um 6 Punkte erschwert.

 Es ist nicht möglich, über mehr als zwei Distanzklassen zu attackieren.

 Es ist nicht möglich zu attackieren oder zu parieren, wenn die Distanzklasse der Waffe um zwei oder mehr Kategorien zu lang ist.

DISTANZKLASSEN

Waffe zwei oder mehr Kategorien zu kurz:

AT unmöglich, PA ± 0

Waffe eine Kategorie zu kurz:

AT -6 , PA ± 0

Waffe eine Kategorie zu lang:

AT -6 , PA -6

Waffe zwei oder mehr Kategorien zu lang:

AT und PA unmöglich

SICH VOM GEGNER LÖSEN

Wenn ein Kämpfer bemerkt, dass seine Chancen schlecht sind und er sich lieber aus dem Kampf zurückziehen will, hat er drei unterschiedliche Möglichkeiten:

 Er kann sich beim Ausweichen eines gegnerischen Angriffs aus dessen Reichweite bewegen. Dies gelingt nur, wenn ihm ein *Gezieltes Ausweichen* gelingt (Seite 66), kombiniert mit einer Freien Aktion *Schritt*, ansonsten verbleibt er in Waffenreichweite des Gegners.

 Er kann sich nach und nach vom Gegner entfernen. Hierzu muss er seine Aktionen dafür aufwenden, die Distanzklasse Schritt für Schritt zu vergrößern (und dem Gegner darf es natürlich nicht gelingen, die Distanz wieder zu verringern), bis er außerhalb der Reichweite der gegnerischen Waffe ist. Dann kann er seine nächste Aktion aufwenden, um sich umzudrehen und davon zu rennen.

 Wenn sie er besonders eilig hat, kann er sich auch einfach umdrehen und davonrennen. In diesem Fall steht dem Gegner allerdings ein *Passierschlag* zu, den der Fiehende nicht parieren kann (siehe Seite 83).



OPTIONAL:

KÄMPFE MIT MEHREREN BETEILIGTEN

Üblicherweise können Sie größere Kämpfe ja ohne weiteres in eine Gruppe von Zweikämpfen zerlegen, aber nicht immer machen die Gegner den Helden die Freude, in genau gleicher Anzahl wie sie auf dem Kampffeld zu erscheinen. Umgekehrt kann es auch durchaus sein, dass sich mehrere Helden gegen einen übermächtigen Gegner zusammenschließen. Für diese Fälle können Sie folgende Regeln anwenden.

Im Kampf mit mehr Beteiligten als Zweien ermitteln Sie den INI-Wert für jeden Kämpfer nach der auf Seite 52 vorgestellten Methode, jedoch haben die Kämpfer der Partei, die in der Überzahl ist, pro Kopf Überzahl einen zusätzlichen Bonuspunkt auf ihren Initiative-Wert (bis zu einem Maximum von 4 Punkten). Dies repräsentiert die aus der Überzahl resultierende Erleichterung, eine günstige Kampfposition einnehmen zu können.

Jedem Kämpfer stehen üblicherweise pro Kampfrunde nur eine Attacke und eine Parade zu, was bedeutet, dass ein Kämpfer gegen eine Überzahl stets von unparierbaren gegnerischen Schlägen bedroht ist. Wenn also mehrere Gegner auf eine Einzelperson einstechen oder -schlagen, dann kann diese immer nur eine dieser Attacken zu parieren versuchen und umgekehrt nur einen ihrer Gegner attackieren.

Die Möglichkeiten, zusätzlich zur Parade ausweichen zu können (Ausweichen, Seite 66), Angriffs- oder Abwehraktionen umzuwandeln (Seite 81), Attacken oder Paraden mittels *Klingensturm* oder *Klingenwand* aufzuspalten (Seite 63 bzw. 69) und eine eventuelle Zusatzaktion aus der Führung einer Waffe in der linken Hand, geben dem einzelnen Kämpfer einige Methoden an die Hand, sich etwas besser zur Wehr zu setzen, aber auch für einen guten Kämpfer ist eine Überzahl von Gegnern meist ein ernstes Problem.

Verschärft wird dies dadurch, dass der einzelne Kämpfer nicht seine ganze Aufmerksamkeit einem Gegner widmen kann, sondern stets die feindliche Umgebung im Auge behalten muss, was sich darin niederschlägt, dass er für jeden *zusätzlichen* Gegner eine Erschwernis von einem Punkt auf seinen PA-Basiswert und damit auf alle Proben auf Parade und Ausweichen erleidet. Ausweichen ist darüber hinaus um einen weiteren Punkt pro zusätzlichem Gegner erschwert.

In der Regel kann ein Kämpfer nur drei Gegner im Auge behalten (erleidet also höchstens einen Malus von 2 Punkten); kommt ein vierter Gegner hinzu, dann ist dieser im Rücken des Kämpfers und kann von ihm überhaupt nicht pariert werden – bringt aber auch keinen weiteren Malus. Der Kämpfer kann sich zu Beginn einer Kampfrunde entscheiden, sich ganz auf *einen* Gegner zu konzentrieren, womit er gegen diesen keinen Malus erleidet, aber gegen keinen der anderen Gegner parieren und diese auch nicht angreifen kann.

Die Gegner in der Überzahl haben einen Vorteil von einem Punkt auf ihre Attacken. Sobald einem der Gegner seine Attacke gelungen ist, muss sich der Kämpfer entscheiden, ob er parieren oder sich die Parade für einen anderen Gegner aufsparen will. Hat er bis zum Ende der Kampfrunde nicht pariert, dann verfällt die Abwehraktion.

Die Spielpraxis hat gezeigt, dass Kämpfe mit mehreren Beteiligten für den Spielleiter nicht leicht in den Griff zu bekommen sind. Wir empfehlen daher, diese Kampfabläufe nur vorsichtig mit optionalen Regeln und Manövern zu bereichern (zumal für viele der möglichen Manöver in solchen Kämpfen meist der Platz fehlt). Regeln, die sich auch bei mehreren Beteiligten gut verwenden lassen, sind *Wuchtschläge* (Seite 65), *Gezielte Stiche* (Seite 62), *Todesstöße* (Seite 65), *Defensiver Kampfstil* (Seite 67), die *Glücklichen Schläge* und *Patzter* (Seite 84) sowie natürlich die *Klingenwand* (Seite 69), der *Klingensturm* (Seite 63) und der *Befreiungsschlag* (Seite 60).

Sie sollten als Meister an die Mitarbeit der Spieler appellieren, wenn es darum geht, z.B. die Auswirkungen eines gescheiterten Manövers für den späteren Kampfverlauf festzuhalten. In diesen Situationen erweisen sich auch immer wieder Bodenpläne und Zinnfiguren im 25mm-Maßstab als ratsam, zumindest aber eine kurze Lageskizze.

EXPERTE: MEHRERE KÄMPFER IN UNTERSCHIEDLICHEN DISTANZKLASSEN

Mit mehreren Kämpfern einen Gegner aus verschiedenen Distanzklassen anzugreifen, ist zwar prinzipiell möglich, aber mit so viel Koordinationsaufwand (nicht nur für die Spieler, sondern auch für die Helden) verbunden, dass wir davon abraten wollen. Falls es dennoch zu einer derartigen Situation kommt, können Sie folgende Modifikationen als Faustregel verwenden:

 Der Kämpfer, der sich dem einzelnen Gegner am weitesten genähert hat (also die geringste Distanzklasse hat), gilt als Hauptkämpfer. Es kann auch mehrere Hauptkämpfer geben. Sie kämpfen ganz normal.

 Für alle Nebenkämpfer (also Kämpfer in der Überzahl, die nicht Hauptkämpfer sind) sind alle Attacken und Paraden erschwert, da sie ständig von den eigenen Gefährten in ihren Sicht- und Handlungsmöglichkeiten behindert werden: Pro befreundetem Kämpfer, der sich zwischen ihm und dem Gegner befindet (also in einer geringeren Distanzklasse kämpft), erleidet der Angreifer eine Modifikation von AT -4 und PA -2. Ein befreundeter Kämpfer, der sich dem Gegner von hinten nähert, ist von dieser Regelung natürlich ausgeschlossen.

 Misslingt ein Angriff eines Nebenkämpfers mit einem Würfelwurf von 18 oder 19, dann gilt dies als spezielle Patzervariante: Wenn der Angreifer nicht sofort mit einem Kontrollwurf ausgleichen kann (siehe Patzterregeln auf Seite 84), dann hat die Attacke einen befreundeten Kämpfer getroffen. Würfeln Sie Schaden so aus, als hätte die Attacke beabsichtigt getroffen, also mit allen Zuschlägen durch hohe Körperkraft und Manöver (außer *Gezieltem Stich/Schlag* und *Todesstoß*). Wenn sich mehrere Mitkämpfer in der geringeren Distanzklasse aufhalten, entscheidet der Meister oder ein Würfelwurf, wer getroffen ist.

OPTIONAL: DIE AKTION TAKTIK

Der Anführer einer Seite – wie sich dieser bestimmt, ist eine Frage der Einigung in der Gruppe, üblich wäre die Person mit den besten *Kriegskunst*-Kenntnissen (oder dem höchsten SO ...) – kann einmal pro Kampf eine *Kriegskunst*-Probe ablegen (die Spezialisierung *Taktik* hilft) und die übrig behaltenen Punkte möglichst gleichmäßig auf die INI-Werte derjenigen Kampfgefährten verteilen, die einen positiven TaW in *Kriegskunst* haben, maximal jedoch 6 Punkte. Dies ist die einfache Aktion *Taktik*; er kann die Punkte *nicht* für sich selbst nutzen. Bei misslungener Probe verliert jeder von ihm Positionierte 1 Punkt INI.

Der INI-Bonus wird einmalig vergeben und kann sich im Kampf natürlich abbauen; er kann jedoch den INI-Wert über den Wert von INI-Basis +6 anheben.

Mit einer gelungenen *Kriegskunst*-Probe, die um die doppelte Überzahl der Gegner erschwert ist, lassen sich die Mitkämpfer so positionieren, dass der Überzahl-Modifikator komplett verfällt. Dadurch kann der Anführer auch die entstehenden Kampfpaarungen bestimmen.



Fünf Helden werden von sieben marodierenden Orks angegriffen. Somit hat jeder der Orks wegen der Überzahl neben seinem Grundwert und seinem Würfelwurf einen Bonus von 2 Punkten auf seinen INI-Wert. Glücklicherweise kennt sich Kriegerin Jandara mit der Taktik kleiner Einheiten aus (TaW: Kriegskunst 8) – einige kurze, gebellte Befehle sorgen dafür, dass zumindest Mercenario Alrigio und die Amazone Dana taktisch günstige Positionen einnehmen können. Sie hat bei ihrer Kriegskunst-Probe 4 Punkte übrig behalten, die sie zu gleichen Teilen auf Alrigio und Dana verteilt. Sie könnte sich auch entscheiden, den Orks ihren Überzahl-Vorteil komplett zu nehmen.

Im Falle einer *Überraschung* (s.o.) darf der Anführer erst dann Punkte aus einer *Kriegskunst*-Probe verteilen, wenn ihm selbst die IN-Probe gelungen ist.

OPTIONAL: ABWARTEN

Anstatt den ersten Schlag zu führen, kann der Kämpfer aber auch seinem Gegner den Vortritt lassen. In diesem Fall beginnt der Gegner während seines eigenen Initiativabschnitts den Kampf und der abwartende Kämpfer kann sofort im Anschluss handeln. Dadurch sinkt seine Initiative jedoch nicht, in der nächsten Kampfrunde ist er wieder vor seinem Gegner an der Reihe.

Außerhalb einer solchen Duellsituation kann ein Kämpfer aber auch einfach abwarten und seine Aktion(en) hinauszögern, um sofort handlungsbereit zu sein, wenn ein besonderes Ereignis eintritt. ("Sobald ein Schurke aus der Tür kommt, schlage ich zu!")

Wollen in einer Initiativphase zwei unterschiedliche Personen handeln, von denen eine eine normale und die andere eine verzögerte Aktion hat (oder beide eine verzögerte Aktion haben), so entscheidet der höhere ursprüngliche Initiative-Wert.

Es ist möglich, Handlungen auch über mehrere Kampfrunden zu verzögern; am Ende einer Kampfrunde verfallen jedoch sämtliche weiteren Aktionen und Reaktionen, die der Kämpfer in dieser Runde hatte, und nur die verzögerte Aktion wird in die nächste Runde übertragen – es ist also nicht möglich, mehr als eine Aktion 'in Reserve' zu haben.

Während man eine Aktion verzögert, kann man keine anderen Angriffs- oder Abwehraktionen ausführen und sich maximal mit halber GS bewegen. Sobald man zu einer Abwehraktion gezwungen ist, verfällt die aufgesparte Aktion. Wenn man Schaden erleidet und trotzdem weiter abwarten will, muss einem eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um die erlittenen SP erschwert ist; bei Misslingen verfällt die verzögerte Aktion.

OPTIONAL: UMWANDELN VON AKTIONEN

Üblicherweise stehen einem Kämpfer jeweils eine Angriffsaktion und eine Abwehraktion pro Kampfrunde zu, wobei die Angriffsaktion dann ausgeführt werden kann, wenn der Kämpfer von seinem Initiative-Wert her an der Reihe ist, die Abwehraktion hingegen jederzeit (also auch vor der eigenen Initiativphase) als Reaktion auf einen gegnerischen Angriff.

Wenn sich ein Held aber einer Übermacht von Gegnern gegenüber sieht, könnte ihm der Gedanke kommen, dass es vielleicht besser ist, erst einmal nur zu parieren und zu warten, dass Verstärkung eintrifft – oder aber so schnell wie möglich mehrere Gegner zu Boden oder zumindest zu Boden zu schicken. Daher ist es möglich, die Angriffsaktion in eine Abwehraktion umzuwandeln und umgekehrt, jedoch ist die 'verwandelte' Aktion um 4 Punkte erschwert.

Das Umwandeln von Aktionen muss zu Beginn der Kampfrunde angesagt und kann danach nicht rückgängig gemacht werden. Ein Kämpfer, der die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* besitzt, kann mit der Ankündigung einer Umwandlung bis zu seiner Initiativphase (also seinem erstmöglichen Angriffszeitpunkt) warten. Ein Kämpfer mit *Kampfgespür* kann jederzeit Angriffs- in Abwehraktionen umwandeln und umgekehrt, also auch, nachdem er seine erste Aktion bereits verbraucht hat. Die Erschwerung von 4 Punkten für die umgewandelte Aktion gilt jedoch auch für ihn.

Die zweite Attacke, also die umgewandelte Abwehraktion, darf bei einer Initiativphase von INI-8 ausgeführt werden, die zweite Parade bei Bedarf. Beträgt der Wert INI-8 weniger als 0, kann der Kämpfer keine Abwehraktion in eine Angriffsaktion umwandeln; dies kann auch durch ein Ereignis in der laufenden Kampfrunde eintreten. Die aus einer Umwandlung entstandene Aktion findet immer später statt als eine eigentliche Aktion in der gleichen INI-Phase. Ein Kämpfer mit INI 14 würde einen zweiten Angriff also nach jemandem machen, der INI 6 hat.

Das Umwandeln von Aktionen funktioniert nicht mit *Kettenwaffen*, *Peitschen*, *Zweihandflegel*, *Zweihand-Hieb* *waffen*, allen

Waffen von zwei Schritt oder mehr Länge und allen improvisierten Waffen.

Ein Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Defensiver Kampfstil* kann eine Angriffs- in eine Abwehraktion umwandeln, ohne die Erschwerung von 4 Punkten zu erleiden. *Defensiver Kampfstil* muss auf jeden Fall zu Beginn der Kampfrunde angesagt werden, unabhängig davon, ob er die Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit* bzw. *Kampfgespür* beherrscht oder nicht. Mit den genannten Waffen, mit denen kein Umwandeln erlaubt ist, kann auch kein *Defensiver Kampfstil* durchgeführt werden.

Ein Kämpfer, der einen Stab (Kampfstab, Magierstab oder Zweililien) oder Kettenstab / Dreigliederstab führt und diese Waffe mit TaW 10 oder mehr beherrscht, kann Aktionen umwandeln, ohne dass er die oben genannten Einbußen von 4 Punkten erleidet.

Ein Kämpfer mit Schild kann ohne die o.g. Einbußen Angriffs- in Abwehraktionen umwandeln, aber nicht umgekehrt.

Während eines *Ausfalls* (Seite 59) wandelt der Angreifer Abwehr- in Angriffsaktionen um, ohne dabei die 4 Punkte Abzug zu erleiden; sein Gegner wird gezwungen, alle Angriffs- in Abwehraktionen umzuwandeln, erleidet dabei aber üblicherweise ebenfalls keinen Abzug.

OPTIONAL: TREFFERPUNKTE UND KÖRPERKRAFT (TP/KK)

Wenn ein Held mit außerordentlich hoher Körperkraft im Nahkampf eine Waffe einsetzt, kann er mehr Schaden anrichten als ein Kämpfer mit niedriger KK. Ob und wie viel Schaden mehr durch hohe Kraft bewirkt werden kann, ist stark vom Typ der Waffe abhängig: Üblicherweise wird eine hohe KK bei Hieb- und Stoßwaffen effektiver in TP umgesetzt als bei Stichwaffen.

Jeder Waffe sind daher zwei Werte zugeordnet: der **Schwellenwert**, der angibt, bei welcher Körperkraft ein Held 'balanciert' kämpft, und die **Schadensschritte**, die besagen, bei wie vielen weiteren Punkten



KK es einen zusätzlichen Trefferpunkt (oder gar weitere zusätzliche) gibt. Ein TP/KK-Wert von 12/2 bedeutet also, dass ein Kämpfer mit einer KK von 14 einen zusätzlichen TP mit dieser Waffe anrichtet, ein Kämpfer mit einer KK von 16 zwei zusätzliche TP, einer mit KK 18 +3 TP usw.

Umgekehrt heißt dies aber auch, dass für fehlende Körperkraft-Punkte unter dem Schwellenwert auch Trefferpunkte von der Schadenswirkung abgezogen werden können. Bei obiger Waffe mit TP/KK 12/2 bedeutet dies, dass ein Kämpfer mit KK 10 einen TP weniger anrichtet, bei einer KK von 8 sogar zwei Punkte weniger. Zudem muss ein so schwächerer Kämpfer für jeden Schadensschritt unter dem Schwellenwert einen Verlust von je einem Punkt auf den AT- und PA-Wert hinnehmen.

Die Schwellenwerte und Schadensschritte der einzelnen Waffen finden Sie in der Spalte **TP/KK** der Waffenliste ab Seite 123. Einige wenige Waffen erfordern zudem eine bestimmte (recht hohe) Mindest-KK, um überhaupt effektiv geführt werden zu können; Kämpfer mit niedrigerer KK können diese Waffen nur als *Improvisierte Waffen* (Seite 115) benutzen.



Elgara hat AT 16, PA 14 und eine KK von 15 und richtet daher mit einem Schwert (TP 1W6+4; TP/KK 11/4) 1W6+5 Trefferpunkte an. Wenn ihre KK auf 19 steigt (entweder dauerhaft durch Erfahrung und Steigerung oder kurzfristig durch ein Kraftelixier oder einen Zauber), schlägt sie mit 1W6+6 TP zu. Wenn Sie dagegen an den Folgen von Wundfieber leidet (u.a. KK-Verlust) und ihre KK auf 7 gesunken ist, richtet sie mit dem Schwert nur noch 1W6+3 TP an und hat auch nur noch Kampfwerte von 15/13.

Anmerkung: Diese lineare Beziehung zwischen Körperkraft und Trefferpunkten gilt korrekt nur in einem Rahmen von ca. KK 5 (durch Krankheit oder Zauberei geschwächt, Kleinkinder) bis KK 30 (Trolle, starke Oger; für Menschen nur durch Zauberei erreichbar); bei niedrigeren Körperkraft-Werten können die meisten Waffen überhaupt nicht geführt werden, bei höheren Werten dagegen entsteht sehr viel ungenutzter 'Überschuss-Schaden' ('durchbohrter als durchbohrt' geht nicht). Außerdem gilt dieser Zusammenhang nur im Rahmen der üblichen Waffenbenutzung im Kampf – selbst ein Tattergreis oder Kleinkind kann einem Schlafenden eine tödliche Halswunde beibringen.

EXPERTE: EIN WORT ZUR RÜSTUNGS-ANWENDUNG

Eine Rüstung, die den Körper des Helden schützt, steckt natürlich selbst jede Menge Schaden ein und ist im Lauf der Zeit nur noch ein Haufen verbeultes Blech oder zerfetztes Leder. Man kann natürlich jedem Rüstungsteil eine separate 'Härte' (Materialqualität, entsprechend dem RS eines Kämpfers) und dazu 'Strukturpunkte' (entsprechend den Lebenspunkten) zuordnen und sagen, dass jedes Mal, wenn die Strukturpunkte auf 0 gefallen sind, die Rüstung oder das Rüstungsteil einen Punkt ihres RS verliert.

Als Faustregel mag dienen, dass der RS einer Rüstung immer dann um einen Punkt sinkt, wenn der Träger der Rüstung das Zwanzigfache ihres bisherigen RS an Trefferpunkten eingesteckt hat. Eine Lederrüstung mit RS 3 verliert also nach 60 erlittenen Trefferpunkten einen Punkt RS, den nächsten nach 40 weiteren Punkten usw. Die BE der Rüstung sinkt jedoch nicht.

Ein Gambeson oder eine Tuchrüstung werden mit dem Talent *Schneidern* repariert, Lederrüstungen mit *Lederarbeiten*, Metallrüstungen mit dem Talent *Grobschmied* (und eventuell mittels *Lederarbeiten*), Maraskanische Hartholzharnische und Mammutonpanzer erfordern

dagegen (deutlich erschwerte) Proben auf *Holzbearbeitung*. Mehr dazu finden Sie im Kapitel **Feuer und Eisen** auf Seite 187f.

EXPERTE: SCHWERE TREFFER UND RÜSTUNGSSCHADEN

Jeder Hieb, der 20 oder mehr Trefferpunkte verursacht, beschädigt eine 'steife' Rüstung (*Bronzeharnisch, Eisenmantel, Fünflagenharnisch, Garethter Platte, Gladiatorenschulter, Horasischer Reiterharnisch, Gestechrüstung, Kürass, Kusliker Lamellar, Lederharnisch, Leichte Platte, Mammutonpanzer, Maraskanischer Hartholzharnisch, Schuppenpanzer, Leder- oder Plattenzeug*) so sehr, dass ihre BE um 1 Punkt steigt: Scharniere und Geschiebe sind verbogen oder klemmen, Holz- und Lederteile bekommen Risse und splintern, so dass sich die beweglichen Teile ineinander oder zum Beispiel in der Kleidung verhaken und die Beweglichkeit des Kämpfers einschränken. Dieser BE-Anstieg kann nur durch die Anwendung des passenden Rüstungsbau-Talents (*Grobschmied, Lederarbeiten*) rückgängig gemacht werden.

Ein Held, der eine passende Rüstungsbau-Spezialisierung besitzt (also weiß, wo die empfindlichen Stellen der Rüstung sind), kann den oben genannten Effekt bereits bei 15 TP erzielen.

OPTIONAL: WUNDEN UND SCHMERZEN

Neben dem Verlust an Lebensenergie und dem Entstehen von Wunden ist ein schwerer Treffer auch noch überaus *schmerzhaft*: Erleidet ein Held eine Wunde, muss er zusätzlich eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen (die Spezialisierung *Wunden Ignorieren* hilft hier), die um so viele Punkte erschwert ist, wie die gerade erlittenen SP über der Wundschwelle liegen, um auf den Beinen zu bleiben. Misslingt diese, so geht er für 1W6+3 Kampfrunden zu Boden und ist nicht in der Lage, irgendeine Aktion durchzuführen.

OPTIONAL: SELBSTBEHERRSCHUNG

Wer über eine hohe *Selbstbeherrschung* verfügt, kann versuchen, die Einschränkungen, die er wegen Verwundungen erleidet, einfach zu ignorieren und weiter zu kämpfen, als habe er keine Wunden. Dies ignoriert nur die Effekte, die die Wunde auf die Eigenschaften und Kampfwerte hat – die Wunde selbst bleibt natürlich bestehen, bei der Verwendung des Trefferzonensystems (Seite 107ff.) auch ein eventueller Blutverlust.

Immer, wenn ein Kämpfer eine Wunde erleidet, kann er eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die pro insgesamt erlittener Wunde um 4 Punkte erschwert ist. Wenn diese Probe gelingt, kann er die Auswirkungen der *neu entstandenen* Wunde ignorieren, erleidet also keine Abzüge auf AT, PA, FK, INI, GE und GS. Die Auswirkungen anderer Wunden, bei denen es nicht gelungen ist, sie zu ignorieren, bleiben dadurch allerdings bestehen.

Wenn durch einen Treffer regeltechnisch mehrere Wunden entstehen, wird nur einmal gewürfelt, ob der Held alle diesen neuen Wunden ignorieren kann oder nicht; die Proben sind dann jedoch um +8 (bei zwei Wunden) bzw. +12 (bei drei Wunden) erschwert.

Wenn ein Kämpfer in einen Kampf verwickelt wird, obwohl er noch unter unverheilten Wunden leidet, kann er vor der INI-Ermittlung ebenfalls versuchen, diese Wunden zu ignorieren. Auch in diesem Fall funktioniert das über eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um die vierfache Anzahl der Wunden erschwert ist.

Sobald der Kampf vorbei ist, verspürt der Held alle seine Verletzungen wieder und erleidet sofort 1W6 Punkte Erschöpfung (Seite 139), zumindest wenn er wenigstens eine Wunde erfolgreich ignoriert hat. (Wenn er also keine *Selbstbeherrschungs*-Probe geschafft hat, ist er auch nicht erschöpft.)

Außerhalb von Kämpfen ist das Ignorieren von Wunden nur in Situationen möglich, in denen der Held unter höchster Anspannung steht, also etwa bei Verfolgungsjagden oder im Angesicht einer tödlichen Gefahr. Auch hier folgt auf das Ignorieren die Erschöpfung.



Beispiel: Alrigio hat heute keinen guten Tag: Bei einer Mes-serstecherei in einer üblen Spelunke hat er einen Dolchstich abbe-kommen, der eine Wunde erzeugt hat. Während er durch die dunklen Gassen heimwärts humpelt, sieht er sich auf einmal von zwei Räubern bedroht. Da er außerordentlich schlechter Laune ist, verzichtet er auf die flotten Sprüche, die er sonst immer auf den Lippen hat, sondern zieht den Degen.

Sein Spieler würfelt eine Selbstbeherrschungs-Probe, die wegen der Wunde um 4 Punkte erschwert ist, und schafft sie leider nicht. Also geht Alrigio von vornherein mit Abzügen von je 2 Punkten auf Attacke, Para-de, Gewandtheit und Initiative in den Kampf. Das hätte er wohl besser nicht tun sollen, denn unter diesen Einschränkungen leiden seine Fech-tkünste doch erheblich. So erwischt ihn einer der beiden Gegner mit einem Keulenschlag, der ihn 8 Lebenspunkte kostet. Das ist mehr als seine halbe Konstitution, weswegen er eine neue Wunde abbe-kommt. Wieder versucht er es mit einer Selbstbeherrschungs-Probe, die diesmal um 8 Punkte erschwert ist. Sie gelingt, und Alrigio kämpft weiterhin nur mit jeweils 2 Punkten Abzug auf die oben genannten Werte. Irgendwann lassen sich seine Gegner überzeugen, dass er doch zu gut kämpfen kann, um eine lohnenswerte Beute zu sein, und verziehen sich. Als Alrigio sich sicher ist, dass die akute Gefahr vorbei ist, merkt er auf einmal die heftige Prellung am Bein: Er erleidet 1W6 Punkte Erschöpfung und bei weiteren Proben auf die genannten Werte nun je 4 Punkte Abzug.

KAMPFUNFÄHIGKEIT IGNORIEREN

Es ist auch möglich, eine Kampfunfähigkeit zu ignorieren, die daher rührt, dass der Held 5 LeP oder weniger oder aber 0 Ausdauerpunkte aufweist. Diese Anstrengung, die einmal pro Kampf möglich ist, erfordert eine *Selbstbeherrschungs-Probe*+12 und bringt automatisch 1W6 Punkte Erschöpfung mit sich. Bei Gelingen ist der Kämpfer so viele Kampfrunden lang weiter handlungsfähig, wie er TaP* bei der Probe übrig behalten hat, mindestens jedoch eine Kampfrunde.

OPTIONAL: AUSDAUER IM KAMPF

Da ein Kampf an sich eine anstrengende Angelegenheit ist, kann die folgende Regelung zu Rate gezogen werden, die zusätzliche taktische Möglichkeiten bietet und den Kampf auch beschleunigen kann. Dies heißt aber auch, dass Sie während des Kampfes über die Ausdauer Buch führen müssen. Es sei hier nochmals erwähnt, dass die Ausdauer unabhängig von der Lebensenergie gerechnet wird. Außerdem sollten Sie beachten, dass **TP(A)** ebenfalls von der Ausdauer abgezogen werden. Wenn Sie also mit den Regeln zur Ausdauer im Kampf spielen, dann kann ein waffenloser Kampf wesentlich schneller zu Ende gehen als sonst.

Normale Angriffs- oder Abwehraktionen kosten keine Ausdauer, ebenso wenig das Bewegen bis zu GS Schritt.

Jede schwierigere Angriffs- oder Abwehraktion kostet jeweils 1 AuP. Als schwierig gelten hierbei diejenigen, die mit besonderem körperlichem Aufwand verbunden sind, also: *Wucht-*, *Betäubungs-*, *Befreiungs-* und *Hammerschlag*, *Schildspalter*, *Sturmangriff* und *Angriff zum Niederwerfen*, *Windmühle*, *Doppelangriff*, das *Einleiten eines Ausfalls*, (*Gezieltes*) *Ausweichen*, das *Parieren mit einem großen oder sehr großen Schild* und *Sprinten* sowie die waffenlosen Manöver *Klammer*, *Schwitzkasten*, *Sprung*, *Sprungtritt* und *Wurf*.

Jede Angriffs- oder Abwehraktion, die in einer schweren Rüstung (oder anderweitig in Bewegungen eingeschränkt) durchgeführt wird, kostet zusätzliche AU: ein zusätzlicher AuP pro Aktion

und 3 Punkte BE; bei BE 6 verbraucht man pro Aktion also 2 zusätzliche AuP. Rüstungsgewöhnung wird hier voll angerechnet.

Jede Angriffs- oder Abwehraktion, die mit einer schweren Waffe (Gewicht größer als KKx10 Unzen) unternommen wird, kostet einen zusätzlichen AuP. Wenn Sie mit dieser Regel spielen wollen, empfiehlt es sich, schwere Waffen auf dem Heldenbogen gleich als solche zu kennzeichnen; siehe die Waffentabellen auf Seite 123ff.

Freie Aktionen verbrauchen keine Ausdauer, außer es handelt sich um die Freie Aktion *Ausweichen*, die ebenfalls einen AuP kostet (s.o.).

Ein Treffer, der eine Wunde erzeugt, bedeutet gleichzeitig auch immer einen Verlust von 1W6 AuP.

OPTIONAL:

AUSWIRKUNGEN NIEDRIGER AUSDAUER

Ähnlich wie der Verlust von Lebenspunkten kann sich auch Ausdauerverlust in einer Erschwernis der Proben bemerkbar machen, jedoch weit weniger schnell:

Hat ein Held weniger als ein Drittel seiner AU zur Verfügung, erleidet er einen Malus von 1 Punkt auf alle Eigenschafts- und 3 Punkten auf alle Talent- und Zauberproben. Bei weniger als einem Viertel seiner AU betragen die Einbußen 2 bzw. 6 Punkte. Fällt die Ausdauer auf 0, wird der Held kampfunfähig und sollte zusehen, dass er so schnell wie möglich wieder zu Atem kommt.

Sinkt die AU eines Helden auf weniger als ein Drittel, so führt dies automatisch zu 1 Punkt Erschöpfung; fällt seine AU gar auf 0, so erleidet er 1W6 Punkte Erschöpfung. Zur Erschöpfung siehe Seite 139.

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.

ATEM HOLEN

Ein Held kann sich entscheiden, zwei (aufeinander folgende) Aktionen aufzuwenden und tief durchzuatmen. Dies muss er allerdings spätestens in seiner Initiativphase ankündigen.

Durch dieses Mobilisieren ihrer Reserven erhält er so viele AuP zurück, wie seine Konstitution beträgt, erleidet dabei jedoch einen Punkt *Erschöpfung* (Seite 139). Während der Held *Atem holt*, kann er sich gleichzeitig *Orientieren* (die gleichnamige Aktion ausführen).

OPTIONAL: KONTROLLBEREICHE UND PASSIERSCHLAG

Ein Kampffeld ist bisweilen unübersichtlich, und es kann leicht passieren, dass man sich auf einmal nicht mehr an einer Stelle befindet, an der man eigentlich sein wollte: nämlich außerhalb der gegnerischen Waffenreichweite.

Wann immer sich ein Gegner in den *Kontrollbereich* eines Kämpfers hinein oder durch diesen hindurch bewegt und nicht auf den Kämpfer achtet und dieser seinerseits gerade nicht mit einer längerfristigen Aktion beschäftigt oder mit einer Überzahl an Gegnern in ein Gefecht verwickelt ist, dann kann letzterer einen *Passierschlag* ausführen. Ein Kämpfer, der gerade eine Aktion verzögert (Seite 81), kann statt seines Passierschlages auch eine reguläre Attacke (mit allen Möglichkeiten) ausführen; entscheidet er sich jedoch für den Passierschlag, verfällt die aufgesparte Aktion.

Ein Passierschlag ist eine *Freie Aktion* und es gelten die entsprechenden Regeln (siehe Seite 52), vor allem wird ein eventueller Passierschlag von der Zahl der Freien Aktionen pro Runde abgezogen.

Typische Situationen, durch die ein Kämpfer Opfer eines Passierschlags werden kann, entstehen, wenn er gerade rennt, sprintet, sich rückwärts bewegt oder sich aus dem Gefecht mit seinem Gegner löst, ohne dessen Angriffen auszuweichen, oder mit einem Ausweich-Manöver im gegnerischen Kontrollbereich landet. Es ist jedoch nicht möglich, den eigenen Kontrollbereich so zu verlagern, dass sich ein Gegner plötzlich darin befindet, und dann einen Passierschlag auszuführen – die Bewegung muss immer vom Opfer des Schläges ausgehen.

Der Kontrollbereich eines Kämpfers ist sein Sichtfeld in Waffenreichweite, also ein Halbkreis vor ihm. Beim Spiel mit Bodenplänen handelt es sich um die in der Abbildung auf Seite 78 gezeigten *Frontfelder*, beim Spiel ohne Felder entscheidet der Spielleiter je nach Situation.

Ein Passierschlag ist eine um 4 Punkte erschwerte Attacke, die nur mit der Hauptwaffe ausgeführt werden kann, und es ist nicht möglich, ihn mit irgendwelchen Manövern wie etwa dem *Wuchtschlag* zu kombinieren. Der Verteidiger darf den Passierschlag nicht parieren. Wenn die Attacke gelingt, dann erzeugt der Passierschlag nicht nur Trefferpunkte, sondern senkt die Initiative des Getroffenen um 1W6 Punkte. Wenn der Initiativ-Modifikator der für den Passierschlag verwendeten Waffe über 0 liegt, dann kann dieser Modifikator von den 4 Punkten Erschwerung abgezogen werden, umgekehrt muss ein INI-Modifikator unter Null als weitere Erschwerung auf die Attacke angerechnet werden. Ein Kämpfer mit einem Kettenstab (INI +2) muss also nur eine AT +2 schaffen.

OPTIONAL:

GLÜCKLICHE SCHLÄGE UND PATZER

Die folgenden Regeln bringen den Zufall ins Spiel – Glückstreffer und Missgeschicke, die auch dem besten Kämpfer einmal passieren können. Wenn Sie sich entscheiden, diese Regeln in Ihrer Runde einzuführen, sollten Sie sie als 'Gesamtpaket' übernehmen.

GLÜCKLICHE ATTACKEN UND KRITISCHE TREFFER

Wenn der Angreifer bei seiner Attacke eine 1 würfelt und der Verteidiger nicht erschwert parieren kann (s.u.), hat er einen besonders glücklichen Hieb gelandet: eine *Glückliche Attacke*. Diese ist, ungeachtet aller möglichen Modifikationen, auf jeden Fall ein Treffer – und wenn dem Angreifer sofort danach ein Prüfwurf gelingt (gewürfelt wie eine 'gewöhnliche' Attacke mit allen eingerechneten Modifikatoren aus Umständen oder z.B. angesagten Attacken), dann hat er die Glückliche Attacke bestätigt und daraus einen *Kritischen Treffer* gemacht. (Der Prüfwurf – auch *Bestätigungswurf* genannt – ist kein zusätzliches Manöver, sondern nur eine Überprüfung, wie gut die Glückliche Attacke ausgefallen ist.)

Der Verteidiger kann eine Glückliche Attacke und einen Kritischen Treffer zu parieren versuchen – allerdings steht ihm hierzu nur sein *halber Parade- bzw. Ausweichen-Wert* zur Verfügung (Erschwerung durch eigene fehlgegangene Manöver oder gelungene *Finten* des Angreifers etc. werden erst *nach* der Halbierung verrechnet).

 Misslingt diese erschwerte Abwehr einer Glücklichen Attacke (oder steht ihm keine Parade mehr zu), muss er einen gewöhnlichen Treffer hinnehmen.

 Misslingt die Abwehr eines Kritischen Treffers, erleidet der Verteidiger eine deutlich höhere TP-Anzahl: Der Angreifer rollt die Würfel für die Schadensermittlung wie gehabt, addiert den Zuschlag je nach Waffe und verdoppelt dann das ermittelte Ergebnis. Erhöhte TP, die aus Ansagen aus Manövern oder aus hoher KK herrühren, werden erst nach der Verdopplung verrechnet. Bei Angriffen, bei denen mehrere Schadensmultiplikatoren zusammenkommen, zählt jeweils nur der höchste Multiplikator. (Ein 'kritischer' Hammerschlag richtet also ebenfalls nur dreifache TP an.)

Außerdem richtet ein Kritischer Treffer automatisch eine zusätzliche

Wunde an, sobald die Wundschwelle überschritten wird (also üblicherweise zwei Wunden, sobald die Schadenspunkte die halbe Konstitution überschreiten).

GLÜCKLICHE PARADEN

Wenn der Verteidiger bei seiner Parade eine 1 würfelt und diesen Wurf *bestätigen* kann (also ihm ein Prüfwurf auf die Parade unter Einrechnung aller Modifikatoren gelingt; s.o.), ist ihm eine *Glückliche Parade* gelungen; kann er den Wurf nicht bestätigen, so ist es nur eine gewöhnliche, aber dennoch auf jeden Fall gelungene Parade. Eine Glückliche Parade ist immer eine zusätzliche Freie Aktion, so dass man dadurch seine Abwehraktion der Runde nicht verbraucht. Es ist nicht erlaubt, in einer Situation, in der man seine Abwehraktion schon verbraucht hat, aufs Geratewohl eine Parade zu würfeln und zu hoffen, durch eine glückliche Parade eine Zusatzaktion zu erhalten. Glückliche Paradenden können bei jeder Art von Abwehraktion auftreten, die eine volle Aktion benötigt: Waffenparade, Schildparade, Parade mit einer Parierwaffe und Gezieltes Ausweichen. Beim gewöhnlichen Ausweichen bedeutet eine Glückliche Parade, dass der Verteidiger keinen INI-Verlust erleidet.

ATTACKE-PATZER

Patzer können bei jeder Art von Angriff, also auch bei Attacken mit Ansage passieren. Wenn ein Held beim AT-Wurf eine 20 würfelt, hat er seine Attacke verpatzt – der Angriff ist auf jeden Fall fehlgegangen (auch, wenn sein AT-Wert 20 oder mehr beträgt).

Er kann das Schlimmste aber noch einmal abwenden, wenn ihm sofort danach (der Verteidiger würfelt inzwischen nicht) ein Prüfwurf gelingt (AT-Wurf, je nach Situation und eventuell nach Ansage modifiziert, s.o.); misslingt dieser, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat aus der Patzertabelle (siehe nächste Seite) ab. Ein Attacke-Patzer kann auch durch den Prüfwurf nie in eine gelungene Attacke umgewandelt werden.



Ansgar versucht, sich mit einem mächtigen Wuchtschlag (angesagte AT +8) gegen seinen orkischen Gegner freien Raum zu verschaffen, um seinen Freunden zu Hilfe zu eilen; er steht in hüfttiefem Wasser, also ist seine AT um 2 weitere Punkte erschwert. Er würfelt eine 20, was nicht nur über seinem AT-Wert in Hieb Waffen (16) und weit über dem benötigten Wert von 6 liegt, sondern schlicht und ergreifend ein Patzer ist. Der Prüfwurf ergibt eine 8 – knapp vorbei ist auch daneben (es war wieder eine 6 gefordert), und so rollt Ansgars Spieler 2W6, was bei einer 9 auch noch dazu führt, dass Ansgars Axt jetzt irgendwo zu seinen Füßen im Schlick steckt.

PARADEPATZER

Auch bei der Parade können Aktionen richtig krachend danebengehen. Wenn ein Held beim PA-Wurf eine 20 würfelt, ist seine Parade auf spektakuläre Weise misslungen. Er kann das Schlimmste verhindern, wenn ihm anschließend ein nach den Umständen (Sicht, Gelände, Verletzungen, evtl. Ansagen ...) modifizierter Prüfwurf gelingt, was dann heißt, dass ihm diese Parade nur 'normal missglückt' ist. Misslingt aber auch der Kontrollwurf, so muss der Spieler mit 2W6 auf der Patzertabelle würfeln und das entsprechende Resultat umsetzen.

FOLGEN VON PATZEREN

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 weitere Schläge zu parieren. Dies kann dann fatal werden, wenn sich der Patzende mehreren Gegnern gegenüber sieht, die eventuell noch die Möglichkeit zu dann unparierbaren Attacken haben (dies können übrigens auch AT zur Veränderung der Distanzklasse sein). Je nach Umständen kann und muss der Meister diese Situation noch gesondert interpretieren – ein Sturz auf einer

grasbestandenen Ebene ist natürlich etwas anderes als ein Sturz beim Kampf auf einer schwankenden Hängebrücke.

Für den Fernkampf gilt eine leicht veränderte Patzertabelle (siehe Seite 99), während für den Kampf zu Pferd die Interpretation der obigen Ergebnisse für Ross und Reiter nicht allzu schwierig sein sollte. Ein Ergebnis von 12 bedeutet hier allerdings, dass der Reiter aus Versehen sein Reittier verletzt hat.

OPTIONAL: BRUCHFAKTOR

Alle Waffen und Schilde sind mit einem sogenannten Bruchfaktor (BF) versehen, der die Zerbrechlichkeit des Gegenstands widerspiegelt. Ob eine Waffe zerbricht oder ein Schild zersplittert, wird immer dann für beide Beteiligten überprüft,

 wenn ein *Kritischer Treffer* (siehe oben) mit einer Parade mit Waffe oder Schild abgewehrt wird (der Verteidiger kann selbst entscheiden, ob er in diesem Fall die Waffe oder den Schild benutzt hat),

 wenn ein *Wuchtschlag*, ein Angriff zum *Niederwerfen*, ein *Hammererschlag*, ein *Befreiungsschlag* oder ein *Sturmangriff* mit einer *Gesamt-Ansage* (Zuschlag plus freiwillige Ansage) von +10 Punkten

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 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 (Seite 57), bis er erfolgreich aufstehen kann: Dies benötigt eine Aktion *Position* und eine um seine BE erschwerte GE-Probe. Ein Held mit der SF *Standfest* oder den Vorteilen (*Herausragende Balance*) kann einen Sturz in ein Stolpern verwandeln, wenn ihm eine GE-Probe (*Standfest*: +2, *Balance*: unmodifiziert; *Herausragende Balance*: -4), erschwert um die BE, gelingt. 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 die Aktion *Position* aufwenden, um eine GE-Probe abzulegen, bei deren Gelingen er an seine Waffe gelangt; oder aber er wechselt die Waffe oder flieht. 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 eigene Waffe (TP auswürfeln; keine zusätzlichen TP aus hoher KK oder Ansagen) und eventuell sogar eine Wunde (bei mehr als KO/2 SP) mit den dort genannten Folgen; INI -3 wegen Desorientierung.

12 Schwerer Eigentreffer: INI -4. Der Betroffene erleidet schweren Schaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln und verdoppeln; keine zusätzlichen TP aus hoher KK oder Ansagen) und eventuell sogar eine Wunde (bei mehr als KO/2 SP) mit den dort genannten Folgen; INI -4 wegen Desorientierung.

ANMERKUNG: SPEKTAKULÄRE ERGEBNISSE BEI ANDEREN KAMPFHANDLUNGEN

AT- und PA-Würfe sind ja nicht die einzigen Proben, die im Lauf eines Kampfes gewürfelt werden; gerade IN-Proben, um etwas zu bemerken, und GE-Proben, um irgendwelche kontrollierten Bewegungen auf dem Kampffeld zu unternehmen, sind nicht eben selten. Auch bei diesen Proben können Einser und Zwanziger fallen, die Sie als Meister natürlich auch als 'Kritische Erfolge' oder 'Patzer' werten können.

Bei 'passiven' Proben (wie Wahrnehmungsproben mittels IN) raten wir dazu, diese Ergebnisse als 'automatisch gelungen' beziehungsweise 'automatisch misslungen' zu werten und ansonsten kein großes Aufhebens darum zu machen. Bei 'aktiven' Proben können Sie dagegen durchaus die oben vorgestellten Methoden (inklusive einer variierten Patzertabelle) verwenden; es gibt jedoch keine 'automatischen Erfolge', wenn der geprobte Wert durch Zuschläge auf weniger als 1 fällt.

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.

 Wenn dem Angreifer ein *Schildspalter-* oder ein *Waffe Zerbrechen-*Manöver (Seiten 64 bzw. 71) gelingt, wird nur der Verteidiger zum Überprüfen des Bruchfaktors seiner Waffe bzw. seines Schildes gezwungen.

Der Spielleiter unterbricht den Kampf und der Verteidiger rollt 2W6. Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich dem Bruchfaktor der Waffe, so zerbricht diese. Ist das Resultat größer, so steigt der Bruchfaktor der Waffe um einen Punkt. Ist das Resultat eine 12, so ändert sich der Bruchfaktor nicht. Zerbricht die Waffe / der Schild des Verteidigers, ist der Bruchtest abgeschlossen. Hält die Waffe oder der Schild stand, muss der Angreifer ebenfalls nach obiger Regel überprüfen, ob seine Waffe zerbricht.

Der neue Bruchfaktor wird auf dem Heldendokument eingetragen. Solange der Bruchfaktor einer Waffe so niedrig ist, dass sie gar nicht zerbrechen kann (BF 1 oder niedriger), sollte der Waffenbesitzer dennoch würfeln, da bei einem Ergebnis von 12 der Bruchfaktor nicht steigt.

Der Bruchfaktor steigt auch durch dauernden Gebrauch: Nach jedem Abenteuer mit größeren Kämpfen steigt der BF der verwendeten Waffen um einen Punkt (wann dies passiert, entscheidet der Meister); diese Abnutzungserscheinungen können vermieden werden, wenn ein Held seine Waffe mit den entsprechenden Utensilien (Öl, Wetzstein etc.) regelmäßig pflegt.

Der Bruchfaktor einer Waffe lässt sich bei einem Waffenschmied wieder bis auf den Grundwert der Waffe senken, wobei als Faustregel gilt, dass jede BF-Minderung um 1 Punkt einen Dukaten kostet. Waffen, deren Bruchfaktor original 0 oder weniger beträgt, können nur vom Hersteller wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt werden. Zerbrochene Holzstiele von Äxten, Streitkolben, Speeren, Infanteriewaffen o.ä. können natürlich erneuert werden (zu einem Zehntel des Waffen-Neupreises); zerbrochene Klingen lassen sich eigentlich

BRUCHTEST

Würfelergebnis (2W6)	Auswirkungen
kleiner oder gleich BF der Waffe	Waffe / Schild des Verteidigers zerbricht
größer als BF der Waffe, aber nicht 12	BF von Waffe / Schild des Verteidigers steigt um 1; Angreifer muss Bruchtest ablegen
12	BF von Waffe / Schild des Verteidigers unverändert; Angreifer muss Bruchtest ablegen

nicht reparieren (sondern nur geschickt verwerten), aber wir wollen mal nicht so sein: Details zum Reparieren von Waffen finden Sie im Kapitel **Feuer und Eisen** auf den Seiten 181ff.

EXPERTE: MEUCHELN UND BETÄUBEN

In gewissen Situationen kommt es vor, dass ein Kämpfer versucht, ein ahnungsloses Opfer möglichst schnell zu Boden zu schicken. Dies ist zwar im strengeren Sinne keine Kampfsituation, wird aber dennoch an dieser Stelle behandelt, da es mit Attacken und Schadenspunkten zu tun hat. Allerdings sollte dem Meister auch ans Herz gelegt sein, dass solche Situationen von sehr vielen Faktoren abhängen – ob ein derartiger Angriff überhaupt möglich ist und wie er genau abzulaufen hat, ist also immer Meisterentscheidung. Die folgenden Regeln sind mehr als Hinweis denn als festes Regelkonzept gemeint.

Voraussetzung für einen Meuchel-Angriff ist zunächst einmal, dass der Meuchler unbemerkt an sein Opfer herankommt (was je nach Situation eine erschwerte *Schleichen*- oder *Sich Verstecken*-Probe ist) und eine passende Waffe in der Hand trägt, das Opfer diese Waffe aber nicht bemerkt hat. Sprich: Das Opfer muss völlig ahnungslos sein (oder schlafend oder bewusstlos). Selbst einem schlafenden (nicht jedoch einem bewusstlosen) Opfer mit der Gabe *Gefahreninstinkt* steht noch eine Probe auf diese Gabe zu, und bei Erfolg gilt es nicht mehr als ahnungslos (erschreckt also im Zweifelsfall sogar aus dem Schlaf hoch).

Wenn das Opfer ahnungslos ist, kann der Kämpfer eine Attacke ausführen, die je nach Situation des Opfers um 5 (ahnungsloses Opfer) bzw. 8 Punkte (Opfer schläft, ist bewusstlos oder gefesselt) erleichtert ist. Wenn der Angriff von vorne erfolgt, steht dem Opfer eine Intuitions-Probe zu, bei deren Gelingen es eine reflexartige Raufen-Parade (erschwert um 8 Punkte) ausführen darf.

Nach dem ersten Angriff ist ein Opfer gewarnt und ist damit nicht mehr ahnungslos, egal ob es getroffen wurde oder nicht.

Wenn die Attacke gelingt, gibt es zwei Möglichkeiten:

 Das Opfer soll getötet werden: Dies ist nur mit *Dolchen*, *Fechtwaffen* und *Schwertern* möglich. Die erwürfelten TP des Meuchlers werden verdreifacht und ignorieren die Rüstung des Opfers, sind also SP, und der Angriff erzeugt automatisch eine Wunde (zusätzlich zu eventuellen Wunden durch hohen Schaden). Ein Meuchler mit der SF *Gezielter Stich* kann sich die Attacke um bis zu 8 Punkte erschweren; diese Ansage wird im Falle eines Treffers vollständig zu den Trefferpunkten addiert, allerdings nicht verdreifacht. Wenn dem Meuchler auch noch eine *Anatomie*-Probe gelingt, werden die TP der Waffe nicht ausgewürfelt, sondern es wird automatisch das höchstmögliche Würfelergebnis angenommen (als wäre beim Würfeln eine 6 gefallen). Wenn Sie mit dem Trefferzonensystem spielen (s. S. 107ff.), kann der Meuchler sich die Zone aussuchen, in der er treffen will (*Gezielter Schlag*), nimmt aber nur die Hälfte der geforderten Zuschläge als Erschweris hin.

 Der Angriff soll das Opfer nicht töten, sondern nur betäuben: Ein derartiger Angriff ist nur mit einer *Hiebwaaffe* von höchstens einem halben Schritt Länge, einem *Kettenstab* oder einem *Raufen*-Angriff mit einem passenden Werkzeug (Totschläger, Waffenknauf oder dergleichen) möglich. Wenn der Held die Sonderfertigkeit *Betäubungsschlag* beherrscht, kann er sich die Attacke erschweren. Diese Ansage wird dann wie üblich bei gelungener Attacke zu den Trefferpunkten addiert. Die Trefferpunkte sind TP (A), werden also von der AU des Opfers und nur zur Hälfte von dessen LE abgezogen. Auch in diesem Fall wird die Rüstung des Opfers ignoriert. Erzeugt der Angriff einen größeren AU-Verlust, als die Wundschwelle des Opfers beträgt, so muss ihm eine KO-Probe gelingen, die um die TP(A) über der Wundschwelle erschwert ist, um nicht sofort für 1W6 Spielrunden bewusstlos zu werden. Übersteigt der AU-Verlust die KO, dann entfällt die KO-Probe, das Opfer ist auf jeden Fall bewusstlos.

OPTIONAL: PERSÖNLICHE WAFFE

Als *Persönliche Waffe* bezeichnen wir eine Waffe, die speziell für eine Heldin angefertigt, also genau auf ihre Hand- und Körpergröße, Armlänge etc. abgestimmt wurde. Daher eignen sich *Dolche*, *Kettenstäbe*, *Kettenwaffen*, *Peitschen* und *Zweihandflegel* nicht als persönliche Waffen.

Eine solche Waffe erhält man entweder als wertvolles Geschenk oder als Belohnung von einem reichen Gönner bzw. Auftraggeber oder gibt sie bei einem Meisterschmied in Auftrag. Der Erwerb einer persönlichen Waffe ist ein bedeutsames Ereignis im Heldenleben und sollte nicht zu früh erfolgen. Die Waffe sollte mit einem Eigennamen ausgestattet und auch genauer beschrieben werden.

Da die Handhabung einer solcherart abgestimmten Waffe erleichtert ist, wirkt sich dies auf die Modifikatoren aus, die bestimmen, ob AT-WM, PA-WM und INI einer Waffe verändert sind. Es ist möglich, dass eine Waffe in jeder der drei Kategorien um einen Punkt besser ist als eine entsprechende Standardwaffe. Jeder dieser Punkte verfünffacht den Preis der Waffe, die Faktoren werden aufsummiert: Eine persönliche Waffe mit einer Verbesserung kostet also das Fünffache, eine mit zwei Verbesserungen das 10-fache, eine mit allen drei Verbesserungen das 15-fache des Listenpreises.

Üblicherweise ist eine persönliche Waffe auch aus besonders gutem Stahl gefertigt, was die Trefferpunkte und den Bruchfaktor beeinflusst. Da ein Schmied aber üblicherweise entweder den Stahl zu seiner besten Ausprägung ausformt oder den Stahl in eine äußere Form zwingt, ist eine solche Kombination aus persönlicher Waffe und legendärem Stahl nur wirklichen Meisterschmieden möglich. Mehr zu diesen Themen finden Sie im Kapitel **Feuer und Eisen** ab Seite 185 und im Ergänzungsband **Aventurisches Arsenal**.

EXPERTE: KAMPF IM UND UNTER WASSER

Beim **Kampf im Wasser** sind einige Manöver nicht möglich: *Ausfall*, *Hammerschlag* (in schultertiefem Wasser), *Sturmangriff*, *Todesstoß** (in schultertiefem Wasser), *Umreißen** (in knietiefem und tieferem Wasser) sowie die waffenlosen Manöver *Beinarbeit**, *Fußfeger**, *Hoher Tritt* (in schultertiefem Wasser), *Schwanzfeger**, *Schwanzschlag** und *Sprungtritt* (in schultertiefem Wasser). Die mit * markierten Manöver können durchgeführt werden, wenn man die SF *Kampf im Wasser* beherrscht.

Beim **Kampf unter Wasser** (und in den Lüften) empfehlen wir den Einsatz eines speziellen 'dreidimensionalen' Positionskampf-Systems, das sie im Band **Efferds Wogen** auf den Seiten 139ff. finden

 *Kettenstäbe*, *Kettenwaffen*, *Peitschen* und *Zweihandflegel* sind unter Wasser nicht benutzbar. Alle als *Hiebwaaffe*, *Säbel* oder *Schwert* geführten Waffen sowie mit *Raufen* ausgeführte Schläge und Tritte richten nur halben Schaden an, alle *Fechtwaffen* einen um 2 Punkte reduzierten Schaden. Alle als *Anderthalbhänder*, *Infanteriewaaffe*, *Stab*, *Zweihand-Hiebwaaffe* und *Zweihandschwert/-säbel* geführten Waffen richten nur halben Schaden an und erleiden einen zusätzlichen WM von -2/-4. Die einzigen Waffen, die vollen Schaden anrichten, sind *Dolche* und *Speere*, dazu alle mit *Ring* durchgeführten Halte- und Würge-Angriffe.

 Die Dichte des Wassers schränkt die Manöorauswahl unter Wasser deutlich ein. Folgende Manöver sind unter Wasser möglich: Attacke, Parade mit der Haupt- oder einer Zweitwaaffe, Parade mit dem Schild (erschwert um 2/4/6 Punkte je nach Größe des Schildes klein/groß/sehr groß), (*Gezieltes Ausweichen*, *Finte* (erschwert um 4 Punkte), *Gezielter Stich*, *Todesstoß*, *Entwaffnen*, *Gegenhalten*, *Waffe zerbrechen*, *Doppelangriff*, *Tod von Links*, *Meisterparade*, *Formationsparade*, *Beidhändiger Kampf*.

An waffenlosen Manövern sind alle außer den folgenden möglich: *Beinarbeit*, *Fußfeger*, *Schmutzige Tricks*. *Niederringen* und *Wurf* fügen dem Gegner keinen Schaden zu, sondern verschlechtern seine Position in der nächsten Kampfrunde. Waffenlose Kämpfer erleiden nicht den üblichen WM-Nachteil von -1/-2 gegen Bewaffnete.

Im *Salzwasser* erlittene Verletzungen verursachen einen zusätzlichen TP und sind darüber hinaus sehr schmerzhaft. Bei mehreren offenen Verletzungen können Sie als Meister eine *Selbstbeherrschungs*-Probe verlangen, damit der Held nicht wie von den Auswirkungen einer Wunde behindert wird.

Unter Wasser führen bereits Würfe von 19 und 20 zu einem Patzer, der wie üblich (d.h., mit allen Erschwerissen) vermieden werden kann.

Proben zur Veränderung der Distanzklasse sind im Vergleich zu Proben an Land um 3 Punkte erschwert.

WAFFENLOSER KAMPF

Bewaffnete Auseinandersetzungen mit Räufern oder den Handlangern eines Erzschatzen, Monsterjagden mit Speer und Bogen und dergleichen mehr sind durchaus das 'täglich Brot' von Helden, aber ebenso häufig ist sicherlich die 'korgefällige Diskussion' ('Lass uns ma' vor die Tür gehn ...') mit uneinsichtigen Gesprächspartnern oder die zünftige Wirtshausschlägerei, wo es zum guten Ton gehört, dass keine Klinge gezogen wird.

Daher – und weil nicht immer Waffen zur Verfügung stehen – sind auch in Aventurien verschiedene waffenlose Kampftechniken entwickelt und perfektioniert worden. Die zugrunde liegenden Basistechniken wollen wir Ihnen auf den folgenden Seiten präsentieren.

KAMPFWERTE UND VERWENDETE REGELELEMENTE

Die Kampfwerte im Waffenlosen Kampf berechnen sich genauso wie die Kampfwerte beim Einsatz von Waffen: Der Talentwert wird aufgeteilt und die Teile zum AT- bzw. PA-Basiswert des Helden addiert, wobei der Unterschied zwischen den zugeteilten Talentpunkten maximal 5 Punkte betragen darf.

Die Behinderung durch Rüstung kommt im waffenlosen Kampf voll zum Tragen (eBE = BE).

Der Initiative-Modifikator im reinen waffenlosen Kampf beträgt 0, beim Kampf gegen Bewaffnete für gewöhnlich -2. Dies gilt auch für Schläge mit dem Knauf einer Waffe, die mit dem Talent Raufen durchgeführt werden.

Die Distanzklasse ist üblicherweise – wer hätte es anders erwartet – Handgemenge.

Waffenmodifikationen (WM) gibt es keine, so lange beide Beteiligten wirklich waffenlos agieren; beim Kampf gegen einen Bewaffneten hat der waffenlose Kämpfer einen WM von -1/-2.

Auch im Waffenlosen Kampf ist das **Umwandeln von Aktionen** (Seite 81) möglich. Wenn die Situation es erlaubt, können Sie die Regeln zu **Glücklichen Attacken** und **Patzern** (Seite 84) verwenden; **Wunden** (Seite 57) kommen im gewöhnlichen Waffenlosen Kampf selten vor; es gibt jedoch Waffenlose Kampfstile und Manöver, die es erlauben, Wunden zu verursachen (Seite 89ff.). Von diesen Ausnahmen abgesehen, sollten Sie aber auf die Experten-Regelungen zu **Trefferzonen** (Seite 107) verzichten. Was Sie durchaus verwenden können, sind die Regeln zu **Ausdauer im Kampf** (Seite 83). Einige **Angriffe von Tieren** (Seite 111ff.) können menschliche Gegner in die Distanz Handgemenge und damit meist den Waffenlosen Kampf zwingen.

Die Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit*, *Ausweichen I-III*, *Blindkampf*, *Defensiver Kampfstil*, *Gegenhalten*, *Kampf im Wasser*, *Kampfgespür*, *Kampfrelexe*, *Klingentanz*, *Klingentänzer*, *Klingenwand*, *Rüstungsgewöhnung I-III*, *Unterwasserkampf* und – eingeschränkt – auch *Binden* und *Entwaffnen* können auch im waffenlosen Kampf eingesetzt werden.

SCHADEN IM WAFFENLOSEN KAMPF

Die Techniken des waffenlosen Kampfs verursachen bei Treffern TP(A) (Seite 55); dieser Typ von TP wird um den Rüstungsschutz vermindert und dann von der Ausdauer abgezogen, zusätzlich jedoch

die Hälfte der entstandenen SP von der Lebensenergie. Der Schwellenwert für Zusatz-TP aus hoher Körperkraft beträgt 10, die Schadensschritte 3 – also: TP/KK 10/3. Für Treffer waffenloser Angriffe ist die Wundschwelle des Angegriffenen um 2 Punkte erhöht, daher sind regeltechnische Wunden bei dieser Art des Kampfs selten. Diese Aussagen gelten auch für den Schwanzschlag der Achaz; der Biss von Goblins bzw. Orks richtet 1W6 bzw. 1W6+1 (echte) TP an, die TP/KK betragen 13/5.

Am Ende eines rein waffenlos geführten Kampfes stehen also üblicherweise totale Erschöpfung und einige leichte Blessuren wie Veilchen und schlimmstenfalls ausgeschlagene Zähne. Die verlorenen Ausdauerpunkte regenerieren sich mit 3W6 AuP pro Spielrunde (3W6+6 bei einer gelungenen KO-Probe, siehe Seite 159), 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 Ausdauerstand.

Beachten Sie auch die Erschöpfungs-Regeln (Seite 139): Sinkt die AU eines Helden auf weniger als ein Drittel ihres Grundwerts, so erleidet der Held einen Punkt Erschöpfung; sinkt sie auf 0, so erleidet er weitere 1W6 Punkte Erschöpfung.



KAMPFTECHNIKEN

Die beiden Grund-Techniken Raufen und Ringen sind Zweihand-Techniken, die es eigentlich nicht erlauben, eine weitere Waffe oder einen Schild zu führen; es ist bei Raufen-Angriffen jedoch auch egal, ob mit der Rechten oder der Linken zugeschlagen wird. Die Möglichkeit, bewaffnete und unbewaffnete Angriffe zu kombinieren (z.B. zuzutreten, während man Schwert und Schild führt), und die Angriffe mit improvisierten Waffen finden Sie auf den Seiten 89 und 115.

Mit den Waffenlosen Kampfstilen *Bornländisch*, *Gladiatorenstil*, *Hammerfaust*, *Hruruzat*, *Mercenario* und *Unauer Schule* kann ein Kämpfer seine Kampfwerte im Raufen bzw. Ringen verbessern. Diese Sonderfertigkeiten stellen gewissermaßen eine 'Waffenspezialisierung' für die waffenlosen Talente dar; außerdem stellen sie je nach Kampfstil eine Anzahl waffenloser Manöver zur Verfügung.

RAUFEN

Dies ist die Fertigkeit, durch Einsatz von Händen, Füßen und Zähnen Schaden anzurichten (womit Schwinger und Geraden, Krallenhiebe, Kopfstöße und Bisse, hochgezogene Knie und eingedrehte Sprungtritte wie auch Schwanzangriffe der Achaz allesamt unter dieses Talent fallen), gleichzeitig aber auch, einem solchen Angriff durch Blockieren, Auspendeln, Seitwärtsschritte etc. zu entgehen.

Beim Raufen stehen – je nach erlernter Waffenloser Kampftechnik – *Biss*, *Doppelschlag*, *Fußfeger*, *Gerade*, *Handkante*, *Hoher Tritt*, *Knaufschlag*, *Knie*, *Kopfstoß*, *Schmetterschlag*, *Schmutzige Tricks*, *Schwanzschlag*, *Schwinger*, *Sprungtritt*, *Tritt* und *Versteckte Klinge* als Angriffsmanöver zur Verfügung, als Abwehrmanöver *Auspendeln*, *Beinarbeit*, *Block*, *Eisenarm*, *Kreuzblock* und *Sprung*.

Angriffe mit der bloßen Hand oder dem Fuß (gewöhnliche Handschuhe und Schuhe bzw. Stiefel gelten hier ebenfalls als 'bloß') richten üblicherweise 1W6 TP(A) an, Angriffe mit einem Waffenknauf 1W6+2 TP(A).

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

OPTIONAL: SCHLAGRINGE UND PANZERHANDSCHUHE

Es gibt einige Waffen, die zwar mit dem Talent *Raufen* (also mit *Raufen-AT* und *PA*) geführt werden, aber dennoch kann man in solchen Fällen nicht von 'unbewaffnet' sprechen: Die Klingen einer Orchidee oder Veteranenhand sind deutlich in der Lage, nicht nur blaue Flecken und ein wenig oberflächlichen Schaden, sondern auch Schnitte und echte Wunden zu verursachen, die Bronzeringe eines Schlagrings dagegen höhere TP(A). Dazu kommt, dass der Initiative-Modifikator wegen des Gewichts der Waffe reduziert oder wegen ihres Reichweitenvorteils gegenüber einem normalen Fausthieb erhöht sein kann. Erläuterungen zu solchen Waffen finden Sie unter den entsprechenden Einträgen in der Waffenliste ab Seite 126.

Es kann zudem vorkommen, dass ein Kämpfer in voller Plattenrüstung von Schurken überfallen wird und nicht dazu kommt, eine Waffe zu ziehen – wäre da nicht sein eiserner Handschuh ... Wenn der Kämpfer die Manöver *Gerade*, *Schmetterschlag*, *Handkante* oder *Schwinger* ausführt und an der schlagenden Hand einen Panzerhandschuh oder Kettenhandschuh trägt, richtet er zwei zusätzliche TP(A) an. Gleiches gilt für *Tritt*, *Hohen Tritt* und *Sprungtritt*, wenn der Kämpfer schwere, beschlagene Stiefel oder gar Panzerschuhe trägt.

man sich z.B. auch aus der Umschlingung eines Kraken oder einer Schlange befreien kann).

Beim Ringen stehen – je nach erlernter Waffenloser Kampftechnik – *Griff*, *Halten*, *Klammer*, *Niederringen*, *Schmutzige Tricks*, *Schwitzkasten*, *Wurf* und *Würgegriff* als Angriffsmanöver zur Verfügung, als Abwehrmanöver *Auspendeln*, *Beinarbeit* und *Halten*.

Ringen-Angriffe können entweder 1W6 TP (A) anrichten (wenn es Würfe sind) oder den Gegner in eine ungünstige Position bringen und damit folgende Angriffe erleichtern.

RAUFEN GEGEN RINGEN

Wir gehen davon aus, dass die beiden Arten des Waffenlosen Kampfes gleichwertig sind, dass also ein Boxhieb von einem Ringer unterlaufen werden und ein versuchter Umfassunggriff mit einem Konterschlag abgewehrt werden kann.

Ein Kämpfer, der keine Waffenlose Kampftechnik erlernt hat, muss festlegen, ob er in einer Kampfunde mit dem Talent *Ringen* oder *Raufen* kämpft; es ist also nicht möglich, in einer KR eine Raufen-AT und eine Ringen-PA durchzuführen. Ein Umoorientieren und Verändern der Grundstellung erfordert eine Aktion *Position*. Einzig wenn ein Kämpfer sich aus einem Schwitzkasten (s.u.) befreien will, ist die einzige Möglichkeit die *Ringen-Parade* – in diesem Fall ist kein Umoorientieren nötig.

Ein Kämpfer mit Kenntnis einer Waffenlosen Kampftechnik darf im Rahmen der von dieser Technik unterstützten Manöver die verwendeten Kampftalente wechseln, ohne dafür eine Aktion *Position* aufwenden zu müssen.



Ein Kämpfer im Mercenario-Stil darf also z.B. innerhalb einer Kampfunde mittels *Halten* (Ringen-PA) den Gegner parieren, um ihn dann mit einem Fußfeger (Raufen-AT) anzugreifen.

OPTIONAL:

WAFFENLOSER GEGEN BEWAFFNETER

Als Unbewaffneter ohne entsprechende Ausbildung einen Bewaffneten anzugreifen, ist ein Akt der schieren Verzweiflung, aber bisweilen die einzige Möglichkeit (dann nämlich, wenn Weglaufen keine Alternative darstellt).

Ein Unbewaffneter kann bewaffnete Angriffe nur bedingt parieren: Erstens muss er im Kampf gegen einen Bewaffneten prinzipiell einen PA-WM von -2 (also einen Abzug von 2 Punkten) hinnehmen. Und selbst, wenn ihm die Parade gelingt, erleidet er immer noch den halben Schaden, den ein unparierter Treffer erzeugt hätte (wobei eventuelle Zuschläge aus einem *Wuchtschlag* oder hoher Körperkraft vor dem Halbieren angerechnet werden müssen). Bei einer misslungenen Parade trifft ihn die Waffe des Angreifers natürlich mit voller Wirkung. Fernwaffen-Angriffe oder Lanzen-Attacken können nicht waffenlos pariert werden.

Es ist dem waffenlosen Kämpfer möglich, einem bewaffneten Angriff auszuweichen, jedoch gelten die üblichen Bedingungen zu *Ausweichen* und *Gezieltem Ausweichen* (Seite 66).

Beim Angriff eines Unbewaffneten gegen einen Bewaffneten hat der Angreifer grundsätzlich einen AT-WM von -1. Waffenlose Manöver sind erlaubt, wenn der Kämpfer die passende Waffenlose Kampftechnik beherrscht. Pariert der Bewaffnete mit einer Waffe (nicht einem Schild), so erleidet der unbewaffnete Angreifer den halben Schaden der Waffe (diesmal ohne Punkte aus irgendwelchen Ansagen und auch ohne Zuschlag durch hohe Körperkraft).

Wenn Sie mit den Regeln zu den Distanzklassen spielen, hat der Unbewaffnete eine zusätzliche Chance: Wenn der bewaffnete Angreifer eine Waffe der Distanzklasse *Handgemenge* führt oder wenn der Unbewaffnete den Bewaffneten unterlaufen und die Distanzklasse auf *Handge-*

menge verkürzt hat, gehen wir davon aus, dass der Unbewaffnete seine Paradebewegung gegen den Waffenarm des Gegners, nicht aber gegen die Waffe richtet. Zwar gilt weiterhin der PA-WM von -2, aber auf diese Weise entsteht bei einer gelungenen Parade kein Schaden.

Ein Unbewaffneter kann einen Bewaffneten angreifen, wenn die Distanzklasse *Handgemenge* oder *Nahkampf* beträgt; in letzterem Fall ist die Attacke um 6 Punkte erschwert (beherrscht der Unbewaffnete die Waffenlose Kampftechnik *Mercenario*, nur um 3 Punkte). Um als Unbewaffneter die Distanzklasse zu verringern, muss ihm eine unparierte AT gelingen. Wird diese Attacke pariert, so erleidet der unbewaffnete Angreifer den halben Schaden der Waffe (s.o.).

WAFFENLOSE MANÖVER IM BEWAFFNETEN KAMPF

Es ist durchaus möglich, dass ein bewaffneter Kämpfer mitten im Gefecht mit einem anderen Bewaffneten einen waffenlosen Angriff

anbringen will, um z.B. mit einem Fußfeger den Gegner zu Fall zu bringen.

Ungeübten Kämpfern – solchen ohne eine Waffenlose Kampftechnik – ist dies nur möglich, wenn sie ihren Kampfstil vorher und nachher mit je einer Aktion *Position* wechseln; Kämpfer, die eine Waffenlose Kampftechnik beherrschen, dürfen Manöver aus dieser Kampftechnik anstelle einer bewaffneten Angriffs- oder Abwehraktion einsetzen, wenn die Situation es erlaubt. (Sie dürfen z.B. keinen Würgegriff einsetzen, der ja beide Hände benötigt.) Das waffenlose Manöver ist in einer solchen Situation um 2 Punkte erschwert – und es kann natürlich mit der Waffe pariert werden. Auch die Distanzklasse sollte berücksichtigt werden und kann den Angriff erschweren.

Es ist nicht möglich, Zusatzaktionen aus den höheren Linkhand-Sonderfertigkeiten (*Beidhändiger Kampf II*, *Tod von Links*, *Parierwaffen II*, *Schildkampf II*) mit waffenlosen Aktionen zu kombinieren.

SONDERFERTIGKEITEN IM WAFFENLOSEN KAMPF

Folgende Sonderfertigkeiten finden beim Waffenlosen Kampf Anwendung:

WAFFENLOSE KAMPFTECHNIKEN

Genau wie im bewaffneten Nahkampf kann man auch im Kampf ohne Waffen versuchen, ein wenig Stil und Raffinesse (auch wenn kaum ein Kämpfer dies so nennen würde) einzubringen, die über zielloses Drauflos-Schlagen, -Treten und -Würgen hinausgeht. Dieser Regelung des waffenlosen Kampfes haben sich nicht nur novadische Lehrmeister und die Ausbilder an Gladiatorenschulen gewidmet, auch hat jahrhundertlange Erfahrung bestimmte Manöver als effektiv herausgefiltert. Vom mohischen *Hruruzat* und den *Siebenundzwanzig erlaubten Griffen von Unau* abgesehen, ist aber kaum einer dieser Stile je schriftlich oder mündlich kodifiziert worden – es ist vielmehr so, dass sich in bestimmten Regionen oder bei bestimmten Professionen bestimmte Kampfweisen durchgesetzt haben.

Waffenlose Kampftechniken werden als Sonderfertigkeiten (Waffen-spezialisierungen) gehandhabt. Sie verbessern AT und PA um je einen Punkt. Dazu erlauben sie einen bestimmten und teilweise für sie typischen Satz an Manövern, die wiederum die Kampfwerte modifizieren. Zudem stellen sie jeweils einige besondere Optionen zur Verfügung. (Bei Kenntnis mehrerer Waffenloser Kampftechniken kann pro Aktion nur eine der Besonderheiten genutzt werden.)

Ein Kämpfer ohne erlernte Waffenlose Kampftechnik darf nur die Standard-Attacken und -Paraden der Talente Raufen und Ringen verwenden. Er kann die einzelnen Manöver als Sonderfertigkeiten erlernen, muss dafür jedoch deutlich mehr AP aufbringen. (Bei den Waffenlosen Kampftechniken sind die erlaubten Manöver im Preis inbegriffen.) Er ist natürlich durchaus in der Lage, zu schlagen oder zu treten, eventuell sogar recht gut, jedoch geben die Manöver, die durch eine bestimmte Technik erlernt werden können, deutliche Boni auf die Kampffertigkeiten.

Um eine Waffenlose Kampftechnik zu erwerben, muss ein Held im dazugehörigen Talent einen bestimmten TaW aufweisen. Es ist möglich, sich mehrere Kampfstile anzueignen (z.B. *Bornländisch* und *Mercenario*), jedoch können die waffenlosen AT und PA dadurch nie mehr als je 2 Bonuspunkte erhalten.

Achaz erhalten das Manöver *Schwanzschlag*, ohne einen Stil wählen oder Punkte dafür ausgeben zu müssen. Goblins und Orks erhalten das Manöver *Biss*, ohne einen Stil wählen oder Punkte dafür ausgeben zu müssen.

BORNLÄNDISCH

Redet man von *Freistil*- oder *'bornischem'* Ringkampf, meint man meist eine Prügelei mit Kratzen, Beißen und Treten (und Brüllen und Spu-

cken), die genau zwei Regeln kennt: Es werden keine Waffen eingesetzt. Es wird bis zur Kampfunfähigkeit eines der Beteiligten gekämpft.

Voraussetzungen: TaW *Raufen* und *Ring* je 5

Verbreitung: 6, trotz des Namens aventurienweit

Kosten: 100 AP

Manöver: Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff

Besonderheit: verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt.

GLADIATORENSTIL

Dieser Stil entstammt den Blutgruben Fasars und den Arenen Al'Anfas und dient in erster Linie der Belustigung des Publikums – die meisten Schläge sehen spektakulär aus, hinterlassen aber kaum einmal einen blauen Fleck; Gladiatoren und Schaukämpfer sind schließlich zu wertvoll, um sie an einem Nachmittag zu verbrauchen.

Voraussetzungen: TaW *Raufen* und *Ring* je 7

Verbreitung: 3, Gladiatoren, Schau- und Jahrmarktskämpfer

Kosten: 150 AP

Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Hoher Tritt, Klammer, Kopfstoß, Kreuzblock, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf

Besonderheiten: verbessert AT und PA beim Raufen oder Ringen (festlegen) um je 1 Punkt. Ein Kämpfer im Gladiatorenstil kann sich entscheiden, bis zu drei Punkten weniger echten Schaden bei einem Schlag anzurichten und stattdessen diese Punkte auf den angerichteten Ausdauer-schaden zu legen. (Nicht erlaubt, wenn er eine Orchidee, Veteranenhand o.ä. führt.)

HAMMERFAUST

Dieser Stil – benannt nach der thorwalschen Otta, die ihn über die Grenzen der Nordlande hinaus verbreitet hat – ist eher ein sportliches Kräfteressen mit fliegenden Fäusten als eine wirkliche Kampftechnik, was nicht heißt, dass man einen thorwalschen Boxer im waffenlosen Kampf für verspielt halten sollte.

Voraussetzungen: TaW *Raufen* 7

Verbreitung: 4, aventurischer Nordwesten, Schaukämpfer

Kosten: 150 AP

Manöver: Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger

Besonderheiten: verbessert AT und PA beim Raufen um je 1 Punkt. Ein Hammerfaust-Kämpfer ist in der Lage, auch mit der bloßen Faust massive Gegenstände zu beschädigen (Holzbohlen durchschlagen, Ziegelsteine zertrümmern), ohne sich dabei selbst zu verletzen: Er

kann sich entscheiden, die TP(A) als Strukturschaden (siehe Seite 191) anzurichten. Ein Hammerfaust-Kämpfer kann auch mit dem Talent Raufen einen *Ausfall* durchführen, wenn er diese SF erlernt hat.

HRURUZAT

Dieser sehr elegant und 'tänzerisch' aussehende Kampfstil ist die traditionelle Domäne der verschiedenen Waldmenschenvölker, die sich damit sowohl gegen wilde Tiere als auch gegen Sklavenjäger zur Wehr setzen. Der Schwerpunkt dieser Kampftechnik liegt auf mörderisch effektiven Tritten. Ein sehr ähnlicher (vermutlich einst von Waldmenschen-Sklaven eingeführter) Kampfstil ist auf Maraskan als *Rur'Uzat* bekannt.

Voraussetzungen: TaW Raufen 10, TaW Ringen 7

Verbreitung: 3, Waldmenschen-Kulturen, Maraskan, Südliche Stadtstaaten

Kosten: 200 AP

Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf

Besonderheiten: verbessert AT und PA beim Raufen um je 1 Punkt. Alle *Tritte* (Hoher Tritt, Sprungtritt, Tritt) eines Hrruruzat-Kämpfers richten 2W6 TP(A) an. Fällt bei diesem Schadenswurf ein Pasch, so ist dem Kämpfer ein 'Zat' gelungen, ein Tritt gegen besonders verwundbare Teile der gegnerischen Anatomie: Der Kämpfer darf nochmals einen Schadenswurf ausführen und zum bereits erwürfelten Resultat addieren (und, falls erneut ein Pasch fällt, das Spiel wiederholen). Der Kämpfer kann Punkte aus einer *Ansage* dazu verwenden, einen Zat herbeizuführen, anstatt die TP(A) zu erhöhen: für je 4 Punkte Ansage kann er einen der Schadens-W6 um einen Punkt verändern (dies jedoch nicht zusätzlich zu einer Ansage, um die TP zu erhöhen und nur im ersten Schadenswurf). Eine *Glückliche Attacke* verdoppelt nicht die TP(A)-Zahl, sondern ist automatisch ein Zat.

MERCENARIO

Weniger für die bei Söldnern üblichen Kneipenschlägereien gedacht, als für Kämpfe in beengter Umgebung (wie Gassen oder Gebäuden), vor allem aber zum Einsatz in Kombination mit Waffen, sei es, um noch im Handgemenge mit dem Schwertknauf zuzuschlagen, oder um die eigene Parade gegen ankommende Schläge und Stiche zu verbessern.

Voraussetzungen: TaW Raufen 10, TaW Ringen 7

Verbreitung: 4, Söldner und Seesöldner, eher südaventurisch

Kosten: 200 AP

Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Versteckte Klinge, Wurf

Besonderheiten: verbessert AT und PA beim Raufen um je 1 Punkt. Wenn ein Mercenario-Kämpfer einen Bewaffneten in der Distanzklasse Nahkampf angreift, erleidet er nur einen Verlust von 3 Punkten auf seine AT, wird seine Attacke zur Distanzklassenverkürzung pariert, erleidet er keinen Schaden.

MANÖVER JE NACH KAMPFTECHNIK

Ringen-AT: Griff, Halten, Klammer, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Wurf, Würgegriff

Ringen-PA: Auspendeln, Beinarbeit, Halten

Raufen-AT: Biss, Doppelschlag, Fußfeger, Gerade, Handkante, Hoher Tritt, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schmutzige Tricks, Schwanzfeger, Schwanzschlag, Schwinger, Sprungtritt, Tritt, Versteckte Klinge

Raufen-PA: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Sprung

UNAUER SCHULE

Die siebenundzwanzig erlaubten Griffe von Unau sind ein stark formalisiertes, nichtsdestotrotz sehr effektives System verschiedener Grundpositionen, Griffe und Würfe für das 'saubere' Ringen, das sich in den Tulamidenlanden sogar über die Khôm hinaus als Sport etabliert hat.

Voraussetzungen: TaW Ringen 10

Verbreitung: 4, Tulamidenlande, vor allem Novadis

Kosten: 150 AP; verbilligt (75 AP für Besitzer des Vorteils *Schlangemensch*)

Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Niederringen, Schwitzkasten, Wurf

Besonderheiten: verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Für einen Kämpfer der Unauer Schule sind alle Entwinden-Manöver (seien es GE-, *Entfesseln*-, *Akrobatik*- oder *Ring*-Proben), auch zum Entwinden aus dem Griff von Tieren oder Schlingpflanzen, um 2 Punkte erleichtert.

WAFFENLOSE

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

Die im Folgenden aufgeführten Manöver des Waffenlosen Kampfes sind üblicherweise einem bestimmten Kampfstil zugeordnet (siehe oben), die dazugehörigen, gleichnamigen Sonderfertigkeiten können aber auch ohne Kenntnis der Waffenlosen Technik zu den genannten Kosten erlernt werden.

Viele der hier angegebenen Manöver beruhen spieltechnisch auf den verschiedenen Varianten des *Wuchtschlags*, der *Finte* und der *Meisterparade*; genauere Beschreibungen dieser Kampfregeln finden Sie auf den Seiten 65, 62 und 69.

Anmerkung: Lassen Sie sich nicht durch die Bezeichnungen der Manöver verwirren – wie weiter oben schon erklärt, kann ein Kämpfer auch ohne Kenntnis von Manövern einen Tritt oder Block (und viele andere Angriffsarten) ausführen, nur sind diese dann weniger effektiv. (Gewissermaßen könnten Sie vor jedes der folgenden Manöver noch das Wort 'gezielt', 'geübt' oder 'Profi-' setzen.)

Noch eine Anmerkung: Über die hier beschriebenen Manöver hinaus gibt es sicherlich noch eine Anzahl besonderer Techniken und Kniffe, die nur einzelnen Lehrmeistern (Verbreitung 1) bekannt sind – andererseits auch nicht so viele und so spektakuläre 'Moves' wie man sie aus Martial-Arts-Filmen kennt. Grundsätzlich ist der Waffenlose Kampf in Aventurien sehr bodenständig.

Auspendeln (30 AP): Bei dieser allgemeinen Parade-Variante (*Raufen* oder *Ring*) ist der Verteidiger in der Lage, seinen Oberkörper und seinen Kopf scheinbar unabhängig von seinen Beinen bewegen zu können. Ohne Auspendeln sind alle (waffenlosen) Paraden gegen *Gerade*, *Hoher Tritt*, *Schmetterschlag* und *Schwinger* um 4 Punkte erschwert.

Beinarbeit (30 AP): eine Parade-Variante für *Raufen* und *Ring*, bei welcher der Verteidiger sowohl auf sicheren als auch auf beweglichen

Stand achtet. Ohne Beinarbeit sind (waffenlose) Paraden gegen *Fußfeger*, *Knie*, *Tritt* und *Schwanzfeger* um 4 Punkte erschwert.

Biss (40 AP, automatisch für Goblins und Orks): Raufen-AT; der Angreifer ist in der Lage, so etwas wie einen 'Wuchtschlag' mit seinen Zähnen durchzuführen, also sich



die AT zu erschweren, um bei Gelingen die Ansage zu seinen TP(A) zu addieren. Bisse gegen bewaffnete Gegner tragen ein besonderes Risiko in sich, da der Angreifer bei einer erfolgreichen Parade die volle Anzahl echter Trefferpunkte erleidet (ohne TP/KK), als wäre er von einem Schlag getroffen worden.

Block (30 AP): Raufen-PA, eine waffenlose Variante des bewaffneten 'Bindens'; der Kämpfer kann eine erschwerte Parade ansagen und bei Gelingen mit den so gewonnenen Punkten die nächstfolgende gegnerische PA erschweren.

Doppelschlag (50 AP): Raufen-AT; mit diesem Manöver ist der Kämpfer in der Lage, gleichzeitig (in einer einzigen Angriffsaktion) mit beiden Fäusten oder Handkanten zuzuschlagen, wozu ihm eine einzige *Raufen-AT* +4 gelingen muss. Der Verteidiger muss (durch Umwandeln, wenn ihm dies möglich ist) zwei Paraden aufwenden, um die Schläge abzuwehren (gelingt nur eine Parade, wurde auch nur ein Schlag abgewehrt), einen um 4 Punkte erschwerten *Block* ausführen oder sich den Schlägen mit einem *Gezielten Ausweichen*-Manöver +6 entziehen. Ein *Doppelschlag* kann mit einer Ansage versehen werden, die den Schaden erhöht; er kann Punkte aus einem *Kreuzblock* nutzen. Die einzelnen Hiebe des Doppelschlags richten bei Erfolg jeweils separat TP(A) an.

Eisenarm (60 AP): Raufen-PA; in größeren Distanzklassen als Handgemenge nutzbar. Der Held hat gelernt, so in eine gegnerische Attacke hineinzugehen, dass er auch ohne Waffe einen bewaffneten Angriff parieren kann, ohne sich zu verletzen. Dazu konzentriert er seine Bewegungen auf den Arm des Gegners, den Waffengriff oder andere ungefähliche Waffenteile: Er erleidet durch die Parade nur TP(A) anstelle von TP. Er ist zudem in der Lage, gegen Bewaffnete die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* einzusetzen (wenn er die entsprechende SF besitzt und jeweils mit 4 Punkten Erschwerung auf die jeweilige Probe). Ein Kämpfer mit Eisenarm erleidet keine Abzüge auf seinen INI-Modifikator beim Kampf gegen Bewaffnete.

Fußfeger (40 AP): Raufen-AT; ein Tritt nach den Beinen des Gegners, um diesen aus der Balance zu bringen, die waffenlose Variante des 'Umreißen'-Manövers. Es wird eine AT mit Ansage gewürfelt, bei deren Gelingen (und Misslingen der PA) der Verteidiger eine GE-Probe ablegen muss, um auf den Beinen zu bleiben. Geht er zu Boden, verliert er 2W6 Punkte INI. Die angesagten Punkte beim Angriff können entweder die Parade des Verteidigers oder die GE-Probe erschweren (auch verteilt). Ohne *Beinarbeit* ist die Parade gegen

einen *Fußfeger* um 4 Punkte erschwert. Mit dem Vorteil *Balance* sind sowohl die Parade als auch die eventuelle GE-Probe um 2 Punkte erleichtert, mit *Herausragende Balance* um 4 Punkte, mit der SF *Standfest* um 1 Punkt.

Gerade (30 AP): Raufen-AT; bei dieser Art von Schlag kann eine AT mit einer Ansage versehen werden, um bei Gelingen die eigenen TP zu erhöhen. Ohne *Auspendeln* ist die Parade gegen eine *Gerade* um 4 Punkte erschwert.

Griff (30 AP): Ringen-AT; kann und sollte als AT mit Ansage ausgeführt werden; ein gegriffener Gegner erleidet Erschwerungen auf alle Manöver, Angriffs- und Abwehraktionen in Höhe der halben Ansage, so lange der Griff anhält. Ein Griff kann entweder durch eine Parade abgewehrt werden, die um die Ansage erschwert ist, oder aber der Gegriffene kann versuchen, den Griff abzuschütteln, wozu eine eigene AT (Raufen oder Ringen) erforderlich ist, die um die halbe Ansage erschwert ist (s.o.), aber von dem Greifenden nicht pariert werden kann; ein solcher Abschüttelungs-Angriff erzeugt keinen Schaden.

Halten (40 AP): Ringen-AT oder -PA; der Kämpfer kann eine Erschwerung auf sein Manöver ansagen (AT bzw. PA mit Ansage) und bei Gelingen mit den so gewonnenen Punkten die nächstfolgende gegnerische Aktion erschweren.

Handkante (60 AP): Raufen-AT; bei dieser Art von Schlag kann eine AT mit einer Ansage versehen werden, um bei Gelingen die eigenen TP zu erhöhen. Richtet der Schlag mehr 'echte' Schadenspunkte an, als die halbe KO des Opfers beträgt, so erleidet es eine Wunde (meist gebrochene Knochen), d.h. für einen Handkanten-Angriff gilt die Erhöhung der Wundschwelle im Waffenlosen Kampf nicht.

Hoher Tritt (40 AP): Raufen-AT; diese Art von Angriff (in der Distanzklasse N) kann nur mittels *Auspendeln* oder *Kreuzblock* (oder *Ausweichen* oder Waffenparade) vernünftig abgewehrt werden (ansonsten ist die PA um 4 Punkte erschwert); es kann eine AT mit Ansage zur TP-Erhöhung sein.

Klammer (40 AP): Ringen-AT; dieser Angriff kann mit einer Ansage versehen werden, um die Klammer zu verstärken. Ein geklammerter Gegner kann sich nur mit einer Ringen-PA (erschwert um die Ansage) oder einer KK-Probe (erschwert um die doppelte KK-Differenz zum Klammernden, mindestens jedoch die Ansage) befreien. Sowohl Klammernder als auch Geklammerter können nur die Angriffe *Biss*, *Kopfstoß*, *Knie*, *Schwitzkasten* und *Würgegriff* einsetzen, wobei diese für den Geklammerten noch um die Ansage erschwert sind.

Knaufschlag (50 AP): Raufen-AT; der Kämpfer ist in der Lage, mit dem Knauf einer Waffe zuzuschlagen und 1W6+2 TP (A) anzurichten; dies funktioniert auch in der Distanzklasse Handgemenge, selbst, wenn die Waffe nur die Distanzklasse Nahkampf hat. Ein Knaufschlag kann mit einer Ansage versehen werden, um die TP(A) zu erhöhen oder die gegnerische Parade zu erschweren.

Knie (30AP): Raufen-AT; ein hochgezogenes Knie in die Weichteile ist nur schwer zu parieren: Ohne *Beinarbeit*, *Kreuzblock* oder ein *Ausweichen*-Manöver ist die PA gegen einen solchen Angriff um 4 Punkte erschwert. Ein Knie-Angriff richtet bei Männern 1W6+2 TP (A) an (bei Frauen und Achaz nur 1W6 TP(A)), und wenn die SP(A) die Wundschwelle des Gegners überschreiten, verliert er alle verbleibenden Aktionen der laufenden Kampfrunde, ist 1W3 Kampfrunden kampfunfähig und erleidet zudem einen INI-Verlust von 2W6 Punkten. *Knie* kann eine AT mit Ansage zur TP-Erhöhung sein.

Kopfstoß (40 AP): Raufen-AT; der Angreifer ist in der Lage, einem Gegner seinen Kopf an eine verwundbare Stelle zu rammen. Eine Ansage bei diesem Manöver erhöht die TP. Kopfstöße gegen bewaffnete Gegner tragen ein besonderes Risiko in sich, da der Angreifer bei einer erfolgreichen Parade die volle Anzahl echter Trefferpunkte erleidet (ohne TP/KK), so als wäre er von einem Schlag getroffen worden. Ein Kopfstoß erzeugt normalerweise 1W6 TP (A), mit einem Metallhelm sogar 1W6+2 TP (A), vergleichbar mit dem Schaden durch Schwere Handschuhe oder genagelte Stiefel.

Kreuzblock (50 AP): Raufen-PA; dies ist eine waffenlose 'Meisterparade', die es bei Gelingen erlaubt, die Punkte aus der PA-Ansage in einem Gegenangriff so zu verteilen, dass gleichzeitig die PA des Gegners erschwert wird wie auch die eigene Raufen-AT erleichtert wird. Kreuzblock funktioniert als reguläre Parade auch gegen *Knie*, *Tritt* und *Sprungtritt*. Wer bereits *Block* beherrscht, zahlt für das Erlernen des *Kreuzblocks* nur 20 AP.

Niederringen (40 AP): Ringen-AT; im Gegensatz zu einem Wurf geht bei einem gelungenen Angriff zum Niederringen der Angreifer selbst mit zu Boden: Der Angreifer verliert dann 1W6 Punkte INI, der Verteidiger 2W6 Punkte. Der Angreifer kann den Angriff zum Niederringen jedoch als AT mit Ansage ausführen und durch Aufteilen der Ansage sowohl die PA des Gegners erschweren als auch seine nachfolgende AT (z.B. einen Schwitzkasten) erleichtern.

Schmetterschlag (50 AP, Voraussetzung:

Manöver Gerade): Raufen-AT; diese Art von Schlag ist ein verstärkte Variante des Manövers *Gerade*, mit folgender Ergänzung: Richtet der Schlag mehr SP(A) an, als die Wundschwelle des Opfers beträgt, so muss dem Opfer eine einfache KO-Probe gelingen, um nicht für 1W6 SR das Bewusstsein zu verlieren. Übersteigen die erlittenen TP(A) sogar die KO des Angegriffenen, so ist es automatisch bewusstlos, ohne dass ihm die KO-Probe zusteht. Bei einem Schmetterschlag wird die reguläre Wundschwelle des Opfers berücksichtigt, nicht die Erhöhung derselben um 2 Punkte.

Schmutzige Tricks (60 AP): Ringen- und Raufen-AT; der Kämpfer kann diverse Möglichkeiten, die die Umgebung ihm bietet (Meisterentscheid und je nach Situation), im Kampf zu seinem Vorteil einsetzen. Dies kann eine Handvoll Sand in den Augen des Gegners sein, ein weggezogener Teppich, Schwingen am Leuchter oder ein Braten als improvisierte Wurfaffe.

Ein *Schmutziger Trick* richtet üblicherweise nur 1W6 Punkte AU- oder Initiative-Verlust an; TP/KK kommen nicht zum Tragen, jedoch können Attacken oder Paraden mit Ansage versehen werden, um höheren Schaden anzurichten, eigene folgende Manöver zu erleichtern oder solche des Gegners zu erschweren. Rüstung hilft nicht gegen den Schaden aus Schmutzigen Tricks.

Je nach Situation werden *Schmutzige Tricks* über das Talent *Raufen* (z.B. geworfene Mäntel) oder das Talent *Ringen* (weggezogene Teppiche) abgewickelt. Besonders spektakuläre Manöver erfordern meist zusätzlich noch *Akrobatik*-Proben.

Schwanzfeger (20 AP, Voraussetzung: Bemuskelter Schwanz): Raufen-AT; ein Hieb mit dem Schwanz nach den Beinen des Gegners, um diesen aus der Balance zu bringen, die Achaz-Variante des Fußfegers. Es wird eine AT mit Ansage gewürfelt, bei deren Gelingen (und Misslingen der PA) der Verteidiger eine GE-Probe ablegen muss, um auf den Beinen zu bleiben. Die angesagten Punkte können entweder die Parade des Verteidigers oder die GE-Probe erschweren (auch verteilt). Ohne *Beinarbeit* ist die Parade gegen einen *Schwanzfeger* um 4 Punkte erschwert. Mit dem Vorteil *Balance* sind sowohl die Pa-

rade als auch die eventuelle GE-Probe um 2 Punkte erleichtert, mit *Herausragende Balance* um 4 Punkte, mit der SF *Standfest* um einen Punkt. Der Schwanzfeger kann auch gegen einen Gegner gerichtet werden, der hinter dem Angreifer steht, ist dann aber um 4 Punkte erschwert.

Schwanzschlag (10 AP, automatisch für Achaz, Voraussetzung: Schwanz): Raufen-AT; dieses Manöver, zu dem natürlich nur Wesen mit einem bemuskelten und genügend langen Schwanz in der Lage sind, ist für die meisten Gegner unerwartet und schwer zu parieren: Der Angreifer stellt fest, um wie viele Punkte er seinen AT-Wert unterboten hat, und die Hälfte dieser Punkte erschweren die Parade des Gegners. Es gibt seltene Schwanzwaffen für Achaz, die es ihnen erlauben, mit einem Schwanzschlag 'echte' TP anzurichten.

Schwinger (30 AP): Raufen-AT; bei dieser Art von Schlag (einer Form der Finte) kann eine Ansage angekündigt werden, um bei Gelingen die gegnerische PA um die Punkte aus der Ansage zu erschweren. Ohne *Auspensdeln* ist die Parade gegen einen *Schwinger* um 4 Punkte erschwert.

Schwitzkasten (20 AP): Ringen-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 usw. Punkte erleichtert und richten 1W6+1, 1W6+2, 1W6+3 etc. Punkte AU-Verlust an (aber keinen echten Schaden); die Paraden des Verteidigers sind um 1, 2, 3 usw. Punkte erschwert. Ein Schwitzkasten endet, wenn dem Angreifer eine AT miss- oder dem Verteidiger eine PA gelingt. Der Verteidiger kann als einzige Angriffsfaktionen *Biss*, *Knie* oder *Schwanzschlag* einsetzen, jedoch sind diese Manöver jeweils um 4 Punkte erschwert.

Ein *Schlangemensch* erhält fünf Bonuspunkte auf seine PA, wenn er sich aus einem Schwitzkasten befreien will.

Sprung (50 AP): Raufen-PA; diese generelle Parademöglichkeit funktioniert sowohl gegen Waffen wie auch gegen Waffenlose Angriffe – sie ist quasi ein 'Ausweichen nach oben', das für Angriffe (bewaffnet wie unbewaffnet) aus der Distanzklasse Handgemenge um 4 Punkte erschwert ist, für Angriffe aus der Distanzklasse Nahkampf um 2 Punkte, dazu erschwert

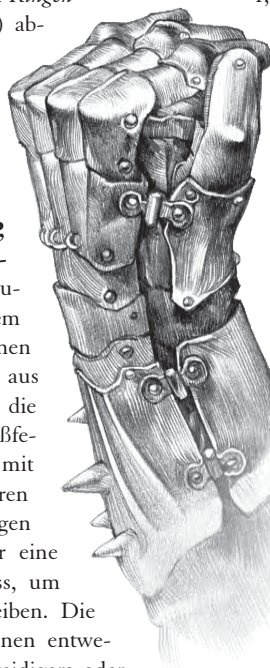
um 2 Punkte für Paraden gegen bewaffnete Angriffe. Unabhängig vom Ausgang des Manövers verliert der Verteidiger 1W6 Punkte INI. Die Sprung-Parade kann eine Ansage erhalten, mit der sich der Kämpfer jedoch nur Bonuspunkte auf seinen nächsten *Sprungtritt* oder *Schwanzschlag* verdienen kann. Misslingt die Sprung-Parade, muss der Kämpfer sofort eine GE-Probe ablegen (erschwert um die erlittenen echten TP, erleichtert um 1 für die SF *Standfest*, um 2 für den Vorteil *Balance*, um 4 für *Herausragende Balance*), um auf den Beinen zu bleiben.

Sprungtritt (50 AP): Raufen-AT, die automatisch um 4 Punkte erschwert ist; ein Sprungtritt kann Punkte aus einem Manöver *Sprung* nutzen. Ein solcher Angriff kann nur schwer abgewehrt werden: Der Verteidiger kann sich mit *Ausweichen* oder *Kreuzblock* oder einem Schild normal verteidigen, eine Waffenparade ist um 4 Punkte erschwert; andere waffenlose Paraden sind nicht möglich. Ein Sprungtritt richtet 2 TP(A) zusätzlich an, kann eine Ansage zur Schadenserhöhung erhalten und kann auch gegen Gegner in der Distanzklasse Nahkampf eingesetzt werden. Unabhängig vom Ausgang des Manövers verliert der Verteidiger 1W6 Punkte INI. Gelingt eine bewaffnete Parade gegen einen Sprungtritt, muss der Angreifer den vollen Schaden der Paradewaffe hinnehmen. Misslingt der Sprungtritt, so muss der Kämpfer sofort eine GE-Probe ablegen (erleichtert um 1 für *Standfest*, um 2 für *Balance*, um 4 für *Herausragende Balance*), um auf den Beinen zu bleiben. Ein Sprungtritt lässt sich auch aus der Bewegung heraus durchführen, was die AT nochmals um 4 Punkte erschwert, bei Gelingen aber die GS des Kämpfers zu den TP(A) addiert. Gegen einen solchen *Sprungtritt mit Anlauf* ist nur (*Gezieltes*) *Ausweichen* oder ein bewaffnetes *Gegenhalten* möglich; es ist automatisch ein Angriff zum *Niederwerfen*.

Tritt (30 AP): Raufen-AT; bei dieser Art von Angriff kann eine Ansage gemacht werden, um bei Gelingen die eigenen TP zu erhöhen; ohne *Beinarbeit* ist die Parade gegen einen *Tritt* um 4 Punkte erschwert.

Versteckte Klinge (50 AP): Raufen-AT; der Kämpfer ist in der Lage, in der Distanzklasse Handgemenge eine Waffe mit der Distanzklasse Handgemenge mit seinen *Raufen*-Kampfwerten einzusetzen, aber TP entsprechend der Waffe anzurichten und auch gegen bewaffnete Angriffe zu parieren (mit den Einschränkungen und WM je nach Waffe). Kann mit *Gerade* und *Schwinger* kombiniert werden.

Würgegriff (30 AP): Ringen-AT; mit einem Würgegriff ist der Kämpfer in der Lage, ei-



nen Gegner zu erdrosseln (ihm schnell AuP zu rauben). Dazu muss ihm eine Ringen-AT gelingen, die beliebig pariert werden kann (*Schlangenmenschen* erhalten 5 Bonuspunkte auf diese Parade). Befindet sich der Gegner einmal im Würgegriff, muss der Angreifer in den folgenden Kampfunden keine weitere AT würfeln, sondern richtet automatisch 1W6+2 TP(A) an. Der Verteidiger kann diesen Schaden nicht parieren, jedoch stehen ihm um 2 Punkte erschwerte *Raufen-* oder *Ringen-Angriffe* (keine Sprünge) zu, die wiederum der Angreifer nicht parieren darf, will er den Wür-

gegriff aufrechterhalten. Ein Angriff gegen den Würgegriff selbst ist eine Ringen-AT, die um die halbe KK des Würgers erschwert ist, von diesem aber nicht pariert werden kann; nach gelungener Attacke gegen den Würgegriff entscheidet die Qualität einer vergleichenden Körperkraft-Probe, ob der Griff sich öffnet.

Wurf (40 AP): Ringen-AT, die automatisch um 4 Punkte erschwert ist; der Gegner wird bei Gelingen zu Boden geworfen und muss 1W6 TP (A) hinnehmen. Geht er zu Boden,

verliert er 2W6 Punkte INI. Einem *Wurf* muss immer ein *Halten* vorausgehen, oder der Werfende muss sein Opfer in einem *Griff* haben und kann auch Punkte aus beiden Manövern nutzen. Bei einem sportlichen Wettkampf bekommt der Angreifer Punkte für den gelungenen Wurf. Bei einem Kampf auf Leben und Tod kann er die Zeit, die der Verteidiger benötigt, um sich aufzurappeln (siehe *Liegende und kniende Helden*, Seite 57), zur Flucht nutzen, oder dazu, eine Waffe aufzuheben. Es ist möglich, eine zusätzliche Ansage zur Erhöhung der Trefferpunkte zu machen.

FERNKAMPF

Nicht bei jedem Kampf können die Beteiligten das Weiße im Auge des Gegners sehen – speziell bei größeren Gefechten wird ein guter Teil der Kämpfer mit Bögen oder Armbrüsten ausgestattet sein, und auch so mancher Held verlässt sich bei Jagd oder Hinterhalt lieber auf Pfeil und Bogen als auf Kurzsword und leichte Rüstung. Jedes Mal, wenn ein Held eine Schuss- oder Wurf-Waffe einsetzen will, um ein bestimmtes Ziel in der Entfernung zu treffen, muss er eine Probe auf seinen Fernkampfwert in der jeweiligen Waffengattung ablegen (der sich ja aus dem Fernkampf-Basiswert und dem Talent in der jeweiligen Waffenart errechnet; siehe Seite 45). Diese Probe – eine Fernkampf-Attacke, die eine Aktion Zeitaufwand benötigt, ist ein einfacher W20-Wurf und je nach Entfernung und Größe des Ziels, nach eventueller Deckung und Bewegung erschwert.

Wenn die Summe aller unten aufgeführten Modifikatoren höher ist als der Fernkampfwert (die Summe aus FK-Basis und TaW) des Helden, so geht der Schuss automatisch daneben; es gibt in diesem Fall also keinen automatischen Erfolg bei einer gewürfelten 1. Der Initiative-Modifikator aller Fernkampfwaffen beträgt üblicherweise 0.

DIE ZIELGRÖßE

Es gibt viele Ziele, auf die ein Held schießen kann; die Möglichkeiten reichen von einer kleinen Silbermünze bis hin zum ausgewachsenen Drachen. Deshalb haben wir die Zielgrößen in Klassen eingeteilt, damit sich eine einheitliche Regelung finden lässt.

DECKUNG, SICHT UND BEWEGUNG

Die (effektive) Zielgröße wird durch einige weitere Faktoren beeinflusst. Wenn durch die im Folgenden genannten Modifikatoren die Größenklasse unter *winzig* fällt, so wird für jede Klasse darunter ('sehr winzig', 'wirklich winzig' ...) die Fernkampf-Probe um weitere 2 Punkte erschwert.

Wenn sich das Ziel in **Deckung** befindet, verändert sich natürlich seine Größe. Ein Goblin bietet ein mittelgroßes Ziel. Befindet er sich jedoch in Deckung, so dass nur sein Oberkörper zu sehen ist, gilt er als kleines Ziel. Wenn nur sein Kopf hervorschaut, wird er zu einem sehr kleinen Ziel. Ebenso als in Deckung befindlich gelten Kämpfer, die sich mit einem Schild schützen: *Große Schilde* verringern die Größen des Ziels um eine, *sehr große Schilde* sogar um zwei Größenklassen (vergleiche Seite 131f.).

Anmerkung: Aus Gründen der Ballistik ist die vertikale Zielgröße wichtiger als die horizontale; sie können daher, wenn Sie es genau machen wollen, Deckung hinter einer Hausecke geringer bewerten als Deckung hinter einem halbhohen Mäuerchen, obwohl in beiden Fällen die Hälfte des Körpers verdeckt wird.

Auch schlechte **Sichtverhältnisse** können zu einer drastischen Verminderung der Zielgröße (um zwei bis drei Größenklassen) führen: *Dämmerungslicht* verkleinert ein Ziel um eine Größenklasse, *Mondlicht* um zwei Klassen, *Sternenlicht* um drei Größenklassen, während Schüsse auf *unsichtbare* Ziele oder bei *völliger Dunkelheit* so gewürfelt werden, als wäre das Ziel um vier Klassen kleiner. *Dunst* und *Nebel* sorgen ebenfalls für eine zusätzliche Verminderung um ein bis zwei Größenklassen.

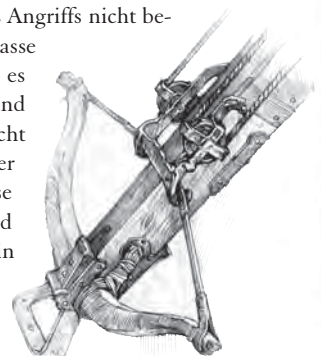
Ein Ziel, das sich in **Bewegung** befindet, wird normalerweise so behandelt, als ob es eine Größenklasse kleiner wäre. Eine durch das Gras huschende Schlange – normalerweise ein sehr kleines Ziel – gilt dann also als winziges Ziel. Falls das Ziel sich sehr schnell quer zur Schussrichtung bewegt (GS 10 und mehr) oder absichtlich im Zickzack läuft, muss es sogar als zwei Größenklassen kleiner behandelt werden. Zu solchem Hakenschlagen und ähnlichen Abwehrverhalten sind aber (außer den Hasentieren) nur intelligente Lebewesen in der Lage. Die gewöhnlichen Körperbewegungen eines Menschen, der nicht absolut stillsteht (s.u.), führen beim Anvisieren eines Körperteils ebenfalls zu einer Reduzierung des Ziels um eine Größenklasse.

FERNKAMPF-ZUSCHLÄGE NACH ZIELGRÖßE

Kategorie	Beispiel	Proben-Modifikator
winzig:	Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte usw.	+8
sehr klein:	Schlange, Fasan, Katze, Rabe usw.	+6
klein:	Wolf, Reh, Schaf usw.	+4
mittel:	Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg usw.	+2
groß:	Pferd, Steppenrind, Oger, Troll usw.	+/-0
sehr groß:	Scheunentor, Drache, Elefant, Riese usw.	-2

Der Spielleiter bestimmt, in welche Kategorie das jeweilige Ziel gehört.

Ein **stillstehendes Ziel**, das sich des Angriffs nicht bewusst ist, kann als eine Größenklasse größer angenommen werden, als es wirklich ist. Stillstehende Ziele sind z.B. die meisten grasenden Tiere (nicht aber das 'wachhabende' Tier) oder dösende Wachen – üblicherweise (also als Basis dieser Zuschläge und Abzüge) werden Ziele jedoch als in 'leichter Bewegung' befindlich angenommen. Ein vollkommen unbewegliches Ziel kann sogar als



zwei Klassen größer angenommen werden, aber vollkommen unbeweglich sind fast ausschließlich fest vermauerte oder eingewachsene Ziele (Fenster, dicke Baumstämme, Zielscheiben etc.)

DIE ENTFERNUNG

Auch die Entfernung haben wir in Klassen unterteilt, nämlich *Sehr nah* (-2), *Nah* (+/-0), *Mittel* (+4), *Weit* (+8) und *Extrem Weit* (+12), wobei diese Entfernungen je nach Waffe unterschiedlich sind: Mit einem Langbogen lässt sich ein Ziel in 50 Schritt Entfernung nun einmal leichter treffen als mit einem Wurfspieß. Die oben in Klammern genannten Werte sind die Aufschläge auf die entsprechende Fernkampf-Probe, die mit den Werten für die (effektive) Zielgröße verrechnet werden.

In der Tabelle der Schuss- und Wurfaffen finden Sie bei jeder Waffe die Angabe zu ihren Reichweitekassen. Eine Entfernung bis zu dem ersten Wert gilt als *Sehr nah*, bis zum zweiten Wert als *Nah* usw. 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.

Manche Waffen, deren Benutzung besonders schwierig ist, haben keine Entfernungsklasse *Sehr Nah* (in der Tabelle ist dann ein '0' als erster Wert notiert). Selbst bei Würfeln auf kürzeste Distanz gilt für diese Waffen nicht der *Sehr Nah*-Modifikator von -2, sondern gleich der *Nah*-Modifikator von +/-0.

Sie können als Meister 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.

LADEZEITEN, VISIEREN UND SCHNELLSCHÜSSE

Ein Schütze, der im Entfernungsbereich bis 10 Schritt auf ein plötzlich auftauchendes Ziel schießen will, muss seine Waffe schon vorher bereitgehalten haben (Dolch, Beil oder Speer in der Faust, Bogen besetzt und mit eingelegtem Pfeil, Armbrust gespannt). Ist dies nicht der Fall, benötigt er eine bestimmte Zeit, um die Waffe einsatzbereit zu machen; sind Bogen oder Armbrust besetzt und die Geschosse an der richtigen Stelle zu finden, so ist dies die *Ladezeit*, die bei allen Fernaffen in der Tabelle angegeben ist.

Im Anschluss daran ist eine Aktion grobes Anvisieren des Ziels nötig. Verzichtet der Schütze auf diese Aktion, so gilt der Fernkampf-Angriff als *Schnellschuss*, der um 2 Punkte erschwert ist.

Wenn Sie mit den entsprechenden Optionalregeln spielen (siehe Seite 97), ist es umgekehrt aber auch möglich, sich mehr Zeit zu lassen, um zu *Zielen* oder einen *Fernkampfangriff mit Ansage* durchzuführen oder um bei Verwendung des Trefferzonensystems (Seite 107ff.) einen *Gezielten Schuss* abzugeben.

Die Sonderfertigkeiten *Schnellladen*, *Schnellziehen*, *Scharfschütze* und *Meisterschütze* können die Vorbereitungszeit vor dem Schuss verkürzen, *Scharfschütze* und *Meisterschütze* verringern zudem den Zuschlag für Schnellschüsse.

Wird ein Schütze beim Zielvorgang gestört oder unterbrocht er ihn, verfallen alle bislang dafür aufgewendeten Aktionen.

Sich in einer Kampfrunde auf zwei Schüsse oder Würfe zu konzentrieren, ist schwierig: Der zweite Schuss in einer Kampfrunde erleidet eine Erschwernis von 4 Punkten, der zweite Wurf in einer Kampfrunde einen Zuschlag von 2 Punkten.

LADE-, ZIEL- UND VORBEREITUNGSZEITEN

Bogen mit Sehne versehen	30 Aktionen
Sehne einhaken	6 Aktionen
Armbrust mit Sehne versehen	6 Spielrunden
Ladezeit eines Bogens	siehe Waffenliste
Ladezeit einer Armbrust	siehe Waffenliste
Ladezeit eines Blasrohrs	2 Aktionen
Wurfaffe bereitmachen	1 Aktion
Wurfaffe schon bereit	0 Aktionen
Schleuder / Netz bereitmachen	1 Aktion
Ladezeit (Schusswaffe) zu Pferd	Ladezeit x 1,5
SF <i>Berittener Schütze</i>	Ladezeit
Pfeil auf Sehne	Ladezeit -1
Bogen bereits gespannt	Ladezeit -2
Normaler Schuss	Ladezeit +1
Schnellschuss	Ladezeit +/-0
Fernkampfangriff mit Ansage	Ladezeit + Ansage/2
SF <i>Scharfschütze</i>	Ladezeit + Ansage/2 -2
SF <i>Meisterschütze</i>	Ladezeit +1
Gezielte Schüsse	Ladezeit + Aufschlag/2
SF <i>Scharfschütze</i>	Ladezeit + Aufschlag/2 -2
SF <i>Meisterschütze</i>	Ladezeit +1
SF <i>Schnellladen</i> (Bogen)	Ladezeit -1
SF <i>Schnellladen</i> (Armbrust)	Ladezeit x 0,75
SF <i>Schnellziehen</i> (Wurfaffen)	Ladezeit -1

EINEN BOGEN SCHUSSBEREIT MACHEN

Schussaffen sind empfindliche Geräte, die nicht ohne weiteres jederzeit einsatzbereit sind: Auf längeren Reisen muss ein Bogen stets mit ausgehakter Sehne transportiert werden, sonst leidet seine Spannkraft. Um einen Bogen mit einer Sehne zu versehen, benötigt ein Schütze etwa 30 Aktionen, um eine entspannte Sehne einzuhaken 6 Aktionen. Ein Bogen, der ins Wasser fällt, muss mit einer neuen Sehne bestückt und gründlich getrocknet werden, bevor er wieder eingesetzt werden kann.

Um einen Pfeil einzulegen, den Bogen zu spannen, zu zielen und abzuschießen, braucht ein Schütze vier Aktionen (einlegen, spannen, zielen, schießen; bei besonders zugkräftigen Bögen auch eine Aktion mehr fürs Spannen, beim Kurzbogen passiert dies gleichzeitig mit einer der beiden anderen Aktionen). Verzichtet er auf die Aktion fürs Zielen, erleidet er den oben genannten Modifikator für einen Schnellschuss. Die konkreten Ladezeiten von Bögen finden Sie in der Fernaffen-Tabelle auf Seite 130.

Wenn ein Schütze schon schussbereit ist, also den Pfeil bereits auf der Sehne hat, ist die Ladezeit natürlich um eine Aktion kürzer als in der Tabelle angegeben. Sollte er auch den Bogen schon gespannt haben, dann ist nur noch eine Aktion *Fernkampfangriff* für den Schuss nötig.

Optional: Allerdings ist es nicht möglich, einen Bogen länger als seine KK in Aktionen gespannt zu halten – jede weitere Aktion, in der der Bogen gespannt werden soll, kostet einen AuP, außerdem muss der Schütze für jede Gespannt-Halten-Aktion eine KK-Probe schaffen, sonst entgleitet ihm die Sehne und ein Wurf auf der Patzertabelle ist fällig. Die KK-Probe ist für Kurz- und Elfenbögen unmodifiziert, für Komposit-, Lang- und Orkische Reiterbögen um 2 erschwert, für Kriegsbögen sogar um 4 Punkte schwerer. Den Bogen kontrolliert zu entspannen, dauert eine Aktion, und um ihn wieder zu spannen,

SONDERFERTIGKEITEN IM FERNKAMPF

Folgende Sonderfertigkeiten finden im Fernkampf Anwendung:

BERITTENER SCHÜTZE

Berittene Schützen erleiden nur die Hälfte der Aufschläge, mit denen ein Schuss oder Wurf vom sich bewegenden Reittier aus belegt ist; außerdem können sie ihre Waffen auf dem Pferderücken genauso schnell spannen wie wenn sie auf festem Boden stehen. Sie müssen vor dem Schuss keine *Reiten*-Probe ablegen.

Voraussetzungen: TaW *Reiten* 7; kann nur bei Fernkampf-Fertigkeiten eingesetzt werden, deren TaW 7 oder mehr beträgt

Verbreitung: 4, in allen Reiterkulturen, bei entsprechenden Militäreinheiten

Kosten: 200 AP

EISENHAGEL

Ein Spezialist im Umgang mit Wurfscheiben, Wurfsternen oder ähnlichen Wurfgeschossen ist in der Lage, mehrere dieser Waffen gleichzeitig zu werfen, wobei die Fernkampf-Probe um die doppelte Zahl der verwendeten Wurfgeschosse (max. 5) erschwert ist. Alle Wurfscheiben haben dabei üblicherweise ein Ziel (pro zusätzlichem Ziel ist die Probe nochmals um 5 Punkte erschwert); ihre TP werden einzeln ermittelt.

Voraussetzungen: FF 12; TaW *Wurfmesser* 10; Spezialisierung auf *Wurfringe*, *-scheiben*, *-sterne* (und Verwendung derselben)

Verbreitung: 2, üblicherweise bei eher zwielichtigen Elementen

Kosten: 150 AP

MEISTERSCHÜTZE

Ein Meisterschütze erleidet keinen Aufschlag bei Schnellschüssen (siehe Seite 94). Er kann bei einem *Fernkampfangriff mit Ansage* (Seite 97) eine maximale Ansage in Höhe seines Fernkampfwerts (anstelle nur seines Talentwerts) machen; er kann die volle Ansage zu seinen TP addieren. Er muss für einen *Fernkampfangriff mit Ansage* nur eine zusätzliche Aktion aufwenden. Meisterschützen benötigen beim *Zielen* eine Aktion pro Punkt reduzierte Erschwernis.

Bei *Gezielten Schüssen* bei Verwendung des Trefferzonensystems (Seite 107ff.) kann ein Meisterschütze die angegebenen Zuschläge halbieren. Er benötigt dafür nur eine zusätzliche Aktion. Ein Meisterschütze ignoriert die Probenzuschläge, die aus *Seitenwind* und aus *Steilschüssen* herrühren.

Voraussetzungen: TaW der entspr. Schusswaffe 15; Sonderfertigkeit *Scharfschütze*; muss für jedes mögliche Fernkampf-Talent separat erlernt werden.

Verbreitung: 2, bei einzelnen Scharfschützen und Jägern

Kosten: 300 AP

SCHARFSCHÜTZE

Ein Scharfschütze erleidet nur einen Aufschlag von 1 Punkt (anstatt 2) bei Schnellschüssen (siehe Seite 94).

Beim Spiel mit *Fernkampfangriffen mit Ansage* (Seite 97) kann er die volle Ansage zu seinen TP addieren und benötigt zwei Aktionen weniger Zeit zum Zielen, mindestens aber eine zusätzliche Aktion. Scharfschützen benötigen beim *Zielen* eine Aktion pro Punkt reduzierte Erschwernis.

Bei *Gezielten Schüssen* bei Verwendung des Trefferzonensystems (Seite 107ff.) beträgt sein Probenaufschlag so viele Punkte, wie in der Liste angegeben, er benötigt dafür halb so viele Aktionen, wie der Aufschlag beträgt.

Voraussetzungen: TaW der entsprechenden Fernwaffe 7; muss für jedes mögliche Fernkampf-Talent separat erlernt werden.

Verbreitung: 5, bei vielen Jägern und einigen professionellen Fernwaffen-Kämpfern

Kosten: je 300 AP

SCHNELLLADEN (BOGEN) / SCHNELLLADEN (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 Aktion, betragen aber mindestens 1 Aktion. Ein Held kann diese Sonderfertigkeit auch für den Einsatz von Armbrüsten erlernt haben; in diesem Fall benötigt er nur drei Viertel der in der Spalte angegebenen Ladezeit. Es ist möglich, diese Sonderfertigkeit sowohl für Bögen als auch für Armbrüste zu erlernen. Schnellladen kann nur eingesetzt werden, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit einer BE von maximal 4 trägt (*Rüstungsgewöhnung* gilt).

Voraussetzungen: FF 12, KK 12; TaW *Armbrust* bzw. *Bogen* 7; muss für jedes der beiden Talente separat erlernt werden.

Verbreitung: 5, bei professionellen Fernkampf-Einheiten

Kosten: je 200 AP

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 Wurfaffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen und eine Aktion, um eine Wurfaffe aus einer Rückenscheide zu ziehen. Bei Wurfmessern (-dolchen, -scheiben etc.) zählen Brustgurte und Armscheiden auch als Gürtelscheiden. Schnellziehen kann nur eingesetzt werden, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit einer BE von maximal 4 trägt (*Rüstungsgewöhnung* gilt).

Voraussetzungen: GE 12, FF 10

Verbreitung: 4, verbreitet im tulamidischen Raum

Kosten: 200 AP; verbilligt (100 AP) bei Vorteil *Schlangemensch*

WEITERE SONDERFERTIGKEITEN

Auch die drei Sonderfertigkeiten *Ausweichen I–III* und *Schildkampf I und II* haben ihre Anwendung im Fernkampf (siehe *Fernkampf-Angriffe abwehren* auf Seite 98), ebenso *Kampfgespür* und *Kampfrelexe* (die INI steigt auch für Fernkämpfer), *Waffenspezialisierung* (der FK-Wert steigt für den gewählten Waffentyp um 2 Punkte) und *Waffenmeister*. *Linkhand* gilt auch für Wurfaffen, *Improvisierte Waffen* auch eingeschränkt für improvisierte Wurfaffen. Da auch der Umgang mit Fernwaffen von der effektiven Behinderung beeinflusst wird, sind auch die SF zu *Rüstungsgewöhnung* von Interesse. Für größere Fernwaffen – sprich: Belagerungsgeräte – ist wiederum die SF *Geschützmeister* relevant.



KAMPFREGELN

ZIELGRÖßE

kleiner als <i>winzig</i>	jeweils eine Größenklasse	zusätzlich +2 pro Größenklasse
<i>winzig</i>	Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte	+8
<i>sehr klein</i>	Schlange, Fasan, Katze, Rabe	+6
<i>klein</i>	Wolf, Reh, Schaf	+4
<i>mittel</i>	Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg	+2
<i>groß</i>	Pferd, Steppenrind, Oger, Troll	+/- 0
<i>sehr groß</i>	Scheunentor, Drache, Elefant, Riese	-2
größer als <i>sehr groß</i>	jeweils eine Größenklasse	wie <i>sehr groß</i>
halbe Deckung	auch durch <i>große</i> Schilde	Zielgröße eins kleiner (+2)
Dreivierteldeckung	auch durch <i>sehr große</i> Schilde	Zielgröße zwei kleiner (+4)

ENTFERNUNG

<i>sehr nah</i>	-2
<i>nah</i>	+/- 0
<i>mittel</i>	+4
<i>weit</i>	+8
<i>extrem weit</i>	+12

BEWEGUNG DES ZIELS

unbewegliches / fest montiertes Ziel	Zielgröße zwei größer (-4)
stillstehendes Ziel	Zielgröße eins größer (-2)
leichte Bewegung des Ziels	+/- 0
schnelle Bewegung des Ziels	Zielgröße eins kleiner (+2)
sehr schnelle Bewegung / Ausweichbewegungen	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Kampfgetümmel	+2/+3 pro Kämpfer (H/NS), kein Zuschlag für <i>Bewegung</i>
Bewegung eines Körperteils (Gezielte Schüsse)	Zielgröße eins kleiner (+2)

SICHTVERHÄLTNISSE

Dunst	Zielgröße eins kleiner (+2)
Nebel	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Dämmerung	Zielgröße eins kleiner (+2)
Mondlicht	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Sternenlicht	Zielgröße drei kleiner (+6)
Finsternis	Zielgröße vier kleiner (+8)
Unsichtbares Ziel	Zielgröße vier kleiner (+8)

VOR- UND NACHTEILE

Dämmerungssicht	Abzüge durch Dunkelheit halbiert
Entfernungssinn	-2
Nachtsicht	beinhaltet <i>Dämmerungssicht</i> , Abzüge max. -5
Einäugig	Entfernung unter 10 Schritt: +4

Farbenblind

Kurzichtig	Entfernung über 100 Schritt: Meisterschütze
Nachtblind	Abzüge durch Dunkelheit verdoppelt (max. +8)

Entfernung über 50 Schritt: +4

SONSTIGE MODIFIKATOREN

Steilschuss / -wurf nach unten	+2
Steilschuss / -wurf nach oben	+4 / +8
Fernkampfangriff mit Ansage	nach Wahl
böiger Seitenwind	+4
starker, böiger Seitenwind	+8
Schnellschuss (normal / Scharfschütze / Meisterschütze)	+2 / +1 / +/- 0
zweiter Schuss pro Kampfrunde	+4
zweiter Wurf pro Kampfrunde	+2
Schuss / Wurf von stehendem Reittier	+2 / +1
Schuss / Wurf von Reittier im Schritt	+4 / +2
Schuss / Wurf von galoppierendem Reittier	+8 / +4
Schuss / Wurf von Reittier ohne Sattel und Steigbügel	+4 / +2
unter Wasser	+3, zusätzlich verringerte Zielgröße
Zielen (normal / Scharf- o. Meisterschütze)	-1 pro 2 Aktionen / -1 pro Aktion (je max. -4)

TREFFERZONENSYSTEM

N = Zuschläge für normale Schützen, S = Zuschläge für Scharfschützen, M = Zuschläge für Meisterschützen

Schüsse auf Zweibeiner	N	S	M	Zufall
Kopf	+10	+7	+5	19-20
Brust	+6	+4	+3	15-18
Arme	+10	+7	+5	9-14*
Bauch	+6	+4	+3	7-8
Beine	+8	+5	+4	1-6**
Hand/Fuß	+16	+11	+8	-
Auge/Herz	+20	+13	+10	-

*) Ungerade Zufalls-Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm

**) ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade Ergebnisse: rechtes Bein; bei beschwänzten Wesen 1-2 Schwanz, 3-6 Beine (Verteilung wie vor)

Vierbeiner	N	S	M	Zufall
Rumpf	+4	+3	+2	1-8
Bein	+10	+7	+5	9-16
verwundbare Stelle (so vorhanden)	+12	+8	+6	-
Kopf	+16	+11	+8	17-19
Schwanz (nach Größe)	+8 bis +16	+5 bis +11	+4 bis +8	20
Sinnesorgane (mind.)	+16	+11	+8	-

braucht der Schütze erneut die Zeit, die bei Ladezeiten angegeben sind (-1, weil der Pfeil ja noch auf der Sehne liegt).

EINE ARMBRUST SCHUSSBEREIT MACHEN

Armbrüste und Torsionswaffen sind in vielerlei Hinsicht leichter zu handhaben als Bögen. Erstens werden sie üblicherweise mit eingehakter Sehne transportiert und zweitens kann man ihre Sehne sogar geraume Zeit lang (einige Stunden) in gespanntem Zustand lassen, 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 Tabelle auf Seite 130.

Armbrüste sollten auf Reisen mit einer Hülle oder Decke geschützt werden, damit kein Dreck in den Mechanismus kommt und diesen zum Blockieren bringt. Eine Armbrust, die ins Wasser fällt, muss mit einer neuen Sehne bestückt und gründlich getrocknet werden, bevor sie wieder eingesetzt werden kann. Eine Armbrust neu zu beschnen, ist eine Reparatur, die geeignetes Werkzeug erfordert und mindestens sechs Spielrunden benötigt.

Die Reihenfolge beim Laden einer Armbrust ist eine andere als bei einem Bogen: Zuerst wird die Sehne gespannt und dann der Bolzen in die Führrinne gelegt. Die Gesamtzeit für den Spann- und Ladevorgang finden Sie in der Tabelle auf Seite 130. Auch hier gilt, dass man danach in einer Aktion anlegen und schießen kann, was aber ein Schnellschuss ist und einen Probenzuschlag von 2 Punkten nach sich zieht.

Optional: Es ist problemlos möglich, eine gespannte Armbrust schussbereit zu halten, ohne dass dafür KK-Proben nötig wären. Wenn der Held jedoch mit schussbereiter Armbrust irgendwelche kritischen Handlungen ausführt (rennen, springen, klettern ...), dann kann es ihm passieren, dass er den Schuss aus Versehen auslöst. Hier kann der Meister je nach Situation FF-Proben verlangen.

Ein Blasrohrschussbereit machen

Um ein Blasrohr mit dem kleinen Pfeil zu bestücken, wird eine Aktion benötigt, für das Ansetzen und Schießen eine weitere, wenn es ein Schnellschuss sein soll, ansonsten zwei Aktionen. Allerdings gilt dies nur für einfache Pfeile – Giftpfeile werden in der Regel erst direkt vor ihrem Einsatz vergiftet (z.B. in einen Tiegel mit Gift getunkt), was das Laden auf eine Dauer von wenigstens 5 Aktionen verlängert (und auch nur, wenn der besagte Tiegel bereits griffbereit und offen ist).

Optional: Sollte ein Blasrohrschütze schon vergiftete Pfeile mit sich führen, kann er das Blasrohr wie normal in einer einzelnen Aktion bestücken, allerdings ist für eine solche schnelle Bewegung eine FF-

Probe fällig, bei deren Misslingen er eine Aktion länger braucht – bei einem Patzer hat er sich selbst an der Spitze verletzt und erleidet die Auswirkungen des Giftes.

Eine Wurf-Waffe vorbereiten

Um eine *Wurf-Waffe* oder einen *Diskus* aus einem Köcher, einer Scheide oder aus dem Gürtel zu ziehen, benötigt ein Kämpfer eine Aktion, für ein kurzes Zielen eine weitere Aktion, wenn er nicht den oben beschriebenen Malus von 2 Punkten für einen Schnellschuss erleiden will. Da (*Wurf*-) *Speere* fast immer in der Wurfhand getragen werden, entfällt für diese Waffen natürlich die Ladezeit; ebenso ist es möglich, kleinere Wurf-Waffen auch in der linken Hand bereitzuhalten, um sie mit einer schnellen Bewegung in die Wurfhand zu nehmen und zu werfen, so dass auch hier die Ladezeit entfällt. Bis zu fünf Wurfscheiben, Wurfringe oder Wurfsterne können mittels der Sonderfertigkeit Eisenhagel in einer Aktion geworfen werden.

Eine Schleuder vorbereiten

Das Bestücken einer Schleuder, einer Speer- oder Stabschleuder dauert 1 Aktion, ebenso das Vorbereiten eines Lasso oder Wurfnetzes. Das richtige Ausholen bzw. Schwung holen kostet jeweils eine weitere Aktion, wobei auch hier ein Schnellschuss möglich ist, so dass Ausholen und Wurf gemeinsam in eine Aktion passen, aber die Probe um 2 Punkte erschwert ist.

OPTIONALE REGELN ZUM FERNKAMPF

Mit den folgenden Regelementen können Sie den Einsatz von Fernwaffen etwas detaillierter gestalten. Die individuellen Vor- und Nachteile der einzelnen Waffen kommen natürlich um so stärker zum Tragen, je mehr Optionalregeln sie einsetzen.

OPTIONAL: REICHWEITE UND TREFFERPUNKTE

Die Entfernung des Schützen zum Ziel beeinflusst die Durchschlagskraft des Geschosses. Ein aus nächster Nähe abgeschossener Pfeil richtet 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*.



Beispiel: Eine Leichte Armbrust richtet zwischen 10 und 15 Schritt Entfernung einen zusätzlichen Trefferpunkt an, zwischen 40 und 60 Schritt Entfernung 1 TP weniger.

OPTIONAL: SELBST AUFERLEGTE ZUSCHLÄGE (FERNKAMPFANGRIFF MIT ANSAGE)

Ähnlich wie im Nahkampf kann auch beim Schießen und Werfen der Angreifer die Trefferpunkte erhöhen, indem er sich selbst die Probe erschwert, um mehr TP zu erreichen. Dies repräsentiert ein besonders genaues Zielen, um besonders empfindliche Stellen zu treffen. Alle weiteren Zuschläge (Größe, Entfernung, Deckung, Bewegung) bleiben natürlich ebenfalls in Kraft. Wenn ein so genau gezielter Schuss nicht sein gewünschtes Ziel trifft (die erschwerte Probe misslingt), geht der Schuss vollständig daneben. Der maximale Zuschlag, den ein Schütze ansagen kann, entspricht seinem Talentwert in der entsprechenden Waffengattung; die Hälfte der angesagten Punkte

wird bei Erfolg zu den Trefferpunkten des Schusses addiert. Wer einen angesagten Fernkampfangriff durchführen will, muss halb so viele zusätzliche Aktionen pro Schuss einrechnen wie der gewünschte Zuschlag beträgt.

Scharfschützen (Kenner der gleichnamigen Sonderfertigkeit) dürfen so viele TP zu ihrer Schadenswirkung addieren, wie ihre Ansage beträgt. Sie benötigen dabei zwei zusätzliche Aktionen weniger zum Zielen, mindestens jedoch eine zusätzliche Aktion. *Meisterschützen* dürfen maximal eine Ansage in Höhe ihres kompletten Fernkampfwerts (nicht nur ihres Talentwerts) machen und diese Ansage komplett in Trefferpunkte umwandeln. Sie müssen für einen Fernkampfangriff mit Ansage nur eine zusätzliche Aktion aufwenden.

Bei der Verwendung des Trefferzonensystems (Seite 107ff.) ersetzt der *Gezielte Schuss* den Fernkampfangriff mit Ansage. Es ist also nicht erlaubt, die beiden Optionalregeln gleichzeitig zu verwenden.

OPTIONAL: ZIELEN

Ein Schütze kann zusätzliche Aktionen aufwenden, um sein Ziel besonders genau anzuvisieren. Für je 2 zusätzlich aufgewendete Aktionen kann er den Zuschlag auf die Fernkampf-Probe um 1 Punkt reduzieren. *Scharfschützen* oder *Meisterschützen* benötigen eine Aktion pro Punkt reduzierte Erschwernis. Es können auf diese Art maximal 4 Punkte Erschwernis abgebaut werden. Die Aktion *Zielen* kann die Zuschläge der Aktionen *Fernkampf mit Ansage* oder *Gezielter Schuss* (im Trefferzonensystem) nicht senken (wohl aber andere Zuschläge vermindern, die während solcher Angriffe noch zusätzlich wirken (Seitenwind, Entfernung)).

OPTIONAL: WEITERE FERNKAMPF-MODIFIKATOREN

Ein Schuss oder Wurf ist nicht nur von Reichweite und Größe des Ziels sowie seinen Bewegungen und den herrschenden Sichtbedingungen abhängig; auch andere, kleinere Faktoren können die Probe erschweren, ja, in ihrer Summe sogar unmöglich machen. Die schwerwiegenden dieser Faktoren sind:



SEITENWIND

Konstanter Seitenwind kann von einem guten Schützen ausgeglichen werden, indem er einem Schuss entsprechend Vorhalt gibt (dadurch kann ein Meisterschütze sogar 'um die Ecke' schießen), aber Böen stören das Flugverhalten von Pfeilen und Speeren doch erheblich. Bei normalem Seitenwind beträgt der Zuschlag +4, bei besonders heftigem Wind sogar +8. Blasrohre können bei Seitenwind überhaupt nicht eingesetzt werden.

STEILSCHÜSSE UND -WÜRFE

Schüsse gegen Ziele, die sich steil über dem Schützen befinden (Meisterentscheid; ca. 60° Erhöhung), werden mit einem Aufschlag von +4 Punkten belegt, der Einsatz von Wurfaffen steil nach oben mit +8.

Schüsse und Würfe gegen Ziele steil unter dem Schützen werden um +2 Punkte erschwert; Wurfspeere erzielen in diesem Fall einen TP mehr. Der Einsatz von Schleudern, Speerschleudern und Stabschleudern steil nach unten ist um +8 erschwert; sie erhalten keinen TP-Bonus.

(Anmerkung: Steilschüsse beeinflussen natürlich auch die Chance, danebengegangene Projektile wiederzufinden (Seite 99): Bei Steilschüssen nach unten findet man die Pfeile deutlich leichter wieder, bei Fehlschüssen nach oben ist das Gegenteil der Fall.)

OPTIONAL:

IMPROVISIERTE WURFWAFFEN

Steine und Flaschen, aber auch gewöhnliche 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 Erschwerung im Umgang mit diesen Waffen verdeutlicht). Mit improvisierten Wurfaffen kann man prinzipiell keine besonderen Manöver des Fernkampfs (wie *Fernkampfangriff mit Ansage*) ausführen. Mit ihnen muss der Kämpfer schon bei einem Wurf von 19 oder 20 prüfen, ob er einen Patzer erleidet. (Letztere Einschränkung entfällt bei Kenntnis der Sonderfertigkeit *Improvisierte Waffen*.)

OPTIONAL:

SCHÜSSE INS KAMPFGETÜMMEL

Wenn ein Schütze versucht, ein Ziel zu treffen, das sich im Nahkampf (Distanz der Kämpfer: *Stangenwaffe* oder *Nahkampf*) befindet, so ist

der Schuss um zwei Punkte pro am Getümmel Beteiligten erschwert (mindestens also um 4 Punkte), bei Schüssen ins *Handgemenge* sogar um 3 Punkte pro Beteiligten (mindestens also um 6 Punkte). Der Modifikator aus Gründen der Bewegung des Ziels (Seite 96) kommt jedoch in diesem Fall nicht zur Anwendung.

Geht der Schuss um maximal so viele Punkte daneben, wie der Kampfgetümmel-Zuschlag beträgt, so wurde ein zufälliges Ziel im Kampfgetümmel getroffen (unter Umständen also auch das anvisierte), das je nach Anzahl der Beteiligten mit einem geeigneten Würfelmodus festgestellt wird.

Geht der Schuss um mehr Punkte daneben als der obige Zuschlag beträgt, so geht der Angriff komplett ins Leere.

OPTIONAL:

FERNKAMPF VOM PFERDERÜCKEN

Es ist durchaus möglich und auch in aventurischen Armeen üblich, dass ein Reiter eine Fernwaffe einsetzt. Ein Schütze muss dazu beide Hände frei haben; was bedeutet, dass er vor jedem Schuss eine erfolgreiche *Reiten*-Probe +6 ablegen muss. Bei Misslingen stürzt er zwar nicht vom Pferd, verliert aber die Schuss-Aktion. Ein mit einer Wurfaffe ausgestatteter Held benötigt nur eine einfache *Reiten*-Probe (ebenfalls entsprechend modifiziert).

Die eigentliche Schusswaffen-Probe ist von der Gangart des Reittiers abhängig: +2 für ein stehendes Reittier (dieser Zuschlag gilt nicht für Armbrüste und Torsionswaffen), +4 für ein im Schritt gehendes oder ein trendelndes (aventurischer Begriff für den Tölt) Pferd, +8 für ein galoppierendes Pferd sind hier typische Beispiele. Schießen im Trab ist nicht möglich. Reiter ohne Sattel und Steigbügel müssen eine Erschwerung von 4 Punkten auf ihre Schusswaffen-Probe hinnehmen. Für Wurfaffen sind die genannten Zuschläge halbiert.

Langbogen, Stabschleuder und Arbalone können nicht vom Pferderücken aus eingesetzt werden. Reiter sind nicht in der Lage, eine Schwere Armbrust oder eine Arbalète zu spannen oder einen Bogen zu beschnen. Das Laden und Spannen einer Schusswaffe auf dem Rücken eines Reittieres dauert anderthalb mal so lange, als wenn der Schütze auf festem Boden steht.

Ausgebildete *Berittene Schützen* (die gleichnamige Sonderfertigkeit) erleiden nur die halben o.g. Einbußen und können ihre Waffen auf dem Pferd genauso schnell spannen, als wären sie zu Fuß, außerdem müssen Sie für einen Schuss keine *Reiten*-Proben ablegen.

Ein Blasrohr oder ein Diskus können nur von einem stehenden Reittier aus eingesetzt werden.

OPTIONAL:

FERNKAMPF-ANGRIFFE ABWEHREN

Um einem Bolzen, Pfeil oder einem Wurfgeschoss ausweichen zu können, muss man den Akt des Schießens oder Werfens beobachtet haben. Befindet sich das Geschoss bereits in der Luft, wird es wenige Augenblicke später sein Ziel treffen – die Flugzeit ist meist zu kurz, als dass das Opfer noch reagieren könnte; sieht man jedoch, dass ein Pfeil abgeschossen wird oder ein Speer den Wurfmarm verlässt, bleibt gerade noch Zeit für eine sinnvolle Abwehraktion, entweder *Ausweichen* oder *Parade mit dem Schild*. Nicht ausweichen oder den Schuss mit dem Schild abblocken darf, wer in einen Nahkampf verwickelt ist.

 **Ausweichen:** eine Abwehraktion *Ausweichen* (siehe Seite 66); erschwert um 4 Punkte für ankommende Wurfaffen (auch solchen aus Speerschleudern), erschwert um 8 Punkte für ankommende

Pfeile, Bolzen, Kugeln und Schleudersteine. Zusätzlich erschwert um 2 Punkte, wenn die Fernwaffen in der Entfernung *sehr nah* benutzt werden. Netzen, Lassos und Fledermäusen kann nicht ausgewichen werden.

Parade mit dem Schild: die gleichnamige Abwehraktion; Probe auf den Wert der Schild-Parade, erschwert um 4 Punkte für Wurfaffen und um 8 Punkte für Pfeile, Bolzen, Kugeln und Schleudersteine, zusätzlich erschwert um 2 Punkte, wenn die Fernwaffen in der Entfernung *sehr nah* benutzt werden. Wir gehen hier davon aus, dass ein Schild nicht vom Projektil durchschlagen wird (oder zumindest, dass das Projektil so sehr abgebremst wird, dass es keinen Schaden mehr anrichtet).

OPTIONAL: INITIATIVE-MODIFIKATOREN

Üblicherweise rechnen wir mit einem Initiative-Modifikator von null für alle Fernwaffen. Sie können jedoch auch zulassen, dass Wurfaffen, die zu Beginn der Kampfrunde in der Wurffhand gehalten werden sowie Schusswaffen, die zu diesem Zeitpunkt bereits geladen und gespannt sind, über einen Initiative-Modifikator von +2 verfügen. Schleudern, Stabschleudern, Netze, Lassos und zweigische Fledermäuse haben stets einen INI-Modifikator von -2.

OPTIONAL: GLÜCKSTREFFER IM FERNKAMPF

Auch, wenn eine gewürfelte 1 bei einer Fernkampfproube kein automatischer Treffer ist, zählt ein solches Resultat (vorausgesetzt, die Summe der o.g. Modifikatoren ist kleiner oder gleich dem Fernkampfwert

des Angreifers; der Schütze hat also überhaupt eine Chance gehabt, sein Ziel zu treffen) als *Glückstreffer*. Wenn dem Angreifer direkt im Anschluss ein 'gewöhnlicher' Fernkampfangriff (mit allen eingerechneten Modifikatoren, s.o.) gelingt, ist es sogar ein *Kritischer Treffer*, ansonsten ein gewöhnlicher. (Diese Fernkampfproube ist keine zusätzliche Aktion, sondern ein reiner Prüfwurf, der sofort nach der 1 gewürfelt wird.)

Einem Glückstreffer kann der Verteidiger nur ausweichen oder ihn mit dem Schild parieren, wenn ihm die oben genannten erschwerten Proben auf der Basis seines *halben* Ausweichen- bzw. Schildparade-werts gelingen. Bei einem Kritischen Treffer werden die Trefferpunkte verdoppelt (also Würfelresultat plus Zuschlag der Waffe plus Modifikation nach Entfernung, mal zwei); außerdem richtet ein Kritischer Fernkampftreffer automatisch eine zusätzliche *Wunde* an, sobald die Wundschwelle überschritten wird (also üblicherweise zwei Wunden, sobald die Schadenspunkte die halbe Konstitution überschreiten). Fällt eine 1, während der Angreifer einen Fernkampfangriff mit Ansage ausführt (Seite 97), so werden auch die Punkte aus dieser Ansage zu den TP addiert, jedoch erst, nachdem die erwürfelte Punktzahl verdoppelt wurde.

OPTIONAL: PATZER IM FERNKAMPF

Nicht nur beim Umgang mit Schwert und Speer, sondern auch beim Schießen und Werfen kann es zu folgenschweren Missgeschicken kommen. Genau wie im Nahkampf gilt auch hier, dass bei einer gewürfelten 20 die Gefahr eines Patzers besteht, die ein Held nur dann abwenden kann, wenn ihm sofort im Anschluss ein Prüfwurf gelingt – im Gegensatz zu Patzern im Nahkampf werden für diesen Prüfwurf allerdings die Modifikatoren *nicht* gewertet, die bei der ersten Probe galten. (Es ist also eine unmodifizierte *Fernkampfproube*.) Misslingt dieser Kontrollwurf, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat von der *Patzertabelle für den Fernkampf* ab. Gelingt die Kontrollprobe, so ist der Schuss einfach nur danebengegangen. Ein Patzer hat immer einen INI-Verlust aus Desorientierung und meistens auch noch einen Verlust aller verbliebenen Angriffs- und Abwehr-Aktionen in dieser Runde zur Folge.

OPTIONAL: WIEDERVERWERTUNG VON GESCHOSSEN UND WURFGESCHOSSEN

Üblicherweise ist ein Schütze oder Messerwerfer für seine Aufgabe mit genügend Projektilen ausgestattet, dass er nicht zu solch verzweifelten Maßnahmen greifen muss, aber bisweilen sind weder Schmied noch Pfeilmacher in der Nähe, und zumindest einen der Pfeile, die man dem Weißpelzork hinterher geschossen hat, könnte man jetzt gebrauchen, um einen Schneehasen zu erlegen ...

Pfeile, Bolzen und Wurfaffen lassen sich nach einem Kampf oder einem Jagdeinsatz eventuell wiederfinden (falls sie danebengegangen sind) oder aus dem Opfer ziehen und wiederverwerten.

Um verschossene Projektile oder herumliegende Wurfaffen zu finden, ist nach dem Kampf eine *Sinnenschärfe*-Probe erforderlich, die je nach Projektil und Untergrund um bis zu 20 Punkte erschwert sein kann (Meisterentscheid). Wurfspere, Wurfbeile, Wurfmesser (-scheiben, -pfeile, -ringe und -sterne) und Diskusse sind bei einer 1-5 auf 1W6 noch intakt, Armbrustbolzen bei 1-4 auf 1W6, Pfeile bei 1-3 auf 1W6.

Muss man die Projektile aus einem Opfer ziehen, so gilt: Wurfspere und Wurfbeile sind bei 1-5 noch intakt, Wurfmesser (etc.) und Diskusse sind noch bei 1-4 auf W6 nutzbar, Armbrustbolzen bei 1-2, Pfeile nur bei einer 1.

PATZERTABELLE FERNKAMPF

2W6	Auswirkungen
2	Waffe zerstört: INI -4; der Schuss geht ungezielt daneben, und von irgendwo hört man ein hässliches Knacken. Bogen, Armbrust oder Speer sind so schwer beschädigt, dass eine Reparatur nicht lohnt. Der Schütze verliert alle verbliebenen Angriffs- und Abwehr-Aktionen dieser Runde.
3	Waffe beschädigt: INI -3; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil landet vor den Füßen des Schützen. Die Sehne des Bogens ist gerissen, die Mechanik der Armbrust ernsthaft verklemmt – es sind mindestens 30 Aktionen nötig, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei einer Wurfaffe bedeutet dieses Resultat dasselbe wie eine 2: Messer oder Speer sind zerbrochen. Der Schütze verliert alle verbliebenen Angriffs- und Abwehr-Aktionen dieser Runde.
4-10	Fehlschuss: INI -2; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil ist verloren; die Mechanik der Armbrust blockiert oder die Sehne droht vom Bogen zu rutschen – der Schütze benötigt zwei Aktionen, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei Wurfaffen gilt, dass das Projektil ebenfalls verloren ist und der Werfer zwei Aktionen benötigt, um sein verlorenes Gleichgewicht wiederzufinden.
11-12	Kameraden getroffen: INI -3; der Schuss löst sich unbeabsichtigt und trifft den am nächsten an der geplanten Flugbahn stehenden befreundeten Helden. Würfeln Sie für diesen Trefferpunkte gemäß der Entfernung aus; Ansagen (aus angesagten Fernkampfangriffen) kommen jedoch nicht zum Tragen. Ist kein Gefährte in der Nähe, der getroffen werden könnte, hat der Schütze sich selbst verletzt (TP gemäß geringster Entfernung).

OPTIONAL:

KÖRPERKRAFT UND REICHWEITE / KÖRPERKRAFT UND TREFFERPUNKTE

Es ist möglich, wenn auch schwierig, hohe Körperkraft bei Wurf-
waffen in mehr Trefferpunkte umzusetzen, da in den meisten Fällen
eher die Genauigkeit leidet, als dass sich die TP-Anzahl erhöht. Als
Faustregel kann man jedoch folgende TP/KK-Werte für die einzelnen
Gruppen von Wurfaffen annehmen: Diskus 13/3, Wurfbeile 13/3,
Wurfmesser 13/5, Wurfspeere 12/3. Improvisierte Wurfaffen erhalten
keine Extra-TP.

Wahlweise können diese Werte auch verwendet werden, um den
Reichweitzuwachs einer Waffe zu bestimmen: Beim Schwellenwert
steigen die Reichweiten um 10 Prozent, beim nächsten Schadens-
schritt um weitere 10 % der Basisreichweite usw.



*Beispiel: Ein Wurfspeer (Reichweiten 5/10/15/25/40; TP/
KK 12/3 hätte also bei einer KK des Werfers von 15 Reich-
weiten von 6/11/17/28/44, und bei einer KK von 18 wären
die entsprechenden Reichweiten 6/12/18/30/48. Eine echte*

*Rolle spielen solche minimalen Entfernungsvariationen aber nur, wenn
Sie den Kampf mit Bodenplänen und Miniaturen darstellen.*

Die Reichweiten- und Trefferpunkt-Boni eines 'Persönlichen
Speers' (s.u.) sind kumulativ mit den hier genannten Verbesse-
rungen.

Bei Armbrust, Blasrohr, Bogen und Schleuder gibt es keine Ex-
tra-TP für hohe Körperkraft; es gibt jedoch einige durchschlags-
kräftige Bögen, die erst ab einer bestimmten KK vernünftig zu
spannen sind (siehe die Anmerkungen zur Fernwaffenliste auf
Seite 131). Zusätzliche Reichweite gibt es bei Bögen und Armbrüsten
nur durch teure Sonderanfertigungen (entweder ein persönlicher Bogen
(siehe dort) oder eine Scharfschützenarmbrust).

Bei einem Blasrohr kann zwar nicht die TP-Zahl des kleinen Pfeils
erhöht werden, jedoch steigt die Reichweite für je volle drei Punkte
KO über 12 (also bei 15, 18 und 21) um 10 Prozent. (Ein Kämpfer mit
hoher KO hat einfach 'mehr Puste'.)

Schleudern, Stabschleudern, Netze und die zwergische Fledermaus
profitieren nicht von hoher Körperkraft.

OPTIONAL: PERSÖNLICHE FERNWAFFE

Persönliche Fernwaffen sind Bögen oder Armbrüste, die speziell auf die
Körpermaße des Helden und seine Kraft ausgelegt, meist aus besse-
ren Materialien gefertigt und oft auch verziert sind. Nur Bögen, Arm-
brüste und Torsionswaffen eignen sich als persönliche Fernwaffe, die
natürlich nicht 'von der Stange' zu haben sind.

DER KAMPF ZU PFERD

Seit die Aventurier die Pferde zu Reittieren gezähmt haben, reiten sie
auf ihnen in die Schlacht.

Einige Völker Aventuriens, vor allem die Novadis, Steppenelfen und
Ferkinas, zeichnen sich durch eine meisterliche Beherrschung der
Reitkunst aus. Im mittelländischen Kulturkreis gilt der Ritter mit
Harnisch und Lanze als hohes (wenngleich oft schon eher älteres)
Krieger-Ideal. Daher ist der berittene Kampf keine Seltenheit in
Aventurien.

Für den Kampf zu Pferd gibt es zwei Aspekte mit allergrößter Bedeu-
tung: die Ausbildung des Kämpfers, dargestellt durch die Talente und
Sonderfertigkeiten, und das Reittier. Diese beiden Faktoren werden
hier im Folgenden zuerst vorgestellt.

Als mögliche Anpassung kann die KK-Schwelle (der Körperkraft-
Wert, der benötigt wird, um den Bogen komplett zu spannen, siehe
die Fernwaffenliste auf Seite 130) um maximal einen Punkt gesenkt
werden, ohne dass sich dadurch Trefferpunkte und Reichweite än-
dern.

Eine andere Anpassung ist die Verbesserung der Präzision: Ein ent-
sprechend personalisierter Bogen kann einen oder zwei Punkte Er-
leichterung bei Fernkampf-Proben mit sich bringen.

Jede Anpassung der Waffe verfünffacht den Preis, bei mehreren An-
passungen werden die Faktoren addiert, so dass also ein Langbogen
mit einer Senkung der KK-Schwelle um 1 und einer Erleichterung
der Fernkampfproben um 2 Punkte das 15-fache eines gewöhnlichen
Langbogens kostet.

Wir gehen davon aus, dass in jedem Elfenbogen diese Anpassungen
bereits vorgenommen sind; es ist also nicht möglich, einen Elfenbo-
gen nochmals zu 'personalisieren'.

Die Klingen einiger Wurfaffen können zwar auch verbessert wer-
den (höhere TP erzielen), aber diese Verbesserungen haben eher mit
Schmiedekunst als mit persönlicher Anpassung zu tun, weswegen Sie
die entsprechenden Angaben im Kapitel **Feuer und Eisen** ab Seite
185 finden.

OPTIONAL: FERNKAMPF UNTER WASSER

Wegen der höheren Dichte des Wassers sind alle Fernkampf-Proben
(außer solche mit speziellen Harpunen) unter Wasser prinzipiell um
3 Punkte erschwert; dazu kommen meist Verkleinerungen der Ziel-
größe um ein bis zwei Stufen wegen schlechter Sicht.

Wurfaffen mit Ausnahme von Speeren und Diskussen können un-
ter Wasser nicht eingesetzt werden, desgleichen sind Blasrohre und
Schleudern (auch Fledermaus, Netz, Lasso, Stabschleuder) nicht
verwendbar. Die Reichweiten aller verwendbaren Fernwaffen außer
der Harpune sind auf ein Viertel reduziert; die TP (wiederum mit
Ausnahme der Harpune) sind um 4 Punkte reduziert.

Holz- und Hornbögen sowie fast alle Arten von Sehnen sind nicht für
den Unterwassereinsatz gedacht und nehmen längerfristig Schaden,
ohne dass wir dies hier näher mit Regeln abdecken wollen. Prinzipiell
sind aber Bögen und Armbrüste mit den oben genannten Einschrän-
kungen verwendbar.

Ausweichen-Proben gegen Fernwaffen-Einsatz sind im Vergleich zu
Proben an Land um 4 Punkte erschwert.

Fernkampf vom Rücken eines Reittieres aus (z.B. bei einem krako-
nischen Haireiter) erfordert eine *Reiten*-Probe+6; die eigentliche
Schusswaffen-Probe ist um 5 Punkte erschwert.

REITPROBEN UND STÜRZE

In bestimmten Situationen muss ein Reiter eine *Reiten*-Probe ablegen,
um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Misslingt diese Probe,
so hat der Reiter sein Pferd nicht unter Kontrolle gebracht und verliert
eine Aktion. Geht die Probe um 10 Punkte oder mehr fehl (oder wird
gar ein Patzer gewürfelt), bedeutet das für den Reiter den Sturz vom
Pferd.

Die anwendbaren Zuschläge aus nebenstehender Tabelle werden
aufaddiert. Reiter mit der SF *Reiterkampf* dürfen die Erschwernisse
halbieren, mit der SF *Kriegsreiterei* sogar durch vier teilen. (In beiden
Fällen wird die Erleichterung durch ein geschultes Pferd mit vollen 3

SONDERFERTIGKEITEN FÜR DEN BERITTENEN KAMPF

Es gibt drei für den berittenen Kampf relevante Sonderfertigkeiten. Die SF *Reiterkampf* bildet die Grundlage und ist Voraussetzung für die nachfolgenden Sonderfertigkeiten *Kriegsreiterei* und *Turnierreiterei*.

REITERKAMPF

Reiter mit dieser Sonderfertigkeit müssen nur die Hälfte der Zuschläge hinnehmen, mit denen die *Reiten*-Proben im Kampf belegt sind. Ausgenommen hiervon sind nur Erschwernisse, die durch einen *angesagten Lanzenangriff* des Gegners entstehen können (siehe Seite 106). Weiterhin müssen Kenner dieser SF keine Probe würfeln, um ihr Pferd an den Gegner heranzubringen oder einen Lanzenangriff zu beginnen, außer sie beabsichtigen einen *angesagten Lanzenangriff*. Nur sie haben überhaupt die Möglichkeit, eigene Lanzenangriffe durch Ansagen riskanter und effektiver zu machen. Sie können bestimmte Manöver vom Pferderücken aus einsetzen. Im Kampf gegen Fußkämpfer vom Pferderücken aus sind alle Attacken um 3 Punkte erleichtert, außerdem richten Angriffe mit bestimmten Waffen (siehe Seite 104) 2 Trefferpunkte mehr an.

Anmerkung: Diese SF kann auch spezialisiert als *Reiterkampf (Streitwagen)* erlernt werden. In diesem Fall sind alle Talentproben *Reiten* durch *Fahrzeug lenken* zu ersetzen.

Voraussetzungen: TaW *Reiten* 7 (*Fahrzeug Lenken* 7)

Verbreitung: 5, bei allen Reiterkulturen und berittenen Kämpfern

Kosten: 200 AP

TURNIERREITEREI

Eine für einen professionellen Tjoster unverzichtbare Sonderfertigkeit. Alle *Lanzenreiten*-Proben sind für einen Turnierreiter um 5 Punkte erleichtert, die *Reiten*-Probe, um nach einem Treffer im Turnier im Sattel zu bleiben, ist um die Hälfte erleichtert. Bei

einem *Lanzenreiten*-Angriff darf der Reiter maximal eine Ansage in Höhe seiner *Lanzenreiten*-AT machen.

Voraussetzungen: TaW *Reiten* 10; SF *Reiterkampf*

Verbreitung: 3, bei klassischen Rittern

Kosten: 100 AP

KRIEGSREITEREI

Wer sich so weit mit seinem Pferd und dessen Verhalten im Kampf auskennt, dass er Übersicht und Ruhe bewahren kann, muss weiter reduzierte Zuschläge bei Kampfaktionen mit dem Pferd bzw. vom Pferderücken aus in Kauf nehmen: Die Zuschläge werden geviertelt. Außerdem erlaubt diese SF den Einsatz bestimmter Manöver (*Niederreiten*, *Hufschlag* und *Trampeln*) des Pferdes und vieler Kampfmanöver gegen andere Reiter (siehe Seite 103), die anderen berittenen Kämpfern verschlossen bleiben.

Das Pferd eines Kriegsreiters erhält 3 Punkte Erleichterung auf seine Paraden.

Anmerkung: Diese SF kann auch spezialisiert als *Kriegsreiterei (Streitwagen)* erlernt werden. In diesem Fall sind alle Talentproben *Reiten* durch *Fahrzeug Lenken* zu ersetzen.

Voraussetzungen: TaW *Reiten* 10, SF *Reiterkampf*

Verbreitung: 3, bei Reiterkulturen und den Veteranen beritten kämpfender Professionen

Kosten: 300 AP

WEITERE SONDERFERTIGKEITEN

Aufmerksamkeit, *Kampfreflexe* und *Kampfgespür* können auch vom Pferderücken aus Wirkung entfalten, *Rüstungsgewöhnung I–III* gelten ebenfalls. Zu den möglichen Aktionen von Reitern (und den damit verbundenen SF) siehe Seite 101. Für Fernkämpfer zu Pferd ist die SF *Berittener Schütze* relevant (siehe Seite 95).

Punkten berechnet, weswegen es sich empfiehlt, den Bonus erst nach dem Reduzieren der Erschwernisse einzuberechnen.)

SITUATIONEN FÜR DIE PROBE

Reiten-Proben werden generell abgelegt:

- zu Beginn des Kampfes, um die Initiative zu ermitteln (bei Misslingen reduzierte Handlungsmöglichkeiten).
- wenn der Reiter einen Treffer erlitten hat (bei Misslingen Sturz vom Pferd).

MODIFIKATOREN FÜR DIE REITEN-PROBE

Ungearbeitetes Pferd:	+6
Unerfahrenes Pferd:	+3
Erprobtes Pferd:	+0
Geschultes Pferd:	-3
Ohne Sattel oder Steigbügel:	+6
Freihändig lenken:	+4
Anreiten gegen mehrere Gegner:	+3 pro Gegner
Behinderung des Reiters:	+ (BE -2)
Wunden des Reiters:	+3 pro Wunde
Wunden des Reittiers:	+3 pro Wunde
nachdem der Reiter einen Treffer erlitten hat:	+ erlittene SP
nachdem das Reittier einen Treffer erlitten hat:	+ erlittene SP
Unwegsames Gelände:	+1 bis +6

- wenn das Reittier einen Treffer erlitten hat (bei Misslingen Sturz vom Pferd).
- wenn der Reiter die Aktionen *Sprinten*, *Position* oder *Bewegen* (bei mehr als 90° Drehung) einsetzen will.
- bei einem *gezielten Ausweichen* des Pferdes im Kampf.
- beim Lanzengang (Seite 105).

STURZ

Bei einem Sturz vom Pferd erleidet der Reiter 2W6+4 SP(A), gegen die ihn Rüstung nicht schützt. Wenn ihm eine *Körperbeherrschungs*-Probe (erschwert um die momentane GS des Pferdes und – wie üblich – die doppelte BE des Reiters) zum geschickten Abrollen gelingt, reduziert sich der Schaden auf 1W6+4 SP(A). Auf jeden Fall liegt er erst einmal *Liegende und kniende Helden* (siehe Seite 57) und muss die entsprechenden Mali hinnehmen; er würfelt seine Initiative mit einem Abzug von 5 Punkten als Fußkämpfer neu aus.

INITIATIVE UND AKTIONEN VON REITERN

Die Initiative von Reitern wird zu Kampfbeginn ermittelt, indem jeder Kämpfer zu Pferd eine *Reiten*-Probe ablegt und die Hälfte der TaP* zu seinem Initiative-Basiswert addiert. Misslingt diese Probe, kann der Reiter sein Tier in dieser Kampfrunde nicht zum Kampf positionieren und daher keine Angriffsaktionen ausführen, kann sich aber gegen Angriffe mit Abwehraktionen wehren.

DAS REITTIER

Auch wenn in diesem Kapitel regelmäßig vom 'Kampf zu Pferd' die Rede ist, so umfassen diese Regeln auch alle anderen möglichen Reittiere, vom Kamel über Esel bis zu goblinischen Reit-Wildschweinen. Diese Reittiere können vier Ausbildungsstufen aufweisen:

 **Ungearbeitet:** Ein Tier, dem Sattel, Zaum und Geschirr, geschweige denn ein Reiter auf dem Rücken noch völlig unbekannt sind; oftmals ein Jungtier. Alle *Reiten*-Proben sind pauschal um 6 Punkte erschwert; zu Beginn eines Kampfes und jedes Mal, wenn das Pferd Schaden erleidet, muss es eine Probe mit einem W20 auf seine Loyalität (LO) ablegen, die um die erlittenen SP erschwert ist, bei deren Misslingen es durchgeht, vom Kampfplatz flieht und versucht den Reiter abzuwerfen (die Reihenfolge kann variieren). Die LO-Werte für Pferde finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica**, für ungearbeitete Pferde reichen sie von 5 (Orkpony) bis 10 (novadisches Shadif).

 **Unerfahren:** Ein unerfahrenes Tier versteht einfache Befehle und hat sich bereits an Sattel und Reiter gewöhnt, nicht aber an Kampfsituationen. Deswegen sind alle *Reiten*-Proben im Kampf um 3 Punkte erschwert. Es kann keine Aktionen im Kampf durchführen außer den Reiter zu tragen.

 **Erprobt:** Erprobte Pferde sind ruhige und gehorsame Tiere, oft schon in höherem Lebensalter. *Reiten*-Proben werden weder erschwert noch erleichtert. Die Angriffsarten *Niederreiten*, *Sturmangriff* und *Lanzenreiten* sind mit erprobten Pferden möglich.

 **Geschult:** Die höchste Ausbildungsstufe für Pferde. In der Regel werden diese 'Streitrosser' viele Jahre lang intensiv ausgebildet und erzielen Höchstpreise auf Pferdemarkten – wenn sie nicht in den ritterlichen Ställen stehen oder einem berühmten Novadi-Reiter gehören. Im Folgenden betrachten wir alle Pferde als geschult, die eine der genannten Ausbildungsvarianten durchlaufen haben: [Leichtes, Mittelschweres, Schweres] *Streitross*, [Novadisches, Tulamidisches] *Kriegspferd* und *Streitwagenpferd*. Alle *Reiten*-Proben sind um 3 Punkte erleichtert. Geschulte Pferde beherrschen die komplette Bandbreite möglicher Kampfmanöver und lassen sich bereitwillig in einen Harnisch rüsten.

Einige beispielhafte Reittiere finden Sie in der folgenden Tabelle; mehr zu aventurischen Pferden und ihrer Ausbildung (und damit speziell zu den Fähigkeitsstufen) finden Sie im Band **Zoo-Botanica Aventurica**. Nicht aufgeführt sind hier die (wie erwähnt: seltenen) Kriegselefanten, Reit-Elche und die Reit-Wildschweine der wilden Goblins.

Sie finden weitere Details zur Ausbildung zum Streitross (und anderen spezialisierten Einsatzgebieten) sowie Angaben zu den

REITTIERE

	Reitpferd	Rennpferd	Streitross	Pony	Esel	Kamel
INI	8+1W6	9+1W6	7+1W6	8+1W6	7+1W6	7+1W6
AT	11	11	12	10	8	9
PA	8	8	6	8	6	5
LE	58	57	85	40	35	70
WS	10	9	13	10	8	10
RS	1	1	1	1	1	1
TP	1W6+2	1W6+2	2W6+5	1W6+1	1W6+1	1W6+2
GS	11/13	15/19	7/12	6/11	5/-	12/14
AU	7/5	9/7	6/4	7/5	6/-	9/5
MR	8	8	10	6	4	8
TK	150	120	200	60	120	280
ZK	275	-	480	150	150	-
LO	15	17	18	14	14	14
Preis (D)	200	750	500	120	100	175

Beim 'Streitross' handelt es sich um ein als *Schweres Streitross geschulten Tralopper*, beim 'Rennpferd' um einen auf als *Rennpferd geschulten Shadif*, alle anderen Tiere sind *erprobt*: das Reitpferd ist ein *Warunker*, das Pony ein *Maraskan- oder Zwergenpony*, der Esel ein kleiner *Mherwati*, das Kamel ein *Qai'Chelar*.

AT und TP stehen für Angriffe mit den Hufen (Hufschlag / Trampeln). WS ist die Wundschwelle, RS der natürliche RS des Pferdes, zu dem noch ein Rosspanzer kommen kann, siehe unten. GS ist die Geschwindigkeit im Trab / im Galopp. AU nennt die Anzahl an Spielrunden, die ein berittenes Tier in Trab/Galopp durchhalten kann. TK heißt Tragkraft und ist in Stein angegeben; ZK steht für Zugkraft (ebenfalls in Stein). LO ist die Loyalität des Tieres.

einzelnen Pferderassen in der **Zoo-Botanica Aventurica** auf den Seiten 22ff.

PFERDERÜSTUNG

Nur *geschulte* Pferde können wattierte oder metallene Rüstungen tragen. Sie schützen mit 2 bzw. 3 Punkten RS (und bewirken 1 bzw. 2 Punkte BE, die die Geschwindigkeit des Pferdes senken) und kosten im Falle eines guten Rossharnischs bis zu 500 Dukaten. Es gibt lederne Rüstungsteile für Rücken, Brust, die Flanken oder die Läufe, die von allen Pferden außer *ungearbeiteten* angelegt werden können. Der Schutz beträgt RS 1, die BE 0, die Kosten liegen bei wenigen Dukaten.

Modifiziert wird die ermittelte Initiative durch die INI-Modifikatoren von Waffen und Schilden in ihrem vollen Umfang, durch die BE jedoch nur zur Hälfte; die SF *Kampfreflexe* und *Kampfgespür* sind anwendbar.

Grundsätzlich steht Reitern fast die gleiche Auswahl von Angriffs- und Abwehraktionen sowie längerfristigen Handlungen zu wie Fußkämpfern:

 Mögliche Freie Aktionen sind: *Schritt (des Pferdes)*, *Drehung (des Pferdes)*, *Rufen*, *Waffe fallen lassen* und *Artefakt aktivieren*.

 Attacke und Parade sind gewöhnliche Angriffs- bzw. Abwehraktionen. Nicht möglich sind die Manöver *Ausfall*, *Festnageln*, *Finte*, *Formationsparade*, *Spießgespann* und *Windmühle*. Der Einsatz von

Parierwaffen und die Manöver *Binden*, (*Meisterliches*) *Entwaffnen*, *Gegenhalten*, *Gezielter Stich*, *Halbschwert*, *Klingensturm*, *Klingenwand*, *Meisterparade*, *Todesstoß*, *Umreißen* und *Waffe zerbrechen* sind nur gegen andere Reiter und nur bei Kenntnis der SF *Kriegsreiterei* möglich. Es gibt keine Zusatzaktionen aus *Beidhändiger Kampf II*, *Parierwaffen II*, *Tod von Links* oder *Schildkampf II*. Um Aktionen umwandeln oder den *Defensiven Kampfstil* einsetzen zu dürfen, ist die SF *Reiterkampf* notwendig. Zu *Sturmangriffen* und *Gegenhalten* siehe Seite 104 bzw. Seite 68.

 Weitere mögliche einfache Aktionen sind: *Bewegen* (bei mehr als 90° Drehung ist eine *Reiten*-Probe erforderlich), *Sprinten* (*Reiten*-Probe) und *Position* (*Reiten*-Probe).

 **Ausweichen** ist stets ein *Gezieltes Ausweichen* des Pferdes, was eine *Reiten*-Probe erfordert, die gegen andere Reiter und gegen Fußkämpfer mit Nahkampfwaffe um 4 Punkte, gegen Fußkämpfer mit Stangenwaffe um 8 Punkte und im Lanzengang um 5 Punkte plus weitere Modifikationen (siehe Seite 66) erschwert ist. Diese Zuschläge werden durch *Reiterkampf* bzw. *Kriegsreiterei* nicht reduziert. Der INI-Verlust entspricht dem des Gezielten Ausweichens zu Fuß.

 Mit der Aktion *Orientieren* darf ein Reiter die *Reiten*-Probe zur INI-Bestimmung wiederholen und das bessere Ergebnis werten. Die IN-Probe zum *Orientieren* ist wegen der besseren Übersicht um 1 Punkt erleichtert.

 **Zaubern** vom Pferderücken aus sollte je nach Situation gewertet werden, ebenso wie *Gegenstand benutzen* und *Talenteinsatz*; teilweise sind diese Aktivitäten für Reiter nicht möglich.

 Eine Waffe aus einer Sattelscheide zu ziehen dauert so lange, wie die Waffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen (in der Regel eine Aktion); die SF *Schnellziehen* kann angewendet werden.

 Um eine Lanze einzulegen (also von vertikaler Haltung in horizontale Angriffsposition zu bringen), sind zwei Aktionen nötig.

 **Nachladen** einer Fernkampfwaffe auf dem Rücken eines Reiters erfordert die anderthalbfache Zahl von Aktionen wie am Boden (siehe auch **Fernkampf vom Pferderücken**, Seite 98) und ist nicht mit allen Fernwaffen möglich: Reiter sind nicht in der Lage, eine Windenarmbrust zu spannen oder einen Bogen zu beschnen. Langbögen, Stabschleudern und Arbalonen können nicht vom Pferderücken aus eingesetzt werden.

BEHINDERUNG

Die effektive Behinderung (eBE) für Kampffaktionen eines Reiters ist dadurch, dass er seine Rüstung nur noch zu Teilen selbst schleppen muss, halbiert; beim *Lanzenreiten* (dem Angriff mit der eingelegten Lanze selbst) kommt überhaupt keine BE zum Tragen. Für *Reiten*-Proben gilt eBE: BE-2. Bei allen anderen Talentproben wird die jeweils angegebene eBE verwendet.

ZWEIHAND-WAFFEN UND SCHILDE IM REITERKAMPF

Üblicherweise werden vom Pferderücken aus nur Einhandwaffen verwendet. Es ist möglich, auch vom Pferderücken aus Zweihandwaffen einzusetzen oder mit Einhandwaffe und Schild zu kämpfen, jedoch sind alle *Reiten*-Proben dann um 4 Punkte erschwert, da der Reiter das Pferd nur mit Gewichtsverlagerung und Schenkeldruck lenkt (Erleichterungen aus *Reiterkampf* und *Kriegsreiterei* gelten); Attacken und Paraden mit der Waffe sind alle um jeweils 3 Punkte erschwert, für Kenner der SF *Kriegsreiterei* immer noch um -1/-1. (Zu den Sonderregeln für den Lanzengang siehe Seite 105.) Schild-Paraden sind natürlich nur möglich, wenn der Angriff von derjenigen Seite kommt, auf der der Reiter den Schild trägt. Ansonsten muss er mit der Waffe parieren. (Die AT-Abzüge durch den Schild gelten in diesem Fall dennoch, da der Schild den Reiter in seiner Beweglichkeit einschränkt.)



Angriffe mit Zweihandwaffen gegen einen Fußkämpfer sind um 8 Punkte erschwert. Speere können einhändig geführt werden, für sie gelten dann die Regeln von Seite 122.

REITER GEGEN REITER

Wenn zwei Reiter im Nahkampf gegeneinander antreten, dann gelten folgende Regeln: Noch vor dem ersten Schlagwechsel legen beide Kämpfer eine *Reiten*-Probe ab, um nachzuweisen, dass sie ihre Pferde ohne Zwischenfälle an den Gegner heranlenken – das heißt, auf die gewünschte Distanzklasse an den feindlichen Reiter heranbringen – können. Misslingt die Probe, gelingt es dem Reiter nicht, sein Pferd so an den Kontrahenten heranzuführen, dass er zuschlagen kann (was dem Gegner jedoch durchaus gelingen mag). Er muss eventuell einen Angriff hinnehmen, den er nur um 8 Punkte erschwert parieren kann (wenn die Probe des Gegners glückt) und kann dann sein Manöver wiederholen. Dieses *Anreiten* verbraucht eine Aktion. Dies ist gleichzeitig auch die *Reiten*-Probe, mit der die Initiative des Reiters festgestellt wird (s.o.). Für Kenner der SF *Kriegsreiterei* ist keine Probe zum Anreiten nötig (wohl aber die zur Bestimmung der INI).

Sobald beide Reiter ihr Pferd in die richtige Position gebracht haben, kämpfen sie nach den gewöhnlichen Kampfregeln, jedoch mit dem oben genannten, eingeschränkten Repertoire an Möglichkeiten. Der Angriff zum *Niederwerfen* kann dazu verwendet werden, einen Reiter vom Pferd zu stoßen, ansonsten gelten für dieses Manöver die gleichen Regeln wie bei einem Fußkämpfer.

Die Regeln für Patzer bedürfen besonderer Interpretation (und sollten auch Schaden für das Pferd beinhalten, vergleiche Seite 84).

Der Reiter kann auch eine Attacke gegen das Reittier des Gegners führen (was in Kriegerkreisen als 'unsportlich' bis unehrenhaft gilt, für einen Novadi ein Grund zu Rachedrohungen und für Anhänger Rahjas ein Frevel ist): Wenn diese Attacke gelingt und nicht vom Gegner pariert wird (die Parade ist um 2 Punkte erschwert), sind die TP natürlich von den LeP des Reittiers abzuziehen (natürlichen RS und eventuellen RS durch einen Rosspanzer beachten).

Immer, wenn ein Reiter oder sein Reittier in diesem Kampf Schadenpunkte hinnehmen müssen, wird wieder eine *Reiten*-Probe fällig, die bestimmt, ob der Reiter sich im Sattel halten kann. Diese Probe ist um die Anzahl der erlittenen SP (des Reiters oder Pferdes) erschwert.

REITER GEGEN FUßKÄMPFER

Der Kampf beginnt wie üblich in der höchsten, den Waffen der Kämpfer möglichen Distanzklasse.

Ein Reiter kann mit Waffen der Distanzklasse *Handgemenge* keine Angriffe gegen Fußkämpfer ausführen; Angriffe mit Zweihandwaffen sind um 8 Punkte erschwert. Für Speere gelten die Regeln von Seite 122. Der Reiter kann die Distanzklasse mittels einer *Reiten*-Probe +8 ändern.

Wenn sowohl Reiter als auch Fußkämpfer mit gewöhnlichen Waffen der Distanzklasse *Nahkampf* ausgerüstet sind, wird der Kampf nach den üblichen Regeln ausgewürfelt, der Fußkämpfer muss jedoch einen Zuschlag von

3 Punkten zu seinen AT-Würfen in Kauf nehmen, wenn er den Reiter treffen will. Will er das Pferd treffen, ist die AT um 3 Punkte erleichtert.

Für den Reiter gelten die oben genannten Bedingungen: *Reiten*-Proben bei Kampfbeginn und bei Verwundungen von Reiter und/oder Pferd. Für einen Reiter mit der Sonderfertigkeit *Reiterkampf* sind die Attacken gegen den Fußkämpfer um 3 Punkte erleichtert. Von solcherart geübten Kämpfern geführte Hieb Waffen, Säbel und Schwerter richten vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer 2 Trefferpunkte mehr an. Der Reiter kann seinen Schild natürlich nur gegen Gegner auf seiner Schildseite einsetzen; der AT-Abzug gilt jedoch in vollem Umfang. Welche Aktionen für den Reiter möglich sind, finden Sie auf Seite 102.

Der Reiter kann sein Pferd zu einem der Manöver *Niederreiten*, *Sturmangriff*, *Hufschlag* oder *Trampeln* bewegen. Für diese Manöver siehe die nachfolgenden Regeln.

Führt der Fußkämpfer eine Waffe der Distanzklasse *Stangenwaffe* oder *Pike*, erleidet er keine Einbußen auf seinen AT-Wurf.

Angriffe gegen den Reiter kann dieser mit seiner Parade abwehren. Angriffe gegen das Pferd müssen von selbigem pariert (das heißt: ausgewichen) werden. (Je nach anvisierter Zone des Pferdes mag auch eine erschwerte PA des Reiters möglich sein.)

NIEDERREITEN

Für das Manöver *Niederreiten* benötigt der Reiter die Sonderfertigkeit *Kriegsreiterei* und ein zumindest *erprobtes* Pferd. Die Anlauf-Distanz beträgt so viele Schritt wie die GS des Pferdes angibt, der Reiter muss mit einer *Reiten*-Probe +6 anstelle einer Attacke anreiten. Die DK des *Niederreiten*-Angriffs ist N.

Der Verteidiger kann einer solchen Attacke ausweichen (es gelten die Modifikatoren für die Distanzklasse *Nahkampf*). Sagt er ein *Gezieltes Ausweichen* +8 an und gelingt das Manöver, hat er die Möglichkeit zu einem Passierschlag gegen Reiter oder Pferd. Der Verteidiger kann sich auch entschließen, dem Angriff mit *Auflaufenlassen*, einer Variante des Manövers *Gegenhalten* (Seite 68) zu begegnen (eine übliche Vorgehensweise bei einer Spieß-Formation, siehe Seite 68) oder hoffen, dass der Angriff misslingt, was dem Fußkämpfer wiederum die Möglichkeit zum Passierschlag eröffnet.

Niederreiten verursacht so viele TP, wie in der Tabelle auf Seite 106 angegeben sind und ist automatisch ein Angriff zum *Niederwerfen* (siehe Seite 63).

STURMANGRIFF

Wenn ein Reiter seine Handwaffe aus vollem Galopp gegen einen Gegner schwingt, richtet er zusätzlichen Schaden an, der aus der schieren Wucht seines Angriffs resultiert. Hierfür muss er *nicht* über die Sonderfertigkeit *Sturmangriff* verfügen, wohl aber den *Reiterkampf* beherrschen, und außerdem muss er eine Waffe führen, mit der ein Sturmangriff möglich ist. Lanzenangriffe werden gesondert behandelt, siehe unten. Die Trefferpunkte steigen (zusätzlich zu den 2 Punkten, die der Reiter ohnehin bereits erhält) um die halbe GS des Pferdes. Ein Schwert vom Rücken eines galoppierenden Reitpferdes aus (GS 14) richtet also im Sturmangriff 1W6+13 TP an.

Ein Sturmangriff ist eine Aktion *Bewegen*, der sofort eine Aktion *Angriff* folgt; dies bedeutet auch, dass ein Reiter während eines Sturmangriffs nicht parieren kann. Um einen erfolgreichen Sturmangriff durchzuführen, muss das Pferd eine Strecke von GS Schritt im Galopp zurückgelegt haben, dem Reiter muss eine *Reiten*-Probe +6 und schließlich eine AT +4 gelingen (hierbei ist die Erleichterung im Kampf gegen Fußkämpfer bereits eingerechnet). Dieser Angriff darf nur eine gewöhnliche Attacke, ein *Wuchtschlag*, ein Angriff zum *Niederwerfen* oder ein *Hammerschlag* sein.

Die Parade des Fußkämpfers gegen einen solchen Sturmangriff ist um 4 Punkte erschwert, für Schildträger um 2 Punkte, jedoch setzen diese

ihren Schild damit einer Belastung aus, die einen Bruchtest (siehe Seite 85) erfordert. Wenn der Fußkämpfer auf seine Abwehraktion verzichtet (ein überaus tapferes, wenn auch unkluges Verhalten, das er vor dem gegnerischen AT-Wurf ansagen und durch eine gelungene MU-Probe nachweisen muss) oder wenn ihm ein *Gezieltes Ausweichen*-Manöver +8 gelingt, hat er die Möglichkeit zu einem *Passierschlag*, den der Reiter nicht parieren kann. Ist der Fußkämpfer mit einer Stangenwaffe oder Pike ausgerüstet, kann er ein *Auflaufenlassen*-Manöver (Seite 69) versuchen.

HUF SCHLAG UND TRAMPELN

Geschulte Streitrosser sind in der Lage, auf Befehl auch eigenständige Angriffe auszuführen: das Schlagen mit den Vorderhufen (wobei das Ross bisweilen auf den Hinterbeinen dem Gegner entgegen springt), das Auskeilen mit der Hinterhand oder das Trampeln auf einem gestürzten oder niedergerittenen Gegner. Allerdings muss auch der Reiter in der Lage sein, die richtigen Befehle dafür zu geben: Er muss die Sonderfertigkeit *Kriegsreiterei* beherrschen und dafür eine Aktion aufwenden.

Für all diese Zwecke hat das Pferd einen eigenen AT-Wert, jedoch muss dem Reiter eine *Reiten*-Probe+6 gelingen, um das Pferd zu einem solchen Angriff zu bringen.

Ein Pferd kann – zusätzlich zu eventuellen weiteren Aktionen des Reiters – einen Angriff dieser Art pro Runde ausführen, dann jedoch keine Aktion *Bewegen* mehr ausführen. Die Kontrolle des Pferdes zählt für den Reiter als eine Aktion *Position*.

Eine Hufschlag-/Auskeilen-Attacke ist gegen alle Fußkämpfer und gegnerische Reittiere in Reichweite möglich und verursacht die in der Tabelle *Reittiere* angegebenen TP. Einem solch heftigen Angriff muss (*gezielt*) *ausgewichen* werden (Distanzklasse *Nahkampf*), ebenfalls möglich ist eine *Schildparade*. Auf jeden Fall zählt ein solcher Treffer als Angriff zum *Niederwerfen* (auch bei gelungener Schildparade, dann allerdings ohne Schaden). Ein attackiertes Pferd verwendet hierfür seinen PA-Wert, wenn es den Angriff bemerken konnte; der Reiter muss auch bei Gelingen der PA eine *Reiten*-Probe ablegen, um im Sattel zu bleiben (und natürlich eine um die SP der Pferdes erschwerte, falls das Reittier getroffen wurde).

Ein Trampeln-Angriff ist möglich gegen jegliche Gegner in Reichweite, die am Boden liegen; dieser Angriff verursacht doppelt so viele TP wie in der Tabelle *Reittiere* angegeben (also 2W6+5 TP für ein durchschnittliches Streitross). Ein Opfer eines Trampeln-Angriffs kann diesem nur mit einem *Ausweichen*-Manöver +8 entkommen.

Die Angriffsart *Hufschlag* ist nur mit geschulten Pferden, der Angriff *Trampeln* nur mit geschulten Pferden oder Elefanten möglich.

VERTEIDIGUNG DES PFERDES

Gegen Angriffe von Fußkämpfern muss sich das Pferd selbst verteidigen und eine PA würfeln. Besitzt der Reiter die Sonderfertigkeit *Kriegsreiterei*, ist diese PA um 3 Punkte erleichtert. Dieses Manöver verbraucht für den Reiter eine Aktion *Position*. (Je nach anvisierter Zone des Pferdes mag auch eine erschwerte PA des Reiters möglich sein.)

DETAILLIERTE REGELN

Diese Regeln sind eine vereinfachte Version der ausführlichen Pferdekampf-Regeln aus der *Zoo-Botanica Aventurica*. Dort finden Sie weitere Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten, auf die geschulte Kriegspferde eigens dressiert werden können.

MANÖVER DES FUßKÄMPFERS

Der Fußkämpfer kann fast alle Manöver einsetzen, die er besitzt, es gibt jedoch ein paar Besonderheiten:

 Nicht erlaubt sind die Manöver *Ausfall*, *Niederwerfen* und *Umreißen*. Führt der Fußkämpfer einen Hakenspieß oder eine andere *Infanteriewaffe*, die über Haken verfügt, kann er den Reiter vom Pferd reißen, sofern er die Sonderfertigkeit *Umreißen* besitzt (siehe dazu unten).

 Führt der Fußkämpfer eine Waffe mit den Distanzklassen *Stangenwaffe* oder *Pike*, besteht die Möglichkeit, den Reiter in einer für ihn ungünstigen Distanzklasse abzufangen und sowohl normale Attacken des Reiters mit *Gegenhalten* zu kontern als auch *Niederreiten* und *Sturmangriffe auflaufen zu lassen* (Seite 69). Fußkämpfer mit dem Manöver *Formationsparade* können gegen Reiter ihre besondere Stärke ausspielen.

EINEN REITER VOM PFERD REIßEN

Sofern der Fußkämpfer eine geeignete Waffe (insbesondere den Hakenspieß, aber auch Glefte oder Hellebarde) und die Sonderfertigkeit *Umreißen* besitzt, kann er versuchen, den Reiter vom Pferd zu holen. Dieses Manöver folgt den regulären Regeln fürs *Umreißen* (siehe Seite 65), mit der Ausnahme, dass der Reiter nur mit einer PA +8 parieren kann, da Ausweichen auf dem Pferderücken generell unmöglich ist und *Beinarbeit* aus naheliegenden Gründen auch nicht erlaubt ist. Für den Sturz vom Pferd erleidet der Reiter Schaden (siehe oben).

LANZENGANG UND Tjoste

Die übliche 'Erstschlagswaffe' der Kavallerie – egal, ob Leichte oder Schwere Reiterei – ist immer noch die lange Reiterlanze, und nur wenige Veteranen der Fußtruppen bringen den Mut auf, sich einem massierten Lanzenangriff entgegenzustellen. Bei den Novadis ist die vielseitig verwendbare Dschadra als Reiterlanze beliebt, und notfalls lassen sich sogar Speere von 2 Schritt Länge oder mehr als improvisierte Lanzen verwenden.

Eine Kriegslanze wiegt knapp 4 Stein (150 Unzen) und kostet 120 Silbertaler, eine Turnierlanze 3 Stein (120 Unzen) und 50 Silbertaler; für die vielseitig verwendbare Dschadra gelten 2 Stein (80 Unzen) und 120 Silbertaler.

Zur Erinnerung: Der AT-Wert im *Lanzenreiten* (einer reinen Angriffstechnik) berechnet sich, indem der komplette

TaW zum AT-Basiswert addiert wird. *Lanzenreiten* hat eine effektive Behinderung von 0, das heißt, Behinderung durch Rüstung kommt nicht zum Tragen.

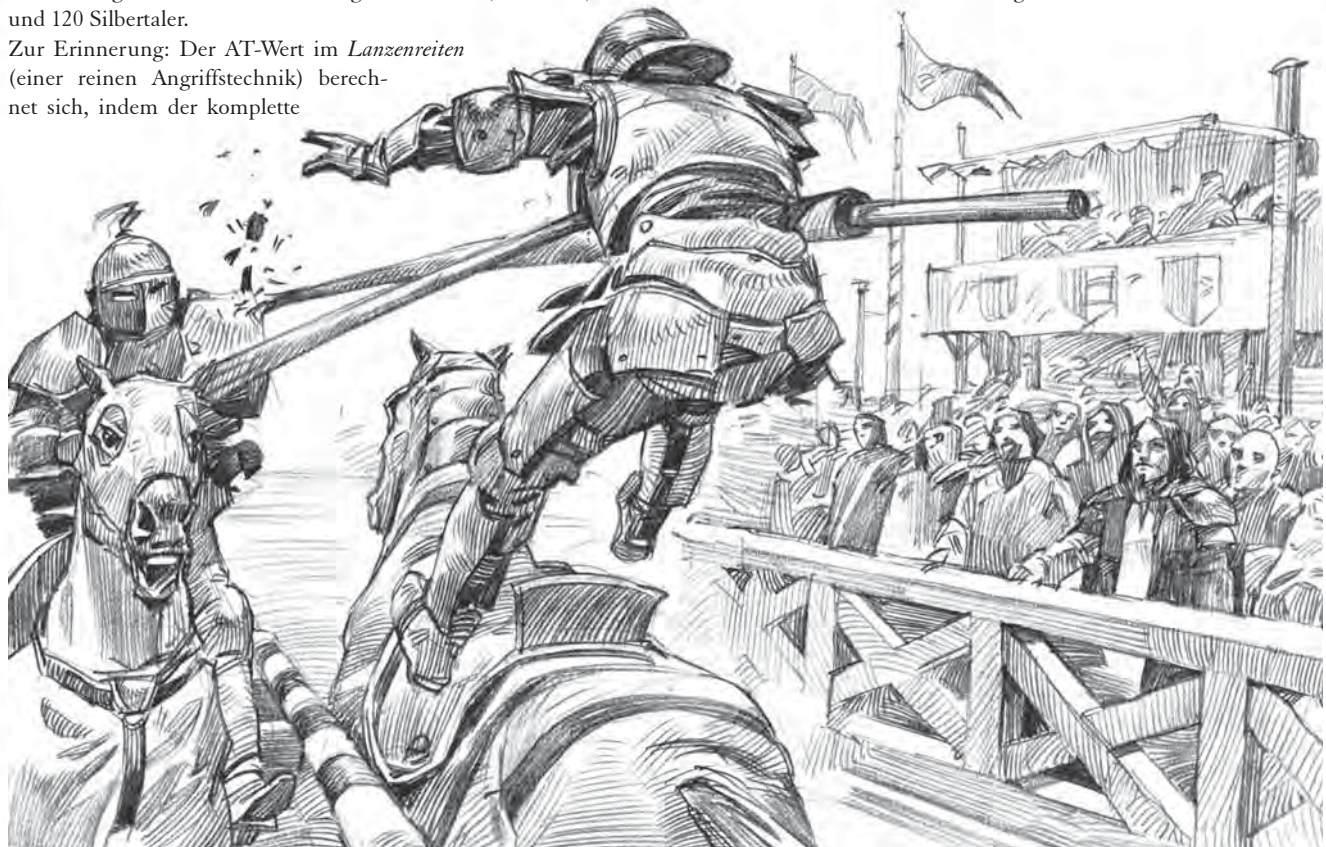
Eine Turnierlanze muss einen Bruchtest bestehen, wenn es dem Getroffenen nicht gelingt, wenigstens die Hälfte der erzeugten TP mit seinem Schild abzufangen (s.u.). Eine Kriegslanze muss einen Bruchtest bestehen, wenn mit ihr mehr als 20 TP angerichtet werden, bei einer Dschadra sind es 15 TP; beide Waffen zerbrechen automatisch, wenn sie mit Wucht in den Boden gerammt werden, also speziell, wenn sie ein Ziel in Bodennähe (liegende Gegner, Hasentiere, Schlangen) verfehlen. In diesem Fall muss dem Reiter sofort eine *Reiten*-Probe +8 gelingen (mit SF *Reiterkampf*: +4), um nicht aus dem Sattel gehoben zu werden. Ein Lanzenangriff zählt immer automatisch als Angriff zum *Niederwerfen*.

LANZENANGRIFF GEGEN FUßKÄMPFER

Um einen Fußkämpfer mit einer Lanze zu treffen, muss dem Reiter zuerst eine einfache *Reiten*-Probe gelingen, um das Pferd auf den richtigen Kurs zu bringen (diese Probe entfällt für Reiter mit der SF *Reiterkampf*), und sodann ein *Lanzenreiten*-Angriff. Diese Attacke wird ähnlich gehandhabt wie ein Angriff mit Fernwaffen; die Probe wird um die in der unten stehenden Tabelle *Lanzenreiten* angegebenen Werte modifiziert, wobei alle zutreffenden Angaben aufaddiert werden. Misslingt ein Lanzenangriff, so benötigt der Reiter eine unmodifizierte *Reiten*-Probe, um im Sattel zu bleiben, und mindestens zwei Aktionen *Bewegen*, um sein Pferd zu wenden und zu einem erneuten Angriff zu bewegen. Ein Patzer beim Lanzenangriff bedeutet immer, dass der Lanzenreiter vom Pferd gestürzt ist (siehe Stürze auf Seite 144). Die erzielbaren Trefferpunkte für den Lanzenstoß entnehmen Sie der *Treffertabelle für Reiterangriffe*.

Der Fußkämpfer hat drei Möglichkeiten zur Verteidigung:

 Er kann (*Gezielt*) *Ausweichen*; das Manöver ist um 4 Punkte erschwert; der Modifikator nach Distanzklasse kommt nicht zur Anwendung.



Er kann eine *Schildparade* versuchen, dies ist wegen der Wucht des Angriffs um 8 Punkte erschwert.

Mit einer *Infanteriewaffe* oder einem *Speer* (speziell der Pike) besteht die Möglichkeit des *Gegenhaltens* (siehe Seite 68).

Auch bei Gelingen des Lanzenangriffs muss der Reiter seine Lanze loslassen, da eine feststeckende Lanze in sonst aus dem Sattel katalpultieren würde.

LANZENGANG ZWEIER REITER

Der einzige Unterschied zwischen einem Turnier mit stumpfen Lanzen und dem Kriegsfall ist der Untergrund. Beim Turnier wird davon ausgegangen, dass es sich um eine Tjoste nach festen Regularien handelt, die auf einer eigens dafür hergerichteten Turnierbahn mit Mittelbande ausgetragen wird. Auf dem Schlachtfeld müssen die Kämpfer ohne Orientierungshilfe die Pferde heranzuführen.

Der Ablauf eines Lanzengangs gestaltet sich wie folgt:

Die *Initiative* ist ziemlich belanglos, sofern sich kein weiterer Kämpfer einmischt. Beide Kontrahenten treffen zur selben Zeit aufeinander, ihre Angriffsaktionen erfolgen also gleichzeitig. In der Schlacht sollte sie vorsichtshalber dennoch ausgewürfelt werden, vor allem, wenn Lanzen deutlich unterschiedlicher Länge (Dschadra gegen Kriegslanze) aufeinandertreffen. In diesem Fall erfolgen die Angriffsaktionen nacheinander, was wir einfach dadurch simulieren, dass die kürzere Lanze eine Erschwerung von 4 Punkten auf ihren Angriffswurf erhält.

Die BE spielt beim Lanzenangriff keine Rolle, bei den dazugehörigen *Reiten*-Proben dagegen sehr wohl (mit eBE = BE-2).

Zum korrekten Heranzuführen des Pferdes muss beiden Kontrahenten eine *Reiten*-Probe gelingen. Im Turnier ist sie nicht erschwert, im Kriegsfall um +3. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Reiter nicht in der Lage ist, den Reiterangriff durch eine Ansage zu erschweren. Besitzt der Reiter gar keine der Reiterei-Sonderfertigkeiten, gelingt nicht einmal der Anritt und er kann seine Lanze nicht in Position bringen und im folgenden Lanzengang nur verteidigen – im Turnier ist ihm Hohn und Spott gewiss (zweimaliges misslungenes Anreiten bedeutet den Verlust des Lanzengangs und unsterbliche Blamage), in der Schlacht vermutlich der Tod.

Beide Kontrahenten würfeln nun gleichzeitig ihren *Lanzenangriff*, der den Angaben in der nebenstehenden Tabelle entsprechend üblicherweise um 7 Punkte erschwert ist (+5 für den Reiter als Ziel, +2 für die Bewegung). Sind die vorangegangenen *Reiten*-Proben gelungen, kann der *Lanzenangriff* durch eine Ansage erschwert werden. Die obere Grenze sind die TaP* der vorhergegangenen *Reiten*-Probe. Reiter mit der SF *Turnierreiterei* erhalten einen AT-Bonus von 5 Punkten und können Ansagen in Höhe ihres TaW *Lanzenreiten* tätigen. Im Turnier führt ein Angriff gegen das Reittier des Gegners zur sofortigen Disqualifikation wegen unritterlichen Verhaltens, nur Angriffe gegen den Reiter sind erlaubt; im Krieg ist ein Angriff gegen das Reittier zumindest unüblich.

Mit diesen Ansagen können die Reiter entweder die TP erhöhen oder die Abwehr des Gegners erschweren (wie bei den SF *Finte* und *Wuchtschlag*). Kämpfer mit der SF *Turnierreiterei* können die Punkte aus der Ansage nach Belieben verteilen.

Ein erfolgreicher Angriff kann durch Abgleitenlassen am Schild abgewehrt werden. Hierfür muss eine *Reiten*-Probe gewürfelt werden, die um 5 Punkte (3 für Kenner der SF *Reiterkampf*) erschwert ist. Für die Kenntnis der Sonderfertigkeiten *Linkhand*, *Schildkampf I* und *Schildkampf II* gibt es 1, 3 bzw. 5 Punkte Erleichterung. Ansagen des Gegners erschweren die Probe weiter, diese Ansagen werden auch nicht reduziert durch

TREFFERTABELLE FÜR REITERANGRIFFE

Angriffsart	TP nach Anlaufstrecke		
	bis 5 Schritt	bis 15 Schritt	ab 16 Schritt
Niederreiten	1W6	2W6	2W6+2
Lanzenangriff / Turnierlanze	1W6+4 (A)	2W6+4 (A)	3W6+4 (A)
Lanzenangriff / Dschadra	1W6+5	2W6+5	3W6+5
Lanzenangriff / Kriegslanze	1W6+6	2W6+8	3W6+10

MODIFIKATOREN DER LANZENREITEN-PROBE

Ziel	Probe erschwert um
Reiter im Gestech oder beim Ernstkampf mit Kriegslanzen	+5
Reittier im Gestech (von vorn)	+3
Reiter gegen Fußkämpfer oder Tiere:	
Winziges Ziel (Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte ...)	+12
Sehr kleines Ziel (Hase, Schlange, Fasan ...)	+9
Kleines Ziel (Wolf, Reh ...)	+6
Mittelgroßes Ziel (Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg ...)	+4
Großes Ziel (Pferd, Steppenrind, Oger, Troll ...)	+2
Sehr großes Ziel (Scheunentor, Drache, Elefant, Riese ...)	+/-0
Arm oder Kopf eines Fußkämpfers	+8
Rumpf eines Fußkämpfers	+6
Bein eines Fußkämpfers	+10
Fliegendes Wesen	zusätzlich +6
Improvisierte Lanze (Stoßspeer etc.)	zusätzlich +4

Bewegung des Ziels (wird zu obigen Modifikatoren addiert):

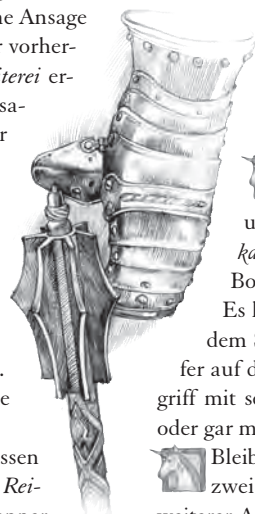
Unbewegtes Ziel	+/-0
Ziel bewegt sich längs zum Reiter	zusätzlich +2
Ziel bewegt sich quer zum Reiter	zusätzlich +4
Bewegung in direkter Bodennähe (Schlängeln)	zusätzlich +2

die Kenntnis der SF *Reiterkampf* oder *Kriegsreiterei*. Übrig behaltene TaP* werden von den TP des Angriffs abgezogen; man kann also eigentlich dem Angriff nicht vollständig entgehen, sondern nur dessen Wucht vermindern.

Die Trefferpunkte eines Lanzenangriffs entnehmen Sie bitte der obestehenden Tabelle. Die Anlaufstrecken beider Reiter werden addiert, um die korrekte Entfernung zu ermitteln. Attacken auf den Schild (im Turnier die Regel) verursachen nur TP(A).

Nach einem Treffer ist für den Reiter eine *Reiten*-Probe fällig (erschwert um die erlittenen TP bzw. TP(A) und weitere Faktoren, siehe oben, reduziert durch *Reiterkampf* bzw. *Kriegsreiterei*), bei deren Misslingen der Reiter zu Boden stürzt (und weiteren Schaden erleidet, siehe Seite 101). Es kann durchaus passieren, dass beide Reiter gleichzeitig aus dem Sattel stürzen. Üblicherweise reicht dies, um einen Kämpfer auf der Stelle kampfunfähig zu machen, zumal ein Lanzenangriff mit seinen hohen TP-Zahlen ohnehin meist automatisch eine oder gar mehrere Wunden verursacht.

bleiben die Kontrahenten im Sattel, benötigen sie mindestens zwei Aktionen, um das Pferd anzuhalten und zu wenden. Ein weiterer Anritt verlangt eine weitere *Reiten*-Probe und die Prozedur beginnt wieder oben. Beim Turnier wird in diesem Fall wird der Lanzengang wiederholt (oder, je nach Turnierart, der Kampf am Boden fortgesetzt – und dann gilt die Behinderung durch die schwere Gestechrüstung sehr wohl).



OPTIONAL: KAMPF MIT TREFFERZONEN

Im bisher vorgestellten Kampfsystem gehen wir davon aus, dass es egal ist, wo Helden oder Schurken im Kampf einen Treffer erleiden; geringer Schaden bedeutet 'nur' einen Verlust von LeP, höherer Schaden bringt eine Wunde mit sich. Dieses Modell reicht eigentlich für die meisten Kämpfe aus, aber es gibt Fälle, in denen man schon gerne wüsste, wo man selbst oder der Gegner eigentlich verwundet ist: Wenn man z.B. auf die Beine zielt, um einen Kämpfer am Weglaufen zu hindern, oder weil man wissen will, ob man gezwungen ist, eine Waffe mit der linken Hand zu führen. Außerdem gibt es auch Spielerinnen und Spieler, die Spaß an einem solchen, detaillierten, 'realistischen' Modell der Kampfentwicklung haben.

Das folgende System bietet also ein etwas höheres Maß an Verwundungs-Details, verlangsamt die Kampfentwicklung während des Spiels aber nur unwesentlich, vor allem, weil wir mit dem Charakterbogen bereits auf diese erweiterten Regeln Bezug nehmen.

GRUNDLAGEN

Wir gehen für unsere Überlegungen von den folgenden Behauptungen aus:

- Es macht keinen Unterschied, wo oberflächliche Verletzungen (Schnitte, Prellungen etc, die nur LeP-Verlust verursachen) entstehen.
- Es macht keinen Unterschied, ob man an einer Stelle wenige oder viele oberflächliche Verletzungen hat: drei Abschürfungen und fünf blaue Flecke am Arm behindern so viel oder so wenig eine oder keine.
- Es macht sehr wohl einen Unterschied, wo eine schwere Verletzung (spieltechnisch: eine Wunde) entsteht.
- Die Anzahl der spielrelevanten Körperzonen ist von ihrer Funktion abhängig (ein Arm und die dazugehörige Hand dienen der Handhabung von Gegenständen; es ist egal, ob Ellenbogen oder Handrücken getroffen werden); Rüstung kann für jede dieser Zonen separat angegeben werden.

Daher sollte eine Trefferzone nur dann ermittelt werden,

- wenn ein Kämpfer bewusst eine Wunde in einer bestimmten Zone verursachen will oder
- durch einen besonders guten Hieb oder Stich eine Wunde entstanden ist.

Um jedoch unnötigen Aufwand zu vermeiden, wird beim Kampf im Trefferzonensystem bei jeder Attacke mit einem W20-Wurf ermittelt, welche Zone sie treffen würde, wenn sie nicht pariert wird. Dazu ist es am Besten, wenn Sie gleich einen zusätzlichen W20 speziell für diesen Zweck im Würfelbecher haben.

Ermitteln Sie dann die Trefferpunkte und ziehen Sie den Rüstungsschutz der Zone (siehe unten) davon ab. Übersteigen die resultie-

Kopf: Kopf und Hals eines Lebewesens; hier auftretende Wunden setzen Wahrnehmung und Konzentrationsfähigkeit herab; schwerste Verletzungen können zum sofortigen Tod führen.

Arme: von den Schultern bis zu den Fingerspitzen; bei den Auswirkungen (eingeschränkte Manipulations- und Kampfertigkeiten) muss zwischen dem Schwertarm und dem Schildarm unterschieden werden.

Brust/Rücken: der Bereich zwischen Schultern und Rippenbogen, hinter dem sich vor allem Herz und Lunge befinden; Brustwunden setzen die Beweglichkeit der Arme herab, senken die Widerstandsfähigkeit und bringen weiteren Schaden mit sich; besonders schwere Verletzungen können zum sofortigen Tod führen.

Bauch: der Unterleib zwischen Rippenbogen und Geschlechtsteilen, bei Achaz und ähnlichen Wesen auch der Schwanz; Unterleibs-Wunden setzen Beweglichkeit und Widerstandsfähigkeit herab und führen zu Zusatzschaden.

Beine: linkes und rechtes Bein sowie die dazugehörigen Gesäßhälften; Wunden (die in erster Linie die Beweglichkeit herabsetzen) müssen zwischen linkem und rechtem Bein unterschieden werden, sind in ihrer Wirkung jedoch gleich.

renden Schadenspunkte die Wundschwelle des Getroffenen, so hat er in dieser Zone eine Wunde erlitten, deren Auswirkungen Sie auf Seite 57 finden). Ganz gleich, ob eine Wunde zugefügt wurde oder nicht, ziehen Sie die SP von der LE des Getroffenen ab.

Sollte sich beim Zufallswurf eine unmögliche oder auch nur sehr unwahrscheinliche Trefferzone ergeben (z.B. die Beine eines Kämpfers, der hinter einer halbhohen Mauer in Deckung steht; Meisterentscheidung je nach Situation), dann muss der Wurf wiederholt werden.

Um eine bestimmte Trefferzone absichtlich anzuvisieren und zu treffen, ist das Manöver *Gezielter Schlag* notwendig. Auch hier kann es sein, dass bestimmte Zonen nicht oder nur erschwert getroffen werden können, weil sie sich in Deckung befinden oder anderweitig nicht erreichbar sind.

Die genauen Werte zu beiden Methoden finden Sie in der Tabelle: Trefferzonen.

Für Helden mit *Zwergenwuchs* ist es, sowohl bei der zufälligen Ermittlung der Trefferzone als auch bei *Gezielten Schlägen* um 2 Punkte erschwert, den Kopf eines menschengroßen Gegners zu treffen; dafür ist das Treffen der Beine um 2 Punkte erleichtert. Für *kleinwüchsige* Helden betragen die jeweiligen Verschiebungen 1 Punkt.

TREFFERZONEN

Zone	G.S.*	Zufall	Reiter	Erste und zweite Wunde	Dritte Wunde
Kopf	+4	19–20	17–20	MU, KL, IN, INI-Basis –2, INI –2W6	+2W6 SP, bewusstlos, Blutverlust
Brust	+6	15–18	11–16	AT, PA, KO, KK –1; +1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Arme**+4/+6		9–14	3–10	AT, PA, KK, FF –2 mit diesem Arm	Arm handlungsunfähig
Bauch	+4	7–8	1–2	AT, PA, KO, KK, GS, INI-Basis –1; +1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Beine	+2	1–6***	–	AT, PA, GE, INI-Basis –2; GS –1	Sturz, kampfunfähig

*) Gezielter Schlag; Ansage jeweils +2

**) Ansage +4 für den Schwertarm, +6 für den Schildarm. Ungerade Zufalls-Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm

***) ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade Ergebnisse: rechtes Bein

TREFFERZONEN

Wir unterscheiden bei annähernd menschenähnlichen Gegnern zwischen den im Folgenden genannten Körperzonen. Bei Wesen mit grob abweichender Anatomie müssen natürlich andere Zonen verwendet werden, bei den meisten Tieren eine andere Verteilung zwischen den Zonen; diese Situationseinschätzung obliegt dem Meister. Körperzonen sind, je nach Größe und typischer Position im Kampf, unterschiedlich schwierig zu treffen. Jede Körperzone kann maximal drei Wunden erleiden; die Schadenspunkte eines jeden solchen Treffers werden jedoch nur von der Gesamt-LE abgezogen. (Es gibt also keine Zonen-LE.)

ZONENRÜSTUNG

Hier bieten sich zwei Modelle der Darstellung an. Das einfache Modell ordnet jeder Art von Rüstungs-Material einen bestimmten RS zu, den man dann in der entsprechenden Zone aufaddiert. Das komplexe Modell basiert auf dem einfachen Modell, verwendet jedoch die Erweiterte Rüstungstabelle, aus der man die RS-Werte pro Körperzone ablesen und berechnen und dann auf den Charakterbogen übertragen kann. Auch in diesem Fall gilt weiterhin, dass der Rüstungsschutz einer Zone sowohl auf der Qualität des Materials als auch auf der geschützten Fläche beruht – massive Panzerhandschuhe, die eine geringere Fläche bedecken als lederne Unterarmschienen, haben trotzdem einen höheren RS. Daher ist auch das Treffen einer verwundbaren Stelle um den Wert des Zonen-RS erschwert.

DAS MANÖVER GEZIELTER SCHLAG

Dies ist eine *Angriffsaktion mit Ansage*, mit der ein Kämpfer versucht, eine bestimmte Körperzone des Verteidigers zu treffen.

Um einen *Gezielten Schlag* anwenden zu können, muss der Angreifer die Sonderfertigkeit *Finte* beherrschen und die verwendete Waffe muss zu einer Finte verwendbar sein. Trifft eine der beiden Bedingungen nicht zu, sind die Zonen-Zuschläge aus der Tabelle *Trefferzonen* verdoppelt. Das Manöver kann prinzipiell nicht mit Kettenwaffen oder Zweihandflegeln eingesetzt werden.

Um einen Gezielten Schlag durchzuführen, muss dem Kämpfer eine Attacke gelingen, die um zwei Punkte plus der Schwierigkeit je nach Zone erschwert ist. Dazu können je nach Kampfsituation noch weitere, situationsabhängige Erschwerisse (ca. von +2 bis +8) kommen, die vom Meister festgelegt werden – es ist so gut wie unmöglich, einen liegenden Kämpfer am Kopf zu treffen, wenn man zu seinen Füßen steht.

Gelingt der *Gezielte Schlag* und wird dieser nicht pariert, ist der Gegner in der gewünschten Körperzone getroffen (und erleidet dort eine Wunde, wenn die SP die Wundschwelle überschreiten).

Der *Gezielte Schlag* kann mit einer *Finte*, einem *Wuchtschlag*, einem *Gezielten Stich* oder einem *Todesstoß* kombiniert werden und auch Punkte aus einer vorbereitenden *Meisterparade* oder einem *Binden-Manöver* nutzen. Bei der Kombination mit dem *Gezielten Stich* oder dem *Todesstoß* fällt die Erschweris von 2 Punkten des *Gezielten Schlages* weg, der Zonenzuschlag wird nur halb angerechnet. Ein *Gezielter Stich auf die Brust* wäre also um 4 Punkte (vom Manöver *Gezielter Stich*) + 3 Punkte (der halbe Zonenaufschlag) + den halben Zonen-RS erschwert. Die angerichteten TP umgehen die Rüstung und sind in diesem Fall direkt Schadenspunkte.

Ein Gezielter Schlag gegen die Gliedmaßen kann normal pariert werden, einer gegen Bauch oder Brust um 2 Punkte erleichtert, ein Gezielter Schlag gegen den Kopf sogar um 4 Punkte. Ein Verteidiger, der über die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* verfügt, kann einen *Gezielten Schlag* um zusätzliche 2 Punkte erleichtert abwehren, ein Kämpfer mit *Kampfgespür* sogar um zusätzliche 4 Punkte. Der An-

RS 0	einfache Kleidung (eine Lage)
RS 1	zwei Lagen dicker Stoff, robustes Leder, einfaches gestepptes Wams
RS 2	hart gestopfter Gambeson, Tuchrüstung, zwei Lagen Leder etc.
RS 3	Hartleder, weiches Leder mit einzelnen Nieten oder Ringen,
RS 4	Kettengeflecht, Hartholz, Mammutonscheiben
RS 5	gutes Kettengeflecht, Schuppenrüstung (auch z.B. aus Drachenschuppen), Brigantina (Schuppen zwischen Stofflagen), einfache Platte (dünne Bleche oder Bronze)
RS 6–8	massive Platte

greifer kann, wie erwähnt, Finten schlagen, um seinerseits die Paraden zu erschweren.

ZONENWUNDEN

Je nachdem, welche Zone verwundet wird, hat dies natürlich unterschiedliche Auswirkungen auf Eigenschaften und Kampfwerte der Heldin. Allgemein gilt, dass die dritte Wunde in einer Zone diese Zone funktions- und/oder die Kämpferin kampfunfähig macht, sei es durch den schieren Schmerz oder aber durch massive innere Verletzungen.

Die folgenden Regelungen ersetzen die Angaben zu nicht-lokalisierbaren Wunden wie sie auf Seite 57 zu finden sind. Veränderungen der Grundeigenschaften durch Wunden wirken sich *nicht* auf die AT-,

ZONENWUNDEN

Kopf	Jede Wunde am Kopf führt zu je 2 Punkten Verlust von MU, KL, IN und INI-Basiswert sowie 2W6 Punkten Verlust des aktuellen Initiativewerts. Die dritte Kopfwunde führt zusätzlich zu 2W6 zusätzlichen SP, zu sofortiger Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für W20 KR; der bewusstlose Kämpfer verliert pro KR einen weiteren LeP, bis die Wunde versorgt ist.
Brust	Jede Brustwunde führt zum Verlust von je 1 Punkt AT, PA, KO und KK und zu 1W6 zusätzlichen Schadenspunkten. Die dritte Wunde im Brustbereich führt zusätzlich zu sofortiger Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für 1W20 KR. Der bewusstlose Kämpfer verliert pro KR einen weiteren LeP, bis die Wunde versorgt ist.
Arm	Der Kämpfer erleidet pro erlittener Wunde Abzüge von je 2 Punkten auf AT, PA, KK und FF, wenn er diesen Arm benutzt. Die dritte Wunde an einem Arm macht einen Kämpfer nicht kampfunfähig, den betroffenen Arm aber sehr wohl aktionsunfähig; eine hier gehaltene Waffe wird fallen gelassen.
Bauch	Jede Bauchwunde senkt die Werte von AT, PA, KO, KK, GS und INI-Basis um je 1 Punkt und fügt dem Getroffenen 1W6 zusätzliche SP zu. Die dritte Bauchwunde führt zusätzlich zu sofortiger Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für 1W20 KR. Der bewusstlose Kämpfer verliert pro KR einen weiteren LeP, bis die Wunde versorgt ist.
Bein	Jede Wunde an einem Bein vermindert die Werte von AT, PA, GE und INI-Basiswert um 2 Punkte und senkt die GS um 1 Punkt. Die dritte Wunde an einem Bein führt zusätzlich zu den genannten Abzügen dazu, dass der Kämpfer stürzt und nicht mehr in der Lage ist, am Nahkampf teilzunehmen.

ERWEITERTE RÜSTUNGSTABELLE

Rüstung Wichtung:	Kopf x2	Brust x4	Rücken x4	Bauch x4	LArm x1	RArm x1	LBein x2	RBein x2	gRS (:20)	gBE	Gewicht
Kleidung											
Anaurak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	5
Dicke Kleidung	0	1	1	1	1	1	1	1	0,9	0,9	ca. 3
Fellumh./Fuhrmannsmant. (Z)	0	1	2	0	1	1	1	1	0,9	0,9	3
Lederhose (Z)	0	0	0	1	0	0	1	1	0,4	0,4	2
Lederweste / Pelzweste	0	1	1	1	0	0	0-1	0-1	0,6-0,8	0,6-0,8	ca. 2
Hohe Stiefel (Z)	0	0	0	0	0	0	1	1	0,2	0,2	2
Tuchrüstungen											
Gambeson	0	2	2	2	1	1	1	1	1,5	1,5	3
Mattenrücken	1	1	3	0	0	0	0	0	0,9	0,9	3,5
Tuchrüstung	0	2	2	2	0	0	0	0	1,2	1,2	2,5
Unterzeug mit Kettenteilen	0	2	2	1	2	2	1	1	1,4	1,4	4
Wattierte Kappe (Z)	1	0	0	0	0	0	0	0	0,1	0,1	0,5
Wattiertes Unterzeug	0	1	1	1	1	1	1	1	0,9	0,9	2,5
Lederrüstungen											
Armschienen, Leder (Z)	0	0	0	0	1	1	0	0	0,1	0,1	1
Beinschienen, Leder (Z)	0	0	0	0	0	0	1	1	0,2	0,2	1
Brustplatte	0	2	0	1	0	0	0	0	0,6	0,6	2
Iryanrüstung*	0	3	2	2	0	0	1	1	1,6	0,6	3,5
Krötenhaut*	0	3	2	2	1	1	0	0	1,5	0,5	4
Lederharnisch	0	3	3	3	0	0	0	0	1,8	1,8	4,5
Lederhelm (Z)	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	1,5
Lederhelm, verstärkt (Z)	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,3	1,75
Streifenschurz* (Z)	0	0	0	2	0	0	2	2	0,8	0,4	3
Exotische Materialien											
Mammutonpanzer*	0	4	4	4	2	2	2	2	3	2	6
Marask. Hartholzsharnisch*	0	4	4	4	1	1	1	1	2,7	1,7	7
Kette/Schuppe											
Brabaker Ringmantel*	0	3	3	3	2	2	2	2	2,4	1,4	9
Brigantina	0	5	4	4	2	2	0	0	2,8	2,8	6
Eisenmantel*	0	5	5	5	2	2	2	2	3,6	2,6	6
Fünflagenharnisch	0	5	5	4	0	0	1	1	3	3	7
Kettenbeinlinge, Paar (Z)	0	0	0	0	0	0	4	4	0,8	0,8	8
Kettenhandschuhe, Paar (Z)	0	0	0	0	1	1	0	0	0,1	0,1	1,5
Kettenhaube (Z)	3	1	1	0	0	0	0	0	0,7	0,7	3,5
dto., mit Gesichtsschutz (Z)	4	1	1	0	0	0	0	0	0,8	0,8	4
Kettenhemd, ½ Arm*	0	4	4	4	2	2	1	1	2,8	1,8	6,5
Kettenhemd, lang*	0	4	4	4	3	3	2	2	3,1	2,1	10
Kettenmantel*	0	4	4	4	3	3	3	3	3,3	2,3	12
Kettenkragen* (Z)	2	1	1	0	0	0	0	0	0,6	0,3	2,5
Kettenweste*	0	4	4	4	0	0	0	0	2,4	1,4	5
Löwenmähne* (Z)	2	2	2	0	1	1	0	0	1,1	0,55	5
Ringelpanzer*	0	4	4	4	3	3	1	1	2,9	1,9	7
Schuppenpanzer	0	5	5	5	3	3	3	3	3,9	3,9	12
Schuppenpanzer, lang	0	5	5	5	3	3	4	4	4,1	4,1	18
Spiegelpanzer*	0	5	5	5	3	3	2	2	3,7	2,7	10
Plattenrüstungen											
Amazonenrüstung (kpl)**	3	5	3	5	2	2	3	3	3,7	1,7	8
Armschienen, Bronze (Z)	0	0	0	0	2	2	0	0	0,2	0,2	1,5
Armschienen, Stahl (Z)	0	0	0	0	3	3	0	0	0,3	0,3	1,5
Baburiner Hut* (Z)	4	0	1	0	0	0	0	0	0,6	0,3	3
Bart/ Halsberge (Z)	2	1	1	0	0	0	0	0	0,6	0,6	1
Beinschienen, Bronze (Z)	0	0	0	0	0	0	2	2	0,4	0,4	3
Beinschienen, Stahl (Z)	0	0	0	0	0	0	3	3	0,6	0,6	3

Rüstung Wichtung:	Kopf x2	Brust x4	Rücken x4	Bauch x4	LArm x1	RArm x1	LBein x2	RBein x2	gRS (:20)	gBE	Gewicht
Beintaschen / Schürze (Z)	0	0	0	2	0	0	2	2	0,8	0,8	2
Bronzeharnisch	0	5	4	4	0	0	0	0	2,6	2,6	6
Brustplatte	0	2	0	1	0	0	0	0	0,6	0,6	2
Brustschalen (Z)	0	2	0	0	0	0	0	0	0,4	0,4	0,5
Drachenhelm (Z)	3	0	1	0	0	0	0	0	0,5	0,5	3
Garethr Platte*	0	6	5	6	5	5	4	4	4,7	3,7	14
Gestechrüstung (kpl.)	8	8	7	8	7	7	7	7	7,5	7,5	ca. 30
Gladiatorenschulter*	0	3	2	0	3	0	0	0	1,15	0,15	4
Horas. Reiterharnisch (kpl)**	3	7	5	7	5	5	5	5	5,6	3,6	17
Kürass*	0	5	1	2	0	0	0	0	1,6	0,6	4
Kusliker Lamellar	0	5	4	4	1	1	1	1	2,9	2,9	7,5
Leichte Platte*	0	5	4	5	0	0	2	2	3,2	2,2	7,5
Morion* (Z)	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,15	4
Panzerbein (Z)	0	0	0	0	0	0	4	4	0,8	0,8	6
Panzerhandschuhe, Paar (Z)	0	0	0	0	2	2	0	0	0,2	0,2	1,5
Panzerschuh (Z)	0	0	0	0	0	0	1	1	0,2	0,2	1
Plattenschultern (Z)	0	1	1	0	2	2	0	0	0,6	0,6	3
Plattenarme (Z)	0	0	0	0	5	5	0	0	0,5	0,5	3
Schaller* (Z)	4	0	0	0	0	0	0	0	0,4	0,2	4
Stechhelm / Visierhelm (Z)	5	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	4
Sturmhaube* (Z)	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,15	3,5
Tellerhelm (Z)	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	1,5
Tophelm (Z)	5	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	4,5

Den Gesamt-RS (gRS) und die damit zusammenhängende BE eines Rüstungsteils finden Sie in der Tabelle. Addieren Sie sie einfach auf und runden Sie nach den üblichen Regeln. Normalerweise wird nur der Zonen-RS benötigt, in einigen speziellen Situationen (z.B. beim Flächenschaden eines IGNISPHAERO, der sich gleichmäßig verteilt) dient der Gesamt-RS jedoch als 'Mittelwert', um zu beurteilen, wie gut der Charakter insgesamt geschützt ist.

(Hinweis: Die Berechnung des Gesamtwertes beruht dabei auf folgender Formel: Die Werte in den einzelnen Zonen werden mit dem Wert je nach Faktor der Zone multipliziert, die Ergebnisse aufaddiert und am Schluss durch 20 geteilt. Bei Torsorrüstungen und bei Komplettrüstungen wird die so errechnete BE um einen Punkt gesenkt, wenn die Rüstung durch Material oder Verarbeitung hier Vorteile gewähren kann; dies ist durch einen Stern (*) markiert – jeder Stern senkt die BE um 1 Punkt. Bei Rüstungsteilen und Helmen (in der Liste mit einem Z markiert), die mit einem (*) versehen sind, wird nur der halbe RS als BE gerechnet (z.B. bei einem Morion nur 3/20 anstatt 6/20). All diese Berechnungen sind bereits in die in der Tabelle angegebenen RS- und BE-Werte eingeflossen.)

PA-, FK- und INI-Basiswerte aus; eine durch Wunden verminderte GS kann nie unter 1 sinken. Die Wundauswirkungen in den einzelnen Zonen finden Sie unten zusammengefasst. Durch den Zusatzschaden bei den jeweils dritten Wunden entstehen keine weiteren Wunden, dies ist reiner Blut-(LeP)-verlust.

IGNORIEREN VON ZONENWUNDEN

Ein verwundeter Kämpfer kann versuchen, die Eigenschafts-Einbußen durch eine aktuell erlittene Wunde zu vernachlässigen und ungehindert weiterzukämpfen (siehe Seite 82). LeP-Verluste oder Kampfunfähigkeit werden durch dieses 'Zähne zusammenbeißen' nicht verhindert. Die Erschwerung für die Selbstbeherrschungs-Probe berechnet sich aus den kumulativen Wunden – es spielt also keine Rolle, in welcher Zone sie lokalisiert sind, sondern nur, wie viele



Beispiel: Eine typische Fußkämpfer-Rüstung eines 'modernen' Linien-Infanteristen bestünde aus Leichter Platte, Wattiertem Unterzeug, Panzerhandschuhen und Schaller samt Wattierter Kappe, wiegt ca. 16 Stein und schützt folgendermaßen: Kopf 5, Brust 6, Rücken 5, Bauch 6, Arme und Beine je 3. Zusammengerechnet ergibt dies einen Gesamt-RS von 2×5 (Wichtung Kopf mal Kopf-RS) + 4×6 (Brust) + 4×5 (Rücken) + 4×6 (Bauch) + 2×1×3 (Arme) + 2×2×3 (Beine), summa summarum also 96; geteilt durch 20 ist 4,8, aufgerundet zu 5.

Das Sternchen der Schaller bedeutet, dass anstatt 8 nur 4 Punkte in die BE-Berechnung eingehen (Summe also 92, entspricht BE 5), das Sternchen bei Leichter Platte senkt diese BE auf 4. Das Aufaddieren der jeweiligen Werte gelangt zum gleichen Ergebnis.

Anmerkung: Wir haben in der erweiterten Rüstungstabelle zur Berechnung des Gesamt-RS einen Wert von 20 gewählt, was einen geringen Wert ergibt. Wenn Ihnen RS und vor allem BE zu niedrig erscheinen und Sie von den hier präsentierten Werten abweichen wollen, können Sie mit einem Teiler von 15 spielen, was einen erhöhten Gesamt-RS ergibt. Da aber die Rüstung beim Grundsystem ohnehin etwas stark bewertet ist, bevorzugen wir die hier präsentierten Werte.

Wunden man bislang erlitten hat. Wer beispielsweise zwei Wunden in der Brust hinnehmen muss und dann eine Wunde im Kopf erleidet, muss eine Selbstbeherrschungs-Probe +12 ablegen, um die Kopfwunde zu ignorieren.

REITER GEGEN FUßKÄMPFER

Gezielte Schläge sind im Kampf Reiter gegen Fußkämpfer leicht verändert, was den Höhenunterschied widerspiegeln soll: Für einen Kämpfer, der aus dem Sattel heraus (mit etwas anderem als einer Lanze, s.u.) kämpft, ist es unmöglich, auf die Beine eines Fußkämpfers zu zielen; eine Ansage gegen den Bauch des Fußkämpfers ist um 2 zusätzliche Punkte erschwert; Ansagen gegen den Kopf oder die Brust sind jedoch um 2 Punkte erleichtert. Für den Fußkämpfer sind jedoch

GEZIELTER SCHUSS

auf Zweibeiner	Schütze	Scharfschütze	Meisterschütze
Rumpf (Brust oder Bauch)	+6	+4	+3
Bein/Schwanz	+8	+5	+4
Arm oder Kopf	+10	+7	+5
Hand/Fuß	+16	+11	+8
Auge/Herz	+20	+13	+10

auf Vierbeiner	Schütze	Scharfschütze	Meisterschütze
Rumpf	+4	+3	+2
Bein	+10	+7	+5
'verwundbare Stelle' (so vorhanden)	+12	+8	+6
Kopf	+16	+11	+8
Schwanz (nach Größe)	+8 bis +16	+5 bis +11	+4 bis +8
Sinnesorgane (mindestens)	+16 o. mehr	+11 o. mehr	+8 o. mehr

die Paraden gegen einen *Gezielten Schlag* vom Pferd aus prinzipiell um 2 Punkte erleichtert. Bei der zufälligen Ermittlung der Körperzonen verwenden Sie die Spalte 'Reiter' der Tabelle Trefferzonen.

Ein Fußkämpfer mit Nahkampfwaffe kann keinen *Gezielten Schlag* gegen Kopf, Brust oder Schildarm (und natürlich nicht auf das gegenüberliegende, durch das Pferd gedeckte Bein) des Reiters führen; eine Ansage gegen den Bauch ist um zusätzliche 4 Punkte erschwert. Bei der zufälligen Ermittlung der Körperzonen müssen 6 Punkte vom W20-Wurf abgezogen werden; alle Ergebnisse unter 1 gelten als Beintreffer (auf das *erreichbare* Bein).

Ein Fußkämpfer mit Stangenwaffe kann einen *Gezielten Schlag* gegen jede Körperzone (außer dem vom Reittier gedeckten Bein) des Reiters führen. Angriffe zum Auflaufenlassen (das Manöver *Gegenhalten*) mit Stangenwaffe oder Pike sind stets gegen den Rumpf gerichtet.

GEZIELTE ATTACKEN MIT DER LANZE

Es ist sowohl beim Lanzenangriff gegen Fußkämpfer als auch beim Ernstkampf mit Kriegslanzen möglich, auf bestimmte Körperteile des Gegners zu zielen anstatt zu hoffen, ihn *irgendwo* zu treffen (im Tjost zielt man ja ohnehin auf den Schild). Die entsprechenden Zuschläge auf die *Lanzenreiten*-AT finden Sie in der Tabelle *Lanzenreiten* (Seite 105). Diese Erschwernisse gelten zwar als Ansagen, jedoch bringen sie keine Extra-TP. Sie sorgen jedoch dafür, dass auf jeden Fall alle eventuell entstehenden Wunden in einer einzigen Zone liegen.

Es gelten bei einem solchen gezielten Angriff die Regeln zu lokalisierbaren Wunden und zu Zonen-Rüstungen.

GEZIELTE SCHÜSSE UND WÜRFE

Eine Variante des Fernkampfangriffs ist es, sich einen bestimmten Teil – eine verwundbare Stelle – des Ziels auszusuchen und auf di-

ese zu zielen, um das Opfer bewegungs- oder handlungsunfähig zu machen. (Der Einfachheit halber ist im folgenden Abschnitt immer die Rede von Schüssen, obwohl diese Regel auch für Würfe gilt. Mit welchen Waffen keine *Gezielten Schüsse* möglich sind, können Sie am Ende des Abschnittes nachlesen.)

Bei Zweibeinern gilt, dass der Rumpf um 6 Punkte schwieriger zu treffen ist als das gesamte Wesen, ein Bein (oder bei einem Achaz ein Schwanz, falls in Sicht) um 8 Punkte, ein Arm oder der Kopf um 10 und eine Hand um 16 Punkte. Die meisten dieser Werte finden Sie in der Tabelle *Gezielter Schuss* noch einmal aufgelistet.

Bei Vierbeinern ist der Rumpf üblicherweise um 4 Punkte schwieriger zu treffen, ein Bein um 10 Punkte, eine 'verwundbare Stelle' (das Ziel für einen Blattschuss) um 12 Punkte, der Kopf um

16 Punkte, ein Schwanz je nach Größe um 8 bis 16 Punkte, ein wichtiges Wahrnehmungsorgan (Auge, Ohr ...) um mindestens 16 Punkte. Zuschläge für Bewegung und Stellung des Ziels sollten nochmals im Rahmen von je +4 liegen und sind je nach Situation vom Meister zu verhängen.

Alle hier genannten Zuschläge sind für Schützen mit der Sonderfertigkeit *Scharfschütze* um ein Drittel erleichtert, für *Meisterschützen* werden die Zuschläge sogar halbiert (s.u.).

Gezielte Schüsse auf Wesen mit unspezifizierter oder nicht separat verletzbarer Anatomie (Morfus und Riesenamöben im einen und viele Dämonen – Meisterentscheid – im anderen Fall) sind nicht möglich.

Um eine bestimmte Zone zu treffen, muss der Schütze also mindestens einen Zuschlag in oben genannter Höhe ansagen, sich also selbst die Fernkampf-Probe erschweren. Diese Ansage gilt zusätzlich zur Größenklasse und Entfernung des Ziels sowie eventueller weiterer Modifikatoren. Wenn ein so genau gezielter Schuss nicht sein gewünschtes Ziel trifft (die erschwerte Probe misslingt), geht er vollständig daneben.

Ein gezielter Schuss auf ein bestimmtes Körperteil erfordert halb so viele Aktionen zusätzliches Zielen, wie der Probenaufschlag (s. Tabelle, Spalte Schütze) beträgt; Scharfschützen benötigen zwei Aktionen weniger, Meisterschützen generell nur eine zusätzliche Aktion.

Wird die Zone getroffen, gelten die üblichen Regeln zu Zonenwunden; bestimmte Arten von Geschossen können die Wundschwelle senken. Was bei Treffern in einzelnen *Organen* (nicht *Zonen*) genau passiert, ist Meisterentscheid (zusätzliche Wunden sind eine einfache Lösung).

Gezielte Schüsse und Würfe sind nicht möglich mit folgenden Waffen: *Efferdbart*, *Fledermaus*, *Granatapfel*, *Lasso*, *Stabschleuder*, *Wurfnetzen* und alle improvisierten Wurfaffen; bei der Verwendung einer *Schleuder* sind alle Aufschläge verdoppelt.

KAMPF GEGEN TIERE

Der Kampf gegen Tiere unterscheidet sich in einigen Aspekten vom Kampf gegen menschenähnliche Gegner. Waffenwahl, Angriffs- und Verteidigungsmanöver und die Kampfaktik hängen von dem jeweiligen Gegner ab. In diesem Kapitel werden die wichtigsten Aspekte für den Kampf gegen Tiere vorgestellt sowie die wichtigsten Verhaltensweisen von Tieren im Kampf gegen Helden. Diese Aufstellung erhebt nicht den Anspruch der Vollständigkeit und berücksichtigt nicht jede mögliche Kampfbegegnung und Situation. In uneindeutigen Fällen vertrauen Sie ihrem gesunden Menschenverstand. Als 'Tiere' gelten für die folgenden Regeln alle Kreaturen, die nicht über einen men-

schenähnlichen Körperbau verfügen. Intelligente Wesen, wie etwa Drachen oder Dämonen, werden von diesen Regeln mit abgedeckt, aber besitzen in der Regel eine ganze Vielzahl von Kampfoptionen, die teilweise in den Bereich der bewaffneten Kampftechniken hineinreichen. Beachten Sie auch bitte, dass ein Kampf gegen humanoide Gegner von besonders großer oder kleiner Gestalt (Oger, Trolle und Riesen beispielsweise) die Größenmodifikatoren aus dem folgenden Kapitel verwendet. Die Verweise auf die genauen Beschreibungen der Tiere beziehen sich alle auf den Band *Zoo-Botanica Aventurica*, in dem auch weitere (regeltechnische) Aspekte von Tieren aufgeführt sind.

KAMPFBEDINGUNGEN

Üblicherweise kämpfen Tiere unter ihren bevorzugten Umgebungsbedingungen. Deswegen erhalten sie keinerlei Abzüge für den Kampf im oder unter Wasser bzw. in der Luft gegen fliegende Wesen (siehe Tabelle auf Seite 58), während die Helden im Kampf mit diesen Tieren sehr wohl diese Abzüge erleiden. Dies gilt insbesondere auch für Abzüge infolge von Dunkelheit, die für nachtaktive (und damit nacht- oder dämmerungsichtige) Tiere verringert oder ganz ignoriert werden. Gelingt es einem Helden, ein Tier in eine ungewohnte Umgebung zu zwingen, ist das Tier in seinen Handlungen eingeschränkt. Ein Fisch an Land ist wehrlos, ein lichtempfindliches Grubenmonster wird von einer hellen Lichtquelle geblendet. Orientieren Sie sich an der Tabelle für Besondere Kampfsituationen und verwenden Sie den Malus für ungewohnte Umgebungen oder Lichtverhältnisse in diesen Fällen gegen die Tiere. Ein Wasserlebewesen, das an Land hilflos ist, erhält folglich AT+6 / PA+6 aufgrund der Kampfsituation. Insbesondere muss auf die Größe und Beweglichkeit von Tieren hingewiesen werden. Ein Wiesel ist bekanntlich sehr flink, was sich nicht ausschließlich nur in seinem PA-Wert widerspiegelt. Kleine oder fliegende Gegner zu attackieren, ist für den Angreifer schon schwieriger, ebenso ist die Verteidigung gegen besonders kleine, fliegende oder besonders große Gegner erschwert. Die jeweiligen Abzüge finden Sie in den folgenden Aufzählungen.

ANGRIFF GEGEN TIERE

Viele der üblichen Kampfmanöver können im Kampf gegen Tiere gar nicht oder nur eingeschränkt eingesetzt werden, da sie entweder den Gegner in die Irre führen sollen oder auf seine Waffen gerichtet sind.

- Ohne Einschränkungen nutzbar sind die Manöver *Befreiungsschlag*, *Festnageln*, *Hammerschlag*, *Klingensturm*, *Sturmangriff*, *Tod von Links* und *Wuchtschlag*.
- Nicht möglich sind die Manöver *Ausfall*, *(Meisterliches) Entwaffnen*, *Finte*, *Schildspalter* und *Waffe zerbrechen*.
- Bei den Manövern *Betäubungsschlag*, *Gezielter Stich*, *Niederwerfen*, *Stumpfer Schlag*, *Todesstoß*, *Umreißen* hängt ihre Verwendung von der *Tierkunde* des Helden ab. Je exotischer der Körperbau eines Tieres ist, desto bessere Kenntnisse muss der Held besitzen. Der erforderliche Talentwert liegt zwischen 5 (bei alltäglichen Säugetieren) und 20 (für die Riesenamöbe und seltene Reptilien, Amphibien oder Unterwasserkreaturen), ansonsten können die Sonderfertigkeiten nicht eingesetzt werden.
- Angriffe gegen Tiere sind erschwert, wenn diese in die Größenkategorien *sehr klein* (+2 bis +4) oder *winzig* (+4 bis +8) fallen. Üblicherweise sind die konkreten Erschwernisse bei den betreffenden Tieren direkt angegeben, die Kategorien entsprechen denen der Fernkampftabelle (siehe Seite 96).

VERTEIDIGUNG GEGEN TIERE

Schwieriger als der Angriff ist die Verteidigung gegen Tierangriffe. Hierbei spielen besonders die Größe des Angreifers sowie die verwen-

dete Kampftechnik eine Rolle. Es müssen einige Unterscheidungen getroffen werden.

Immer möglich sind *Ausweichen* und *Gezieltes Ausweichen*. Eine *Waffenparade* oder eine *Schildparade* sind je nach Situation und Gegner einsetzbar (siehe folgende Liste).

- Angriffe von *winzigen* Tieren (zum Beispiel Ratten) können nicht pariert werden, ihnen muss man ausweichen. Allerdings erleidet der Verteidiger keine Einbußen durch die Distanzklasse und verliert auch keine INI, er bleibt nach dem Ausweichen im Kampfeschehen, da es bei diesen Tieren ausreicht, den Fuß zurückzuziehen, sich zu ducken oder schnell wegzudrehen.
- Bei Angriffen von Tieren der Größenklasse *sehr klein* ist die *Schildparade* nicht erschwert, die *Waffenparade* um +4 bis +8 Punkte (exakter Wert bei der jeweiligen Tierbeschreibung).
- Angriffe von Tieren der Größenklasse *groß* können nicht mit der Waffe, sondern nur mit dem Schild pariert werden.
- Angriffe von Tieren der Größenklasse *sehr groß* können überhaupt nicht pariert werden, nur Ausweichen ist möglich.
- Ohne Einschränkungen nutzbar sind die Manöver *Ausweichen*, *Formationsparade* und *Gegenhalten*.
- Nicht möglich sind die Manöver *Binden*, *Entwaffnen*, *Meisterliches Entwaffnen* und *Windmühle*.
- Bei den Manövern *Defensiver Kampfstil*, *Klingenwand* und *Meisterparade* ist die jeweilige Situation entscheidend für Einsatz des Manövers.
- Wenn einem Helden eine *Waffenparade* gegen ein angreifendes Tier gelingt, erhält dieses die halben Trefferpunkte der Waffe (Würfelwurf plus Zuschlag nach Waffe, halbiert, keine Modifikationen aus TP/KK).

WEITERE REGELN

Die Regeln zu *Patzern* wie auch zu *Glücklichen AT/PA* gelten für die Helden in vollem Umfang. Tiere können unter Umständen *glückliche Attacken* und *Paraden* schlagen, ein Patzer hat für sie nur die Konsequenz, dass sie alle weiteren Aktionen der laufenden Kampfrunde verlieren.

Manche Angriffsarten von Tieren sind nur unter bestimmten Voraussetzungen durchführbar. So kann ein Riesenkaiman nur mit seinem Schwanz attackieren, wenn ein Gegner hinter ihm oder seitlich steht. Diesen Gegner kann er aber dann gleichzeitig nicht mit dem Maul angreifen. Um diese Situationen deutlich darzustellen, empfehlen wir die Verwendung eines Bodenplans (siehe Seite 78).

WERTE VON TIEREN

Grundsätzlich verwenden Tiere den gleichen Wertesatz wie zweibeinige Gegner, d.h., auch sie haben eine Initiative (INI), einen Attacke- (AT), Parade- (PA), Lebensenergie- (LE / LeP) und Rüstungsschutzwert (RS), sie haben eine Ausdauer (AU / AuP) und Geschwindigkeit (GS) und sie können Wunden mit ihrer Konstitution (KO) und Zaubern mit der Magieresistenz (MR) widerstehen. Häufig sind bei der MR zwei Werte angegeben, der erste bezieht sich auf Geistesmanipu-

GRÖßENKLASSEN VON TIEREN

Kategorie	Beispiele	Angriff	Verteidigung	Fernkampf
winzig	Maus, Ratte, Kröte	AT +4 bis +8	keine PA, Ausweichen nebenstehend	FK +8
sehr klein	Fasan, Katze, Rabe, Fledermaus	AT +2 bis +4	Waffen-PA +4 bis +8, siehe nebenstehend	FK +6
klein	Wolf, Reh, Schaf	AT +0	PA +0	FK +4
mittel	Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg	AT +0	PA +0	FK +2
groß	Pferd, Rind, Oger, Troll	AT +0	keine Waffen-PA, Schild-PA +0	FK +0
sehr groß	Drache, Elefant, Riese	AT +0	keine PA, Ausweichen siehe nebenstehend	FK -2

LeP weniger als zwei Drittel des Maximums

LeP weniger als die Hälfte des Maximums

LeP weniger als ein Drittel des Maximums

Vögel fliehen

AT/PA -1

(Vögel verlieren Flugfähigkeit)

AT/PA -2 und Flucht

Die für Tiere angegebene Ausdauer bezieht sich auf Laufleistungen und Verfolgungsjagden (zu den Regeln siehe Seite 139). Wenn Sie mit *Ausdauer im Kampf* spielen (siehe Seite 83), dann ziehen Sie für Tiere keine AuP für Attacken und Paraden ab. Tiere können jedoch durch Angriffe, die TP(A) anrichten, AuP verlieren.

lation (Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft* oder *Verständigung*), der zweite auf Gestaltmanipulation (Merkmale *Eigenschaften* oder *Form*). Der Gefahrenwert (GW) gibt die Gefährlichkeit des Tieres auf einer Skala von 1 (absolut harmlos) bis 20 (tödlich) an.

Einige Besonderheiten verdienen nähere Betrachtungen:

HINTERHALT UND ÜBERZAHL

Viele Tiere greifen aus dem **Hinterhalt** an. Verwenden Sie bitte hierfür die Regeln auf Seite 78. Ist bei der Beschreibung des Tieres ein eigener Eintrag zum Hinterhalt mit Angabe eines Wertes vorhanden, so stellt dieser Wert die zusätzliche Erschwernis für die notwendigen Proben der Helden dar.

Ebenso häufig stehen Helden einer **Überzahl** an Tieren gegenüber. Hierfür werden auch die allgemeinen Regeln zur Überzahl (siehe Seite 80) verwendet. Ausnahmen sind Tiere der Größenklasse *sehr groß*, also Elefanten, Riesen oder Drachen sowie alle Tiere, die kleiner als *winzig* sind – ein Mückenschwarm beeinflusst die Werte der Helden nicht, eine Horde Ratten dagegen schon.

LEBENSENERGIE UND AUSDAUER

Die wenigsten Tiere kämpfen bis zum Tode, sondern fliehen vorher. Sie ziehen sich üblicherweise zurück, wenn ihre LeP auf ein Drittel des Maximalwertes gesunken sind (Vögel bereits, wenn sie ein Drittel ihrer LE verloren haben). Je nach Tier und Kampfsituation können aber auch das Erleiden einer Wunde (s.u.) oder der erste Treffer zur Flucht des Tieres führen. Bei 0 LeP sind Tiere kampfunfähig und tödlich verwundet, so dass sie kurz darauf sterben. Für Tiere existiert keine eigene Bewusstlosigkeits-Schwelle.

RÜSTUNGSSCHUTZ, TREFFER UND WUNDEN

Der RS-Wert eines Tiers gilt üblicherweise für den ganzen Körper. Helden können versuchen, empfindliche Stellen mit geringerem RS zu finden, dies folgt den Regeln zum *Gezielten Stich* und erfordert meist eine *Tierkunde*-Probe. Manche Tiere besitzen keine solchen Stellen, in diesen Fällen ist das Manöver nicht einsetzbar. Die meisten Tiere erleiden Wunden nach den herkömmlichen Regeln. Eine Ausnahme stellen Tiere wie Quallen, Riesenamöben oder Morfus dar, die sich durch solche Treffer nicht behindern lassen.

ANGRIFFSARTEN VON TIEREN

Die folgende Liste soll Ihnen einen Eindruck geben, welche Kampfmanöver Tiere ausführen können; die möglichen Manöver sind bei der Tierbeschreibung jeweils angegeben. Gelegentlich finden Sie mehrere dieser Angriffsarten durch einen Schrägstrich getrennt aufgeführt, also z.B. *Hinterhalt* / *Sprungangriff* oder *Gezielter Angriff* / *Verbeißen*. Dies bedeutet, dass das Tier die zweite Angriffsart nur als Ergebnis der ersten einsetzt, in obigem Beispiel also den *Sprungangriff* nur aus dem *Hinterhalt* heraus, das *Verbeißen* nur als Folge eines *Gezielten Angriffs*.

Anmerkung: Angriff zum *Niederwerfen*. Da Tiere mit Einsatz ihres ganzen Körpers kämpfen, lösen verschiedene Kampfmanöver automatisch einen Angriff zum *Niederwerfen* aus, gegen den man sich zusätzlich zur Attacke verteidigen muss (ohne jedoch eine weitere Reaktion aufzuwenden). Bei den folgenden Manövern ist angegeben, welche Attacken automatisch auch als Angriff zum *Niederwerfen* gelten.

 **Anspringen:** optionale Angriffsform. Kann als Überraschungsangriff aus dem *Hinterhalt* geschehen oder im offenen Kampf. Er erfordert eine AT+4 vom Tier (zur Überbrückung der Distanz; beginnt in den Distanzklassen N, S oder P) und kann nur mittels Schild, *Gegenhalten* oder einem Ausweichmanöver pariert werden. Ein Sprungangriff zählt automatisch als *Niederwerfen* (s.u.); die Parade gegen einen solchen Angriff wird je nach Größe und Gewicht des Tieres erschwert (siehe Tierbeschreibung).

 **Biss:** übliche Angriffsform. Zählt als normale Attacke. Bisse von Tieren der Größenklasse *groß* können nur mit einem Schild pariert werden, von *sehr großen* Tieren gar nicht. Lediglich *Gegenhalten* ist gegen alle Tiere einsetzbar.

 **Doppelangriff:** optionale Angriffsform, bei der das Tier eine zusätzliche Angriffsfaktion erhält. Das Tier würfelt zwei AT+4, die sich beide gegen einen Gegner richten. Gelingt nur eine AT, so ist der Doppelangriff misslungen, die gelungene AT kommt jedoch voll zur Wirkung. Gelingen dagegen beide AT, kann den Angriffen nur durch *Ausweichen* oder *Gezieltes Ausweichen*

entgangen werden, bei Angriffen von Tieren passender Größenklasse auch durch die Zusatzaktionen aus *Schildkampf II*, *Parierwaffen II* und *Beidhändiger Kampf II* (nicht durch *Klingenwand*). Auch bei einem gelungenen Doppelangriff wird der Schaden für jede AT separat ermittelt (und auch für die Feststellung von *Wunden* nicht aufaddiert).

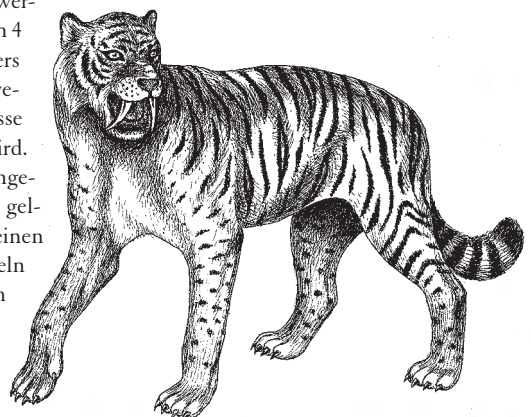
 **Flugangriff:** übliche Angriffsform von Vögeln: Das Tier nähert sich, attackiert mit Schnabel oder Krallen und fliegt wieder außer Reichweite. Da der Kämpfer die Waffe (bzw. den Schild) dabei häufig über Kopf führen muss, gilt für ihn eine AT-Erschwernis von 2 und eine PA-Erschwernis von 4 Punkten. Schilde eignen sich besonders gut für den Kampf gegen Vögel, weswegen die Summe der PA-Erschwernisse bei einer Schildparade halbiert wird. Versucht noch jemand außer dem Angegriffenen den Vogel zu attackieren, so gelten die gleichen Zuschläge wie für einen Schuss ins Kampfgetümmel. Die Regeln zur Überzahl gelten im Kampf gegen fliegende Gegner nicht.

 **Gezielter Biss:** optionale Angriffsform. Üblicherweise

Bisse oder Schnabelhiebe gegen Kopf oder Hals des Opfers. Nur von einigen Tieren im Rahmen einer *glücklichen Attacke* einsetzbar. Umgeht den RS des Helden.

 **Hinterhalt:** Viele Tiere lauern ihrer Beute auf und greifen sie mit einem Überraschungsangriff aus dem *Hinterhalt* heraus an. Wird der Hinterhalt nicht entdeckt, erhält das Tier eine AT-Erleichterung von -5 in der ersten Kampfrunde.

 **Netz:** Mehrere Tiere versuchen ihrer Beute dadurch habhaft zu werden, dass sie diese in ein Netz locken / einspinnen.



nen / ein Netz auf sie werfen. Um sich aus einem Netz zu befreien, ist eine GE-Probe nötig, die um den bei der Tierbeschreibung genannten Wert erschwert ist, wobei sich der Zuschlag für jede misslungene Probe um 1 erhöht. Gleichzeitig gibt dieser Wert auch die Abzüge auf die Kampfwerte an, die ein im Netz Verfangener hinnehmen muss (und auch diese Abzüge steigen bei misslungenen Befreiungsversuchen).

Niederwerfen, Umreißen: übliche Angriffsform mancher Tiere oder Resultat anderer Angriffe. Waffen- oder Schildparaden verhindern nur den Schaden, nicht das *Niederwerfen/Umreißen*. Wenn der Angriff nicht durch (*Gezieltes*) *Ausweichen* oder eine waffenlose Parade mit dem Manöver *Auspendeln* bzw. *Beinarbeit* (bei Tieren bis maximal mittlerer Größe) erfolgreich abgewehrt wird, muss auf KK bzw. GE (bei *Niederwerfen* bzw. *Umreißen*) geprobt werden, um nicht zu Boden zu stürzen. Erschwert wird die Probe um die BE und um den beim Manöver verzeichneten Wert.

Prankenhieb: übliche Angriffsform, auch Schwanz- oder Tentakelschlag. Zählt als normale Attacke. Bei besonders kräftigen Tieren gilt ein Prankenhieb als Angriff zum *Niederwerfen*. Prankenhiebe von Tieren der Größenklasse *groß* können nur mit einem Schild pariert werden, die von *sehr großen* Tieren gar nicht. Dagegen sind *Gegenhalten* und *Klingenwand* noch bei *großen* Tieren möglich.

Raserei: Hierunter fallen Tollwut, Kampfrausch, Blutausch und ähnliches; das Tier steigert sich völlig in den Kampf hinein – die PA sinkt um den bei der

Tierbeschreibung angegebenen Wert, AT und TP steigen dementsprechend.

Sturzflug: optionale Angriffsform von Vögeln. Wie *Flugangriff*, jedoch verdoppeln sich die Zuschläge für AT und PA. Bei einem Sturzflugangriff hat der Vogel stets die Initiative, greift daher automatisch in der Distanzklasse H an, und sein AT-Wert steigt um 3, wohingegen der PA-Wert des Vogels um 3 Punkte sinkt. *Gegenhalten/Auslaufenlassen* gegen Sturzflugangriffe ist möglich (um zu verhindern, dass der Vogel die DK H erreicht).

Trampeln: optionale Angriffsform. Bedingung: Kämpfer muss am Boden (Seite 57) sein. Kann direkt nach einem *Überrennen* erfolgen, dann kostet es keine Aktion. Der Kämpfer kann nur mittels *Ausweichen* +8 abwehren. Schaden je nach Tier.

Verbeißen, Festkrallen, Umklammern, Würgen: optionale Angriffsformen. Nur möglich, wenn die Kämpfenden im *Handgemenge* sind. Das Tier lässt nicht los und versucht, durch weitere Bisse dem Gegner das Leben zu rauben oder ein Körperteil regelrecht abzubeißen. Behandeln Sie diese Situation wie einen *Würgegriff* (jede Kampfunde automatisch TP ermitteln, nicht parierbar, aber Gegenangriffe möglich, siehe 93), mit der Ausnahme, dass das Tier selbstverständlich echte TP anrichtet. Die erlittenen Schadenspunkte durch das Verbeißen summieren sich, so dass das betroffene Körperteil ab einer SP-Summe von mehr als KO/2 eine Wunde erhält. Je nach Art des Angriffs gibt es verschiedene Möglichkeiten sich von dem Tier zu befreien: *Verbeißen, Festkrallen:* Normalerweise beendet ein Tier das *Verbeißen* oder *Festkrallen*,

wenn es eine *Wunde* hinnehmen muss. Ausgenommen davon sind Tiere, die ihre Brut verteidigen, in die Enge getrieben sind etc. (siehe auch *Lebensenergie*).

Umklammern, Würgen: Von sich aus beendet eine Kreatur einen Angriff zum *Umklammern* oder *Würgen* nur, wenn ihr eine *Wunde* zugefügt wird (s.o.). Um eine Umklammerung/einen Würgegriff zu brechen, müssen eine KK- und eine GE-Probe gelingen, die je nach Tier (siehe *Zoo-Botanica Aventurica*) erschwert sind. Man kann jedoch seinen *TaW Ringen* einsetzen, um sich die Proben zu erleichtern, wobei man die Talentpunkte jedoch auf beide Proben verteilen muss.

Des Weiteren ist zu beachten, dass für derart Angegriffene eigene Attacken meist deutlich erschwert sind. So verkallen sich Vögel immer im Nacken ihrer Opfer (AT um 8 Punkte erschwert), aus der Umklammerung eines Bären heraus lässt sich auch nur schwer angreifen (AT z.B. um 4 Punkte erschwert), bei Wölfen hängt es davon ab, wo sie sich verbissen haben (Waffenarm: keine AT möglich, nur Kampf mit der 'falschen' Hand; Bein: keine/kaum Einschränkungen) Für Helfer gelten die gleichen Regeln wie für Fernkampfangriffe ins Kampfgetümmel.

Überrennen: optionale Angriffsform. Attackewert und Schaden ist jeweils bei der Beschreibung des Tieres in der *ZBA* angegeben. Das Überrennen zählt automatisch als Angriff zum *Niederwerfen* (s.u.). Gegen ein Überrennen sind nur (*Gezieltes*) *Ausweichen* oder *Gegenhalten* möglich. Hierbei ist jedoch zu beachten, dass auch der halbe Schaden durch Überrennen sehr hoch sein kann (und es ein Angriff zum *Niederwerfen* bleibt).

PARADE VON TIEREN

Anstelle einer Parade verwenden Tiere automatisch das *Gezielte Ausweichen*. Sie verlieren keine Initiative durch das Ausweichen, entfernen sich aber auch nicht aus dem Kampfgeschehen. Manche Tiere können auch das Manöver *Gegenhalten* verwenden. Welche das sind, finden Sie bei der Tierbeschreibung angegeben.

KAMPFENDE

Der Kampf ist zu Ende, wenn eine der Seiten tot oder kampfunfähig ist oder flüchtet. Für Tiere, die sich aus dem Kampf zurückziehen wollen, gibt es ein paar Regeln:

-  Tiere (außer Vögeln) ziehen sich zurück, sobald ihre LeP unter ein Drittel des Maximalwertes gefallen ist.
-  Vögel fliehen bereits, wenn sie ein Viertel ihrer LeP eingebüßt haben.
-  Wenn ein Tier flieht, steht dem Helden ein *Passierschlag* zu (siehe Seite 83).

Wenn jedoch der Held aus dem Kampfgeschehen fliehen will, dann kann das Tier nachsetzen. Ob es das tut, entscheidet die Situation: Welche Motivation hat das Tier, den Kampf zu führen? Viele Tiere begnügen sich damit, den Helden durch Drohgebärden fortzutrei-

ben und stellen die Verfolgung (bei der sie keinen ernsthaften Angriff mehr durchführen) bald ein, andere – vor allem solche, die sich vom Helden ein reiches Mahl erhoffen – greifen weiterhin an. Auch hier gilt die Regel des *Passierschlags*, jedoch können Tiere durchaus besondere Kampfmanöver einsetzen.



AVENTURISCHE PAHKAMPFWAFFEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie einer Auflistung der in Aventurien am weitesten verbreiteten Nahkampfwaffen. Detailbetrachtungen zu diesen Waffen sind im **Aventurischen Arsenal** niedergelegt.

OPTIONAL: WAFFEN UND KÖRPERGRÖÖE

Wir gehen bei der Tabelle und der nebenstehenden Liste davon aus, dass die genannten Waffen für Menschen gefertigt sind, wenn nichts anderes angegeben ist. Diese an den menschlichen Proportionen orientierten Waffen sind für Menschen, Elfen, Achaz, Goblins (eingeschränkt) und Orks grundsätzlich gleichermaßen geeignet, während Zwerge mit ihnen Schwierigkeiten haben:

Alle Waffen, die nicht speziell für Zwerge gefertigt sind (speziell also Drachentöter, Drachenzahn, Felsspalter, Lindwurm-schläger, Wurmspieß, Zwergenschlägel und Zwergenskraja; siehe die Beschreibungen in der Liste), werden von Zwergen mit einem Abzug von je 1 Punkt auf Attacke, Parade und Trefferpunkte geführt; Ausnahmen hiervon sind Dolche und Speere.

Alle nicht für Zwerge gefertigten Waffen mit einer Länge von 130 cm oder mehr (Ausnahme: Speere) können von Zwergen nur mit Abzügen von je 3 Punkten auf AT und PA und 2 Punkten auf TP geführt werden.

Umgekehrt sind die oben genannten zwergischen Waffen für Menschen (Elfen, Orks ...) ebenfalls nur mit Einbußen von AT -2 / PA -2 zu führen.

Goblins können zwergische Waffen genauso gut (oder schlecht) führen wie Waffen, die für Menschen gemacht sind; alle Waffen mit einer Länge von 150 cm oder mehr (Ausnahme: Speere) können von Goblins nur mit Abzügen von je 3 Punkten auf AT und PA und 2 Punkten auf TP geführt werden.

Ein Zwerg kann sich natürlich auch eine Waffe 'im menschlichen Stil' maßanfertigen lassen, was das Dreifache des angegebenen Listenpreises kostet und die Abzüge auf AT und PA verschwinden lässt. Eine solche Waffe ist etwa drei Viertel so lang und schwer wie die entsprechende menschliche Waffe und richtet 1 TP weniger an – wen wundert es also, dass sich die Angroschim lieber auf ihre eigenen, traditionell überlieferten Klingen verlassen.

Beim Spiel mit Distanzklassen: Waffen, die von Menschen in zwei Distanzklassen (HN oder NS) geführt werden können, müssen von Zwergen in der jeweils niedrigeren Distanzklasse geführt werden. Diese Einschränkung gilt auch für die oben genannten Maßanfertigungen.

OPTIONAL: IMPROVISIERTE WAFFEN

Grundsätzlich lässt sich zwar jedes Objekt als Waffe ge- und missbrauchen, aber die wenigsten Gegenstände des täglichen Gebrauchs sind dafür ausgelegt. Wenn ein Held aber doch einmal dazu gezwungen ist, mit Stuhlbeinen, Bierkrügen, Zauberbüchern o.ä. zu kämpfen, gelten folgende Einschränkungen:

Mit improvisierten Waffen können außer dem *Wuchtschlag* keinerlei Manöver oder mit dem speziellen Kampftalent verbundene Sonderfertigkeiten genutzt werden. Unabhängig davon, ob der Kämpfer die Sonderfertigkeit *Wuchtschlag* beherrscht oder nicht, wird immer nur die halbe Ansage auf die ermittelten TP aufgeschlagen.

Mit improvisierten Waffen geschehen Patzer schon bei 19 und 20; der Prüfwurf, um das Schlimmste zu vermeiden (siehe Seite 84), ist zusätzlich um 5 Punkte erschwert.

Es gibt einige überaus 'schmutzige' Kampfstile, die vor allem in bestimmten Phex-Tempeln und unter freien Maraskanern gelehrt werden und die jedes beliebige Objekt zur Waffe deklarieren und den Umgang damit lehren – Kenner der Sonderfertigkeit *Improvisierte*

Waffen dürfen passende Sonderfertigkeiten einsetzen und erleiden auch nur bei einer 20 einen Patzer (keine Erschwerung des Prüfwurfs).

Improvisierte Waffen sind nicht auf die Belastung eines Kampfes ausgelegt: Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer solchen Waffe mit einer regulären Waffe abgewehrt wird oder umgekehrt, ist ein Bruchtest fällig (siehe Seite 85) – auch für Kenner der SF *Improvisierte Waffen*.

Einige weitere im Kampf nutzbare Gegenstände, namentlich 'Töpferwaren zur Flüssigkeitsaufbewahrung', fallen am ehesten unter das Talent *Raufen* und sollten mit *1W6+1 TP(A)* und *BF: einmal verwendbar* eingesetzt werden.

OPTIONAL:

EIN- UND ZWEIHÄNDIGE FÜHRUNG

Üblicherweise ist bei einer Waffe festgelegt, ob sie mit einer oder zwei Händen geführt wird, jedoch können hier einige Waffen oder spezielle Situationen Abweichungen von der 'Norm' mit sich bringen:

Einige Waffen, die normalerweise zweihändig geführt werden, sind so ausgelegt, dass sie ab einem bestimmten Wert (üblicherweise KK 15) einhändig geführt werden können. In diesem Fall wird die Waffe dann einhändig mit dem jeweils entsprechenden Talent (*Säbel, Schwerter, Hieb Waffen*) geführt; Schwellenwert und Schadensschritte bei der TP/KK-Angabe steigen je um 1.

Für alle einhändig führbaren Speere (Dreizack, Dschadra, Holzspeer, Jagdspieß und Speer) gilt bei zweihändiger Führung der in der Tabelle genannte WM, bei einhändiger Führung erleiden all diese Speere jedoch PA -3 und TP -1; Schwellenwert und Schadensschritte bei der TP/KK-Angabe steigen je um 1.

Ist ein Kämpfer gezwungen, eine Zweihandwaffe einhändig zu führen (etwa, weil seine linke Hand verletzt ist), erleidet er Einbußen von 2 Punkten auf seine AT, 3 Punkte auf seine PA und er richtet 3 Trefferpunkte weniger an.

Wenn eine üblicherweise einhändig zu führende Waffe mit zwei Händen geführt wird, erhöht sich die TP-Anzahl um 2, jedoch sinkt der AT-Wert mit dieser Waffe um 2, der PA-Wert um 3 Punkte. Es können außer dem *Wuchtschlag* (wenn für diese Waffe möglich) keine speziellen Manöver angewandt werden. Improvisierte zweihändige Führung ist nicht möglich bei *Dolchen, Fecht Waffen, Peitschen* und Handgemengewaffen, die mit dem Talent *Raufen* geführt werden. Für Waffen, die mit der Sonderfertigkeit *Halbschwert* zweihändig geführt werden (Seite 74), gelten besondere Regeln.

PARADE-EINSCHRÄNKUNGEN

Mit allen unter 'Dolche' aufgeführten Waffen können die Schläge von *Ketten Waffen* (mit der Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), *Zweihandflegeln*, *Zweihand-Hieb Waffen* und *Zweihandschwertern/-säbeln* (jeweils auch improvisierte) sowie Hellebarde und Korpispiß nicht pariert werden. (Ausnahmen: Mit Kurzschwert und Hakendolch kann man die Schläge von *Zweihandschwertern/-säbeln* parieren.)

Mit allen unter 'Fecht Waffen' aufgeführten Waffen können die Schläge von *Ketten Waffen* (mit der Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), *Zweihandflegeln* und *Zweihand-Hieb Waffen* nicht pariert werden, mit Florett, Magierdegen und Stockdegen auch keine *Zweihandschwerter/-säbel*. Für Fecht Waffen und Dolche gelten Anderthalbhänder und Tuzakmesser als *Anderthalbhänder*.

Zu den als nicht parierbar geltenden Zweihand-Hieb Waffen zählen auch die mit zwei Talenten verwendbaren Waffen Rondrakamm, Richtschwert, Neethaner Langaxt, Warunker Hammer und Pailos sowie die Große Knochenkeule der Schamanen und der Magierstab mit Kristallkugel. Rapier und Wolfsmesser gelten pariertechnisch als 'Schwerter'.

VERBREITUNG

Die auf den folgenden Seiten aufgezählten Waffen, Rüstungen und Schilde sind bei weitem nicht in ganz Aventurien verbreitet. Es würde jedoch zu weit führen, hier spezielle Verbreitungstabellen zu allen Waffen etc. anzuführen, weswegen wir meist nur im Text darauf hinweisen. Ein 'orkischer Säbel' dürfte also in Al'Anfa kaum erhältlich sein (wenn, dann bei einem spezialisierten Händler zum fünffachen des angegebenen Preises). Eine 'verbreitete Rüstung' ist dagegen wahr-

scheinlich auf einem thorwalschen Markt genauso zu finden wie auf einem Basar in Khunchom. Als Meister können Sie also entscheiden, dass ein bestimmtes, ausgefallenes Objekt momentan einfach nicht erhältlich ist, wenn Sie es nicht im Spiel haben wollen. Und übrigens: Eine Waffe oder Rüstung (insbesondere eine ausgefallene) reparieren können in erster Linie diejenigen, die sie hergestellt haben. Die Verbreitung der verschiedenen Waffen ist im **Aventurischen Arsenal** detailliert aufgelistet.

DIE EINZELNEN WAFFEN

Die folgende Liste (und die dazugehörige Tabelle) ist eine umfassende, aber nicht vollständige Zusammenstellung aventurischer Waffen. Weitere, besonders exotische Waffen, finden Sie im **Aventurischen Arsenal**.

Amazonensäbel (Talent Schwerter oder Säbel): schmales Schwert mit einschneidiger, gebogener Klinge, auch Reitersäbel genannt. **Andergaster (Talent Zweihandschwerter/-säbel):** überlanges Zweihandschwert mit langer Fehlschärfe; trotz ihres Namens die Lieblingswaffe der almadanischen und horasischen Doppelsöldner.

Anderthalbhänder (Talent Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel): die garetische (sprich: modernere, elegantere) Variante des Bastardschwerter; Übergangsform zwischen Schwert und Zweihänder; wird je nach Situation mit einer oder zwei Händen geführt und ermöglicht damit einen besonders variantenreichen Kampfstil.

Arbach (Talent Schwerter oder Säbel): orkischer Säbel mit leicht gekrümmter, geflammter Klinge und einfachem Handschutz. **Baccanaq (Talent Hiebaffen):** Auch 'Pantherklaue' genannte Waffe aus den Dschungeln Südaventuriens; mehrere gebogene 'Krallen' an einem Holzschaft. Der Baccanaq benutzt die Bruchtest-Regeln von steinernen Waffen (siehe Kapitel *Feuer und Eisen* auf S. 186). Eine etwas stabilere Variante ist die 'Bakka' der Gjalskerländer (BF 4, normale Bruchtest-Regeln, ansonsten identisch).

Barbarenschwert (Talent Schwerter oder Hiebaffen): archaische 'Übergangsform' zwischen Schwert und Axt, die bei Fjarningern, Gjalskerländern und Trollzackern sehr beliebt ist; Klinge und Verzierungen häufig aus Bronze.

Barbarenschwert (Talent Zweihand-Hiebaffen): massive Doppelblattaxt, die vor allem in Nord-Aventurien verwendet wird (und dort auch eigentlich nur von Thorwalern, Fjarningern und Gjalskerländern).

Basiliskenzunge (Talent Dolche): Dolch mit 'geflammer' Klinge und meist ohne Parierhilfen; im tulamidischen Raum und im Horasreich beliebt; gilt vielen als 'Meuchlerwaffe'.

Bastardschwert (Talent Schwerter oder Anderthalbhänder): Schwert von fünf bis sechs Spann Klingenlänge und mit einem langen Griff und gutem Gegengewicht im Knauf;

kann ab KK 15 einhändig (mit dem Talent *Schwerter*) geführt werden (dann TP/KK 12/4, INI -1).

Beil (Talent Hiebaffen): kurzes Handbeil, die typische 'Waffe' gegen Holzscheite; gegen bewegliche Ziele (also im normalen Kampf) jedoch nur als *improvisierte* Waffe zu führen.

Bock (Parierwaffe, Handgemengewaffe) (Talent Raufen): ein schwerer Faustschild mit einem, zwei oder drei langen Dornen; üblicherweise als Schild/Paradewaffe (und mit der linken Hand) verwendet.

Borndorn (Talent Dolche): speziell bei den Bornflößern verbreiteter Wurfdolch mit Dreikantklinge; stabil und lang genug, um ihn auch im Nahkampf zu führen, jedoch ohne Parierstangen oder -haken.

Boronssichel (Talent Zweihandschwerter/-säbel): ein überlanges gebogenes Schwert mit anderthalbschneidiger Klinge, das speziell zum Einsatz gegen Kavallerie gedacht ist; meist ohne Parierstangen; besonders verbreitet in Almada und Aranien.

Brabakbengel (Talent Hiebaffen): eine besondere Form des Streitkolbens, bei dem aus einer schweren Kugel mehrere Dornen herausragen; meist mit einem Gesicht verziert, was der Waffe den Namen gegeben hat. Der zentrale Dorn kann auch (mit dem Talent *Dolche*) zum Stechen verwendet werden, jedoch mit einer um 3 erschwerten Attacke; die darauf folgende eigene Parade ist ebenfalls um 3 Punkte erschwert, jedoch richtet der Dorn bei solcher Art Verwendung 1W6+6 TP an; die Regel zum *Niederwerfen* gilt nicht für den Stich.

Breitschwert (Talent Schwerter): eine etwas altertümlich wirkende Schwertform mit breiter Klinge und meist ohne Parierstange; beliebt bei Thorwalern.

Byakka (Talent Hiebaffen): eine orkische Axt, die wie eine vergrößerte Version der thorwalschen Skraja aussieht und deren Dorn auch Stiche erlaubt (Talent *Dolche*, AT erschwert um 3, eigene nächste Parade ebenfalls erschwert um 3). Ein erfolgreicher Einsatz des Dorns richtet 1W6+6 TP an; die Regel zum *Niederwerfen* gilt nicht für den Stich.

Degen (Talent Fechtaffen): ein sehr schmales Schwert mit ausgearbeitetem Griffkorb; meist nur einschneidig, dafür mit ausgeprägter Spitze; gilt als die Essenz der Fechtaffen und ist in Almada und dem Horasreich weit verbreitet.

Dolch (Talent Dolche): die universelle Seitenwaffe fast aller Aventurier. Meist eine gerade, beidseitig angeschliffene Klinge von etwa einem Spann Länge; selten einmal ernstzunehmende Paradehilfen.

Doppelkhunchomer (Talent Zweihandschwerter/-säbel): eindrucksvolle Klingewaffe aus dem tulamidischen Raum, die meist von Leib- oder Haremswächtern zur Abschreckung geführt wird.

Drachenklaue (Parierwaffe, Handgemengewaffe) (Talent Raufen): eine moderne Variante des Panzerarms, auf die verschiedene Aufsätze montiert werden können. Erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP (nicht TP(A)). Mit der Hand, an der sich eine Drachenklaue befindet, kann keine weitere Waffe oder ein Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich.

Drachentöter (Talent Speere): ein überlanger, *zvergischer* Speiß mit einer gezahnten, mörderisch scharfen Klinge aus einer geheimen Legierung; wird prinzipiell von einem *Speißgespann* (siehe die entsprechende Sonderfertigkeit auf Seite 76) geführt.

Drachenzahn (Talent Dolche): ein breiter und sehr stabiler *zvergischer* Dolch; üblicherweise keine Ausführung für Menschenhände bekannt.

Dreigliederstab (Talent Kettenstäbe): Variante des Kettenstabes mit drei, jeweils durch (kürzere) Kettenstücke verbundenen Holzstäben. Besonderheiten siehe Kettenstab.

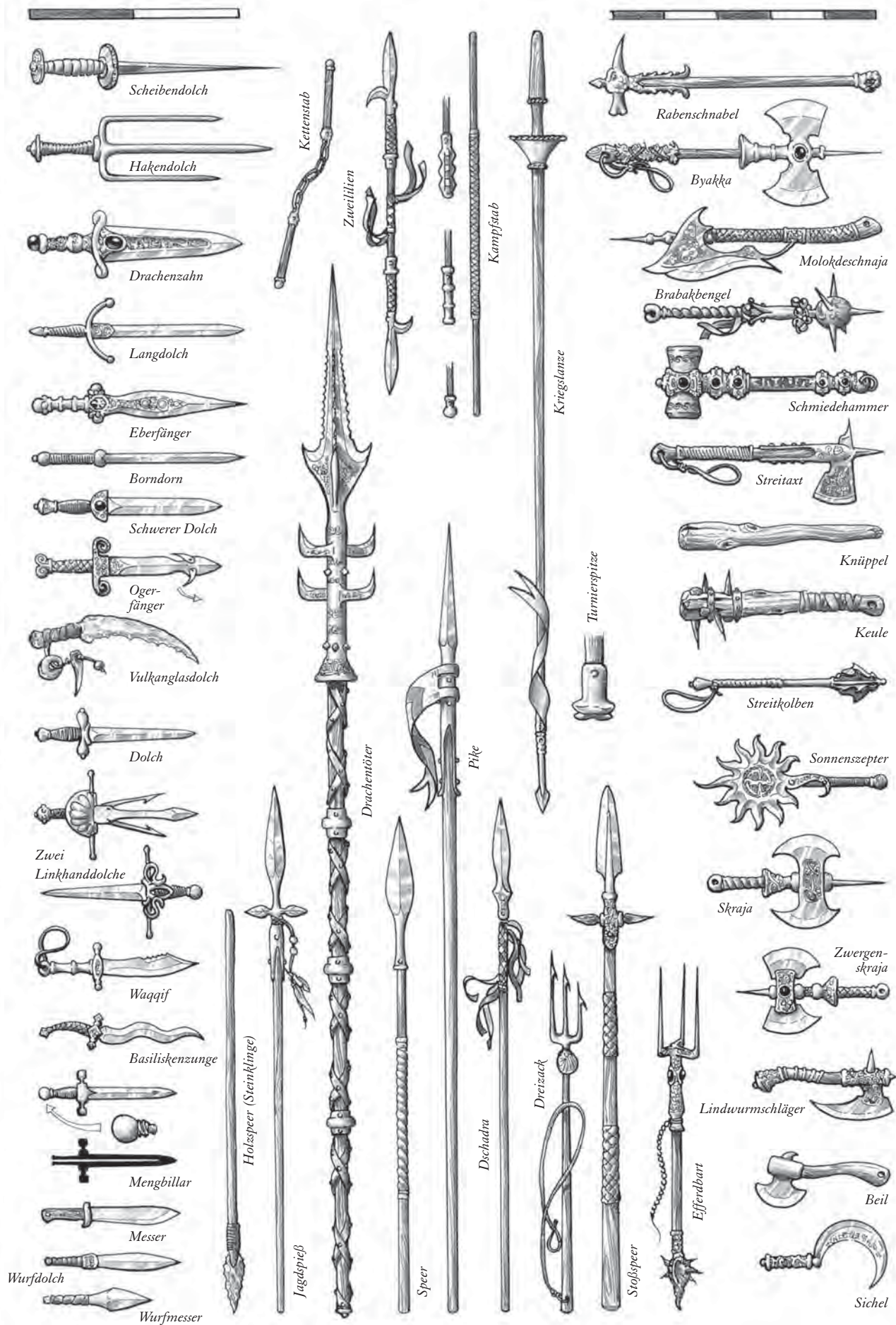
Dreizack (Talent Speere): an der aventurischen Westküste verbreiteter großer Fischspeiß, der auch als *improvisierte* Waffe dienen kann.

Dreschflegel (Talent Zweihandflegel): ein bäuerliches Arbeitsgerät (und eine *improvisierte* Waffe) mit einem Schlagstück an einem langen Stiel; ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.

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 Wurfaffe verwendet werden kann. Die hier genannten Werte gelten für den Nahkampf.

Eberfänger (Talent Dolche): ein massiver, bereits dem Kurzschild ähnlicher Dolch ohne Parierstangen, der in Nordaventurien gerne als Seitenwaffe zur Jagd getragen wird.

Echsische Axt (Talent Zweihand-Hiebaffen):



fen): sehr seltene, langstielige Doppelblattaxt der Achaz, die heutzutage kaum noch hergestellt wird. Die Stoßspitze der Axt kann auch (mit dem Talent *Speere*) zum Stechen verwendet werden, jedoch mit einer um 3 erschwerten Attacke; der Dorn richtet bei solcher Art Verwendung 1W6+4 TP an; die Regel zum *Niederwerfen* gilt nicht für den Stich. Mit der echsischen Axt können auch alle Manöver des Talents Stäbe sowie das Festnageln eingesetzt werden.

Efferdbart (Talent *Speere*): Ritualinstrument der Efferd-Geweihtenschaft, aus dem gewöhnlichen Dreizack hervorgegangen; die drei Spitzen sind so um die Achse der Waffe angeordnet, dass man mit dem Efferdbart erstaunlich gut parieren und sogar Gegner entwaffnen kann (siehe Seite 68); kann auch geworfen werden.

Entermesser (Talent *Säbel*): breite, einschneidige gerade Klinge und Griffkorb; die typische Seitenwaffe von Matrosen, Piraten und Seekriegern.

Fackel (Talent *Hiebwaffen*): Mit einer Fackel (als *improvisierter* Waffe) kann man einem Gegner – zumal einem tierischen – ordentlich einheizen: Jedes Mal, wenn man mit der Fackel *Schadenspunkte* anrichtet, kommen noch 1W6–1 SP Feuerschaden hinzu. Fällt bei diesem Feuerschadenswurf eine 6, so erlischt die Fackel nach der Schadensermittlung.

Felsspalter (Talent *Zweihand-Hiebwaffen*): *zwerghische* Doppelblattaxt, die von den Proportionen her speziell für Angroschim ausgelegt ist.

Fleischerbeil (Talent *Hiebwaffen*): ein Werkzeug zum Zerkleinern von Fleischportionen und zum Zerhauen von Knochen, findet bisweilen als *improvisierte* Waffe Verwendung.

Florett (Talent *Fechtwaffen*): Fechtwaffe, die keine Schneide, sondern nur eine Spitze besitzt; glockenförmiger Handschutz mit ausladenden Parierbügeln; sehr flexibel.

Geißel (Talent *Kettenwaffen*): Peitsche mit ca. 2 Spann langen Griff und einer etwa drei Spann langen Peitschenschnur; einst als Disziplinierungsinstrument; die Geißel ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.

Glefe (Talent *Infanteriewaffen*): häufige Infanteriewaffe mit breiter, einschneidiger Klinge und meist ohne Spitze; wie der Hakenspieß in der Regel einfach gehalten und bei Truppen im Gebrauch, die in aufgelockelter Formation kämpfen.

Großer Sklaventod (Talent *Zweihand-schwerer/-säbel*): in Südaventurien verbreitete Variante des Doppelkhunchomers; meist verziert; bisweilen mit Widerhaken versehen und daher eine typische Abschreckungswaffe.

Gruufhai (Talent *Zweihand-Hiebwaffen*): ein orkischer Kriegshammer mit Dornen auf der großen Schlagfläche (und einem eher dekorativen Dorn an der Spitze); kann ab KK

18 einhändig mit dem Talent *Hiebwaffen* geführt werden (TP/KK dann 15/3).

Hakendolch (Talent *Dolche*): besteht aus einer langen 'Klinge' aus Rundstahl, die jedoch nur an der Spitze angeschärft ist; des weiteren besitzt er lange, aufwärts gebogene Parierstangen derselben Machart; sehr stabile Parierwaffe.

Hakenspieß (Talent *Infanteriewaffen*): preiswerte und verbreitete Landwehrwaffe, mit der auch Reiter vom Pferd geholt werden können; selten einmal verziert.

Haumesser (Talent *Säbel oder Hiebwaffen*): sehr 'kopplastiges' Arbeitsmesser, das üblicherweise zur Beseitigung von Wegehindernissen 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 Könnner erfordern. Die Schläge der Hellebarde können von etlichen Waffen nicht pariert werden.

Holzfalleraxt (Talent *Zweihand-Hiebwaffen*): *improvisierte* Waffe, die ihre besondere Schadenswirkung vor allem gegen Bäume entwirkt.

Holzspeer (Talent *Speere*): ein einfacher, gerader Speer mit einer feuergehärteten Holzklinge; –2 TP gegen alle Arten von Plattenrüstung; etwas schwerere Varianten (+10 Unzen) mit Spitzen aus Stein oder Horn richten gegen nur mit Stoff oder dünnem Leder gerüstete oder nur mit natürlichem Fell bewehrte Gegner 1 TP mehr an; gegen Plattenrüstungen eingesetzt, müssen sie jedoch bei jedem erfolgreichen Treffer einen Bruchtest durchführen. Kann einhändig geführt werden (TP 1W6+2, TP/KK 13/5, WM –1/–6). 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. Elfische Jagdmesser sind meist edel verziert, dabei trotzdem stabiler (BF 1) und meist nicht verkäuflich.

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 15 einhändig geführt werden (TP 1W6+5, TP/KK 13/5, WM 0/–4). Elfische Varianten sind etwas leichter (75 Unzen) und stabiler (BF 2), dafür auch stets teurer.

Kampfstab (Talent *Stäbe*): ein etwa doppelt fingerdicker, gerader Holzstab von etwa anderthalb Schritt Länge, meist mit Eisenbändern an den Enden, um Auffasern zu verhindern. *Entwaffnen* aus der Attacke (Seite 61) um 2 Punkte erleichtert.

Kettenstab (Talent *Kettenstäbe*): zwei ca. 2 Spann lange Rundhölzer, die mit einer etwa gleich langen Kette verbunden sind; GE von 15 Mindestbedingung. Ein Kettenstab ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden. Mit dem Kettenstab ist es das *Entwaffnen* aus der Attacke (siehe Seite 61) um 4 Punkte erleichtert und das Umwandeln von Angriffsin Abwehraktionen (ab TaW 10) ohne Abzüge möglich.

Keule (Talent *Hiebwaffen*): ein durch hinzugefügte Eisenbänder, hindurchgetriebene lange Nägel etc. 'verbesserter' Knüppel (siehe unten).

Kettenkugel (Talent *Kettenwaffen*): Bei den Gjalskerländern beliebte, grobe Eisenkugel mit angeschmiedeter Kette, aber ohne Stiel (dafür bisweilen mit einem Ring, so dass sie auch geworfen werden kann (mit den Flugeigenschaften eines toten Maulwurfs).

Khunchomer (Talent *Säbel*): Dies ist der typische tulamidische Säbel, der vom Griff weg breiter wird und daher recht 'kopplastig' ist und auch keine Spitze aufweist.

Knochenkeule (Talent *Hiebwaffen*): Ritualinstrument der Schamanen, das in verschiedenen Größen vorkommt und durch den Einsatz von Astralenergie in seinen Werten (TP, BF) verändert werden kann. Die hier angegebenen Werte gelten für eine unverzauberte, mittelgroße Knochenkeule.

Knüppel (Talent *Hiebwaffen*): die primitivste Form einer Waffe – ein einigermaßen ausgewuchter, grob abgehobelter oder gerade geschnittener Ast, selten einmal (für Gardisten) ein gedrehtes Rundholz.

Korspieß (Talent *Infanteriewaffen oder Speere*): ein Speer mit extrem breiten, neunfach gezacktem Blatt in verschiedensten Varianten; rituelle Waffe der Kor-Geweihtenschaft.

Kriegsfächer (Parierwaffen oder Talent *Hiebwaffen*): aranische Stilblüte in Form eines gewöhnlichen Fächers, oft verziert, teilweise auch ganz aus Metall (BF 1, 60 Unzen, 30 D), bisweilen sogar mit Dornen (+5 Unzen). Mit geschlossenem Fächer Paradeeinschränkungen wie Dolche; bei offenem Fächer nur Parade gegen Dolche und Fechtwaffen möglich. Vollmetall-Fächer kann wie ein *kleiner* Schild gegen Fernwaffen-Angriffe bis 1W6+4 TP eingesetzt werden. Als Parierwaffe siehe Seite 132.

Kriegsflgel (Talent *Zweihandflgel*): die mit Eisenbändern verstärkte, besser ausgewogene, kriegerische Variante des Dreschflgels; ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.

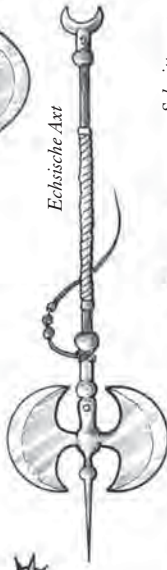
Kriegshammer (Talent *Zweihand-Hiebwaffen*): Die Werte der Tabelle sind nur eines von vielen möglichen Beispielen für eine überaus variantenreiche Waffenklasse; siehe auch z.B. den Zwergenschlägel; bisweilen ist die Schlagfläche mit Dornen besetzt, um Rüstungen durchdringen zu können. Ein



Wurker Hammer



Barbarenstreitaxt



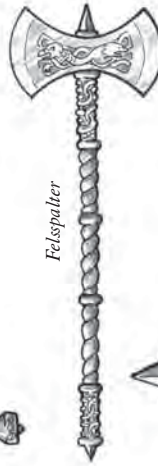
Echsische Axt



Schnitter



Kriegshammer



Felspalter



Graufhai



Zwergenschlägel



Orknase



Morgenstern



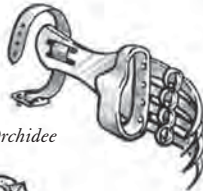
Ogerschelle



Ochsenherde



Veteranenhand



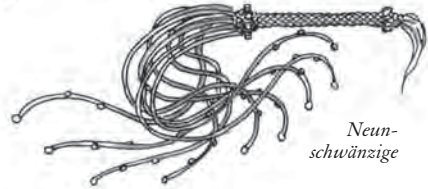
Orchidee



Schlagring



Geißel



Neun-schwänzige



Peitsche



Hakenspieß



Glefe



Hellebarde



Partisane



Korspieß



Neethaner Langaxt



Paillos



Sturmsense



Wurmsspieß



Kriegsflegel

Kriegshammer kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hiebaffen* geführt werden; TP/KK dann 15/3.

Kriegslanze (Talent *Speere*): Die hier angegebenen Werte gelten für die zweckfremde Verwendung als *improvisierter* Speer, ihre Werte im Reiterkampf siehe Seite 106.

Kurzsword (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. Eine leicht gebogene, tulamidische Variante – von der Größe zwischen Waqqif und Khunchomer angeordnet – war ebenfalls lange Zeit verbreitet (Werte wie gewöhnliches Kurzsword).

Kusliker Säbel (Talent *Schwerter* oder *Säbel*): ein gerades, meist anderthalbschneidiges Schwert mit verziertem, engem Griffkorb; auch Korbsword genannt; beliebt bei Seekriegern.

Langdolch (Talent *Dolche* oder *Fechtwaffen*): recht schmaler, sehr langer Dolch, der bisweilen linkshändig geführt wird; teilweise als eigenständige Waffe verwendet.

Landwurmschläger (Talent *Hiebaffen*): eine *zwergische* Handaxt mit extrem 'langbärtigem' Blatt; für ihre geringe Größe sehr schwer.

Linkhand (Talent *Dolche*): ein zwar angeschliffener, jedoch hauptsächlich zu Paradezwecken und demzufolge für die linke Hand genutzter Dolch mit langen Parierstangen und ausladendem Handschutz; bisweilen Versionen mit Klingenfänger und -brecher; im Horasreich die Zweitwaffe zu Fechtwaffen und leichten Schwertern.

Magierdegen (Talent *Fechtwaffen*): Repräsentationswaffe einiger Gildenmagier, leicht und zierlich

Magierstab (Talent *Stäbe*): Ritualinstrument und Ständesymbol der Magier; ein verzierter und unzerbrechlicher Kampfstab (siehe dort). Varianten des Zauberstabs tragen eine Kristallkugel (dann als *Zweihand-Hiebaffen* geführt) oder sind (teilweise deutlich) kürzer (*Hiebaffen*).

Mengbilar (Talent *Dolche*): zerbrechlicher Dolch mit Giftkanal in der Klinge. Zum Schaden durch die Klinge ist ein eventueller Giftschaden zu addieren; beliebte Meuchlerwaffe und nicht für den Nahkampf geeignet (daher als *improvisierte* Waffe zu betrachten).

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.

Molokdeschnaja (Talent *Hiebaffen*): eine von den Norbarden gehandelte (und auch genutzte) Waffe, die sich zum einen bei den

Fjarningern großer Beliebtheit erfreut, zum anderen auch als Werkzeug zum Holz-Zurichten gute Dienste leistet.

Morgenstern (Talent *Kettenaffen*): eine – häufig dornengespickte – Kugel, die mit einer kurzen Kette an einem Holzstiel angebracht ist. Mit einem Morgenstern ist es möglich, um die Kante eines Schildes herumzuschlagen und so dessen Schutz zu ignorieren (PA-WM des Schildes wird nicht angerechnet); die Abwehr eines Angriffs mit einem Morgenstern ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, um 2 Punkte erschwert. Mit einem Morgenstern drohen Patzer bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20; der Prüfwurf (siehe Seite 84) ist um 2 Punkte erschwert.

Nachtwind (Talent *Anderthalbhänder* oder *Schwerter*): maraskanisches Schwert mit einschneidiger, gerader Klinge und langem Griff, die Scheide ist verstärkt, so dass mit ihr pariert werden kann. Durch einen Steckmechanismus an der Scheide können mehrere Schwerter zu einer Räuberleiter verbunden werden; Klinge meist geschwärzt; ab GE 16 auch einhändig und mit dem Talent *Schwerter* zu führen, TP/KK unverändert.

Neethaner Langaxt (Talent *Zweihand-Hiebaffen* oder *Infanteriewaffen*): eine lange (bisweilen zu einer Spitze auslaufende) Axtklinge an einem noch längeren Stiel; bisweilen als Pailos-Ersatz verkauft und geführt.

Neunschwänzige (Talent *Kettenaffen*): eine besondere Form der Geißel mit neun Peitschenschnüren, in deren Enden meist Gewichte eingeflochten sind. Die Neunschwänzige eignet sich besonders gut zum Kampf gegen Schwärme von Kleingetier (Ratten, Fledermäuse etc.). Bei einer gelungenen AT/2 wurden zwei Tiere getroffen, bei einer *Glücklichen Attacke* sogar drei Tiere; der TP-Wurf ist für alle Tiere gleich. Gegen menschengroße Ziele gilt, dass bei einer AT/2 ein TP mehr angerichtet wird (Glückliche Attacke nach den üblichen Regeln). Eine Neunschwänzige ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.

Ochsenherde (Talent *Kettenaffen*): eine Morgenstern-ähnliche Waffe, jedoch mit drei Kugeln, die wegen ihres enormen Gewichts eine Mindest-KK von 16 erfordert. Mit einer Ochsenherde ist es möglich, um die Kante eines Schildes herumzuschlagen und so dessen Schutz zu ignorieren (PA-WM des Schildes wird nicht angerechnet); die Abwehr eines Angriffs mit einer Ochsenherde ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, um 2 Punkte erschwert. Mit einer Ochsenherde drohen Patzer bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20; der Kontrollwurf (siehe Seite 84) ist um 4 Punkte erschwert.

Ogerfänger (Talent *Dolche*): breitklingiger Dolch; bei einem Treffer, der eine Wunde ver-

ursacht, klappen Widerhaken aus der Klinge aus und verhindern, dass die Waffe entfernt werden kann. Verbleibt sie in der Wunde, verursacht sie pro KR, in der das Opfer sich heftig bewegt (sprich: kämpft oder flüchtet), 1W6 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung. Bewegt sich das Opfer langsam oder gar nicht, beträgt der zusätzliche Schaden immer noch 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung pro SR. Der Dolch kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden (eine Aktion, KK-Probe; einen in einem anderen Kämpfer steckenden Ogerfänger zu ergreifen, erfordert außerdem eine gelungene *Raufen*-AT +6) und verursacht dabei 1W6+3 SP. Nach einem Kampf kann die Klinge auch in Ruhe entfernt werden, was 1 SR dauert und nach gelungener Probe auf *Heilkunde Wunden* 1W6–1 SP verursacht, bei misslungener Probe 1W6+2 SP.

Ogerschelle (Talent *Kettenaffen*): eine Morgenstern-ähnliche Waffe mit zwei Kugeln, die wegen ihres hohen Gewichts eine Mindest-KK von 15 erfordert. Mit einer Ogerschelle ist es möglich, um die Kante eines Schildes herumzuschlagen und so dessen Schutz zu ignorieren (PA-WM des Schildes wird nicht angerechnet); die Abwehr eines Angriffs mit einer Ogerschelle ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, um 2 Punkte erschwert. Mit einer Ogerschelle drohen Patzer bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20; der Prüfwurf (siehe Seite 84) ist um 3 Punkte erschwert.

Orchidee (Handgemengewaffe) (Talent *Raufen*): seltene Handgemengewaffe aus Südaventurien, bei der auf einen Schlagring noch gebogene Klingen geschmiedet sind, so dass die Hand einer Klaue gleicht. Diese Waffe erzeugt im Waffenlosen Kampf *echte* Trefferpunkte (nicht TP(A)). Mit der Hand, an der sich eine Orchidee befindet, kann keine weitere Waffe oder ein Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich.

Orknase (Talent *Zweihand-Hiebaffen*): thorwalsche Axt mit lang heruntergezogener ('bärtiger') Klinge; kann ab KK 14 einhändig mit dem Talent *Hiebaffen* geführt werden; TP/KK dann 13/3.

Pailos (Talent *Infanteriewaffen* oder *Zweihand-Hiebaffen*): Ein schweres Axtblatt und eine Stoßklinge an einem massiven Schaft mit Handschutz zeichnen diese seltene Waffe aus. Die Stoßklinge kann auch (mit dem Talent *Speere*) zum Stechen verwendet werden, jedoch mit einer um 5 erschwerten Attacke; die darauf folgende Parade ist ebenfalls um 5 Punkte erschwert, jedoch richtet der Dorn bei solcher Art Verwendung 1W6+7 TP an und ist auch in der Lage, einen Gegner *niederzuwerfen*. Mit dem Pailos sind nur die Manöver von Zweihand-Hiebaffen erlaubt.

KAMPFREGELN



Rondrakamm



Tuzakmesser



Bastardschwert



Anderthalbhänder



Nachtwind



Degen



Rapier



Wolfsmesser



Florett



Magierdegen



Stockdegen



Hakendolch



Linkhand



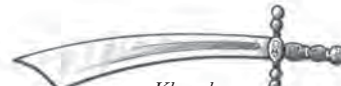
Waqqif



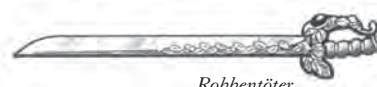
Haumesser



Entermesser



Khunchomer



Robbentöter



Sklaventod



Säbel



Arbach



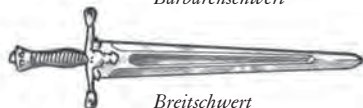
Amazonensäbel



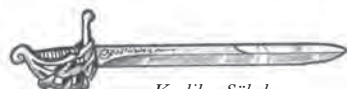
(Lang-)Schwert



Barbarenschwert



Breitschwert



Kusliker Säbel



Turnierschwert



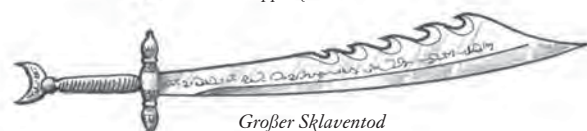
Kurzschwert



Richtschwert



Doppelkhunchomer



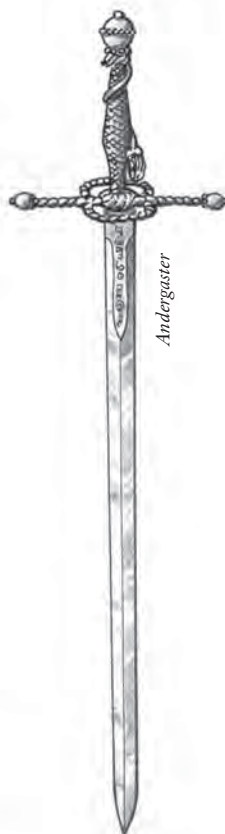
Großer Sklaventod



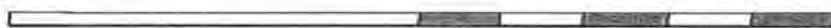
Zweihänder



Boronssichel



Andergaster



Panzerarm (Parierwaffe, Handgemengewaffe) (Talent Raufen): ein bis über den Ellenbogen hinausreichender, steifer Panzerhandschuh mit einem Dorn an der geballten Faust; üblicherweise als Schild/Paradewaffe (und mit der linken Hand) verwendet

Panzerstecher (Talent Fechtwaffen) Neumodische Hybridwaffe aus Scheibendolch und Rapier, die dazu gedacht ist, auch massive Rüstungen im Stich zu durchdringen. Muss beim *Gezielten Stich* keine Zuschläge aus RS des Gegners hinnehmen.

Partisane (Talent Infanteriewaffen oder Speere): eine Stangenwaffe mit breiter Stoßklinge und symmetrischen Seitenklingen; häufig verziert als höfische Gardistenwaffe.

Peitsche (Talent Peitsche): eine lange Fuhrmannspeitsche, die nur von wirklichen Spezialisten als Waffe eingesetzt wird, dann aber einige spektakuläre Effekte erzielen kann: Mit der Peitsche ist es möglich, einen Gegner zu *entwaffnen* oder ihn von den Beinen zu holen; außerdem ignoriert eine Peitsche den Verteidigungsbonus von Schilden.

Eine Peitsche erleidet in der Distanzklasse *Nahkampf* einen AT-Malus von 8 Punkten und ist im Handgemenge nicht zu verwenden.

Pike (Talent Speere): ein überlanger, stabiler Spieß, der eigentlich nur in Formation angewendet Sinn macht, dann aber mit solchen Sonderfertigkeiten wie *Formation* und *Spießgespann* tödlich für anrennende Gegner ist.

Rabenschnabel (Talent Hiebwaren): ein typischer leichter Reiterhammer mit einer stumpfen und einer spitzen Seite.

Rapier (Talent Fechtwaffen oder Schwerter): eigentlich ein schmales Schwert mit verziertem Handschutz; die Übergänge zwischen Degen, Rapier und Schwert sind fließend.

Richtschwert (Talent Zweihand-Hiebwaren oder Zweihandschwerter/-säbel): sehr breite, kopflastige Klinge mit scharfer Schneide (und meist mit praios- und borongefälligen Gravuren, Wahlsprüchen etc.; nicht für den Kampf gedacht und daher auch nur als *improvisierte* Waffe zu führen). Derartige Waffen liegen zumeist als wohlgehaltene Richtinstrumente in den Zeughäusern der Städte und werden nur den Henkern zum Vollzug ihres Amtes überlassen.

Robbentöter (Talent Säbel oder Schwerter oder Fechtwaffen): seltene, bei den Firneln beliebte Jagdwaffe; ein stabiler Säbel mit gerader Klinge; einseitig geschliffen, aber sowohl mit ausgearbeiteter Spitze als auch breitem Rücken universell verwendbar.

Rondrakamm (Talent Aderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel): ein langer, sehr gut ausgewogener Aderthalbhänder mit 'geflamter' (gewellter) Klinge, der als Standeszeichen der Ronda-Geweihtenschaft 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.

Scheibendolch (Talent Dolche): Weniger eine Waffe als ein Gerät der letzten Gnade ist dieser lange Drei- oder Vierkantstahl, der eine kleine Parierscheibe und eine Scheibe als Knauf aufweist. Auf letztere kann man sich mit seinem ganzen Gewicht stützen, um auch Schwerstgepanzten den Gnadenstoß zu geben.

Schlagring (Handgemengewaffe) (Talent Raufen): mehrere, miteinander verschmiedete Ringe aus Bronze oder Eisen, die 'eherne Knöchel' geben; erzeugt im Waffenlosen Kampf zwar TP(A), jedoch 2 mehr als ein gewöhnlicher Fausthieb. Mit der Hand, an der sich ein Schlagring befindet, kann keine weitere Waffe oder Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich.

Schmiedehammer (Talent Hiebwaren): Ritualinstrument der Ingerimm-Geweihtenschaft; meist mit Rogolan-Runen und geistlichen Wahlsprüchen verziert; hervorragende Handwerksarbeit, aber nur sekundär als Waffe gedacht. Ein besonders wuchtiger Schlag mit einem Schmiedehammer hat auf den Getroffenen die Wirkung eines Angriffs zum *Niederwerfen* (siehe Seite 63). Gemeint ist hier wie gesagt der Ritualgegenstand, nicht das gleichnamige Werkzeug.

Schnitter (Talent Zweihand-Hiebwaren oder Infanteriewaffen oder Speere): aus einer der Sturmsense ähnlichen, improvisierten Waffe weiterentwickelter Klingenstab, der sich vor allem im Balash und auf Maraskan großer Beliebtheit erfreut; kann ab GE 16 einhändig mit *Speere* oder *Hiebwaren* geführt werden (TP 1W6+3, TP/KK 15/5, WM 0/-1).

Schwerer Dolch (Talent Dolche): Dolch mit längerer und breiter Klinge als der gewöhnliche Dolch; häufige Seiten- oder verzierte Offizierswaffe.

Schwert (Talent Schwerter): das aventurische Langschwert mit gerader oder leicht abwärts gebogener Parierstange; quasi das Standeszeichen aller kämpfenden Professionen; schwerere Varianten mit Scheiben- oder Kegelknauf, leichtere mit Spindelknauf.

Sense (Talent Infanteriewaffen): ein bäuerliches Erntewerkzeug, das bisweilen (dann namentlich von aufständischen Bauern) als *improvisierte* Waffe genutzt wird.

Sichel (Talent Hiebwaren): gebogene Klinge zum Ernten von Korn oder auch Kräutern; im Kampf nur als *improvisierte* Waffe zu verwenden. Gilt für Parade-Einschränkungen als Dolch.

Skaventod (Talent Säbel): ein dem Khunchomer verwandter breiter Säbel aus Südaventurien; bisweilen mit Widerhaken.

Skraja (Talent Hiebwaren): thorwalsche Doppelblatt-Handaxt, häufig noch mit zusätzlichem langen Dorn an der Spitze. Ein Stich mit dem Dorn (AT auf das Talent *Dolche*, erschwert um 3) richtet 1W6+3 TP an.

Sonnenszepter (Talent Hiebwaren): Das zwölfblämmige Sonnenszepter ist das Zeichen der Würde der Praios-Geweihtenschaft und in der hier präsentierten Form sogar zum Kampf geeignet.

Speer (Talent Speere): etwa anderthalb Schritt langer Holzschaft mit lanzettförmiger Stoßklinge; mittlerweile fast nur noch bei Jägern gebräuchliche Waffe; kann ab KK 16 einhändig geführt werden (TP 1W6+4, TP/KK 13/5, WM 0/-5). Kann mehr schlecht als recht geworfen werden.

Spitzhacke (Talent Zweihand-Hiebwaren): ein Arbeitsgerät, das auch als *improvisierte* Waffe verwendet werden kann; kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hiebwaren* verwendet werden, TP/KK dann 14/3.

Stockdegen (Talent Fechtwaffen): Trickwaffe; im Spazierstock versteckte Klinge (daher ohne Parierhilfen), häufig verziert und sehr teuer.

Stoßspeer (Talent Speere): langer Speer mit breiter Klinge, meist auch mit Knebel und Handschutz; eine Waffe zur Jagd auf schweres Wild.

Streitaxt (Talent Hiebwaren): das generische Kriegsbeil; in allen aventurischen Kulturen in irgendeiner Form bekannt.

Streitkolben (Talent Hiebwaren): Dies ist die klassische stumpfe Hiebware, 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 Hiebwaren): die *improvisierte* Waffe der Wahl, wenn sich partout nichts anderes findet; die letzte 'Argumentationshilfe', 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.

Turnierlanze (Talent Speere): Die hier angegebenen Werte gelten für die zweckfremde Verwendung als *improvisierter* Speer, ihre Werte im Reiterkampf siehe Seite 106.

Turnierschwert (Talent Schwerter): eine wie ein Langschwert ausgewuchtete Waffe mit stumpfen und recht weichen Kanten; richtet 1W6+3 TP(A) an. Auch in hölzerner Variante als Übungsschwert (TP: 1W6+1(A); BF 5).

Tuzakmesser (Talent Aderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel): maraskanisches Schwert mit leicht gebogener, anderthalbschneidiger Klinge. Um aus der recht leichten Klinge viel Wirkung herauszuholen, wird das Tuzakmesser sehr schnell geführt, weswegen

АВЕНТУРИСКЕ ПАНАКМПFWAFFEN

Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Anderthalbhänder										
Anderthalbhänder	1W6+5	11/4	100	115	1	+1	250	0/0	z	NS
Bastardschwert	1W6+5	11/3	120	110	2	0	200	0/-1	z	N
Nachtwind	1W6+4	11/5	70	100	0	+2	500	0/0	z	N
Rondrakamm	2W6+2	12/3	130	130	1	0	uvk.	0/0	z p	NS
Tuzakmesser	1W6+6	12/4	100	130	1	+1	400	0/0	z	NS
Dolche										
Basiliskenzunge	1W6+2	12/4	25	30	4	-1	70	0/-1	-	H
Borndorn	1W6+2	12/5	30	40	1	0	40	0/-1	w	H
Dolch	1W6+1	12/5	20	30	2	0	20	0/-1	(w)	H
Drachenzahn	1W6+2	11/4	40	40	0	0	120	0/0	-	H
Eberfänger	1W6+2	12/4	40	40	1	0	60	0/-1	-	H
Hakendolch	1W6+1	12/4	50	60	-2	0	90	0/+1	-	HN
Jagdmesser	1W6+2	12/5	15	30	3	-1	50+	0/-2	-	H
Kurzschwert	1W6+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1	-	HN
Langdolch	1W6+2	12/4	30	40	1	0	45	0/0	-	H
Linkhand	1W6+1	12/5	30	30	0	0	90+	0/+1	-	H
Mengbilar	1W6+1	12/5	20	25	7	-2	200	0/-3	-	H
Messer	1W6	12/6	10	25	4	-2	10	-2/-3	i	H
Ogerfänger	1W6+2	12/4	35	35	4	0	150	0/-2	-	H
Scheibendolch	1W6+2	11/4	40	45	0	0	60	0/-3	-	H
Schwerer Dolch	1W6+2	12/4	30	35	1	0	40	0/-1	-	H
Vulkanglasdolch	1W6-1	12/5	30	30	6	-2	uvk.	-2/-3	i	H
Waqqif	1W6+2	12/5	35	45	2	-2	60+	-1/-3	-	H
Wurfdolch	1W6+1	12/5	20	25	2	-1	30	-1/-2	w(i)	H
Wurfmesser	1W6-1	12/6	10	20	2	-1	15	-2/-3	w(i)	H
Fechtwaffen										
Degen	1W6+3	12/5	40	90	3	+2	150+	0/-1	-	N
Florett	1W6+3	13/5	30	90	4	+3	180+	+1/-1	-	N
Langdolch	1W6+2	12/4	30	40	1	0	45	0/0	-	H
Magierdegen	1W6+2	13/5	30	75	4	+1	150+	0/-2	-	N
Panzerstecher	1W6+4	13/3	80	90	0	0	120	-1/-1	-	N
Rapier	1W6+3	12/4	45	90	2	+1	120+	0/0	-	N
Robbentöter	1W6+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0	-	N
Stockdegen	1W6+3	12/5	35	80	4	0	180+	-1/-3	-	N
Wolfsmesser	1W6+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0	-	N
Hieb Waffen										
Baccanaq / Bakka	1W6+4	12/4	80	80	5	-1	180	0/-2	-	N
Beil	1W6+3	11/4	70	50	5	-1	20	-1/-2	i	N
Brabakbengel	1W6+5	13/3	120	90	1	0	100	0/-1	-	N
Byakka	1W6+5	14/2	130	100	3	-1	90	0/-2	-	N
Fackel	1W6	11/5	30	50	8	-2	0,5	-2/-3	i	HN
Fleischerbeil	1W6+2	11/4	60	30	2	-1	20	-2/-3	i	H
Haumesser	1W6+3	13/3	90	50	3	-1	40	0/-2	i	HN
Keule	1W6+2	11/3	100	80	3	0	15	0/-2	-	N
Knochenkeule	1W6+3	11/3	110	100	3	0	uvk.	0/-1	-	N
Knüppel	1W6+1	11/4	60	80	6	0	1	0/-2	-	N
Kriegsfächer	1W6+2	12/5	50	40	3	0	250+	0/+1	-	H
Lindwurmschläger	1W6+4	11/3	95	50	1	-1	120	0/-1	-	HN
Molokdeschnaja	1W6+4	11/3	100	100	3	0	90	0/0	-	N
Orknase	1W6+5	13/3	110	100	4	-1	75	0/-1	-	N
Rabenschnabel	1W6+4	10/4	90	110	3	0	130	0/0	-	N
Schmiedehammer	1W6+4	14/2	150	90	1	-1	uvk.	-1/-1	p	N
Sichel	1W6+2	12/5	30	50	6	-2	25	-2/-2	i	H
Skraja	1W6+3	11/3	90	70	4	0	50	0/0	-	N

KAMPFREGELN

Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Sonnenszepter	1W6+3	12/3	90	70	1	0	uvk.	-1/-1	p	N
Streitaxt	1W6+4	13/2	120	90	2	0	50	0/-1	-	N
Streitkolben	1W6+4	11/3	120	75	1	0	50	0/-1	-	N
Stuhlbein	1W6	11/5	40	40	8	-1	-	-1/-1	i	HN
Wurfbeil	1W6+3	10/4	50	40	2	-1	35	0/-2	w (i)	H
Wurfkeule	1W6+2	12/5	35	40	3	-1	18	-1/-1	w (i)	H
Zwergenskraja	1W6+3	11/3	80	60	1	0	100	0/0	-	HN

Infanteriewaffen

Glefe	1W6+4	13/3	120	200	5	-1	45+	0/-2	z	S
Hakenspieß	1W6+3	13/4	120	250	5	0	70	-1/-1	z	S
Hellebarde	1W6+5	12/3	150	200	5	0	75+	0/-1	z	S
Korspieß	2W6+2	12/3	140	180	3	0	200	0/-1	z p	S
Neethaner Langaxt	2W6+2	13/4	160	180	5	-2	160	-1/-3	z	S
Pailos	2W6+4	14/2	180	175	3	-2	300	-1/-3	z	S
Partisane	1W6+5	13/3	150	200	4	0	80+	0/-2	z	S
Schnitter	1W6+5	14/4	90	130	4	0	120+	0/0	z	NS
Sense	1W6+3	13/4	100	160	7	-2	30	-2/-4	i z	S
Sturmsense	1W6+4	13/3	120	180	5	-1	40	-1/-2	z	S
Warunker Hammer	1W6+6	14/3	150	150	2	-1	150	0/-1	z	NS
Wurmspieß	1W6+5	13/4	120	180	2	0	120	0/-2	z	S

Kettenstäbe

Dreigliederstab	1W6+2	13/4	100	130	3	+2	180	+1/+1	z	HN
Kettenstab	1W6+2	13/4	100	120	2	+2	120	+1/0	z	HN

Kettenwaffen

Geißel	1W6-1	14/5	30	100	5	-1	15	0/-4	-	N
Kettenkugel	3W6	16/2	250	100	2	-3	150	-2/-4	z	S
Morgenstern	1W6+5	14/2	140	100	2	-1	100	-1/-2	-	N
Neunschwänzige	1W6+1	14/4	80	120	5	-1	60	-1/-4	-	N
Ochsenherde	3W6+3	17/1	300	110	3	-3	250	-2/-4	-	N
Ogerschelle	2W6+2	15/1	240	120	3	-2	180	-1/-3	-	N

Peitsche

Peitsche	1W6	14/5	60	250	4	0	25	0/-	-	S
----------	-----	------	----	-----	---	---	----	-----	---	---

Säbel

Amazonensäbel	1W6+4	11/4	75	100	2	+1	180	0/0	-	N
Arbach	1W6+4	12/3	100	90	2	0	120	0/-1	-	N
Entermesser	1W6+3	12/4	70	75	2	0	50	0/0	-	N
Haumesser	1W6+3	13/3	90	50	3	-1	40	0/-2	i	HN
Khunchomer	1W6+4	12/3	90	80	2	0	130	0/0	-	N
Kurzschild	1W6+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1	-	HN
Kusliker Säbel	1W6+3	12/4	70	80	1	+1	160	0/0	-	N
Robbentöter	1W6+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0	-	N
Säbel	1W6+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0	-	N
Sklaventod	1W6+4	12/3	80	90	3	0	250	0/0	-	N
Waqqif	1W6+2	12/5	35	45	2	-2	60	-1/-3	-	H
Wolfsmesser	1W6+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0	-	N

Schwerter

Amazonensäbel	1W6+4	11/4	75	100	2	+1	180	0/0	-	N
Arbach	1W6+4	12/3	100	90	2	0	120	0/-1	-	N
Barbarenschwert	1W6+5	13/2	100	90	4	-1	200	0/-1	-	N
Bastardschwert	1W6+5	12/4	120	110	2	-1	200	0/-1	-	N
Breitschwert	1W6+4	12/3	80	85	1	0	120	0/-1	-	N
Kurzschild	1W6+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1	-	HN
Kusliker Säbel	1W6+3	12/4	70	80	1	+1	160	0/0	-	N
Nachtwind	1W6+4	11/5	70	100	0	+2	500	0/0	-	N
Rapier	1W6+3	12/4	45	90	2	+1	120	0/0	-	N
Robbentöter	1W6+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0	-	N

KAMPFREGELN

Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Säbel	1W6+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0	–	N
Schwert	1W6+4	11/4	80	95	1	0	180	0/0	–	N
Turnierschwert	1W6+3(A)	11/5	60	80	3	0	80	0/0	–	N
Wolfsmesser	1W6+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0	–	N

Speere

Drachentöter	3W6+5	20/1	400	400	3	–3	uvk.	–2/–4	z	P
Dreizack	1W6+4	13/3	90	140	5	0	50	0/–1	i	S
Dschadra	1W6+5	12/4	80	200	6	–1	120	0/–3	–	S
Efferdbart	1W6+4	13/3	90	120	3	0	80	0/–1	w	NS
Holzspeer	1W6+3	12/5	60	150	5	0	10	–1/–3	z w	S
Jagdspieß	1W6+6	12/4	80	200	3	–1	80+	0/–1	z w	S
Korspieß	2W6+2	12/3	140	180	3	0	200	0/–1	z p	S
Kriegslanze	1W6+3	12/5	150	300	5	–2	120	–2/–4	z (i)	P
Partisane	1W6+5	13/3	150	200	4	0	80	0/–2	z	S
Pike	1W6+5	14/4	180	350+	6	–2	50	–1/–2	z	P
Schnitter	1W6+5	14/4	90	130	4	0	120	0/0	z	NS
Speer	1W6+5	12/4	80	190	5	–1	30	0/–2	z w	S
Stoßspeer	2W6+2	11/4	150	200	3	–1	100+	0/–1	z	S
Turnierlanze	1W6+2 (A)	12/5	120	300	8	–2	50	–2/–4	z (i)	P
Wurfspeer	1W6+3	11/5	80	100	4	–2	30	–1/–3	w (i)	N
Wurmspieß	1W6+5	13/4	120	180	2	0	120	0/–2	z	S

Stäbe

Kampfstab	1W6+1	12/4	80	150	5	+1	40	0/0	z	NS
Magierstab	1W6+1	11/5	90	150	–	0	uvk.	–1/–1	z p	NS
Zweililien	1W6+3	12/4	80	140	4	+1	200	+1/–1	z	N

Zweihandflegel

Dreschflegel	1W6+3	12/3	100	150	6	–2	15	–2/–3	i z	S
Kriegsflegel	1W6+6	12/2	120	150	5	–1	50	–1/–2	z	S

Zweihand-Hieb Waffen

Barbarenstreitaxt	3W6+2	15/1	250	120	3	–2	150	–1/–4	z	N
Echsische Axt	1W6+5	12/4	90	150	3	0	uvk.	0/–1	z	NS
Felsspalter	2W6+2	14/2	150	120	2	–1	300	0/–2	z	N
Gruufhai	1W6+6	14/2	180	120	3	–2	120	–1/–3	z	N
Holzfülleraxt	2W6	12/2	160	110	5	–2	80	–1/–4	i z	N
Kriegshammer	2W6+3	14/2	180	100	2	–2	120	–1/–3	z	N
Neethaner Langaxt	2W6+2	13/4	160	180	5	–2	160	–1/–3	z	S
Orknase	1W6+5	12/2	110	100	4	–1	75	0/–1	z	N
Pailos	2W6+4	14/2	180	175	3	–2	300	–1/–3	z	S
Schnitter	1W6+5	14/4	90	130	4	0	120	0/0	z	NS
Spitzhacke	1W6+6	13/2	200	100	5	–3	20	–2/–4	i z	N
Vorschlaghammer	1W6+5	13/2	250	90	5	–3	30	–2/–4	i z	N
Warunker Hammer	1W6+6	14/3	150	150	2	–1	150	0/–1	z	NS
Zwergenschlägel	1W6+5	13/3	120	120	1	–1	150	0/–1	z	N

Zweihandschwerter/-säbel

Andergaster	3W6+2	14/2	220	200	3	–3	350	0/–2	z	S
Anderthalbhänder	1W6+5	11/4	100	115	1	+1	250	0/0	z	NS
Boronsichel	2W6+6	13/3	160	180	3	–2	400	0/–3	z	S
Doppelkhunchomer	1W6+6	12/2	150	130	2	–1	250+	0/–1	z	NS
Großer Sklaventod	2W6+4	13/2	160	140	3	–2	350+	0/–2	z	NS
Richtschwert	3W6+4	13/2	200	130	5	–3	uvk.	–2/–4	i z p	N
Rondrakamm	2W6+2	12/3	130	130	1	0	uvk.	0/0	z p	NS
Tuzakmesser	1W6+6	12/4	100	130	1	+1	400	0/0	z	NS
Zweihänder	2W6+4	12/3	160	155	2	–1	250	0/–1	zp	NS

Handgemenge-Waffen (Raufen)

Fausthieb	1W6 (A)*	10/3	–	–	–	–2	–	–1/–2**		H
Tritt/Kopfstoß	1W6 (A)*	10/3	–	–	–	–1	–	–1/–2**		H

Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Drachenklaue	1W6+2+	12/3	200	20+	0	-1	350	0/0		H
Veteranenhand	1W6+2	12/4	70	-	4	-1	250	0/-1		H
Schlagring	1W6+2 (A)	10/3	20	-	0	0	25	-1/-2		H
Orchidee	1W6+1	12/5	35	-	3	0	180	-1/-2		H
Panzerarm	1W6+2	11/3	220	20	-2	-1	140	0/0		H
Bock	1W6+2	10/5	120	20	0	-1	80	0/0		H
Stoß mit Schild	1W6+1 (A)	13/3	----- je nach Schild -----						i	H

*) Der Schaden bei Tritten, Schlägen oder Kopfstößen ist dann, wenn man Panzerhandschuhe, genagelte Stiefel oder einen Metallhelm trägt, um 2 TP (A) höher, außerdem wird bei der Halbierung zur Ermittlung des realen Schadens auf- statt abgerundet.

**) Im Kampf Waffenlos gegen Waffenlos gelten keine Waffenmodifikationen, aber sobald ein Teilnehmer eine Waffe benutzt (und sei es auch nur eine Handgemenge-Waffe, jedoch mit Ausnahme des Schlagrings), gilt die genannte WM in Höhe von -1/-2. Diese Regelung gilt auch für das Ringen.

Anmerkungen zur Waffenliste:

TP: Trefferpunkte; die Bezeichnung (A) steht dafür, dass die Waffe den angegebenen Wert als **TP(A)** anrichtet; siehe Seite 55.

TP/KK: Trefferpunkte je nach Körperkraft; siehe Optionalregeln auf Seite 81.

Gewichtsangabe ist in Unzen (zu 25 g), **Längenangabe** in halben Fingern (cm)

BF: Bruchfaktor der Waffe; siehe Seite 85.

Preis: in Silbertalern

WM: Waffenmodifikatoren auf AT- und PA-Wert

Bem: Bemerkungen, nämlich folgende:

i: improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug

(i): Fernwaffen, die nicht für den Nahkampf ausgewuchtet sind, siehe Anmerkungen unten.

w: Die Waffe kann auch geworfen werden; zu ihrer Verwendung dort siehe auch Tabelle Schuss- und Wurfaffen

(w): Nahkampfwaffe, die als improvisierte Wurfaffe genutzt werden kann.

z: Es handelt sich vom Kampfstil her um eine Zweihandwaffe, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich.

p: Waffe, die nur von bestimmten Gruppen von Privilegierten (Krieger, Ritter, Magier ...) geführt werden darf.

DK: Die Angabe, in welcher der Distanzklassen Handgemenge, Nahkampf, Stangenwaffe oder Pike die Waffe geführt wird.

die Bedingung für das Führen dieser Waffe eine Mindest-GE von 15 ist. Liegt die GE unter diesem Wert, richtet das Tuzakmesser pro GE-Punkt unter 15 einen TP weniger an, verliert einen Punkt INI-Bonus und erleidet einen PA-Nachteil von einem Punkt.

Veteranenhand (Handgemengewaffe) (Talent Raufen): eine wie eine Unterarmprothese aussehende Trickwaffe; aus dem Handrücken schnellen vier kurze Klingen, wenn der Träger die Faust ballt. Die Veteranenhand erzeugt im Waffenlosen Kampf *echte* Trefferpunkte (nicht TP(A)). Mit der Hand, an der man eine Veteranenhand trägt, kann keine weitere Waffe und kein Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich.

Vorschlaghammer (Talent Zweihand-Hiebaffen): ein Arbeitsgerät, das auch als *improvisierte* Waffe verwendet werden kann.

Vulkanglasdolch (Talent Dolche): Ritualinstrument der Druiden; *improvisierte* Waffe aus Obsidian

Waqif (Talent Säbel oder Dolche): ein breiter Krummdolch, der im tulamidischen Raum (besonders bei den Novadis) auch Schmuck und Ehrenzeichen ist. Gilt für Parade-Einschränkungen als Dolch.

Warunker Hammer (Talent Zweihand-Hiebaffen oder Infanteriewaffen): äußerst effektives Mehrzweck-Tötungsgerät, das eine

lange Stoßspitze, einen flachen, recht großen Hammerkopf und eine gerade Axtklinge aufweist; diese Metallteile sind mit Eisenbändern am langen Stiel befestigt, so dass man mit der Waffe auch noch angemessen parieren kann. Ein Stich mit der Stoßklinge (Talent *Speere*, erschwert um 3) richtet 1W6+5 TP an, ist aber nicht in der Lage, den Gegner *niederzuwerfen*. **Wolfsmesser (Talent Fechtaffen oder Schwerter oder Säbel):** waldelfisches Jagdparier mit robuster (trotzdem eleganter), dreikantiger Klinge; sehr selten.

Wurfbeil (Talent Hiebaffen): Die seltenen Wurfbeile mit Holzstiel können auch als *improvisierte* Waffe im Nahkampf verwendet werden. Mit dem Wurfbeil können die Schläge von Kettenaffen und Zweihand-Hiebaffen nicht pariert 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. Mit dem Wurfdolch können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-Hiebaffen, Zweihand-Schwertern/-säbeln und der Hellebarde nicht pariert werden.

Wurfkeule (Talent Hiebaffen): Wurfkeulen und Wurfhölzer sind nicht für den Nahkampf gedacht und demzufolge nur als *improvisierte* Waffen zu führen.

Wurfmesser (Talent Dolche): speziell für

den Wurf ausgewuchtete Klinge; meist ohne feste Griffschalen und daher im Nahkampf eine *improvisierte* Waffe. Mit dem Wurfmesser können die Schläge von Kettenaffen, Zweihand-Hiebaffen und Zweihand-Schwertern/-säbeln nicht pariert werden.

Wurfspeer (Talent Speere): etwa vier Spann langer, gut ausgewuchteter Speer mit Eisenspitze, die mit langen Eisenbändern an



einem geraden, schweren Holzschaft befestigt ist; im Nahkampf nur als *improvisierte* Waffe zu führen.

Wurmspieß (Talent *Infanteriewaffen* oder *Speere*): eine *zwerghische* Abart der Partisane, die von den Proportionen her speziell für Angroschim geeignet ist.

Zweihänder (Talent *Zweihandschwerter/-säbel*): Der 'klassische' Zweihänder ist ein relativ breitklingiges, zweischneidiges Schwert mit langem Griff, das insgesamt recht vor-

derlastig 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 Wi-

derhaken angebracht. Mit der Zweililien ist das Entwaffnen aus der Attacke (siehe S. 61) um 4 Punkte erleichtert.

Zwergenschlägel (Talent *Zweihand-Hieb-waffen*): ein *zwerghischer* Kriegshammer, der von den Proportionen her speziell für Angroschim geeignet ist.

Zwergenskraja (Talent *Hieb-waffen*): eine in den letzten Jahren beliebt gewordene, auf *zwerghische* Größenverhältnisse angepasste Version der thorwalschen Skraja.

AVENTURISCHE SCHUSS- UND WURFWAFFEN

Arbalette (Talent *Armbrust*): eine schwere Torsionswaffe, die gehärtete Bleikugeln verschießt und mit einer Kurbel gespannt wird. Ein Treffer einer Arbalette kann den Getroffenen *niederwerfen*. Arbaletten werden zum Schuss meist auf einen Stützstock (etwa anderthalb Schritt lang, 40 Unzen) aufgelegt.

Arbalone (Talent *Armbrust*): massive, Kugeln verschießende Torsionswaffe aus dem Horasreich, die auf ein Dreibein gestützt wird; wird mit einer Kurbel nachgespannt. Ein Treffer einer Arbalone hat auf den Getroffenen die Wirkung eines Angriffs zum *Niederwerfen*. Eine Arbalone kann nicht vom Pferderücken aus abgeschossen werden.

Balestra (Talent *Armbrust*): eine im Horasreich beliebte Schusswaffe der Reiterei und zur Jagd; diese Kugeln verschießende Torsionswaffe wird mit einem anmontierten 'Geißfuß' gespannt. Ein Treffer kann das Opfer *niederwerfen*.

Balestrina (Talent *Armbrust*): eine Faust-Torsionswaffe, die mit einem Unterlauf-Hebel gespannt werden kann und die wie ihre 'großen Geschwister' Kugeln verschießt.

Balläster (Talent *Armbrust*): 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.

Blasrohr (Talent *Blasrohr*): typische Jagdwaffe aus Südaventurien, bei der mittels Atemkraft kleine Pfeile verschossen werden; Pfeile sind meist mit Gift bestrichen. (Beispiele zu Giften finden Sie Seite 147f.) Blasrohre lassen sich vom Pferderücken aus nur auf einem stehenden Reittier einsetzen.

Borndorn (Talent *Wurfmesser*): besonderer Wurfdolch aus dem Bornland, fast schon ein Wurfspieß; stabile Dreikantklinge, bedingt nahkampftauglich

Diskus (Talent *Diskus*): maraskanische Wurf-Waffe aus Hartholz, häufig bunt verziert. Der Jagddiskus ist eine recht seltene Waffe. Zum Kampfdiskus siehe unten.

Dolch (Talent *Wurfmesser*): als Wurf-Waffe nur *improvisiert* zu führen; Schwerer Dolch, Langdolch, Drachenzahn, Messer und Jagd-

messer sind überhaupt nicht für den Wurf geeignet.

Dschadra (Talent *Wurfspeer*): die Universalwaffe der tulamidischen und novadischen Reiter; vom Pferderücken aus geworfen richtet die Waffe 2 TP zusätzlich an.

Efferdbart (Talent *Wurfspeer*): auch zum Werfen gut geeigneter Dreizack der Efferd-Geweihtenschaft. Ein Treffer mit einem Efferdbart hat auf den Getroffenen die Wirkung eines Angriffs zum *Niederwerfen* (siehe Seite 63).

Eisenwalder (Talent *Armbrust*): Auf dieser Armbrust ist ein Magazin angebracht, in dem sich Platz für 10 leichte Bolzen findet; durch Zurückziehen des Magazins wird die Waffe gespannt und gleichzeitig nachgeladen. Das Auffüllen des Magazins benötigt 2 Aktionen pro Bolzen. Nach einem Geländemarsch muss geprüft werden, ob die Waffe so stark verschmutzt ist (bei 19 und 20 auf 1W20), 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 (Talent *Bogen*): Etwas kürzer als ein Langbogen, zeugt diese Waffe von elfischer Handwerkskunst und ist üblicherweise in den Händen von Menschen nicht zu finden und auch nicht käuflich zu erwerben.

Fledermaus (Talent *Schleuder*): ursprünglich *zwerghische* Jagdwaffe, die mittlerweile in einigen Steppen-kulturen Einzug gehalten hat. Eine Fledermaus besteht aus zwei Metallgewichten, die mit einer Schnur verbunden sind. Wird über dem Kopf geschleudert und auf das Ziel geworfen, in der Hoffnung, dass dessen Beine sich in den Schnüren verheddern. Eine Fledermaus richtet keine echten TP an; statt dessen ist als 'TP' die Erschwernis auf einen *Entfesseln*-Wurf genannt, den das Ziel nach

GENERELLE ANMERKUNGEN ZU

ARBALETTE, ARBALONE, BALESTRA UND BALESTRINA

Die angegebenen Werte gelten für die frei verkäuflichen (aber dennoch sehr seltenen) Varianten, die sich aus den ersten Modellen entwickelt und durchgesetzt haben. Die Waffen sind häufig mit Einlegearbeiten aus Horn und Messing verziert und deutliche Repräsentationsstücke.

Nicht frei verkäuflich sind Repetier-Varianten mit Schnelllademechanik und Magazinen für mehrere Kugeln (Balestra und Balestrina Ladezeit minus eine Aktion, Magazine bis zu drei Kugeln, Arbaletten minus drei Aktionen, Magazine bis zu sieben Kugeln oder drei Bolzen) und Varianten, die Bolzen verschießen können (TP +2, Reichweite +10 %, bei der Balestrina reduzierte Wundschwelle). Repetier-Varianten, die Bolzen verschießen, befinden sich immer noch im Dauer-Experiment und gelten als äußerst unsicher in der Handhabung.

Alle diese Torsionsmechaniken sind recht anfällig gegen Schmutz und mechanische Belastung: Fällt bei einem Schussversuch eine 20, so ist die Mechanik verklemmt und muss durch Öffnen der Kapselung, eine *Feinmechanik*-Probe +5 und etwa 1 SR Zeit wieder gängig gemacht werden. Fällt auch beim Prüfwurf eine 20, so ist ein komplizierter Teil der Mechanik so beschädigt, dass die Waffe komplett zerlegt und repariert werden muss, was eine *Feinmechanik*-Probe +8 und 3 Stunden Arbeit erfordert. Wenn nach einem staubigen, feuchten oder ähnlich anstrengendem Tagesmarsch die Waffe nicht eine halbe Stunde lang gepflegt und gereinigt wird, verdoppeln sich die Versagenswahrscheinlichkeiten. Bei allen Repetiermechanismen ist die Wahrscheinlichkeit für eine verklemmte Mechanik jeweils noch um einen Punkt höher.

einem Treffer ablegen muss; das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1.

Granatapfel (Talent Wurfspieß oder Schleuder, je nach Ausführung): Hierbei handelt es sich um eine Tonkugel, die mit Hylailier Feuer gefüllt ist, die man einer Lunte entzündet und gegen den Feind wirft oder an eines angebrachten Schnur schleudert. Beim Auftreten zerplatzt der Behälter und verspritzt brennendes Öl. Nicht frei erhältlich (und auch auf dem Schwarzmarkt sehr selten und teuer); Besitz außerhalb einer Armee wird vielerorts empfindlich bestraft. Ein nicht abgewendeter Patzer bei der Wurfaffen-Probe heißt, dass der Werfer sich selbst mit voller Auswirkung in Brand gesetzt hat.

Holzspieß (Talent Wurfspieß): ein einfacher, gerader Spieß mit einer feuerverhärteten Holzklinge; etwas schwerere Varianten (+10 Unzen) mit Spitzen aus Stein oder Horn richten 1 TP mehr an. Typische Waffe primitiver Stammesgesellschaften.

Improvisierte Wurfaffen (Talent unterschiedlich): Steine und Flaschen, Wurf- und Entwerfer, aber auch gewöhnliche (Nahkampf-)Dolche und einige Speere fallen in diese Gruppe.

Für Wurfaffen, die nicht eindeutig einer Kategorie zugeordnet werden können (wie Wurfhaken, aber auch Tonkrüge oder simple Steine) wird der Wert des besten Wurfaffen-Talents abzüglich 3 Punkten eingesetzt. Wurfhaken können auch mit dem Talent Schleuder verwendet werden.

Kettenkugel (Talent Schleuder): eigentlich eine Gjalskerländer Nahkampfwaffe, die auch mehr schlecht als recht geworfen werden kann.

Kampfdiskus (Talent Diskus): verstärkte Variante des maraskanischen Diskus, die eine rasiertmesserscharfe Stahlkante besitzt und daher mit einem speziellen Wurfhandschuh (Preis 15 S) geworfen werden muss; KK 14 Bedingung. Einige Exemplare sind dafür bekannt, dass sie während des Fluges heulende Töne von sich geben.

Kompositbogen (Talent Bogen): Der Bogen dieser Waffe ist aus mehreren Teilen und verschiedenen Materialien (Horn, Sehnen, Holz) zusammengesetzt, die insgesamt für

PFEIL- UND BOLZENSPITZEN

Die hier bei Pfeilen und Bolzen beschriebenen spieltechnischen Wirkungen gelten für 'gewöhnliche' Jagdpfeile und -Bolzen. Daneben gibt es aber noch eine Anzahl von alternativen Pfeilspitzen, von denen professionelle Schützen meist den ein oder anderen im Köcher haben:

 Mit Widerhaken bewehrte *Kriegspfeile* (Preis x 1,5) verwenden Sonderregeln ähnlich dem Ogerfänger: bleibt ein solcher Pfeil im Opfer stecken (5–6 auf W6 beim Schadenswurf), verursacht er pro KR, in der sich das Opfer heftig bewegt 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung. Bewegt sich das Opfer nur langsam, gilt der Schaden pro Spielrunde. Können entweder gewaltsam entfernt werden (KK-Probe, 1W6+2 SP) oder mit Heilkunde Wunden: 1W6–2. Sie sind nicht wiederverwendbar.

 Gegen *gehärtete Kriegspfeile* (Preis x 6, sehr selten) wird zusätzlich zum obigen Schadensmodus der RS des Opfers halbiert; nicht wiederverwendbar. *Gehärtete Pfeile* (Preis x4) ohne Widerhaken, die speziell als Rüstungsknacker ausgelegt sind, halbieren einfach nur den RS des Opfers.

 Lange, sehr dünne und spitze *Kettenbrecher* (Preis x 3) ignorieren den Schutz von Ketten- und Tüchrüstungen; der RS von Mischrüstungen mit Kettenanteil und von Lederrüstungen wird halbiert; Platten- und Schuppenrüstungen schützen normal. Nicht wiederverwendbar.

 *Stumpfe Pfeile* (Preis x 2) mit massiven stumpfen Spitzen aus Metall oder Holz richten nur TP(A) an; ein Gezielter Schuss mit einer zusätzlichen Erschwerung von +4 kann das Opfer *niederwerfen* (KK-Probe + halbe TP(A)). Stumpfe Pfeile haben nur die halbe Reichweite normaler Pfeile.

 Die halbmondförmigen *Sehnen- und Seilschneider* (Preis x 3) haben ebenfalls nur halbierte Reichweite, der RS des Opfers wird verdoppelt. Sie verwenden die Schadensregelung der Kriegspfeile (s.o.), als Seilschneider sind die Auswirkungen und Zuschläge Meisterentscheidung.

 Mit kleinen Metallkörben versehene *Brandpfeile* (Preis x 8) können Brennmaterial tragen, haben aber ebenfalls nur halbierte Reichweite.

 *Singende Pfeile* (Preis mindestens x 2) geben beim Flug Töne von sich, evtl. sind ihre TP um 1 bis 2 Punkte reduziert.

 Sämtliche hier aufgeführten Geschosstypen existieren sowohl als Pfeil als auch als Bolzen.

eine erhöhte Spannkraft sorgen; nur ab KK 15 vernünftig zu bedienen, bei geringerer KK gelten alle Ziele als eine Klasse weiter entfernt, außerdem TP–2.

Kriegsbogen (Talent Bogen): extrem 'harter' und dabei noch recht kurzer Bogen; nur ab KK 16 vernünftig zu bedienen, bei geringerer KK gelten alle Ziele als eine Klasse weiter entfernt, außerdem TP –2. Kann nur von *Berittenen Schützen* vom Pferderücken aus eingesetzt werden.

Kurzbogen (Talent Bogen): der typische aventurische Jagdbogen von vier bis sechs Spann Bogenlänge, entweder einfach, meist aber zweifach gebogen; auch als Reiterwaffe weit verbreitet.

Langbogen (Talent Bogen): körperlanger (acht Spann und mehr) Bogen aus Esche oder Eibe mit hoher Zugkraft und demzufolge hoher Reichweite und durchschlagender Wirkung; vor allem im nördlichen Mittelreich, Nostris und Andergast verbreitet. Nur ab KK 15 vernünftig zu bedienen, bei geringerer KK gelten alle Ziele als eine Klasse weiter entfernt, außerdem TP –2. Kann nicht vom Pferderücken aus eingesetzt werden.

Lasso (Talent Schleuder): Wurfeschele aus Lederseil. Ein Lasso richtet keine echten TP an; statt dessen ist als 'TP' die Erschwerung auf einen *Entfesseln*-Wurf genannt, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss; das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1.

Leichte Armbrust (Talent 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.

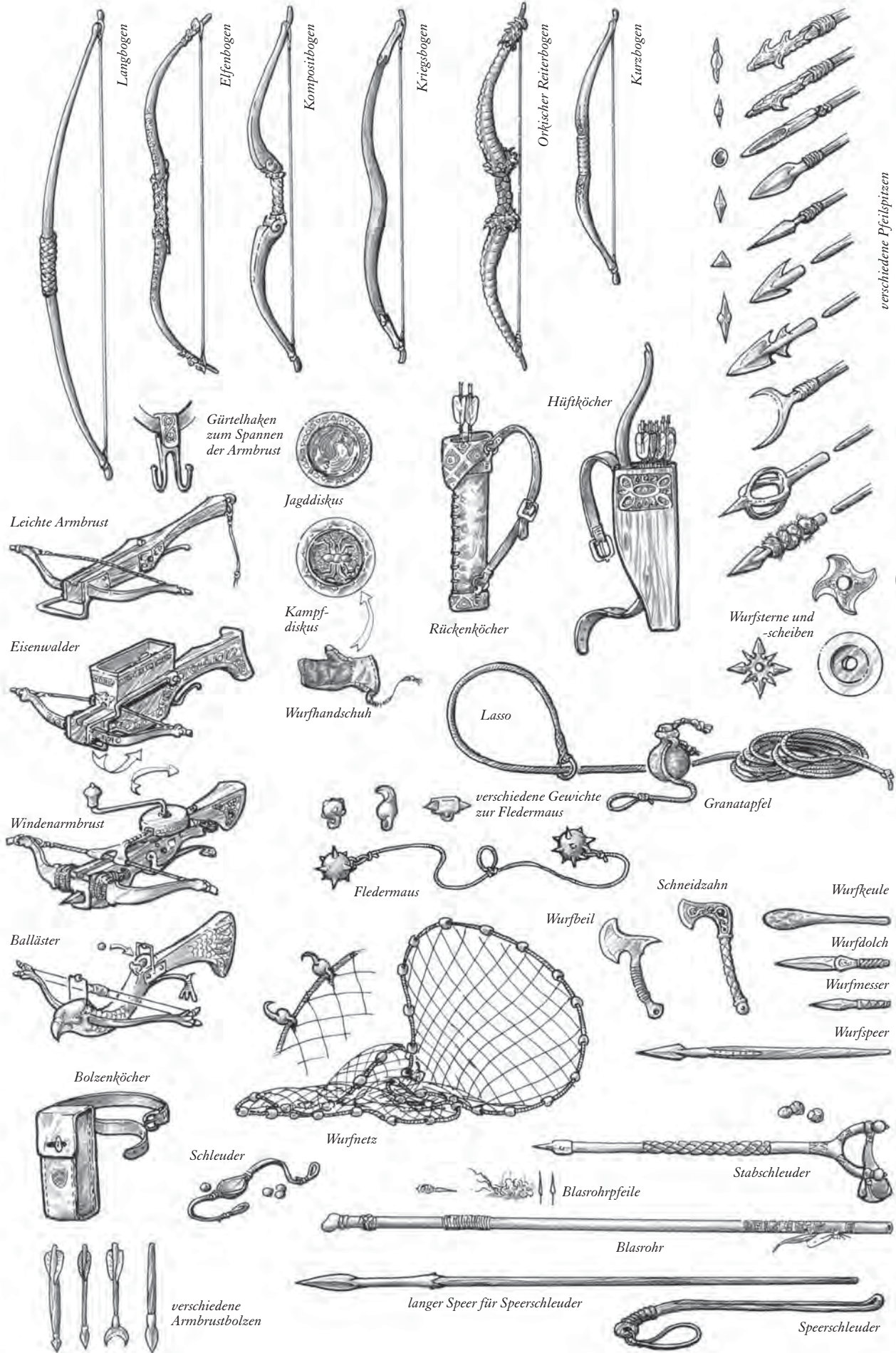
Orkischer Reiterbogen (Talent Bogen): krude aussehender, nichtsdestotrotz mörderisch effektiver Komposit-Kurzbogen mit hoher Spannkraft (KK 15 erforderlich; darunter

OPTIONAL: FALSCHER PROJEKTILGRÖßE

Jeder Fernkampfwaffentyp verfügt über eigene Projektile, die in Größe und Gewicht ideal an ihn angepasst sind. Will ein Held Projektile eines anderen Waffentyps verschießen, so gilt ein Aufschlag von 4 Punkten auf die Fernkampf-Probe. Die Reichweite und die vom Projektil verursachten TP entsprechen jeweils der kleineren Waffenklasse. (Ein vom Langbogen verschossener Kurzbogenpfeil und ein vom Kurzbogen verschossener Langbogenpfeil verursachen beide die TP eines Kurzbogenpfeils und verwenden die Reichweiten des Kurzbogens.) Bei zu großen Abweichungen kann der Spielleiter den Einsatz verbieten.

Armbrustbolzen können nur innerhalb ihrer Waffenklasse ausgetauscht werden.

KAMPFREGELN



AVENTURISCHE SCHUSS- UND WURFWAFFEN

Bezeichnung	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
Talent Blasrohr						
Blasrohr	1W6-1	2/5/10/20/40	(0/0/0/0/-2)	15	2	40 S
Talent Wurfmesser (optional: TP/KK 13/5)						
Borndorn	1W6+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	30	—	40 S
Dolch **	1W6	1/3/5/7/10	(0/0/0/-1/-1)	20	—	20 S
Wurfdolch	1W6+1	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	20	—	30 S
Wurfmesser	1W6	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	10	—	15 S
Wurfscheibe, -ring	1W6+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0)	10	—	35 S
Talent Wurfspieß (optional: TP/KK 12/3)						
Dschadra	1W6+4	5/10/15/25/40	(+3/+2/+1/0/0)	80	—	120 S
Efferdbart	1W6+3	3/6/10/15/25	(+2/+1/0/-1/-2)	90	—	80 S
Granatapfel	4W6	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	—	uvk.
Holzspieß	1W6+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/0/-1/-2)	60	—	10 S
Spieß	1W6+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/0/-1/-2)	80	—	30 S
Speerschleuder	1W6+3*	0/15/30/60/100	(-/+1/0/0/-1)	30 + 60	2	25 S / 15 S
Stabschleuder	1W6+3	0/5/20/40/60	(-/0/0/0/0)	40 + 3	2	15 S / 5 H****
Wurfspieß	1W6+4*	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/-1/-1)	80	—	30 S
Talent Wurfbeil (optional: TP/KK 13/3)						
Schneidzahn	1W6+4	0/5/10/15/30	(-/+/+1/0/-1)	50	—	60 S
Wurfbeil	1W6+3	0/5/10/15/25	(-/+/+1/0/-1)	60	—	35 S
Wurfkeule	2W6+4 (A)	0/5/15/25/40	(-/+/+1/+/+1/0)	35	—	18 S
Talent Armbrust						
Arballe	2W6+5*	10/20/30/60/100	(+2/+1/0/-1/-2)	200 + 8	30	600 S / 25 H
Arbalone	3W6+6*	15/30/60/120/250	(+4/+2/0/-1/-3)	480 + 10	40	800 S / 40 H
Balestra	2W6+2*	10/20/30/50/60	(+2/+1/0/0/-1)	150 + 5	12	500 S / 20 H
Balestrina	1W6+4	2/4/8/15/25	(+2/+1/0/0/-1)	60 + 5	4	450 S / 15 H
Ballläster	1W6+4	10/20/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-1)	120 + 5	8	200 S / 6 H
Eisenwalder	1W6+3*	5/10/15/20/40	(+1/0/0/0/-1)	200	3 (20)	400 S / 15 H
Leichte Armbrust	1W6+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	150 + 3	15	180 S / 15 H
Windenarmbrust	2W6+6*	10/30/60/100/180	(+4/+2/0/-1/-3)	200 + 4	30	350 S / 20 H
Talent Bogen						
Elfenbogen	1W6+5*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	25 + 3	3	uvk. / 40 K
Kompositbogen	1W6+5*	10/20/35/50/80	(+2/+1/+1/0/0)	35 + 2	3	80 S / 25 K
Kriegsbogen	1W6+7*	10/20/40/80/150	(+3/+2/+1/0/0)	45 + 4	4	100 S / 60 K
Kurzbogen	1W6+4*	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	20 + 2	2	45 S / 25 K
Langbogen	1W6+6*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/0/-1)	30 + 3	4	60 S / 40 K
Ork. Reiterbogen	1W6+5*	5/15/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-2)	40 + 2	3	120 S / 25 K
Talent Schleuder						
Fledermaus	1W6+2***	0/5/10/15/25	(-/0/0/0/-1)	20	1*****	10 S
Granatapfel	4W6	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	—	uvk.
Kettenkugel**	2W6+2	0/2/5/8/15	(-/+1/0/0/0)	250	2*****	150 S
Lasso	1W6+4***	0/2/5/10/15	(-/0/0/-1/-2)	40	1*****	12 S
Schleuder	1W6+2	0/5/15/25/40	(-/0/0/0/0)	10 + 3	2*****	15 S / 5 H****
Wurfnetz	1W6+2***	0/0/0/5/5	(-/-/-/-/-)	80	1*****	35 S
Schweres Wurfnetz	1W6+6***	0/0/0/5/5	(-/-/-/-/-)	200	1*****	60 S
Talent Diskus (optional: TP/KK 13/3)						
Diskus	1W6+3	5/10/20/30/60	(+1/0/0/0/-1)	30	—	25 S
Jagddiskus	2W6+4 (A)	5/10/20/30/60	(+1/0/0/0/-1)	35	—	30 S
Kampfdiskus	1W6+5*	10/20/30/45/60	(+1/0/0/0/0)	50	—	60 S
Improvisiert						
Stein, Flasche **	1W6	1/2/4/8/12	(0/0/0/-1/-1)	10	—	—

Gewicht und Preis von Schusswaffen gelten jeweils für die Waffe und ein Geschoss.

Laden bezeichnet die Anzahl der benötigten Aktionen.

*) Treffer mit dieser Waffe verursacht eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2–2 (siehe Seite 57).

**) improvisierte Wurfaffe

***) Waffe verursacht keinen Schaden; spezielle Wirkung siehe bei der Beschreibung der jeweiligen Waffe.

****) Preis für spezielle Schleuderbleie, die 1 TP mehr anrichten; üblich sind jedoch genauso schwere Steine, die sich mit etwas Geduld überall finden lassen.

gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt als sie es in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2).

Schleuder (Talent Schleuder): Diese Hirtenwaffe ist mittlerweile nur noch wenig verbreitet, aber in den Händen eines Könners durchaus effektiv.

Schneidzahn (Talent Wurfheil): thorwalsche, meist runen- oder ornamentverzierte Wurfaxt mit komplizierter Flugbahn; Probe auf *Wurfheil* um 1 Punkt erschwert; Ziel muss mindestens 5 Schritt entfernt sein.

Speer (Talent Wurfespeer): Auch der gewöhnliche Speer kann geworfen werden, jedoch nur als improvisierte Waffe (siehe oben).

Speerschleuder (Talent Wurfespeer): ein Führungsholz mit einer Rinne, die den kurzen Speer (oder langen Bolzen) aufnimmt und somit den Arm des Werfers um effektiv einen halben Schritt verlängert; seltene Jagdwaffe bei einigen Steppenvölkern, bei Tocamuyac und Firnelfen.

Stabschleuder (Talent Wurfespeer): eine Steinschleuder, die nicht herumgewirbelt wird, sondern deren Wirkung wie bei der Speerschleuder aus dem langen Hebelarm kommt, im Endeffekt eine Schleuder, deren eines Ende an einem geraden Stab befestigt ist; etwas besser zu handhaben als eine Schleuder und als Zivilistenwaffe recht weit verbreitet. Stabschleudern lassen sich nicht vom Pferderücken aus einsetzen.

Windenarmbrust (Talent Armbrust): eine (von Eigengewicht und Wirkung her) schwere Armbrust, die mit einer Winde gespannt werden muss, die entweder aufgesetzt wird oder in die Waffe eingebaut ist. Extrem lange Nachladezeiten, aber hohe Reichweite und Präzision. Nach einem Geländemarsch muss geprüft werden, ob die Waffe so stark verschmutzt ist (bei 19 und 20 auf 1W20), 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.

Wurfheil (Talent Wurfheil): Diese kleinen Äxte bestehen meist vollständig aus Metall und sind bis auf das Griffstück an allen Seiten angeschliffen; Modelle mit Holzgriff und separatem Axtkopf sind selten, kommen aber vor. Ziel muss mindestens 5 Schritt entfernt sein.

Wurfkeule (Talent Wurfheil): ein kopflastiges Wurfholz, das sich während des Fluges mehrfach überschlägt und daher nicht ganz einfach zu werfen ist. Eine Wurfkeule richtet 2W6+4 TP (A) an, d.h. das Opfer verliert 2W6+4 (–RS) AuP; zusätzlich zu diesem Schaden richtet das Wurfholz noch die Hälfte der erwürfelten Punkte (abgerundet) echten Schaden an.

Wurfmesser, -dolch (Talent Wurfmesser): speziell zum Werfen ausgelegte (meist kopflastige) Klingen ohne Parierstange und ohne Knauf; Griff meist nur dünn mit Leder umwickelt, bei Wurfmessern meist gar nicht.

Wurfnetz / Schweres Wurfnetz (Talent Schleuder): bei Tierfängern und Schaukämpfern verbreitet. Der Einsatz eines Wurfnetzes erfordert eine Probe +8 (Schweres Netz: +10), modifiziert nach Zielgröße, bei allen Reichweiten bis zur Maximalreichweite von 5 Schritt. Trifft das Netz, so gibt ein Wurf mit 1W6+2 (1W6+6) an, um wie viele Punkte eine *Entfesseln*-Probe des Opfers erschwert ist; dazu kommen die Punkte aus einer eventuellen Ansage des Werfers. Das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1.

Wurfscheibe, -ring, -stern (Talent Wurfmesser): am Rand angeschliffene oder gezackte Metallscheiben; vor allem deswegen beliebt, weil mehrere von ihnen gemeinsam als 'Hagel' geworfen werden können (Regeln dazu finden Sie auf Seite 95); einige Exemplare 'singen' sogar in verschiedenen Tönen.

Wurfespeer (Talent Wurfespeer): etwa vier Spann langer, gut ausgewuchteter Speer mit Eisenspitze, die mit langen Eisenbändern an einem geraden, schweren Holzschaft befestigt ist.

AVENTURISCHE SCHILDE UND PARIERWAFFEN

ANMERKUNGEN

 Allgemein gilt, dass *Kettenwaffen* und *Peitschen* durchaus 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 Kettenstab, Kettenwaffe, Peitsche oder Zweihandflegel antritt (wohl aber die Paradezuschläge,

die er durch die Sonderfertigkeiten *Linkhand* und *Schildkampf I* und *II* erhält).

 Bestimmte Manöver sind für Kämpfer, die mit Schilden ausgestattet sind, nicht oder nur erschwert möglich. Dieses Verbot gilt meist nicht für Parierwaffen, was wiederum bedeutet, dass Waffen mit dem Typ 'SP' in diesem Fall als Parierwaffe geführt werden können.

DIE EINZELNEN SCHILDE UND PARIERWAFFEN

Bock: ein schwerer Faustschild mit einem, zwei oder drei langen Dornen, der seine Wirksamkeit vor allem im Gegenangriff zeigt. Mit dem Bock ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen; das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* ist um 2 Punkte erleichtert.

Buckler: kleiner Faustschild aus Holz und/

oder Leder, meist einfach nur eine Halbkugel mit schmalem Rand; nicht geeignet zur Abwehr von *Zweihand-Hiebaffen* und *Zweihandschwertern/-säbeln*.

Buckler, Großer Vollmetall-: Faustschild aus Stahl; meist eine flache Kuppel mit einem etwa handbreiten Rand; innen mit Leder oder Filz gefüttert; nicht geeignet zur Abwehr von *Zweihand-Hiebaffen*.

Drachenklaue: gleichermaßen robuste wie vielfältige Variante des Panzerarms, üblicherweise mit einem Kettenhandschuh verbunden. Kann wie der Linkhanddolch mit Klingenfänger oder Klingenbrecher ausgestattet werden

Großschild (Reiterschild): langer, tropfenförmiger Reiterschild aus mehrfach verleimten

Holz- und Lederlagen; meist in Wappenfarben bemalt.

Hakendolch: besteht aus einer langen Klinge aus Rundstahl, die jedoch nur an der Spitze angeschärft ist; des weiteren besitzt er lange, steil aufwärts gebogene Parierstangen derselben Machart. Nicht geeignet zur Abwehr von *Kettenwaffen*, *Zweihandflegeln* und *Zweihand-Hiebaffen*. Mit dem Hakendolch ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen; das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* ist um 2 Punkte erleichtert. Mit einem Hakendolch ist es auch möglich, eine gegnerische Klingenwaffe zu *zerbrechen* (siehe Seite 71); die PA hierfür ist mit einem Hakendolch um 2 Punkte erleichtert, die KK-Probe um 4 Punkte.

Holzchild, einfach: ein meist in Wappenform gehaltener Schild aus kreuzweise verleimten Holzbrettern; an den Kanten und auf der Außenseite mit Leder überzogen.

Holzchild, verstärkt: 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.

Kriegsfächer: nur mit Dolchen, leichten Schwertern und Säbeln zusammen verwendbar; Öffnen/Schließen dauert jeweils eine Aktion; siehe Seite 118.

Lederschild: mit mehreren Lagen zähem Leder (teilweise auch Rohhaut oder Fell) überzogener, runder Holzrahmen; vor allem bei Reitervölkern (Orks, Novadis) verbreitet.

Lederschild, groß: ein größerer, meist oval oder tropfenförmig gearbeiteter (und damit speziell für den Reitereinsatz gedachter) Lederschild; bei einigen Steppenvölkern auch als Fußkämpfer-Schild beliebt.

Linkhand: ein zwar angeschliffener, jedoch hauptsächlich zu Paradezwecken und demzufolge für die linke Hand genutzter Dolch mit langen Parierstangen und ausladendem Handschutz; bisweilen Versionen mit Klingenfänger (+5 Unzen, +15 ST) und -brecher (+10 Unzen, +25 ST); im Horasreich die Zweitwaffe zu Fechtwaffen und leichten Schwertern. Nicht geeignet zur Abwehr von Kettenwaffen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebaffen und Zweihandschwertern oder

VERBREITETE AVENTURISCHE SCHILDE

	Typ	Gewicht	Größe	WM	INI	BF	Preis
Einfacher Holzchild	S	3,5	groß	-1/+3	-1	3	40
Verstärkter Holzchild	S	4	groß	-2/+3	-1	0	50
Lederschild	S	2	groß	-1/+3	0	5	30
Mattenschild	S	2,5	groß	-1/+4	0	6	60
Großer Lederschild	S	3	groß	-1/+4	-1	6	75
Thorwalerschild	S	4,5	groß	-2/+4	-1	3	60
Großschild (Reiterschild)	S	5	sehr groß	-2/+5	-2	2	100
Turmschild	S	7	sehr groß	-5/+7	-3	1	120
Buckler	SP	1	klein	0/+1	0	0	40
Vollmetallbuckler	SP	1,5	klein	0/+2	0	-2	60
Panzerarm	SP	5,5	klein	-2/+1	0	-2	140
Drachenklaue	SP	5	klein	-2/+1	0	0	350+
Bock	SP	3	klein	-1/+1	0	0	80
Hakendolch	P	1,25	–	-1/+3	0	-2	90
Kriegsfächer	P	1,25	–	0/+2	+1	3	250+
Linkhand	P	0,75	–	0/+2	+1	0	90
Langdolch	P	0,75	–	0/+1	0	1	45

Erläuterungen zur Tabelle: **Typ** steht für die Verwendungsart als Schild (S) oder Parierwaffe (P); das **Gewicht** ist in Stein angegeben; **Größe** gibt an, ob der Schild im Fernkampf als Deckung zählt (siehe Seite 93); **WM** ist der Waffenmodifikator, wobei die Zahl vor dem Schrägstrich für die Verminderung des AT-Werts der Hauptwaffe, die Zahl nach dem Schrägstrich für die Verbesserung des PA-Werts mit dem Schild steht; **INI** ist der Initiative-Modifikator, der zusätzlich zum INI-Modifikator der Hauptwaffe angerechnet wird; **BF** steht für den Bruchfaktor (Seite 85); der **Preis** ist in Silbertalern für schmucklose Gebrauchsmodelle angegeben. Schilde, die in der Hand oder auf dem Rücken getragen werden, bewirken bei allen Talentproben auf körperliche Talente eine BE in Höhe ihres AT-Malus (sie sind einfach schwer und sperrig).

-säbeln. Mit einem mit Klingenfänger ausgestatteten Linkhand ist es möglich, eine Gegnerin zu entwaffnen, die einen Dolch, eine Fechtwaffe, einen Säbel oder ein Schwert führt; das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* ist um 2 Punkte erleichtert. Mit einem Linkhand mit Klingensprecher ist es möglich, eine gegnerische Klingenwaffe zu *zerbrechen* (siehe Seite 71); die PA hierfür ist mit dieser Waffe um 2 Punkte erleichtert.

Mattenschild: aus Schilfmatten geflochtener und erstaunlich stabiler Schild der Achaz; auf Holzrahmen, rechteckig oder oval

Panzerarm: bis über den Ellenbogen hinaus-

reichender, steifer Panzerhandschuh mit einem Dorn an der geballten Faust, der bisweilen auch rechts geführt wird, aber üblicherweise die Funktion eines Schilds übernimmt.

Thorwalerschild: ein großer, hölzerner Rundschild mit eisernen Rändern und meist einem eisernen Buckel in der Mitte; nach Thorwalermanier gerne mit Ornamenten bemalt.

Turmschild: heutzutage ein leicht gebogenes, etwa acht Spann hohes Rechteck aus mehreren Lagen Holz und Leder; meist mit einem Dorn am unteren Ende und mit Streben, um den Schild aufzustellen. Der typische Schild für Armbrustschützen.

AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

Einige Anmerkungen zu Optionalregeln und zu Besonderheiten der Rüstungen vorweg:

OPTIONAL: KOMBINATION VON RÜSTUNGEN

Es ist durchaus möglich, verschiedene Rüstungsteile zu kombinieren bzw. übereinander zu tragen. So macht die Kombination aus Gambeson und Kürass durchaus Sinn, ebenso wie die gleichzeitige Verwendung von Kettenhaube und Topfhelm. Bestimmte andere Kom-

binationen sind jedoch eher ungewöhnlich (wie eine Garethter Platte über einem Kettenhemd) oder schlicht Unfug (zwei Helme übereinander).

Sind Rüstungen dafür gedacht, übereinander und miteinander getragen zu werden, addieren sich RS und BE einfach auf (bzw. werden beim Zonensystem aufaddiert, um die Gesamt-BE daraus zu berechnen). Sind die Kombinationen möglich, aber eher ungeeignet, wird beim Grundsystem ein zusätzlicher BE-Aufschlag von 2 Punkten fällig, beim Zonensystem verfallen eventuell vorhandene Sternchen und

Kettenweste



Tuchrüstung



Streifenschurz



Kettenhemd



Kettenhaube



Verstärkter Lederhelm

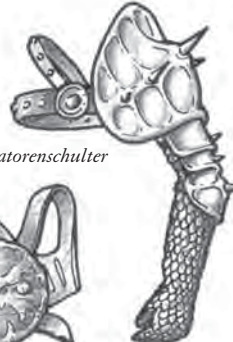
(Holz-)Schild



Verstärkter Schild



Baburiner Hut



Gladiatorenschulter



Tellerhelm



Langes Kettenhemd



Vollmetall-Buckler

Brustplatte



Topfhelm



Bock



Lederschild



Buckler

Morion



Panzerarm



Sturmhaube



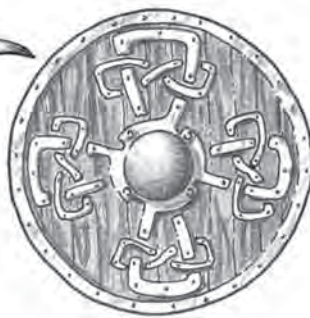
Maraskanischer Hartholzarnisch



Groß-/Reiterschild



Großer Lederschild



Thorwaler Rundschild



Turm- und Setzschild

es wird 1 Punkt zur Gesamt-BE addiert. Unsinnige Kombinationen sollten Sie als Meister schlicht nicht zulassen. Einige Anmerkungen zur Kombination von Rüstungen finden sie im Folgenden:

-  Als solche gekennzeichnete Kompletrüstungen lassen sich nicht sinnbringend mit anderen Rüstungsteilen kombinieren.
-  Es ist nicht möglich, mehrere Torsorüstungen übereinander zu tragen. Ausnahmen hiervon sind natürlich die wattierte Unterkleidung (s.u.) und normale oder dicke Kleidung sowie der Gambeson in Kombination mit dem Bronzeharnisch, dem Kürass, verschiedenen Kettenhemden und Schuppenpanzern sowie der Leichten Platte (diese müssen dann jedoch größer ausfallen und sind dann allein getragen unpassend (s.u.)). Ebenfalls ausgenommen sind etliche Kombinationen mit Torso-Teilrüstungen (eine Gladiatorenschulter passt z.B. zu allen anderen Torsorüstungen außer der Garethter Platte, eine Brustplatte lässt sich auf alle anderen Rüstungen zusätzlich aufschnallen u. dgl.).
-  Es ist nicht möglich, Arm- oder Beinrüstungen zu kombinieren, die die gleiche Stelle bedecken (mehrere Schienen übereinander, Gladiatoren- und Plattenschulter, Ketten- plus Plattenbein etc.). Ausnahme ist auch hier die Kombination mit Kleidung.
-  Die einzigen möglichen kombinierbaren Kopf- und Halsrüstungen sind Kettenhaube (mit Tellerhelm, Topfhelm oder einem entsprechend größer gewählten verstärkten Lederhelm), Kettenkragen (mit jedem Helm und jeder Torsorüstung; nicht jedoch mit Kettenhaube, Löwenmähne oder Bart), Löwenmähne (mit allen Helmen und Halsrüstungen außer Kettenhaube, Kettenkragen und Bart und allen Torsorüstungen (siehe auch die Anmerkungen bei Kettenrüstungen), Bart (nicht mit anderem Halsschutz) und die Wattierte Kappe (mit allen Helmen, die nicht von Haus aus ein Innenfutter tragen).
-  Im Grundsystem gilt: Zusatzrüstungen und Helme, deren RS mit +X angegeben ist, werden nur dann zum Rüstungsschutz addiert, wenn der Kämpfer seinen Rumpf ebenfalls gleichwertig geschützt hat. Ansonsten wird ein Gegner einfach versuchen, den Torso zu treffen und die geschützten Körperteile ignorieren. Konkret heißt dies: Um von einem Helm zu profitieren, benötigt ein Kämpfer einen RS von mindestens 2 (Ausnahme: Dicke Kleidung); um Vorteile aus Lederzeug zu ziehen, muss der Rumpf-RS 3 oder mehr betragen; Ketten- oder Plattenzeug benötigt einen Torso-RS von 4 oder mehr.

OPTIONAL: GRÖÖE VON RÜSTUNGEN, MAßSCHNEIDERN

-  Rüstungen für Zwerge oder Goblins wiegen etwa 3/4 des hier angegebenen Gewichtes, kosten jedoch genauso viele Silbertaler wie aufgelistet (wobei viele Handwerker sich weigern werden, einem Goblin eine Rüstung anzufertigen). Orks nutzen Rüstungen in Menschengröße (aus obigen Gründen in den seltensten Fällen maßangefertigt), während Achaz wegen ihres Schwanzes Spezialanfertigungen benötigen (und nur unwesentlich weniger skeptisch beäugt werden).
-  Wir gehen davon aus, dass die hier angegebenen Rüstungen jeweils bei einem passenden Handwerker (Sattler, Plattner) als **Maßarbeit** angefertigt werden. Es gibt zwar einige 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; Kettenrüstungen bei 1–4 auf W6).
-  Gefundene oder **erbeutete Rüstungsteile** passen in einem von 6 Fällen (1 auf W6; Kettenrüstungen bei 1–3 auf W6), andernfalls gilt für sie ebenfalls BE+1 – immer vorausgesetzt, sie gehören zur passenden Größenklasse (Mensch oder Zwerg).
-  Es gibt (mit wenigen Ausnahmen) **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. Diese sind allerdings extrem selten und bestimmt nicht auf dem freien Markt erhältlich – sondern eher Ziel für ein Abenteuer und können später auch durchaus das Interesse von zwielichtigen Personen wecken.

-  Es gibt **meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen**, bei denen die (meist auch kleineren) Ringe verschmiedet sind, die insgesamt 'weniger aufragen' und daher eine um 1 niedrigere Behinderung aufweisen; diese Kettenrüstungen kosten das Fünffache des angegebenen Preises. Meisterliche Varianten gibt es von allen Arten Kettenrüstung. Bei der Verwendung des Zonensystems ist die etwas geringere Behinderung von Kettenhemden durch einen entsprechenden Abzug bereits realisiert. Meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen erhalten hier einen **zusätzlichen Stern** (siehe Seite 110).

-  Bestimmte Metallrüstungen erfordern es, dass man darunter entweder einfache Kleidung oder spezielle wattierte **Unterkleidung** trägt. In beiden Fällen addieren sich RS/BE der Unterkleidung *nicht* zu den Werten der Rüstung. Trägt man jedoch *keine* entsprechende Unterkleidung, steigt die BE der Rüstung um 1 Punkt. Bei welchen Rüstungen dies erforderlich ist, finden Sie jeweils bei den einzelnen Rüstungsteilen angegeben.

Bei der Verwendung des Zonensystems addieren sich einfach die Werte des Unterzeugs zu denen der eigentlichen Rüstung.

OPTIONAL: RÜSTUNGEN UND SCHLEICHEN

Die übliche effektive Behinderung beim Schleichen ergibt sich direkt aus dem BE-Wert – allein, dies stellt nur die Behinderung durch die Unbeweglichkeit der Rüstung dar. Trägt der Held mehrere Teile Metallrüstung, die aneinander schlagen können (z.B. Torso und Schultern aus Platte), können sie den Aufschlag auf die *Schleichen*-Probe getrost verdoppeln. Trägt er gar eine Kombination aus Kette und Platte, sollten Sie auf die Probe gänzlich verzichten. Selbst wenn der Held sich bewegt wie der sprichwörtliche Storch im Salat, wird *immer* irgend ein Teil der Rüstung scheppern.

Nebenbei: Ähnliche Betrachtungen und Einsatzmöglichkeiten des gesunden Menschenverstands lassen sich natürlich auch bei einer Unzahl von Scheiden und Waffengehängen in Kombination mit Talenten wie *Akrobatik*, *Klettern* oder *Körperbeherrschung* einsetzen.

METALLRÜSTUNGEN UND MAGIE

Es ist ein aventurisch seit Jahrhunderten bekanntes Faktum, dass sich Magie und Metall nicht miteinander vertragen, da das Metall die Wirkung der Zauberei behindert. Zum Bedauern vieler Krieger geht dieser Effekt nicht so weit, dass eiserne Rüstungen den Träger vor Zauberei schützen, sondern es bedeutet vielmehr, dass Eisen den Fluss der noch ungeformten Astralenergie stört und dadurch das Wirken von Zaubern und die Regeneration von Astralenergie erschwert.

Einmal ganz davon abgesehen, dass viele Zauberer den Umgang mit Rüstungen meist ohnehin nicht gewohnt sind (der Vorteil *Eisenaffine Aura* und der Nachteil *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall* sollten hier beachtet werden) und nie erlernt haben, gelten folgende Regelungen: Alle Rüstungsstücke aus geschmiedeten, gegossenen, gehämmerten Metallen, also vornehmlich solche aus Eisen/Stahl, Bronze und Messing (alle anderen Metalle eignen sich ja auch nicht zum Rüstungsbau), behindern den Zauberkundigen in der Ausübung seiner Magie:

Jede Zauberprobe, die ein Träger einer Metallrüstung durchführen muss, ist um so viele Punkte erschwert, wie der dreifache Behinderungswert aller metallenen Rüstungsteile beträgt. Wer solcherart beschaffene, metallene Rüstungsteile länger als eine Stunde pro Tag am Körper trägt, verliert die Fähigkeit, sich auf den Kräftefluss einzustimmen und Astralpunkte zu regenerieren – und zwar selbst nach

Ablegen der Rüstung für so viele Nächte lang, wie der BE-Wert der Metallrüstung beträgt. Rituale und Objektrituale (wie Stabzauber) sind in metallener Rüstung prinzipiell nicht möglich. Als metallene Rüstungsteile gelten von den hier genannten alle Rüstungen außer den folgenden: Dicke Kleidung, Wattierter Waf-

fenrock, Wattierte Unterkleidung, Tuchrüstung, Lederharnisch, Lederzeug, Lederne Brustplatte, Lederhelm, Iryanrüstung, Mammutonpanzer, Maraskanischer Hartholzharnisch. Für die Krötenhaut und den Streifenschurz wird eine 'metallische BE' von jeweils 1 angenommen.

DIE EINZELNEN RÜSTUNGEN

Amazonenrüstung: Amazonen tragen traditionell eine festgelegte Rüstungskombination, die bei ihnen gleichzeitig als 'Uniform' zählt. Hierzu gehört ein schulterfreier, den Körperformen nachgearbeiteter Bronzekürass, dazu Unterarm- und Unterschenkelschienen aus gehärtetem und verstärkten Leder sowie ein lederner Streifenschurz. Ein visierloser Helm mit einem Schweif aus Pferdehaar vervollständigt die Rüstung. Offizierinnen tragen einen Helmschmuck aus Straußenfedern.

Bronzeharnisch: altertümlicher Torsoschutz aus Bronze, innen mit Filz gepolstert; in der Form ähnlich dem Lederharnisch; gerne mit dem Streifenschurz kombiniert, aber fast nur noch als Paraderüstung und bei Schaukämpfen im Gebrauch.

Brustplatte: meist runde Hartleder-Platte, die von Lederriemen auf der Brust gehalten wird; in ähnlichen Formen bei allen Stammeskulturen und bei Schaukämpfen beliebt. Kann mit normaler Kleidung kombiniert werden. Metallene Versionen sind bei gleichem Gewicht und gleicher Schutzwirkung einfach etwas dünner.

Brustschalen: ein bei Schaukämpferinnen beliebter Büstenhalter aus mit Ketten verbundenen Metallschalen; eine dekorative, nicht unbedingt aber schützende Wirkung bei nicht vorhandener Behinderung. Kann natürlich nicht mit Rüstungen kombiniert werden, die bereits den Torso schützen.

Dicke Kleidung: Als kompletter Satz (Hemd, Hose, Jacke, Schuhe); hierzu zählen alle Formen von Winter- oder verwandter Pelzkleidung, ganzlederne Wildniskleidung, schwere Lederjoppen über Straßenkleidung, barbarisch anzuschauende Fellmäntel, schwere Kutschermäntel, aber auch bestimmte Brokat- und Samt-Festgewänder, namentlich solche, die vielfach gefüttert sind. Normale Straßenkleidung, mehr noch Lendenschurze und dünne Seidenkleidung zählen als RS 0 und bringen auch keine Behinderung mit sich. Der RS dicker Kleidung addiert sich nicht zum Wert einer eventuell darüber getragenen Rüstung, kann aber das Unterzeug ersetzen. Dicke Kleidung kann durch einen Helm ergänzt werden.

Eisenmantel und Fünflagenharnisch: Bei dieser sogenannten *Brigantina*-Machart werden Metallplatten auf Stoff oder Leder genietet, so dass man von außen nur die Nieten sieht, und die Innenseite noch einmal mit Stoff überzogen. Für besonders robuste Exemplare werden

je eine weitere Lage Stoff und Metall addiert. Der Eisenmantel ist ein knielanger Mantel in Dreilagigen-Brigantina, der wegen seines harmlosen Erscheinungsbildes bei Händlern und zwielichtigen Elementen beliebt ist. Der Fünflagenharnisch ist dicker, schützt aber nur den Torso und die Oberschenkel.

Garethter Platte: Eine schwere, aber dennoch bewegliche Fußkämpfer-Rüstung, die den Körper vom Halsansatz bis zu den Knien und den Fingerspitzen schützt; gänzlich aus geschobenen Plattenteilen; üblicherweise mit einer Schaller kombiniert. Erfordert Unterkleidung.

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, Einlegearbeiten etc. verziert – ein 'Sportgerät' und Repräsentationsstück für diejenigen, die es sich leisten können. Erfordert Unterkleidung.

Gladiatorenschulter: Weit ausladender, verzierter, geschobener (und damit sehr beweglicher) Schutz für die linke Schulter, Oberarm und Ellenbogen von Schaukämpfern; mit Ledergurten in Position gehalten, die auch den linken Brustkorb noch ein wenig schützen. Aus einer verzierten Leder/Bronze-Kombination oder aus Stahl, was jedoch in Gewicht und Schutzwirkung keinen Unterschied macht; der 'archaische' Typ ist lediglich teurer. Die Variante für Frauen beinhaltet auch Brustschalen; eine Kombination von Gladiatorenschulter und Brustschalen ist also nicht möglich, ebenso wenig übrigens die Kombination von zwei Gladiatorenschultern.

Horasischer Reiterharnisch: Die Plattenrüstung der Horasischen 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. Erfordert Unterkleidung.

Iryanrüstung: Dekorative und teure Rüstung aus dem feuerfest gemachten Leder der südaventurischen Sumpfschnecken; häufig bunt eingefärbt. Bei gleicher Widerstandskraft etwas dünner und beweglicher als gewöhnliche Lederrüstungen und daher etwa anderthalbfach so teuer.

Kettenhemden: Ein eng verwobenes Geflecht aus Drahttringen, das für den gebote-

nen Schutz sehr fließender Fall bietet, jedoch recht schwer ist. Varianten existieren von der ärmellosen Kettenweste über das gewöhnliche (kurze) Kettenhemd mit Ärmeln bis zum Ellenbogen und das langärmelige und oberschenkellange Kettenhemd traditioneller Ritter bis hin zu wadenlangen, regelrechten Kettenmänteln, die vorn und hinten geschlitzt sind, um das Reiten zu ermöglichen. Erfordert Unterkleidung; die Kettenweste kann auch mit dicker Kleidung kombiniert werden und erfordert ansonsten nur normale Kleidung als Unterzeug.

Krötenhaut: Weste aus dickem Leder mit schweren Nieten; beliebt bei Thorwalern.

Kürass: Grob anatomisch geformter Brustpanzer aus massivem Stahl, der im Rücken von überkreuzenden Lederriemen gehalten wird; beliebt bei Leichter Reiterei und Fußsöldnern. Kann mit Dicker Kleidung kombiniert werden und erfordert ansonsten nur normale Kleidung als Unterzeug.

Kusliker Lamellar: veraltete Traditionsrüstung des Alten Reiches, nur noch zu Paradezwecken verwendet; überlappende Metallstreifen auf ledernen Tragegurten. Erfordert Unterkleidung.

Lederharnisch: harter Lederpanzer, der durch Kochen mehrlagig vernähten Leders in heißem Wachs hergestellt wird (daher auch Kochleder oder Kurbul); meist in Form eines menschlichen Torsos mit zusätzlicher Schulterverstärkung; verbreitete, weil recht leichte, robuste und preiswerte Rüstung. Bisweilen sind noch lange Zeit nach dem Kochen streng riechende Lederrüstungen ('Lindwurmhaut' genannt) preiswert zu erwerben.

Leichte Platte: stählerner Brust- und Rückenpanzer (wobei Brust und Rücken zur besseren Beweglichkeit aus je zwei gegeneinander verschiebbaren Stücken bestehen) mit Lamellenschürzen für die Oberschenkel; bei der Reiterei, aber auch bei Pikenieren beliebte Rüstung. Erfordert Unterkleidung.

Mammutonpanzer: Ein extrem seltener Körperschutz aus Nordaventurien, der den Elfen zugeschrieben wird; auf eine Lage zählen, aber beweglichen Leders sind runde Schuppen aus magisch behandeltem (so heißt es) Mammuton aufgenäht. Nicht im freien Handel erhältlich, auch nicht in Nordaventurien.

Maraskanischer Hartholzharnisch: Besteht aus überlappenden Platten und Lamellen eines sehr leichten Hartholzes; feuchtigkeitsempfindlich, deswegen (und zur Ab-

wehr von allerlei maraskanischem Giftgetier) oft bunt lackiert; meist Rumpfschutz mit Schulter- und Oberarmstücken und Oberschenkelschutz in gleicher Machart; seit der Besetzung Maraskans durch die Borbaradianer nur noch selten und dann sehr teuer. Erfordert Unterkleidung. Der Harnisch muss regelmäßig gewartet werden (vor allem bei Feuchtigkeit täglich), sonst beginnt er zu verfaulen und verliert seine Stabilität.

Ringelpanzer: Auf weichem Leder aufgenähte, meist verflochtene Metallringe, leichter und beweglicher als das mittelländische Kettenhemd; mit langem Arm; aus dem tulamidischen Raum.

Schuppenpanzer: Leder mit aufgenähten, häufig auch -genieteten Bronzeschuppen, innen mit Filz gefüttert; mittlerweile rare und sehr teure Traditionsrüstung des aventurischen Nordwestens.

Spiegelpanzer: eine typische Rüstung tulamischer Potentaten, bestehend aus feinstem Kettengeflecht mit ein- oder aufgesetzten Plattenstücken; meist reich verziert. Erfordert Unterkleidung.

Tuchrüstung: fast ausschließlich auf den Zyklopeninseln und in einigen südlichen Stadtstaaten zu findende, archaische Rüstung (daher häufig nur zu Paradezwecken) aus mehreren Lagen Baumwollstoffs; die oberste Lage meist mit Borte verziert oder schmuckvoll bestickt.

Wattierte Unterkleidung: wird unter allen Metallrüstungen (Kette, Platte) benötigt, um Abschürfungen und Druckstellen zu vermeiden; besteht aus zweilagigen, grob-leinenen Beinlingen, Tunika, Handschuhen und Haube. RS und BE der Unterkleidung addieren sich *nicht* zum Wert der darüber getragenen Rüstung; die hier angegebenen Werte gelten, wenn man die wattierte Kleidung einzeln trägt. Einige Formen wattierter Unterkleidung, die speziell für den Einsatz unter Plattenrüstungen gedacht sind, besitzen Verstärkungen aus Kettenstücken an den Stellen, die von der Plattenrüstung üblicherweise freigelassen werden.

Wattierter Waffenrock: zwei Lagen grober Leinen- oder Bauschstoff, die so gesteppt sind, dass sich Röhren, oder Taschen oder Felder ergeben, die mit Rosshaar oder Seegras ausgestopft sind. Ideal unter einem Kürass oder Leichter Platte (in diesem Fall addieren sich RS und BE), aber auch einzeln nützlich, da ein Wattierter Waffenrock (auch *Gambeson* genannt) die stumpfe Wucht eines Schlages auffängt.

Zusatzrüstungen und Helme

Baburiner Hut: Mit Metallstücken verstärkter Lederhelm und langem Nackenschutz aus Kettenstreifen, im gesamten tulamidischen Kulturraum beliebt.

Kettenhaube: eng anliegende Haube aus

Kettengeflecht mit Schulterschutz; erfordert entsprechende Unterkleidung (s.o.); wird häufig in Kombination mit einem Topfhelm getragen.

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 Hals- und Schulterschutz aus den entsprechenden Materialien, dazu auch bisweilen Handschuhe und Fußlinge. Die in der Tabelle enthaltenen Werte gelten für jeweils für einen kompletten Satz Zeug, also jeweils mindestens ein Paar der betreffenden Arm- und Beinschützer.

Morion: im Horasreich verbreiteter Helmtyp mit vorn und hinten hochgezogener Krempe.

Schaller: ein garetischer Helmtyp mit meist weit ausladendem Nackenschutz und meist einem Klappvisier; wird zusammen mit einem stählernen 'Bart' – einem Vollmetallkragen, der den Hals und den unteren Teil des Gesichtes schützt – getragen.

Streifenschurz: eine typische Schaukämpfer-Rüstung, die nur mit solchen Rüstungsteilen (wie Kettenweste, Gladiatorenschulter, Bronzeharnisch) kombiniert werden kann, die nicht ohnehin bereits die Leistengegend schützen. Meist ein mit Nieten oder Plattenstücken verstärkter Schurz aus überlappenden Lederstreifen von etwa Knielänge, der von einem handbreiten, metallbeschlagenen Gürtel gehalten wird. Ähnliche 'Rüstungsstücke' (aus dickem Fell) sind auch von den Fjarningern und Trollzackern bekannt und gehören auch als Einzelteil zu ei-

ner Amazonenrüstung.

Sturmhaube: enganliegender Eisenhelm ohne Krempe, beliebt bei Söldnern

Tellerhelm: Hirnschale aus Metall mit breitem Rand, beliebt bei Sappeuren

Topfhelm: Massiver, häufig visierloser Eisenhelm von grob zylindrischer Form und häufig flachem Helmdach; ein altertümlicher, fast nur

AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

Rüstung	RS	BE	Gewicht in Stein	Preis in ST
Bronzeharnisch	3	3	6	250
Brustplatte	1	1	2	50
Brustschalen	1	0	0,5	25
Dicke Kleidung	1	1	ca. 3	nach Machart
Eisenmantel	4	3	6	500
Fünflagenharnisch	3	2	7	600
Garethr Platte	6	4	14	ab 750
Gladiatorenschulter	2	1	4	180
Iryanrüstung	3	2	3,5	125
Kettenhemd	3	3	6,5	150
Kettenhemd, langes	4	4	10	180
Kettenmantel	5	5	12	500
Kettenweste	2	2	5	100
Krötenhaut	3	2	4	60
Kürass	3	2	4	110
Kusliker Lamellar	4	3	7,5	500
Lederharnisch	3	3	4,5	80
Leichte Platte	4	3	7,5	250
Mammutonpanzer	5	3	6	um 1.500
Marask.	4	2	7	1.200
Hartholzarnisch				
Ringelpanzer	4	3	7	550
Schuppenpanzer	5	5	12	1.000
Spiegelpanzer	5	4	10	ab 1.000
Tuchrüstung	2	2	2,5	50
Wattierte	1	1	2,5	25
Unterkleidung				
Wattierter Waffenrock	2	2	3	40

Rüstungsergänzungen

Baburiner Hut	+2	+1	3	60
Drachenhelm	+2	+1	3	80
Kettenhaube	+1	+1	3,5	80
Kettenzeug	+1	+1	12	350
Lederhelm	+1	+1	1,5	20
Lederzeug	+1	+1	2	40
Morion	+2	+1	4	75
Plattenzeug	+2	+2	9,5	500
Schaller (mit Bart)	+2	+1	5	100
Streifenschurz	+1	+0	3	40
Sturmhaube	+2	+1	3,5	70
Tellerhelm	+1	+1	1,5	30
Topfhelm	+2	+2	4,5	80

Komplettrüstungen

Amazonenrüstung	5	3	8	uvk.
Gestechrüstung	12	10	ca. 30	ab 2.500
Horasischer	8	5	17	ab 1.000
Reiterharnisch				



Bronzeharnisch



Wattierter
Waffenrock



Krötenhaut



Lederrüstung



Kusliker Lamellar



Kürass



Horasischer Reiterharnisch



Garethher
Platte



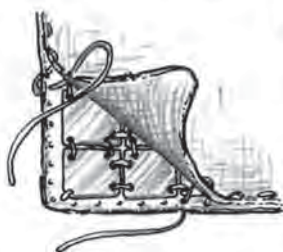
Spiegelpanzer



Iryan-
Rüstung



Brigantina-
Machart



Eisenmantel



Details zu Ketten- und
Schuppenrüstungen



Leichte
Platte



Fünflagen-Harnisch

Schuppenpanzer



Voll-/
Gesteckrüstung

UMFASSENDE REGELN

ZEIT, RAUM UND BEWEGUNG

Es gibt in Aventurien zwar verschiedene Zeitrechnungen, aber um die soll es in dem folgenden Abschnitt nicht gehen. In Spielbegriffen benötigen wir zwei Zeiteinheiten: für kurze und sehr kurze Abschnitte, in die das Spiel bisweilen unterteilt ist. Wir verwenden hier die Kampfrunde (die etwa 3 Sekunden dauert und die in Aktionen und Initiativabschnitte unterteilt ist, siehe dazu im Kampf-Kapitel auf Seite 52) und die Spielrunde (die 5 Minuten dauert) als Einheiten des DSA-Systems. Des Weiteren benutzen wir bisweilen die irdischen Sekunden, Minuten und Stunden zur Verdeutlichung eines Sachverhalts.

Entfernungen werden in Aventurien im Schritt und in Meilen gemessen, wobei ein Schritt einem irdischen Meter, eine Meile einem irdischen Kilometer entspricht. Hin und wieder werden auch noch die kleineren Einheiten 'Spann' (20 Zentimeter) und 'Finger' (2 cm) benutzt.

Kampfrunde (KR) = etwa 3 Sekunden
Spielrunde (SR) = 5 Minuten

1 Meile = 1 Kilometer

1 Schritt = 1 Meter

1 Spann = 20 Zentimeter

1 Finger = 2 Zentimeter

1 Rechtschritt = 1 Quadratmeter

1 Rechtheile = 1 Quadratkilometer

1 Quader = 1 Tonne

1 Stein = 1 Kilogramm

1 Unze = 25 Gramm

BEWEGUNG

Im Spiel unterscheiden wir zwischen zwei Arten der Bewegung: die *strategische* und die *taktische*, wobei die strategische Bewegung sich auf weitere Distanzen und längere Zeiträume bezieht, zum Beispiel auf das Marschieren und Reisen; mit taktischer Bewegung ist eine Fortbewegung über kurze Strecken und in kurzen Zeitspannen gemeint, zum Beispiel die Bewegung im Kampf oder eine Verfolgungsjagd durch ein Schloss oder die Gassen einer Stadt. Strategische Bewegung ist Fortbewegung über weite Distanzen, sie wird zumeist als Reisegeschwindigkeit in Meilen pro Tag angegeben. Die taktische Bewegung meint den Lauf, den Dauerlauf oder den Sprint und wird in Schritt

pro Sekunde gemessen. Die folgenden Angaben sind *Faustregeln*, die für die meisten Situationen ausreichend sind. Wollen Sie explizit athletische Wettkämpfe veranstalten, können Sie diese Regeln noch detaillierter gestalten.

TAKTISCHE BEWEGUNG

Die taktische Bewegung wird normalerweise nur dann interessant, wenn man errechnen will, wie lange es dauert, bis ein Wesen ein anderes eingeholt hat, also bei Verfolgungsjagden. Insofern sind hier zwei Werte von besonderer Bedeutung: die Höchstgeschwindigkeit eines Wesens und seine Ausdauer (die Zeit, die es seine Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann).

Höchstgeschwindigkeit: Um die Geschwindigkeit eines Wesens zu erfassen, benutzen wir die Einheit GS. GS 1 entspricht dabei einem Schritt pro Sekunde, GS 2 zwei Schritt und so weiter. Wie schon auf Seite 10 erwähnt, kann ein kräftiger, gewandter Mensch eine Höchstgeschwindigkeit von 8 Schritt pro Sekunde (GS 8) erreichen. Gleiches gilt für die meisten anderen kulturschaffenden Zweibeiner wie Elfen, Orks oder Achaz. Sehr gewandte Helden (GE 16 oder höher) bringen es auf GS 9; etwas unbewegliche Helden (GE 10 oder weniger) schaffen nur 7 Schritt pro Sekunde (GS 7).

Jeder Punkt Behinderung durch eine getragene Rüstung (BE; siehe Seite 56), mit dem der Held sich herumschlagen muss, senkt seine Höchstgeschwindigkeit um 1. Last, die der Held mit sich herum-schleppt (etwa im Rucksack), gilt je nach Tragkraft des Helden (siehe Seite 143) ebenfalls als Behinderung. Er kann sich jedoch mindestens mit 1 Schritt pro Sekunde vorwärts bewegen, wenn er nicht anderweitig daran gehindert wird.

Weitere Änderungen der Geschwindigkeit können sich aus dem Vorteil *Flink* beziehungsweise den Nachteilen *Behäbig*, *Einbeinig*, *Lahm*, *Kleinwüchsig* und *Zwergenwuchs* sowie eventuell noch wirkenden Wunden oder bestimmten Zaubervirkungen (etwa dem *Axxeleratus*) ergeben.

Ausdauer: Kein Held kann sich unbegrenzt und ohne Folgen mit Höchstgeschwindigkeit fortbewegen. Auch hier kommt die AU ins Spiel: für die genauen Auswirkungen siehe unten bei *Sprint* und *Dauerlauf*.

SPRINT

Beim *Sprint* bewegt sich ein Held mit seiner Höchstgeschwindigkeit fort. Er kann seine GS (oder besser: seine Laufstrecke pro Sekunde) durch eine erfolgreiche Probe im Talent *Athletik* verbessern: ein übrigbehaltener TAP verbessert die Höchst-GS um 0,1 (ein halber Spann pro Sekunde schneller). Eine solche Probe verbessert die Aktion *Sprinten* im Kampf (nicht aber einen *Sturmangriff*; siehe Seite 64) bzw. einen Sprint bei einer athletischen Veranstaltung oder einer Verfolgungsjagd.

Eine Kampfrunde lang zu sprinten (siehe Seite 54) kostet 2 AuP und ermöglicht dem Sprintenden, das Dreifache seiner GS in Metern zurückzulegen (da eine Kampfrunde etwa 3 Sekunden dauert und die GS in Metern pro Sekunde gemessen wird).

Ein Sprint über die maximale Dauer bringt 2 Punkte Erschöpfung, bei kürzeren Sprints kann der Meister nach eigener Einschätzung immer noch 1 Punkt Erschöpfung veranschlagen.

Ein Sprint kann demnach maximal das Anderthalbfache der AU des Helden in Sekunden (also AU/2 KR) durchgehalten werden, bevor dem Helden schlicht die 'Puste' – sprich: die Ausdauer – ausgeht.

DAUERLAUF

Der Dauerlauf kommt nur in sehr speziellen Situationen zu Einsatz: Bei sportlichen Wettkämpfen, bei der schnellen Verlegung von Einheiten auf einem größeren Schlachtfeld und ähnlichen Gegebenheiten. Die maximale Geschwindigkeit, mit der sich ein Held im Dauerlauf fortbewegen kann, ohne dass daraus ein regeltechnischer Sprint wird, beträgt die Hälfte seiner Sprintgeschwindigkeit. Dieses Tempo kann er maximal das Dreifache seiner AU in Minuten durchhalten. 3 Minuten Dauerlauf kosten 1 AuP, jeweils 6 Minuten Dauerlauf verursachen einen Punkt *Erschöpfung*.



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 notwendigen Kämpfen und dergleichen mehr ein Held ist. Diesen Wert nennen wir einfach Erschöpfung. Ein Held kann so viele Punkte Erschöpfung ansammeln, wie sein Konstitutions-Wert beträgt, ohne dass er dadurch irgendwelche Einbußen erleidet. Erschöpfung, die darüber hinaus geht, nennen wir Überanstrengung – und die behindert den Helden sehr wohl: Pro Punkt Überanstrengung, den ein Held 'mit sich herumschleppt', erleidet er einen Punkt Behinderung (BE), der zu eventuellen BE-Werten aus getragener Rüstung und geschleppter Last addiert wird. Dazu kommt, dass Überanstrengung den effektiven Konstitutions-Wert des Helden senkt – der Held ist also anfälliger für Gifte und Krankheiten, ja, auch für Verwundungen. (Die Grundwerte LE, AU und MR werden jedoch nicht reduziert.) Jeder Punkt Überanstrengung erschwert KO-Proben um 1 Punkt (bzw. je 2 Punkte Überanstrengung senken die Wundschwelle um einen 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 Er-

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). Wenn Sie und Ihre Gruppe häufiger mit langen, anstrengenden Märschen spielen, sollten Sie die Erschöpfungs-Regeln auf jeden Fall in Ihr Spiel einbeziehen. Beim horasischen Intrigenspiel oder dem einmaligen Schatzkeller-Ausräumen sind sie von eher geringerer Bedeutung. Erschöpfung und Überanstrengung werden durch Rasten und Schlafen reduziert; siehe dazu Seite 159.

ERSCHÖPFUNG UND AUSDAUER

Aktionen, die dazu führen, dass die AU eines Helden unter ein Drittel sinkt, führen automatisch zu einem Punkt Erschöpfung; fällt die AU eines Helden gar auf 0 (zum Beispiel im Kampf), so erleidet er 1W6 Punkte Erschöpfung. Umgekehrt gilt: Wenn ein Held in eine Situation gerät, wo er seinen AU-Wert benötigt (Schwimmen, Waffenloser Kampf etc.) und er bereits *überanstrengt* ist, so muss er für jeden Punkt Überanstrengung zwei Punkte von seiner AU abziehen; gewöhnliche Erschöpfung strengt den Helden nicht zusätzlich an.

Die Geschwindigkeit von Tieren entnehmen Sie der **Zoo-Botanica Aventurica** oder dem entsprechenden Kapitel der **Basisregeln** (ab Seite 248); die GS von Untoten (die durch Lasten und Rüstungen nicht behindert werden) beträgt üblicherweise 4 oder 5, für Dämonen gelten spezielle Regeln zur Bewegung; genaueres entnehmen Sie bitte den entsprechenden Kapiteln in **Wege der Zauberei**.

Anmerkung: Wenn Sie die Kämpfe mit Zinnminiaturen im 25-mm-Maßstab ausspielen oder nachstellen wollen, sollten Sie entweder ein biegsames Maßband verwenden, um die Bewegungsstrecken nachzuhalten, oder auf einem Bodenplan mit Kästchen-Einteilung spielen. Bodenpläne (oder einfache Skizzen) und Miniaturen erleichtern es, festzulegen, wer wo steht, wohin schaut, ob er einen Gegner in Reichweite hat und dergleichen mehr.

SCHWIMMEN

Wenn ein Held, der von einer Wasserkreatur verfolgt wird, nicht mit ein paar Schwimmstößen das rettende Ufer erreichen kann, muss er sich

VERFOLGUNGSJAGDEN FÜR EINSTEIGER

Wenn Sie Verfolgungsjagden schnell abhandeln wollen, lassen sie die Beteiligten vergleichende *Athletik*-Proben würfeln (für Zwerge prinzipiell um 7 Punkte erschwert) oder arbeiten Sie mit der Methode des Ansammelns übrigbehaltener Talentpunkte (S. 14): Der Fliehende hat eine bestimmte Anzahl von TaP Vorsprung. Sobald seine Verfolger diese Punkte aufgezehrt haben, können sie ihn ins Handgemenge verwickeln. Vergrößert er jedoch den TaP-Abstand über ein bestimmtes Maß, ist er entkommen.

auf eine andere Taktik als seine Schwimmkunst verlassen – insofern halten wir es für unnötig, eine Tabelle über das Schwimmtempo anzubieten. (Irdische Hochleistungsschwimmer legen die Sprintstrecke von 50 Metern in etwa 22–25 Sekunden zurück, die Langstrecke von 1.500 Metern in unter 15 Minuten. Aventurisch ergibt dies eine Schwimm-GS von ca. 2 für Menschen oder ähnliche Landbewohner.) Die Entfernung, die ein Schwimmer zurücklegen kann, ist da schon eher interessant – sie hängt von seinem Schwimmtempo und seiner Ausdauer ab. Es gilt die Faustregel: Talentwert mal Ausdauer mal 15 ergibt die Schwimmstrecke in Schritt. Umgekehrt bedeutet dies, dass $15 \times \text{TaW}$ in Schritt die Entfernung ist,

LAUFGESCHWINDIGKEITEN

Sprint

GE bis 10: GS 7

GE 11–15: GS 8

GE ab 16: GS 9

Vorteil *Flink*: GS +1

Nachteil *Behäbig*: GS –1

Nachteil *Einbeinig*: GS –3

Nachteil *Kleinwüchsig*: GS –1

Nachteil *Lahm*: GS –1

Nachteil *Zwergenwuchs*: GS –2

Pro Punkt BE: GS –1

Pro übrig behaltener TaP in *Athletik*: GS +0,1

Pro wirkender Wunde (Grundsystem): GS –1

Pro wirkender Beinwunde (TZM): GS –1

Maximale Dauer eines Sprints: $1,5 \times \text{Ausdauer}$ in Sekunden.

Dauerlauf

Geschwindigkeit: Sprintgeschwindigkeit / 2

Maximale Dauer eines Dauerlaufs: $3 \times \text{Ausdauer}$ in Minuten

für die der Schwimmer 1 AuP bezahlen muss. Diese Leistung gilt nur für den Fall, dass der Schwimmer bestenfalls einen Lendenschurz trägt; hüllt er sich in dickere Kleidung oder gar eine Rüstung, gilt folgende Formel: Schwimmstrecke = TaW mal Ausdauer mal $(15 - 2 \times \text{BE})$.

Wenn ein Held nur Wasser tritt, um nicht unterzugehen, betrachten Sie die obigen Strecken als die Anzahl der Sekunden, die sich ein Held über Wasser halten kann.

Um ein Stück einer hinderlichen Rüstung loszuwerden, muss ihm eine *Schwimmen*-Probe gelingen, die um seine Gesamt-BE erschwert ist. Bei Misslingen verliert er 1W6 x BE Sekunden seiner wertvollen Zeit, ohne dass ihm der Versuch einen Nutzen bringt. Der hier mehrfach genannte *Schwimmen*-TaW sollte natürlich nach den Wasserbedingungen modifiziert werden; Näheres hierzu finden Sie beim Talent *Schwimmen* auf Seite 21.



Seesöldnerin Jara hat das Pech, dass die alanfanische Bireme, auf der sie angeheuert hat, vor Itoke von einem Freibeuter mit einer gezielten Rotzensalve versenkt wird. Glücklicherweise ist der Strand nicht allzu weit entfernt, und so entschließt sie sich, Kürass (BE 2), Waffen und Marschgepäck (zusammen BE +1) nicht aufzugeben, sondern mit voller Ausrüstung an Land zu schwimmen. Im Gegensatz zu vielen alanfanischen Matrosen ist sie kräftezehrende Unternehmungen gewohnt (AU 38) und eine passable Schwimmerin (TaW 8). Sie kann also eine Strecke von $8 \times 38 \times (15 - 6)$ Schritt zurücklegen, insgesamt also 2.736 Schritt.

Bedauerlicherweise ist das Ufer 3 Meilen entfernt und der Strand nicht so flach, dass sie die letzten 250 Schritt watend zurücklegen könnte. Als sie dies nach der Hälfte der Strecke erahnt, beschließt sie, sich von ihrem Kürass zu trennen. Sie hat zu diesem Zeitpunkt 21 AuP verbraucht (pro AuP legt sie $9 \times 8 = 72$ Schritt (15 minus doppelte Behinderung mal TaW Schwimmen) zurück). Sie will die Rüstung ablegen und ihre Schwimmen-Probe +3 gelingt. Um den Kürass loszuwerden, 'verbraucht' sie (4 auf 1W6 gewürfelt) 8 Schritt Strecke, die auf die 3 Meilen aufgeschlagen werden. Mit den ihr noch verbleibenden 17 AuP legt sie jetzt eine Strecke von 1904 Schritt ($8 \times 17 \times 14$) zurück, was sie komfortabel über die Strecke von drei Meilen (eigentlich 3.008 Schritt) bringt.

ERTRINKEN

Ist die maximale Zeit abgelaufen, die sich ein Held über Wasser halten kann (s.o.), 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 1 AuP (und legt noch ein wenig Strecke zurück); misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W6 AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos und beginnt zu sinken. Nun erleidet er 1W6 echte Schadenspunkte pro Kampfunde, bis er schließlich gerettet werden kann oder Efferd seinen Leib und Boron seine Seele zu sich nehmen.

TAUCHEN

Da Tauchstrecken und -zeiten sehr stark von den Umgebungsbedingungen (Tauchtiefe, Wassertemperatur, Vorbereitung des Tauchers etc.) abhängig sind, können wir Ihnen hier nicht mehr als ein paar Eckwerte geben. Die Strecke, die

ein Taucher unter Wasser zurücklegen kann, beträgt TaW *Schwimmen* x AU/10 Schritt, wobei auch die vertikale Strecke (die Tauchtiefe) eingerechnet werden muss. Unter Wasser kann ein Held etwa so viele Sekunden lang die Luft anhalten, wie sein doppelter Ausdauer-Wert beträgt.



Ein Langstreckentaucher (AU 60; TaW Schwimmen 18) bringt 108 Schritt hinter sich, ehe er auftauchen muss (TaW x AU/10 ergibt $18 \times 6 = 108$ Schritt). Wenn er die Strecke in 2 Meter Tiefe zurücklegen will, muss die Strecke hinunter und hinauf jeweils abgezogen werden, bleibt also eine Entfernung von 104 Schritt ($108 - 2 \times 2 = 104$). Ein Perlentaucher (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.

Ein weiteres Problem eines Schwimm- oder Tauchgangs ist die Kälte: Je weiter man sich von der Oberfläche entfernt, desto kälter wird es (bis zu einer Temperatur knapp über dem Gefrierpunkt), und da Wasser auch die Körperwärme schnell ableitet, ist man gut beraten, sich mittels einer zähen Fettsalbe – besonders efferdungefällige Schwimmer oder Taucher schwören auf Delphin- und Walfett – oder teuren Alchimika gegen den Wärmeverlust des Körpers zu schützen. Da ersteres ein von der Efferd-Kirche verdammtes Mittel ist, gibt es etliche Alchimisten und Heiler, die alternative Mittel anbieten. Ein nicht an diese Umweltbedingungen angepasstes (z.B. durch die

SCHWIMMEN UND TAUCHEN FÜR EINSTEIGER

Verlangen Sie nur für außerordentliche Aktionen (jemanden aus dem Wasser retten, eine spektakulär lange Strecke zurücklegen, mit schwerer Last schwimmen, lange tauchen etc.) *Schwimmen*-Proben. Jeder Punkt Behinderung, den der Held mit sich herumschleppt, senkt seinen *Schwimmen*-Wert um 2 Punkte; sinkt der Wert dabei unter 0, ist die Aktion nicht möglich. Zum Tauchen steht nur der halbe *Schwimmen*-TaW zur Verfügung.

DER VORTEIL AQUATISCHES LEBEWESSEN

Die myranischen Rassen Risso und Loualil besitzen den Vorteil *Aquatisches Lebewesen*. Sollten sie einen Risso oder einen Loualil führen, können sie die obigen Ausführungen zum Tauchen ignorieren, nicht jedoch die zur maximalen Schwimmstrecke – die Fortbewegung unter Wasser erfordert erheblich mehr Ausdauer als die über Wasser, sodass sie hier häufiger kleine 'Erholungspausen' einlegen müssen.

Vorteile *Aquatisches Lebewesen* oder *Kälteresistenz* oder die Sonderfertigkeit *Akklimationisierung (Kälte)* oder entsprechend geschütztes Lebewesen erleidet einen Schaden von 1W6 TP(A) pro Stunde (in warmem Wasser) bis 1W6 TP(A) pro SR (in kaltem Wasser). Außerdem sind bei allen Kraft zehrenden Aktionen die AuP-Verluste verdoppelt.

WEIT- UND HOCHSPRUNG

Bisweilen kommt es vor, dass Helden über Abgründe (oder von Hausdach zu Hausdach) springen oder ganz dringend die unteren Äste eines Baumes erreichen müssen, weil etwa Büttel oder Wölfe hinter ihnen her sind. Um festzustellen, wie weit beziehungsweise wie hoch ein Held springen kann, können Sie die folgenden Regeln anwenden. Ein unbelasteter, nicht erschöpfter Held kann mit Anlauf (GE+KK-BE) Spann weit springen; dazu kommt eine zusätzliche Strecke von zwei Fingern pro Talentpunkt, der bei einer *Athletik*-Probe übrig behalten wird; die Sprungweite aus dem Stand beträgt die Hälfte dieses Werts. Ein unbelasteter, nicht erschöpfter Held kann mit Anlauf (GE+KK-BE)/4 Spann hoch springen; dazu kommt noch einmal eine Höhe von zwei Fingern pro übrigbehaltenem Talentpunkt aus einer *Athletik*-Probe; die Sprunghöhe aus dem Stand beträgt die Hälfte dieses Werts. Damit ein Sprung wirklich mit 'Anlauf' ausgeführt werden kann, benötigt man – beim Hoch- wie beim Weitsprung – eine freie Strecke von mindestens 5 Schritt. Ein Misslingen der *Athletik*-Probe hat keine negativen Auswirkungen auf die überwundene Distanz – bei einem Patzer jedoch kann der Meister die genauen Folgen festlegen.

Diese Sprungweiten oder -höhen verändern sich nochmals, wenn der Held belastet oder am Rande seiner Kräfte ist (was ja ebenfalls zusätzliche BE einbringt). Die getragene Rüstung oder transportierte Last beeinflusst zum Einen den TaW *Athletik* (die effektive Behinderung dieses Talents beträgt BE × 2) und wird zum Zweiten von der Summe aus GE und KK abgezogen; zudem bewirkt *Überanstrengung* einen Punkt KK-Verlust für diese Berechnung. Der Nachteil *Kleinwüchsig* gilt für die Ermittlung der Sprunghöhe und -weite als BE von einem Punkt, der Nachteil *Zwergenwuchs* als BE von 2 Punkten.



Daria (GE 13, KK 12; TaW Athletik 6; keine BE) ist auf der Flucht vor den Bütteln, die ihre Methoden der Eigentums-umverteilung nicht guthießen. Sie hat die Garde schon ein gutes Stück hinter sich gelassen, als sie feststellt, dass sich vor ihr ein fünf Schritt breiter Graben einer ehemaligen Stadtbefestigung auftut. Nun ist ihr Vorsprung vor den Gardisten nicht so komfortabel, dass sie in den Graben hinein- und wieder hinausklettern könnte, also entschließt sie sich zum Sprung. Ihre Basis-Sprungweite beträgt 13+12=25 Spann

Maximale Sprungweite mit Anlauf:
(GE+KK-BE) Spann + 2x TaP* (Athletik) Finger
Maximale Sprungweite ohne Anlauf:
Sprungweite mit Anlauf/2
Maximale Sprunghöhe mit Anlauf:
(GE+KK-BE)/4 Spann + 2x TaP* (Athletik) Finger
Maximale Sprunghöhe ohne Anlauf:
Sprunghöhe mit Anlauf/2
Minimale Strecke für den Anlauf: 5 Schritt
Pro Punkt Überanstrengung: gilt als KK -1
Nachteil Kleinwüchsig: BE +1
Nachteil Zwergenwuchs: BE +2

WEIT- UND HOCHSPRUNG FÜR EINSTEIGER

Ein unbelasteter Mensch kann mit Anlauf etwa vier Meter weit oder anderthalb Meter hoch springen (Zwerge: 3 Meter weit und 1 Meter hoch). Für alle Weiten und Höhen darüber hinaus muss eine *Athletik*-Probe abgelegt werden, die pro zusätzlichem Schritt gewünschter Weite oder pro zusätzlichem Spann gewünschter Höhe um 4 Punkte erschwert ist. (Zwerge müssen eine weitere Erschwernis von 2 Punkten pro Probe hinnehmen.)

(5 Schritt); sie behält aus ihrer Athletik-Probe 5 von 6 möglichen Punkten übrig, was 10 Fingern entspricht. Das macht insgesamt 5,2 Schritt, also kommt Daria knapp auf der anderen Seite des Grabens an und kann ihre Flucht fortsetzen.

KRIECHEN, ROBBEN, BALANCIEREN UND ÄHNLICH AUSGEFALLENE FORTBEWEGUNGSWEISEN

Für ausgefallene Fortbewegungsarten halten wir eine genaue Aufstellung der möglichen Geschwindigkeit für unnötig. Der Spielleiter entscheidet über die zurückgelegten Strecken und die erreichbare Geschwindigkeit, wobei es sich beim Kriechen und Robben um eine GS von 0,5 bis 1, beim Balancieren um solche von 1 bis 2 und beim Schleichen von maximal 2 handelt. GS 2 ist auch die maximale Geschwindigkeit, mit der sich ein Held vorwärtsbewegen und dabei gleichzeitig nach Fallen schauen, mit gespannter Armbrust sichern und dergleichen mehr tun kann, um nicht überrascht zu werden.



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 grobes Maß kann man annehmen, dass eine stramme Marschgeschwindigkeit etwa GS Meilen pro Stunde beträgt (bedenken Sie die Belastung der Helden!) und üblicherweise maximal 8 Stunden pro Tag marschiert wird. (Normale Fußgänger in 'gemütlichem' Tempo sind eher halb so schnell unterwegs.)

Als Richtwerte für pro Tag zurückgelegte Entfernungen gelten also, dass eine Reisegruppe mit schwerem Gepäck – worunter die meisten Heldengruppen fallen werden – zu Fuß etwa 30 Meilen pro Tag zurücklegt, ein nur sehr leicht (Wanderstab, Dolch, Brotbeutel und Wasserschlauch) belasteter Wanderer oder eine berittene Reisegruppe

etwa 40 Meilen/Tag und ein leichter Eilbote vielleicht 50 Meilen/Tag. Dies sind die Distanzen, die man in zügiger Reise zurücklegen kann, ohne sich selbst oder das Reittier total zu verausgaben. Wenn die Zeit drängt, kann man natürlich auch schneller vorankommen und einen Eilmarsch einlegen, bei dem man dann 45 Meilen (Fußgruppe) beziehungsweise 60 Meilen (berittene Gruppe) pro Tag zurücklegen kann.

Die Reise zu Fuß erfordert vor allen Dingen gute Kondition und ordentliche Pausen. Werden mehrfach Eilmärsche hingelegt, sollte dringend eine ordentliche Übernachtung in einem richtigen Bett angestrebt werden. Wird anschließend noch ein halber Ruhetag investiert, haben die Helden genügend Kräfte getankt, um sich wohlge- mut dem nächsten Etappenziel zuzuwenden. 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

REISEGESCHWINDIGKEIT FÜR VERSCHIEDENE VERKEHRSMITTEL, GELÄNDEARTEN, WEGQUALITÄTEN UND UNTER BESONDEREN BEDINGUNGEN

Die Tabellen können Sie wie folgt benutzen: Zunächst ermitteln Sie für die gewählte Fortbewegungsart die Basisgeschwindigkeit (in Meilen pro Tag) auf der entsprechenden Tabelle. Suchen Sie danach auf der Haupttabelle die passende Geländeart bzw. Straßenqualität heraus und multiplizieren die Tagesleistung mit dem angegebenen Modifikator. So erhalten Sie die für Gelände oder Straßentyp geltende Tagesleistung.

Überprüfen Sie dann anhand der Einträge der folgenden Tabellen, ob ein oder mehrere zusätzliche Modifikatoren ins Spiel kommen. Multiplizieren Sie alle Modifikatoren miteinander, anschließend noch mit der zuvor ermittelten Tagesleistung, dann erhalten Sie die tatsächlich an diesem Tage zurückgelegte Strecke in Meilen.

Sie können über den Daumen gepeilt multiplizieren, damit Sie keinen Taschenrechner benötigen, gegebenenfalls empfiehlt es sich, eher großzügig zu runden.

BASISGESCHWINDIGKEIT (MEILEN/TAG)

Reisegruppe zu Fuß	30
Kamelkarawane	30
Wanderer mit leichtem Gepäck	40
Reisegruppe zu Pferd	40
Reisegruppe zu Fuß, Eilmarsch	45
Einzelreiter mit leichtem Gepäck	50
Reisegruppe zu Pferd, Eilritt	60
Kamelreiter mit leichtem Gepäck	60
Karren	25*
Fuhrwerk	30*
Kutsche	50**
Flusskahn stromauf/stromab	20/40
Schlitten	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

*) nur im offenen Gelände oder lichte Wald querfeldein, nicht auf Pfaden, in Wüste oder Eisgebieten

**) nicht auf Pfaden oder querfeldein, nicht in Wüste oder Eisgebieten; auf Karrenwegen und Pässen nur halbe Geschwindigkeit

***) nur auf verschneiten oder vereisten Flächen

MODIFIKATOREN NACH GELÄNDEARTEN

Reichsstraße	1,1
Straße	1,0
Straße, schlechter Zustand	0,9
Weg, gut gangbarer Pfad	0,8
Offenes Gelände	0,75
Lichter Wald	0,75
Wald, Pfad	0,6
Wald	0,5
Dichter Wald, Pfad	0,5
Dichter Wald	0,2*
Gebirge, Passstrecke	0,4
Gebirge, Pfad	0,3*
Gebirge (kein Klettern)	0,2*
Hochgebirge (Klettern)	0,1
Regenwald, Pfad	0,2*
Regenwald	0,1*
Sumpf, Weg/Knüpeldamm	0,5
Sumpf, Pfad	0,3*
Sumpf	0,1*
Eisgebiete, freie Fläche	0,7
Eisgebiete, Tiefschnee	0,4*
Eisgebiete, Eisflächen	0,2*
Eisgebirge/Gletscher	0,1*
Geröllwüste	0,6
Sandwüste	0,5

*) Reittiere müssen geführt oder im Schritttempo geritten werden, die Tagesleistung sinkt dementsprechend auf die einer Reisegruppe zu Fuß.

MODIFIKATOR NACH WETTER

Nieselregen, Schwüle, Frost, leichter Nebel oder steife Brise	x 0,9
Große Hitze (im Wald oder dichtem Wald)	x 0,9
Große Hitze in sonstigem Gelände	x 0,8
Dauerregen oder Sturm	x 0,7
Heftiger Schauer oder dichter Nebel	x 0,5
Orkan	x 0,3

MODIFIKATOR NACH BODEN

Aufgeweichter Boden, leicht verschneit	Faktor -0,1*
Stark aufgeweichter Boden, Tiefschnee, vereistes Gelände	Faktor -0,2*

*) Durch die Beschaffenheit des Bodens kann der Gesamt-Modifikator nie unter 0,05 sinken.

einem durch Räuber, wilde Tiere oder Landesfeinde bedrohten Gebiet bewegt, wird er auch keine schwere Rüstung tragen. Helden, die trotzdem versuchen, Tagesmärsche in voller Plattenrüstung zurückzulegen, sollten Sie die volle Härte des Erschöpfungssystems spüren lassen.

Tipps zu Last und Tragkraft finden Sie auf Seite 143. Weitere Hinweise zur Ausgestaltung einer Reise finden Sie in der **Geographia Aventurica** auf den Seiten 113ff. und in **Raschtuls Atem** (speziell zu Wüstenreisen, siehe auch den folgenden Kasten) auf den Seiten 9ff. 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 etwas langsamer als

Fußgänger, stromab etwa so schnell wie Pferde, während Segelschiffe entlang der Küsten etwa 120 Meilen am Tag zurücklegen.



Ein Beispiel hierzu: Die Helden wissen, dass ihr Bekannter und Gönner Brenno ter Bruin in drei Tagen zur Mittagsstunde in Nasha geköpft werden soll (zu Unrecht, versteht sich) – sie aber sitzen in Chorhop. Ein Sturm hält die Schiffe im Hafen fest und der Zwerg Bargosch weigert sich standhaft, sich auf irgendein vierbeiniges Ungeheuer zu setzen.

Von Chorhop nach Nasha sind es ca. 60 Meilen auf wenig gepflegten, aber immerhin vorhandenen Wegen. Wenn man hier einen Tag Eilmarsch und danach normales Marschtempo einplant, ist man am Abend des nächsten Tages noch nicht einmal auf halber Strecke (Eilmarsch 45 Meilen, auf dem Karrenweg $\times 0,8 = 36$ Meilen, wegen schlechten Wetters $\times 0,5 = 18$ Meilen). Eine normale Tagesleistung am nächsten Tag – der Sturm hat sich gelegt – bringt die Helden 24 Meilen weiter ($30 \times 0,8$), und ein Eilmarsch am dritten Tag (es ist schwül) würde sie 32 Meilen voranbringen (Eilmarsch 45, Karrenweg $\times 0,8 = 36$, wegen des Wetters $\times 0,9 = 32,4$ Meilen). Es sind zwar nur noch 17,6 Meilen bis Nasha, aber wenn sie dort garetisch-pünktlich sind, werden die Helden eine Stunde zu spät kommen – glücklicherweise hat Nasha weder mit Praios, noch mit Gareth, noch mit Pünktlichkeit etwas am Hut.

OPTIONAL: ERSCHÖPFUNG

Eine Stunde Marsch bringt einen Punkt *Erschöpfung* ein; schlen-dernde Fußgänger sammeln Erschöpfung nur halb so schnell an. Ein gewöhnlicher Ritt bringt dem Reiter keine Erschöpfung ein, dem Tier aber einen Punkt pro Stunde.

Ein Eilmarsch bringt pro Stunde 2 Punkte *Erschöpfung* ein, ein Eilritt pro Stunde einen Punkt Erschöpfung für den Reiter und zwei Punkte für das Reittier. Als Faustregel können Sie aber auch sagen, dass Eilmärsche und Eilritte nur jeden zweiten Tag möglich sind.

Bei Mensch und Tier erhöht die getragene Last die Erschöpfung beim Marschieren. Für Menschen ziehen Sie bitte die Aussagen auf Seite 139 zu Rate, für Tiere gilt, dass die doppelte Erschöpfung pro Stunde erleiden, wenn sie mehr als ihre Tragkraft schleppen müssen, die dreifache, wenn die Last über dem Anderthalbfachen der Tragkraft liegt.

LAST UND TRAGKRAFT

Im Spiel werden Sie als Meister recht bald bemerken, dass fast alle Helden dazu neigen, ihre 'Ladefähigkeit' gewaltig zu überschätzen. Im Verlaufe eines Abenteuers kann man so viele Dinge finden, von denen man nicht weiß, ob man sie nicht irgendwann einmal gebrauchen kann. Also wird erst einmal alles eingepackt: abgebrochene Messer, Stuhlbeine, tote Kröten, rostige Ambosse – all das findet seinen Platz im Heldenrucksack. Wenn Sie als Spielleiter feststellen, dass die Helden in Ihrer Gruppe einen solchen krankhaften Sammeltrieb entwickeln, sollten Sie ihnen beizeiten vorrechnen, welch ungeheures Gewicht sie ständig mit sich herumtragen. Normalerweise dürfte eine solche Ermahnung genügen, um die Spieler zu einer etwas realistischen Spielweise zu veranlassen. Falls Ihre Helden sich auf die Dauer als uneinsichtig erweisen, dann hilft es nichts: Dann müssen Sie auf die hier präsentierten Regeln für Last und Tragkraft zurückgreifen.

Addieren Sie das Gewicht von Ausrüstungsgegenständen, Waffen, Geld, Tränken, Artefakten usw., die der Held im Rucksack, am Gürtel oder in der Hand mit sich herumträgt, zu einer Summe. Zählen Sie noch die *Hälfte* des Gewichts von Kleidung und Rüstung, die am Leib getragen werden, hinzu – ein auf den Rucksack geschnalltes Kettenhemd zählt also mit seinem vollen Gewicht. So erhalten Sie die Gesamtlast, mit der der Held ins Abenteuer zieht.

DER MARSCH DURCH WÜSTE UND DSCHUNGEL

Die Regeln zur Erschöpfung gelten generell in den meisten Territorien; wandert man jedoch durch die trockenheiße Wüste oder den feuchtheißen Dschungel, so ergeben sich aufgrund des Zusammenwirkens von Hitze, Gelände (und generellem Wassermangel in der Wüste) einige weitere Modifikatoren:

Pro Stunde Marsch in der Wüste fallen 2 Punkte Erschöpfung an, pro Stunde Eilmarsch sogar 4; für Wesen mit dem Vorteil *Hitzeresistenz* sind diese Werte halbiert, für solche mit dem Nachteil *Hitzeempfindlich* verdoppelt.

Die BE aus zusätzlicher Traglast steigt um 1 pro angefangener 25 % Last über dem Tragkraft-Limit des Helden. Jeder Punkt BE aus zusätzlicher Last führt zu einem Punkt Erschöpfung pro Stunde.

Extreme Hitze führt ebenfalls zu zusätzlicher Erschöpfung; ab Tagestemperaturen von ca. 50 °C fällt ein zusätzlicher Erschöpfungspunkt pro Stunde an, ab ca. 60 °C (*Khômglut*) 2 Punkte.

Zusätzlich erleidet der Held bei *Khômglut* TP(A) (s.u. *Hitzeschaden*).

Die Regeneration von LeP, AuP und AsP ist um 2 Punkte vermindert (bleibt aber minimal bei 0), für Wesen mit *Hitzeresistenz* um 1, für Wesen mit *Hitzeempfindlichkeit* um 3.

Die Sonderfertigkeit *Akklimationisierung (Hitze)* wird stets wie *Hitzeresistenz* gewertet.

Detaillierte Auswirkungen des Wassermangels in der Wüste finden Sie im Abschnitt zum *Verdursten* auf S. 147.

Bei einem Marsch durch den südaventurischen (oder zentralmyranischen Dschungel) wird ein Held zwar nur selten unter Wassermangel leiden, die erlittene Erschöpfung entspricht aber dem oben zum Wüstenmarsch Gesagten.

Die Tragkraft des Helden (in Stein) entspricht seiner *Körperkraft*. (Mit 40 multipliziert, ist dies das Gewicht in Unzen.) Der Tragkraft-Wert (TK), den Sie auf diese Weise erhalten, ist das Gewicht, das der Held mit sich führen kann, ohne dass seine Bewegungen, seine Lauf- oder Marschstrecken und dergleichen dadurch beeinträchtigt werden. Es gilt: Pro angefangenen 50 % Belastung, die der Held über seinem TK-Wert mit sich herumträgt, steigt seine Behinderung (BE) um einen Punkt, sowohl im Kampf als auch bei Talentproben oder bei der Berechnung von taktischer Bewegung. Bei strategischer Bewegung gilt, dass er pro Stunde Marsch einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung erleidet.

Übersteigt die mitgeführte Last des Helden seinen doppelten Tragkraft-Wert, so muss er Verschnaufpausen einlegen, die natürlich umso häufiger fällig werden, je geringer seine Konstitution ist. Als Faustregel gilt hier, dass ein entsprechend belasteter Held alle KO Spielrunden für eine Spielrunde rasten muss. Sprints sind mit einer solchen Belastung prinzipiell nicht mehr möglich.

Entspricht die Last gar der vierfachen Tragkraft oder mehr, so muss der Held die Last in Abständen absetzen, die nach seiner fünffachen KO in Schritten berechnet werden. Ein Held mit KO 12 muss seine Last alle 60 Schritte absetzen und eine Minute verschnaufen. Mit einer solch hohen Belastung auf dem Rücken (oder gar auf Händen getragen) sind weder Sprints noch Dauerläufe möglich.

Eine maximale Belastung festzulegen ist schwierig, da Menschen (Elfen, Zwerge ...) für kurze Zeiten erstaunliche Lasten bewältigen können. Der Meister muss in solchen Situationen nach eigener Lebenserfahrung und Gutdünken entscheiden. Außerordentliche Kraftakte sollten ohnehin besser mit Hilfe von Körperkraft-Proben als mit der Last-/Tragkraft-Regel beurteilt werden. Auch Tieren kann man für kurze Zeit höhere Lasten aufbürden. Die folgenden Werte gelten für längere Märsche:

TRAGKRAFT VON PACKTIEREN

Pferd, Maultier	um 150 Stein
Rennpferd, Esel	um 120 Stein
Packpferd	um 200 Stein
Kamel	um 350 Stein
Hund	um 15 Stein
Rind	um 180 Stein

SCHADENSQUELLEN

Ein Held kann natürlich nicht nur durch Waffengewalt oder den Prankenhieb eines Tiers Schaden erleiden – Gefahren drohen ihm überall (dies ist nachgerade die Definition des Helden). Im Folgenden finden Sie einige Regeln zu den verschiedenen Schadensarten, gefolgt von Regeln zum Wiedererlangen der Gesundheit.

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 fliegenden Besen nicht mehr aus dem Sturzflug abfangen kann.

Es gilt: **Jeder gefallene Schritt Höhe verursacht 1W6-1 Schadenspunkte Fallschaden**, gegen den eine Rüstung nicht schützt.

Ein Held kann versuchen, halbwegs elegant aufzukommen und so den Schaden zu minimieren. Dazu ist eine **Körperbeherrschungs**-Probe nötig, die pro Schritt Höhe um 1 Punkt erschwert ist (bis zu einem Maximum von +10). Pro übriggebliebenem Talentpunkt kann sich der Spieler einen der gewürfelten W6 (üblicherweise den mit der höchsten Augenzahl) aussuchen und ihn aus der Wertung nehmen. Bei einem längeren Fall (und damit genügend Zeit zur Konzentration) kann der Held statt der **Körperbeherrschungs**- auch eine **Akrobatik**-Probe ablegen.



Asleif schwingt sich – ähnliches ist er aus dem Enterkampf gewohnt – an einer Fahne über

den Burghof, um den schurkischen Graf Angrand seine Skraja schmecken zu lassen. Dass Graf Angrand als Geizkragen nur sehr wenige Dukaten in Fahnenstoffe investiert, hätte Asleif vielleicht vermuten können – so aber findet er es auf die harte Tour heraus und folgt Sumus Griff (der aventurischen Bezeichnung für die Schwerkraft) acht 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 (also achtmal 1W6-1) beträgt 5, 4, 3, 2, 2, 1, 0, 0, von denen Asleif jetzt die 5 und die 4 wegnehmen kann, was ihm aufgrund seiner geschickten Abrollbewegung einen Schaden von nur 8 Punkten einbringt (3 + 2 + 2 + 1 = 8).

Ein gezielter und beabsichtigter Sprung aus größerer Höhe erfordert ebenfalls eine **Körperbeherrschungs**-Probe, die wiederum um einen Punkt pro Schritt Höhe erschwert ist. (Nein, Sie müssen nicht für jeden Sprung vom Tisch eine Probe fordern.) Gelingt diese Probe, so wird der (nach obiger Methode errechnete) erlittene Schaden nur von der Ausdauer abgezogen, misslingt die Probe, so ist aus dem Sprung ein Sturz (nach den obigen Regeln) geworden.

Statt einer **Körperbeherrschungs**-Probe kann ein entsprechend ausgebildeter Held bei einem kontrollierten Sprung auch eine **Athletik**- oder **Akrobatik**-Probe ablegen; Spezialisierungen, die sich auf Sprünge oder Stürze beziehen, dürfen angewandt werden.

Die obigen Regelungen gelten für eine Landung auf Steinboden oder gestampften Lehm. Je nach Oberfläche, auf die ein Held stürzt, kann der Schaden nochmals modifiziert werden (ein Heuhaufen ist sicherlich gesünder als der Boden einer mit Speerspitzen gespickten Fallgrube), ohne dass wir hierfür konkrete Regeln angeben wollen. Üblich wäre es, die 1W6-1 pro Schadenswurf um +/- 1 für die Härte des Bodens zu modifizieren und für spezielle Fallen-Mechanismen getrennt Trefferpunkte (die durch Rüstung gemindert werden können) nach den Kampf-Regeln zu verteilen.

Sturzschaden kann natürlich kampfunfähig machen oder *Wunden* nach sich ziehen (Seite 57); letzteres ist jedoch Meisterentscheid.

KÄLTESCHADEN

Die härteste Prüfung in Firuns Reich, aber auch in großen Höhen und im tiefen Winter stellt ohne Zweifel der Frost dar. Da das Thermometer in Aventurien unbekannt ist, messen wir die 'gefühlte' Temperatur im Folgenden in sechs Stufen, wobei selbst der *Grimmfrost* nur im Winter und nur in der gleichnamigen Öde und auf den Gipfeln der Zinnen zu spüren ist; *Eiseskälte* bei Tag und *Firunkälte* des Nachts sind dagegen regelrechte Kennzeichen der Monate Boron bis Phex nördlich einer Linie Riva-Notmark sowie (ganzjährig) höherer Gebirgslagen.

Zu spieltechnischen Zwecken unterteilen wir die möglichen Kältestufen in 6 Kategorien: *Kalt*, *Eiskalt*, *Firunkälte*, *Grimmfrost*, *Namenlose*

Kälte und **Niederhöllische Kälte**. Aufenthalt in einer Umgebung, deren Temperatur einer der genannten Kategorien entspricht, sorgt für **kTP(A)**, durch Kälte erlittene Trefferpunkte, die in vollem Umfang von der Ausdauer, zur Hälfte von den LeP abgezogen werden. Ihre Wirkung kann durch schützende Kleidung gemindert werden (s.u.).

 **Kalt** (entspricht irdischen Temperaturen von 0 °C und weniger): Auf Gewässern findet sich eine dünne Eisschicht, gefrorene Nässe auf Straßen und Wegen kann den Vormarsch hindern; einige Nahrungsmittel werden durch Frost und nachträgliches Auftauen geschmacklos und fade; ein Mensch erleidet 1W6+2 kTP(A) Kälteschaden pro Tag.

 **Eiskalt** (entspricht irdischen Temperaturen von -10 °C und weniger): Längere Perioden von Eiseskälte führen zum Zufrieren von Flüssen und Seen; der Boden ist steinhart gefroren und nur mit Spitzhacken zu bearbeiten; auch am Leib mitgeführtes Trinkwasser droht zu gefrieren; die meisten Nahrungsmittel müssen aufgetaut oder zumindest aufgewärmt werden; ein Mensch erleidet 2W6 kTP(A) Kälteschaden pro Tag.

 **Firunkälte** (entspricht irdischen Temperaturen von -25 °C und weniger): Trinkwasser und sämtlicher mitgeführter Proviant sind steifgefroren und nur nach dem Aufwärmen überhaupt essbar; Haut klebt an blankem Metall fest (kann 1 SP verursachen); ein Mensch erleidet 2W6 kTP(A) Kälteschaden pro 2 Stunden.

 **Grimmfrost** (entspricht irdischen Temperaturen von -50 °C und weniger): Bei diesen Temperaturen gefriert sogar Branntwein; der BF von Metallwaffen steigt um 1, der von Holz Waffen um 2; ein Mensch erleidet 2W6 kTP(A) Kälteschaden pro 2 Spielrunden. Berührung eines grimmfrostkalten Gegenstands mit der bloßen Haut verursacht 1W3 SP(A).

 **Namenlose Kälte** (entspricht irdischen Temperaturen von -100 °C und weniger): Das Atmen schmerzt, die Augen beginnen beim geringsten Windhauch zu tränen; der BF von Metallwaffen steigt um 2, der von Holz Waffen um 5; ein Mensch erleidet 2W6 kTP(A) Kälteschaden pro Spielrunde. Berührung eines namenlos kalten Gegenstands mit der bloßen Haut verursacht 1W3 SP.

 **Niederhöllische Kälte** (dies entspricht irdischen Temperaturen von ca. -150 °C und weniger): Es heißt, dass bei diesen Temperaturen sogar die Luft gefriert. Nur Dämonen oder durch Zauberwerk geschützte Menschen können unter diesen Umständen länger als einige Augenblicke überleben; der BF von Metallwaffen steigt um 3, der von Holz Waffen um 7; ein Mensch erleidet 2W6 kTP(A) Kälteschaden pro 2 Kampfrunden. Berührung eines niederhöllisch kalten Gegenstands mit der bloßen Haut verursacht 1W6 SP.

Eine steife Brise oder ein starker Wind senken die 'gefühlte Temperatur' um eine Stufe, Sturm oder Orkan gar um 2 Stufen. Ein Schneesturm (tritt nur bei Kälte oder Eiseskälte auf) mit der dazugehörigen Orientierungslosigkeit kann also selbst bei 'angenehmer' Eiseskälte binnen kurzer Zeit zum Tode führen, zumal ab 4 Stunden Schneesturm der Schnee langsam aber sicher die Kleidung durchnässt hat – was die gefühlte Temperatur um eine weitere Stufe senkt.

Den bei den Temperaturen angegebenen Kälteschaden ermitteln Sie einmal pro oben angegebener Periode (bei Firunkälte also alle 2 Stunden).

KÄLTESCHADEN

Temperaturstufe	irdisch	kTP
Kalt	ab -0°C	1W6+2 kTP(A) / Tag
Eiskalt	ab -10°C	2W6 kTP(A) / Tag
Firunkälte	ab -25°C	2W6 kTP(A) / 2 Stunden
Grimmfrost	ab -50°C	2W6 kTP(A) / 2 SR
Namenlose Kälte	ab -100°C	2W6 kTP(A) / SR
Niederhöllische Kälte	ab -150°C	2W6 kTP(A) / 2 KR

den) und reduzieren ihn um den Kälteschutz ihres Helden (s.u.). Besonders kalte Ausprägungen der o.g. Temperaturstufen können den pro Periode erlittenen Schaden noch einmal um 1 bis 2 Punkte erhöhen.

Wesen mit dem Vorteil **Kälteresistenz** oder der Sonderfertigkeit **Akklimationisierung (Kälte)** erleiden grundsätzlich erst ab Firunkälte Schaden, der dann immer noch um 2 kTP(A) reduziert ist. Helden mit dem Nachteil **Kälteempfindlichkeit** erleiden immer 2 kTP(A) zusätzlich. Durch den erlittenen Schaden können Wunden verursacht werden, die schlimmstenfalls sogar zum Abfrieren einer Gliedmaße führen. Die Regeneration von LeP, AuP und AsP ist bei **kälten** Temperaturen um 2 Punkte vermindert (bis auf ein Minimum von 0), für Wesen mit **Kälteresistenz** um 1, für Wesen mit **Kälteempfindlichkeit** um 3. Bei **eiskalten** Temperaturen ist die Regeneration um 4 Punkte vermindert, für Wesen mit **Kälteresistenz** um 2, Wesen mit **Kälteempfindlichkeit** regenerieren überhaupt nicht mehr. Bei **Firunkälte** regenerieren nur noch **kälteresistente** Wesen, diese jedoch um 4 Punkte vermindert. Bei tieferen Temperaturen findet generell keine Regeneration mehr statt. **Akklimationisierung (Kälte)** verhält sich generell wie **Kälteresistenz**.

KÄLTESCHUTZ

Gegen solche widrigen Temperaturen ist zwar kein Kraut gewachsen (wiewohl Chonchins auch bei Erfrierungen hilft), aber es ist durchaus möglich, sich vor Eiseskälte und schneidendem Wind mittels geeigneter Kleidung zu schützen, wenn man denn den Platz am warmen Feuer verlassen muss. Jedem Kleidungsstück ist dabei ein Kälteschutz-Wert zugeordnet, der gegen obigen Schaden wie eine Rüstung wirkt. Wenn Ihr Held also in einem Schneesturm 11 Punkte Schaden erleiden würde, aber mit Stiefeln, Lederhose, wollenem Hemd und Lederjacke bekleidet ist (zusammen Kälteschutz 4), muss er nur 7 Punkte Schaden hinnehmen.

KLEIDUNGSSTÜCK

KÄLTESCHUTZ

Anaurak*	8 (BE 4)
Beinkleider (Leder)	1
Beinkleider (Wolle)	2
Beinkleider (Fell)	2
Fellumhänge, mehrlagig	3
Fellmütze	1
Hemd, Bluse (Wolle)	1
Jacke (Leder)	1
Jacke (schweres Wolltuch)	2
Kapuzenmantel, lang (schweres Wolltuch)	3 (BE 1)
Kleid (Wolle)	3
Mantel, kurz (Wolle)	2
Pelzfäustlinge oder Muff	1 (FF-5 für Fäustlinge)
Pelzgefütterte Stiefel	2
Pelzmantel	4 (BE 2)
Pelzweste	3 (BE 1)
Rock (Wolle)	1
Stiefel	1
Unterzeug	1

*) Traditionelle Wintertracht der Nivesen, die sich auch bei den Firnelken findet: ein pelzgefüttertes Lederhemd mit eng schließender Kapuze, dazu Hosen gleicher Machart, die mit Schnüren am (überhängenden) Hemd befestigt werden. Auch Varianten aus einem einzigen Kleidungsstück sind bekannt. In Kombination mit pelzgefütterten Stiefeln und Pelzfäustlingen ergibt sich eine veritable 'Gesteckrüstung' gegen die Kälte. Nivesen und Firnelken tragen übrigens keine weitere Kleidung unter dem Anaurak, dem Mittelländer mögen jedoch ein leichtes Hemd und eine wollene Hose erlaubt sein.

Der Vorteil *Natürlicher Rüstungsschutz*, so er aus einem Fell herrührt (wie etwa bei Orks, Goblins oder den myranischen Leonir) schützt auch gegen Kälteschaden.

Dies alles gilt natürlich nur für *trockene* Kleidung – nach einem Sturz in einen eiskalten Bach oder zwischen zwei Eisschollen schützt ein Anaurak so gut wie ein Rahjagewand. Selbstverständlich lässt sich ein Anaurak nicht mit einem Pelzmantel kombinieren – zumindest nicht, wenn man dann noch wandern will.

Ordnen Sie Decken Werte zu, wie sie die entsprechenden Mäntel haben, also Wollmantel = Wolldecke, Pelzmantel = Felldecke etc.

Bausch, Leinen oder Seide mögen als Unterkleidung zwar geeignet sein (Kälteschutz für einen kompletten Satz Unterzeug: 1, BE 0), schützen als Überkleidung jedoch überhaupt nicht. Gleiches gilt für metallene oder hartlederne Rüstungen, die zudem noch als Unterzeug wenig geeignet scheinen.

HITZESCHADEN

Wenn im hohen Norden die Kälte der größte Feind des Helden ist, so ist dies die Hitze im tiefen Süden, vor allem aber in der Wüste; umso mehr, als dass man sich gegen sie bei weitem nicht in dem Maße wehren kann, wie dies gegen die Kälte möglich ist (irgendwann kann man sich nicht mehr weiter ausziehen ...). Siehe hierzu auch den Kasten **Der Marsch durch Wüste und Dschungel** auf Seite 143.

Ähnlich wie beim Kälteschaden wird auch für die Hitze die gefühlte Temperatur, ab der man regeltechnische (negative) Auswirkungen zu erleiden hat, in 6 Kategorien eingeteilt (die zugleich einen Hinweis darauf geben, wo man sie zu erwarten hat): *Khômglut*, *Kochend*, *Backofen*, *Kohlenglut*, *Vulkanglut* und *Eisenschmelze*.

 **Khômglut** (entspricht irdischen Temperaturen von 60° und mehr): Mensch und Tier sind kaum zu anstrengenden Leistungen in der Lage; nicht an solche Temperaturen gewöhnte Pflanzen beginnen, zu verdorren. Wasser verdunstet sehr schnell, bei längeren Perioden trocknen Flüsse und sogar Seen aus. Trotz des Namens sind solche Temperaturen auch in der Khôm äußerst selten. Menschen erleiden 1W6 TP(A) pro SR.

 **Kochend** (entspricht irdischen Temperaturen von 100° und mehr): In der freien Natur kommen solche Temperaturen fast nicht vor. Wasser kocht und verdunstet sehr schnell, Lebewesen spüren Schmerzen und nehmen sehr schnell Schaden. Menschen erleiden 1W6 TP(A) pro KR.

 **Backofen** (entspricht irdischen Temperaturen von 200° und mehr): Das Innere von Backöfen, Lagerfeuern und anderen Feuerquellen besitzt in etwa diese Temperatur. Menschen erleiden 2W6 TP(A) pro KR.

 **Kohlenglut** (entspricht irdischen Temperaturen von 500° und mehr): Schmiedefeuern und vergleichbare künstliche Hitzequellen benötigen für ihre Aufgabe solche Temperaturen. Sollte ein Mensch unglücklicherweise in sie hineingeraten, erleidet er 3W6 TP(A) pro KR.

 **Vulkanglut** (entspricht irdischen Temperaturen von 1000° und mehr): Feuerschlünde, die aus dem Inneren Sumus Lava an die Oberfläche befördern, besitzen in etwa diesen Wärmegrad. Menschen erleiden in den wenigen Sekunden, die sie die Hitze ertragen müssen, 4W6 TP(A) pro KR.

 **Eisenschmelze** (entspricht irdischen Temperaturen von 1500° und mehr): In Eisengießereien, dem Feuer eines Drachen oder im Zentrum obskurer magischer Handlungen mag einmal eine solche Temperatur entstehen; Menschen erleiden 5W6 TP(A) pro KR.

Den bei den Temperaturen angegebenen Schaden ermitteln Sie einmal pro oben angegebener Periode (bei Khômglut also jede SR. Besonders heiße Ausprägungen der o.g. Temperaturstufen können den

pro Periode erlittenen Schaden noch einmal um 1 bis 2 Punkte erhöhen. Selbstverständlich gilt die Hälfte der erlittenen TP(A) als echter Schaden; RS in irgendeiner Form wird nicht angerechnet.

Der Vorteil *Hitzeresistenz* und die Sonderfertigkeit *Akklimationisierung (Hitze)* kommen nur bei Khômglut zum Tragen und senken die TP(A) um 2. Der Nachteil *Hitzeempfindlich* lässt die negativen Auswirkungen bereits eine Kategorie früher eintreten (wobei dies schon ab 40° den Schaden der Khômglut bedeutet). Der Symbiont eines myranischen Shabkrah reduziert bis *Kochend* die TP(A) um 2.

SCHADEN DURCH FEUER

So lebensspendend ein Herd- oder Lagerfeuer sein kann, so gefährlich ist das Element, wenn es einmal außer Kontrolle gerät. Kein Wunder also, dass alle einfachen Kulturen das Feuer gleichermaßen verehren wie fürchten. Im Spiel wird zwischen zwei Arten von Feuer- und Hitzeschaden unterscheiden:

Die einmalige und kurzfristige Berührung einer heißen Flamme oder eines glühenden Objekts, ein Strahl heißen Dampfs, ein größerer Spritzer siedendes Öl oder ein Hieb mit einer brennenden Fackel verursachen je nach Menge der heißen Substanz einmalig zwischen 1W3 und 4W6 Trefferpunkten. Gegen solchen einmaligen Hitzeschaden hilft der RS des Opfers; jedoch wird der RS (nach der Schadensermittlung) für jeweils 10 erlittene TP permanent um 1 verringert (es sei denn, es handelt sich um eine Rüstung aus feuerfesten Materialien). Solcher Feuerschaden kann eine Wunde verursachen, wenn die erlittenen SP die halbe KO des Helden übersteigen.

Steht die Kleidung eines Helden in Flammen, hat er Spritzer von brennendem Öl abbekommen oder versucht, einen brennenden Raum zu durchqueren, so wird jede Kampfrunde der Feuerschaden neu ermittelt, bis die Kleidung gelöscht ist oder der Held die Zone des Feuers hinter sich gelassen hat. Hierdurch erleidet er zwischen 1W3 SP pro KR für brennende Kleidung oder das Überqueren einer brennenden Grasfläche und 2W6 SP pro KR für das Durchqueren eines brennenden Alchimistenlabors oder den Aufenthalt auf einem gut angefachten Scheiterhaufen. Solcher Feuerschaden verursacht Wunden, wenn die pro KR erlittenen SP die KO/2 des Helden übersteigen.

Rüstung aus Drachenhaut schützt gegen diese Art von Feuerschaden in Höhe ihres halben RS; andere Arten von Rüstung schützen nicht, wohl aber nasse Kleidung und umgehängte nasse Decken oder Tücher, die ein bis zwei Punkte vom Schadenswurf abziehen, jedoch nur für die Dauer von 2W6 KR.

Die obigen Angaben gelten für offene Flammen und punktuellen Hitzeschaden. Für schiere Umgebungshitze verwenden Sie bitte die Werte aus dem Abschnitt **Hitzeschaden**.

SCHADEN DURCH 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) senkt diese Zeit auf AU/2 Kampfrunden, ebenso, wenn der Held überraschend die Luft anhalten muss. Die TaP*/2 aus einer *Selbstbeherrschungs*-Probe können als zusätzliche KR zu dieser Zeit addiert werden.

Nach Ablauf dieser Zeitspanne wird wie folgt verfahren: Wann immer ein Held durch schieren Mangel an atembarer Luft keinen Atem mehr holen kann, muss ihm jede KR eine KO-Probe gelingen, die von Runde zu Runde um 1 erschwert wird: In der ersten KR also eine unmodifizierte KO-Probe, dann eine KO-Probe +1, +2 und so weiter. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur einen Verlust von 1 AuP; misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W6

AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos. Hält der Luftmangel an, so verliert der Held nun pro KR 1W6 Lebenspunkte, bis er schließlich erstickt ist. Beim Würgegriff gelten die Regeln von Seite 93: 1W6+2 TP(A) pro Kampfrunde, die der Würgegriff anhält.

VERDURSTEN

Jeder Mensch benötigt am Tag eine gewisse Menge Wasser (oder entsprechende Flüssigkeiten in anderen Nahrungsmitteln). Unter normalen Umständen ist zwar auch in Aventurien das nächste kühle Nass nicht weit, doch gibt es einige Umstände, die den Helden daran hindern könnten, ausreichend Wasser zu sich zu nehmen. Außerdem ist die Menge des benötigten Wassers stets abhängig von vielen Faktoren wie etwa der Temperatur, der Luftfeuchtigkeit und vielem anderen mehr.

Als Faustregel kann angenommen werden, dass ein Mensch unter normalen Verhältnissen etwa 3 Maß (um 2,5 Liter) Wasser am Tag benötigt. In der Wüste und bei besonders großer Hitze (ab ca. 40° aufwärts) sind ca. 5 Maß (4 Liter) notwendig, bei besonderer Kälte nur 1 bis 2 Maß. Bei Wassermangel treten folgende Auswirkungen auf:

Bei knapp weniger als der benötigten Menge an Flüssigkeit sinkt der Konstitutions-Wert des Helden um 1 Punkt pro Tag, bis ausreichend Wasser getrunken wurde. Die nächtliche Regeneration (LeP und AsP) sinkt um 2 Punkte, zum Abbau von Erschöpfung wird die doppelte Zeit benötigt. In der Wüste kann es zu leichten Halluzinationen kommen.

Bei weniger als der Hälfte des notwendigen Bedarfs sinken alle körperlichen Eigenschaften um 2 Punkte pro Tag; zusätzlich zu ausreichend Wasser ist ein Tag völliger Ruhe vonnöten, um den Verlust zu regenerieren. Der Held regeneriert während der Zeit des Wassermangels nachts überhaupt nicht und kann auch keine Erschöpfung abbauen. In der Wüste – auch der Eiswüste – kommt es zu Halluzinationen.

Ohne Wasser (unter normalen Umständen) oder mit weniger als 1 Maß Wasser pro Tag in der Wüste sinken alle körperlichen Eigenschaften um 3 Punkte pro Tag. Es findet nicht nur keinerlei Regeneration statt, der Held erleidet sogar einen LeP-Verlust von 1W6 und Erschöpfung in gleicher Höhe (zusätzlich zu den Punkten aus eventuellen Anstrengungen). Neben ausreichend Wasser wird eine Regenerationsphase völliger Ruhe benötigt, um jeweils 2 Punkte des Malus zu regenerieren.

Der Abbau der körperlichen Eigenschaften beeinflusst natürlich auch die abgeleiteten Werte. Fallen KK oder GE auf 4 oder weniger, kann sich das Opfer nicht mehr selbständig fortbewegen. Es

kommt zum Delirium. Fällt die KO auf 0, stirbt das Opfer an Auszehrung.

Alle diese Schritte können vom Meister nach den Umständen modifiziert werden – in einer feuchten Höhle wird man sicher schneller an diversen *Krankheiten* sterben als am Durst.

VERHUNGERN

Mangel an Nahrung ist zwar weitaus leichter zu verkraften als Wassermangel, aber dennoch sind in Aventurien (wie auch irdisch) sicherlich viel mehr Menschen verhungert als verdurstet. Ob dies nun daher rührt, weil eine Dürre das Land verwüstet hat, weil man in einem eingestürzten Stollen gefangen ist oder weil man schlicht vergessen hat, entsprechend Vorräte für eine Reise in unwirtliche Gegenden mitzunehmen, ist hierbei nicht von Belang. Im Normalfall sollten Sie auf solches kleinteilige Ressourcenmanagement verzichten, aber es kann schnell geschehen, dass Nahrungsmangel zu einem spannenden Element der erzählten Geschichte wird ...

Als Faustregel setzen wir, dass ein Mensch pro Tag eine Ration (entsprechend etwa einem Kilogramm) Nahrung zu sich nehmen muss. Dass die Nahrung ausgeglichen, am besten noch ernährungsphysiologisch korrekt zusammengestellt sein sollte, ignorieren wir in unseren Betrachtungen, ebenso, dass kräftigere Personen zur Erhaltung ihrer Fähigkeiten einen größeren Bedarf haben.

Etwas weniger als die benötigte Ration pro Tag hat am Anfang noch keine Auswirkungen, aber nach drei Tagen sinkt die nächtliche Regeneration (LeP und AsP) um einen Punkt und der Abbau von Erschöpfung erfordert die doppelte Zeit.

Ist ein Mensch dauerhaft (nach drei Tagen, wobei die o.g. verminderten Rationen als entsprechender Ausfall gerechnet werden) auf 'halbe Rationen' oder weniger gesetzt, sinkt seine nächtliche Regeneration um 2 Punkte, der Abbau von Erschöpfung fällt aus.

Ohne Nahrung beginnt für einen Menschen nach drei Tagen (Tage auf halben Rationen oder weniger werden dabei mitgezählt) ein deutlicher Kräfteverfall: Die KO sinkt um 1 Punkt pro Tag, die nächtliche Regeneration und der Abbau von Erschöpfung fallen aus und der Verhungerte erleidet 1W6 SP(A) pro Tag.

Fällt die KO auf 4 Punkte oder weniger, folgen alle anderen Eigenschaften mit 1W6 Punkten pro Tag und der tägliche Schaden steigt auf 2W6 SP(A). Fällt die KO auf 0, ist das Opfer verhungert.

Um die LeP- und Eigenschaftsverluste zu regenerieren, sind ausreichende Nahrung und eine Regenerationsphase pro verlorenem KO-Punkt nötig.

AVENTURISCHE GIFTE

Auch auf Dere gibt es eine Menge von Substanzen, deren vorgesehener Aufbewahrungsort nicht der menschliche (elfische, zwergische ...) Körper ist und die demzufolge dort Schaden anrichten; das reicht vom brechreizerregenden Alraunenabsud bis hin zum absolut tödlichen Purpurblitz.

Üblicherweise ist bei einem Gift angegeben, welche Stärke (Stufe) das Gift hat, welchen Schaden es anrichtet und wie oft und in welchem Abstand der Schadenswurf zu wiederholen ist. Gegen diesen Schaden (gegen den natürlich keine Rüstung hilft) kann sich ein Lebewesen mittels seines Konstitutions-Werts zur Wehr setzen: Der Held darf zu Beginn der Vergiftung jeweils eine Konstitutions-Probe ablegen, die um die Stufe des Giftes erschwert ist. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur die Hälfte des ausgewürfelten Schadens bzw. verwendet bei den unten aufgelisteten Giften den Wert hinter dem Schrägstrich; gelingt die (erschwerte) Probe sogar +10 oder besser, so erleidet der Held durch diese Vergiftung überhaupt keinen Schaden. Dieser Kons-

titutionswurf ist für Wesen mit einer passenden *Resistenz* um 7 Punkte erleichtert, für Wesen mit einer passenden *Immunität* um 15 Punkte. Im Folgenden finden Sie einige (längst nicht alle) Gifte aufgelistet. In der Klammer neben dem Namen des Giftes finden Sie die Angabe, auf welche Art das Gift zur Wirkung kommt:

Waffengifte (W): Diese meist zähen Pasten gehören zur Grundausstattung jedes Meuchlers, finden aber auch bisweilen bei der Jagd Anwendung. Sie werden auf die Spitze oder Klinge einer Waffe aufgetragen und gelangen in die Blutbahn des Opfers, wenn es dem Angreifer gelingt, mit der Waffe mindestens einen *Schadenspunkt* zu verursachen. Nach dieser einmaligen Anwendung gilt die Waffe wieder als giftfrei.

Einnahmegifte (E) werden Speisen oder Getränken untergemischt. Um ein Nahrungsmittel so zu vergiften, dass das Opfer nichts bemerkt, muss dem Meuchler eine *Kochen*-Probe gelingen, damit er die 'Geschmacksnote' des Giftes der zu vergiftenden Speise anpassen

kann. Dem Opfer steht eine *Sinnenschärfe-* oder *Gefahreninstinkt-*Probe zu, die um die Stufe des Giftes und die bei der *Kochen-*Probe übrigbehaltenen TaP erschwert ist, um das Gift zu entdecken, bevor es eine gefährliche Dosis zu sich genommen hat.

Kontaktgifte (K): Die Wirkung tritt nach bloßem Hautkontakt ein. Kontaktgifte eignen sich daher besonders gut für Fallen (bis hin zu tödlichen Türklinten), jedoch schützt meist bereits ein einfacher Leder- (nicht jedoch Stoff-)Handschuh vor einer Vergiftung. Kontaktgifte sind meist auch als Waffengifte verwendbar.

Atemgifte (A): Atemgifte sind feine Stäube oder Blütenpollen, die das Opfer inhalieren muss. (Für meuchlerische Zwecke verwendbare Giftgase sind in Aventurien nicht bekannt.) Sie sind bei unsachgemäßer Handhabung für den Täter ebenso gefährlich wie für das Opfer, eignen sich aber hervorragend für Fallen. Einige Atemgifte sind in niedrigerer Dosierung auch als Rauschmittel verbreitet. Um im Nahkampf ein Atemgift zu applizieren, muss dem Meuchler eine FF-Probe+8 gelingen. Scheitert diese, so kommt das Gift nicht zur Wirkung; würde selbst die unmodifizierte FF-Probe scheitern, dann hat der Anwender sich selbst vergiftet. Kleine, trichterförmige Blasrohre erleichtern die Anwendung um 5 Punkte.

Die Klassifizierung der Gifte als *tierisch*, *pflanzlich*, *mineralisch* oder *alchimistisch* entspricht der Einteilung nach den möglichen Resisten-

zen gegen bestimmte Giftgruppen (eine andere mögliche Einteilung ist die nach der oben aufgeführten Wirkungsweise).

Die Angabe bei **Wirkung** vor dem Schrägstrich steht für die volle Wirkung, hinter dem Schrägstrich für die halbe Wirkung (abhängig von der Konstitutions-Probe, s.o.). 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 bei den meisten verbotenen Substanzen bereits die Aufschläge für den Kauf bei einem Hehler beinhaltet.

Preise, aber auch die Haltbarkeit und Wirkung können je nach Qualität abweichen, speziell bei alchimistischen Giften, für die wir hier 'durchschnittliche' Wirkungen der Stufe D (siehe **Stäbe**, **Ringe**, **Dschinnenlampen**) annehmen.

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).

ANGSTGIFT (4/W)

Dieses *alchimistische* Waffengift wird aus Alraune, Berserkerseichel, Gruftstaub, Hasenfüßen und Haifischzähnen hergestellt und fügt dem Opfer keinen körperlichen Schaden zu, sondern versetzt es so in Panik, so dass es die Flucht vor dem ersten Wesen ergreift, das es nach der Vergiftung erblickt. Siehe *Wege der Zauberei* und **Stäbe**, **Ringe**, **Dschinnenlampen**.

Wirkung Opfer wird für 7 SR in Furcht vor dem ersten Wesen versetzt, das es nach der Vergiftung erblickt, und verhält sich ihm gegenüber passiv / leichte Furcht (alle Ängste +2, MU -2)

Beginn sofort **Dauer** 7 SR

Preis 25 D **Haltbarkeit** 18 Mon.

Herstellung Alchimie +5, HORRIPHOBUS muss auf Gebräu gesprochen werden

ARACHNAE (1/W)

Ein *tierisches* Waffengift, das aus einem Verdauungsssekret der Höhlenspinne destilliert wird. Arachnae lähmt leicht (AT/PA je -2) und wird daher gerne bei Entführungen verwendet.

Wirkung Lähmung (AT / PA -2) / leichte Lähmung (AT / PA-1)

Beginn sofort **Dauer** 1 Std. / 6 SR

Preis 5 D **Haltbarkeit** 3 Mon.

Herstellung Alchimie +3

ARAX (5/W)

Ein Destillat aus Arachnae, daher mit stärkerer Wirkung und wie dieses ebenfalls nur als Waffengift erhältlich; gilt trotz Destillation als *tierisches* Gift.

Wirkung Lähmung (AT, PA, GE, FF, KK je -2) / leichte Lähmung (AT, PA, GE, FF, KK je -1)

Beginn 2 SR

Preis 30 D

Herstellung Alchimie +10

Dauer 1 Tag / 12 Std.

Haltbarkeit 6 Mon.

BANNSTAUB (15/E)

Ein sehr seltenes und spezielles *alchimistisches* Einnahmegift, dessen Rezeptur nur wenigen Magiern und Geweihten bekannt ist.

Wirkung Verlust von 1W6+2 AsP/SR / einmaliger Verlust von 2W6 AsP

Beginn 1 SR

Dauer 3W6 SR / einmalig

Preis 250 D

Haltbarkeit 12 Mon.

Herstellung Alchimie +10

BOABVNGAHA (19/A)

Ein sehr gefährliches *pflanzliches* Atemgift, das die Waldmenschen und ein paar Alchimisten im Süden herzustellen verstehen. Eine winzige Prise reicht, und das Opfer ist dem Tod geweiht, wenn nicht *schnellstens* geholfen wird, was wohl meist nur auf magischem Wege möglich ist.

Wirkung Erstickten (1W6 SP/KR) / Atemnot (1W6-2 SP/KR)

Beginn 5 KR

Dauer bis zum Tode / 30 KR

Preis 250 D (bei Mohas im Tausch gegen *hochwertige* Metallwaffen)

Haltbarkeit 6 Mon.

Herstellung Pflanzenkunde +12

DRACHENSPEICHEL (7/WE)

Die schwere, grünliche Flüssigkeit wird aus allerlei unappetitlichen Zutaten gebraut (Unauer Salzlake, Quecksilber, Wolfsrattendung, Vipernblut u.v.m.). Da es selten tödlich wirkt, gehört es zu den weni-

gen legalen Giften; wobei Dauer und Wirkung dieses als Waffen- und (selten) Einnahmegift verbreiteten *alchimistischen* Mittels je nach Qualität variieren. Anwendung findet es vor allem in Diebstahlsicherungen.

Wirkung 1W6+1 SP/SR, Schwellungen, Schmerzen, Schwindel / halbiert

Beginn sofort **Dauer** 1W6+1 SR

Preis 40 D

Haltbarkeit 12 Mon.

Herstellung Alchimie +6

FEUERZUNGE (5(6)/E)

Diese früher seltene, wasserklare Flüssigkeit wird aus der Galle des gleichnamigen Fisches gewonnen, der im Südmeer und vor der Küste Maraskans lebt. In jüngster Zeit häufen sich jedoch in den Buchten Maraskans besonders giftige (St. 6; 2W6 SP/Std.) Vertreter dieser Art, die hässliche Missbildungen aufweisen. Leicht säuerlich schmeckendes *tierisches* Einnahmegift.

Wirkung 2W6-2 SP/Std., geschwollene Zunge macht das Reden unmöglich / halbiert

Beginn 5 SR **Dauer** 5 Std.

Preis 25 D

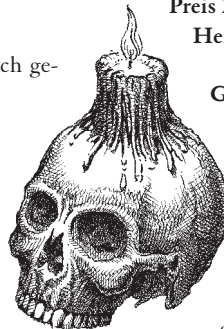
Haltbarkeit 36 Mon.

Herstellung Alchimie +7

GOLDLEIM (5/KW)

Der Pflanzensaft der Naftanstaude kann zum blassgelben, honigzähen Goldleim verarbeitet werden, der auch lebendes Gewebe zerfrisst. Schon kleine, von diesem *pflanzlichen* Kontaktgift befallene Hautflächen können zu schweren Schäden führen. Als Waffengift richtet es nur den halben Schaden (abgerundet) an.

Wirkung 2W6-3 SP/Std. / 1W6 SP/Std.



Beginn sofort **Dauer** 2W6 Std.
Preis 30 D **Haltbarkeit** 1W6+6 Mon.
Herstellung Alchimie oder Pflanzenkunde +6

GONEDE (8/W)

Dieses *tierische* Waffengift wird aus dem Gift des Gelbschwanzskorpions hergestellt und erfreut sich bei räuberischen Wüstenstämmen großer Beliebtheit.

Wirkung 1W6+5 SP/SR, Krämpfe, Zuckungen, Würgen (alle Eigenschaften -2) / 1W6+1 SP/SR; alle Eigenschaften -1

Beginn 10 KR **Dauer** 5 SR
Preis 70 D **Haltbarkeit** 9 Mon.
Herstellung Alchimie +9

HALBGIFT (8/WE)

Dieses mysteriöse *alchemistische* Waffen- und Einnahmegift wird aus Rotem Lotos, dem Holz eines durch Blitzschlag gespaltenen Baums und Brabaker Vitriol hergestellt und scheint die körperlichen Fähigkeiten des Opfers halbieren zu können – bisweilen sogar jedoch auch seine Größe ...

Wirkung halbierte Werte von MU, GE, KK, AT, PA, TP / je 3 Punkte Verlust auf genannte Werte

Beginn sofort **Dauer** 7 SR / 1 SR
Preis 60 D **Haltbarkeit** 3 Mon.
Herstellung Alchimie +6, PLUMBUMBARUM

KELMON (5/WK)

Dieses *pflanzliche* Waffen- und Kontaktgift wird aus den Nesseln der fleischfressenden Disdychonda-Pflanze gewonnen und bisweilen zur Jagd benutzt.

Wirkung 4W6 SP; vollständige Lähmung / 2W6 SP; FF, GE, KK halbiert

Beginn 5 KR **Dauer** 6 SR
Preis 30 D **Haltbarkeit** 1W6+9 Mon.
Herstellung Alchimie oder Pflanzenkunde +8

KUKRIS (12/EW)

Das *pflanzliche* Gift wird aus der Mirhamer Seidenliane gewonnen, ist selbst für einen Troll tödlich und einfach zu handhaben (Einnahme- und Waffengift). Aventurische Meuchler bezeichnen Kukris auch als 'Königsmacher'.

Wirkung 1W6-1 SP/KR; Juckreiz (KL, FF -1 nach 10 KR), Krämpfe (KK, GE -3 nach 15 KR) / 1W3 SP/KR; leichte Krämpfe (GE, KK -1)

Beginn 10 KR (Schaden und Juckreiz), 15 KR (Krämpfe)

Dauer bis zum Tode / 50 KR
Preis 90 D **Haltbarkeit** 3 Mon.

Herstellung Alchimie +12 oder Pflanzenkunde +9

MANDRAGORA (2/W)

Ein leichtes *pflanzliches* Waffengift, das aus der Alraune (siehe auch *Zoo-Botanica Aventurica*) gewonnen wird.

Wirkung 1W6 SP; Brechreiz (keine Aktionen) / 1W3 SP; flauer Magen (+3 auf alle Handlungen)

Beginn 5 KR **Dauer** 30 KR
Preis 3 D **Haltbarkeit** 8 Mon.
Herstellung Alchimie +3

OMRAIS (11/WE)

Wird aus dem Gift des Wüstenskorpions gewonnen und als Einnahme- oder Waffengift verkauft. Omrais ist in Meuchlerkreisen verpönt, da schon Opfer Anschläge mit diesem *tierischen* Gift überlebt haben sollen.

Wirkung 1W6-1 SP/KR; Brennen im ganzen Körper (+4 auf alle Handlungen) / Schaden halbiert; +2 auf alle Handlungen

Beginn 1 SR **Dauer** 100 KR / 50 KR
Preis 80 D **Haltbarkeit** 6 Mon.
Herstellung Alchimie +8

PURPURLITZ (20/E)

Ein geruchs- und geschmackloses, wasserlösliches Pulver (das sich als *alchemistisches* Einnahmegift unter Speisen mischen lässt) für den anspruchsvollen Meuchler. Purpurlitz wird aus Purpurlotos, Maraskenstacheln, Salzarentran, Zinnober u.v.m. hergestellt. Das Opfer weiß oft gar nicht, wie ihm geschieht; die einzigen Vergiftungssymptome sind purpurne Nebel vor den Augen. Auch eine (vielerorts verbotene) Untersuchung des Leichnams liefert oft keinen Hinweis auf das Gift.

Wirkung 1W6 SP/KR / Schaden halbiert

Beginn sofort
Dauer bis zum Tode / 50 KR
Preis 300 D **Haltbarkeit** 12 Mon.
Herstellung Alchimie +8

SAMTHAUCH (5/A)

Die Blütenpollen des *Schleichenden Todes* (s. u.) können angenehme Träume verschaffen, bei zweieinhalbfacher Überdosierung wirken sie aber oft tödlich. Vor allem in Al'Anfa beliebtes *pflanzliches* Atemgift.

Wirkung 2W6 SP/Std., Schlaf und wüste Träume / Schaden halbiert; schwere Betäubung mit rauschhaften Träumen

Beginn 1 SR **Dauer** 1W6 Std. / 1W6-1 Std.
Preis 20 D **Haltbarkeit** 2 Mon.

Herstellung Alchimie +9 oder Pflanzenkunde +6

SCHLAFGIFT (5/WE)

Alchemistisches Gift; wird aus Alraune, Ilmenblättern und – nach neuestem Rezept – Murtelmilch gebraut. Es versetzt das Opfer in Tiefschlaf, aus dem es nur magisch geweckt werden kann; Einnahme- und Waffengift.

Wirkung s.o. / Opfer ist betäubt und bewegungsunfähig, kann aber noch verschwommen wahrnehmen

Beginn sofort **Dauer** 7 SR / 1 SR
Preis 35 D **Haltbarkeit** 1 Jahr
Herstellung Alchimie +5, SOMNIGRAVIS

SCHWARZER LOTOS (10/A)

Unter größten Vorsichtsmaßnahmen kann der Blütenstaub des Schwarzen Lotos extrahiert werden. Ein todsicheres *pflanzliches* Atemgift.

Wirkung 2W6 SP/SR, Halluzinationen (KL, IN halbiert; keine *Sinnenschärfe*-Proben erlaubt) / Schaden halbiert; KL, IN je -3)

Beginn 5 KR **Dauer** 2 Stunden
Preis 100 D **Haltbarkeit** 2W6+15 Tage
Herstellung Pflanzenkunde +10

SUNSVRA (9/WE)

Wird aus dem Gift der Maraskantarantel raffiniert; *tierisches* Waffen- und Einnahmegift.

Wirkung 1W6+3 SP/SR; Raserei (in 50 % der Fälle wie *Bluttausch* zu behandeln), dann Delirium / Schaden halbiert, Raserei, dann Delirium

Beginn 1 SR **Dauer** 10 SR
Preis 90 D **Haltbarkeit** 9 Mon.
Herstellung Alchimie +6

TINZAL (7/W)

Ein Destillat aus dem Gift der Nesselvipere; *tierisches* Waffengift.

Wirkung 1W6+1 SP/SR, Atemnot (KK -4; keine Athletik-Proben erlaubt) / Schaden halbiert; *Athletik*-Proben +3

Beginn 1 SR **Dauer** 2W6 SR
Preis 40 D **Haltbarkeit** 12 Mon.
Herstellung Alchimie +6

TULMADRON (15/EW)

Wird aus einem seltenen Gestein der Khoramberge herausgeschlagen und muss fast gar nicht verarbeitet werden, damit es als Einnahme- oder Waffengift Verwendung kann; einziges bekanntes *mineralisches* Gift. Zwerge sind gegen Tulmadron immun.

Wirkung 1W6 SP/KR, Halluzinationen, Schmerzen (alle Eigenschaften -4) / Schaden halbiert; alle Eigenschaften -2

Beginn 20 KR **Dauer** 3 SR / 50 KR
Preis 200 D
Haltbarkeit licht- und luftdicht verschlossen unbegrenzt
Herstellung Alchimie +9

WURARA (4/W)

Dieses Pfeilgift gewinnen die Waldmenschen aus dem Saft des Höllenkrauts; ein *pflanzliches* Waffengift. Baut sich schnell im Körper des Opfers ab und kann daher zur Jagd auf größere Tiere verwendet werden.

Wirkung 1W6/Std.; Kälteschauer, Sehstörungen (AU fällt auf ein Drittel; *Sinnenschärfe*-Proben +5) / 1W3 SP/Std.; AU-10, *Sinnenschärfe*-Proben -2)

Beginn 1 SR **Dauer** 1W6 Std.
Preis 15 D **Haltbarkeit** 4 Mon.
Herstellung Alchimie +5 oder Pflanzenkunde +4

GIFTIGE TIERE UND PFLANZEN

Zu den einfachsten Methoden, sich zu vergiften, gehört, sich direkt von der entsprechenden giftigen Tierart beißen zu lassen. Derlei Getier gibt es in Aventurien allorten, im Süden und auf Maraskan häufiger als in anderen Gegenden, und die wichtigsten Vertreter möchten wir Ihnen im folgenden kurz vorstellen. In den gleichen Zusammenhang gehören auch all jene Giftpflanzen oder Pflanzenteile, die unwissende oder hungerrige Helden zu sich nehmen könnten. Die folgenden Angaben sind nur eine Auswahl – gerade in den Dschungeln und Meeren und auf der 'Giftinsel' Maraskan mag mehr giftige Flora und Fauna lauern.

Nicht weiterverarbeitete Tier- und Pflanzengifte sind häufig auch 'vor Ort' bei Apothekern und/oder Kräutersammlern erhältlich und können als Waffen- (Tiergifte) oder Einnahmegift (Giftpflanzen) zubereitet werden. Ihre Haltbarkeit beträgt allerdings höchstens eine Woche, weswegen sie auch außerhalb ihrer Herkunftsregion nicht erhältlich sind. Detailinformationen über die verschiedenen Tierarten und ihre Gifte finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica**.

Auch hier gilt, wenn nichts anderes erwähnt wird, dass eine gelungene KO-Probe (erschwert um die Giftstufe) die Giftwirkung halbiert. Angaben zum ersten bzw. folgenden Bissen beziehen sich immer auf Bisse innerhalb eines Kampfes, längstens eines Zeitraums von einer Stunde.

Blattkopfotter (8/W)

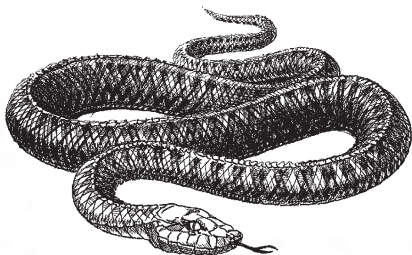
(Südaventurien): Wirkung setzt (bei menschenähnlichen Wesen) 2W20 Stunden nach dem Biss ein, 1W6 SP/ Stunde für 1W20/ 1W20/2 Stunden, KL und IN sinken um 1, falls beim Schadenswurf keine 1 fällt. Zusätzlich Halluzinationen (Mutprobe, bei Misslingen MU -1). Die Eigenschaften regenerieren sich innerhalb 1W20 Stunden nach Ende der Giftwirkung.

Blindfisch (1+/W)

(Südmeer, Perlenmeer, Meer der Sieben Winde): 1 SP, KL und MR -1. Bei KL 0 sinkt das Opfer allmählich ins Koma für 1W20 SR. Giftstufe steigt pro erlittenem Biss um 1.

Boronsotter (10/W)

(Südaventurien/Maraskan): 2 SP/KR und AT/PA/GE/KK-1 / KR (gelungene KO: nur 1SP/



KR für 1W6+3 KR) für 3W6 KR. Danach setzt eine Regeneration der Kampf- und Eigenschaftswerte mit 1 Punkt pro Stunde ein. Bei KK 0 Lähmung; je SR ein Wurf auf 1W20, bei 20 Herzstillstand.

Feuermolch (9/W)

(Thorwal, Orkland, Sveltall): Nach Biss schleichende Vergiftung (1 LP/Stunde), Dauer: 40-KO Std. / 20-KO Std.

Feuerskorpion (8/W)

(Khôm, Mhanadistan, Südaventurien): Wirkung wie Zauber HÖLLENPEIN (mit 7 Punkten), dazu 1W6 SP(A) pro KR / 1W3 SP(A) pro KR, dauert 1W6 x 1W6 KR / 1W3 x 1W3 KR.

Fleckenhai (3/W)

(Südmeer, Perlenmeer): 1W6+2 SP, AT/PA/GE/FF/KK je -1; pro Tag wird nur je 1 Eigenschaftspunkt regeneriert / bei gelungener KO-Probe nur Schaden

Gelbschwanzskorpion (3/W)

(Khôm, Mhanadistan, Südaventurien): 3 x 1W6 SP / 1W3 SP in der 1., 4. und 10. KR nach dem Stich.

Höhlenspinne/Baumspinne (4/W)

(ganz Aventurien): AT, PA, GE, KK -1, Werte regenerieren um 1 Punkt/Tag / keine Wirkung

Klapperschlange (2/W)

(Khôm, Mhanadistan, Aranen, Almada): 1W6 / 1W3 pro Biss

Kvillotter (4/W)

(Sveltall, Weiden, Salamandersteine, Grüne Ebene): 2 SP / 1 SP pro KR und KK und KO -1 pro KR / KK-1 pro 2 KR für 2W6 / 1W6, danach Regeneration der KK mit einem Punkt pro Stunde; fällt KO auf 0: Pro SR 5 % Chance auf Herzstillstand, was binnen KO KR zum Tod führt

Maraskantarantel (LA/2*/W)

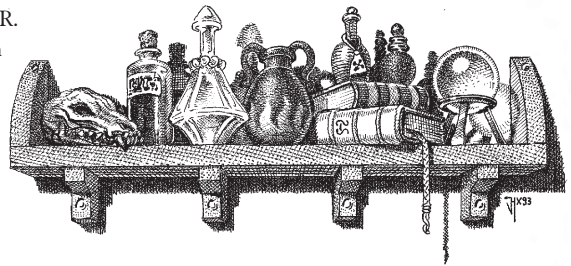
(Maraskan, Aranen, Mhanadistan): Die Giftstufe entspricht dem halben Lebensalter (LA) des Tieres. 1W6 SP / 1W3 SP pro KR, Dauer: LA/2 KR.

Morfu (1/W)

(ganz Aventurien außer Maraskan): verschießt (viele) Hornsplitter, deren Gift je je 1W3 SP / 1 SP anrichtet.

Muräne (2/W)

(Südmeer, Perlenmeer, Meer der Sieben Winde): 1 SP/KR, insgesamt 2W6 SP



Mysobviper (5/W)

(Südaventurien): 1W6+1 SP / 1W3+1 SP (erster Biss), 2W6+2 / 2W3+2 (zweiter Biss), usw.

Nesselviper (2/W)

(Nord- u. Mittlaventurien). 2W6 / 1W6 SP (erster Biss), 1W6 / 1W3 SP (folgende Bisse), Wirkung setzt sofort ein.

Noralec-Otter (20/W)

(Maraskan): Alle 2 Monate legt das Opfer eine KO-Probe +2 / -2 ab, bei Misslingen sinkt die KK um 1 und die LE um 1W3, beides permanent. Rettung nur durch speziellen Absud in Verbindung mit dem KLARUM PURUM (20).

Palmviper (3/W)

(Südaventurien): 5W6 / 2W6+3 SP sofort nach Biss

Saguraspinne (9/W)

(Nord- und Mittlaventurien): 2W20 SP, KL -5, IN -3 / 1W20 SP, KL -3, IN -2, Eigenschaftsabzüge für 1W6+3 / 1W3+2 SR, Schaden mit 2 SP/KR bis Wirkung vollständig

Scheinbasilisk (2/K)

(Nordaventurien): 1W6 SP und Hustenanfall, der das Opfer 2W6 KR außer Gefecht setzt. Nachteil Übler Geruch, bis eine gründliche Reinigung erfolgt ist.

Smaragdspinne (5/W)

(Thorwal, Orkland, Sveltall): KO-Probe, sonst Ohnmacht / KO-Probe -3, sonst Ohnmacht, Dauer: 3W6 x 5 KR / 1W6 x 5 KR

Speiotter (8/WK)

(oder Speikobra, Mhanadistan, Südaranen): Biss: 3SP / 1SP pro KR, Dauer 2W6 / 1W6 KR; Hautkontakt: 1W6 / 1W3 SP

Vogelspinne (1/W)

(Südaventurien südl. des Yaquir): 1W6 SP nach Biss

Wüstenskorpion (4/W)

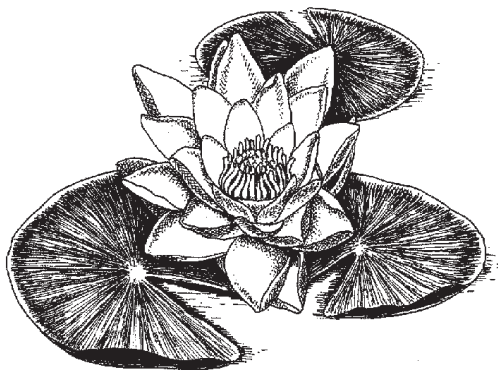
(Khôm, Mhanadistan, Aranen): 1W20 SP / 2W6 SP; Dauer: 2 SP/KR / 1SP/KR, bis Wirkung vollständig.

UMFASSENDE REGELN

NAME	STUFE/TYP	HAUPTWIRKUNG	GIFTIGE TEILE	VORKOMMEN
Cheria-Kaktus	1/E	KL, IN je – 2 für 2W6 SR, Halluzinationen	Stacheln/Fruchtfleisch	Rand der Khôm, Shadif, Szinto
Dämonenklaue	8/E	Muskelzuckungen, schmerzhafte Krämpfe	ganzer Pilz	ganz Aventurien südl. von Riva, selten
Disdychonda	3/K	2W6 / 1W6 SP; Lähmung / GE, KK –2	Nesselblätter	alle Dschungelgebiete
Efeuer	1/K	1 SP bei kurzer Berührung	ganze Pflanze	Nord- u. Mittelaenturien
Eitr. Krötenschemel	2/E	1W6 SP, KK, IN je –1 für 12/6 SR, Erbrechen	Haut	ganz Aventurien südlich von Riva
Feuermoss	1/K	1 SP/5 KR; Gesamtschaden bis 5W20 SP	Saft	Nord- u. Mittelaenturien
Höllenkraut	4/E	1W6 SP/Stunde für 1W6 Stunden	Ranke	Südwestaventurien, Waldinseln
Horusche	2/E	1W6+4 / 1W3+2 SP pro Kern ab dem 2. Kern	Kern aus Schote	südliches Maraskan
Lotos, Schwarzer	4/A	1W6+3 SP, KL, IN je –1 für 1 SR pro Atemzug	Blüte, Blütenstaub	ganz Av. südl. Havena–Perricum
Lotos, Purpurner	3/A	1W6 SP, KL, IN, GE je –1 für 1 SR pro Atemzug	Blüte	ganz Av. südl. Havena–Perricum
Lotos, Weißer	1/A	1W6–1 SP, KL, IN je –1 für 1 SR pro Dosis Staub	Blüte, Blütenstaub	ganz Av. südl. Havena–Perricum
Merach-Strauch	10/E	5W20 SP, wenn 3 Tage vor- oder nachher Alkohol genossen wird	Frucht	Thalusien, Unauer Berge, Regengebirge
Mohn, Purpur-	1/E	Rausch für 1W6+12 SR, danach für gleiche Zeit Jähzorn +5, MU/2, suchterzeugend (Stufe 13)	Samenkapsel	Almada, Aranien, Liebl. Feld, Südav.
Mohn, Grauer	2/E	wie Purpurmohn, stärker, Wirkung 2W6+6 SR, Trennung von Seele und Körper	Samenkapsel	ganz Aventurien
Naftanstaude	5/K	2W6 SP / 1W6+1 bei Berührung	Saft	ganz Aventurien südlich von Riva
Pestsporenpilz	4/E	3W6+4 SP beim Einatmen	Sporen	nördlich von Nostria–Vallusa
Rauschgurke	1/E	KK +3, KL – 1W6+2 für 2W6 Stunden	Frucht	Maraskan
Schleichender Tod	2/A	1W6 Stunden Ekstase im Delirium, danach 3W6 Stunden Kater (Eigenschaften –2)	Blüten	südlich des Loch Harodröl
Schleim. Sumpfkfn.	4/K	3 SP / 1 SP pro Pilz bei Hautkontakt	Haut	Bornland, nördliches Tobrien
Shurinknolle	2/E	1W6+4 / 1W3+2 SP pro Frucht	Frucht	ganz Aventurien südlich von Riva
Vragieswurzel	1/E	2 SP, 1 Punkt Überanst. / Wurzel, Träume	Wurzel einkochen	ganz Aventurien südl. von Havena
Wasserrausch	1/E	euphorischer Rausch, steigert Rahjaverlangen	Frucht, Blüte	Bornland, nördliches Tobrien

WICHTIGE GIFTPFLANZEN

Wir können an dieser Stelle nur die Hauptwirkungen der un- oder wenig behandelten Pflanze angeben, weitere Effekte und Verarbeitungshinweise finden Sie oben unter den *Alchimistischen Giften* oder in der *Zoo-Botanica Aventurica*.



HEILPFLANZEN GEGEN VERGIFTUNGEN

Folgend finden Sie ein paar Kräutlein, die sich günstig auf den Verlauf einer Vergiftung auswirken: **Hiradwurz** (Mhanadistan und Aranien, Steppe, Probe +10, 12 D) stoppt die Wirkung von beliebigen Schlangengiften; **der Saft des Menchal-Kaktus** (Khômüüste, Wüste, Probe +8, 18 D) halbiert die Wirkung aller Gifte; **der Schwarze Mohn** (Pailos, nur in den Ruinen von Palakar, Probe +12, 5 S) führt zu ruhigem Schlaf mit doppelter Regeneration; **der Bleichmohn** (ganz Aventurien, Gebirge, Probe +12, 7 D) hilft generell gegen Schmerzen aller Art und erlaubt es, die negativen Auswirkungen von Wunden und niedriger LE zu ignorieren; **Nothilf** (Salamandersteine, Wald und Gebirge, Probe +15, 50 D) ist ein potentes Gegenmittel gegen Tulmadron.

Weitere verbreitete Heilpflanzen wie **Donf** oder **Wirselskraut** finden Sie in den **Basisregeln** auf Seite 152, eine umfassende Abhandlung über Heil- und Giftpflanzen in der *Zoo-Botanica Aventurica*.

AVENTURISCHE KRANKHEITEN

Es gibt in Aventurien etliche Krankheiten, die ihre Helden ans Bett fesseln oder ins Grab bringen können. Auch bei einer Krankheit wird angegeben, welche Stärke (Stufe) sie hat, welchen Schaden sie anrichtet und wie oft und in welchem Abstand der Schadenswurf zu wiederholen ist.

Gegen diesen Schaden kann sich ein Lebewesen mittels seines Konstitutions-Werts zur Wehr setzen: Der Held darf vor jedem Schadenswurf jeweils eine Konstitutions-Probe ablegen, die um die Stufe der Krankheit erschwert ist. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur die Hälfte des ausgewürfelten Schadens; gelingt die (erschwerte) Pro-

be sogar +10 oder besser, so erleidet der Held durch diesen Schadenswurf der Krankheit überhaupt keinen Schaden.

Bei einer ansteckenden Krankheit wird bei einem Kontakt nicht nur eine mögliche Infektion ausgewürfelt (z. B. "30 % Wahrscheinlichkeit (1–6 auf 1W20) bei Pflege eines Kranken"), sondern auch eine um die Stufe der Krankheit erschwerte KO-Probe, ob eine Infektion wirklich zum Ausbruch der Krankheit führt.

Allen Krankheiten ist gemein, dass der Held während der Krankheitsdauer nächtens keine Lebenspunkte auf natürlichem Wege regeneriert oder Erschöpfung abbaut; Zauberkundige regenerieren nur 1 AsP pro

Nacht. Statt dessen erhält ein Patient des Nachts LeP entsprechend der Heilerfolge des Heilers zurück (s.u.). Die Schadenswirkung einer Krankheit sollte über den Tag verteilt zum Tragen kommen. Bei Krankheiten, bei denen nichts besonderes angegeben ist, setzt mit dem Ende der Krankheitsdauer die natürliche Regeneration wieder ein.

Alle Konstitutionswürfe, egal ob für die Ansteckung oder zur Verminderung von Schaden, sind für Wesen mit *Resistenz gegen Krankheiten* um 7 Punkte, für Wesen mit *Immunität gegen Krankheiten* um 15 Punkte erleichtert, für Wesen mit dem Nachteil *Krankheitsanfällig* um 7 Punkte erschwert.



Beim Untersuchen alt-echsischer Grabanlagen im Dschungel hat Forscherin Hesindiane (KO 12) zu lange Zeit in feuchter Kleidung, bei stickiger Luft und ständig bedroht von wimmelndem Kleingetier zugebracht. Der Meister entscheidet, dass eine 20%ige Chance (1–4 auf 1W20) besteht, dass sie sich den Blutigen Rotz einfängt. Zuerst würfelt er also mit dem W20, um festzustellen, ob überhaupt Gefahr besteht – eine 2. Nun muss Hesindianes Spielerin würfeln, ob die Konstitution ihrer Forscherin robust genug ist, um sich gegen die Krankheit zur Wehr zu setzen. Dies ist eine KO-Probe +3 (die Krankheitsstufe des Blutigen Rotzes ist 3), bei der sie nun eine 11 würfelt – leider nicht genug.

Nach Ausbruch der Krankheit ist sie nun geschwächt und erleidet die nächsten 1W6+6 Tage pro Tag je 1W3+1 Schadenspunkte. Um diesen Schaden zu reduzieren, darf sie täglich eine KO-Probe+3 ablegen, bei deren Gelingen der täglich erlittene Schaden auf die Hälfte reduziert wird. Wenn Hesindiane nun von ihrem Begleiter, dem Elfen Livraron (KO 11), gepflegt wird, besteht auch für diesen eine Chance, dass er sich anstecken kann. Diese legt der Meister mit 25 % (1–5 auf 1W20) fest und überprüft dies zu Beginn der Pflege einmal. (Wenn die Krankheit besonders lange dauert, könnte er auch ein zweites Mal würfeln.) Aber selbst wenn die Gefahr besteht, ist Livraron doch ein besonders geeigneter Krankenpfleger, denn Elfen besitzen den Vorteil Resistenz gegen Krankheiten, der ihre KO für solche Widerstandsproben um 7 Punkte erhöht. Das heißt, Livrarians Spieler muss nur eine 15 oder niedriger (KO 11 plus 7 (Resistenz) minus 3 (Krankheitsstufe)) würfeln, um einem Ausbruch der Krankheit zu entgehen.

ERKENNEN UND BEHANDeln

Um eine Krankheit zu erkennen und einem Kranken zur Besserung zu verhelfen, müssen zwei Proben auf das Talent *Heilkunde Krankheiten* abgelegt werden. Beide Proben kann der Heiler natürlich auch (eventuell unter erschwerten Bedingungen) auf sich selbst anwenden.

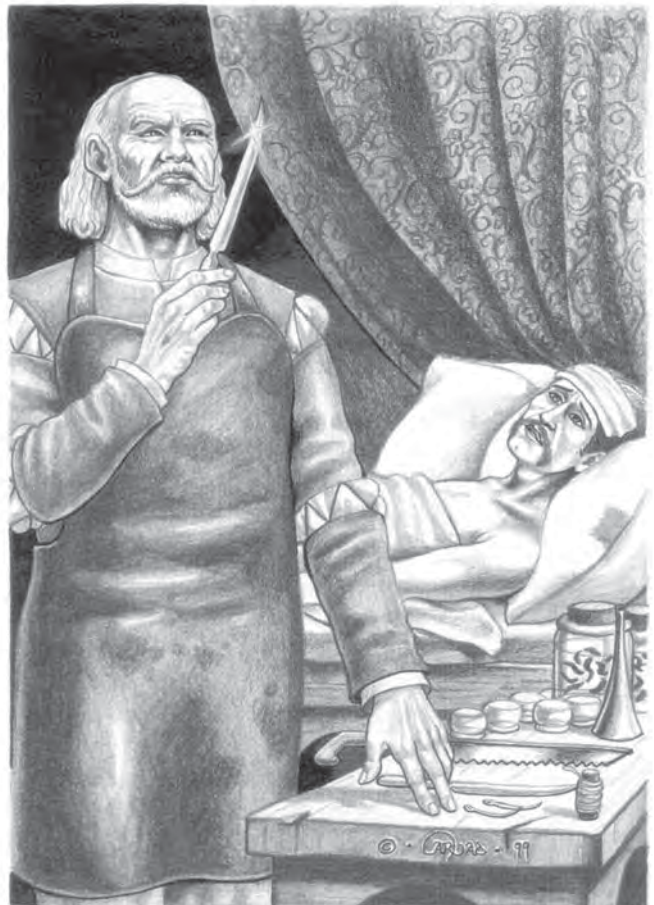
Der Heilkundige legt eine erste Talentprobe ab, die zur Diagnose und zum Bestimmen der benötigten Salben oder Arzneien dient: die *Erkennungsprobe*. Eventuell ist diese Probe um die halbe Stufe der Krankheit erschwert, wenn es sich um eine schleichende Krankheit ohne eindeutige Symptome handelt. Das Gelingen der Erkennungsprobe bedeutet das Wissen um alle unter *Behandlung* und *Gegenmittel* aufgeführten Methoden, ein Misslingen um nur wenige Punkte heißt, dass der Heiler die Krankheit nicht erkennen kann, ein spektakuläres Misslingen bedeutet eine gravierende Fehldiagnose. Welchen zusätzlichen Schaden der Patient durch die folgende Fehlbehandlung erleidet, entscheidet der Meister. Eine solche Erkennungsprobe dauert eine Spielrunde, bei schleichenden Krankheiten drei Spielrunden. Vorausgesetzt, die nötigen Hilfsmittel sind verfügbar, kann durch eine zweite, die sogenannte *Behandlungsprobe*, die um die Stufe der Krankheit erschwert ist, die Heilung eingeleitet werden, wobei der Heiler dem Patienten so viele Lebenspunkte zurückgibt, wie er Talentpunkte übrig behalten hat (maximal natürlich so viele, wie durch die Krankheit verloren gegangen sind).

MEISTERHINWEIS ZU HEILKUNDIGEN CHARAKTEREN

Zwar kann jeder Held mit der entsprechenden Kenntnis des Talents *Heilkunde Krankheiten* die genannten Seuchen und Siechen behandeln, jedoch sind nur Charaktere mit entsprechender Ausbildung (und vor allem der beruflichen Routine) in der Lage, Krankheiten wirklich effektiv zu behandeln. Dies heißt konkret, dass Sie für 'Routiniers' durchaus Erleichterungen auf die Heilkunde-Proben geben können. Als *heilkundig* gilt, wer sich beruflich mit allen Arten von Krankheiten (und auch Wunden, Vergiftungen und Gemütszuständen) auseinander zu setzen hat, also die Professionen Bader/Barbier, Edelhandwerker (Apothekarius), Gelehrter (Medicus), Wundarzt, Geode (Diener Sumus), Hexe (Tochter der Erde), Magier (wenn von einer Akademie mit dem Merkmal Heilung), Zibilja, Peraine-Geweihte sowie Mitglieder der Heilerorden der Therbüniten und der Anconiten.

Einen Tag später (und dann folgend jeden weiteren Tag) ist eine *Nachbehandlungsprobe* möglich, die um die halbe Stufe der Krankheit erschwert ist; die TaP* kommen dem Patienten als LeP zugute (auch hier natürlich nur, um den Schaden zu reduzieren, der aus einer Krankheit herrührt). Beim Scheitern der Behandlungsprobe kommt es nicht zu einer Heilung; beim Scheitern einer der anschließenden Nachbehandlungs-Proben wird die Heilung gestoppt und der Patient erleidet 1W6 zusätzliche Schadenspunkte.

Zum Ablegen der Behandlungsprobe und der Nachbehandlungs-Proben werden mindestens 6 SR benötigt. Die Nachbehandlungs-Proben können erst einen Tag nach der Behandlungsprobe abgelegt werden (und dann jeweils am nächsten Tag); bei Misslingen dieser Proben kann der Heiler keinen zweiten Versuch unternehmen. Mehrfachbehandlungen – auch durch andere Heiler – haben keinen zusätzlichen positiven Effekt.



MAGISCHE UND GÖTTLICHE HEILUNG

Bei Heilungsversuchen mittels Magie gilt grundsätzlich die Stufe der Krankheit als Probenzuschlag. Beachten Sie in jedem Fall, dass *allgemeine* Heilzauber (BALSAM SALABUNDE, HEXENSPEICHEL, LACH DICH GESUND) dem Kranken zwar Lebensenergie zurückbringen, jedoch nicht die Genesung einleiten – hierzu sind nur spezielle Heilzauber (wie ein reversalierter FLUCH DER PESTILENZ) in der Lage. Der ATTRIBUTO hilft bei der Widerstands-Probe nur, wenn die Wirkungsdauer auf mindestens 4 Stunden verlängert wurde.

Der RUHE KÖRPER erlaubt dem Kranken, die KO-Probe vor der Schadensbestimmung um $ZfP^*/2$ Punkte erleichtert abzulegen. Beim BÄRENRUHE WINTERSCHLAF werden Krankheiten bis zu einer Stufe von ZfP^* für den Verlauf des Zaubers vollständig angehalten, schwerere Krankheiten um einen Faktor 10 verlangsamt. Der Einsatz von Heilkräutern, die mittels SUMUS ELIXIERE aufgeladen wurden, sollte entsprechende Boni bei der Behandeln-Probe bringen. PESTILENZ ERSPÜREN wird anstelle der ersten Heilkunde-Probe angewandt und ermöglicht auch weniger versierten Druiden das Erkennen von Krankheiten, da die Zaubersprobe nur um ein Drittel der Krankheitsstufe erschwert ist. Ein erfolgreich gesprochener LEIDENSBUND bedeutet für den Heiler, dass er den ersten Schaden hinnehmen muss, ohne ihn durch eine gelungene KO-Probe mindern zu können. Noch aktive Hektabe-

li (Krankheitsdämonen) können natürlich auch mittels PENTAGRAMMA oder REVERSALIS INVOCATIO MAIOR gebannt werden.

Speziell die Peraine-Priesterschaft hat sich der Bekämpfung von Krankheiten angenommen (da auch viele Krankheiten als von Peraines Widersacherin Mishkhara verursacht angesehen werden), und so sind wundersame Heilungen durch Peraine-Geweihte oder Therbüniten auch nicht unbedingt eine Seltenheit. Dies mag durch Mirakel geschehen, mit denen die Geweihte ihren Heilkunde-Wert verbessert oder durch das Zelebrieren spezieller Liturgien wie THERBÜNS ERKENNTNIS (ermöglicht das Erkennen von Krankheiten), FÜRBITTEN DES HL. THERBÜN (bekämpft Krankheiten) oder gar dem mächtigen SEGEN DER HL. THERIA (stoppt jegliche Krankheit).

Neben den Peraine-Geweihten und den entsprechenden Ordensbrüdern und -schwestern sind auch Diener Traviass, Borons, Hesindes, Tsas und Rahjas in der Lage, entsprechende oder ähnliche Mirakel und Liturgien zu wirken, wobei Boron- und Rahja-Geweihte sich sehr gut mit der Behandlung von Suchtkrankheiten auskennen. Vom direkten Eingreifen der Götter wird zwar in Sagen und Legenden auch berichtet, jedoch sollte die wundersame Heilung eines kompletten Dorfes voller Erkrankter ein wirklich seltenes Wunder bleiben.

MEISTERHINWEIS ZU KRANKHEITEN

Erstens: Wenn die Krankheit kein zentrales Element des Abenteuers oder ein wichtiges, einschneidendes und ausgespieltes Erlebnis für einen oder mehrere Helden ist, sollten Sie die teilweise recht komplexen Würfelprozeduren bei den einzelnen Krankheiten ruhig in 'meisterlicher Willkür' abschätzen und nicht zu einer Würfelorgie verkommen lassen.

Zweitens: Sie sind – in Peraines Namen! – nicht verpflichtet, Krankheiten zu einem Teil Ihres Spiels zu machen. Viele Spieler sind speziell von dieser Spielart des Realismus abgeschreckt und haben wenig Freude daran, Krankheiten auszuspielen. Andererseits sollte ein Medicus in der Runde auch hin und wieder Arbeit bekommen – und sei es nur an Meisterpersonen.

AVENTURIISCHE KRANKHEITEN

Im folgenden finden Sie eine Liste der verbreitetsten Krankheiten Aventuriens.

BEGRIFFE

Die meisten Begriffe bei der Beschreibung der Krankheiten sind selbsterklärend, zu einigen Stichworten bedarf es jedoch zusätzlicher Anmerkungen:

Die Angabe der **Stufe** (in Klammer neben dem Namen der Krankheit) gibt sowohl die Erkennbarkeit als auch die Gefährlichkeit der Krankheit an. Findet sich hier ein S, so handelt es sich um eine schleichende, schwer erkennbare Krankheit, und zum Erkennen der Krankheit ist die Heilkunde-Probe um die Hälfte der Stufe erschwert.

Bei der Angabe der **Dauer** sind zwei Werte aufgeführt. Vor dem Schrägstrich erfahren Sie, wie lange es von der Ansteckung bis zum Ausbruch der Krankheit dauert, dahinter folgt die eigentliche Krankheitsdauer. Hier wird oft per Würfelwurf der grundsätzliche Zeitraum der Erkrankung bestimmt, von dem die tatsächliche Dauer nur

dann abweicht, wenn vorzeitig Heilung oder Tod des Opfers eintritt. Ansonsten darf die Krankheit nach Ablauf der angegebenen Frist so oder so als überstanden gelten.

Unter dem Begriff **Ursachen** ist neben den möglichen Arten einer Ansteckung auch aufgeführt, mit welcher Wahrscheinlichkeit selbige zu erwarten sind. (Hierbei gilt wie üblich, dass 5 % einem Punkt auf dem W20 entsprechen.) Die Formulierung **Kontakt** bedeutet in diesem Zusammenhang, dass die Krankheit nur durch Berührung übertragen werden kann, mit **Nähe** ist bereits eine kurze Annäherung etwa auf Armeslänge gemeint, hingegen bedeutet **Pflege**, dass sich der Betroffene häufig in der Nähe eines Erkrankten aufhalten muss.

Helden können, wann immer einer der Gründe für eine Ansteckung gegeben ist, eine KO-Probe würfeln, die um die Stufe der Krankheit erschwert ist; gelingt die Probe, steckt sich der Held nicht an. Die Probe kann durch allerlei Umstände (Resistenz-Vorteile des Helden, Wirken karmatischen Einflusses, zeitweilige Schwäche durch Überanstrengung, absichtliche Ansteckung) erleichtert oder erschwert sein. In gefährdeten Gebieten oder beim Kontakt mit Infizierten sollte einmal pro Tag gewürfelt werden; eventuelle häufigere Kontakte mit den Krankheitserregern sollten in eine Probenerschwerung eingehen. Würfeln Sie stets zuerst auf die Ansteckungswahrscheinlichkeit, ob



ANSTECKUNGSAHRSCHENLICHKEITEN BEI TIERBISSEN

Einige aventurische Tiere und Monstrositäten sind dafür berüchtigt, dass sie besonders häufig gefährliche Krankheiten übertragen. Bei diesen Tierarten gilt: Je volle 5 SP, die man durch eine Verletzung durch eines der genannten Tiere pro Tag erlitten hat, besteht eine Ansteckungswahrscheinlichkeit von 5 %, dass man sich eine der Krankheiten zugezogen hat, die das Tier übertragen kann. Dann wird nach unten stehender Tabelle ausgewürfelt, um welche Art von Krankheit es sich handelt, und daraufhin steht dem Helden eine entsprechend modifizierte KO-Probe (s.o.) zur Abwehr der Infektion zu.

RATTEN

Lutanas (1–5)
Sumpffieber (6–8)
Schlachtfeldfieber (9–11)
Rascher Wahn (12–15)
Zorganpocken (16–17)
Tollwut (18–19)
Jahresfieber (20)

(VAMPIR-)FLEDERMÄUSE

Schlafkrankheit (1–4)
Lutanas (5–13)
Rascher Wahn (14–18)
Tollwut (19–20)

GHULE

Schlafkrankheit (1–3)
Lutanas (4–6)
Paralyse (7–10)
Schlachtfeldfieber (11–20)



Wenn Streuner Alrik bei einer Flucht durch die Kanalisation also von Ratten zerbissen wurde und 11 Schadenspunkte eingesteckt hat, darf er mit einem W20 keine 19 und 20 würfeln (entspricht 10 %), ansonsten wird er angesteckt. Würfelt er jedoch 19 oder 20, und ein Folgewurf ergibt 10, so muss er eine erfolgreiche KO-Probe +6 ablegen, um nicht vom Schlachtfeldfieber befallen zu werden.

überhaupt eine Gefahr gegeben ist und lassen Sie dann den Spieler die KO-Probe für den Helden würfeln, ob er sich auch wirklich ansteckt. Das Stichwort **Behandlung** führt alle Arten der Krankenpflege auf, die ohne besondere Ausrüstung und spezielle Kräuter auskommen, nebst den damit verbundenen Linderungen für den Kranken – allerdings wird ein Erkennen der Krankheit und eine Kenntnis der jeweiligen Behandlungsmethoden vorausgesetzt. *Ruhe* bedeutet in diesem

Zusammenhang einen Lebenswandel ohne besondere Anstrengungen (speziell ohne Gepäckmärsche, Klettertouren oder Kämpfe), *Bettruhe* erfordert neben der Geduld des Patienten auch wärmende Decken und eine wettergeschützte Unterkunft. Die schadensreduzierende Wirkung eventuell verabreichter Gegenmittel gilt zusätzlich zur eventuellen Schadenshalbierung der KO-Probe und wird zuerst angerechnet.

AUSSATZ (6)

Verlauf: Ein langfristiges Leiden, das mit unscheinbaren Hautflecken, kalten Stellen und Taubheitsgefühl beginnt. Bei fortschreitender Dauer nehmen Schwerfälligkeit und Taubheit von Gliedmaßen zu, auf der Haut bilden sich Knötchen, Narben und Geschwüre; letztlich sind die Aussätzigen entstellt, Körperteile faulen ihnen ab.

Aussätzigen ist es in vielen aventurischen Gesellschaften aus (übertriebener) Angst vor Ansteckung untersagt, weiter ihren Beruf auszuüben und am öffentlichen Leben teilzunehmen. Sie werden meist verstoßen oder in Siechenhäuser oder Aussätzigendörfer verbracht. Es kommt immer wieder vor, dass auch andere entstellende Leiden, Hautkrankheiten oder Insektenstiche fälschlich als Aussatz angesehen werden.

Dauer: 3W6 Monate / bis zur Genesung oder dem Tod

Schaden und Folgen: Pro halbem Jahr der Krankheit verliert der Aussätzige 1W6+1 permanente LeP, je W3–1 Punkte GE und FF und je W3–2 Punkte KO und KK. Es besteht eine 40%ige Chance, dass das Aussehen (in der Skala *Herausragendes Aussehen* / *Gut Aussehend*

/ normales Aussehen / *Unansehnlich* / *Widerwärtiges Aussehen*) permanent um eine Kategorie sinkt. Für je 5 verlorene permanente LeP verliert man bei 13–17 auf 1W20 eine kleine Gliedmaße (Ohr, Zeh, Finger), bei 18–19 eine mittlere Gliedmaße (Hand, Fuß) und bei 20 eine große Gliedmaße (Arm, Bein).

Pro halbem Jahr besteht außerdem 5 % Wahrscheinlichkeit auf spontane Genesung (1 auf 1W20). Nach der Heilung regenerieren sich verminderte Eigenschaften mit 1 Punkt pro Monat (ausgenommen permanente Einbußen durch verlorene Extremitäten).

Ursachen: Kontakt mit Kranken (5 %)

Besonderheiten: Aussätzige sind in ihrer nächtlichen Regeneration nicht durch ihre Krankheit beeinträchtigt.

Behandlung: Ein regelmäßiges 'Beizbad' in heißem Essig mit Kräuterabsuden (darunter Donfstengel) soll das Fortschreiten der Leibesfäule aufhalten (nur 1W6 pLeP Verlust pro Halbjahr und 30 % Chance, dass das Aussehen um eine Kategorie sinkt).

Gegenmittel: keines bekannt, es gibt jedoch gelegentlich obskure Versuche, in denen Schlangen und Eidechsen oder deren Blut und Fleisch eine Rolle spielen (da diese Tiere sich durch Häutung stets selbst verjüngen).

BASILISKENBLICK

Siehe Paralyse (Seite 156).

BLAUE KEUCHE (9)

Verlauf: starke Schmerzen im Brustkorb, mittelschweres Fieber, unruhiger Schlaf, flache und kurze Atmung, ab dem zweiten Tage durch Husten- und Keuchanfälle mit blauvioletttem Auswurf unterbrochen. Blasse, leicht bläuliche Gesichtsfarbe bei gleichzeitiger kräftiger Blaufärbung der Zunge, im Verlaufe der folgenden Tage auch der Lippen. Fortschreitende Ermattung im Verlaufe mehrerer Wochen bis hin zur völligen Entkräftung, danach tödlicher Verlauf binnen weniger Stunden nach zunächst absinkendem Fieber und Wohlfühl, später jedoch plötzlichem Schweißausbruch, Erbrechen, extremem Beklemmungsgefühl und Herzrasen. Bisweilen tritt jedoch auch ohne Pflege im Verlaufe der Krankheit plötzliche Besserung ein.

Dauer: 1 Tag / meist 7 bis 21 Tage, bisweilen noch länger

Schaden und Folgen: KK, KO, FF, GE, AT und PA sinken am ersten Tag rasch auf den halben Wert, ab dem vierten Tag jeweils alle vier Tage um einen weiteren Punkt. Sinkt die KO auf 1, so verliert der Patient (nach

eventuellem Abklingen der Krankheit) einen permanenten Punkt KO, sinkt sie auf Null, tritt innerhalb von 1W6–1 Stunden der Tod ein. Pro Tag 1W6+1 SP, alle 5 Tage zusätzlich Verlust eines permanenten LP. Ab dem dritten Tage tägliche Chance auf Genesung (5 %). Bei sinkendem Fieber und ruhigem Schlaf normalisiert sich dann binnen drei Tagen allmählich die Gesichtsfarbe (SP sinken um 2/4/6 am 1./ 2./ 3. Folgetag). Der Genesende gewinnt danach pro Stunde 1 Punkt seiner GE, FF und Kampfwerte und pro Tag je 1 Punkt seiner KO und KK zurück.

Ursachen: Erkrankung mit Dumpfschädel oder Blutigem Rotz (5 % bzw. 10 %), Pflege eines Kranken mit Blauer Keuche, Blutigem Rotz oder Dumpfschädel (5 %)

Behandlung: Marsch- und Kampfruhe (1 SP pro Tag weniger, Genesungswahrscheinlichkeit ab dem dritten Tag 10 %), absolute Bettruhe (2 SP pro Tag weniger, Genesungswahrscheinlichkeit ab dem dritten Tag täglich 25 %)

Gegenmittel: nicht bekannt. Stärkende Mittel aus Sansaro und Olginwurz verzögern die Entkräftung (KO- und KK-Abzug alle 5 Tage)

BLUTIGER ROTZ

(3S; KEIN S FÜR WALDMENSCHEN)

Verlauf: Mund- und Rachenschleimhäute schwellen an und sondern rötlichbraunen Schleim ab, Hustenanfälle, leichtes Fieber.

Dauer: 3 Tage / 1W6+6 Tage

Schaden und Folgen: W3+1 SP und 1 Punkt Erschöpfung pro Tag; während dessen GE, KO, KK, AT und PA je –2 Punkte; Gefahr an der *Blauen Keuche* zu erkranken (20 %).

Ursachen: längerer Aufenthalt im Regenwald (20 %), Nähe eines Kranken (30 %), Blätter und Hölzer aus dem Regenwald sind manchmal Überträger des Rotz (5 %, dann bei Berührung 10 %)

Behandlung: Bettruhe (Dauer –1W6 Tage, Gefahr der Folgeerkrankung auf 10 % reduziert)

Gegenmittel: nur Moha-Schamanen bekannt, die das Geheimnis jedoch streng hüten

BRABAKER SCHWEIß

(SUMPFFIEBER) (7)

Verlauf: zunächst Wahnvorstellungen und panische Angst, dann nach einigen Stunden einsetzender, langandauernder Halbschlaf mit verschiedenen starken Fieberschüben, die am dritten Tage ihren Zenit erreichen und danach wieder abflauen. Der Kranke ist die meiste Zeit bewusstlos, hat jedoch bisweilen klare Phasen.

Dauer: 1 Tag / 5 Tage

Schaden und Folgen: Am 1. Tag 1W6 SP, am 2. Tag 2W6, am 3. Tag 3W6 usw. Eventuell vorliegende *Schlechte Eigenschaften* steigen auf den dreifachen Wert, während der MU-Wert sogar auf Null sinkt. Möglicher

bleibender Schaden (10 %, wird für jede Eigenschaft getrennt gewürfelt) sind dauerhafte Ängste (10 % für je W6 Punkte in zwei *Ängsten*). Nach dem Erwachen ist der Betroffene völlig ermattet und apathisch, erholt sich jedoch im Verlaufe eines Tages (auch die Eigenschaftsverluste). Die Traumerlebnisse während des Fieberschlafs vergessen die meisten ihr Leben lang nicht.

Ursachen: Bisse von Sumpfgeziefer (5 %), Moskitostiche (5 %), Rattenbisse (siehe Kasten Seite 154), Pflege eines Kranken (5 %)

Besonderheiten: Am Sumpffieber kann man nur einmal im Leben erkranken (Ausnahme: Waldmenschen, die der Brabaker Schweiß nie heimsucht).

Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge, z.B. durch Gabe von Traschbart (1 SP pro Tag weniger), Gulmondtee; professionelle seelische Nachbetreuung, *Heilkunde der Seele* um höchste Schlechte Eigenschaft erschwert (keine Gefahr eines bleibenden Traumas).

Gegenmittel: frische oder getrocknete und wiederaufgeweichte Donfstengel zerkauen (Dauer –2 Tage, schnellere Genesung, steigende Schlechte Eigenschaften nur mit 5 %)

DÄMONENFÄULE

Siehe Anmerkung zu Duglumspest auf Seite 158.

DUMPFSCHÄDEL (4)

Verlauf: Müdigkeit, Mattigkeit, Schwächeempfinden, Kopfschmerzen, leichtes bis mittelschweres Fieber, sehr selten auch schweres Fieber (5 %), Husten, Heiserkeit und Schnupfen, bisweilen verschieden starkes Schwindelgefühl (50 %, bei 20 auf 1W20 mit Ohnmachtsanfällen)

Dauer: 2 Tage / W3+4 Tage

Schaden und Folgen: 1W6–1 SP und 1 Punkt Erschöpfung pro Tag. IN, CH je –1, GE, KO, AT, PA je –2, KK –4. Schweres Fieber bedeutet einen zusätzlichen, einmaligen Fieberschub; Gefahr, an der *Blauen Keuche* zu erkranken (pro Tag 5 %)

Ursachen: Äußerung grober Unwahrheiten im Praios- oder Hesinde-Tempel (göttlicher Fluch, 20 %), Nähe eines Kranken (20 %), keine wetterfeste Kleidung im Frühjahr oder Herbst (10 %)

Besonderheiten: An Dumpfschädel erkrankte Zwerge werden zu ganz und gar ungenieß-

baren Gesellen und neigen zu Wutausbrüchen (Schlechte Eigenschaft *Jähzorn* +5).

Behandlung: allgemeine Ruhe (Dauer –2 Tage, Wurf auf Blaue Keuche nur alle zwei Tage), Bettruhe (Dauer –2 weitere Tage, Gefahr der Folgeerkrankung gebannt)

Gegenmittel: zahlreiche Hausmittel, Traschbart (1 SP pro Tag weniger, bei strenger Bettruhe Dauer –1 weiteren Tag).

EFFERD- UND KERKERSIECHE (10S)

Verlauf: schleichendes, von Sinnestrübung begleitetes Siechtum. Der Betroffene fühlt sich matt und leidet unter leichtem Fieber, dem Sehstörungen und schließlich Halluzinationen folgen.

Dauer: in der Regel bis zum Landgang bzw. der Haftentlassung

Schaden und Folgen: KK und KO sind während der gesamten Krankheit halbiert. Pro Tag erhält der Patient 1W6–1 SP und erleidet einen Punkt Erschöpfung; außerdem sinkt bei 25 % der Betroffenen die Sinnenschärfe um 1W6, die GE und FF um einen Punkt. Bisweilen tritt spontane Genesung ein.

Ursachen: längere Seereisen oder Kerkerarrest (mindestens 6 Wochen, dann um 5 % pro Woche ansteigend), als Nebenwirkung einer Verfluchung durch Efferd- oder Praios-Geweihte (20 %)

Behandlung: allgemeine Fieberfürsorge, Gebete und Gespräche zur Einkehr

Gegenmittel: Frisches Sansaro lindert die Folgen der Sieche (keine Auswirkung auf Sinnenschärfe, GE oder FF), bei täglicher Einnahme über 2 Wochen wird die Krankheit ganz besiegt. Pro frischem Blatt Neckerkraut sinkt bei beiden Siechen die Wahrscheinlichkeit einer Erkrankung um 20 %.

GILBE

Siehe Schlachtfeldfieber auf Seite 157.

JAHRESFIEBER (12)

Verlauf: bis zum Lebensende ohne erkennbare Vorzeichen wiederkehrende, dem Schlachtfeldfieber (siehe Seite 157) vergleichbare Fieberschübe (10 % pro Vierteljahr) mit mittelschwerem Leibgrimmen, seltener (20 %) krampfartig

Dauer: jeweils 1W6 Tage

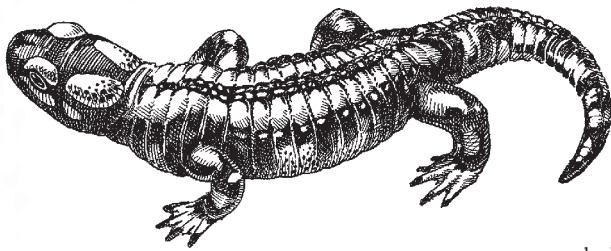
Schaden und Folgen: pro Fieberschub W3 permanente LP. KK, AT und PA sind um 3 Punkte vermindert. Nach Abklingen des Fieberschubs praktisch sofortige Regeneration der Eigenschaftswerte.

Ursachen: Folgeerkrankung der Gilbe (10 %), Rattenbisse (siehe Kasten Seite 154)

Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag)

Gegenmittel: unheilbar außer durch Perrainewunder, jedoch wirkt ein Gebräu aus Sansaro, Quinja und Donf 1W6 Monate vorbeugend gegen Fieberschübe.





KERKERSIECHE

Siehe Efferdsieche auf Seite 155.

KINDERKRANKHEITEN UND HARMLOSE ERKRANKUNGEN (1 BIS 3, FÜR NICHT- MENSCHEN EVTL. HÖHER)

Es gibt eine Reihe von Krankheiten, die zwar im Alltag des durchschnittlichen Aventuriers von Bedeutung sein mögen, für einen Helden jedoch kaum mehr als eine lästige Nebensächlichlichkeit darstellen.

Mit Beginn des Erwachsenenalters haben die meisten Aventurier für gewöhnlich sämtliche (meist hoch ansteckende) Kinderkrankheiten wie etwa **Gänsepusteln** (Stufe 1), **Karmesin** (Stufe 2S), **Herbstpocken** (Stufe 3S) oder **Rotbacke** (Stufe 2) bereits überstanden und sind damit in aller Regel gegen erneute Erkrankungen gefeit. Tritt wider Erwarten dennoch eine Erkrankung im Erwachsenenalter auf, dann ist es normalerweise mit ein paar Tagen Bettruhe getan. Eine spürbare Schadenswirkung ist bei Kinderkrankheiten ohnehin nicht zu erwarten, die Behandlung des damit einhergehenden Fiebers landläufig bekannt. Bei Orks und Goblins verlaufen übrigens die meisten menschlichen Kinderkrankheiten deutlich schwerer, häufig sogar tödlich (bei Karmesin und Herbstpocken Stufe verdreifacht; Übertragung Nähe 25 %; Dauer 1W6+ (verdreifachte) Stufe Tage; Schaden 1W6+2/Tag).

Einfache Erkrankungen, zum Beispiel die **Triefnase** (Stufe 1), der **Darmfraisch / Flinker Difär** (Stufe 2) oder die **Grasse** (3), führen meist nur zu Ausdauer- und geringem KK-, nicht aber zu nennenswertem Lebenspunktverlust (Dauer W3+Stufe Tage; Schaden Stufe W3 Punkte Erschöpfung pro Tag, W3 + Stufe SP pro Tag), so dass sich zwar längere Märsche, Kämpfe und durchzechte Nächte verbieten, es aber bei ruhigem Lebenswandel nicht lange dauert, bis die Krankheit überwunden ist. Diese Krankheiten werden auch in den seltensten Fällen und dann meist mit Hausmittelchen behandelt.

ΛΥΤΑΠΑΣ (5)

Verlauf: starke Beklemmung, Atemnot, Angstzustände; der Kranke fühlt sich wie gelähmt vor Angst

Dauer: 2 Tage, nachts / 2W6 Tage

Schaden und Folgen: 1W6 SP pro Tag, MU, KK, AT und PA halbiert, Schlechte Eigen-

schaft Raumangst +2W6 (nicht durch KO-Wurf gemindert). Möglicher bleibender Schaden (10 %) ist eine traumatisch erhöhte Raumangst (permanent +1W6), die oft mit Beklemmungsängsten und Erstickungsanfällen einhergeht (dann 50 %). Nach Ende der Krankheit regenerieren sich die Eigenschaftswerte um je einen Punkt pro Tag.

Ursachen: Biss von Ratten, (Vampir-)Fledermäusen oder Ghulen (siehe jeweils Kasten Seite 154), Biss eines Erkrankten (30 %)

Behandlung: fürsorgliche seelische Betreuung (*Heilkunde Seele*; dann bleibender Schaden nur mit 5 %), professionelle seelische Betreuung (*Heilkunde Seele* +5 + Raumangst-Wert; Raumangst normalisiert, keine Gefahr eines bleibenden Traumas)

Gegenmittel: Blütenstaub einer Lulanie als Trunk verabreicht (Schadenswirkung halbiert, Dauer -2 Tage).

ΛΥΚΑΝΘΡΟΠΙΕ

Siehe Anmerkung auf Seite 158.

PARALYSE (BASILISKENBLICK) (8, S WÄHREND DER INKUBATIONSZEIT)

Verlauf: Eine Woche nach der Ansteckung setzt ein langsamer, versteinerungsähnlicher Lähmungsprozess ein, der auch die Augenmuskulatur befällt, so dass der Kranke bald einen starren, durchdringenden 'Basilikenblick' bekommt. Nach der vollständigen äußerlichen Versteinerung folgt in der Regel nach drei bis fünf Tagen bei vollem Bewusstsein des Betroffenen die vergleichsweise rasche Versteinerung der Organe bis hin zum Tode. Überlebt das Opfer die Krankheit, fällt die Versteinerung binnen eines halben Tages vom Patienten ab.

Dauer: 7 Tage / 1W6+3 Tage

Schaden und Folgen: Pro Tag sinken GE und KK jeweils um 1W6 Punkte. Sind beide Werte auf 0 gefallen, verliert der Betroffene pro Stunde 2W6 LP.

Ursachen: magisch-dämonische Krankheit (Belzhorash, Thargunitoth); Berührung durch Untote (10 %), Schaden durch Untote (20 %), Ghulbiss (siehe Kasten Seite 154), Aufenthalt in einer Basiliskenbrache (20 % pro Tag)

Besonderheiten: Wer dem Kranken in die Augen schaut, kann selbst kurzzeitig 'versteinert' werden - liegt eine mit W20 erwürfelte Zahl über der Summe aus aktueller GE und KK des Kranken, so tritt für 1W6 SR eine Lähmung wie unter dem Zauber PARALYSIS ein.

Behandlung: sinnlos

Gegenmittel: W3 frische oder eingelegte Donfstengel zerkauen (stoppt den Lähmungsprozess innerhalb von 1W6 Stunden)

PARASITENBEFALL

Flöhe, Läuse und Wanzen sind für die Bewohner Aventuriens, gerade in den größeren Städten, tägliche Begleiter. In Sümpfen und Dschungeln sind viele Arten von Stechmücken heimisch. Solche Blutsauger sind aber in erster Linie ein Ärgernis, in den wenigsten Fällen eine Gefahr für Menschen (gestörte Regeneration, eventuell ein Punkt Erschöpfung pro Tag). Einige Mücken sind in der Lage, die gefährliche **Schlafkrankheit** (siehe unten) zu übertragen.

Hartnäckige Parasiten sind Würmer, die sich entweder in den Eingeweiden niederlassen oder unter der Haut ihre Gänge graben (die gefürchtete **Marder- oder Orkenkrätze**, letzterer Name, weil Orks die Würmer zwar übertragen, aber selbst nicht darunter leiden). Darmwürmer gelten als Krankheit der Stufe 6S; sie verursachen täglich 1W3 Punkte Erschöpfung. Die Krätze ist eine Krankheit der Stufe 4, die täglich 1 Punkt Erschöpfung verursacht und mit Hautirritationen einhergeht. Gegen beide Arten wirkt ein Gebräu aus Sansaro und Gulmond, das allerdings 1W6+2 SP und meist heftigen Durchfall verursacht.

In den Körper eingedrungene Parasiten können übrigens nicht mit einer Welle der Reinigung (FULMINICTUS-Variante) beseitigt werden.

RASCHER WAHN (9)

Verlauf: zunächst hastige und hektische Bewegungen, danach heftiger werdende Anfälle grundlosen Zornes mit Neigung zur Gewalttätigkeit auch gegenüber Freunden. Am zweiten Tag schließlich völlige Raserei mit anschließendem Koma, das nur durch kurze Tobsuchtsanfälle unterbrochen wird.

Dauer: 3 Tage / 7 Tage

Schaden und Folgen: 1W6 SP am ersten, 2W6 SP an den folgenden Tagen. Die KL halbiert sich täglich (augerundet), eventueller **Jähzorn** steigt um so viele Punkte, wie die KL sinkt. Tobsuchtsanfälle mit verdreifachter KK im Koma jeweils nach 1W6 Stunden. Selten (10 %) permanente Einbuße von einem Punkt KL. Nach dem Erwachen leidet der Genesende etwa eine Woche lang an vorübergehenden Bewusstseinsstörungen. Pro Tag wird 1 Punkte KL zurückgewonnen.

Ursachen: Tempelfrevel (5 %) insbesondere an Hesinde (20 %), Bisse von Ratten und (Vampir-)Fledermäusen (siehe Kasten Seite 154)

Behandlung: Fürbitte durch Geweihte, insbesondere die Hesindes (Meisterentscheidung).

Gegenmittel: Blütenstaub einer Lulanie, in gelöster Form. Zu Beginn der Krankheit verabreicht, verringert es die Schäden um 2 SP/Tag. Ansonsten halbiert es die Schadenswirkung des laufenden Tages und verkürzt die Krankheit um W2 Tage.

ROTE KEUCHE

Siehe Anmerkung auf Seite 158.

SCHLACHTFELDFIEBER (GILBE, SELTEN AUCH: SIEBENTAGEFIEBER) (6; 8 FÜR ELFEN)

Verlauf: stetig steigendes Fieber begleitet von heftigem Leibgrimmen und plötzlichen Leibkrämpfen. Nach sieben Tagen entweder rascher Fiebertückgang oder Gelbfärbung der Lippen, die den baldigen Tod ankündigt. Überlebt der Patient die Krankheit, regenerieren sich die verlorenen Eigenschaftswerte binnen zweier Tage.

Dauer: 3 Tage / 7 Tage

Schaden und Folgen: 1W6, 1W6+1, 1W6+2, ... SP und 1, 2, 3 ... Punkte Erschöpfung am 1., 2., 3., ... Tag. KK, AT und PA sind um 5 Punkte vermindert. Am siebten Tag möglicher Gilbertod (20 %) mit 1W6, 2W6, 3W6, ... SP in der 1., 2., 3., ... Stunde. Bisweilen tritt als Spätfolge Jahresfieber auf (5 %).

Ursachen: Bisse von Aasfressern oder Berührung mit deren Kot (10 %), Schaden durch Ghule oder Ratten (siehe Kasten Seite 154), Pflege eines Kranken (5 %)

Besonderheiten: Bei Elfen verläuft die Krankheit besonders schwer (+1W6 SP pro Tag, Gilbertod mit 30 %).

Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag), reichlich lauwarme Flüssigkeit verabreichen (Gefahr des Gilbertods um 10 % gesenkt)

Gegenmittel: alkoholisches Gebräu aus Joruga und Gulmond verabreichen (verhindert Gilbertod). Kranken täglich mit Träschbart-salbe einreiben (Jahresfieber verhindert).

SCHLAFKRAKHEIT (4S)

Verlauf: Tiefschlaf von unbestimmter Dauer, Herzschlag und Atmung sind dabei sehr schwach, so dass der Zustand des Kranken kaum von dem eines Toten unterschieden werden kann (*Sinnesschärfe*-Probe +15).

Dauer: 1 Stunde / unbestimmt. Pro Tag besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10 %, dass der Kranke erwacht, danach tritt rasch die vollständige Genesung ein, während der sich die KK um 1 Punkt pro Stunde regeneriert (derweil noch gelegentliche Schüttelfrostanfälle).

Schaden und Folgen: 1W6–2 SP und 1 Punkt Überanstrengung pro Tag, KO und KK sinken pro Tag um einen Punkt.

Ursachen: magische Krankheit; nächtlicher Besuch einer Grabstätte, Stören eines Druidenrituals oder Hexenzirkels, Fledermausbisse (siehe Kasten auf Seite 154), Berühren von Untoten, Ungezieferbefall (jeweils 10 %)

Besonderheiten: Erkrankte Elfen fallen häufig (20 % pro Tag) in den Zustand des 'Wachwandeln' – für 1W6 Stunden sieht es dann ganz so aus, als sei der Kranke ganz normal erwacht, bevor er ohne erkennbare Vorzeichen wieder in den Tiefschlaf fällt.

Behandlung: nicht möglich, dennoch ist es ratsam, den Erkrankten warm und ruhig zu betten, damit er sich nicht weitere Krankheiten einfängt.

Gegenmittel: Das Öl einer Yagan-Nuss, auf die Augenlider des Kranken aufgetragen, verdoppelt die Wahrscheinlichkeit aufzuwachen.

SCHWARZE WUT (10; S WÄHREND DER ANSTECKUNGSZEIT)

Verlauf: ähnlich der Tollwut (siehe unten), jedoch bei schwächerem Fieber mit deutlicherer Neigung zur Raserei bei enormer Mobilisierung von Kraftreserven während der ersten drei Tage. Zusätzlich Bildung schwärzlicher Schuppen auf dem ganzen Körper, die manchmal schwarze Flecken, auch Wutmale genannt, hinterlassen.

Dauer: 1W20 mal 10 Tage / 2W6+6 Tage

Schaden und Folgen: Anfälle von Raserei mit 10 % bei stündlichem Wurf, während eines Anfalls KK verdoppelt. Ansonsten wie Tollwut, jedoch nur 2W6+4 SP ab dem dritten Tage. Genesung wie Tollwut, die Schuppen verschwinden jedoch erst langsam im Verlauf der nächsten 4 Wochen, so lange gilt das Aussehen als um eine Stufe gesenkt (*Gut Aussehend* wird zu normalem Aussehen, etc.). Beim Zurückbleiben von Wutmalen (25 %) bleibt das Aussehen permanent um eine Stufe gesenkt.

Ursachen: Pflege eines Tollwutkranken (10 %)

Besonderheiten, Behandlung, Gegenmittel: wie Tollwut

SUMPFFIEBER

Siehe Brabaker Schweiß (Seite 155).

TOLLWUT (10; S WÄHREND DER ANSTECKUNGSZEIT)

Verlauf: Zunächst Schluckbeschwerden, am Folgetag krampfartige Anfälle von Ersticken, nach dem dritten Tage leichtes bis mittelschweres Fieber, Wahnvorstellungen und Sinnestrübungen, häufig Anfälle von Raserei, die im folgenden unter zunehmender Entkräftung schwächer und seltener werden. Meist tödlicher Verlauf nach elendigem Siechtum ab dem sechsten Tage.

Dauer: 1W20 mal 10 Tage / 1W6+6 Tage

Schaden und Folgen: Anfälle von Raserei (5 % bei stündlichem Wurf); 1W6 SP am 1., 1W6+2 SP am 2., 2W6+2 SP am 3. Tag, dann 3W6+2 SP pro Tag für weitere 1W6+3 Tage. Täglich sinkt die *Sinnesschärfe* um 3 Punkte, die KK sinkt um 1, 2, 3, ... Punkte am 4., 5., 6., ... Tag. Sobald die KK

den Wert 0 erreicht hat, nehmen die blindwütigen Anfälle ein Ende, es kann nun jederzeit zum plötzlichen Herzstillstand kommen (25 % pro Tag). Pro Tag, an dem nach Ende der Krankheit Bettruhe gehalten wird, gewinnt der Genesende 2 Punkte seiner KK und 3 Punkte seiner *Sinnesschärfe* zurück. Permanenter Verlust von 1 Punkt KK und 1W6 Punkten *Sinnesschärfe* bei Überlebenden.

Ursachen: Biss eines tollwütigen Tieres (80 %), Bisse von Ratten und (Vampir-)Fledermäusen (siehe Kasten Seite 154).

Besonderheiten: An der Tollwut kann man nur einmal im Leben erkranken und ist danach auch gegen die Schwarze Wut gefeit (gleiches gilt umgekehrt). Elfen sind gegen Tollwut oder Schwarze Wut immun.

Behandlung: Linderung durch Gulmondtee

Gegenmittel: nicht bekannt. Die Einnahme eines öligen Trankes aus Joruga wirkt 1W3+3 Monate vorbeugend, die baldige Einnahme der dreifachen Dosis nach dem Biss verhindert bisweilen ebenfalls das Ausbrechen der Krankheit: in der 1. Woche zu 100 %, in der 2. Woche zu 95 % usw. bis auf eine Wahrscheinlichkeit von 10 %. Übersteht der Patient die Ansteckungszeit ohne Ausbruch der Krankheit, so gilt auch er in Zukunft als resistent gegen die Tollwut (jedoch nur diese).

WUNDFIEBER (6)

Verlauf: zunächst steigende Sprachverwirrtheit bis hin zu völlig unverständlichen Wörtern und Sätzen, kurz darauf Zusammenbruch in einen fiebrigen, unruhigen



WUNDFIEBER

Wenn ein Held an einem Tag 5 SP oder mehr durch offene Verletzungen (rostige Waffen, Tierbisse, Dornenhecken o.ä.) erlitten hat, wird am Abend des Tages mit einer KO-Probe überprüft, ob der Held an Wundfieber erkrankt.

- +1 bei über 25 % LeP-Verlust
- +2 bei über 50 % LeP-Verlust
- +3, wenn Wunden durch Krallen, Zähne oder verschmutzte Waffen entstanden
- +4, wenn Wunden durch Untote entstanden
- 7 Held hat Vorteil *Resistenz gegen Krankheiten*
- 15 Held hat Vorteil *Immunität gegen Krankheiten*
- +7 Held ist *Krankheitsanfällig*

Halbschlaf. Der Kranke fühlt sich matt und kann bald nur auf einer Trage transportiert werden. Im Verlauf der folgenden 2 Wochen häufige, aber schwächer werdende Fieberschübe, fortschreitende Entkräftung, bisweilen Ohnmacht und Tiefschlaf (sofern KK auf Null sinkt). Nach Abklingen der Fieberschübe setzt die normale Regeneration wieder ein; der Kranke regeneriert 1 Punkt KK pro Tag.

Dauer: 1 Tag / 2W6 Tage

Schaden und Folgen: 2W6-1, 2W6-2, ... SP und AuP-Verlust am 1., 2., 3., ... Tag. Pro Tag sinkt die KK um einen Punkt (nicht bei gelungener KO-Probe).

Ursachen: verunreinigte Wunden (s. Tabelle)

Behandlung: Betruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger)

Gegenmittel: keine bekannt; Vorbeugung durch sachgemäße Wundbehandlung mit Kräuterumschlägen (erfolgreiche erste Probe auf *Heilkunde Wunden / Heilung fördern*; Seite 37)

ZORGAN-POCKEN (10)

Verlauf: zunächst blasse, erbsengroße Pocken auf Gesicht und Körper, nach zwei Tagen, bei steigendem Fieber, Übelkeit und starker Entkräftung, Rotfärbung der Pocken. Anschließend Anschwellen der (nicht juckenden) Pocken mit zunächst wässriger, dann eitriger Flüssigkeit. Am 13. Tag Aufbrechen der Pocken, begleitet von einem extrem heftigen Fieberschub, der meist zum Tode führt. Ist das Fieber jedoch überstanden, tritt baldige

Genesung bei gleichzeitiger Narbenbildung der aufgebrochenen Pocken ein.

Dauer: 13 Tage / 13 Tage

Schaden und Folgen: Vom 3. bis zum 12. Tag 1W6+2 SP pro Tag, alle körperlichen Eigenschaften sinken am 3. Tag auf ein Drittel des Ursprungswerts, am 13. Tag ein Fieberschub zu 1W20+10 SP. Rückgewinn der verlorenen Eigenschaftspunkte binnen eines Tages, Narbenbildung im Verlauf von 3 Tagen. Die zurückbleibenden Narben entstellen den Überlebenden dergestalt, dass das Aussehen um eine Stufe sinkt (aus *Herausragendem Aussehen* wird *Gut Aussehend*, aus normalem Aussehen *Unansehnlich* usw.), gleichzeitig steigt der MU-Wert permanent um 1 Punkt.

Ursachen: gilt als Fluch des Namenlosen; Herausfordern des Namenlosen (bis 10 %, Meisterentscheidung), Kontakt mit einem Kranken (25 %), Pflege eines Kranken (50 %), Rattenbisse (siehe Kasten Seite 154)

Besonderheiten: An den Zorgan-Pocken kann man nur einmal im Leben erkranken.

Behandlung: ein Gebiet, auf dem sich gern erfolglose Medici und Quacksalber versuchen; Betruhe und allgemeine Fieberfürsorge (2 SP weniger pro Tag); Gulmondtee

Gegenmittel: Bestreichen der Pocken mit einem Xordai-Absud (1 SP weniger pro Tag, mit 90 % Abheilen der Pocken ohne Fieberschub und Narbenbildung)

WEITERE KRANKHEITEN

Es gibt Gesundheitszustände, die nur im weiteren Sinne als Krankheiten bezeichnet werden können. Neben den vielfältigen *geistigen Verwirrungen*, der mysteriösen, beim Kontakt mit Dämonen übertragenen *Duglumspest* und der absichtlich durch Krankheitsdämonen verbreiteten *Roten Keuche* (zu beiden Krankheiten siehe *Wege der Zauberei*) ist hierunter insbesondere die *Lykanthropie* zu nennen. Diese Krankheit kann nicht ausschließlich durch Anwenden des Heilkunde-Talents geheilt werden, da es sich eher um einen Fluch als um eine Krankheit handelt; mehr hierzu siehe in *Wege der Götter*.

VERSCHIEDENE SUCHTKRANKHEITEN

Abhängigkeiten von niedrig dosierten Giften und Rauschmitteln jeglicher Art, aber auch von Heilkräutern, sind keine Seltenheit bei Alchimisten und in einigen Gegenden Aventuriens auch bei der gewöhnlichen Bevölkerung verbreitet (wenn auch die Kosten vieler Rauschmittel eine allzu große Verbreitung verhindern). Der Held ist von einer Droge körperlich abhängig, von der er regelmäßig ausreichende Dosen zu sich nehmen muss, um nicht schwerwiegende Nachteile zu erleiden. Da wir hier nicht alle bekannten aventurischen Drogen und Heilmittel aufzählen können, gilt folgende Faustregel: Muss der Held (15 minus Giftstufe) Tage

lang ohne seine Droge auskommen, regeneriert er nicht nur nicht mehr, sondern erleidet pro Tag Erschöpfung in Höhe eines Drittels der Drogenstufe. Zudem sind alle Talentproben um ein Drittel der Drogenstufe erschwert, *Schlechte Eigenschaften* um eben dieses Drittel erhöht. Hält der Entzug den doppelten oben genannten Zeitraum an, steigen die erlittene Erschöpfung, die erhöhten *Schlechten Eigenschaften* und die Proben-Mali sogar auf die Hälfte der Drogenstufe. Sinkt die KO durch Überanstrengung auf 0 oder darunter, erleidet der

Süchtige täglich Schaden in Höhe der halben Drogenstufe. Eine einzige Dosis beendet den Verfall und lässt es zu, dass der Held wieder normal regeneriert.

Nicht in diesen Rahmen fallen primär psychische Abhängigkeiten von verschiedenen Substanzen und Tätigkeiten, namentlich der in Aventurien noch nicht sehr weit verbreitete Tabakkonsum oder der Genuss von Cheriacha oder Zithabar. Alkoholabhängigkeit, bei der täglich etwa ein halbes Maß Hochprozentiges, zwei Maß Wein oder vier Maß Bier konsumiert werden müssen, kann als Sucht der Stufe 6 betrachtet werden.

HEILUNG VON SUCHTKRANKHEITEN

Suchtkrankheiten (wenn nicht anders angegeben, entspricht die Stufe der Sucht der Giftstufe, bei Heilkräutern Meisterentscheidung) sind sehr kom-



UMFASSENDE REGELN

VERFÜGBARKEIT UND VORKOMMEN DER IM TEXT ERWÄHNTEN HEILPFLANZEN

Detaillierte Angaben finden Sie im Band *Zoo-Botanica Aventurica*.

Pflanze	Probe	Verbreitungsgebiet	verwendete Pflanzenteile
Traschbart	+6	Steicheichenwald, Finsterkamm, Kosch	ganze Flechte
Yagan-Nuss	+6	Maraskan, Aranien	ausgepresstes Öl
Lulanie	+18	Mittellaventurien	Blütenstaub
Neckerkraut	+4	Westküste	Blatt
Donf	+8	südlich v. Gerasim	Stengel
Joruga	+10	Nostria, Albernia	Wurzel
Gulmond	+8	nördlich Nostria-Vallusa	Tee aus Blättern
Sansaro	+18	Perlenmeer zwischen Selem und Charypso	frisch, ganze Pflanze
Quinja	+10	südlich von Harodrol	Beeren
Olginwurz*	+25	Raschtulswall	Wurzel
Xordai	+21	Maraskan	Rinde

*speziell: Ein Absud aus der extrem seltenen Hauptwurzel dieses Moores schützt, einen Tag vor Wirkungsbeginn eingenommen, eine Woche lang vor allen Krankheiten, die weder dämonischen noch magischen oder namenlosen Ursprungs sind.

Anmerkung: Eine bei der Charaktererschaffung generierte Sucht kann nur dann erfolgreich geheilt werden, wenn der Held eine entsprechende Menge von Abenteuerpunkten aufwendet, die der Stufe der Sucht mal 50 AP entspricht und die geforderten *Heilkunde*-Proben erfolgreich sind. Die halbierte Summe der TaP* aus den gelungenen *Heilkunde*-Proben kann von der erforderlichen AP-Zahl abgezogen werden. Wird der Held wieder rückfällig, erhält er natürlich die AP nicht zurück, muss aber bei einem erneuten Entzug auch nicht nochmals AP aufwenden.

plizierte Krankheitszustände, die eine entsprechend intensive Behandlung, jedoch normalerweise kein Gegenmittel erfordern. Der Süchtige benötigt für einen längeren Zeitraum absolute Ruhe und Abgeschiedenheit. Der Heiler kann einmal pro Woche je eine Probe auf die Talente *Heilkunde Gift*, *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Seele* ablegen, die alle um die Stufe der Krankheit erschwert sind. Gelingen die Proben auf *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Gift*, sind die körperlichen Erscheinungen für eine Woche zurückgestellt;

gelingen die Proben auf *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Seele*, ist die geistige Abhängigkeit für eine Woche gedämpft. Die Proben auf *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Gift* kann der Patient selbst ablegen (sie benötigen jeweils etwa eine Stunde Zeit), die Probe auf *Heilkunde Seele* kann jedoch nur von jemand anderem abgelegt werden – sprich, die Entzugserscheinungen kann man selbst im Griff halten, nicht jedoch die Heilung einleiten.

Insgesamt müssen dem Heiler so viele Wochen alle Proben gelingen, wie die Suchtstufe beträgt. Gelingen in der Zwischenzeit nur eine oder zwei Proben, zählen diese nicht dazu. Bei einer Sucht mit Stufe 6 benötigt ein Heiler also 6 Wochen, in denen ihm alle drei Proben gelingen – gelingen ihm in zwei Wochen nicht alle Proben, verlängert sich die Heilungszeit eben entsprechend. Wenn alle Proben gelingen, ist der Kranke von seiner Sucht befreit, darf jedoch sein Leben lang die entsprechende Substanz nicht mehr einnehmen, um nicht rückfällig zu werden.

Genaueres über die Abhängigkeit von gewissen (Heil-)Pflanzenarten finden Sie in den entsprechenden Kapiteln der *Zoo-Botanica Aventurica*.



HEILUNG UND REGENERATION

Es ist für einen aventurischen Helden leicht, Lebens-, Ausdauer- und Astralpunkte zu verlieren (durch Kampf, Unfall oder Krankheit, durch Anstrengung oder durch Zaubern), aber ungleich schwieriger, sie zurückzugewinnen. Die von höheren Mächten vergebene Karmaenergie kann nur durch besondere Meditationspraktiken zurückgewonnen werden.

AUSDAUER UND AUSRUHEN

Ausdauer ist fast ebenso schnell zurückgewonnen, wie sie verloren wird. Pro Spielrunde, die ein Held *ruhet*, also 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.

Ein anderer Fall ist es, wenn man in einer Kampfsituation schnell Ausdauer zurückgewinnen will. In diesem Falle kann man die Aktion *Atem holen* ausführen (siehe Seite 54), die eine KR lang dauert

und einem zwar AU in Höhe des KO-Wertes bringt, aber auch einen Punkt Erschöpfung kostet.

REGENERATION VON ERSCHÖPFUNG

Erschöpfung und Überanstrengung können durch Rasten und Schlafen abgebaut werden: Pro Stunde Rast (s.o.) kann man 1 Punkt Überanstrengung oder 2 Punkte Erschöpfung streichen, pro Stunde Schlaf das Doppelte (also 2 Punkte Überanstrengung oder 4 Punkte Erschöpfung). Zuerst wird immer die Überanstrengung abgebaut. Während einer erholsamen Rast kann man natürlich keine körperlich anstrengenden Tätigkeiten unternehmen (also kein Feuerholz für das Lager sammeln, die Rüstung ausbeulen oder Ähnliches).

PÄCHTLICHE REGENERATION

Die aventurische Luft gilt als ausgesprochen heilkräftig, und aventurische Helden sind zudem ein zäher Menschenschlag. Üblicherweise kann jeder Held einmal pro Tag nach einer Ruhephase von wenigstens 6 Stunden Dauer mit einem W6 für die Regeneration verlorener

Lebensenergie würfeln. Außerdem kann der Held nach einer solchen Ruhephase noch eine KO-Probe ablegen, bei deren Gelingen er einen zusätzlichen LeP regeneriert. Auf diese Regeneration und die KO-Würfe haben die Vorteile *Schnelle Heilung I, II und III* 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 die Vorteile *Astrale Regeneration I, II und III* 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. Die Sonderfertigkeiten *Regeneration I und II* erhöhen dies zusätzlich jeweils um einen Punkt, während bei Kenntnis der Sonderfertigkeit *Meisterliche Regeneration* der W6-Wurf durch einen festen Regenerations-Bonus in Höhe von Leiteigenschaft/3 ersetzt wird; außerdem ersetzt ein Bonus von +3 die Boni aus *Regeneration I und II*, sodass ein Magier mit KL 15 und *Meisterlicher Regeneration* jede Ruhephase mindestens 8 AsP regeneriert ($KL/3 = 5; 5 + 3 = 8$).

Sowohl bei Lebensenergie als auch bei Astralenergie kann die Regeneration noch durch äußere Umstände modifiziert werden – in einem weichen Bett und nach einer ordentlichen Mahlzeit schläft und regeneriert es sich nun einmal besser als schlotternd unter einer dünnen Decke auf frostkaltem Boden. Die genaueren Umstände werden vom Meister festgelegt und liegen im Rahmen von +2 bis –8 Punkten, die mit dem Ergebnis des W6-Wurfs (oder der beiden W6-Würfe) verrechnet werden; negative Ergebnisse gelten als 'keine Regeneration'. Verbringt ein Held den gesamten Tag im Bett (und steht er maximal zum Essen oder Verdauen auf, setzt also keine Zeiteinheiten für 'sinnvolle' Zwecke ein), so stehen ihm pro Tag sogar zwei Regenerationsphasen zu. Bei widrigen äußeren Umständen kann der Meister diese zweite Regenerationsphase jedoch untersagen. Lebens- und Astralenergie regenerieren sich natürlich nur zurück bis auf den Grundwert, nicht darüber hinaus.

HEILUNG DURCH TALENTANWENDUNG, ZAUBEREI UND KARMALES WIRKEN

Es ist ebenfalls möglich, verlorene Lebensenergie durch Anwendung der *Heilkunde*-Talente zurückzuerlangen (siehe Seite 36ff.), genauso, wie zum Beispiel der Heilzauber *BALSAM SALABUNDE* oder die Liturgie *HEILUNGSSEGEN* verlorene LeP zurückbringen. Weder durch 'weltliche' noch durch magische Heilung noch durch die Liturgien der Geweihten können LeP über den Grundwert

VERBREITETE ALLGEMEINE HEILKRÄUTER

Gängige Heilpflanzen, die zusätzlich zur natürlichen Regeneration, nicht aber sofort wirken, sind *Rote Pfeilblüte*, *Tarnele*, *Vierblättrige Einbeere* und *Wirselskraut*. **Rote Pfeilblüte** (Vorkommen: südaventurische Dschungel und Sümpfe; Identifizierungsprobe: Pflanzenkunde +7; Kosten: 10 D pro Portion Aufguss) gibt im Verlauf von drei Stunden 3W6+2 LeP zurück, **Tarnele** (Wiesen, Wald und Sumpf in Mittel- und Nordaventurien; +4; 2 S pro Portion Salbe) erhöht die nächtliche Regeneration um +1 LeP, **Vierblättrige Einbeere** (Wald und Waldränder nördlich des Yaquir; +5; 4 S pro Beere bzw. 15 D für eine Flasche Einbeerentrank mit 40+2W6 LeP) gibt 1W3 LeP pro Stunde zurück, im Rahmen eine Heilkunde-Probe verabreicht 1W6 LeP, frisches **Wirselskraut** (Steppen in ganz Aventurien; +5; 5 D für eine Portion Salbe) bringt, auf offene Verletzungen aufgetragen, im Verlauf eines Tages 5 LeP zurück, eine Wirselskraut-Salbe 1W6+4 LeP.

REGENERATION VON LEBENS- UND ASTRALPUNKTEN

Grund-Regeneration für 6 Std. Schlaf:	1W6 LeP
Erfolgreiche KO-Probe:	+1 LeP
Erfolgreiche IN-Probe:	+1 AsP
Vorteil <i>Schnelle Heilung I/II/III</i> :	+1 / +2 / +3 LeP
Vorteil <i>Astrale Regeneration I/II/III</i> :	+1 / +2 / +3 AsP
Nachteil <i>Schlechte Regeneration / Astraler Block</i> :	–1 LeP / –1 AsP
Sonderfertigkeit <i>Regeneration I/II</i> :	+1 / +2 AsP
Unter freiem Himmel:	+/-0 LeP / AsP
Schlechtes bis extrem schlechtes Wetter:	–1 bis –5 LeP / AsP
Schlechter Lagerplatz (misslungene <i>Wildnisleben</i> -Probe):	–1 LeP / –1 AsP
Ruhestörung in der Nacht:	–1 LeP / –1 AsP
Wache gehalten:	–1 LeP / –1 AsP
Magere Lagerstätte (Schlafsaal, Heuboden):	+/-0 LeP/AsP
Komfortable Schlafstätte (Einzelzimmer):	+1 LeP / +1 AsP
Luxuriöse Schlafstätte (Suite):	+2 LeP / +2 AsP
Held ist erkrankt:	keine LeP-Regeneration; AsP-Regeneration nur 1 AsP
Sonderfertigkeit <i>Meisterliche Regeneration</i> :	1W6-Wurf der AsP-Regeneration wird durch den festen Wert Leiteigenschaft/3 ersetzt; statt der +2 AsP aus <i>Regeneration II</i> erhält der Held einen Bonus von 3 Punkten.



hinaus zurückgewonnen werden. Ausdauer- und Astralpunkte können durch spezielle Zauberei oder Tränke zurückgewonnen werden, ebenso wie man auf diese Art und Weise auch Erschöpfung und Überanstrengung abbauen kann; bestimmte Meditationstechniken können Lebens- in Astralpunkte umwandeln. Ansonsten sind hier Ausruhen und Schlafen die einzigen Methoden, sich in den genannten Werten zu verbessern.

Details zur Behandlung und Heilung von Vergiftungen finden Sie auf Seite 36, zu der von Krankheiten auf Seite 152.

AN DER SCHWELLE DES TODES

Ein Opfer, dessen LeP auf null oder weniger gefallen sind, heilt nicht auf natürlichem Wege, sondern muss auf jeden Fall (sofort!) behandelt werden. Je nach Schwere der Verletzung können hier permanente Schäden zurückbleiben. Mehr hierzu finden Sie auf Seite 56 beim Thema **Auswirkungen von LE-Verlusten**.

TRÄNKE UND HEILKRÄUTER

Es gibt vielerlei alchemistische und kräuterkundliche Mittel, die die Heilung und die nächtliche Regeneration beschleunigen, aber nur *Magische Heiltränke* oder *Zaubertränke* bringen einem Helden auf der Stelle Lebens- bzw. Astralpunkte zurück. Diese Tränke sind teuer und selten, aber in den ständigen Gefahrensituationen, in denen die Helden leben, ist ein entsprechender Trank oftmals eine gute Lebensversicherung.

Zaubertränke und magische Heiltränke gibt es in verschiedenen Qualitätsstufen. Ausführlich sind alle Arten von Heilkräutern im Band **Zoo-Botanica Aventurica** beschrieben, magische Tränke im Band **Wege der Zauberei**.

HEILUNG VON WUNDEN

Wunden (siehe Seite 57) heilen langsamer als gewöhnliche LeP-Verluste – um genau zu sein: Wunden heilen nur dann vernünftig, wenn sie fachkundig behandelt werden. Wenn Sie die Wunden nicht genau lokalisiert haben, gilt folgende Methode:

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 Einbußen mehr mit sich bringt).

Wird eine Wunde mittels des Talents *Heilkunde Wunden* erfolgreich behandelt, so ist die KO-Probe des Patienten nicht nur nicht erschwert, sondern sogar pro 3 übrigbehaltene Talentpunkte aus der

OPTIONAL:

HEILUNG VON WUNDEN IM TREFFERZONENSYSTEM

Wenn Sie mit einzeln lokalisierten Wunden und ihren speziellen Auswirkungen nach dem Trefferzonensystem von Seite 107ff. spielen, können Sie folgendermaßen vorgehen:

Unbehandelte Wunden heilen nur dann, wenn dem Patienten eine KO-Probe gelingt, die um den höchsten anzuwendenden Zuschlag aus der Tabelle auf Seite 37 erschwert ist. (Bei einer Arm und zwei Bauchwunden wäre also eine KO-Probe +12 nötig.) Hierbei heilt zuerst die höchste Mehrfach-Wunde in einer Zone, dann die Wunde mit dem geringsten Zuschlag aus der genannten Tabelle.

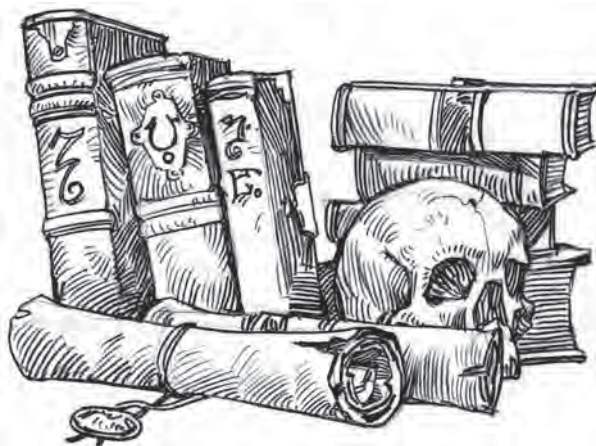
Nach den auf Seite 37 genannten Optionalregeln behandelte Wunden verheilen, wenn dem Patienten eine KO-Probe gelingt, die um die TaP* der Heilkunde Wunden-Probe erleichtert ist. Auch hierbei gilt die oben genannte Reihenfolge, und auch hierbei gilt, dass 7 TaP* eine Wunde sofort und ohne weitere negative Auswirkungen schließen.

Die Liturgie **HEILUNGSSEGEN** und ein magischer Heiltrank heilen Wunden ebenfalls in der genannten Reihenfolge, der Zauber **BALSAM SALABUNDE** und der **WUNDSEGEN** können auf einzelne Wunden gerichtet werden.

Heilkunde-Probe um 1 Punkt erleichtert. Je 7 TaP* aus der *Heilkunde*-Probe zur Wundversorgung (der Probe direkt nach derjenigen zur Wundreinigung, Seite 37) heilen eine Wunde sofort.

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 (zusätzlich zum LeP-Gewinn), wenn die erschwerte Zauberprobe gelingt; näheres siehe die Beschreibung des Zaubers im **Liber Cationes**.

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 karmales Wirken wie der **HEILUNGSSEGEN** oder der **WUNDSEGEN** die Heilung eines Patienten beschleunigen kann – mit den hierzu nötigen Bedingungen und den zu vollführenden Liturgien beschäftigen wir uns im Band **Wege der Götter**.



ABENTEUERPUNKTE UND ERFAHRUNG

Abenteuerpunkte sind ein Maß für die Erfahrungen, die ein Mensch im Verlauf seines Lebens, vor allem aber ein *Held* im Verlauf seines *abenteuerlichen* Lebens macht. Diese Erfahrungen können spezieller oder allgemeiner Art sein. *Spezielle Erfahrungen* sind solche, die sich auf ein besonderes Ereignis wie das Überwinden eines gefährlichen Ungeheuers, das Lösen eines Rätsels oder Ähnliches beziehen, während allgemeine Erfahrungen für all die kleinen Details stehen, die man im Lauf seines Lebens lernt, die einem aber üblicherweise nicht auffallen.

Allgemeine Erfahrungen werden durch **Abenteuerpunkte** (AP) repräsentiert, die der Meister nach einem Abenteuer oder nach einer wichtigen Szene eines Abenteuers vergibt. Ein guter Spielleiter verschenkt keine AP leichtfertig; die Helden sollen vielmehr das Gefühl bekommen, sich jeden einzelnen Punkt wirklich verdient zu haben, nur so erleben sie den Reiz einer allmählichen, realistischen Charakterentwicklung.

Es ist fast unmöglich, Ihnen als Meister eine genaue Anleitung für die Zumessung von Abenteuerpunkten an die Hand zu geben. Da in den meisten Abenteuern des Schwarzen Auges ein Spielziel zu erreichen ist, werden für das Erreichen dieses Ziels am Ende des Abenteuers pauschal AP vergeben. Die Überwindung intelligenter Gegner, das Durchkreuzen schurkischer Pläne etc. ist ja meist Teil dieses Spielziels, so dass es für die Kämpfe, die in diesem Rahmen zu bestehen sind, meist keine gesonderte AP-Belohnung gibt. Andererseits kann auch eine Reise durch eine gefährliche Landschaft wie den Dschungel Maraskans oder die Wüste Khôm eine Erfahrung sein, die viele Abenteuerpunkte einbringt, auch wenn dabei kein einziger Kampf zu bestehen und 'der Weg das Ziel' ist.

OPTIONAL: DIE ZEITEINHEIT

Im Rahmen des Erlernens von Talenten und Fertigkeiten stellt sich die Frage, wie lange es (aventurisch) eigentlich dauert, bis man eine Steigerung durchführen kann – und die Antwort darauf ist die 'Zeiteinheit', ein Abschnitt von ca. 2 Stunden Länge, während dem man sich mit einer einzigen Tätigkeit konzentriert beschäftigen kann. Und da ein Mensch (oder Elf oder Zwerg) auch noch andere Tätigkeiten außer Lernen verrichten muss und das Aufnahmevermögen des menschlichen Geistes beschränkt ist, gibt es pro Tag maximal vier Zeiteinheiten, die man für das Erlernen von Talenten etc. einsetzen kann. (Das heißt auch, dass man maximal vier Talente gleichzeitig steigern kann.)

Grundsätzlich soll diese Regel aber nur vor Augen führen, wie lange es dauert, ein Talent zu steigern, und den Spielern zeigen, dass der Tag auch in Aventurien nur 24 Stunden hat. Sie müssen also nicht sklavisch über verbrauchte Zeiteinheiten Buch führen, sollten aber stets im Auge behalten, dass es nicht möglich ist, von heute auf morgen in einer bestimmten Fertigkeit schlagartig besser zu werden.

Eine Zusammenfassung, welche Steigerungen wie lange dauern, finden Sie in der Übersicht auf Seite 176.

Als Faustregel kann gelten, dass ein Spielabend von etwa fünf Stunden Länge einem Helden zwischen 50 und 100 Abenteuerpunkte einbringen sollte, mal mehr, mal weniger, je nachdem, was gerade erlebt wurde; dazu kommen Spezielle Erfahrungen. In den käuflich

MEISTERHINWEIS: WANN IST EINE ERFAHRUNG SPEZIELL?

Zugegeben, das ist schwierig zu beantworten und sehr stark situationsabhängig, aber ein paar Rahmenbedingungen sollten das Problem eingrenzen. Erfahrungen sind dann speziell, wenn:

 sie sich um Bereiche eines Talents drehen, von dem der Held keine oder nur wenig Ahnung hat (ein garetischer Höfling, der zum ersten Mal die Gelegenheit hat, die maraskanische Flora zu studieren). Hierdurch werden Spezielle Erfahrungen bei hohen Talentwerten selten, Spezielle Erfahrungen zur Aktivierung eines unbekannten Talents jedoch häufiger.

 die Erfahrung unter besonderer Anspannung gemacht wurde (ein Dieb, der mitten im Kampfgetümmel ein Türschloss knacken muss, ein Heiler, der mit improvisierten Hilfsmitteln auf einer schwankenden Kutsche ein gebrochenes Bein schienen muss); allgemein: wenn situationsabhängige Zuschläge die Probe deutlich erschweren und dies trotzdem gelingt.

 das Talent über längere Zeiträume hinweg im intensiven 'Dauereinsatz' ist (tägliche *Wildnisleben*-Proben beim Durchqueren der Echsensümpfe, nicht aber allabendliche *Holzbearbeitungs*-Proben, um täglich eine Viertelstunde an einer Riesenamöbe-Statuette zu schnitzen).

 dafür ausdrücklich Zeitabschnitte zum Einüben eines bestimmten Talents vorgesehen sind, sofern an solchen Stellen nicht ohnehin direkt Talentpunkte vergeben werden. (»Die nächsten drei Tage werden die Helden in den wichtigsten Handgriffen an Bord eines großen Segelschiffs unterwiesen.«).

Als zusätzlichen Bonus sollten Sie Markierungen für Spezielle Erfahrungen auch dann erlauben, wenn dem Spieler bei einer Talent- oder Zauberprobe ein besonderer Erfolg (eine Doppel-1) gelungen ist.

Es ist keine Spezielle Erfahrung, wenn die Helden zum fünften Mal auf einem Weg durch einen mittelaventurischen Wald reisen; es gibt auch keine Spezielle Erfahrung, wenn ein Held sich in aller Gemütsruhe selbst eine Aufgabe stellt; es ist vor allem niemals eine Spezielle Erfahrung, wenn eine Talentprobe als Routine oder noch einfacher bewertet wird, also ohne Zuschläge gewürfelt wird. (Es ist natürlich erst recht keine Spezielle Erfahrung, wenn Spieler unmotiviert eine Probe würfeln und dann behaupten, sie hätten eine *Klettern*-Probe +8 bestanden. Und Spieler, deren Helden sich stets in probenwürdige Situationen begeben, um offensichtlich spezielle Erfahrungen 'abzugreifen', sollten durch die bisweilen drastischen Effekte gescheiterter Proben von ihrem Tun abgebracht werden.)

erhältlichen Abenteuern des Schwarzen Auges finden Sie am Ende stets eine Auflistung, wie viele Abenteuerpunkte es für das Bestehen der Gesamtaufgabe und eventueller Teilaufgaben gibt und welche Speziellen Erfahrungen gemacht werden können.

Für das Überwinden gefährlicher Tiere und mythischer Kreaturen (im Kampf, aber auch durch Scharfsinn oder gar Diplomatie) können Sie Punkte anhand des Gefahrenwerts (GW) einer Kreatur vergeben. Üblicherweise bringt die Erstbegegnung mit einer Kreatur $GW \times GW$ Abenteuerpunkte ein, eine zweite Begegnung GW AP, weitere Begegnungen jeweils noch weniger. 'Begegnung' heißt hierbei, dass die Helden der Kreatur in einer bedrohlichen Situation gegenüberstehen und die Kreatur überwinden müssen: "Ein Drache fliegt am östlichen Horizont vorbei" ist keine Begegnung in diesem Sinne – es muss aber

auch kein Kampf bis zum Tode sein, eine Überlistung und vielleicht sogar ein Friedensschluss können ebenso viele Erfahrungen mit sich bringen.

Spezielle Erfahrungen sind stets einem Talent, einem Zauber, einer Ritualkenntnis oder einer Gabe (ganz selten einmal einer Eigenschaft) zugeordnet und bedeuten, dass man das entsprechende Talent wegen der gemachten Erfahrungen leichter verbessern kann. Um festzuhalten, dass der Held eine Spezielle Erfahrung gemacht hat, findet sich vor dem Talent auf dem Charakterbogen ein Kästchen, in dem man ein Kreuz oder ein Häkchen machen kann. Der Spielleiter sollte sich ebenfalls (auf einem Blatt Papier) notieren, welche Speziellen Erfahrungen die Helden gemacht haben, um ihren Einfluss auf die Talente zu werten.

STEIGERN

ABENTEUERPUNKTE

Wie die Generierungspunkte zu Beginn des Heldenlebens sind auch die Abenteuerpunkte eine Art Konto, jedoch ohne Kredit, also ein reines Guthabekonto. Diese angesparten Abenteuerpunkte können (müssen) ausgegeben werden, um die Talente, Eigenschaften, Zauberkünste, die Lebens- und Astralenergie und die Ausdauer des Helden zu steigern oder um Nachteile loszuwerden oder zu senken. Auf dem Charakterbogen finden sich drei unterschiedliche Felder zum Thema Abenteuerpunkte: 'Gesamt-AP', 'Eingesetzte AP' und 'AP-Guthaben'.

Die Menge der *Gesamt-AP* ist ein Maß, wie viele Erfahrungen der betreffende Held schon gemacht hat. Diese Zahl steigt mit jedem erlebten Abenteuer, aber sie kann niemals sinken. (Auch hier bestätigen Ausnahmen die Regel: In seltenen Fällen kann es zu einem Gedächtnisverlust kommen, zum Beispiel durch die magischen Borbarad-Moskitos, die ihren Opfern Erinnerungen aussaugen. In diesem Fall sinkt auch die Zahl der Gesamt-AP.)

Die *eingesetzten AP* sagen aus, wie viel seiner gemachten Erfahrungen der Held bereits in neues Wissen umgesetzt hat. Diese Summe steigt immer dann, wenn der Spieler AP ausgibt, um die Werte seines Helden zu verbessern. Naheliegenderweise darf die Zahl der eingesetzten AP niemals die Gesamt-AP übersteigen. Erfahrungen, die noch nicht in Steigerungen umgesetzt wurden, bilden das *AP-Guthaben*. Dies ist der einzige der drei Werte, der sowohl steigen als auch sinken kann: Er steigt, wenn der Held neue Erfahrungen macht, und sinkt, sobald diese Erfahrungen zum Steigern von Werten oder zum Erwerb von Sonderfertigkeiten benutzt werden. Die Gesamt-AP müssen folgerichtig immer der Summe aus den eingesetzten AP und dem aktuellen Guthaben entsprechen.

Zu Spielbeginn sollten Sie die $(KL + IN) \times 20$ (plus die durch Vorteile wie *Gebildet*, *Veteran* oder *Breitgefächerte Bildung* erworbenen) Abenteuerpunkte, die Sie bei der Generierung ausgeben konnten (siehe **Wege der Helden**), sowohl in dem Feld der Gesamt-AP als auch bei den Eingesetzten AP eintragen.

Nach jedem Abenteuer wird dem Helden eine bestimmte Menge an AP zugesprochen. Diese Anzahl addieren Sie sowohl zu den Gesamt-AP als auch zum AP-Guthaben. Sobald Ihr Held Abenteuerpunkte ausgibt, um Talente, Zauber oder Eigenschaften zu steigern oder um neue Sonderfertigkeiten zu erwerben, sinkt das AP-Guthaben um die entsprechende Punktzahl, die eingesetzten AP steigen um den gleichen Betrag. Die Gesamt-AP bleiben aber unverändert.

DIE MÖGLICHKEITEN DES STEIGERNS

Wie bereits angedeutet, können Sie die Abenteuerpunkte dazu verwenden, die Spielwerte des Helden zu verbessern.

Alle Helden können die Abenteuerpunkte für die folgenden Verbesserungen (Steigerungen) der Spielwerte einsetzen:

- Steigerung der Talente (S. 164)
- Aktivierung von Talenten (S. 164)
- Steigerung von Gaben und Übernatürlichen Gaben (S. 165)
- Steigerung der Eigenschaften (S. 165)
- Verbesserung der Lebensenergie und der Ausdauer (S. 165)
- Erwerb von Sonderfertigkeiten (S. 166)
- Verbesserung der Magieresistenz (S. 166)
- Abbau von Nachteilen (S. 169)

Magisch begabte Helden haben darüber hinaus noch weitere Werte, die sie im Laufe ihres Heldenlebens steigern sollten:

- Steigerung der Zauberkünste (S. 169)
- Aktivieren von Zaubersprüchen (S. 171)
- Steigern der Ritualkenntnis (S. 171)
- Erlernen magischer Sonderfertigkeiten (S. 171)
- Erlernen von Schamanenritualen (S. 172)
- Weiterbildung für Magier (S. 171)
- Steigern der Astralenergie (S. 172)
- nur Viertelzauberer mit Übernatürlicher Begabung: Steigern des Werts in den vorhandenen Begabungen; siehe dazu **Steigerung von Gaben und Übernatürlichen Gaben** (S. 165)

Ähnliches gilt auch für **geweihte** Helden:

- Steigern der Liturgiekenntnis (S. 173)
- Erhöhung der Karmanenergie (S. 173)
- Erlernen von Liturgien (S. 174)
- Verfassen eigener Liturgien (S. 174)
- Rekonstruktion von Liturgien (S. 175)

Das grundsätzliche Prinzip bei allen diesen Verbesserungen lautet, dass es umso schwieriger wird, einen Wert zu steigern, je höher er bereits ist. Kernstück hierfür ist die auf Seite 168 stehende **Steigerungskosten-Tabelle (SKT)**, aus der sich die Kosten aller Werte-Steigerungen ablesen lassen. Diese Tabelle und den Umgang mit ihr haben Sie vielleicht schon bei der Erstellung Ihres Helden kennen gelernt, dennoch sei es hier noch einmal erklärt.

Die Tabelle wird folgendermaßen gelesen: Um einen Talentwert um einen Punkt anzuheben, müssen Sie in der Zeile nachsehen, die dem



neuen TaW entspricht; die Spalte wird durch den Steigerungsfaktor (siehe unten) des betreffenden Talents (der Gabe, der Eigenschaft ...) angegeben.



Um einen Wert, der einen Steigerungsfaktor von D hat, vom TaW 7 auf den TaW 8 zu steigern, benötigt ein Held 39 Abenteuerpunkte.

Steigerungen erfolgen immer Schritt für Schritt. Um einen Wert um mehr als einen Punkt anzuheben, müssen auch die Steigerungskosten für alle dazwischen liegenden Werte bezahlt werden. *Eine Steigerung eines Talents in der Spalte C von 4 auf 9 erfordert also $17 + 21 + 25 + 29 + 34 = 126$ Abenteuerpunkte.*

Steigerungen können jederzeit durchgeführt werden, genügend Abenteuerpunkte und Zeit des Charakters sowie eine inneraventurisch schlüssige Begründung, warum, wie und mit welcher Methode ein bestimmtes Talent erlernt werden kann, vorausgesetzt. (Im Fall *Spezieller Erfahrungen* entfällt der Zeitbedarf, siehe Seite 162.)

STEIGERUNGSERLEICHTERUNGEN UND -ERSCHWERNISSE

Bestimmte Umstände erleichtern oder erschweren das Erlernen von Talenten, Zaubern, Eigenschaften o.ä. Diese Veränderungen der Lernschwierigkeit schlagen sich in erhöhten bzw. gesenkten Steigerungskosten auf der SKT in folgender Form nieder:

Eine *Steigerungserleichterung* verschiebt den Wert, der für die Steigerung verwendet wird, um eine oder mehrere Spalten nach links.

Eine *Steigerungerschwernis* verschiebt den Wert, der für die Steigerung verwendet wird, um eine oder mehrere Spalten nach rechts.

Alle Erschwernisse und Erleichterungen werden miteinander verrechnet, um daraus die endgültige Verschiebung der Spalte nach links oder rechts zu bestimmen.

Keine Steigerung kann leichter (billiger) sein, als in Spalte A* angegeben, keine Steigerung ist teurer als Spalte H. Verschiebungen, die in Spalten links von A* oder rechts von H resultieren, werden ignoriert.

STEIGERUNG DER TALENTE

Talente sind erlernbare, steigerbare Fertigkeiten, die von verschiedenen Faktoren (in erster Linie von den Eigenschaften des Helden, aber auch von äußeren Umständen) abhängen und für die gilt, dass man sie umso besser beherrscht, je häufiger man sie anwendet. Grundsätzliches zu Talenten und Talentproben finden Sie ab Seite 11.

Für die Steigerung von Talenten müssen umso mehr Abenteuerpunkte verbraucht werden, je höher der gewünschte Talentwert und je komplexer das betreffende Talent ist.

Der Maximalwert eines Talents kann so viele TaP betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Talentprobe beteiligten Eigenschaft +3 (siehe die Talente-Tabelle im Anhang);

bei Nahkampf-Talenten die höhere der Eigenschaften GE und KK +3, bei Fernkampf-Talenten FF, GE oder KK +3. Bei einer *Begebung* gilt als Maximalwert jeweils Eigenschaft +5.

AKTIVIERUNG VON TALENTEN

Neben den so genannten *Basis*-Talenten, in denen jeder Held einen Talentwert aufweist und Proben ablegen darf, gibt es noch eine große Anzahl detaillierten Wissens, das nur entsprechend (aus)gebildeten Helden zur Verfügung steht: die *Spezial*-Talente. Ein Held, der ein bestimmtes Spezial-Talent nicht aktiviert hat, darf darauf keine Proben ablegen (er kann jedoch eventuell auf andere Talente ausweichen, siehe die Talente-Tabelle im Anhang).

Ob ein Talent aktiviert ist oder nicht, kann man einfach daran erkennen, ob es auf dem Heldenbogen notiert ist oder nicht. (Einzige Ausnahmen sind eingeklammerte negative Talentwerte, siehe unten).

Die Aktivierung eines *Spezial*-Talents (und damit das Recht, es mit dem Wert 0 auf den Heldenbogen einzutragen) kostet immer einen bestimmten Sockelbetrag. Die Höhe dieses Betrags können Sie der Steigerungskostentabelle (Seite 168) in der Zeile Akt. entnehmen. Wie bereits erwähnt, müssen Basis-Talente nicht erst aktiviert werden, sie gelten bei jedem Helden bereits zu Beginn seiner Laufbahn als aktiv. Wenn diesen Talenten nicht durch Rasse, Kultur oder Profession ausdrücklich ein TaW zugewiesen wurde, beginnen sie mit dem Wert 0.

NEGATIVE TALENTWERTE

In seltenen Ausnahmefällen kommt es vor, dass ein Held einen negativen Talentwert hat – dies ist dann bei den Startwerten ausdrücklich aufgeführt. Handelt es sich bei dem betreffenden Talent um ein Basis-Talent, dann kann der Held Proben in diesem Talent ablegen (zu Talent-Proben mit negativen TaW siehe Seite 13). Der TaW dieses Talents kann ganz normal angehoben werden, wobei die Kosten dafür bis zum TaW 0 recht hoch sind, wie Sie der Steigerungskostentabelle entnehmen können.

Wenn das Talent mit dem negativen TaW ein Spezial-Talent ist, dann gilt dieses als *nicht aktiviert*, der Spieler darf demnach keine Proben darauf ablegen. Es wird zwar auf dem Heldenbogen eingetragen, der negative TaW wird jedoch eingeklammert. Auch ein solches Talent kann gesteigert werden (zu den Kosten, die Sie der SKT entnehmen können), aber selbst wenn der Wert (0) erreicht ist, gilt es immer noch nicht als aktiviert. Erst wenn nun noch einmal die Aktivierungskosten (Zeile Akt.) bezahlt werden, darf der TaW 0 ohne Klammern eingetragen werden: Das Talent ist aktiviert, der Held darf von nun an Proben darin ablegen.

STEIGERUNGSFAKTOREN DER TALENTE

Sprachen der eigenen Sprachfamilie haben (üblicherweise) die Kategorie A, werden in der Regel also nach der ersten Spalte gesteigert, *Gesellschaftliche, Wissens-, Natur- und Handwerkstalente* werden mit den Werten aus der Spalte B gesteigert, *Sprachen aus einer fremden Sprachfamilie* je nach Komplexität mit Werten aus Spalte B oder C, *Körperliche Talente* verwenden die Spalte D. *Nahkampftechniken* (bewaffnet wie unbewaffnet) und *Fernkampftalente* haben Kategorien von C bis E, die Sie bei der Beschreibung des jeweiligen Talents nachlesen können.

RAHMENBEDINGUNGEN FÜR DAS STEIGERN DER TALENTE

Die Talentwerte der Helden sind ja eigentlich keine abstrakten Werte, sondern geben an, wie gut der Held bestimmte Bewegungsabläufe einstudiert hat, sich mit bestimmten Fachthemen auskennt etc. Es wäre daher sehr merkwürdig, wenn ein Held sich beispielsweise zwischen zwei Abenteuern vom Nichtschwimmer in einen Meisterschwimmer verwandelt, indem er einfach nur eine ausreichende Zahl von AP für das betreffende Talent ausgibt – obwohl er sich vielleicht sogar irgendwo in der Wüste Khôm aufhält, wo es nun wirklich keine Möglichkeit gibt, um Schwimmstunden zu nehmen. Meister und Spieler sollten also immer ein Auge darauf haben, welche Talentwerte gesteigert werden dürfen und in welchem Maß.

Wenn Sie Ihre Spielwelt noch ein wenig realistischer und lebendiger gestalten wollen, finden Sie auf Seite 167 Möglichkeiten zur Ausgestaltung des Lernens und Steigerns: So kann ein Held einen Lehrmeister aufsuchen, um für teures Geld Unterricht zu erhalten, oder aber die Helden unterrichten sich gegenseitig. Natürlich steht es auch jedem Helden offen, einfach so lange zu üben, bis er seine Fähigkeiten perfektioniert hat.

STEIGERUNG VON GABEN UND ÜBERNATÜRLICHEN BEGABUNGEN

Gaben sind seltene 'übernatürliche' Talente, Fähigkeiten oder Fertigkeiten, über die ein Held von Geburt an verfügen muss und die er nicht nach Belieben 'aktivieren' kann. (Sprich: Der Spieler muss eine Gabe bereits bei der Generierung des Helden als *Vorteil* erworben haben, siehe *Wege der Helden*, Seite 244ff.) Eine *Übernatürliche Begabung* ist eine 'angeborene Zauberfertigkeit', die nur Helden mit dem Vorteil *Viertelzauberer* offen steht und die ähnlich wie ein Zauber gehandhabt wird (siehe *Wege der Zauberei*). Auch eine *Übernatürliche Begabung* muss bereits zu Spielbeginn gewählt werden. Da es sich bei Gaben um übernatürliche Fähigkeiten handelt, kann es unter Umständen sein, dass ein Held nach einem speziellen Abenteuer plötzlich ungeahnte Kräfte in sich wachsen spürt: Per Meisterentscheid und Gruppenkonsens ist es möglich, *Gaben* auch später im Spiel zu erwerben (vergleiche auch Seite 169). Die anfallenden Kosten bleiben ein Meisterentscheid.

Der Maximalwert einer Gabe oder Übernatürlichen Begabung kann so viele Punkte betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden (Talent- oder Zauber-)Probe beteiligten Eigenschaft +3.

STEIGERUNGSFAKTOREN DER GABEN UND ÜBERNATÜRLICHEN BEGABUNGEN

Jede Gabe oder Übernatürliche Begabung, die ein Held besitzt, kann wie ein Talent gesteigert werden, wobei die Kosten immer in der **Spalte F** zu finden sind. Selbst wenn die Übernatürliche Begabung einem Zauber entspricht, der eine niedrigere Komplexität hat, muss der Viertelzauberer immer die Kosten aus Spalte F entrichten.

Eine Aktivierung von Gaben oder Übernatürlichen Begabungen ist in der Regel nur bei der Heldengenerierung möglich.

STEIGERUNG DER EIGENSCHAFTEN

Eigenschaften sind nur in bestimmtem Rahmen trainierbar: Es ist schwierig, sie anzuheben, und irgendwo hat die Natur eine Grenze gesetzt, die es verbietet, dass aus einem kränklichen Stubenhocker ein muskelbepackter Eisenstangenverbieger wird.

Der Maximalwert einer Eigenschaft beträgt das **Andershalbfache** des Werts, den der Held nach Abschluss der Generierung in der entsprechenden Eigenschaft aufweist. Wer also – nach Einrechnung aller Punkte aus den Veränderungen durch Rasse und Kultur und nach Berücksichtigung der Vor- und Nachteile *Herausragende* bzw. *Miserable* Eigenschaft – einen MU-Wert von 9 aufweist, darf diesen im späteren Abenteuerleben auf maximal 14 anheben ($9 \times 1,5 = 13,5$; gerundet auf 14). Jemand, der schon mit außergewöhnlichen Werten startet, kann also durchaus übermenschliche Werte erreichen (wenn er bereit ist, die entsprechende AP-Anzahl zu investieren).

STEIGERUNGSFAKTOREN FÜR EIGENSCHAFTEN

Eigenschaften werden immer nach **Spalte H** gesteigert; Veränderungen der Spalte durch Lehrmeister und Selbststudium (siehe Seite 167) sind nicht möglich. In sehr seltenen Fällen (ein halbes Jahr Zwangsarbeit im Steinbruch, eine überstandene einjährige Kampagne in den Schwarzen Landen, eine mehrwöchige Disputation mit einem alten Drachen oder einem Erzmagus) kann der Spielleiter nach entsprechenden Anstrengungen eine *Spezielle Erfahrung* für die Steigerung einer Eigenschaft vergeben (in den o.g. Beispielen wären dies KK, MU bzw. KL).

GEÄNDERTE EIGENSCHAFT

MU
KL
IN
CH
GE
FF
KO
KK

EVENTUELL BETROFFENER WERT

AuP, AT-Basis, INI-Basis, MR, AsP
MR
PA-Basis, FK-Basis, INI-Basis, AsP
AsP
AuP, AT-Basis, PA-Basis, INI-Basis
FK-Basis
LeP, AuP, MR
LeP, AT-Basis, PA-Basis,
FK-Basis, TP-Zuschlag, Tragkraft

Für die Berechnung der Steigerungskosten wird stets der aktuelle Wert der Eigenschaft zu Rate gezogen, unabhängig davon, ob darin Rassen- und Kultur-Boni, Vor- oder Nachteile eingerechnet sind.



Ein hünenhafter Thorwaler mit KK 18 (davon 1 Punkt aus der Rasse Thorwaler und 1 Punkt aus dem Vorteil Herausragende Eigenschaft) benötigt 550 AP, um seine Körperkraft auf 19 zu steigern.

Wenn sich die Werte einer Eigenschaft ändern, kann es gut sein, dass sich daraus abgeleitete Werte ändern, so dass Sie in diesem Fall stets nachrechnen sollten, ob sich etwas geändert hat.

STEIGERUNG VON LEBENSENERGIE UND AUSDAUER

Üblicherweise steigen die Lebensenergie und die Ausdauer nur dann, wenn sich die dazugehörigen Grundeigenschaften ändern (siehe oben), jedoch ist es möglich, durch besonders rigorose Übungen oder die Entbehrungen eines Abenteuerlebens noch weitere Punkte zusätzlich zu erwerben. Bei diesen Werten ist eine Spaltenverschiebung durch Selbststudium oder Lehrmeister nicht möglich,

durch Spezielle Erfahrung sehr selten. Der Zeitaufwand beim Steigern entspricht dem von Talenten: eine Zeiteinheit pro aufgewendetem AP.

Die hier genannten maximal zu erwerbenden Punkte gelten zusätzlich zu den Punkten aus den jeweiligen Vorteilen *Ausdauernd* und *Hohe Lebenskraft* (die ja nur zu Beginn des Spiels gewählt werden dürfen) und zu den Punkten, die der Held durch Rasse, Kultur und/oder Profession erhalten hat. Die Kostenberechnung für die hier genannte Zukaufmethode beginnt bei einem Wert von 0 Punkten.

Der Maximalwert an Lebensenergie, den ein Held zu seinem Grundwert 'hinzukaufen' kann, beträgt die Hälfte seines KO-Werts. Der Maximalwert an Ausdauer, den ein Held zu seinem Grundwert 'hinzukaufen' kann, beträgt soviel wie sein voller KO-Wert.

STEIGERUNGSFAKTOREN VON LeP UND AuP

Die Kosten für die Steigerung von Lebensenergie entspricht der **Spalte H** in der SKT, bei Ausdauer ist es die **Spalte E**. Hierbei wird nicht der durch die Steigerung angestrebte LE-/AU-Gesamtwert zugrundegelegt, sondern nur die angestrebte Gesamtmenge der *zugekauften* Punkte.



Um also zwei LeP zum Grundvorrat addieren zu können, müssen 51 Abenteuerpunkte aufgewendet werden ($16 + 35$), egal, ob der Held den Vorteil Hohe Lebenskraft oder Boni aus Rasse, Kultur oder Profession besitzt. Um einen dritten Punkt hinzuzählen zu können, sind 60 AP nötig, für einen vierten 85 usw.

VERBESSERUNG DER MAGIERESISTENZ

Der Grundwert der Magieresistenz berechnet sich ja aus $(MU + KL + KO) / 5$ plus Modifikationen nach Rasse, Kultur und Profession plus eventuelle MR-Veränderungen aus dem Vorteil *Hohe Magieresistenz* oder dem Nachteil *Niedrige Magieresistenz*.

Um gegenüber Beherrschungs- und Einflusszaubern oder beim Kontakt mit feindlich gesonnenen Geistern nicht völlig hilflos dazustehen, empfiehlt es sich, bisweilen die geistige Widerstandskraft zu verbessern. Folgende Methoden sind hierbei möglich:

- ☞ die Verbesserung des Grundwerts durch Steigerung der Eigenschaftswerte Mut, Klugheit oder Konstitution.
- ☞ der Abbau des eventuell vorhandenen Nachteils *Niedrige Magieresistenz*. Dies erfordert den Einsatz von 200 AP pro vorhandenem Punkt niedriger MR.
- ☞ der Kauf zusätzlicher MR-Punkte über den Basiswert von $(MU + KL + KO) / 5$ plus Modifikationen hinaus.
- ☞ der Erwerb der Sonderfertigkeiten *Aurapanzer*, *Eiserner Wille I/II* und *Gedankenschutz*

Der Maximalwert an Magieresistenz, den ein Held zu seinem Grundwert hinzukaufen kann, beträgt die Hälfte seines MU-Werts.

STEIGERUNGSKATEGORIE VON MR

Magieresistenz wird immer nach **Spalte H** gesteigert; Veränderungen der Spalte durch Lehrmeister und Selbststudium (siehe Seite 167) sind nicht möglich, solche durch Spezielle Erfahrung extrem selten. Hier gilt genauso wie bei Lebensenergie und Ausdauer, dass nicht die angestrebte Gesamt-MR die Zeile in der SKT angibt, sondern nur die angestrebte Menge der *zugekauften* MR-Punkte.

ERWERB VON SONDERFERTIGKEITEN

Es gibt einige Tricks und Kniffe, die üblicherweise nur an Mitglieder der eigenen Zunft, Gilde, Kriegerakademie, Magierschule etc. weitergegeben werden. Diese *Sonderfertigkeiten* (SF) können demzufolge auch fast ausschließlich bei Lehrmeistern erlernt oder sich von Held zu Held beigebracht werden. Sie kosten feste AP-Beträge, die unter Umständen je nach Vorleben des Helden gesenkt (selten einmal auch erhöht) sein können.

Diese Umstände sind entweder

- ☞ Vorkenntnisse des Helden in verwandten Bereichen (die Verbilligung ist dann bei der jeweiligen SF angegeben) oder
- ☞ eine Ausbildung in den Grundlagen der Sonderfertigkeit im Rahmen der Profession (bei Kultur oder Profession dann als *Verbilligte Sonderfertigkeit* angegeben; die AP-Kosten werden halbiert) oder
- ☞ eine *Akademische Ausbildung*, die einem den grundsätzlichen Umgang mit verwandten Wissensgebieten erleichtert (AP-Kosten für bestimmte, ausgewählte Sonderfertigkeiten um 25 % verbilligt) oder
- ☞ der Erwerb einer *Speziellen Erfahrung* für diese Sonderfertigkeit (selten; halbiert die AP-Kosten) oder
- ☞ kulturelle oder professionelle Tabus, die das Erlernen einer Sonderfertigkeit erschweren (AP-Kosten der SF um 50 % erhöht).

Die Verbilligungen sind kumulativ – erhält ein Held also eine Spezielle Erfahrung für eine ohnehin schon verbilligte SF, sinken die Kosten auf 25 %.

Die Lerndauer in Zeiteinheiten beträgt üblicherweise ein Fünftel der angegebenen AP oder wird bei der Sonderfertigkeit entsprechend genannt.

EINIGE MEISTERHINWEISE HIERZU:

☞ Sonderfertigkeiten haben eine Verbreitung, die angibt, wie bekannt eine SF in Aventurien ist. Ein Wert von 7 bedeutet, dass es sich quasi um 'Allgemeinbildung' handelt, während eine Verbreitung von 1 besagt, dass diese SF nur von vielleicht maximal einem halben Dutzend Personen in ganz Aventurien erlernt werden kann.

☞ Sonderfertigkeiten mit einer Verbreitung von 6 oder 7 sind so weit verbreitet, dass man sie quasi durch Zuschauen erlernen kann. Hier können Sie nach entsprechenden Erfahrungen der Helden einen Erwerb ohne Lehrmeister zulassen.

☞ Die Sonderfertigkeiten *Geländekunde*, *Ortskenntnis* und *Kulturrkunde* können Sie Helden zugänglich machen, wenn diese über einen längeren Zeitraum Abenteuer in einer bestimmten Region, an einem bestimmten Ort oder im Umfeld einer bestimmten Kultur erlebt haben, auf die diese Sonderfertigkeiten anwendbar sind; dazu ist kein besonderer Lehrmeister vonnöten, und bei besonders langem und / oder intensivem Aufenthalt können Sie den Erwerb auch verbilligen. Ähnlich können Sie bei der SF *Akklimatisierung* vorgehen, auch wenn der benötigte Zeitraum deutlich länger ist.

☞ Die Sonderfertigkeiten der *Talentspezialisierung* (auch solche im Kampf) sollten jedem Helden, der einen genügend hohen TaW vorweisen kann, prinzipiell zugänglich sein. Sie erfordern nicht zwingend einen Lehrmeister, der diese Spezialisierung beherrscht, sind aber ohne einen solchen nur zu doppelten Kosten zu erwerben.

☞ Etliche Professionen bringen Lernerleichterungen für Kampf-Sonderfertigkeiten (die oben erwähnten *Verbilligten Sonderfertigkeiten*), und es ist nur normal, wenn diese Helden die entsprechenden Sonderfertigkeiten schnell erlernen wollen. Gerade das Akademiewesen (oder einzelne Abgänger von Akademien) bietet auch gute Möglichkeiten, diese Sonderfertigkeiten zu üben. Legen Sie einem solchen Vorhaben also nicht unnötig Steine in den Weg.

☞ Die Sonderfertigkeit *Berufsgeheimnis* erfordert zwingend einen Lehrmeister, der das betreffende Geheimnis bereits kennt. Beispiele von solchen Berufsgeheimnissen finden Sie bei der Beschreibung der Sonderfertigkeit (siehe Seite 41).

☞ Beachten Sie, dass bestimmte Sonderfertigkeiten nur und ausschließlich von Personen erlernt werden können, die entweder in einem gewissen Maße magisch begabt (als Viertel-, Halb- oder Vollzauberer) sind oder ihr Leben einer Gottheit geweiht haben.



DIE VERSCHIEDENEN LERNMETHODEN

Wie bereits erwähnt, gibt es verschiedene Methoden, sich in Talenten, Gaben, Eigenschaften etc. zu verbessern: Üblich sind *Spezielle Erfahrungen*, *Lehrmeister*, *Gegenseitiges Lehren* und *Selbststudium*. Während die Speziellen Erfahrungen zu den DSA-Grundregeln gehören, handelt es sich bei den anderen drei Lernmethoden um optionale Regeln, bei denen Sie entscheiden können, ob Sie sie benutzen wollen.

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Talente, die im Verlauf eines Abenteuers häufig angewendet wurden – in vorgefertigten Abenteuern finden Sie am Ende des Szenarios eine Auflistung – oder die (nach Meisterentscheid) besonders geübt werden konnten, erhalten eine Markierung als *Spezielle Erfahrungen*. (Siehe auch die Anmerkungen auf Seite 162.)

Diese Talente können nach dem Abenteuer (oder während einer angemessenen Pause im Abenteuer) sofort und ohne Zeit- und finanziellen Aufwand um einen Punkt gesteigert werden, wobei für die AP-Kosten dieser Steigerung die nächst leichtere (linke) Spalte der Steigerungskostentabelle verwendet wird als üblich.



Wenn ein Held nach einer schwierigen Bergtour eine Spezielle Erfahrung erhält, darf er die nächste Steigerung seines Klettern-Talents zu den Kosten aus Spalte C durchführen.

Die Markierung bei dem gesteigerten Talent wird dann ausradiert. Ein Held kann nie über mehrere Spezielle Erfahrungen in dem gleichen Talent verfügen. Er sollte sich also beeilen, die entsprechende Steigerung bald auszuführen, damit er die Markierung ausradiert, denn erst dann ist Platz für eine neue Spezielle Erfahrung in diesem Talent. Wenn eine Spezielle Erfahrung nicht in angemessener Zeit genutzt wird, kann der Meister entscheiden, dass sie verfällt. Dann wird die Markierung von dem Heldenbogen genommen, ohne dass sie zu einer Kostenreduzierung beigetragen hat.

Sonderfall: Wenn ein Held sich eine Spezielle Erfahrung in einem Spezial-Talent verdient, von dem er noch überhaupt keine Ahnung hat (das also noch nicht aktiviert ist), kann er das Talent zu reduzierten AP-Kosten aktivieren (eine Spalte weiter links in der Tabelle); auch hierfür muss er keine Zeit und kein Gold aufwenden. Selbst die Steigerung eines negativen TaW ist durch Spezielle Erfahrungen erleichtert.

Um eine Spezielle Erfahrung bei einem Talent zu vermerken, das bisher noch nicht auf dem Heldenbogen steht, kann es dort auch schon dann eingetragen werden, wenn der Spieler noch keine AP aufgewendet hat, um es zu aktivieren. Dann erhält es als TaW jedoch eine eingeklammerte 0, und wie bei nicht aktivierten Talenten üblich kann keine Probe darauf abgelegt werden.

OPTIONAL: LEHRMEISTER

Die beste Methode, ein Talent zu erlernen, ist der Besuch eines *Lehrmeisters*: eines Spezialisten auf seinem Gebiet. Häufig handelt es sich dabei um 'Abenteurer im Ruhestand', aber auch andere Berufsgruppen (Söldner, Fährtensucher, Wundärzte) geben ihr Wissen an künftige Generationen weiter. Lehrmeister sind bei weitem nicht für alle Talente typisch oder auch nur vorhanden – bedenken Sie, dass viele aventurische Handwerkerzünfte oder auch Gelehrtenzirkel ihr Wissen eifersüchtig hüten und nur dann bereit sind, einem Helden etwas beizubringen, wenn sie dafür nicht nur mit blinkendem Gold, sondern auch mit Gegenleistungen entlohnt werden.

Der Lehrmeister muss in *Lehren* und dem gelehrten Talent mindestens TaW 7 haben, in letzterem zudem einen um mindestens 3 Punkte höheren TaW als sein Schüler. Des weiteren sind regelmäßiger Unterricht (zumindest 10 Zeiteinheiten pro Woche) sowie entsprechende Lehrmaterialien erforderlich (bei etablierten Lehrmeistern alles selbstverständlich).

AP-Aufwand: Die Steigerung kostet so viele Abenteuerpunkte wie in der

SKT in der nächst leichteren (linken) Spalte angegeben. Bei besonders erfahrenen Lehrmeistern (TaW *Lehren* 15 und mehr) erhält der Schüler außerdem eine zusätzliche Spezielle Erfahrung im gelehrten Talent (wird um mehr als einen Punkt gesteigert, erhält er trotzdem nur eine SE).

Der **Zeitaufwand** entspricht auch hier einer Zeiteinheit pro aufgebrachtem Abenteuerpunkt. Durch die Senkung der AP-Kosten sinkt auch die benötigte Zeit. (Das Anwenden der SE kostet keine Zeit.)

Kosten: Als Faustformel können Sie hier für die Entlohnung eines Lehrmeisters so viele Heller rechnen, wie der in der Tabelle angegebenen Wert der AP-Kosten mal dem *Lehren*-Wert des Lehrmeisters beträgt. Besonders erfahrene Lehrmeister (ab TaW 15) sind allerdings sehr selten und sehr teuer – sie verlangen mindestens das Doppelte. Talente, die besonders selten oder riskoreich sind und deren Weitergabe mit hohem Materialaufwand verbunden ist, können die Kosten ebenfalls schnell vervielfachen.

OPTIONAL: GEGENSEITIGES LEHREN UND LERNEN

Die Helden selbst sind natürlich ebenfalls unterschiedlich erfahren auf den verschiedensten Gebieten, und es ist natürlich durchaus möglich, dass sie sich nicht nur darüber unterhalten, wie aufregend doch der Besuch beim Grafen oder der Kampf gegen die Räuber war, sondern vielleicht gibt die Baronstochter zum Besten, in wie viele 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 früher hätte bemerken können. Aus solchen Gesprächen kann es auch ein Nutzen für den Talentwert (in obigem Fall: in *Etikette* bzw. *Fährtensuchen*) erwachsen.

Auch beim gegenseitigen Lehren und Lernen muss es einen erklärten Lehrer und einen Schüler geben. Erfüllt er oben genannte Bedingungen, gilt der lehrende Held als *Lehrmeister*. Andernfalls muss der Lehrende zumindest einen TaW *Lehren* von 3 und im gelehrten Talent einen TaW 7 (sowie einen höheren TaW als der Schüler) aufweisen, und ihm muss außerdem eine *Lehren*-Probe gelingen (vermutlich wegen der Umstände erschwert), bei deren Misslingen er einen neuen Unterrichtsansatz suchen muss, was 1W6 Tage dauert.

AP-Aufwand: Die Steigerung eines Talents durch einen kundigen Gefährten kostet so viele Abenteuerpunkte wie in der SKT angegeben.

Der **Zeitaufwand** entspricht wiederum einer Zeiteinheit pro AP. Wir gehen davon aus, dass reisende Helden nur etwa eine Zeiteinheit pro Tag Zeit für gegenseitiges Lehren und Lernen zur Verfügung haben, aber es kann natürlich auch mehr sein – weil sie z.B. auf die Genesung eines Gefährten warten müssen.

Kosten: Üblicherweise wird ein Held von einem Gefährten keine Bezahlung verlangen – aber man weiß ja nie ...

OPTIONAL: SELBSTSTUDIUM

Wenn man genügend Zeit hat (dafür aber wenig Geld), empfiehlt sich das Selbststudium, das aus täglichen Übungen, dem Lernen nach der Methode 'Versuch und Irrtum', Bibliotheksbesuch und/oder Disputen mit Gleichgesinnten besteht – eine durchaus verbreitete Methode.

AP- und Zeitaufwand: Um ein Talent im Selbststudium zu steigern, werden mehr Abenteuerpunkte benötigt, als in der SKT angegeben: Sehen Sie in der nächstschwereren (rechten) Spalte nach. Um Talente über einen TaW von 10 hinaus zu steigern, müssen Sie sogar die Kosten aus der Spalte zwei weiter rechts verwenden. Auch für das Selbststudium benötigt man so viele Zeiteinheiten, wie AP aufgewendet werden.

Kosten: üblicherweise keine (von eventuellen Bibliotheksgebühren vielleicht abgesehen), aber wenn man den lieben langen Tag nichts anderes macht, als sich in Talenten zu schulen, kann man natürlich kaum Silbertaler verdienen gehen. Man muss aber derweil sehr wohl welche ausgeben.



DIE STEIGERUNGSKOSTEN-TABELLE (SKT)

ABENTEUERPUNKTE

Spalte	A*	A	B	C	D	E	F	G	H
Faktor	1	1	2	3	4	5	8	10	20
-3 / (-3)	5	5	10	15	20	25	40	50	100
-2 / (-2)	5	5	10	15	20	25	40	50	100
-1 / (-1)	5	5	10	15	20	25	40	50	100
(0)	5	5	10	15	20	25	40	50	100
Akt. / 0	5	5	10	15	20	25	40	50	100
1	1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	1	2	4	6	7	9	14	18	35
3	1	3	6	9	12	15	22	30	60
4	2	4	8	13	17	21	32	42	85
5	4	6	11	17	22	28	41	55	110
6	5	7	14	21	27	34	50	70	140
7	6	8	17	25	33	41	60	85	165
8	8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	11	13	25	38	50	65	95	125	250
11	12	14	28	43	55	70	105	140	280
12	14	16	32	47	65	80	120	160	320
13	15	17	35	51	70	85	130	175	350
14	17	19	38	55	75	95	140	190	380
15	19	21	41	60	85	105	155	210	410
16	20	22	45	65	90	110	165	220	450
17	22	24	48	70	95	120	180	240	480
18	24	26	51	75	105	130	195	260	510
19	25	27	55	80	110	135	210	270	550
20	27	29	58	85	115	145	220	290	580
21	29	31	62	95	125	155	230	310	620
22	31	33	65	100	130	165	250	330	650
23	32	34	69	105	140	170	260	340	690
24	34	36	73	110	145	180	270	360	720
25	36	38	76	115	150	190	290	380	760
26	38	40	80	120	160	200	300	400	800
27	40	42	84	125	165	210	310	420	830
28	42	44	87	130	170	220	330	440	870
29	43	45	91	135	180	230	340	460	910
30	45	47	95	140	190	240	350	480	950
31+	48	50	100	150	200	250	375	500	1.000

A*: nur durch spezielle Erleichterungen verfügbar

A: (fast alle) Sprachen und Schriften der eigenen Sprachfamilie

B: Gesellschaftliche Talente, Naturtalente, Wissenstalente, Handwerkliche Talente, die meisten Sprachen und Schriften aus einer fremden Sprachfamilie, besonders komplexe Sprachen und Schriften der eigenen Sprachfamilie

C: einige Waffentalente (Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere), besonders komplexe Sprachen aus einer fremden Sprachfamilie

D: Körperliche Talente, einige Waffentalente (Belagerungswaffen, Blasrohr, Diskus, Dolche, Hiebwaren, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandflegel, Zweihand-Hiebwaren), Ritualkenntnis Alchimisten, Ritualkenntnis Scharlatane

E: einige Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaren, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, Zweihand-schwerter/-säbel), Ausdauer, Ritualkenntnis aus eigener Repräsentation (Ausnahme: Alchimisten und Scharlatane)

F: Gaben, Übernatürliche Begabungen, Liturgiekenntnis

G: Astralenergie, Ritualkenntnis aus fremder Repräsentation

H: Eigenschaften, Lebensenergie, Magieresistenz

Beachten Sie hierbei, dass sich durch bestimmte Bedingungen wie den Vorteil einer *Begabung* oder den Nachteil einer *Unfähigkeit* die Kategorie eines Talents ändern kann.

Die Abkürzung 'Akt.' steht für die 'Aktivierungskosten', also die Zahl von Abenteurpunkten, die man benötigt, um sich in einem Talent, von dem man bislang noch überhaupt keine Ahnung hatte, Grundkenntnisse zu verschaffen (es mit einem TaW von 0 auf den Charakterbogen schreiben zu dürfen, siehe Seite 16). Nur in Ausnahmefällen können Talentwerte einen negativen Wert haben, in diesem Fall gelten für die Steigerungen die entsprechenden Zeilen (siehe oben). Basistalente müssen nicht aktiviert werden, unabhängig davon, ob sie einen negativen, positiven oder TaW 0 haben.

ABBAU VON NACHTEILEN

Die meisten *körperlichen* und *geistigen* Nachteile, die einem Helden bei seiner Erschaffung mitgegeben wurden, können im Lauf seines Abenteuerlebens nur mittels magischer Methoden oder durch extremen Aufwand wieder aufgehoben werden. Empfehlenswert sind hier **AP-Kosten in Höhe des Hundertfachen des GP-Wertes**. Um den *Nachteil Krankheitsanfällig* (–7 GP) durch entsprechende Anstrengungen wieder loszuwerden, wären also 700 AP erforderlich. Ob ein Nachteil überhaupt abgebaut werden kann, liegt in der Hand des Meisters. *Gesellschaftliche* Nachteile (wie *Gesucht* oder *Schulden*) können und sollten im Lauf des Heldenlebens durch Rollenspiel, entsprechende Erfahrungen und den Einsatz von (Geld-)Mitteln im Spiel abgebaut werden. Es ist nicht vorgesehen, sie mittels Abenteuerpunkten 'wegzukaufen'. Der Meister sollte es den Helden jedoch nicht zu einfach machen, diese Nachteile loszuwerden – es sollte vielmehr das Ergeb-

nis intensiver Bemühungen sein, die sich über mehrere Abenteuer hinweg ziehen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Nachteilen können *Schlechte Eigenschaften* im Laufe des Spiels stückweise vermindert werden, und zwar im 'Selbststudium', als 'Spezielle Erfahrung' (üblicherweise) oder bei einem 'Lehrmeister' (der in Aventurien nicht Psychotherapeut, sondern Seelenheilkundiger heißt). Hier gelten Kosten in Höhe des 50-fachen GP-Werts (für den Fall der *Speziellen Erfahrung*, sprich einer einschneidenden Konfrontation mit der Schlechten Eigenschaft): Um also *Meeresangst* um 1 Punkt zu senken, sind 50 AP erforderlich, für *Dunkelangst* sind es 100 AP. Im Selbststudium müssen die anderthalbfachen Kosten bezahlt werden. Die Behandlung Schlechter Eigenschaften durch einen Seelenheilkundigen ist kompliziert und risikoreich und wird bei der Beschreibung des Talents *Heilkunde Seele* auf Seite 36 abgehandelt.

SPÄTERER ERWERB VON VOR- UND NACHTEILEN

Eigentlich – das heißt: im Sinne dieses Generierungssystems – ist es nur zum Zeitpunkt der Generierung möglich, für einen Helden Vor- und Nachteile zu erwerben. Um sich später punktuell zu verbessern, sind die Sonderfertigkeiten gedacht.

Nun ist es aber so, dass ein Held natürlich durch seine Taten durchaus Vorteile erwerben kann, sei es, dass er geadelt wird, von Feen zum Freund erklärt und dergleichen mehr. Ebenso (eigentlich sogar häufiger) kann es geschehen, dass der Held einen Nachteil erhält; gesucht, eine Angst vor einer bestimmten Sache oder schlimmstenfalls der Verlust eines Körperteils. Solche Veränderungen rühren aber stets aus rollenspielerischen Aktionen her, und kosten oder bringen keine Abenteuerpunkte: Eine Erhebung zum Edlen 'kostet' eine abenteuerliche Tat, aber keine AP, und der Verlust eines Auges ist zwar eine besondere Erfahrung, die aber nicht 'mit Punkten aufzuwiegen ist'.

Einige Vorteile sind aber durchaus so ausgelegt, dass es möglich ist, sie im späteren Heldenleben durch eigene Anstrengung gezielt

zu erwerben, sprich: konkret auf bestimmte Kenntnisse und Fähigkeiten hinzuarbeiten, die einem dann in bestimmten Situationen Vorteile einbringen. Und dies wiederum ist die Methode, wie auch Sonderfertigkeiten erworben werden. Sie können daher, wenn Sie sich in der Gruppe darauf einigen, bestimmte Vorteile auch zum späteren Erwerb zulassen. Die Kosten hierfür betragen das 50-fache der GP-Kosten in Abenteuerpunkten. Mögliche Vorteile als Sonderfertigkeiten sind: *Astrale Regeneration*, *Ausdauernder Zauberer*, *Eisenauffine Aura*, *Eisern*, *Entfernungssinn*, *Feste Matrix*, *Guter Ruf*, *Gutes Gedächtnis*, *Immunität gegen einzelnes Gift*, *Immunität gegen einzelne Krankheit*, *Resistenz gegen einzelnes Gift*, *Soziale Anpassungsfähigkeit*, *Verbindungen*, *Wohlklang*, *Zäher Hund*. Sie sollten den Erwerb dieser 'Vorteile als Sonderfertigkeiten' auf jeden Fall an Eigenschafts-Vorbedingungen koppeln (z.B. KO 15 für *Eisern*) und einen entsprechenden Zeitaufwand veranschlagen. Die meisten magischen Sonderfertigkeiten erfordern darüber hinaus einen Lehrmeister.

ERFAHRUNG UND STEIGERUNG FÜR ZAUBERER

Während viele andere Aventurier leben und dabei lernen, leben speziell Zauberkundige, *um* zu lernen – das Ansammeln von (praktischem, theoretischem oder gar esoterischem) Wissen ist für fast alle aventurischen Zauberer erklärter Teil ihres Lebenszwecks. Entsprechend können magisch begabte Charaktere – nebst der Steigerung ihrer weltlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten – weitere Werte verbessern. Grundsätzlich gilt auch für Zauberer das, was auf den vorhergehenden Seiten zum Steigern ihrer weltlichen Fähigkeiten gesagt wurde.

Es sei hier noch einmal betont, dass ein Held nur dann magische Fertigkeiten erwerben und verbessern kann, wenn er eine grundsätzliche Kenntnis magischer Zusammenhänge besitzt und er in der Lage ist, die astralen Kräfte zu speichern, zu formen und zu lenken. Dazu ist es nötig, dass der Held einen der Vorteile *Viertelzauberer*, *Halbzauberer* oder *Vollzauberer* besitzt, die sich ausdrücklich nur zum Zeitpunkt der Generierung und nicht im späteren Heldenleben wählen lassen.

STEIGERUNG DER ZAUBERFERTIGKEITEN

Genau wie bei Talenten wird die Erfahrung im Umgang mit einem Zauber in Punkten gemessen, und ebenso wie bei Talenten gilt, dass

es umso schwerer ist, einen Zauber zu verbessern, je genauer man sich schon mit ihm auskennt. Auch bei Zaubern gilt die Grundlage, dass man einen Spruch leichter erlernt oder verbessert, wenn man ihn unter kundiger Anleitung beigebracht bekommt oder wenn man ihn häufig anwendet.

Spieltechnisch heißt dies Folgendes: Zauberfertigkeiten werden gemäß der Steigerungskostentabelle (SKT, siehe Seite 168) gesteigert. Für die Steigerung von Zauberfertigkeiten werden umso mehr Abenteuerpunkte verbraucht, je höher der gewünschte Zauberfertigkeitwert und je größer die Lernschwierigkeit des Zaubers ist. Es wird also nachgesehen, auf welchen Wert (Zeile) ein Zauber einer bestimmten Lernschwierigkeit (Spalte) gesteigert werden soll.

Diese **Lernschwierigkeit** eines Zauberspruchs ergibt sich aus folgenden Faktoren:

 der **Komplexität des Zaubers**: Die Grund-Komplexität eines Zaubers reicht von A für sehr einfach verständliche und auszuführende Zauber bis F für extrem komplizierte oder extrem machtvoll und schwer zu kontrollierende Zauber.



ZAUBERBÜCHER

In der **Magischen Bibliothek** in **Wege der Zauberei** finden Sie Dutzende von Büchern, die sich mit Zauberei befassen, und etliche von ihnen sind ausdrücklich als Lehrbücher gehalten, um daraus Zauber zu erlernen, Zauberkünste zu verbessern oder Zusammenhänge zu erkennen (der elementare Vorteil der gildenmagischen Repräsentation). Das heißt spieltechnisch nicht mehr und nicht weniger als dass ein solches Buch als **Lehrmeister** fungieren kann. Dazu einige Anmerkungen an dieser Stelle:

Grundsätzlich benötigt man einige Voraussetzungen um (spieltechnischen) Nutzen aus einem Buch ziehen zu können: Zum einen kann es sein, dass ein bestimmtes Verhältnis komplexer Zusammenhänge oder eine gewisse Willensstärke gefordert sind (MU-, KL-, IN-Mindestwerte), zum anderen ist eventuell Vorwissen in bestimmten Bereichen notwendig (TaW- oder ZiW-Mindestwerte).

Wenn in einem Buch eine **Thesis** niedergelegt ist, so kann sie vom Leser aktiviert werden, als hätte er sie von einem Lehrmeister beigebracht bekommen. Die Thesis kann von unterschiedlicher Qualität sein, die dann als 'SPRUCHNAME (Qualität)' angegeben ist. Bis zu diesem Wert kann das Buch als Lehrmeister für diese Thesis dienen; darüber hinaus ist Selbststudium oder ein echter Lehrmeister erforderlich.

Bei einem Buch eventuell angegebene **Lernhilfen** gelten bei einzelnen Zaubern als Spezielle Erfahrung und erleichtern so die Steigerung eines bestimmten ZiW um eine Spalte.

Einige Bücher enthalten die Grundlagen bestimmter Ritual-Sonderfertigkeiten, die 'nach Textbuch' erlernt werden können; sehr selten einmal finden sich auch Boni (ein Lehrmeister-Äquivalent oder eine Spezielle Erfahrung) auf weltliche Talente.

Dazu kommen, je nach Buch, noch besondere Informationen wie Wahre Namen von Dämonen, Rezepte für Tränke oder Thesen für Artefakte und dergleichen, die sich meist ebenfalls in Lernerleichterungen dieser Sonderfertigkeiten ausdrücken.

In seltenen Fällen kann die erfolgreiche **Erstlektüre** eines besonders komplexen, erschreckenden oder gar gefährlichen Buches eine Erfahrung für sich sein, die dem Leser dann auch Erfahrungspunkte einbringt.

Und zuletzt die Haken der Angelegenheit: Diese Vorteile beziehen sich fast ausschließlich auf Zauber und Rituale der gildenmagischen Repräsentation; außerdem kostet die Lektüre eines Buches natürlich ebenfalls Zeit und man kann es verlieren, ehe man es zu Ende gelesen hat ...

die Ausbildung, die ein Zauberer im entsprechenden Spruch von Kindesbeinen an erhalten hat: Ein **Hauszauber** eines Magiebegabten kann um eine Spalte erleichtert erlernt werden.

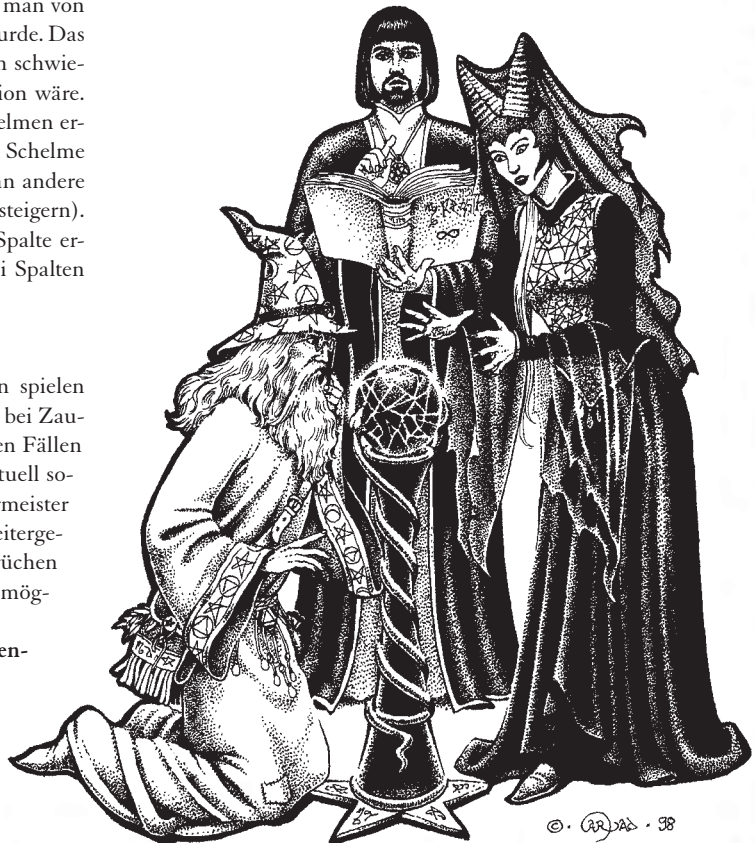
der **Repräsentation des Zaubers**: Manche Zauber liegen nur in der Repräsentation einer einzelnen magischen Tradition vor; dennoch ist es nicht ausgeschlossen, dass ein Elf einen Magierspruch oder ein Magier einen Druidenzauber erlernt – hier spricht man von einem Zauber, der in einer fremden Repräsentation erlernt wurde. Das Aktivieren und Steigern solcher Zauber ist um zwei Spalten schwieriger (2 Spalten nach rechts), als es in eigener Repräsentation wäre. Ausnahmen hierzu sind Schelme und Scharlatane: Bei Schelmen erfolgt die Verschiebung jeweils um drei Spalten (sowohl wenn Schelme Sprüche aus fremder Repräsentation erlernen, als auch wenn andere Zauberkundige Sprüche in schelmischer Repräsentation steigern). Scharlatane erlernen Gildenmagier-Sprüche nur um eine Spalte erschwert (und umgekehrt) und Schelmen-Sprüche um zwei Spalten (und umgekehrt).

DIE LERNMETHODEN

Wenn Sie mit den unterschiedlichen Lernmethoden spielen (siehe Seite 167), dann können Sie diese Regeln auch bei Zaubern einsetzen. Sogar ein Zauberbuch (oder in seltenen Fällen ein spezielles Artefakt einer anderen Traditionen, eventuell sogar ein Ort) kann hierbei als **Lehrmeister** gelten. Ein Lehrmeister kann einen Spruch natürlich nur in der Repräsentation weitergeben, in der er ihn beherrscht. **Selbststudium** ist bei Zaubersprüchen in fremder Repräsentation nur bis zu einem ZiW von 10 möglich.

Der Maximalwert einer Zauberkunst in eigener Repräsentation kann so viele ZiP betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Zaubersprobe beteiligten Eigenschaft, plus 3 (bei einer Begabung plus 5). Bei Zaubern aus fremder Tradition gilt als Maximalwert der Wert der **niedrigsten** an der Zaubersprobe beteiligten Eigenschaft (ohne weitere Zuschläge).

Der Zeitbedarf für die Steigerung von Zauberkünsten beträgt halb so viele Zeiteinheiten, wie Abenteurpunkte benötigt werden. Es ist also nicht so aufwendig, einen Zauber zu lernen, wie ein gesamtes Talent mit seiner viel größeren Anzahl von Möglichkeiten. Für die Aktivierung von Zaubersprüchen gilt ebenfalls, dass sie AP/2 Zeiteinheiten benötigen.



AKTIVIEREN VON ZAUBERSPRÜCHEN

Das 'Aktivieren' eines Zauberspruchs (also das grundsätzliche Erlernen und der Erwerb des ZfW 0) kostet immer einen gewissen, von der nach obiger Methode ermittelten Lernschwierigkeit abhängigen Betrag, der in der Zeile Akt. vermerkt ist. Aktivierung eines Zaubers ist nur mittels eines Mentors möglich, wobei als 'Mentor' ein Gefährte, der eigentliche Lehrmeister und Ausbilder oder auch ein entsprechend qualifiziertes Zauberbuch dienen können. Aktivierung eines Zaubers ist also nicht durch Selbststudium oder Spezielle Erfahrung möglich. Dazu kommt, dass nicht jeder Zauberspruch überall gelehrt oder gar weitergegeben wird – an einen seltenen Zauberspruch zu gelangen, sollte Ziel oder Belohnung einer anspruchsvollen Queste sein.

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Spezielle Erfahrungen macht ein zauberkundiger Held in erster Linie dadurch, dass er einen Spruch besonders häufig anwendet. Was hierbei 'besonders häufig' ist, entscheidet der Meister, jedoch sollten Sie dem Zauberer ruhig einen 'Lieblingsspruch' gönnen. Ebenso macht man natürlich *Spezielle Erfahrungen* in punkto Zauberei, wenn man unter erhöhter Anspannung (also bei deutlichen Erschwerissen) erfolgreich zaubert.

OPTIONAL: LEHRMEISTER

Es ist nicht unbedingt einfach, einen geeigneten Lehrmeister für den gewünschten Spruch zu finden, gerade, wenn es sich um seltene Sprüche hoher Komplexität und/oder geringer Verbreitung handelt – es ist jedoch kaum möglich, hierfür Richtlinien anzugeben. Die beste Chance, einen kompetenten Lehrmeister anzutreffen, hat ein Held sicherlich auf einem der Treffen seiner Tradition (also zum Beispiel ein Gildentreffen der Magier oder ein Fest der Elfen), selbst wenn er dort nur erfährt, wen er aufsuchen muss – was für ihn und eine Gruppe von Begleitern schon wieder ein eigenes Abenteuer sein kann. Ein gildenmagischer Lehrmeister verlangt etwa fünf mal so viele Silbertaler für seine Lehrtätigkeit, wie der AP-Aufwand für das Erlernen beträgt, mindestens jedoch 5 Dukaten. Um einen Spruch der Komplexität E zu aktivieren oder den ZfW eines Zaubers über 14 hinaus zu steigern, sind meist sogar die doppelten Kosten fällig. Bei anderen Traditionen sind je nach Lehrmeister Gegenleistungen in entsprechender Höhe durch das Schaffen von Artefakten, das Besorgen seltener Trank-Zutaten, kurz: durch Folgeabenteuer, möglich und üblich.

STEIGERN DER RITUALKENNTNIS

Die *Ritualkenntnis* der verschiedenen Zauberer-Traditionen stellt, ähnlich wie eine Gabe, eine besondere Form von Talent dar, das nur unter bestimmten Bedingungen angewendet werden kann – in diesem Fall zur Ausführung bestimmter Rituale und meist unter Einsatz

LEITEIGENSCHAFTEN

Je nach Tradition, Struktur der angewandten Zauberei und Art der Wissensvermittlung haben die unterschiedlichen Magie-Traditionen entweder die Klugheit oder die Intuition als sog. Leiteigenschaft, die für einige Zaubersprüche und Lernvorgänge von Belang ist:

-  Alchimisten, Druiden, Geoden (Herren der Erde), Gildenmagier, Scharlatane und Zibiljas verwenden hierbei die Klugheit.
-  Achaz-Kristallomanten, Derwische, Elfen, Ferkina-Bessene, Geoden (Diener Sumus), Hexen, Schamanen, Schelme und Zaubertänzer verwenden die Intuition.

von Astralpunkten. Der TaW in der *Ritualkenntnis* gibt teilweise auch vor, welche Objektrituale (s.u.) ein Zauberkundiger erlernen kann. Die Eigenschaftsproben, auf die die *Ritualkenntnis* angewendet wird, sind üblicherweise durch das jeweilige Objektritual vorgegeben.

Die *Ritualkenntnis* wird mit der Ausbildung erworben, sprich, jeder Zauberkundige erhält sie bereits aktiviert und auf einem Wert von 3 Punkten. Sie wird wie ein Talent der Kategorie E (Alchimisten und Scharlatane: D) gesteigert, üblicherweise unter Beaufsichtigung eines Lehrmeisters oder durch gegenseitiges Lehren, unter Umständen jedoch auch im Selbststudium. Das Aktivieren der *Ritualkenntnis* einer fremden Tradition kostet, wenn überhaupt möglich, 250 AP; das Erlernen erfolgt dann mit zwei Spalten Erschwerissen.

Der Maximalwert der *Ritualkenntnis* beträgt Leiteigenschaft (KL oder IN, je nach Tradition) des Zauberers plus 3.

ERLERNEN

MAGISCHER SONDERFERTIGKEITEN

Eine weitere Senke von Abenteurpunkten für Zauberer sind die magischen Sonderfertigkeiten, die z.B. die Regeneration verbessern, das Zaubern sicherer machen oder neue Horizonte öffnen können (zu den magischen Sonderfertigkeiten siehe *Wege der Helden* bzw. *Wege der Zauberei*).

Für die magischen Sonderfertigkeiten gilt das gleiche wie für ihre weltlichen Pendanten: Grundsätzlich beherrscht man eine Sonderfertigkeit oder man beherrscht sie nicht; man erlernt sie unter Einsatz einer bestimmten AP-Summe auf einen Schlag.

Zu diesen – nicht wenigen – allgemein verfügbaren Sonderfertigkeiten kommen noch eine Zahl von Ritualen oder Objektritualen pro Tradition. Objektrituale (wie die Stab-, Dolch- oder Kristallkugelzauber) werden durch den Einsatz von AP erlernt und können dann jederzeit mit einer Ritualprobe auf das gewünschte Objekt gesprochen werden, was den Einsatz von Astralenergie erfordert. Für Rituale (wie die Elfenlieder oder Hexenflüche) gilt in den meisten Fällen ähnliches, einige wenige (wie die Große Meditation) erfordern jedoch nicht nur den Aufwand von AP zum Erlernen, sondern auch bei jeder Anwendung.

Viele Traditionen behandeln die Kenntnisse der Sonderfertigkeiten (und mehr noch der Rituale) als ausgesprochenes 'Zunftgeheimnis' und sind meist überaus erbost über eine Verletzung entsprechender Geheimnispflichten. Dies heißt speziell, dass magische Sonderfertigkeiten, vor allem die zu Ritualen, *nur und ausschließlich bei einem Lehrmeister* gelernt werden können. Magische Sonderfertigkeiten sind selten einmal für bestimmte Personengruppen (meist Mitglieder einer bestimmten Tradition) verbilligt, bisweilen auch für bestimmte Gruppen verteuert. Dazu kommt, dass magische Sonderfertigkeiten ebenfalls einen bestimmten Verbreitungsgrad (innerhalb ihrer Tradition bzw. der magischen Gemeinschaft) haben und daher bei weitem nicht jeder Lehrmeister in der Lage ist, gewünschte Sonderfertigkeiten zu unterrichten.

Auch im Fall der magischen Sonderfertigkeiten beträgt die Lerndauer ein Fünftel der angegebenen AP in Zeiteinheiten oder wird entsprechend genannt.

WEITERBILDUNG FÜR MAGIER

Unter normalen Umständen ist die Ausbildung eines Zauberers mit irgendeiner Form der Freisprechung – quasi als 'Zaubergeselle' – beendet. Die weitere Bildung liegt ganz in der Hand des Jungzauberers selbst, der häufig von Lehrmeister zu Lehrmeister reist, um einzelne Wissensdetails zu sammeln und zusammenzufügen oder sich in Labors und Bibliotheken vergräbt, um Weisheit aus dem Wissen der Alten zu ziehen. Die Magiergilden bieten den Ihren (und nur diesen) jedoch noch eine weitere Möglichkeit, ihren Horizont zu erweitern:

Seit einer Entscheidung der Gildenräte im Jahre 1005 BF ist es jedem erfahrenen Adepten – gleich welchem Zweig der Arkanen Künste er sich verpflichtet fühlt – erlaubt, ein weites Jahr Studium auf einer Akademie seiner Wahl zu verbringen und sein Wissen in den dort gelehrt Formeln und Ritualen zu vertiefen. Dass es sich bei dieser Akademie nicht um jene handeln darf, auf welcher der Adeptus seine Grundkenntnisse erworben hat, versteht sich von selbst. Die Akademie kann den Applikanten wegen mangelnder Eignung jederzeit ablehnen, und auch die Zugehörigkeit zur passenden Gilde kann wichtig werden.

Dieses ›Zweistudium‹ nimmt den Zauberer so in Anspruch, dass er keine Gelegenheit finden wird, sich mit weltlichen Dingen zu befassen. Auch ein Studium anderer Formeln als der angebotenen ist ihm nicht möglich.

⚡ Dies heißt spieltechnisch: Der Magier muss AP abhängig von den für das Erststudium benötigten GP bezahlen: $AP = 25 \times GP$ sowie ein Jahr Zeit (für aufopferungsvolles Studium) und 200 Dukaten für Unterkunft, Lehrmittel etc. aufbringen, um eine zweite Akademie besuchen zu können. Außerdem muss er als Qualifikation für das Zweitstudium Denken in Zusammenhängen (KL 15), Durchhaltevermögen (MU 12) und Einsicht (IN 15) mitbringen, bereits sechs Jahre praktizieren (also ein *Adeptus Maior* sein) und die Unterrichtssprache der Akademie beherrschen (auf einem Wert von mindestens 10). Es darf sich bei den Zweitstudenten auch um den Abgänger eines privaten Lehrmeisters handeln, wenn er mindestens der Gilde assoziiert ist.

⚡ Dafür erhält der Magier in allen von der Akademie besonders gelehrt Zaubern (die unter Hauszauber und Zauberkünste genannten Sprüche) und den von der Akademie vermittelten Wissenstalenten je eine Spezielle Erfahrung, die er für eine Aktivierung oder Steigerung nutzen kann. Die Hauszauber der Akademie sind zukünftig auch Hauszauber des Magiers (kumulativ mit der genannten Speziellen Erfahrung). Er erwirbt die Kenntnis in einem der von der Akademie gelehrt Merkmale. Alle anderen gelehrt Sonderfertigkeiten können künftig zum halben Preis erworben werden. Bereits bestehende Kenntnisse von Sonderfertigkeiten werden nicht verrechnet; die entsprechend gelehrt Sonderfertigkeit verfällt. Verbilligt gelehrt Sonderfertigkeiten können künftig ebenfalls verbilligt erworben werden (nicht kumulativ mit bereits bestehenden Verbilligungen).

Ein Zweitstudium kann üblicherweise nur an einer Akademie der eigenen Gilde durchgeführt werden. An einer Akademie einer anderen, konkurrierenden Gilde ein Zweitstudium abzulegen, erfordert zuerst einmal einen Dispens: Dies ist eine ausdrückliche Erlaubnis der beiden betroffenen Gildenräte, die fast sicher vom Bundes des

Weißes Pentagramms nicht erteilt wird, wenn einer der ihren eine Akademie der Bruderschaft der Wissenden besuchen will oder umgekehrt. Zum zweiten erfordert das Studium wegen unterschiedlicher philosophischer Grundeinstellung und Lernmethoden einen erhöhte Lern- und Finanzaufwand (letzterer für Schmiergelder, auch wenn sie bei der Weißen Gilde anders heißen mögen ...) von Seiten des Studierenden: $AP = 30 \times GP$; 300

Dukaten. Diese Aussage gilt prinzipiell auch für alle bislang privat ausgebildeten Adepten, egal, welcher Gilde sie nun assoziiert sind. Alle Akademien bieten eine solche Weiterbildung, ein ›Drittstudium‹ kann jedoch nur beim Institut der Arkanen Analyse zu Kuslik absolviert werden.

ERLERNEN VON SCHAMANENRITUALEN

Für das Erlernen von Schamanenritualen gilt Ähnliches wie für das Erlernen von Liturgien (siehe Seite 174): Auch dieses Wissen wird eifersüchtig gehütet, wobei der Austausch dadurch noch erschwert wird, dass es sich bei der schamanistischen Tradition einer Kultur

nicht um eine gemeinsam praktizierte Religion handelt. Die Weitergabe rituellen Wissens findet außerhalb der traditionellen Ausbildung des eigenen Schülers fast ausschließlich bei Stammestreffen statt – zwischen verschiedenen Stämmen hingegen nur in Ausnahmefällen. Folgende Voraussetzungen müssen zum Erlernen eines Rituals daher erfüllt sein:

⚡ Der Schamane muss in der bei *Ritualprobe* genannten Ritualfertigkeit einen Wert aufweisen, der dem Dreifachen des Ritualgrads entspricht.

⚡ Der Schamane muss einen willigen Lehrmeister seiner eigenen schamanistischen Tradition finden (der Austausch rituellen Wissen zwischen verschiedenen Traditionen ist ausgesprochen selten und setzt eine intensive Beschäftigung mit den religiösen Grundlagen des Lehrmeisters voraus – ein Prozess, der mehrere Monate, Jahre oder gar Schamanenleben in Anspruch nimmt und nicht in Regeln gefasst werden soll).

⚡ Der Lehrmeister muss einen TaW *Lehren* von mindestens 7 aufweisen und natürlich das gewünschte Ritual (und falls es in verschiedenen Varianten gelehrt wird, z.B. *Kraft des Tieres*, auch in der richtigen Form) beherrschen.

Der Unterricht in dem entsprechenden Ritual dauert pro Grad des Rituals zwei Tage (entsprechend 5 Zeiteinheiten Lernaufwand pro Tag) und erfordert eine erfolgreiche Ritualprobe des Schülers je nach Ritualgrad (und mit den entsprechenden Modifikatoren, zusätzlich erleichtert um die halbe TaP* einer *Lehren*-Probe des Lehrmeisters). Bei Misslingen der Probe kann sie mit einem Aufschlag von 3 Punkten nach einer weiteren Lernperiode wiederholt werden. Die Probe geht mit einem AsP-Aufwand je nach Ritualgrad einher (auch wenn die Wirkung selbst nicht zwangsläufig ausgelöst wird).

Das Erlernen eines Schamanenrituals kostet 50 AP pro Ritualgrad. Handelt es sich um ein Ritual, das in verschiedenen Formen gelernt werden kann (z.B. *Kraft des Tieres*), betragen die Lernkosten die Grad-Differenz zwischen bereits erlernter und noch zu lernender Variante mal 50 AP.

Die schriftliche Fixierung von Schamanenritualen wäre zwar theoretisch möglich, wird aber von keiner Tradition gepflegt – was nicht heißen soll, dass sich in alten Relikten oder Artefakten nicht entsprechende Aufzeichnungen finden können.

STÄRKERN DER ASTRALENERGIE

Dieser für alle Zaubernenden so wichtige Wert steigt natürlich dann an, wenn sich die dazugehörigen Grundeigenschaften (Mut, Intuition und Charisma) verbessern.

Zusätzlich jedoch verfügen die meisten magischen Traditionen über geistige Übungen und Konzentrations-Methoden, mit denen sie ihr ›astrales Gefäß‹ vergrößern können. Der Grundwert der Astralenergie (die AE-Basis) berechnet sich ja zu $(MU + IN + CH)/2$ plus/minus Punkte je nach magischer Tradition plus Punkten aus den Vorteilen *Astralmacht* und/oder *Zauberhaar* bzw. minus Punkten aus dem Nachteil *Niedrige Astralkraft*.

Zu den genannten Veränderungen kommen je nach Tradition noch bestimmte Rituale, die dem Helden zusätzliche Astralpunkte einbringen, aber ebenfalls Abenteuerpunkte kosten. Die Astralenergie kann also auf folgende Arten gesteigert werden:

⚡ Durch Verbessern der Eigenschaftswerte Mut, Intuition oder Charisma.

⚡ Durch eine Reihe geistiger Übungen, die die AsP über diesen Grundwert hinaus erhöhen. Der Maximalwert der Astralenergie, den ein Held auf diese Weise zu seinem Grundwert hinzukaufen kann, beträgt soviel wie sein CH-Wert; die zugekauften Astralpunkte kosten entsprechend der Spalte G aus der SKT. (Und wie bei Lebenspunkten bestimmt sich die Zeile in der Tabelle aus den hinzugekauften Punkten, nicht der Gesamtzahl.)



Um also zwei AsP zu seinem Grundvorrat addieren zu können, müssen 26 Abenteuerpunkte aufgewendet werden. Um einen dritten Punkt hinzuzählen zu können, sind 30 AP nötig, für einen vierten 42 usw.

 Durch langwierige Meditations- und Einstimmungs-Techniken, die allen *Vollzauberern* zur Verfügung stehen, die mindestens KL und IN 12 aufweisen. Dies ist die Sonderfertigkeit *Große Meditation*, durch die der Zauberer je nach Tradition Leiteigenschaft/3 AsP zu seinem Grundvorrat hinzu gewinnt, bei Gelingen einer *Ritualkenntnis*-Probe auf (MU/Leiteigenschaft/CH) sogar noch einen zusätzlichen Punkt. Welche Traditionen welche Leiteigenschaft benutzen, finden Sie im Kasten auf S. 171. Die Elfen führen diese Technik im *salasandra* durch und verwenden nicht ihre (nicht vorhandene) Ritualkenntnis, sondern ihren halben *Musizieren*- oder *Singen*-Wert. Die Methoden erfordern, dass sich der Zaubernde mindestens einen Monat zurückzieht (Magier vorzugsweise an ihre Heimatakademie oder an einen astral ausgezeichneten Ort, Elfen auf jeden Fall zurück in den Kreis ihrer Sippe) und versucht, sich 'in Einklang mit den Kräften zu bringen'. Wenn der Zauberer das Ritual nicht unter diesen Randbedingungen durchführen kann (etwa weil er sich zu weit entfernt oder an einem profanen Ort aufhält oder gar, weil er aus der Gemeinschaft ausgeschlossen wurde), sind die Proben jeweils um 3 Punkte erschwert. Es kann nur ein solches Ritual pro Jahr durchgeführt werden, d.h., es müssen, unabhängig vom Gelingen, 'ein Jahr und ein Tag' zwischen den Ritualen vergehen. Die Durchführung jeder *Großen Meditation* kostet pauschal 400 AP.

 Die Sonderfertigkeit *Gefäß der Sterne* erhöht den AE-Grundwert auf (MU+IN+CH+CH)/2 und erlaubt es, bei der *Großen Meditation* auch wahlweise CH/3 als AsP-Zugewinn zu wählen sowie die *Große Meditation* an beliebigen Orten durchführen zu können.

RÜCKKAUF VERLORENER AE

Es gibt im Laufe eines Zaubererlebens immer wieder einmal Situationen, in denen es erforderlich ist, mehr als 'einfach nur zu zaubern', nein, man muss 'alles geben' – unter anderem auch einen Teil der eigenen Matrix, des eigenen magischen Musters, um einen Effekt permanent zu machen, magische Übel abzuwehren oder ein dauerhaft wirkendes Artefakt zu schaffen. (Ganz abgesehen davon, dass es Wesen geben soll, die sich eben von diesen magischen Mustern ernähren ...) Dies bedeutet schlicht und ergreifend, dass der Zauberer bei einer solchen Aktion permanente Astralpunkte (bisweilen als pAsP abgekürzt) verliert, weil er einen Teil seines astralen Musters auf das Ziel seines Zaubers oder ein Artefakt übergehen lässt (genauer: er formt aus einem Teil seines eigenen magischen Musters ein Muster für das

OPTIONAL: LERKEN IM SALASANDRA

Elfen – und Halbelfen, die einer elfischen Kultur entstammen – können ihre Fertigkeiten nicht nur durch Anwendung und Studium, sondern auch durch Einstimmung auf das Wissen ihrer Sippe erlernen und verbessern, indem sie mit dem Wesen der anderen eine harmonische Verbindung eingehen, mit ihnen also ins Salasandra gehen. Das ist natürlich nur möglich, wenn der Elf seine heimatliche Sippe aufsucht und dort längere Zeit verbringt.

Spieltechnisch heißt dies: Talente, Gaben und Zauber, die im Salasandra mit der Sippe erlernt werden, können so aktiviert / gesteigert werden, als habe der elfische Held einen Lehrmeister aufgesucht (was der Verringerung der Lernkosten um eine Spalte entspricht). Es können nur solche magischen und weltlichen Fertigkeiten erlernt werden, die auch der Mehrzahl der am Salasandra Beteiligten bekannt sind – was besonders 'unelfische' Talente natürlich ausschließt. Im Salasandra können auch Sonderfertigkeiten erlernt werden, die einen Lehrmeister voraussetzen – natürlich auch hier nur, wenn die elfische Sippe über die entsprechenden Kenntnisse verfügt.

Das Lernen im Salasandra ist nicht den Regeln der *Elfischen Weltsicht* unterworfen, sprich: Die Verbilligung um eine Spalte (Zauber, Gaben, Talente) gilt auch dann, wenn es sich bei der erlernten Fertigkeit nicht um eine (L)-Fertigkeit handelt (diese werden dann also effektiv um *zwei* Spalten verbilligt). Auch Sonderfertigkeiten, die keine (L)-Fertigkeiten sind, können zu normalen Kosten erlernt werden.

Artefakt), wodurch sich zwar nicht die Größe seines 'Astralgefäßes' (die Basis-AE) ändert, sehr wohl aber dessen Kapazität (der nutzbare Anteil dieser Basis-AE). Sie finden Platz für beide Werte auf dem Zauber-Teil des Heldenbogens.

Es ist einfacher, diese 'verlorenen Astralpunkte' zurückzugewinnen (sprich: sein astrales Muster zu restaurieren), also die 'aktuelle Speicherkapazität' wieder auf die Basis-AE zu erhöhen, als den Astralenergie-Grundwert anzuheben.

Der Rückkauf eines verlorenen pAsP kostet einheitlich 50 AP; es müssen hierfür 25 ZE (etwa eine Woche) Zeit für geistige Übungen aufgewandt werden. Die Sonderfertigkeiten *Matrixregeneration I* und *II* verbilligen diesen Rückkauf.

Bevor man seine AE-Basis durch geistige Übungen oder Große Meditation anheben kann, muss man zuerst sein astrales Gefäß restaurieren, sprich eventuell verlorene pAsP zurückkaufen.

ERFAHRUNG UND STEIGERUNG FÜR GEWEIHTE

Geweihten Helden stehen alle Möglichkeiten der Steigerung für weltliche Helden offen. Darüber hinaus müssen sie sich noch um ihre liturgischen Fähigkeiten kümmern.

STEIGERN DER LITURGIEKENNTNIS

Die Kenntnis der korrekten Gebete, vor allem aber der entsprechenden Einstimmung auf die Prinzipien der Gottheit, wird durch den Wert in *Liturgiekenntnis* (der jeweiligen Gottheit) ermittelt. *Liturgiekenntnis* steht nur Geweihten offen und wird gemäß der Spalte F der Steigerungskostentabelle gesteigert. Steigerung der *Liturgiekenntnis* erfordert einen Lehrmeister oder eine Spezielle Erfahrung. Der Maximalwert der *Liturgiekenntnis* beträgt IN des Helden plus drei. Aneignung einer zweiten *Liturgiekenntnis* ist möglich, aber extrem selten: Es erfordert eine zweite Weihe (korrekt: eine neue Spätweihe),

die die Abkehr vom bisherigen Glauben bedeutet. Diese zweite Weihe bringt einen Verlust von 7 Punkten auf den bisherigen *Liturgiekenntnis*-Wert mit sich, der dann auch im weiteren Heldenleben nicht mehr gesteigert werden kann.

ERHÖHUNG DER KARMAENERGIE

Wenn ein Geweihter seinen Karmaenergie-Höchstwert hinaufsetzen will, muss er versuchen, sich seinem Gott noch mehr anzunähern. Diese mindestens zwei Wochen dauernde und üblicherweise nur einmal pro Jahr (meist im Monat der Gottheit) durchführbare 'Visions'- oder *Karmalqueste* ist eine abenteuerliche Reise des Geistes, und es bietet sich an, dass zumindest einmal im Geweihtenleben Spieler und Meister zwischen zwei herkömmlichen Spielsitzungen die mystischen Ereignisse dieser Queste aufspielen. Der Geist des Geweihten





ten ist zwar nicht die ganze Zeit auf Reisen, aber die zwischen den einzelnen Visionen liegenden Meditationen, Fasten- und Schmerz-übungen, der Konsum bewusstseinsweiternder Drogen – und die nötigen Ruhepausen – erlauben dem Visionssuchenden keine Reisen, Studien oder gar Abenteuer.

Diese Meditation kostet den Geweihten 300 AP und bringt IN/4 KaP zusätzlich ein, dazu 1/10 der LkP* einer Mirakelprobe (250 AP und IN/5 + LkP*/10 für Geweihte nicht-alveranischer Götter), aber zudem auch ein gehöriges Maß an Entrückung (siehe **Wege der Götter**).

DAS ERLERNEN VON LITURGIE

Die Kirchen hüten ihre Liturgien als traditionsreiche Werkzeuge und Waffen des Glaubens – und genauso sorgen sie auch dafür, dass nicht jeder junge Geweihte sogleich die geheimsten Dinge des Glaubens erfährt.

MODIFIKATOREN DER MIRAKELPROBE BEIM ERLERNEN

Grad I	+/-0
Grad II	+2
Grad III	+4
Grad IV	+6
Grad V	+8
Grad VI	+10
Ort ist geweiht / zweifach geweiht / heilig	-2 / -3 / -4
Im Monat des Gottes / an einem hohen Feiertag / Namenlose Tage	-1 / -3 / +7
Frisch konvertierter Geweihter	+3

Um eine Liturgie zu erlernen, muss ein Geweihter zuerst einmal einen **Liturgiekenntnis-Wert** aufweisen, der mindestens dem **dreifachen des Grades der Liturgie** entspricht, die er erlernen will. Sodann muss er einen Tempel oder ein Kloster aufsuchen, an dem die gewünschte Liturgie auch gelehrt wird, sprich: wo sich ein Lehrer findet, der:

- die gewünschte Liturgie beherrscht,
- dazu die nur bei Lehrberechtigten bekannte Liturgie **INDOKTRINATION** wirken kann, die den Geist des Schülers für diese spezielle Form der Göttlichkeit harmonisiert, und
- bereit und willens ist, diese Liturgie an den entsprechenden Schüler weiterzugeben.

Gerade letzteres kann bei seltenen Liturgien durchaus Prüfungen der moralischen und Glaubensfestigkeit des Schülers erfordern, Questen für den speziellen Tempel oder die Kirche allgemein, eventuell ein bestimmtes grundsätzliches Maß an Entrückung oder andere Bedingungen mehr.

Der Unterricht in der entsprechenden Liturgie dauert pro Grad der Liturgie zwei Tage und erfordert eine erfolgreiche Mirakelprobe je nach Grad der Liturgie (und mit den entsprechenden Modifikatoren). Bei Misslingen der Probe kann sie mit einem Aufschlag von 3 Punkten nach einer weiteren Lernperiode wiederholt werden. Die Probe geht mit einem Karma-Aufwand je nach Grad des Rituals einher und bringt daher Entrückung mit sich (auch wenn die Wirkung selbst nicht zwangsläufig ausgelöst wird). Permanente KaP werden allerdings nur dann fällig, wenn das Erlernen wirklich gelingt.

Das Erlernen einer Liturgie kostet 50 Abenteuerpunkte pro Grad der Liturgie.

Bei verschiedenen Liturgien (siehe **Wege der Götter**) finden Sie Varianten verschiedener Grade angegeben. Diese müssen separat erlernt werden, wofür AP-Kosten in Höhe von 50 x der Grad-Differenz aufgebracht werden müssen. Wenn eine Effend-Geweichte also den **BOOTSSEGEN** (Grad III) sprechen kann, aber auch den **SCHIFFSSEGEN** für mehrmastige Wasserfahrzeuge erlernen will, muss sie 50 AP aufwenden. Die obigen Aussagen zu Erlernbarkeit, Lernaufwand und Mirakelprobe gelten unverändert.

Beim Erlernen *allgemeiner* Liturgien, die jedoch in der eigenen Kirche nicht bekannt sind, gehen Sie für Lernzwecke davon aus, dass die Liturgie einen um eins höheren Grad als angegeben hat; *spezielle* Liturgien anderer Kulte sind dem eigenen Glaubensverständnis so fremd, dass sie nicht erlernt werden können.

In Aventurien ist (heutzutage) keine Methode bekannt, Liturgien vollständig (d.h. inklusive der karmalen Verbindung zur Göttlichkeit) schriftlich niederzulegen oder in einem Objekt zu fixieren; vermutlich, da eine Liturgie immer die Harmonisierung von mindestens vier Komponenten erfordert: des Geweihten selbst, der Liturgie, der Wirklichkeit und der Göttlichkeit. Aus mythologischen Texten lässt sich jedoch herauslesen, dass dies in früheren Zeitaltern zwar selten, aber dennoch möglich war.

VERFASSEN EIGENER LITURGIE

Das Schreiben eines Gebetes oder Kirchenliedes ist eine verdienstvolle Tätigkeit für einen Geweihten. Dass er es hingegen schafft, eine Liturgie zu verfassen, die ihm tatsächlich erlaubt, die Kraft des Gottes in eine neuartige Bahn zu lenken, darf getrost bezweifelt werden. Denn üblicherweise ist die weiter unten genannte Inspiration die einzige Methode, wie eine Liturgie – vor allem eine solche mit einer völlig neuen Auswirkung – in die Welt kommt.

Ein Geweihter ist jedoch durchaus in der Lage, die weltlichen Komponenten einer Liturgie zu verändern, sprich, die Gebete oder benötigten Devotionalien abzuändern. Dazu muss er sich pro Grad der Liturgie mindestens 100 Zeiteinheiten mit den Gesängen

OPTIONAL: INSPIRATION

Es ist durchaus möglich, dass ein Geweihter bei seiner Vereinigung mit dem Göttlichen nicht nur Visionen und Aufträge erhält, sondern auch, dass er einen Einblick in bestimmte Aspekte der göttlichen Harmonie nimmt, die nichts anderes sind als der karmale Kern einer Liturgie. Vielleicht muss der Geweihte noch eine passende rituelle Form dazu entwickeln, vielleicht erkennt er auch in einer bekannten Ritualformel die nötigen Worte und Gesten – und selten einmal kommt auf diese Art göttlicher Vermittlung auch eine gänzlich neue Liturgie ins Weltgeschehen. Spieltechnisch bedeutet dies: Wann immer ein Geweihter bei seinen Gebeten um Regeneration seiner Karmaenergie eine Dreifach-1 oder bei einer Karmalqueste zur dauerhaften Erhöhung seines KE-Grundwertes eine Doppel-1 würfelt, können Sie als Meister dem Geweihten eine (zur Erfahrung des Geweihten, seinen Lebensumständen und seinem Liturgiekenntniswert) passende Liturgie aus der Liste oder eventuell sogar eine vollkommen neue zukommen lassen. Der Erwerb einer solchen 'inspirierten' Liturgie erfordert keinen AP-Aufwand.

und Gebeten befassen und so viele LkP* bei Mirakelproben auf die Liturgie ansammeln, wie dem fünffachen Grad der Liturgie entspricht. Jede dieser Proben verbraucht die Hälfte der für das Wirken der aktiven Liturgie benötigten Karmapunkte (eventuell auch permanente). Die Basisschwierigkeit der Probe orientiert sich an der eines entsprechenden Rituals. Die Mirakelproben können mit TaP* aus Proben auf *Götter/Kulte* (passende Spezialisierung erlaubt) erleichtert werden: jeweils 7 TaP* erleichtern die Mirakelprobe um 1 Punkt; eine misslungene Talentprobe erschwert die Mirakelprobe um 7 Punkte.

☞ Eine Liturgie, mit der sich ein Geweihter auf diese Weise sehr intensiv beschäftigt hat, ist für ihn um 3 Punkte leichter zu zelebrieren. Dieser Vorgang kostet 10 AP pro Grad der Liturgie.

Es ist ebenfalls möglich, eine in Reichweite oder Wirkungsdauer modifizierte Liturgie zu einer Basisliturgie zu machen. Dazu muss der Geweihte binnen eines Jahres so viele LkP* bei Mirakelproben auf die modifizierte Liturgie ansammeln, wie dem zehnfachen Grad der modifizierten Liturgie entspricht, wobei eine Probe pro Monat abgelegt wird. Die Basisschwierigkeit der Probe orientiert sich an der eines entsprechenden Rituals. Bei diesen Proben wird die Hälfte der für ein eigentliches Wirken der Liturgie benötigten Karmaenergie verbraucht (darunter eventuell auch permanente KaP). Eine solche Liturgie hat einen um 1 höheren Grad als die alte Basisliturgie (selbst wenn die spontanen Modifikationen einen höheren Grad erfordern) und erleidet keine weiteren Zuschläge wegen veränderter Werte. Der 'Entwickler' der neuen Liturgie kann sie zudem um 3 Punkte erleichtert zelebrieren. Dieser Vorgang kostet 10 AP pro Grad der neu entstandenen Liturgie und erfordert ständige Meditation, Kontemplation, Gebet und Entrückung.

REKONSTRUKTION VON LITURGIEN

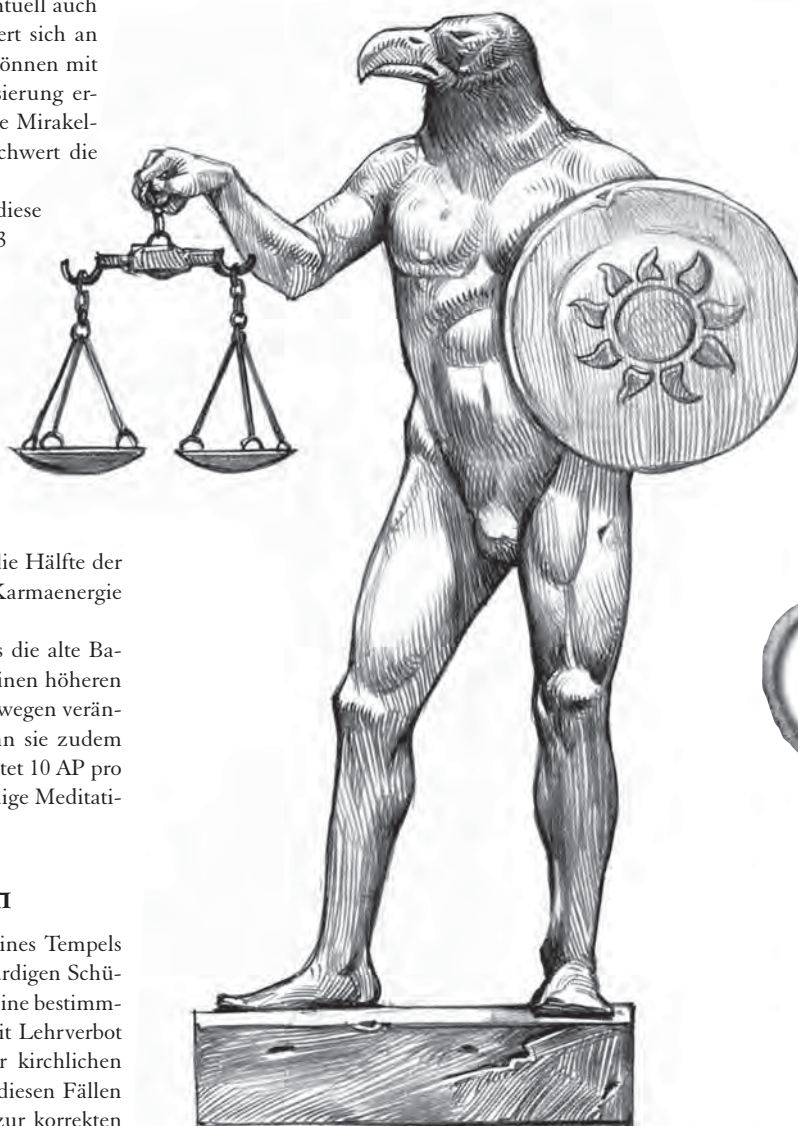
Es kann bisweilen vorkommen, dass ein Lehrmeister eines Tempels stirbt, ohne eine nur ihm bekannte Liturgie an einen würdigen Schüler weitergegeben zu haben. Ebenso ist es möglich, dass eine bestimmte Richtung eines Kultes als Ketzerei verdammt und mit Lehrverbot belegt wird, oder aber, dass die letzten Vertreter einer kirchlichen Richtung bei einer Katastrophe den Tod finden. In all diesen Fällen mag es jedoch sein, dass die weltlichen Anweisungen zur korrekten

Durchführung der Liturgie (Gebete, Handzeichen, Räucherwerk etc.) und vielleicht sogar eine Beschreibungen der Wirkung schriftlich niedergelegt wurden, und mit etwas Glück haben solche Dokumente, Inschriften oder Bildersäulen den Lauf der Jahrhunderte überstanden.

Das Rekonstruieren einer solchen verschollenen Liturgie erfordert, dass der liturgiehistorisch arbeitende Geweihte einen Liturgiekenntnis-Wert aufweist, als müsste er eine Liturgie erlernen, die um einen Grad höher ist als die verschollene. Er muss die verwendete Sprache und Schrift zu mindestens drei Vierteln der Komplexität beherrschen. Für die eigentliche Rekonstruktionsarbeit muss der Geweihte LkP* aus wöchentlich abgelegten Mirakelproben ansammeln, und zwar zwanzigmal so viele wie der Grad der Liturgie. Als Hilfstalente können nach Maßgabe des Meisters *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden* und *Geschichtswissen* eingesetzt werden, wobei je 7 TaP* in einer Probe auf eines der Hilfstalente die Mirakelprobe um 1 Punkt erleichtern. Die Basisschwierigkeit der Probe orientiert sich an der eines entsprechenden Rituals; je nach Qualität der Texte kann die Probe erschwert oder (sehr selten) erleichtert sein.

Der Geweihte muss sich mindestens 10 Zeiteinheiten pro Woche mit der Liturgie beschäftigen, um eine Probe ablegen zu können. Diese Proben verbrauchen jedoch keine Karmaenergie.

Der Entdecker und Rekonstrukteur der neuen Liturgie kann diese um 3 Punkte erleichtert zelebrieren. Die Rekonstruktion kostet 10 AP pro Grad der Liturgie.



STEIGERUNG IN STICHWORTEN

TALENTE (S. 164)

Steigerungsfaktor: je nach Talent, kann durch Begabung, Unfähigkeit und Spezielle Erfahrung (optional: durch Lehrmeister oder Selbststudium) verändert werden.

Aktivierung: bei Basis-Talenten unnötig, bei Spezial-Talenten entsprechend der Zeile Akt.

Maximum: höchste in der Talentprobe verwendete Eigenschaft +3 (bei Nahkampf-Talenten GE oder KK +3, bei Fernkampf-Talenten GE, FF oder KK +3, es gilt jeweils der höchste Wert); bei einer passenden Begabung jeweils +5 statt +3

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP, bei Steigerung mit Spezieller Erfahrung kein Zeitaufwand.

EIGENSCHAFTEN (S. 165)

Steigerungsfaktor: Spalte H, kann ausnahmsweise durch eine Spezielle Erfahrung modifiziert werden.

Maximum: das Anderthalbfache des Wertes zu Spielbeginn

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

LEP (S. 165)

Steigerungsfaktor: Spalte H, kann in seltenen Fällen durch eine Spezielle Erfahrung modifiziert werden. Die Zeile entspricht nicht dem Gesamtwert, sondern der Menge der zugekauften Punkte.

Maximum: zugekaufte Punkte in Höhe des halben KO-Werts

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

AVP (S. 165)

Steigerungsfaktor: Spalte E, kann in seltenen Fällen durch eine Spezielle Erfahrung modifiziert werden. Die Zeile entspricht nicht dem Gesamtwert, sondern der Menge der zugekauften Punkte.

Maximum: zugekaufte Punkte in Höhe des KO-Werts

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

ASP (S. 172)

Steigerungsfaktor: Spalte G, kann nicht modifiziert werden. Die Zeile entspricht nicht dem Gesamtwert, sondern der Menge der zugekauften Punkte.

Maximum: zugekaufte Punkte in Höhe des CH-Werts; kein Maximum für *Große Meditationen*

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

Große Meditation: einmal pro Jahr zusätzlich zu allen anderen Steigerungen, siehe Seite 173.

KAP (S. 173)

Kosten: 300 AP

Maximum: theoretisch keines

Zeitaufwand: 2 Wochen Karmalqueste (nur 1x pro Jahr möglich)

MUR (S. 166)

Steigerungsfaktor: Spalte H, kann nicht modifiziert werden. Die Zeile entspricht nicht dem Gesamtwert, sondern der Menge der zugekauften Punkte.

Maximum: zugekaufte Punkte in Höhe des halben MU-Werts

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

SONDERFERTIGKEITEN (S. 166 BZW. S. 171)

Kosten: ein fester Betrag je nach SF, kann eventuell modifiziert werden (s. S. 166)

Zeitaufwand: wenn nicht anders angegeben ein Fünftel der aufgetragenen AP in ZE

ZAUBERFERTIGKEITEN (S. 169)

Steigerungsfaktor: je nach Zauber, kann durch Hauszauber, Begabung, Unfähigkeit, Spezielle Erfahrung und Fremdrepräsentation (optional: durch Lehrmeister oder Selbststudium) verändert werden.

Aktivierung: entsprechend der Zeile Akt., ohne Lehrer nicht möglich

Maximum: höchste in der Zauberprobe verwendete Eigenschaft +3 (+5 bei *Begabung (Zauber)*); in fremder Repräsentation: die niedrigste der beteiligten Eigenschaften)

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro 2 AP, bei Steigerung mit Spezieller Erfahrung kein Zeitaufwand.

RITUALKENNTNIS (S. 171)

Steigerungsfaktor: Spalte E, kann durch Spezielle Erfahrung (optional: durch Lehrmeister oder Selbststudium) modifiziert werden. Alchimisten und Scharlatane verwenden für ihre RK die Spalte D.

Aktivierung: bei der Generierung automatisch, später 250 AP für Aktivieren einer RK fremder Tradition

Maximum: Leiteigenschaft +3

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP, bei Steigerung mit Spezieller Erfahrung kein Zeitaufwand.

LITURGIEKENNTNIS (S. 173)

Steigerungsfaktor: Spalte F, kann durch Spezielle Erfahrung (optional: durch Lehrmeister) modifiziert werden.

Aktivierung: nur bei Heldengenerierung oder Spätweihe möglich

Maximum: IN +3

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

GABEN UND ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN (S. 165)

Steigerungsfaktor: Spalte F, kann durch eine spezielle Erfahrung modifiziert werden.

Aktivierung: nur bei der Heldengenerierung möglich

Maximum: höchste in der Probe verwendete Eigenschaft +3

Zeitaufwand: 1 Zeiteinheit pro AP

ABBAU VON PACHTEILEN (S. 169)

Kosten: das Hundertfache des GP-Werts; bei Schlechten Eigenschaften das Fünzigfache des GP-Werts pro Punkt, eventuell durch 'Lehrmeister', Spezielle Erfahrung und Selbststudium zu modifizieren.

Zeitaufwand: nicht festgelegt

SPÄTERER ERWERB VON VOR- UND PACHTEILEN (S. 169)

Anmerkung: nur bei wenigen Vorteilen möglich, Details Spielleiterentscheid

Kosten: das Fünzigfache des GP-Werts in AP

Zeitaufwand: situationsabhängig und Spielleiterentscheid



APPÄNG I: SOZIALSTATUS

So, wie die Fingerfertigkeit die manuelle Geschicklichkeit eines Helden und der Mut seine Tapferkeit misst, so ist der Sozialstatus ein Indikator für den Respekt, der ihm entgegengebracht wird. Dabei hat dieser Wert nichts mit Beliebtheit und nur wenig mit Berühmtheit zu tun, sondern er gibt die gesellschaftliche Stellung einer Person an. Ein Held aus einer Familie von Tagelöhnern kann durch Taten zu großem Ruhm gelangen, dennoch gilt er bei Leuten höheren Standes weiterhin als Person niedrigsten Standes ohne Bürger- oder Ehrenrechte. Und ein grausamer Despot wird von allen gefürchtet, gar gehasst – nichtsdestotrotz steht er in der Rangfolge ganz weit oben und hat dementsprechend einen hohen Sozialstatus.

Ein stadtbekannter Bettler wird vor Gericht vielleicht (!) angehört werden, aber die Aussage eines unauffälligen kleinen Handwerkers von tadellosem Ruf wiegt ungleich mehr – denn dessen SO ist nun einmal höher.

Natürlich hängt der Sozialstatus immer von der jeweiligen Umgebung ab. Ein Andergaster Freiherr steht in Andergast weit über einem novadischen Haran – wenn die beiden sich in der Wüste Khôm begegnen, sieht das ganz anders aus. Dennoch haben wir darauf verzichtet, jedem Helden einen ganzen Katalog von SO-Werten zu geben, da dieser Aufwand niemals durch den spieltechnischen Effekt gerechtfertigt werden würde.

Der SO, der auf dem Heldenbogen erscheint, ist ein Wert, der so etwas wie einen Durchschnitt für ganz Aventurien darstellt. Ausschlaggebend ist demzufolge der SO, den ein Held in den bevölkerungsreichen Feudalstaaten Mittelaenturiens mit ihrem hauptsächlich auf

der Herkunft beruhenden Standesrecht und Gesellschaftssystem hat. Daher mag es nicht verwundern, dass Angehörige von Kulturen, die allgemein als barbarisch und zurückgeblieben gelten, niemals einen sonderlich hohen SO haben: Der Häuptling eines Waldmenschen-Stammes mag bei seinem Volk geradezu göttliche Verehrung erhalten, im Lieblingen Feld wird er immer nur als Wilder betrachtet und behandelt. Nur dadurch, dass er sich die Sitten und Gebräuche der 'Blasshäute' aneignet, hat er die Möglichkeit, nach und nach auch in der aventurienweiten Hierarchie einen Platz einnehmen, der einem durchschnittlichen Einheimischen entspricht.

DER RELATIVE SO

Der Wert des Sozialstatus sagt durchaus auch etwas über das Ansehen eines Helden innerhalb seines Volkes aus: Bei den Waldmenschen wird einfach ein gröberes Raster angelegt, das heißt, dass ein Waldmensch der Kultur Dschungelstämme mit dem Maximalwert 4 unter seinesgleichen hohes Ansehen genießt. Bedenken Sie, dass der bei den Kulturen angegebene SO der maximal für Start-Helden erreichbare ist – oben erwähnter Waldmenschenhäuptling könnte einen SO von 6 haben, was ihn für Waldmenschenverhältnisse schon zu einer Art Hochadligen macht.

Ein Mittelreicher mit dem Wert 4 ist hingegen ein Mitglied des einfachen Volkes, denn hier ist für Helden ein Sozialstatus bis 13 zugänglich, für Meisterpersonen sogar ein SO bis 21 möglich.

Andererseits würde ein Mittelreicher mit SO 4 als Gast bei den Waldmenschen wie ein unmündiges Kind behandelt (man muss ständig auf ihn aufpassen, damit er sich im Dschungel nicht wehtut), ein Hochadliger mit SO 16 würde hingegen vielleicht die Ehre erhalten, vom Stammeshäuptling persönlich empfangen zu werden.

Wie Sie sehen, verlangt das Spiel mit dem SO sehr viel mehr Fingerspitzengefühl als der Umgang mit anderen Eigenschaften – zumindest wenn Sie Ihre Helden öfter einmal in besonders abgelegene Regionen schicken wollen.

DER STAND

Neben dem Sozialstatus ist auch noch zu beachten, welchem der aventurischen Stände ein Held angehört. Wir gehen davon aus, dass ein Held, der nicht explizit den Nachteil *Unfrei* (maximaler SO 7) oder den Vorteil *Adlig* (in einer seiner Varianten; minimaler SO 7) hat, zum 'Volk' gehört, sprich von nominell freien Bauern oder Stadtbürgern abstammt oder durch seine Berufswahl dem Stand der Freien angehört, sprich Geselle eines 'zünftischen' Berufs, Soldatin einer regulären Garde, Geweihter eines erlaubten Kultes oder Zauberin einer anerkannten magischen Profession ist. Wer zwar frei, aber Mitglied einer *Randgruppe* oder *Gesucht* (II oder III) ist, hat zwar alle Nachteile des mittleren Standes (vor allem die Möglichkeit, zu verarmen und unfrei zu werden), aber nicht dessen Sicherung in festen Strukturen. Und etlichen Freien, die *Schulden* oder *Verpflichtungen* haben (oder durch drückende Pacht oder Zinsknechtschaft an einen Herren gebunden sind), geht es nicht besser als unfreien Leibeigenen oder Sklaven.

DAS SPIEL MIT DEM SOZIALSTATUS

Der SO-Wert eines Helden ist ein Maß dafür, wie er von anderen Menschen behandelt wird – vor allem von der Obrigkeit und ihren Vertretern, den Bütteln und Gesetzeshütern. Wer einen SO-Wert von 4 oder weniger hat, sollte sich nicht wundern, wenn er von jedem Gar-

disten erst einmal vorläufig für schuldig gehalten wird – egal, um was es geht und wie klar die Sachlage ist. Meist wird er im Verdachtsfall gar nicht erst angehört, sondern präventiv verhaftet. Und als Beschuldigter steht er dann in den meisten aventurischen



Staaten vor dem Problem, seine Unschuld beweisen zu müssen, um wieder frei zu kommen. Aus einer Kerkerzelle heraus ist das ein wirklich schwieriges Unterfangen, bei dem in der Regel nur ein paar befreundete Helden helfen können.

Mit einem derartigen Sozialstatus sollte man sich keinerlei Hoffnungen machen, eine Audienz bei irgendwelchen Würdenträgern zu bekommen. Der Held kann allerhöchstens versuchen, sich nicht von dessen Untergebenen abwimmeln zu lassen, sondern mit irgendwelchen Stichworten die richtige Aufmerksamkeit zu erregen. Oder er muss halt warten, bis dieser Würdenträger wieder einmal öffentlich zu Gericht sitzt und dabei Klagen aus dem Volk anzuhören bereit ist – aber so etwas ist längst nicht überall üblich, und der Held muss sich damit abfinden, keine Möglichkeit zu einem Vieraugen-Gespräch zu haben, sondern vor versammeltem Publikum sprechen zu müssen.

Selbst in großen Tempeln werden Helden mit niedrigem SO nur von niedrigeren Geweihten empfangen, die Hochgeweihten haben meist wichtigeres zu tun – zum Beispiel, sich um besser gestellte Gläubige zu kümmern, also auch um Helden mit einem hohen Sozialstatus.

Umgekehrt werden Helden mit einem hohen SO (10 oder mehr) von Gardisten oder Beamten immer bevorzugt behandelt. Sie brauchen in der Regel nicht lange zu warten, wenn sie mit einem örtlichen Macht-haber sprechen wollen, und vor Gericht wiegt ihr Wort schwerer als das eines einfachen Bürgers oder gar das eines ortsfremden Herumtreibers ohne Bürgerrechte, aber, wenn sie einfache Freie sind, natürlich weniger als das Wort eines Adligen. Sie können eher darauf vertrauen, Hilfe von offiziellen Stellen zu bekommen oder in eine Bibliothek oder ein Archiv eingelassen zu werden.

Gleichzeitig wird ein Landesherr oder reicher Kaufmann, der in einer Notlage ist, sich wesentlich eher an einen Helden mit einem gewissen Ansehen wenden, um ihn um Hilfe zu bitten (sprich: ihm einen Abenteuerauftrag zu geben). Die Not muss schon sehr groß sein, bevor er sich mit 'Gesindel' (also Helden mit niedrigem SO) abgibt.

Reist ein Held hohen Standes gemeinsam mit Helden, die gesellschaftlich weit unter ihm stehen (also einen deutlich niedrigeren SO haben), dann werden diese meist als seine Dienstmoten angesehen und behandelt. Bei zu vertraulichem Umgang kann es sein, dass sein Ansehen bei seinen Standesgenossen leidet.

PACHTEILE EINES HOHEN SOZIALSTATUS

In manchen Situationen kann es aber auch durchaus von Vorteil sein, keinen zu hohen SO zu haben. Wenn ein Adliger oder auch nur Angehöriger der oberen Mittelschicht eine schmierige Kneipe betritt, in der nur finstere Gestalten verkehren, kann er sich damit eventuell in Lebensgefahr bringen. Denn die Halsabschneider sehen in ihm nicht nur ein potentielles Opfer eines lohnenswerten Raubzugs, sondern mögen solche hohen Herren in der Regel auch nicht gerade.

Auch die Kontaktaufnahme mit Diebes- oder Bettlerbanden (also die meisten Fälle, in denen das Talent *Gassenwissen* verwandt wird) wird bei niedrigem Sozialstatus sicherlich leichter sein, da man bei Höher-rangigen eher so etwas wie Verrat vermutet.

OPTIONAL: SO ALS PROBENZUSCHLAG

Im Abschnitt zu den Gesellschaftlichen Talenten haben wir ja schon darauf hingewiesen, dass der SO einer der Faktoren sein kann, wie Meisterpersonen auf den Helden reagieren. In einigen Fällen kann die SO-Differenz der ausschlaggebende Punkt sein, in anderen der reine SO-Wert. Der Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* kann etliche der hier genannten Probenzuschläge vermindern. Einige Beispiel sind:

-  **Betören/Überreden/Überzeugen:** Für jeweils 2 Punkte, die der SO des Helden unter dem SO des Angesprochenen liegt, kann der Meister Proben auf *Überreden/Überzeugen* um 1 Punkt

erschweren. In gewissen Situationen kann er außerdem für jeweils 2 Punkte, die der SO des Helden über dem SO des Angesprochenen liegt, solche Proben ebenfalls um 1 Punkt erschweren. Beim *Überzeugen*, also dem Äußern verbindlicher Wahrheiten, aber auch beim *Lehren*, können auch Stand und Profession eine Rolle spielen: Was ein Hochgeweihter des Rondra-Tempels oder die Vögtin eines Grafen äußert, hat sicherlich mehr Gewicht, als wenn ein erfolgreicher Schmugglerbaron dies tut.

-  **Etikette,** sprich: das Bewegen auf höfischem Parkett, ist eine Angelegenheit der gehobenen Stände. Hier kann je nach Situation jeder Punkt SO unter 7 einen Punkt Probenerschwerern mit sich bringen, wenn man in 'besseren Kreisen' zu brillieren versucht.

-  **Gassenwissen:** Je nach Situation kann jeder Punkt SO über 5 als automatischer Abzug auf Probe in dem Talent *Gassenwissen* angerechnet werden, wenn es um aktive Kontaktaufnahme mit 'dubiosen Gestalten' geht.

-  Bei *Menschenkenntnis* kann der Unterschied der gesellschaftlichen Schichten sicherlich so groß sein wie der kulturelle Unterschied zwischen Horasiern und Thorwalern; hier ist die volle SO-Differenz ausschlaggebend.

VERÄNDERUNG DES SOZIALSTATUS

Im Gegensatz zu allen anderen Eigenschaftswerten eines Helden lässt sich der SO nicht durch den Einsatz von Abenteuerpunkten verändern. Man kann zwar durch Training mehr über ein Fachgebiet wissen, besser kämpfen und auch kräftiger oder gewandter werden. Seinen Status kann man durch Übung aber nicht verändern.

Veränderungen des SO sind eine Sache, über die die aventurische Umwelt des Helden entscheidet (und damit der Meister als Verkörperung dieser Umwelt).

Bedenken Sie dabei aber, dass der gesellschaftliche Auf- (oder Ab-)stieg keine Sache ist, die von Monat zu Monat schwankt. Die eine oder andere Heldentat mag durchaus dazu führen, dass ein Held in einer bestimmten Region bekannt ist und eine gewisse Verehrung genießt, aber sobald er diese Gegend verlässt, weiß niemand etwas davon. Erst wenn er sich einen Ruf geschaffen hat, der seinen Namen wirklich über Landesgrenzen hinaus bekannt macht, ist es Zeit für eine Veränderung des Sozialstatus.

Umgekehrt geht ein Abstieg auf der SO-Leiter auch nicht sonderlich leicht vonstatten. Ein bornischer Adliger, der in seinem Heimatland als gesuchter Landesverräter gilt und dort ständig um Leib und Leben fürchten muss, wird im Horasreich weiterhin als Adliger aus dem Bornland behandelt – niemand weiß hier so genau, was für Leute im fernen Nordosten als Verbrecher gilt und wer nicht. Hat jedoch der Aventurischen Bote berichtet, dass der betreffende Held seinen gesamten Besitz einschließlich seiner eigenen Großmutter beim Glücksspiel gesetzt und verloren hat, dann wird das sicherlich aventurienweit so bekannt, dass ein sinkender SO angebracht ist.

Wie Sie sehen, gibt es keine feste Regel für Veränderungen des Sozialstatus eines Helden. Als Faustregel mag aber gelten, dass sich der SO eines Helden während seiner ersten 1.000 Abenteuerpunkte nicht verändern sollte, und auch später nicht stärker als um höchstens einen Punkt pro 1.000 AP. Nehmen Sie bei der Überlegung, ob eine SO-Änderung gerechtfertigt ist, auch die Beispieltabelle auf Seite 179 als Vergleich zur Hand: Selbst als aventurienweit bekannter Drachentöter und Dämonenarchen-Versenker kann kein Held den Status eines Hochadligen erhalten.

Ein sehr stimmungsvolles Element kann es übrigens sein, wenn ein Held von einem dankbaren Regenten geadelt wird. Dass dies einen Anstieg des SO zur Folge hat, mag einleuchten. Aber solche Erhebungen in den Adelsstand sind eine seltene Ausnahme, und so ein Augenblick sollte ein ganz besonderer Tag in der Karriere eines Helden sein. Mitunter gibt es auch feste SO-Boni, etwa wenn man in der

Hierarchie eines bekannten Ordens oder einer Kirche aufsteigt oder außerordentliche weltliche Ehrungen empfängt. (Wobei eine solche Ehrung schon wirklich *außerordentlich* sein sollte: Eine persönliche Belobigung durch die Horas ist dies noch nicht, wohl aber die Ernennung zum 'Außerordentlichen Beauftragen in besonderen Angelegenheiten für das Horasreich'.) Die Verleihung weltlicher Orden steigert in erster Linie den regionalen SO – ein *Greifenstern in Bronze* ist in Thorwal bestenfalls 'Garethar Lametta'.

AMTSANMAßUNG UND INKOGNITO

Es ist wohl selbstverständlich, dass kein Held seinen Sozialstatus auf das Wams gestickt oder auf die Stirn tätowiert hat (obwohl feste Erkennungszeichen einer Gilde, die Erlaubnis bestimmte Kleidungsstücke, Stoffe oder Pelze zu tragen, durchaus in diese Richtung gehen). Man kann einem Helden also nicht unbedingt ansehen, welchen Sozialstatus er hat. Dementsprechend kann er seinen SO auch verheimlichen.

Dazu gehört jedoch mehr, als nur seinen Adelstitel zu verschweigen und die Kleidung zu wechseln. Während seiner Kindheit lernt ein Held auch gewisse Verhaltensstrukturen. Dazu gehört ein großer Teil Körpersprache, aber auch Anstandsregeln, die jahrelang verinnerlicht und damit nur noch sehr schwer abzulegen sind. Ein Bauer wird lange brauchen, bis er sich die Nase nicht mehr am Ärmel abwischt, und der Adlige wird ebenso lange brauchen, bis er sich angewöhnt hat, bei laufender Nase *kein* Schnupftuch aus der Tasche zu ziehen, sondern mit völliger Selbstverständlichkeit eben besagten Ärmel zu benutzen. Wie man eine Tasse oder ein Messer hält, wie man flucht, wenn man sich die Hand verbrannt hat, und selbst, ob man sich aufrecht oder gebeugt bewegt – all das sind Hinweise, aus welchem Elternhaus man stammt und in welchen Kreisen man sich üblicherweise aufhält.

Sicherlich ist es möglich, sich all diese Verhaltensmuster anzueignen – doch das ist ein bewusster Lernvorgang und kann nur bei einem hohen Wert in den Talenten *Überreden (Lügen)*, *Menschenkenntnis* und eventuell *Sich Verkleiden* erreicht werden (auch *Schauspielerei* kann durchaus helfen). Wer einen höheren SO vortäuschen will, sollte darüber hinaus auch noch über eine fundierte Kenntnis der *Etikette* verfügen.

Je größer die Differenz zwischen realem und vorgetäuschem SO ist, desto größer sollten auch Zuschläge auf solche Talentproben ausfallen – Schuster Voigts Köpenickiade erfordert auch in Aventurien einiges an Raffinesse und Dreistigkeit.

Wer dabei ertappt wird, dass er sich als höherstehend ausgibt, als er wirklich ist, der muss mit empfindlichen Strafen rechnen. Hochstapelei und im schlimmsten Fall Amtsanmaßung sind Vergehen, die selten toleriert werden. Sie werden in vielen Gegenden Aventuriens deutlich heftiger geahndet als solche Vergehen wie Taschendiebstahl oder Falschspiel.

Inkognito zu reisen, also einen niedrigeren SO vorzutäuschen, mag leichter gelingen, aber die oben erwähnten angelernten Verhaltensmuster sind auch für gebildete Personen schwer zu überwinden. Am ehesten mag dies gelingen, wenn man z.B. als niederrangiger Landjunker mit Bauern fraternisieren oder sich als großbürgerlicher Kauf-

SO: ZUR ORIENTIERUNG

Die folgende Liste mag eine grobe Orientierung geben, was für eine Bedeutung welcher Sozialstatus hat. Natürlich gibt es in jedem Bereich auch Ausreißer nach oben oder unten, und bedenken Sie, dass die meisten Helden noch keineswegs in ihrem Bereich etabliert sind, so dass der SO eines Helden-Gelehrten ohne weiteres unter dem Durchschnitt aller Gelehrten liegen kann (aber nicht muss).

- 1–3 **'Abschaum':** Unfreie, Arbeitssklaven, Bettler, arme Leibeigene, 'primitive Wilde', Ehr- und Besitzlose, Sträflinge, Tagelöhner, Wanderarbeiter
- 4–6 **Unterschicht:** arme Land- oder Stadtbewohner, niederes Gesinde, besser gestellte Sklaven und Leibeigene, einfache Soldaten, aber auch hochrangige Angehörige 'primitiver' Kulturen
- 7–9 **Mittelstand:** angesehene Bürger, Handwerker mit einer gewissen Bildung, Gastwirte, Gardisten, Großbauern, Händler, hochrangige Hausangestellte, niedere Offiziere von einfacher Herkunft, einfache Geweihte, Akademieabgänger, aber auch Mitglieder armer Adelsfamilien oder solcher aus weniger angesehenen Ländern, niederer Amts- und Titularadel
- 10–12 **Obere Mittelschicht:** wohlhabende Großbürger, einfache Höflinge, angesehene Gelehrte, Offiziere, niederer Lehnsadel, Tempelvorsteher
- 13–15 **Oberschicht:** Handelsmagnaten, reiche Grundbesitzer, hochrangige Offiziere (Obristen und Marschälle), Vorsteher von Orden und Kirchenprovinzen, Barone des Mittel- und Horasreichs, Könige von Andergast und Nostria, König von Brabak
- 16–18 **Hochadel:** (einfluss-)reiche Barone, Grafen, Fürsten und Personen von ähnlicher Macht, Oberhäupter der Grandenfamilien von Al'Anfa, Vorsteher der drei Magiergilden, Zwergenkönige, Hetmann der Hetleute, weniger einflussreiche mittelreichische Landesherren (Tobrien, Windhag, rebellisches Albernia)
- 19 Thronfolger von Mittel- und Horasreich, Adelsmarschall des Bornlands, mächtige mittelländische Landesherrn (Herzogin von Weiden, Herzog vom Großen Fluss), Kalif der Novadis, die meisten Patriarchen des Zwölfgötterkults
- 20 Kaiser des gespaltenen Mittelreichs, Königin Yaquirias, Patriarch von Al'Anfa, Bote des Lichts, Schwert der Schwerter
- 21 Horas des Horasreichs, Kaiser des (vereinten) Mittelreichs

mann bei Kleinkrämern und Schiebern nach der allgemeinen Stimmung oder illegaler Ware nachhört, spricht: sich zumindest zu Teilen in bekanntem Umfeld bewegt.

LEBENSSTIL

Den verschiedenen Ständen und Schichten Aventuriens kann man durchaus auch entsprechende Lebensweisen zuordnen – und wenn sie auf das leidige Abstreichen einzelner Heller beim Tavernenbesuch verzichten wollen, bietet es sich sehr an, zur Vereinfachung ebenso wie zur Veranschaulichung alle Helden einen *Lebensstil* wählen zu lassen, dessen Kosten sie einfach monatlich (im Voraus!) entrichten. Größere Anschaffungen (Waffen, Rüstungen, Pferde, alchemistische Zutaten, Hausbau, Hochzeitsfeiern etc.) sind ausdrücklich *nicht* in

diesen Summen enthalten. Das Bewirten eines Gastes für ein paar Tage fällt nicht weiter ins Gewicht; soll jedoch eine andere Person (meist der Ehegatte) dauerhaft auf dem gleichen Lebensstil unterhalten werden, erhöhen sich die monatlichen Kosten um etwa 40 % (was in ärmeren Haushalten dazu führt, dass die Familie mitverdienen muss). Ebenso mag es vorkommen, dass einzelne Helden in einem oder zwei Aspekten von einem vorgeschlagenen Lebensstil abweichen: In diesem Fall sollten Spieler und

Meister gemeinsam festlegen, inwiefern sich die monatlichen Kosten ändern.

In den meisten Gegenden Aventuriens wird erwartet, dass jedermann ein standesgemäßes Leben führt – also den Lebensstil wählt, der seinem gesellschaftlichen Rang (*Sozialstatus*) entspricht. Für Abweichungen gelten folgende Richtlinien:

 Wer um einen Stand besser lebt als vom SO her zu erwarten, erregt Aufmerksamkeit – und zwar meist je nach Neid oder Prunksucht seiner Umgebung durchaus positives Interesse: Er oder sie 'verstehst du leben', 'hat es reichlich' und wie man so sagt. Wer hingegen einen Grad unter seinen Verhältnissen lebt, der fällt eher negativ auf und gilt rasch als Geizhals oder Eigenbrötler.

 Wessen Lebensstil um zwei Grade vom Üblichen abweicht (egal ob zum Besseren oder Schlechteren), der ist hingegen verdächtig – man beginnt, von eklatanter geschäftlicher Unfähigkeit oder von dunklen, vermutlich illegalen Geldquellen zu munkeln.

 Mit einer Abweichung von drei oder mehr Graden macht man sich schlichtweg unmöglich: Wenn etwa ein Ritter das karge Leben eines Bauern führt, verliert er bei Standesgenossen und Untergebenen nahezu sämtlichen Respekt.

Welche Auswirkungen diese guten oder schlechten Meinungen konkret haben, ist dem Spielleiter überlassen (je nach Situation ist sogar der Verlust von SO durchaus angebracht), doch sollten es die Helden durchaus spüren, wenn sie (zu) geizig oder protzig auftreten.

Die folgenden Angaben gelten natürlich, wie auch oben zum Sozialstatus schon gesagt, für mittelländische Feudalgesellschaften – ein angesehener Moha-Krieger mit SO 3 wird sicherlich nicht am Hungertuch nagen.

Andererseits können Sie auch davon ausgehen, dass Meisterpersonen, die in 'geordneten Verhältnissen' leben (ihre Beziehungen haben, um bargeldlose Tauschwirtschaft durchzuführen und mit Gefallen zu handeln, auf den lokalen Märkten die preiswertesten Händler kennen und dergleichen), sicherlich weniger pro Monat ausgeben müssen, um ihren Lebensstil zu halten.

Elend (Vagabund, SO 1–3): 1 D/Monat

Wohnung: Scheune oder Schlafsaal; *Nahrung:* pro Tag zweimal Brot oder Grütze, dazu Wasser oder Sauerbier; *Kleidung:* ein Satz zerlumpter Kleider; *Körperpflege:* gelegentlich ein Bad im Fluss; *Vergnügen:* was man selbst machen kann; *Reisen:* zu Fuß oder mit Karren

Karg (Unterschicht, SO 4–6): 5 D/Monat

Wohnung: Hütte, Kammer oder Absteige; *Nahrung:* pro Tag zweimal Brot oder Grütze, einmal Eintopf oder Gemüse; dazu je nach Region Dünnbier, Seemost oder billiger Wein; *Kleidung:* ein geflickter Satz Kleidung aus grobem Leinen, eventuell ein 'guter Anzug' für Hochzeiten und Begräbnisse (auch das eigene); *Körperpflege:* praiostags ein Bad im Zuber, Haarschnitt mit der Tuschschere; *Vergnügen:* praiostags ein Besuch im Wirtshaus; *Reisen:* (wenn überhaupt) zu Fuß, per Fuhrwerk oder mit Maultier, Übernachtung im Schlafsaal

Annehmbar (Mittelstand, SO 7–9): 15 D/Monat

Wohnung: Mietwohnung oder -häuschen (bei Handwerkern mit Werkstatt); *Nahrung:* drei Mahlzeiten am Tag (mindestens einmal pro Woche Fleisch); dazu gutes Bier oder einfacher Wein; *Kleidung:* zwei Sätze Alltagskleidung (für Sommer

und Winter) aus grobem Leinen, ein Praiostagsanzug aus Feinleinen oder Bausch; *Körperpflege:* tägliche Rasur, praiostags ein Besuch im Badehaus; *Vergnügen:* wöchentlicher Abstecher ins Wirtshaus, monatlicher Gildenstammtisch, monatlicher Besuch beim Imman, im Schauspiel- oder im Freudenhaus; *Reisen:* zu Fuß oder per Postkutsche, Übernachtung im Mehrbettzimmer; *Personal:* ein Knecht oder Lehrling

Reichlich (Oberer Mittelstand, SO 10–12): 50 D/Monat

Wohnung: eigenes Haus oder große Wohnung; *Nahrung:* täglich Fleisch, dazu passende Weine; *Kleidung:* zwei bis drei gute Anzüge aus Leinen, ein Satz Festkleidung für Bälle etc.; *Körperpflege:* tägliches Bad samt Rasur (daheim oder im Badehaus), monatlicher Besuch beim Haarkünstler; *Vergnügen:* abendliches Treffen im Ratskeller, wöchentlicher Besuch im Theater, Spielhaus oder Bordell; *Reisen:* Mietkutsche oder eigenes Pferd, Übernachtung im Einzelzimmer; *Personal:* zwei Gesellen oder Hausdiener (oder ein Kind auf der Akademie), dazu eine Handvoll Lehrlinge oder Knechte

Üppig (Oberschicht, SO 13–15): 150 D/Monat

Wohnung: Landhaus oder Villa; *Nahrung:* jeden Tag eine echte Delikatesse, dazu passende Weine; *Kleidung:* ein Dutzend gute Anzüge, ein oder zwei höfische Kostüme aus Seide oder Brokat; *Körperpflege:* täglich Bad und Rasur mit wohlriechenden Ölen, wöchentlicher Besuch beim Haarkünstler; *Vergnügen:* mehrmals die Woche zum Schauspiel, Konzert oder zur Jagd; *Reisen:* eigene Kutsche und eigenes Vollblut, Übernachtung im Doppelzimmer; *Personal:* ein kleines Gefolge, darunter einige gutbezahlte Fachleute (Verwalter, Gesellschafter/Mätresse oder Falkner), ein Dutzend einfache Bedienstete und etliche Knechte und Handlanger

Prachtvoll (Hochadel, SO 16+): 500+ D pro Monat

Wohnung: Burg oder Palast, eine weitere Villa; *Nahrung:* pro Tag bis zu fünfmal Delikatessen, dazu erlesene Weine und Spirituosen; *Kleidung:* diverse Kostüme für alle Anlässe, oft auch Turnierrüstung; *Körperpflege:* eigenes Badegemach samt Leibbarbier, Duftwässerchen etc.; *Vergnügen:* Hofnarr, Hofsänger, einmal im Monat ein Ball; *Reisen:* eigene Prunkkarosse, eigener Fluss- oder Küstensegler, einige Vollblüter und ein Streitross, Übernachtung in Zimmerflucht einer Luxusherberge; *Personal:* Hofstaat

Als weitere Anhaltspunkte können Sie die Preisgruppen der Preisliste im **Beiheft zum Spielleiterschirm** verwenden: Zu einem *elenden* Lebensstil gehören *billige* Waren, zu einem *kargen* Lebensstil *einfache* Waren sowie *billige* Gewürze und Genussmittel, zu einem *annehmbaren* Lebensstil *bessere* Waren sowie *einfache* Gewürze und Genussmittel usw.

FESTE UND FEIERLICHKEITEN

Feste – vom zwanglosen Beisammensein bis zum formellen Empfang – bieten eine willkommene Abwechslung vom Alltag. Je nach dem Stand des Gastgebers erwarten die Gäste eine mehr oder minder reiche Bewirtung, deren Unkosten oft eine außerordentliche Belastung für den Ausrichtenden bedeuten, vor allem bei besonderen Anlässen wie Hochzeiten und Geburten. Für Feiern mit mehr als einer Handvoll der besten Freunde, mehrtägige Trinkgelage oder spektakuläre Festivitäten sollten Sie daher die Ausgaben zusätzlich zur *Lebensstil-Pauschale* berechnen.

Elend (Vagabund): 1 H pro Gast und Tag. Für jeden Gast ist ein Maß Dünnbier und vielleicht ein Schluck Schnaps da. Man sitzt beisammen, schlürft bedächtig sein Bier und redet von besseren Zeiten.

Karg (Unterschicht): 5 H pro Gast und Tag. Es gibt Bier und Most,



gegen den Hunger steht ein Eintopf oder eine deftige Brotmahlzeit bereit, ein Beutel Kautabak geht herum und mit zunehmender Heiterkeit beginnen die Gäste zu singen ...

Annehmbar (Mittelstand): 2 S pro Gast und Tag. Der Gastgeber hat auf eine gutbürgerlich-sättigende Tafel mit einem Braten und viel Klößen, Nudeln und Gemüse geachtet, Bier und Wein sind ausreichend vorhanden, und dazu werden Pfeifenknaster gereicht. Für ein paar Stunden macht ein fahrender Spielmann Tanzmusik.

Reichlich (Obere Mittelschicht): 6 S pro Gast und Tag. Gute Küche mit Fleischsuppen, Braten, Geflügel, kalten Platten und einer süßen Nachspeise, dazu bessere Weine. Die gute Zigarre, der aromatisierte Pfeifentabak und der Schwenker Weinbrand nach dem Mahl fehlen ebenfalls nicht. Zusätzlich wurde eine Gruppe Musici angeworben, die den Abend mit Tafel- und Tanzmusik begleiten.

Üppig (Oberschicht): 2 D pro Gast und Tag. Die Speisenfolge von Suppe, Fleisch- und Fischgerichten ist sorgsam ausgeklügelt, neben guten Weinen wird auch Likör gereicht, vielleicht sogar ein Glas echten Bosparanjer oder eine Tasse Kakao, dazu eine Auswahl erlesenen Rauchwerks. Neben den Musici sorgen einige Gaukler sowie ein Barde oder eine Tänzerin für Unterhaltung.

Prachtvoll (Hochadel): 6 D und mehr pro Gast und Tag. Es gibt ein Bankett mit Aranischer Austernsuppe, Bornländischem Kartoffelauf-
lauf, Koschammerzungen in Bosparanjer-
soße, Purpurmeisenpasteten und geeisten tropischen Früchten in Sahne (o.ä.), dazu fließen Bosparanjer und Valposella, neben Tabak werden 'für Kenner' echter Mohacca und vielleicht Ilmenblatt angeboten. Aufsehenerregende Unterhaltungseinlagen wie Tanzdarbietungen, Bühnenschauberei oder gar Feuerwerk versuchen die Gäste zu zerstreuen.

ANHANG 2: FEUER UND EISEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie einige Anmerkungen, wie Helden die Handwerkstalente *Bogenbau* und *Grobschmied*, aber auch *Holzbearbeitung*, *Schneidern* oder *Lederarbeiten* (siehe S. 32ff.) zur Herstellung, Reparatur und Verbesserung von Waffen, Rüstungen

und Schilden verschiedenster Art nutzen können. Hierbei handelt es sich um *Experten*-Regeln, d.h., ihre Umsetzung ist mit etwas Aufwand verbunden, bietet dafür aber ein sehr detailgetreues Spiel. Sie sollten in Ihrer Gruppe entscheiden, ob Sie diese Regeln anwenden wollen.

HERSTELLUNG VON WAFFEN, RÜSTUNGEN UND SCHILDEN

Generell gilt, dass ein Held, der die entsprechenden Talente (mit Spezialisierungen) besitzt, durchaus in der Lage ist, Waffen, Rüstungen, Schilde und Geschosse aller Art selbst herzustellen – vorausgesetzt, er hat das richtige Werkzeug und eventuell den richtigen Arbeitsplatz. Einen Metallrohling, den man über einer Kerzenflamme erhitzt hat, mit einem Löffel zu einem Meisterschwert zu hämmern, wird nicht einmal dem stursten Zwerg gelingen – und wie ein Troll mit bloßen Händen kaltes Metall zu schmieden, ist einem Helden auch mit der besten Ausbildung (und den besten Sonderfertigkeiten) nicht möglich.

Beachten Sie hierbei die Regeln für *Hochwertiges* und *Außergewöhnlich Hochwertiges Arbeitsgerät* (Seite 33). Wie erwähnt ist das richtige Werkzeug (und in vielen Fällen eine gut ausgestattete Werkstatt) Pflicht, dennoch können besonders gute Arbeitsumstände wie die

perfekt ausgestattete Werkstatt eines tulamidischen Meisterschmiedes durchaus die erwähnten Erleichterungen bringen – und zwar auf *jede* Herstellungsprobe.

Gleichzeitig ist es natürlich möglich, dass ein Schmied unter erschwerten Bedingungen arbeiten muss und nicht die entsprechenden Hilfsmittel zur Verfügung hat. Hier gelten die Angaben für *improvisiertes* und *fehlendes* Werkzeug von Seite 33. Hinweise zu den benötigten Werkzeugen finden Sie bei den jeweiligen Herstellungsprozessen.

Bei der Herstellung von Waffen, Rüstungen und Schilden gelten die Regeln zum *Ansammeln von TaP* bei Handwerkstalenten* – allerdings benötigt die Herstellung von Waffen und Rüstungen immer eine bestimmte *Mindestzeit* – auch oben erwähnter sturer Zwerg kann keine Axt in zwei Stunden schmieden.

Wie lange es dauert, bis das Objekt fertig gestellt ist (und evtl. in welchem Abstand diese Proben stattfinden), hängt von der Art der gewünschten Waffe ab, liegt aber letztendlich in der Hand des Meisters. Ein Schmied, dessen Proben schlecht laufen (der also immer nur wenige TaP* übrig behält), muss natürlich öfter nachbessern (also mehr Proben ablegen) und braucht entsprechend länger – und riskiert damit mehr Fehler, da so ein höheres Risiko des Scheiterns besteht.

Wie viele TaP* benötigt werden, ergibt sich aus der Art des herzustellenden Objektes. Die *Kosten der benötigten Rohmaterialien* liegen übrigens bei etwa einem Fünftel des Preises der fertigen Waffe.

Allgemein gilt, dass auch bei acht Arbeitsstunden am Tag der Held nicht den ganzen Tag in der Schmiede oder Werkstatt verbringen muss, da Wartezeiten auftreten, in der das Metall abkühlt, die Esse angeheizt wird oder der Leim trocknet. Die Verarbeitung *Magischer Metalle*, die *Lehmbacktechnik*, die Herstellung *Geflämmter Waffen* und das Geheimnis des *Zwergenspanns* sind nur wenigen Eingeweihten (sprich: Charakteren mit der entsprechenden Sonderfertigkeit *Berufsgeheimnis*, siehe Seite 41) bekannt, alle anderen können diese Techniken nicht nutzen.

ERWERB UND BEURTEILUNG

Jeder Held, der eine gewisse Erfahrung mit Waffen oder Rüstungen hat, kann durch eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe grob beurteilen, ob eine Waffe oder Rüstung von guter oder eher schlechter Qualität ist, wenn er sie erbeutet hat oder von einem Händler angeboten bekommt.

Aber jemandem, der selbst solche Gegenstände *herstellt*, fällt diese Beurteilung natürlich wesentlich einfacher. Bei der Einschätzung derartiger Gegenstände kann ein Charakter die Talente *Grobschmied* (*Waffenschmied* bzw. *Plättner/Harnischmacher* oder *Sarwirker*), *Bogenbau*, *Schneidern* (*Tuchrüstungen*) oder *Lederarbeiten* (*Lederrüstungen*) als *Hilfstalente* (siehe Seite 15) für seine *Sinnenschärfe*-Probe verwenden. Handelt es sich allerdings dabei um eine Waffe, die in dieser Form dem Begutachter fremd ist (etwa ein Florett für einen Zwerg), kann der Meister entscheiden, dass der Bonus nur teilweise angerechnet wird.

Mit einer solchen *Sinnenschärfe*-Probe ist es auch möglich, Fälschungen (z.B. von *Geflämmten Waffen*, siehe unten) zu erkennen; die Schwierigkeit einer solchen Probe entscheidet hierbei der Meister.



FAUSTREGELN ZUR HERSTELLUNGSZEIT

Zur Herstellungszeit von Waffen, Rüstungen und Schilden ist es schwer, konkrete, allgemeine Regeln anzugeben. Hinzu kommt, dass es selten wichtig ist, herauszufinden, wie lange ein Schmied genau für eine Waffe braucht – wer eine Waffe schmiedet oder beim Schmied bestellt, bringt meistens genügend Geduld oder Wartezeit mit. Die Herstellungszeit ist also eher erzählerisch als regeltechnisch von Relevanz, weshalb sie hier nicht mit komplizierten Regeln abgehandelt werden soll, sondern in der Hand des Meisters liegt.

Richtwerte sind natürlich wichtig, um z.B. herauszufinden, wie viele Schwerter der Grobschmied in der belagerten Stadt in der Woche fertigen kann. Für diese Zwecke können Sie als Orientierung annehmen, dass die Herstellung eines normalen **Schwerts**, einer **Streitaxt** oder eines **Speers** etwa vier bis fünf Tage intensive Arbeit benötigt, für ein **besonders scharfes und stabiles Schwert** (also eines mit erhöhten TP und gesenktem BF) leicht die vier- bis fünffache Zeit, eine meisterhaft gefertigte, **Persönliche Meisterwaffe** wird sogar vier bis sechs Wochen Zeit erfordern.

Um einen **Bogen** zu fertigen, benötigt ein Bogner zwei bis drei Tage (abgelagertes Holz vorausgesetzt), eine **Armbrust** wiederum nimmt etwa zwei bis drei Wochen in Anspruch, bei besseren Waffen dauert es entsprechend länger.

Ein geübter Schmied oder Sattler kann eine **Platten- oder Lederrüstung** in vier bis fünf Tagen intensiver Arbeit fertigen. Einzelne **Plattenteile** (wie ein **Kürass** oder **Armschienen**) sind natürlich entsprechend schneller gefertigt (zwei bis drei Tage), summieren sich aber bei mehrteiligen Rüstungen wie **Leichter** oder **Garethr Platte** auf. Eine **Gestechrüstung** erfordert etwa vier Wochen, in denen der zukünftige Träger entweder ständig anwesend sein oder sehr genaue Maße hinterlassen haben sollte, eine **Tuchrüstung** sogar nur etwa zwei Tage. Eine **Kettenrüstung** ist zwar leicht herzustellen, aber zeitaufwändig, so dass hierfür ungefähr drei Wochen veranschlagt werden sollten. Für **hervorragende Kettenrüstungen** wird diese Zeit noch einmal verdoppelt.

Einen **Holzschild** herzustellen, dauert etwa vier Tage (in denen die Arbeit aber oft unterbrochen wird, da die Aushärtungsphasen des benutzten Leims beachtet werden müssen), ein **Turmschild** benötigt schon über eine Woche.

Die **Reparatur** von zerstörten Waffen und Rüstungen dauert etwa halb so lang wie die Herstellung.

Allgemein können sehr hohe Talentwerte (15+) und besonders gut gelungene Proben die Herstellungszeit nach Meistermaßgabe teils deutlich verkürzen, der Meisterschmied Arombolosch (TaW 24) etwa dürfte für ein normales Schwert nur die halbe Zeit benötigen.

Hinweis: Falls Sie die genaue Herstellungs- oder Reparaturzeit einer Waffe benötigen, finden Sie Regeln samt Beispielen zur Berechnung der benötigten Zeit bei den einzelnen Herstellungsprozessen angegeben. In den meisten Fällen (zumal, wenn eine Meisterperson die Schmiedearbeiten übernimmt) reicht es aber aus, sich einfach an den Richtlinien zu orientieren, was unnötige Rechnerei erspart. Die Zeitangaben sind natürlich nicht in Stein gemeißelt und als fester Wert zu verstehen, sondern vielmehr ein detaillierter Orientierungspunkt für den Zeitaufwand bei der Herstellung oder Reparatur. Generell kann ein Handwerker pro Tag etwa vier Zeiteinheiten (acht Stunden) in seine Arbeit investieren.

Bei jedem Herstellungsprozess finden Sie die Angaben, wie lang eine einzelne Probe auf ein Handwerkertalent bei der jeweiligen Handlung in etwa dauert. Die Arbeit ist beendet, wenn der Charakter die entsprechenden TaP* angesammelt hat – die endgültige Herstellungszeit ergibt sich aus der Anzahl der benötigten Proben.

Und, wie eingangs erwähnt, ist der Schmied bei einer Angabe von '4 ZE' nicht 8 Stunden mit Hammer und Zange zugange, sondern diese Angaben beinhalten auch Zeiten für das Erhitzen und Auskühlen von Metall, das Aushärten von Leim und dergleichen.

BENÖTIGTE TALENTPUNKTE

Für die Herstellung von Waffen, Rüstungen und Schilden gelten generell die gleichen Regeln: Man benötigt eine bestimmte Anzahl von TaP*, die man durch mehrere Proben in einem oder mehreren Handwerkertalenten ansammeln kann. Für die Berechnung der benötigten TaP* sind zwei Werte von Relevanz: der *Grundwert* und der *Herstellungsfaktor*.

Der *Grundwert* leitet sich bei **Waffen** aus den **durchschnittlichen TP** ab (ein W6 gilt immer als 4, bei einem Schwert also z.B. 8), bei **Rüstungen** aus dem **RS** (gemäß der Tabelle aus dem Trefferzonensystem (Seite 109f.), z.B. 3,2 bei einer Leichten Platte), bei **Schilden** aus dem **Parademodifikator** (bei einem Holzschild z.B. 3).

Der *Herstellungsfaktor* ist ein Maßstab dafür, wie aufwändig die Herstellung ist. Bei **Waffen** und **Schilden** beträgt der Faktor grundsätzlich **x3**, bei **Rüstungen** **x7**. Jeder Punkt Verbesserung einer Waffe über den Standard hinaus gilt als Erhöhung des Herstellungsfaktors um **0,5**.

Die grundsätzlich benötigten TaP* erhält man, indem man den *Grundwert* mit dem *Herstellungsfaktor* multipliziert: **TaP* = Grundwert x Herstellungsfaktor**

Ein Handwerker kann sich also durchaus gleichzeitig mit mehreren Werkstücken beschäftigen. Wie viele genau, ist von der Art der Werkstücke abhängig und Meisterentscheid, aber keinesfalls mehrere *verbesserte* oder *personalisierte* Stücke gleichzeitig.

Spezielle Materialien und Verarbeitungstechniken können den Zeitaufwand ebenfalls modifizieren. Genaue Angaben finden Sie in der Übersicht auf Seite 188.

NAHKAMPFWAFFEN

Verwendete Talente: *Grobschmied (Waffenschmied)*, evtl. *Holzbearbeitung (Holzwaffen)*

Benötigte Umstände / Werkzeuge: Für Grobschmiede-Arbeiten benötigt man eine voll ausgestattete Schmiede; eine transportable Feldschmiede gilt als fehlendes Spezialwerkzeug. Holzbearbeitungsproben können auch im Feld ohne Einschränkungen durchgeführt werden, wenn man zumindest über tragbares Werkzeug verfügt.

Um eine Nahkampfwaffe herzustellen, muss ein Held eine Anzahl von TaP* in einem passenden Talent ansammeln. Material und angewendete Technik können die Probe modifizieren (siehe unten).

Zur Feststellung der TaP* berechnet sich der *Grundwert* aus den durchschnittlichen Trefferpunkten der Waffe (ein W6 zählt immer

SICH ZEIT LASSEN / ZUSAMMENARBEIT

Bedenken Sie bei der Herstellung und der Reparatur von Waffen, Rüstungen und Schilden, dass Sie ruhig auf diese Regel zurückgreifen und sich *Zeit lassen* können (siehe Seite 14). Dabei verdoppelt sich zwar die Herstellungszeit, es sind jedoch keine Proben mehr erforderlich. Insbesondere bei Standardwaffen ohne zusätzliche Erschwernisse bietet es sich an, ganz auf das Würfeln zu verzichten.

Außerdem ist es auch möglich, dass man bei der Waffen- und Rüstungsherstellung zusammenarbeitet. Ein Meisterschmied mag von einem erfahrenen Gesellen unterstützt werden, oder eine Heldengruppe teilt sich die Herstellung eines Speers (einer übernimmt den Schaft, der andere die Spitze). In diesem Fall wenden Sie ganz einfach die Regeln für Zusammenarbeit an (siehe Seite 15).

als 4), der *Herstellungsfaktor* beträgt 3. Um ein Schwert (1W6+4 TP) herzustellen, benötigt der Schmied also 24 TaP* (8 x 3) aus seinen *Grobschmied*-Proben.

Misslingt während der Herstellung eine Probe, so kann der Schmied eine weitere Probe zur 'letzten Rettung' ablegen, die zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 7 Punkte erschwert ist. Misslingt auch diese Probe, ist die Waffe verdorben und nicht zu gebrauchen und die Hälfte des Rohmaterials verloren.

Besitzt die Waffe einen Holzschaft, darf maximal die Hälfte der TaP* durch das Talent *Holzbearbeitung* angesammelt werden. Die genaue Anzahl ist abhängig vom Holzanteil in der Waffe und Meisterentscheidung.

Sämtliche hier gemachten Angaben gelten im selben Maß für *Wurfaffen* (Speere, Beile, Messer) aller Art.

Die Herstellung einer Waffe, die besser ist als eine gewöhnliche Waffe dieser Art, finden Sie im Abschnitt *Besondere Waffen*.

Herstellungszeit: Jede Probe auf eines der zur Herstellung genutzten Handwerkertalente benötigt 4 Zeiteinheiten, also 8 Stunden – etwa einen Tag.



Aljeff Starkimarm, der Dorfschmied von Hinterbruch, ist ein passabler Waffenschmied (TaW 11). Bei dem Versuch, ein normales Schwert (1W6+4, 24 TaP) herzustellen, erreicht er bei der ersten Probe auch gleich 9 TaP*. Die zweite Probe gelingt jedoch gerade so mit 1 TaP*. Insgesamt hat Aljeff inzwischen zwei Tage gearbeitet und 10 TaP* angesammelt. Bei der dritten Probe gelingt es ihm, wiederum 9 TaP* zu erzielen – was noch nicht ganz ausreicht, um das Schwert fertig zu stellen. Die restlichen 5 TaP* kommen bei der vierten Probe problemlos zustande. Insgesamt hat Aljeff vier Proben, also 16 Zeiteinheiten gebraucht, was etwa vier Tagen intensiver Arbeit entspricht.*



Arombolosch, der zwergische Meisterschmied (TaW 24), der zufällig in der Stadt ist und ebenfalls ein Schwert schmiedet, behält gleich bei der ersten Probe 19 TaP übrig. Für die restlichen 5 Punkte muss er sich bei der zweiten Probe nicht anstrengen. Das Schwert ist fertig – und der alte Zwerg hat nur zwei Tage gebraucht. Grund genug für Aljeff, Trost in einem Krug Meskinnes zu suchen.

SCHUSSWAFFEN

Verwendete Talente: *Bogenbau* (Armbrust, Bogen oder Torsionswaffen), evtl. *Mechanik* bzw. *Feinmechanik*

Benötigte Umstände / Werkzeuge: Auch Fernwaffen benötigen eine voll ausgestattete Werkstatt (mit Vorrichtungen zum Einspannen des Bogens, Schnitzbank, Leim, diverse Zieh- und Schnitzmessern, Raspeln, Feilen und Hobel, Fäusteln, Spaltkeilen und dergleichen mehr), Feldarbeiten mit den passenden transportablen Werkzeugen erleiden die Umstände für fehlendes Spezialwerkzeug. Stahl- und Kompositbögen können überhaupt nur in einer Werkstatt angefertigt werden, wie auch alle Teile einer Armbrust, die mit *Mechanik*-Proben hergestellt werden. Torsionswaffen erfordern zudem noch die Kenntnis des entsprechenden *Berufsgeheimnisses*.

Die Herstellung eines Bogens oder einer Armbrust läuft im Grunde genau so ab wie die Herstellung einer Nahkampfwaffe (der *Grundwert* ist die durchschnittliche TP-Anzahl, der *Herstellungsfaktor* 3). Der Bau eines Langbogens (1W6+6) verlangt also 30 TaP*, die Konstruktion einer Schweren Armbrust (2W6+6) 42 TaP*. Bei der Konstruktion einer Armbrust müssen ein Drittel der TaP* durch das Talent *Mechanik* angesammelt werden, bei Torsionswaffen entsprechend durch *Feinmechanik*. Bei misslungenen Proben gilt das gleiche wie bei Nahkampfwaffen. Zur Herstellung besonderer Waffen siehe unten.

Herstellungszeit: Jede Probe zur Herstellung eines *Bogens* benötigt 3 Zeiteinheiten, also 6 Stunden. Die Herstellung einer *Armbrust* oder einer *Torsionswaffe* erfordert 10 Zeiteinheiten pro Probe.

GESCHOSSE

Verwendete Talente: *Bogenbau* (Pfeile/Bolzen), *Grobschmied* (Waffenschmied oder Schwarzschild), evtl. *Holzbearbeitung* (Holzwaffen)

Benötigte Umstände / Werkzeuge: Von den drei Arbeitsschritten (Herstellung der Spitze, Schnitzen eines Schafts, Befiederung) können die letzten Beiden auch sehr gut unterwegs durchgeführt werden: Schnitzmesser, Birkenpech als Leim, stabiles Garn, Schere, Feile und Zange reichen meist aus. (Das größere Problem ist es, geeignetes Holz zu finden und ordentlich trocknen zu lassen.) Gewöhnliche (Jagd-)Pfeil- und Bolzenspitzen könne ohne weitere Zuschläge in einer Feldschmiede hergestellt werden, besondere Geschosse erfordern eine etwas besser ausgestattete Schmiede (bei Feldschmiede also der Zuschlag für fehlendes Spezialwerkzeug).

Ein Bogen oder eine Armbrust ist nicht allzu nützlich, wenn man nichts hat, was man damit verschießen kann. Aus diesem Grund kann jeder Bogenbauer / Armbruster selbst Pfeile und Bolzen herstellen, und einige Personen haben sich sogar auf dieses Handwerk spezialisiert.

Um ein einziges Geschoss herzustellen, benötigt der Pfeil- oder Bolzenmacher TaP*, die einem Drittel der TP der entsprechenden Waffe entsprechen (präziser: Der *Grundwert* ist die durchschnittliche TP-Anzahl, der *Herstellungsfaktor* 0,33). Um einen Pfeil für einen Kurzbogen (1W6+4) herzustellen, benötigt ein Handwerker also 3 TaP*, für den mächtigen Bolzen einer Gandrasch-Armbrust (2W6+8) hingegen 5 TaP*.

Die Herstellungsprobe ist wie folgt erschwert: *Jagdpfeil* +0; *Kriegspfeil* +2; *gehärteter Kriegspfeil* +4; *Kettenbrecher* +4; *Stumpfer Pfeil* +2; *Sehnensneider* +4; *Brandpfeil* +4, *Singender Pfeil* +4 bis +8 (je nach Tonlage). Bei misslungenen Proben ist der Pfeil unbrauchbar, die Spitze kann weiter verwendet werden. Beschreibungen der verschiedenen Geschosstypen finden Sie auf S. 128.

Pfeilspitzen: Um eine simple *Jagdpfeilspitze* herzustellen, benötigt ein Schmied eine Schmiede, eine halbe Stunde Zeit und eine einfache *Grobschmied*-Probe. Für alle anderen Pfeile ist diese Probe um 4 Punkte erschwert. *Stumpfe Pfeile* benötigen nicht unbedingt geschmiedete Spitzen, ein Gewicht aus Holz funktioniert auch.

Improvisierte Geschosse: Einen improvisierten Pfeil oder Bolzen herzustellen (wenn man das nötige Talent nicht besitzt oder nicht das richtige Werkzeug zur Verfügung hat), erfordert etwa eine Stunde und 4 TaP*, unabhängig von der Art des Pfeils. Wird die Probe auf *Holzbearbeitung* abgelegt, ist sie um zusätzlich vier Punkte erschwert. Die Reichweite solcher Pfeile / Bolzen ist halbiert, die TP um eins vermindert (ohne Spitze um 3 vermindert).

Herstellungszeit: Jede Probe zur Herstellung eines *Pfeils* nimmt 30 Minuten in Anspruch.

RÜSTUNGEN

Verwendete Talente: *Grobschmied* (Plättner oder Drahtzieher/Sarwirker) (Metallrüstungen); *Lederarbeiten* (Lederrüstungen), *Schneidern* (Tuchrüstungen). Bei Mischformen entscheidet der Meister, welches Talent zur Anwendung kommt.

Benötigte Umstände / Werkzeuge: Um Rüstungen aus Plattenteilen oder Hartleder (für eine Lederrüstung) herzustellen, benötigt man auf jeden Fall eine Feldschmiede, für Kompletrüstungen mit Geschützen sollte sie auch gut ausgestattet sein. Einfaches Kettengewebe kann man mit leicht transportablem Werkzeug auch unterwegs herstellen, wenn man die Ringe besitzt (deren Herstellung eine Werkstatt erfordert); verschmiedetes oder vernietetes Kettengewebe erfordert auf jeden Fall eine Werkstatt. Tuchrüstungen und dünne Lederrüstungen können mit stabilen Schneidwerkzeugen auch unterwegs hergestellt werden.

Bei einer Rüstung ist der *Grundwert* gleich dem Rüstungsschutz des Rüstungsteils, der *Herstellungsfaktor* beträgt 7. Um eine Rüstung

herzustellen, sind also so viele TaP* nötig, wie der siebenfache Gesamt-Rüstungsschutz-Wert im Trefferzonensystem (Tabelle auf Seite 109f.) beträgt: Um eine Leichte Plattenrüstung (RS 3,2 im Zonensystem) zu fertigen, benötigt der Plättner 22 TaP*.

Scheitert eine Probe, kann die Rüstung dennoch getragen werden, birgt aber ein Risiko: Bei einer unparierten Glücklichen Attacke eines Gegners verrutscht die Rüstung so, dass sie nur noch mit der Hälfte ihres Rüstungsschutzes schützt (abgerundet), aber dafür um zwei Punkte mehr behindert. Oder der Handwerker beginnt die Herstellung von vorne, wobei sämtliche Proben um 2 Punkte erschwert sind. Scheitern mehrere Proben, ist die Rüstung unbrauchbar.

Soll ein Schmied eine Rüstung in einer ungewohnten Größe herstellen (z.B. ein Menschen Schmied für einen Zwerg oder umgekehrt), kann die Probe nach Meistermaßgabe um bis zu 2 Punkte erschwert sein. Das gleiche gilt für Sonderanfertigungen, z.B. für Achaz.

Hervorragende Kettenrüstungen: Es gibt meisterlich gefertigte Kettenhemden, bei denen die (meist auch kleineren) Ringe einzeln miteinander verschmiedet oder vernietet sind, dadurch weniger auf dem Körper aufreihen und dementsprechend weniger behindern. Rüstungen, die zu einem Großteil aus Kette bestehen und mit dieser Technik hergestellt wurden, behindern um 1 Punkt weniger als normale Kettenrüstungen (Zonensystem: Sie erhalten einen zusätzlichen Stern). Die Proben für die Herstellung derartiger Rüstungen sind um 5 Punkte erschwert, die benötigten TaP* verdoppelt (der *Herstellungsfaktor* ist also x14, ein meisterlich gearbeiteter Kettenmantel mit RS 3,3 erfordert dementsprechend 46 TaP*).

Hartholzarnische und Mammutpanzer: Es ist sehr schwer, an Material für diese exotischen Rüstungen zu kommen – aber wenn diese Hürde überwunden wurde, können beide Rüstungen nach den gleichen Regeln wie oben beschrieben hergestellt werden. Hier ist natürlich das Talent *Holzbearbeitung* (bei Mammutpanzern zusätzlich *Lederarbeiten*) gefragt, die Proben sind jedoch generell um 7 Punkte erschwert.

Herstellungszeit: Jede Probe zur Herstellung einer *Tuch- oder Lederrüstung* benötigt 6 Zeiteinheiten (also 12 Stunden), bei *Metallrüstungen* 8 Zeiteinheiten. *Kettenhemden* sind relativ einfach herzustellen, aber zeitaufwändig, so dass hierfür pro Probe 16 ZE aufgebracht werden müssen, für hervorragende Kettenrüstungen sogar 24 ZE.

SCHILDE

Verwendete Talente: je nach Schild *Holzbearbeitung*, *Grobschmied* oder *Lederarbeiten*, evtl. *Webkunst* (bei Achaz-Mattenschilden), oft eine Mischung aus den ersten beiden

Benötigte Umstände / Werkzeuge: Achaz-Mattenschilde und kleine Lederschilde lassen sich, geeignetes Werkzeug vorausgesetzt, auch unterwegs herstellen; alle anderen Schilde erfordern eine Schmiede- bzw. Tischlerwerkstatt.

Schilder lassen sich nach denselben Regeln herstellen wie Waffen und Rüstungen – der *Grundwert* ist der Parade-Modifikator, der *Herstellungsfaktor* wie bei Waffen 3 (die TaP* ergeben sich also aus dem dreifachen Parade-WM). Einen *Holzchild* (WM -1/+3) herzustellen, erfordert 9 TaP*. Bei einem *Turmschild* (WM -5/+7) sind 21 TaP* notwendig.



Herstellungszeit: Jede Probe zur Herstellung eines *Schildes* benötigt 8 ZE, in deren Verlauf lange Wartezeiten entstehen, bis der Leim getrocknet ist.

PARIER- UND TRICKWAFFEN

Verwendete Talente: meistens *Grobschmied* (*Waffenschmied*), selten *Grobschmied* (*Plättner*), *Feinmechanik* (*Trickwaffen*) oder *Lederarbeiten*
Benötigte Umstände / Werkzeuge: je nach Waffe oder Schild; siehe bei den entsprechenden Einträgen.

Dolchartige Parierwaffen (*Linkhand*, *Hakenbolch*) sowie *Böcke* können wie Nahkampfwaffen hergestellt werden. Eine *Drachenklaue* wird ebenfalls wie eine Nahkampfwaffe hergestellt, jedoch sollten einige der Proben (die Herstellung des eigentlichen Handschuhs) auf *Grobschmied* (*Plättner*) abgelegt werden, bei einem *Panzerarm* ist das sogar das einzige benötigte Talent. Für einen *Buckler* verwenden Sie die Herstellungsregeln für Schilde.

Bei Waffen mit mechanischer Komponente (z.B. die Klingen einer *Veteranenhand*, aber auch der *Klingenfänger* / *-brecher* einer entsprechenden *Linkhandvariante*) muss zudem etwa ein Drittel der TaP* (Meisterentscheidung) durch das Talent *Feinmechanik* (*Trickwaffen*) erbracht werden, die Proben sind nach Meistermaßgabe zwischen 2 und 7 Punkten erschwert.

FERTIGUNG BESONDERER WAFFEN

Manche Schmiede oder Bogner sind in der Lage, Waffen herzustellen, die besser sind als die übliche Ware 'von der Stange' – das heißt, mit besseren Spielwerten als in den Waffenlisten auf den Seiten 123ff. angegeben. Die Voraussetzung hierfür ist, dass der Handwerker in einer gut ausgestatteten Werkstatt arbeitet, in der er sich gut auskennt (er muss mindestens schon einen Monat hier gearbeitet haben) und ausreichend erfahren in seinem Gebiet ist

(TaW 10 oder mehr), da es natürlich schwierig ist, eine besonders gute Waffe herzustellen. Manche Meisterschmiede (TaW 18 oder mehr) kennen sogar noch mehr Kniffe, die die Herstellung noch besserer Waffen erlauben. Die benötigten TaP* ergeben sich jeweils aus der Art der Waffe und den gewünschten Veränderungen.

Ebenfalls in das Feld der *Besonderen Waffen* fallen *Persönliche Waffen*, die speziell für eine bestimmte Person hergestellt, auf ihre Armlänge,

ihr Augenmaß und ihre Größe angepasst wurden und ihnen dementsprechend zahlreiche Vorteile geben. Diese Waffen sind sehr selten und sehr teuer. Einige Anhaltspunkte für die Kosten einer solchen Waffe finden Sie im Abschnitt *Preise*, zur Herstellung Persönlicher Waffen aus besonders guten Materialien siehe *Material und Technik*. Persönliche Waffen können nur von Handwerkern mit einem TaW von 15 oder mehr hergestellt werden. Es ist möglich, Persönliche und besondere Waffen miteinander zu kombinieren.

Schilder können nicht verbessert oder personalisiert werden, Rüstungen werden ohnehin meist maßgefertigt (siehe Seite 134).

BESONDERE NAHKAMPFWAFFEN

Prinzipiell ist es möglich, die **Trefferpunkte** und den **Bruchfaktor** einer Nahkampfwaffe in gewissem Rahmen zu verbessern. Die TP können hierbei maximal um 2 Punkte erhöht, der Bruchfaktor um 5 Punkte gesenkt werden. Wirkliche Meister ihres Faches (Handwerker mit einem TaW von 18 oder mehr) sind sogar in der Lage, Waffen mit bis zu 3 zusätzlichen TP und bis zu 7 Punkte niedrigerem Bruchfaktor anzufertigen.

Verbesserungen der Werte wirken sich sowohl auf die benötigten TaP* als auch auf die Schwierigkeit der Probe aus. Jeder Punkt TP-Verbesserung bringt einen Zuschlag von 3 Punkten mit sich, jeder Punkt BF einen von 2 Punkten. Jeder Punkt Verbesserung erhöht außerdem den *Herstellungsfaktor* um 0,5. Zu misslungenen Proben siehe oben, wobei hier gilt: Die Rettungsprobe ist um den doppelten Gesamtzuschlag der Probe erschwert, mindestens jedoch um 7 Punkte.

Herstellungszeit: Die Herstellung einer verbesserten (und auch einer persönlichen) Nahkampfwaffe erfordert 12 Zeiteinheiten pro Probe.



Inzwischen versucht sich Arombolosch, nachdem er sich warmgearbeitet hat, im Schmieden eines guten Schwertes mit 1W6+5 TP und Bruchfaktor 0 (insgesamt 2 Verbesserungen). Für die Berechnung sind die durchschnittlichen TP also vervierfacht, nicht verdreifacht (Herstellungsfaktor 3 plus 0,5 je Verbesserung). Die Probe ist um 5 Punkte erschwert (+3 für den TP, +2 für den BF). Arombolosch müsste also insgesamt 36 TaP ansammeln (9 durchschnittliche TP mal Herstellungsfaktor 4), die Grobschmied-Proben wären allesamt um 5 Punkte erschwert.*

Das ist eine Herausforderung, die selbst der Meisterschmied nicht mit einer Probe erledigen kann: Bei der ersten Probe behält er 12 TaP übrig, bei der zweiten Probe sogar 13, die restlichen 11 TaP* kommen bei einer dritten Probe zusammen – 36 Zeiteinheiten also, immerhin neun Tage, die er mit dieser Waffe verbrachte.*



Aljeff, der inzwischen fest entschlossen ist, es ihm gleich zu tun, steht ungleich schlechter da. Eine erste Probe erbringt nur 2 TaP, eine zweite immerhin 4, eine dritte und vierte noch einmal je 2. Nach vier Proben hat er gerade einmal 10 TaP* zusammen, nicht einmal ein Drittel – und bereits zwölf Tage gebraucht. Das wird noch viel Arbeit.*

PERSÖNLICHE NAHKAMPFWAFFEN

Eine *Persönliche Nahkampfwaffe* wird speziell für eine Person angefertigt, also genau auf ihre Hand- und Körpergröße, Armlänge etc. abgestimmt. Daher eignen sich *Dolche*, *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Kettenwaffen*, *Peitschen* und *Zweihandlegel* nicht als Persönliche Waffen. Persönliche Waffen können Bonuspunkte in den Bereichen **Initiative**- und **Waffenmodifikator** besitzen. Maximal ist je 1 Punkt Bonus in jedem Bereich (Initiative, Attacke-Modifikator, Parade-Modifikator) möglich.

Wie gehabt erhöht jeder Punkt Verbesserung den *Herstellungsfaktor* um 0,5. Für jeden Punkt Verbesserung sind die Herstellungsproben zudem um 5 Punkte erschwert.

Bei einem Persönliches Schwert mit 1W6+5 TP, INI +1 und WM +1/+0 (insgesamt drei Verbesserungen) gälte also ein Herstellungsfaktor von 4,5 (3 plus 0,5 pro Verbesserung). Der Probenaufschlag betrüge 13 (+5 für jede 'Personalisierung', +3 für den Bonus-TP). Die benötigten TaP lägen also bei 41 (9 durchschnittliche TP x 4,5, gerundet), die Grobschmied-Proben wären um je 13 Punkte erschwert.

BESONDERE WURFWAFFEN

Wurfwaffen lassen sich im selben Maße verbessern wie *Nahkampfwaffen*. Ein Bonus auf den **Waffenmodifikator** gilt jedoch immer nur für den Nahkampf. Es ist jedoch auch möglich, eine *Persönliche Wurfwaffe* auf den Werfer abzustimmen und auszubalancieren, was die **Fernkampfsprobe** erleichtert. Analog zu Schusswaffen erhöht jeder Punkt FK-Erleichterung (maximal 2) den *Herstellungsfaktor* um 0,5 und erschwert die Herstellungsprobe um 7 Punkte. Nicht personalisieren (aber sehr wohl 'normal' verbessern) lassen sich *Wurfmesser* aller Art.

BESONDERE SCHUSSWAFFEN

Bei Schusswaffen ist eine Verbesserung sehr schwierig – wird der Windenmechanismus einer Armbrust verstärkt, so dass er eine Sehne mit höherer Zugkraft bewegen kann, steigen das Gewicht der Waffe und die Ladezeit; werden die Wurfarne eines Bogens aus härterem Holz hergestellt, steigt zwar eventuell der angerichtete Schaden und die Reichweite, dafür muss der Schütze mehr Kraft aufwenden (und besitzen), um die Waffe überhaupt zu spannen.

Schusswaffen, wie sie in der Waffenliste stehen, sind daher immer bereits der bestmögliche Kompromiss. Es ist nicht möglich, sie quasi 'ab Werk' weiter zu verbessern. Sehr wohl möglich ist es aber, sie zu personalisieren.

PERSÖNLICHE SCHUSSWAFFEN

Die Kraft der Wurfarne eines Bogens kann auf einen Schützen zugeschnitten werden, der Griff genau seinem Handmaß entsprechen, die Länge des Bogens auf seine Armlänge zugemessen sein; bei einer Armbrust kann das Visier auf den Schützen abgestimmt, das Gewicht ausbalanciert, die Länge des Schulterstücks angepasst werden und so weiter. Bei Persönlichen Bögen und Armbrüsten kann durch eine solche Anpassung der **Fernkampfwert** erleichtert werden (maximal 2 Punkte). Jeder Punkt Erleichterung bringt 7 Punkte Erschwerung auf die Herstellungsprobe mit sich und erhöht den *Herstellungsfaktor* um 0,5.

Ausschließlich bei Bögen ist es zudem möglich, die **Körperkraft-Voraussetzung** eines Persönlichen Bogens um maximal einen Punkt zu senken. Dies erhöht den *Herstellungsfaktor* ebenfalls um 0,5 und erschwert die Herstellungsprobe um 5 Punkte.

Zu misslungenen Proben siehe oben, wobei hier gilt: Die Rettungsprobe ist um den doppelten Gesamtzuschlag der Probe erschwert, mindestens jedoch um 7 Punkte.

Herstellungszeit: Die Herstellung einer persönlichen Schusswaffe erfordert 6 ZE (im Falle eines Bogens) bzw. 20 ZE (im Falle einer Armbrust) pro Probe.



Für ihren menschlichen Gefährten macht sich die elfische Meisterbognerin Madariel (TaW 19, Außergewöhnlich Hochwertiges Werkzeug mit einer Probenerleichterung von -7) an die Herstellung eines persönlichen Präzisions-Langbogens (1W6+6), dessen Fernkampfsprobe um 2 Punkte erleichtert und der ab KK 14 zu benutzen ist (insgesamt 3 Verbesserungen). Die Herstellung benötigt somit 45 TaP (10 x 4,5), und bei Proben +19 ist es kein Wunder, dass solche Meisterwerke ebenso selten wie teuer sind.*

Madariel (für die der Probenaufschlag dank des Werkzeugs auf +12 sinkt) macht sich dennoch frohen Mutes an die Arbeit. Ihre erste Probe

läuft so gut, wie sie nur laufen kann – sie behält 7 TaP* übrig. Das ist ein Anfang, aber noch nicht viel. Bei der zweiten Probe kann sie nur 3 TaP* ansammeln, 5 bei einer dritten Probe. Ein Drittel der benötigten TaP* hat sie bereits angesammelt – als die vierte Probe misslingt! Sie versucht, zu retten, was zu retten ist – aber bei einem Gesamtzuschlag von +38 hilft ihr auch ihre Erleichterung von 7 Punkten nicht viel. Glücklicherweise beherrscht sie als elfische Formerin das Meisterhandwerk und kann durch Aufbieten ihrer Astralenergie die Probe gerade noch gelingen lassen, so dass sie auch hier 1 TaP* ansammelt.

16 TaP* hat sie nach vier Proben zusammen, gerade mal ein Drittel – und bereits 24 Zeiteinheiten, also sechs Tage, daran gearbeitet. Noch viel Arbeit – aber was tut man nicht alles für seine Freunde.

PREISE BESONDERER WAFFEN

Derart meisterliche und schwierig anzufertigende Arbeiten wie besondere oder Persönliche Waffen sind üblicherweise nicht im Handel erhältlich, und Handwerksmeister lassen sich solche Werke auch teuer bezahlen. Ihr Erwerb sollte daher immer unter besonderen Umständen geschehen, z.B. als Dankesbeweis eines zwergischen Schmiedes oder eines reichen Adligen. Falls der Preis doch relevant sein sollte, sind hier einige Faustregeln angegeben:

- Jeder Punkt gesenkten Bruchfaktors *verdoppelt* den Preis.
- Jeder zusätzliche Trefferpunkt *verdreifacht* den Preis.
- Ein Punkt geringere KK-Voraussetzung bei Bögen *verdreifacht* den Preis.
- Jeder Punkt FK-Erleichterung bei Schusswaffen *verfünffacht* den Preis.
- Jeder Punkt der Personalisierung einer Nahkampfwaffe *verfünffacht* den Preis.

Diese Faktoren addieren sich auf, so dass ein Schwert mit einem um 2 Punkte gesenkten BF, einem zusätzlichen Trefferpunkt und einem Punkt Initiativebonus das *Zwölffache* (2+2+3+5) kostet. Oben erwähnter Präzisionsbogen würde sogar das *Dreizehnfache* (5+5+3) kosten.

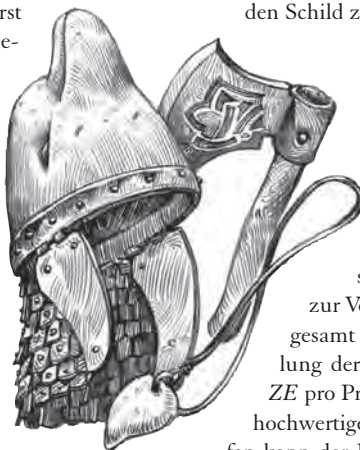
REPARATUR VON WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Im gefährlichen Heldenleben kann es jederzeit geschehen, dass eine Waffe oder eine Rüstung zerstört wird. Normalerweise sollte man diesen Gefahren durch regelmäßige Pflege vorbeugen, aber manchmal lässt sich ein solches Unglück einfach nicht verhindern. Wie gut, dass es die Möglichkeiten gibt, Waffen und Rüstungen zu warten und zu reparieren.

Schilde hingegen sind 'Wegwerfware' – ist ein Schild erst einmal zerstört, ist das Holz so gesplittert oder das Metall so verbeult und zerschlagen, dass eine Reparatur sich nicht lohnt. Im Fall von metallenen Schilden oder Schild-Teilen kann die Hälfte des Rohmaterials zur Herstellung eines neuen Schildes genutzt werden.

BRUCHFAKTOR SENKEN

Wenn eine Waffe oder ein Schild in einem Kampf (oder anderweitig) so beschädigt wurde, dass der Bruchfaktor steigt, kann ein Waffenschmied versuchen, diese Qualitätsverschlechterung rückgängig zu machen. Hierzu muss er entsprechendes Reparaturmaterial zur Verfügung haben (Waffen: Schleifstein, Lappen, Waffenföl, Preis ca. 15 S, Gewicht 40 Unzen, Schild: je nach Schild eine Schmiede, entsprechendes Werkzeug, Metall, gehärtetes Holz,



Leder etc.) und sich mit der Waffe oder dem Schild *zwei Stunden* lang beschäftigen. Eine einfache Probe macht einen Punkt Bruchfaktor-erhöhung rückgängig, eine besonders gut gelungene Probe (7 TaP* oder mehr) senkt ihn sogar um 2 Punkte (natürlich nur bis auf den Ursprungswert). Ein Misslingen bewirkt jedoch das Gegenteil: Der BF steigt um einen weiteren Punkt; ein Patzer lässt die Waffe oder den Schild zerbrechen.

WAFFEN REPARIEREN

Ist eine Waffe erst einmal zerbrochen, ist es schon wesentlich aufwändiger, sie wiederherzustellen (eigentlich ist eine zerbrochene Klinge endgültig verloren, aber hier darf Gnade vor Recht ergehen). In diesem Fall muss der Waffenschmied eine vollständig ausgestattete Werkstatt zur Verfügung haben – und viel Zeit, denn er muss insgesamt halb so viele TaP* ansammeln, wie zur Herstellung der Waffe nötig war, mit einem Zeitaufwand von 4 ZE pro Probe. Bei besonders kompliziert zu schmiedenden, hochwertigen (also auch verbesserten oder *persönlichen*) Waffen kann der Meister auf die Probe einen Zuschlag von bis zu 7 Punkten verhängen. Gelingen *alle* Proben, wird der Ursprungszustand der Waffe wieder hergestellt. Misslingt auch nur *eine* Probe, ist die Waffe erneut zerbrochen, und der Handwerker muss von vorne

STEIN UND BEIN

In einigen Kulturen Aventuriens ist die Metallverarbeitung nahezu unbekannt – Waffen werden dort aus Bein oder Feuerstein hergestellt.

In diesen Kulturen werden bestimmte Metallteile einer Waffe (das Axtblatt eines Beils, eine Pfeil- oder Speerspitze, die Klinge eines Messers, andere Waffen kommen eigentlich nicht vor) aus Feuerstein gefertigt. Natürlich wird hierbei das Talent *Grobschmied* durch *Feuersteinbearbeitung* ersetzt. Die benötigten TaP* bleiben gleich. Eine Waffe aus Feuerstein zu fertigen dauert nur etwa ein Viertel der Zeit, die eine Metallwaffe benötigen würde, da nicht erst aufwändig das Material erhitzt, geschmiedet, wieder erhitzt und abgekühlt werden muss.

Die Spitze eines Speers oder Pfeils kann stattdessen auch aus Bein gefertigt werden. Hierfür ist statt *Grobschmied* das Talent *Holzbearbeitung* nötig.

Regeltechnische Auswirkungen: Beinspitzen senken die TP gegen Metallrüstungen um 1.

Der Bruchfaktor eines Messers aus Feuerstein steigt um 2 Punkte, der eines Beils um 1 Punkt, der BF eines Speeres bleibt gleich. Mit einem Steinmesser muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenparade ein Bruchtest (siehe Seite 85) abgelegt werden, wobei es egal ist, ob der Führer des Messers hierbei der Angreifer oder Verteidiger war. Bei Beilen und Speeren wird eher der Schaft zur Parade genutzt, so dass hier ein Bruchtest nur unter den üblichen Randbedingungen erforderlich ist.

Bei jedem Einsatz einer Steinwaffe (auch Speere und Äxte) gegen eine Metallrüstung, bei dem keine Schadenspunkte erzielt werden (der Stich oder Hieb also in der Rüstung hängen bleibt), ist ebenfalls ein Bruchtest notwendig.

Ein Pfeil oder Bolzen mit Stein- oder Beinspitze ist zerstört, wenn er auf ein festes Hindernis trifft.

beginnen. Jeder misslungene Reparaturversuch erhöht den endgültigen Bruchfaktor um 1 Punkt.

Falls die beschädigte Waffe teilweise aus Holz besteht, können einige *Grobschmied*-Proben durch solche in *Holzbearbeitung* ersetzt werden. Da bei Waffen mit einem hölzernen Stiel wie Äxten oder Speeren bevorzugt genau dieser zerbricht, kann der Meister entscheiden, dass alle Proben in *Holzbearbeitung* abgelegt werden. Aber auch in diesem Fall ist das Talent *Grobschmied* Voraussetzung für das Ablegen der Proben, da auch in diesem Fall ein Handwerker wissen muss, wie man Blatt oder Spitze korrekt befestigt, den Schaft mit Eisenbändern verstärkt und so weiter.

Ein Bogen, der beschädigt ist, ist in der Regel zerbrochen und eine Reparatur nicht möglich. Eine Armbrust kann jedoch repariert werden. Auch hier werden halb so viele TaP* wie zur Herstellung benötigt (wie üblich zum Teil *Bogenbau*, zum Teil *Mechanik* oder *Feinmechanik*, siehe *Herstellung*), der Zeitaufwand beträgt ebenfalls 4 ZE pro Probe. Eine gescheiterte Probe führt zu einem späteren Fernkampf-Malus von 1 Punkt.

BEHINDERUNG SENKEN

Eine Rüstung, deren BE durch einen besonders schweren Treffer (15 bzw. 20 TP, siehe Seite 82) gestiegen ist, kann durch Anwendung des passenden Talents (siehe Herstellung von Rüstungen) wieder repariert und ihre Behinderung auf den ursprünglichen Wert gesenkt werden. Hierfür ist das entsprechende Werkzeug und, je nach Rüstung, auch eine ausgestattete Werkstatt und möglicherweise Ersatzmaterial

erforderlich. Jede Probe zur Reparatur erfordert pauschal 2 Zeiteinheiten und ist um den Gesamt-RS der Rüstung erschwert, eine gelungene Probe senkt die BE wieder um einen Punkt (natürlich höchstens bis zum Grundwert).

RÜSTUNG REPARIEREN

Auch die Reparatur von schwer beschädigten oder gar zerstörten Rüstungen (deren RS durch Abnutzung gesenkt wurde) erfordert Werkzeug, möglicherweise eine entsprechend ausgestattete Werkstatt und Ersatzmaterial. Insgesamt müssen so viele TaP* angesammelt werden, wie die Herstellung einer Rüstung mit dem 'fehlenden' RS benötigen würde.



Ein Leichter Plattenpanzer (RS 3,2), dessen RS auf 1,2 gesenkt wurde, würde also 14 TaP erfordern (fehlender RS 2 mal Herstellungsfaktor 7). Ein meisterlich gearbeiteter Kettenmantel (RS 3,3), dessen RS auf 1,3 gesenkt wurde, erfordert dementsprechend 28 TaP* (fehlender RS 2 mal Herstellungsfaktor 14).*

Die Probe ist um den Gesamt-RS des Rüstungsteils erschwert (echt gerundet), zusätzlich um 5 Punkte, wenn es sich um eine *Hervorragende Kettenrüstung* handelt. Jede Probe erfordert bei *Tuch- und Lederrüstungen* 3 ZE Arbeitsaufwand, bei *Metallrüstungen* 6 ZE, bei *Kettenrüstungen* 8 ZE. Für misslungene Proben gilt das gleiche wie bei der Herstellung von Rüstungen.

BESONDERE MATERIALIEN UND TECHNIKEN

Die Verwendung spezieller Materialien und Techniken kann Vor- und Nachteile bei der Herstellung von Waffen und Rüstungen bringen. Während *Zwergenstein* als besonders hart, gleichzeitig aber flexibel gilt, ist das *Erz aus Prem* spröde und brüchig und muss mit größter Vorsicht behandelt werden. Auch *magische Metalle* (wie das legendäre *Endurium*) haben besondere Auswirkungen auf das Schmiedeobjekt. Einige spezielle Techniken wiederum erfordern die Kenntnis des jeweiligen *Berufsgeheimnisses* – nur Kenner dieser Sonderfertigkeit dürfen diese Technik anwenden oder das jeweilige Material verwenden. Die Probenmodifikatoren werden mit der Probenerschwerung verrechnet, eine Persönliche, einmal modifizierte Waffe (+5) aus *Zwergenstein* (-1) herzustellen, erfordert also Proben +4. Modifikatoren aus Material oder Technik auf Bruchfaktor, TP und WM werden *nach* dem Schmiedevorgang hinzugezählt, die +2 TP für Zwergenspan werden also zum Beispiel nicht zu den durchschnittlichen TP zur TaP*-Bestimmung gerechnet (und zählen auch nicht zu den maximal möglichen TP hinzu).

Es ist möglich, *besondere* Waffen aus den unten aufgeführten Materialien zu fertigen. Üblicherweise ist eine Persönliche Waffe auch aus besonders gutem Stahl, was die Trefferpunkte und den Bruchfaktor beeinflussen kann. Da ein Schmied aber üblicherweise entweder den Stahl zu seiner besten Ausprägung ausformt oder den Stahl in eine äußere Form zwingt, ist eine solche Kombination aus Persönlicher Waffe und legendärem Stahl nur wirklichen Meisterschmieden möglich: Um eine Persönliche Waffe aus gutem Material herzustellen, benötigt ein Schmied einen TàW von 18 oder mehr. Als 'gutes Material' zählen hierbei die *Magischen Metalle*, *Maraskan Stahl* und natürlich *Zwergenstein*.



Übrigens kann es manchmal billiger sein, sich einfach eine bessere Waffe mit denselben Modifikationen herstellen zu lassen, als z.B. das teure Geld für einen 33fach Geflämmten Zweihänder aus *Zwergenstein* auszugeben. Allerdings gelten die Modifikationen aus Material und Verarbeitung *nicht* bei der Berechnung des Maximalwerts – besagter Zweihänder könnte also eine maximale Verbesserung der TP von 3 (zwei 'normale' Verbesserungen plus einen Bonus-TP aus der Verarbeitung) und des BF um 10 (5 'normal' plus 3 plus 2) erhalten, wobei der Schmied nur die zusätzlichen Erschwerungen auf die Probe hinnehmen müsste, die von Verbesserungen stammen, die sich nicht aus dem Material ergeben (und manche Materialien erleichtern auch noch die Schmiedeprobe). Gute Materialien und besondere Techniken lohnen sich also (aus finanzieller Sicht) besonders bei wirklich herausragenden Waffen, die das Maximum ausreizen sollen.



Wenn ein Schmied einen 33fach geflämmten (BF -3, TP +1) Zweihänder (2W6+4) aus Zwergenstein (BF -2, Probe um 1 erleichtert) herstellen wollte, müsste ihm nur eine Probe +4 gelingen (+5 von der Verarbeitung, -1 vom Material) – und er hätte dafür eine Waffe mit BF -5 und TP +1. Die benötigten TaP betragen 36 (12 TP x 3).*

Wenn er die gleiche Waffe ohne besondere Techniken und Materialien herstellen wollte, wäre seine Probe um 13 Punkte (BF: 5 x 2, TP: 3) erschwert, der Herstellungsfaktor läge bei 6 – die benötigten TaP der Waffe lägen also bei 78 (13 TP x 7).*

Hinzu kommt die Möglichkeit, TP und BF über die eigentliche Grenze hinaus zu verbessern.

HERSTELLUNG VON WAFFEN, RÜSTUNGEN UND SCHILDEN

HERSTELLUNG

Benötigte TaP*

Waffen	TP x 3
Pro Punkt Verbesserung	Faktor + 0,5
Rüstungen	RS x 7
Hervorragende Kettenrüstung	RS x 14
Schilde	PA-WM x 3
Geschosse	TP / 3

Verbesserungen

	Probe	Preis*
Pro 1 TP über Standard	+ 3	x 3
Pro 1 Punkt BF unter Standard	+ 2	x 2
Pro Bonuspunkt einer Persönlichen Waffe (INI, WM)	+ 5	x 5
1 Punkt geringere KK-Voraussetzung (Schusswaffen)	+ 5	x 3
1 Punkt Erleichterung der FK-Probe (Schusswaffen)	+ 7	x 5
Hervorragende Kettenrüstung	+ 5	x 5

ZEITBEDARF

Herstellungszeiten

Armbrust / Torsionswaffe	10 ZE
verbesserte Armbrust / Torsionswaffe	20 ZE
Bogen	3 ZE
verbesserter Bogen	6 ZE
Geschosse	30 min
Metallrüstung	8 ZE
Kettenrüstung	16 ZE
Hervorragende Kettenrüstung	24 ZE
Nahkampfwaffe	4 ZE
verbesserte Nahkampfwaffe	12 ZE
Schild	8 ZE
Tuch- / Lederrüstung	6 ZE

Reparaturzeiten

Bruchfaktor senken	1 ZE
Waffe reparieren	4 ZE
Behinderung senken	2 ZE
Metallrüstung reparieren	6 ZE
Kettenrüstung reparieren	8 ZE
Tuch- / Lederrüstung reparieren	3 ZE

BESONDERE MATERIALIEN UND TECHNIKEN

Material	Zeit	Probe	BF	TP	WM	Effekt	Preis*
Endurium (50 %)	x 1,5	+7	-4	+1	0/+1 o. +1/0	magisch	12.000 D / Stein
Endurium (100 %)	x 2	+12	-5	+2	+1/+1	magisch	12.000 D / Stein
Titanium (50 %)	x 3,5	+12	-6	+3	+1/+2 o. +2/+1	magisch	5.000 D / Unze
Titanium (100 %)	x 4	+15	-7	+4	+2/+2	magisch	5.000 D / Unze
Bronze**		+/- 0	+2				x 1
Grassodenerz		+2	+1				x 1
Großer Fluss		-1					x 1,5
Khunchomer Stahl		+/- 0	+2 (bei Fechtwaffen), nicht bei TaW 18+				x 1
Maraskanstahl		-1	-1			gutes Material	x 3
Mirhamer Stahl		+/- 0					x 1
Prem		+2	+2 (bei schlanken Klingen)				x 0,75
Uhdenberg		+2	+1				x 0,75
Toschkiril (Rüstungen)***		+7				RS +1	x 8
Zwergenstahl		-1	-2			gutes Material	x 5

Technik	Zeit	Probe	BF	TP	Anmerkungen	Preis*
Eisengusswaffe	x 0,25		+5		keine	x 0,75
Eisenwaffe**		-1	+2		keine	x 0,75
Geflämmt						
3fach	x 2	+1	-1		Berufsgeheimnis	x 2
12fach	x 3	+2	-2		Berufsgeheimnis	x 4
33fach	x 4	+5	-3	+1	Berufsgeheimnis	x 12
Fälschung****	x 1	+2 bis +4	+1		siehe unten	wie Original
Lehmbacktechnik	x 1,5	+/- 0	-1		Berufsgeheimnis	x 2
Magische Metalle		— siehe oben —			Berufsgeheimnis	siehe oben
Orkische Schmiede		+2	-1		z.B. Kharkush, Khezzara	x 1,5
Stahlwaffe					keine	x 1
Zwergenspan	x 100	+7	-4	+2	Berufsgeheimnis	unverkäuflich

*) Am Ende werden die einzelnen Preisfaktoren erst aufaddiert und dann mit dem Grundpreis multipliziert. Eine Ausnahme sind Preisfaktoren unter 1, die natürlich miteinander verrechnet werden (z.B. 0,75 x 0,75).

**) Jede Erhöhung des BF einer solchen Waffe führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird.

***) Toschkiril-Rüstungen haben zwar einen erhöhten RS (im Zonensystem: RS +1 in jeder Zone), verursachen aber keine zusätzliche BE (Zonensystem: ein zusätzlicher Stern).

****) Fälschungen geflämmter Waffen bringen je nach Qualität der Fälschung bis zu 12 Punkte Aufschlag auf die *Sinnenschärfe*-Probe mit sich (siehe *Erwerb und Beurteilung*, Seite 181).



Beispiele: Ein Ritter aus Weiden gibt bei einem Meisterschmied ein 'unzerbrechliches' 33fach geflammtes Schwert aus Zwergenstahl in Auftrag, das durch Material und Technik einen Bruchfaktor von -4 aufweist und das zusätzlich 1 TP mehr erzeugen soll als ein normales Schwert. Das Schwert würde das Zwanzigfache des Normalpreises kosten (TP: 3 + Zwergenstahl: 5 + Geflammt: 12) – immerhin stolze 360 Dukaten. Die Herstellung würde außerdem 48 ZE Arbeitsaufwand pro Probe benötigen (12 x 4) – dafür wären die Proben auch 'nur' um 7 Punkte erschwert.



Ein armer Söldner hingegen entscheidet sich dafür, dass es vor allem schnell gehen soll – sein Schwert muss nicht sehr lange halten und kann ruhig etwas billiger sein. Er entscheidet sich für ein Schwert aus Uhdenberger Erz, das im Eisengussverfahren hergestellt wurde. Für das Schwert bezahlt er nur gut die Hälfte ($0,75 \times 0,75 = 0,56$), also nur etwa 10 Dukaten, und es ist auch in einem Viertel der Zeit fertig, da jede Probe nur 2 Stunden benötigt ($4 \text{ ZE} \times 0,25$) – aber dafür dürfte die Waffe bei einem um 6 Punkte erhöhten Bruchfaktor sehr bald zerbrechen.

ANHANG 3: META-TALENTE, JAGD UND ESSENSUCHE

Es kann sein, dass in Ihrer Runde bestimmte Handlungen der Helden, die mit Talentproben verbunden sind, häufig oder sogar regelmäßig vorkommen. Beispiele sind die auf dieser Seite aufgeführten Tätigkeiten zum Jagen und Sammeln, aber auch wenn Sie z.B. jeder Nachtwache Proben auf *Selbstbeherrschung* (um nicht einzunicken), *Sinnenschärfe* und *Wildnisleben* abverlangen, können Sie diese Prozesse schneller gestalten, wenn Sie mehrere (Talent-)Proben zu einem Wurf zusammenfassen. Dies ist die Methode der sogenannten Meta-Talente.

META-TALENTE

Meta-Talente sind eine Zusammenfassung mehrerer Tätigkeiten, die einem gemeinsamen Ziel dienen, zu einer einzelnen Fertigkeit, auf die dann eine Talentprobe abgelegt werden kann. Grundsätzlich ist die Frage, ob und welche Meta-Talente verwendet werden, eine Frage der Absprache in Ihrer Gruppe, aber folgende Regeln gelten allgemein für Meta-Talente:

Meta-Talente können nicht vom Helden direkt aktiviert oder gesteigert werden, ihr Wert berechnet sich stets aus mehreren anderen. Jedes Meta-Talent gilt automatisch als aktiviert, wenn alle für die Berechnung wichtigen Talente aktiviert sind (sofern es nicht sowieso Basistalente sind). Ihr Wert steigt immer dann, wenn die zur Berechnung verwendeten Talente gesteigert werden.

Der Talentwert berechnet sich aus den doppelten Talenten. Allerdings kann er niemals den doppelten Wert des niedrigsten beteiligten Wertes übersteigen. (Wenn ein Held also *Wildnisleben* 9, *Tierkunde* 1, *Fährtsuchen* 4, *Schleichen* 9 und *Bogen (Kurbogen)* 10(12) hat, dann ergibt sich eigentlich ein TaW für *Pirschjagd* von $(35 / 5) = 7$. Aus mangelndem Wissen über die Tierwelt kann der Held jedoch höchstens mit einem Talentwert von 2 (*Tierkunde* x 2) auf die Pirsch gehen.) Spezialisierungen in den Berechnungstalente können nur dann benutzt werden, wenn sie sich ausdrücklich für den Einsatz bei dieser Gesamt-Probe eignen (Meisterentscheidung).

Die Eigenschaften, auf die die Probe abgelegt wird, sollten denen der beteiligten Einzeltalente möglichst ähnlich sein.

JAGEN UND SAMMELN

Wie Sie der Liste der Talente entnehmen können, sind alle Fähigkeiten, die ein Held für das erfolgreiche Erlegen von Jagdwild braucht, schon vorhanden. Dennoch kann es ein langwieriger (und damit auch recht bald langweiliger) Prozess sein, Tag für Tag eines Wildnis-Abenteuers mittels einer Folge von *Wildnisleben*-, *Fährten-*

suchen-, *Schleichen*- und schließlich *Fernkampf*-Proben zu ermitteln, ob die Helden heute hungern müssen oder einen saftigen Braten über dem Lagerfeuer haben.

Um diese Prozedur zu verkürzen, gibt es zwei Möglichkeiten: Wenn es besonders schnell gehen soll, schaut sich der Meister einfach nur die relevanten Talentwerte (die oben genannten) der Helden an und entscheidet dann pauschal je nach Landschaft, wie gut ihre Nahrungsversorgung ist.

Alternativ können Sie auf die im Folgenden genannten Meta-Talente zurückgreifen. Jeden Abend kann jeder Held, der über ein passendes Meta-Talent verfügt und wenigstens eine Stunde mit der Jagd oder Nahrungssuche verbringt, eine Probe ablegen. Ihr Ergebnis zeigt, ob und wie erfolgreich er war. Wenn diese Proben in einer Umgebung geschehen, in der der betreffende Held sich besonders gut auskennt (er also eine passende *Geländekunde* oder *Ortskenntnis* hat), dann werden sie um 3 Punkte (*Geländekunde*) bzw. 7 Punkte (*Ortskenntnis*) erleichtert.

Falls der Held seine Beute durch Fallenjagd oder Fischen erlegen will, können natürlich die Talente *Fallenstellen* und *Fischen/Angeln* direkt verwendet werden.

PIRSCHJAGD UND ANSITZJAGD (МУ/ІП/GE), META-TALENTE

Der Talentwert errechnet sich aus der Formel (TaW *Wildnisleben* + TaW *Tierkunde* + TaW *Fährtsuchen* + TaW *Schleichen* + TaW einer passenden Fernkampfwaffe)/5. Dieses Talent bezieht sich nicht auf Großwildjagd, sondern auf die Jagd nach Kleinwild wie Vögeln, Kaninchen und dergleichen.

Pro Stunde, die der Jäger auf der Pirsch verbringt, kann er eine Probe ablegen, die nach Häufigkeit des Wilds in der betreffenden Umgebung vom Meister erschwert werden kann. Wenn Sie über die Modifikatoren je nach individuellem Tier verfügen, wie sie z.B. in der *Zoo-Botanica Aventurica* zu finden sind, können sie diese verwenden, ansonsten gehen Sie von einer pauschalen Erschwernis von 7 Punkten aus. Dazu kommen noch Zuschläge für die Reichweite der verwendeten Waffe: +7 für Waffen mit einer Reichweite von maximal 20 Schritt, +3 für Waffen mit einer Reichweite bis zu 50 Schritt. Die Probe ist für *Scharfschützen* um 3 Punkte erleichtert, für *Meisterschützen* um 7 Punkte; diese Punkte heben jedoch nicht die Erschwernis aus zu geringer Reichweite der Jagdwaffe auf.

Wenn die Probe misslingt, entkommt die Beute und die Stunde auf der Pirsch ist vergebens gewesen. Wenn sie jedoch gelingt, dann wird noch einmal überprüft, wie viele Talentpunkte bei der

Pirschjagd-Probe übrig geblieben sind. Das Ergebnis hiervon ergibt die Anzahl an Tagesrationen, die der Held erbeutet hat. Das Meta-Talent *Ansitzjagd*, das dazu dient, festzustellen, ob sich ein Jäger geduldig auf die Lauer legen kann, entspricht der *Pirschjagd*, nur dass der Wert statt mit dem Talent *Schleichen* mit dem Talent *Sich Verstecken* berechnet wird. Außerdem wird für jede Probe anderthalb mal so viel Zeit verbraucht, also jeweils 90 Minuten.

PAHRUNG SAMMELN (MV/IN/FF), META-TALENT

Es muss ja nicht immer Fleisch sein – genauso gut ist es auch möglich, nach Obst, Beeren oder Pilzen zu suchen oder nach nahrhaften Wurzeln zu graben. In manchen Gebieten mag auch das Innere eines Kaktus oder eine Baumrinde schmackhaft und sättigend sein, und manche Völker suchen auch nach Maden oder Insekten, wenn sie es was besonders Leckeres haben wollen.

Der Wert berechnet sich aus der Formel $(TaW Wildnisleben + TaW Sinnenschärfe + TaW Pflanzenkunde)/3$, wobei der *Pflanzenkunde*-Wert in einer landwirtschaftlich genutzten Gegend auch durch den *TaW Ackerbau* ersetzt werden kann. Pro Viertelstunde, die der Sammler länger als die benötigte Stunde mit der Suche beschäftigt ist, wird die Probe um einen Punkt erleichtert – bis zu einem Maximum des halben Talentwerts. Je nachdem, wie häufig in der betreffenden Umgebung Essbares zu finden ist, kann der Meister sie erschweren – in sehr lebensfeindlichen Gegenden wie etwa der Eiswüste Glorians ist eine derartige Probe gar nicht möglich. Generelle Zuschläge nach Verbreitung einer bestimmten Pflanze finden Sie im Band *Zoo-Botanica Aventurica*.

Bei Erfolg findet der Sammler eine Tagesration an genießbarer Nahrung, für je 3 *TaP** eine weitere.

KRÄUTER SUCHE (MV/IN/FF), META-TALENT

Speziell die Suche nach Heilkräutern ist ja eine beliebte 'Nebenbeschäftigung' der Helden – und zudem eine, die hervorragend durch

ein Metatalent dargestellt werden kann. Der Wert in diesem Metatalent berechnet sich aus der Formel $(TaW Wildnisleben + TaW Sinnenschärfe + TaW Pflanzenkunde)/3$. Hier sind zwei unterschiedliche Anwendungen möglich:

Wenn der Held gezielt nach einer Pflanze suchen will, muss er die Suchschwierigkeit bestimmen. Sie ist die Summe aus Bestimmung der Pflanze (von -2 bis +18, üblicherweise zwischen +3 und +7, detaillierte Werte finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica*) und der Verbreitung der Pflanze im Suchgebiet (*Sehr häufig*: +1, *Häufig*: +2, *Gelegentlich*: +4, *Selten*: +8, *Sehr selten*: +16).

Der Suchvorgang dauert mindestens eine Stunde. Sucht der Held zwei Stunden lang, dann steigt der *TaW* des Metatalents um die Hälfte. Eine noch längere Suche bringt keine weiteren Vorteile, da die Gegend komplett abgesucht wurde. Der Sammler muss also zuerst weiterziehen. Wenn Sie mit den Regeln zur Erschöpfung spielen, beachten Sie auch diese, wenn der Sammler am Ende des Tagesmarsches auf die Suche geht.

Bei erfolgreicher Probe findet der Held eine Grundmenge des gesuchten Krautes (in der *ZBA* bei der Pflanze angegeben, üblicherweise mindestens eine nutzbare Portion). Von den *TaP** werden jeweils Suchschwierigkeit/2 abgezogen, um weitere Pflanzen zu finden, auch diese jeweils mit ihrer Grundmenge.

Eine zweite Möglichkeit besteht darin, loszugehen und das zu sammeln, was man gerade findet. Dafür wird eine Probe auf das Metatalent abgelegt, dessen *TaW* durch Verdoppeln der Suchzeit auf das Anderthalbfache erhöht werden kann. Die so erzielten *TaP** werden mit den in dieser Region verbreiteten Kräutern verglichen (siehe *ZBA*): Für jedes prinzipiell sammelbare Kraut werden die Zuschläge für Bestimmung und Verbreitung addiert.

Es wird eine Grundmenge eines Krauts gefunden, das einen Zuschlag von maximal *TaP*/2* hat. Diesen Zuschlag zieht man von den *TaP** ab. Die Prozedur wird wiederholt, bis die *TaP** komplett aufgebraucht sind.

ANHANG 4: DIE SONDERFERTIGKEIT WAFFENMEISTER

Ein Held mit der Sonderfertigkeit *Waffenmeister* gehört zu den unangefochtenen Meistern seiner Waffengattung, von denen auf dem ganzen Kontinent zu keiner Zeit mehr als eine Handvoll existieren. Man erlangt diese Sonderfertigkeit fast immer in einer bestimmten Waffenart, sie funktioniert also ähnlich wie die *SF Waffenspezialisierung*.

Im *Aventurischen Arsenal* finden Sie bei vielen Waffen Angaben zu einer möglichen *Waffenmeisterschaft* und den damit verbundenen Vorteilen. Diese sind jedoch nach Waffe teilweise stark unterschiedlich, und wenn Sie ein etwas 'gerechteres' System bevorzugen, können Sie sich an den folgenden Angaben orientieren, die die Waffenmeisterschaften nicht nur harmonisieren, sondern auch individueller gestalten. Letzteres heißt vor allem, dass nicht zwei Waffenmeister, die bei unterschiedlichen 'alten Meistern ihrer Kunst' die letzten Tricks und Kniffe erlernt haben, sich schlussendlich doch nicht in ihren besonderen Kampffähigkeiten unterscheiden. Gerüchtweise gibt es Waffenmeister, die sich die Meisterstile mehrerer alter Lehrmeister angeeignet haben, jedoch im Rahmen dieser Regeln bleibt der Erwerb auf eine Waffenmeisterschaft pro Waffenart beschränkt.

'Waffenart' heißt in diesem Zusammenhang, eine einzelne, jedoch keine individuelle Waffe, sprich: Ein Held erlernt *Waffenmeister (Langschwert)*, nicht jedoch *Waffenmeister (Schwert)* und auch nicht *Waffenmeister (mein von Oma geerbtes Langschwert mit den rosa Troddeln)*.

Waffenmeister erhalten Vorteile im Umgang mit der entsprechenden Waffenart, vor allem beim Einsatz von Manövern. Der Waffenmeister kommt automatisch in den Genuss dieser Vorteile, wenn er bei einem Kampf eine Waffe der entsprechenden Waffenart einsetzt und die anderen genannten Bedingungen erfüllt. Wir haben die möglichen Vorteile und die Eigenschafts-Bedingungen als 'Baukasten' formuliert. Jeder Waffenmeister erhält insgesamt **15 Punkte Boni** nach folgendem Schlüssel:

- ◆ Jede Verminderung der Erschwernisse eines erlaubten Manövers um 1 Punkt zählt 1 Punkt. Dies gilt auch für die Verbesserung des Bonus auf die Einzelattacken/-paraden bei *Klingensturm/-wand*. Ein (einziges) Manöver darf eine Erschwernis-Verminderung von 4 Punkten erhalten, ansonsten sind maximal zwei Punkte pro Manöver erlaubt. Manöver ohne automatischen Zuschlag dürfen hier nicht gewählt werden (also kein Waffenmeister, der automatisch Wuchtschläge +4 ausführt).
- ◆ Jeder Punkt INI-Bonus zählt 3 Punkte (maximal 2).
- ◆ Eine Veränderung des TP/KK-Werts um -1/-1 zählt 2 Punkte und ist nur bei Dolchen und Fechtwaffen möglich (einmalig erlaubt).
- ◆ Jeder Punkt, der generell auf AT- oder PA-WM aufgeschlagen wird, zählt 5 Punkte (max. 2).
- ◆ Die Aufhebung der Erschwernis beim ersten Angriff eines Ausfalls zählt 2 Punkte.
- ◆ Jedes zusätzlich erlaubte Manöver (nur eines erlaubt) zählt 5 Punkte.

- ◆ Je 10 % Reichweitengewinn bei einer Fernwaffe zählen 1 Punkt (max. 2, der Gewinn zählt für jede Entfernung).
- ◆ Die Reduzierung des Zuschlags bei Gezielten Schüssen um 1 Punkt zählt 2 Punkte (einmalig).
- ◆ Die Reduzierung der Ladezeit bei Armbrüsten auf die Hälfte zählt 5 Punkte (einmalig).
- ◆ Besondere Vorteile (verringerte Patzerchancen, Boni bei Eigenschaftsproben etc.) und ausgefallene, neue Manöver (wie Fesseln-Angriffe mit der Peitsche oder Doppelschüsse mit dem Kurzbogen) werden mit 2 bis 5 Punkten bewertet.
- ◆ *Waffenmeisterschaften* für reine Angriffswaffen (Fernwaffen, Peitsche, Lanzenreiten) kosten automatisch 4 Punkte.
- ◆ *Waffenmeisterschaften* für mehr als eine (maximal drei) ähnliche Waffen kosten automatisch 2 Punkte.
- ◆ *Waffenmeisterschaft* für Waffen, deren Talent die Steigerungsspalte C verwendet, kostet automatisch 4 Punkte, bei der Steigerungsspalte D 2 Punkte, keine Grundkosten für Waffen, die mit Talenten der Steigerungsspalte E geführt werden. Bei Waffen, die mit mehreren Talenten gleich gut geführt werden können, gilt natürlich das Talent, in dem die *Waffenmeisterschaft* angestrebt wird.
- ◆ Es gibt keine *Waffenmeisterschaften* für improvisierte Waffen.

Als **Voraussetzungen** gelten allgemein:

- ◆ *Waffenmeister* benötigen eine lange Kampferfahrung; sie müssen 2.500 AP in Kampf-Sonderfertigkeiten investiert haben, wobei der in den SF-Listen angegebene Grundwert zählt. Für diese AP-Schwelle werden auch die von der Profession automatisch vergebenen Sonderfertigkeiten gezählt.
- ◆ Sie müssen einen TaW von 18 in der entsprechenden Waffengattung und zusätzlich eine Spezialisierung auf die entsprechende Waffe vorweisen.
- ◆ Sie müssen zur Waffe passende Eigenschafts-Anforderungen von insgesamt 32 Punkten in zwei der Eigenschaften MU, IN, FE, GE, KK aufweisen, wovon GE mindestens 13 betragen muss.

Die **Verbreitung** der jeweiligen *Waffenmeisterschaft* beträgt 1 oder 2. Ersteres gilt für alle seltenen, nur von einer Rasse, Kultur oder von einer seltenen Profession verwendeten Waffen und auch für alle Waffen, die üblicherweise nicht von professionellen Kämpfern benutzt werden.

Die **Kosten** für eine Sonderfertigkeit *Waffenmeister* betragen 400 AP.

Zwei Beispiele sollen das kurz erläutern:

Ein Waffenmeister, der bei Jost Adersin den Meisterstil 'Geharnischtes Rauhen' mit dem Anderthalbhänder erlernt hat, könnte z.B. folgende Vorzüge

genießen: Er darf (wenn er Halbschwert und Gezielten Stich erlernt hat) auch den Todesstoß ausführen [zusätzliches Manöver, 5 Punkte]; seine Erschwernis in der verkürzten Distanzklasse beim Halbschwert-Stil entfällt vollständig [2 Punkte AT-Malus abgebaut, 2 Punkte], Entwaffnen-Manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert [gilt wie eigene Manöver-Erleichterung, 2 Punkte], er darf auch in der Halbschwert-Technik Angriffe zum Niederwerfen ausführen [zusätzlich erlaubtes Manöver, aber nur in einer Sondersituation, 3 Punkte] und seine Stumpfen Schläge sind um 3 Punkte erleichtert [Manövererleichterung, 3 Punkte]. Um diesen Stil zu erlernen, sollte man gleichermaßen kräftig wie geschickt sein: KK und GE jeweils 16.

Die alte Consuela ist zwar nicht mehr in der Lage, selbst auf Missionen auszuziehen, aber sie kann ihren Schülern bei der Hand Borons immer noch beibringen, wie man ein Opfer schnell und unauffällig in die Hallen des Totengottes befördert: Wer bei ihr die Waffenmeisterschaft mit dem Langdolch [als Dolch, 2 Punkte] erlernt, erhält einen INI-Bonus von einem Punkt [3 Punkte], darf bereits mit geringerer Körperkraft Schaden anrichten [TP/KK -1/-1, 2 Punkte], ist in der Lage, mittels Wuchtschlag zusätzliche TP zu erzeugen [zusätzliches Manöver, 5 Punkte] und erhält eine Erleichterung von 3 Punkten auf den Todesstoß [Manövererleichterung für 3 Punkte]. Dies erfordert hohe Gewandtheit [GE 18] und ein Mindestmaß an Körperkraft [KK 14].

Es ist auch möglich, die *Waffenmeisterschaft mit dem Schild* zu erlangen. Für diesen Sonderfall gelten die folgenden Regelungen:

WAFFENMEISTER (SCHILD)

Wer einen Schild waffenmeisterlich zu führen versteht, ist primär in der Lage, seine Verteidigung besser zu positionieren, so dass sein PA-Wert mit dem Schild um weitere 2 Punkte steigt und nun PA-Basis +7 +PA-WM des Schilds beträgt. Zudem wird er von einem Schild weniger behindert, so dass er auch mit großen (nicht jedoch sehr großen) Schilden ungehindert (ohne die Aufschläge von +2) *Ausfülle* und *Finten* durchführen darf.

Er darf auf seine Schildparaden Ansagen legen (also *Meisterparaden* versuchen), auch wenn er in einer Kampfrunde zwei Schildparaden verwendet.

Die Abwehr von Fernkampf-Angriffen ist ebenfalls um 2 Punkte erleichtert.

Die *Waffenmeisterschaft* gilt für alle Arten von Schilden (auch solchen, die als SP gekennzeichnet sind).

Zusätzliche Voraussetzungen: KK 16, GE 15; Kenntnis der Sonderfertigkeiten *Schildkampf II*, *Beidhändiger Kampf I*, dazu *Parierwaffen I* oder *Binden*; ein *Waffenmeister (Schild)* muss keine Kampffertigkeit auf TaW 18 vorweisen.

Verbreitung: 2

ANHANG 5: STRUKTURPUNKTE

So wie Lebewesen über eine Lebensenergie verfügen und eventuell durch eine Rüstung mit einem RS-Wert geschützt sind, so können auch unbelebte Objekte einem weltlichen oder magischen Schaden Widerstand entgegensetzen und beschädigt werden. Das Maß dafür, wie viel Strukturschaden ein Gegenstand einstecken kann, bevor er vollständig unbrauchbar ist, sind die *Strukturpunkte* (StP); welchen Widerstand der Gegenstand einem Hieb oder Zauber entgegensetzt, wird durch seine *Härte* (H) bestimmt. Ob ein Gegenstand durch erlittenen Schaden zerbricht, wird schließlich durch die *Struktur* (S) des Gegenstandes bestimmt, die gewissermaßen einen 'Bruchfaktor' des Gegenstandes bezeichnet.

- ◆ Die **Strukturpunkte** sind grob von der Masse des Gegenstandes ab-

hängig. Sie reichen von 1 StP für eine einfache Glasphiole über 3 StP für einen irdenen Teller, 10 für ein Seil, 30 für eine einfache Brettertür und 50 für eine stabile Außentür, eine Truhe oder eine Marmorstatue bis hin zu über 100 StP für Mauerstücke (je nach Dicke).

- ◆ Die **Härte** ist fast ausschließlich abhängig vom verwendeten Baumaterial und dessen Dicke. Eine Wehrmauer aus Granit, Basalt oder Zwergenguss oder eine stählerne Platte erreichen hier Werte von über 30, normale Mauern liegen zwischen 12 für einfachste Ziegelkonstruktionen und 25 für stabile Feldsteinmauern, eine Härte von mehr als 20 erreichen auch Eisenplatten auf einem federnden Holzuntergrund, während gewöhnliche Eisen- oder Bronzeobjekte (z.B. Ketten) im Bereich von 15 bis 20 liegen. Der

beste Wert, den eine Holzkonstruktion erreichen kann, liegt bei 12 für massive Steineiche (für Truhen, Ausfallsluken von Burgen etc.); eine einfache Innentür, die meisten Möbel, Fensterläden o.ä. erreichen bestenfalls Werte von 6 Punkten. Viele Gegenstände des täglichen Gebrauchs haben Härte-Werte zwischen 1 und 5 Punkten, d.h., wenn man es darauf anlegt, sie mit einer Waffe zu zerstören, wird einem das gelingen. Keine Härtepunkte haben Stoffe (die aber gegen stumpfe Schläge annähernd immun sind) und Objekte aus Feinglas oder edler Keramik.

◆ Die **Struktur** ist ein Maß für den 'inneren Zusammenhalt' des Gegenstands und hängt sowohl von seiner Bauweise als auch den verwendeten Materialien ab. Die Skala reicht hier von 0 bis 21, wobei 0 dem sprichwörtlichen Kartenhaus entspricht, 20 einer massiven Stahlkugel – 21 ist der Wert für regeltechnisch unzerbrechliche Gegenstände. Strukturwerte von Objekten des täglichen Gebrauchs sind: *Türen* (8 für eine dünne Brettertür, 18 für eine massive, verstärkte Ausfallschleuse), *Fenster* (6, wenn mit Ölpapier/Pergament bezogen, 8 wenn verglast), *Fesseln* (6 bis 15 für Seile verschiedener Dicke, 12 bis 20 für Ketten), *Gefäße* (Glasbehälter zwischen 2 und 8, Metallbehälter zwischen 5 und 18, Steingut/Porzellan zwischen 8 und 12), *Waffe* (18–BF), *Rüstung* (6 für Stoff, 8 für Leder, 12 für Kette/Schuppe/Brigantine/Platte aus vielen Einzelteilen, 15 bis 18 für massive Plattenteile wie Kürass). Sinken die StP eines Gegenstands unter die Hälfte des ursprünglichen Werts, muss eine Strukturprobe mit dem W20 abgelegt werden, bei deren Misslingen das Objekt zerstört ist. Eine weitere Probe ist beim Unterschreiten von einem Drittel der ursprünglichen StP erforderlich; fallen die StP schließlich unter ein Viertel, so muss bei jedem weiteren erlittenen Schaden eine Strukturprobe abgelegt werden.

◆ Gewöhnlicher Waffeneinsatz gegen Objekte muss die Härte überwinden und die Strukturpunkte des Objekts langsam reduzieren; sprich: von den TP der Waffe wird die Härte des Objekts (quasi als RS) abgezogen, und die übrig bleibenden TP werden von den StP des Gegenstands abgezogen. Zauber, die ausschließlich mittels des Merkmals *Schaden* Strukturschaden anrichten (wie der DESINTEGRATUS), ignorieren die Härte des Gegenstands; telekinetische Manipulationen (MOTORICUS (Verbiegen, Unsichtbarer Hieb), KLICKERADOMMS) müssen nur die halbe Härte des Gegenstands überwinden; für elementare Sekundärschäden gelten je nach Element unterschiedliche Regelungen (siehe S. 123).

◆ Als Faustformel für das Beschädigen von Rüstungen können Sie annehmen, dass die StP eines Rüstungsteils etwa dem Zehnfachen seines RS entsprechen, die Härte etwa dem doppelten RS.

◆ Bei der Betrachtung massiven Schadens durch Belagerungsgerät – beim Sturm auf eine Burg oder deren Beschuss – wird eine andere Skala verwendet: Belagerungswaffen richten auf dieser Skala sogenannte TP* an, von denen bei jedem Treffer ein Drittel der Härte abgezogen wird. Übrig bleibende SP* reduzieren die 'Baupunkte' der Konstruktion, die wiederum einem Zehntel der Strukturpunkte entsprechen. Der Strukturwert der Konstruktion wird gehandhabt wie im Einsatz gegen Handwaffen. Als 'Konstruktion' gelten in diesem Fall komplette Bauelemente einer Burg oder eines Schiffs wie ein Torturm, ein Schritt Wand, ein Mast oder ein Geschütz.

◆ Um eine Tür mit der Schulter und vollem Gewichtseinsatz einzurennen, verwenden wir eine vereinfachte Methode: Hier ist eine KK-Probe nötig, die um die Härte der Tür erschwert ist. Die übrig behaltenen Punkte aus der Probe reduzieren die StP. Jeder Versuch, der die Tür noch nicht öffnet, kostet den Einrennenden 1W6 SP(A).

ANHANG 6: ZUR ALTERUNG

Trotz arkanem oder göttlichem Wirken in ihrer Welt sind sich auch die Aventurier ihrer Sterblichkeit sehr wohl bewusst. Selbst wenn die erholende Luft den ein oder anderen Recken auch noch im Herbst seines Lebens frisch und vital erscheinen lässt, bleiben ein Trank oder ein Zauber der Jugend eines der unstillbarsten Verlangen der Menschen. Nur wenige, wie die Elfen oder die Verhüllten Meister, haben Zugriff auf ein ungewöhnlich langes Leben – und dass es tatsächlich existiert, macht die Qual seines Nichtbesitzes nur um so größer. Hinzu kommt auch noch der Kontakt mit intelligenten Geschöpfen, die einfach aus dem Schicksal, einer anderen Rasse anzugehören, wesentlich älter oder weniger alt zu werden.

Auch wenn derjenige, der ein aktives Leben führt, die Lasten des Alterns leichter tragen kann, geht das Leben selbst an Helden nicht spurlos vorüber. Im Alter von etwa fünfzig Sommern machen sich erste störende Zipperlein bemerkbar, während Helden mit siebzig Jahren kaum ohne die ein oder andere chronische Beschwerde leben können.

In der folgenden Tabelle finden sich Veränderungen jener Eigenschaftswerte wieder, die mit fortschreitendem Altern des Helden einhergehen. Die altersbedingten Einschränkungen wirken bei den verschiedenen aventurischen Rassen zwar ähnlich aus, fallen aber in unterschiedlichen Altersstufen erstmalig störend ins Gewicht (sprich: bei Zwergen später als bei Goblins). Ausgenommen hiervon sind alle Wesen, die den Vorteil *Altersresistenz* besitzen (insbesondere also alle Elfen). Sie sind nicht von den negativen Auswirkungen des Alters betroffen, und die positiven Auswirkungen müssen sie durch Erfahrung erlangen.

Die einzelnen Alterungsstufen für die Rassen (in Jahren) finden Sie in der nebenstehenden Tabelle.

Stufe	1	2	3	4	5	6	weitere
Menschen	35	45	55	65	75	80	je +5
Halbelfen	40	50	60	70	80	90	je +10
Halborks	30	40	48	54	58	60	je +2
Zwerge	80	130	180	220	260	290	je +25
Orks / Goblins	25	35	42	47	50	52	je +1
Achaz	35	50	65	80	100	120	je +30

AUSWIRKUNGEN NACH ALTERUNGSSTUFE

Stufe	Auswirkung
1	Spezielle Erfahrung auf MU; LE –1, AU –1
2	Spezielle Erfahrung auf IN; LE –1, AU –2, GE –1
3	Spezielle Erfahrung auf CH; LE –1, AU –2, KK –1
4	Spezielle Erfahrung auf MU; LE –1, AU –2, KO –1, FF –1
5	LE –1, AU –2, KK –1, GE –1, MU –1
6	LE –1, AU –1W3, alle Eigenschaften –1
weitere	LE –1W3, AU –1W6, alle Eigenschaften –1

Die LeP- und AuP-Verluste werden von den jeweiligen Basiswerten des Helden abgezogen; die Verluste an Eigenschaftswerten senken auch die davon abgeleiteten Werte, sie lassen sich jedoch durch Einsatz von Abenteuerpunkten zurückgewinnen. Talentwerte werden allerdings nicht reduziert, auch wenn sie durch die Reduzierung der Eigenschaft plötzlich über dem zulässigen Maximum liegen.

ANHANG 7: TABELLEN

TALENTÜBERSICHT

KAMPFTALENTE

Name	Kategorie	Typ	Steigern	eBE	ersatzweise verwendbares Talent
Anderthalbhänder	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE-2	Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel
Armbrust	Fernkampf	Spezial	C	BE-5	Bogen
Belagerungswaffen	Fernkampf	Spezial	D	–	–
Blasrohr	Fernkampf	Spezial	D	BE-5	–
Bogen	Fernkampf	Spezial	E	BE-3	–
Diskus	Fernkampf	Spezial	D	BE-2	–
Dolche	Bewaffneter Nahkampf	Basis	D	BE-1	Fechtwaffen, Raufen
Fechtwaffen	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE-1	Dolche, Schwerter
Hiebwaren	Bewaffneter Nahkampf	Basis	D	BE-4	Säbel
Infanteriewaffen	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Speere, Zweihand-Hiebwaren
Kettenstäbe	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE-1	Kettenwaren, Zweihandflegel
Kettenwaren	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Kettenstäbe, Zweihandflegel
Lanzenreiten	Bew. Kampf; AT-Technik	Spezial	E	–	–
Peitsche	Bew. Kampf; AT-Technik	Spezial	E	BE-1	–
Raufen	Waffenlos	Basis	C	BE	–
Ringn	Waffenlos	Basis	D	BE	–
Säbel	Bewaffneter Nahkampf	Basis	D	BE-2	Hiebwaren, Schwerter
Schleuder	Fernkampf	Spezial	E	BE-2	–
Schwerter	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE-2	Anderthalbhänder, Fechtwaren, Säbel
Speere	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Infanteriewaffen
Stäbe	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-2	Speere
Wurfbeile	Fernkampf	Spezial	D	BE-2	Wurfspeere, Wurfmesser
Wurfmesser	Fernkampf	Basis	C	BE-3	Wurfbeile, Wurfspeere
Wurfspeere	Fernkampf	Spezial	C	BE-2	Wurfbeile
Zweihandflegel	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Infanteriewaffen, Kettenwaren
Zweihand-Hiebwaren	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Hiebwaren, Infanteriewaffen
Zweihandschwerter/-säbel	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE-2	Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel

KÖRPERLICHE TALENTE (STEIGERUNGSSPALTE D)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	eBE	ersatzweise verwendbares Talent
Akrobatik	(MU/GE/KK)	Spezial	Körperbeherrschung 4	BEx2	Körperbeherrschung, Athletik
Athletik	(GE/KO/KK)	Basis	–	BEx2	Körperbeherrschung, Akrobatik
Fliegen	(MU/IN/GE)	Spezial	–	BE	Akrobatik
Gaukeleien	(MU/CH/FF)	Spezial	–	BEx2	Taschendiebstahl, Falschspiel
Klettern	(MU/GE/KK)	Basis	–	BEx2	Athletik, Akrobatik, Körperbeherrschung
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	Basis	–	BEx2	Akrobatik, Athletik
Reiten	(CH/GE/KK)	Spezial	–	BE-2	Körperbeherrschung, Akrobatik
Schleichen	(MU/IN/GE)	Basis	–	BE	Körperbeherrschung, Sich Verstecken
Schwimmen	(GE/KO/KK)	Basis	–	BEx2	Athletik
Selbstbeherrschung	(MU/KO/KK)	Basis	–	–	–
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	Basis	–	BE-2	Schleichen, Körperbeherrschung
Singen	(IN/CH/CH) o. (IN/CH/KO)	Basis	–	BE-3	–
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN) o. (KL/IN/FF)	Basis	–	–	–
Skifahren	(GE/GE/KO)	Spezial	–	BE-2	Athletik, Körperbeherrschung
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	Spezial	Sinnenschärfe 4	BE-4	Gaukeleien (Bauchreden)
Tanzen	(CH/GE/GE)	Basis	–	BEx2	Körperbeherrschung, Akrobatik
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	Spezial	10+: Menschenk. 4	BEx2	Gaukeleien (Taschenspielerien)
Zechen	(IN/KO/KK)	Basis	–	–	–

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (STEIGERUNGSSPALTE B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	ersatzweise verwendbares Talent
Betören	(IN/CH/CH)	Spezial	Menschenkenntnis 4	Überreden, Überzeugen
Etikette	(KL/IN/CH)	Spezial	–	–
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	Spezial	–	Menschenkenntnis
Lehren	(KL/IN/CH)	Spezial	10+: Menschenkenntnis 4	Überzeugen

Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	Basis	–	Heilkunde Seele
Schauspielerei	(MU/KL/CH)	Spezial	10+: Etikette, Sich Verkleiden, Singen, Überreden, Überzeugen jeweils 4	Überreden
Schriftlicher Ausdruck	(KL/IN/IN)	Spezial	L/S (entspr. Schrift) 6	verwendete Sprache, Überzeugen (schriftliche Rhetorik)
Sich Verkleiden	(MU/CH/GE)	Spezial	–	Schauspielerei
Überreden	(MU/IN/CH)	Basis	10+: Menschenkenntnis 4	Überzeugen
Überzeugen	(KL/IN/CH)	Spezial	Menschenkenntnis 4	Überreden

FAHRT- und TALENTE (B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	ersatzweise verwendbares Talent
Fährtsuchen	(KL/IN/IN) o. (KL/IN/KO)	Basis	10+: Sinnenschärfe 4	Sinnenschärfe
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	Spezial	10+: Wildnisleben 4	Wildnisleben
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	Spezial	–	Seiler, Seefahrt, zum Entfesseln auch Akrob. (Winden), Ringen, Taschendiebst.
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	Spezial	–	Wildnisleben
Orientierung	(KL/IN/IN)	Basis	–	Sternkunde
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	Spezial	–	Wildnisleben
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	Basis	–	Tierkunde, Pflanzenkunde

WISSENSTALENTE (STEIGERUNGSSPALTE B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	ersatzweise verwendbares Talent
Anatomie	(MU/KL/FF)	Spezial	keine Totenangst	Heilkunde Wunden, Heilkunde Krankheiten
Baukunst	(KL/KL/FF)	Spezial	L/S 4, M/Z 5, Rechnen 5	Zimmermann, Maurer, Steinmetz
Brettspiel	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Kriegskunst (Strategie), Rechnen
Geographie	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Sagen/Legenden
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	Spezial	Lesen/Schreiben 4	Sagen/Legenden, passende Fach-Talente
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Baukunst, Steinschneider, Bergbau, Hüttenkunde, Steinmetz (+5)
Götter/Kulte	(KL/KL/IN)	Basis	–	Geschichtswissen, Sagen/Legenden
Heraldik	(KL/KL/FF)	Spezial	–	Etikette
Hüttenkunde	(KL/IN/KO)	Spezial	–	Alchimie, Grobschmied, Metallguss
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	Spezial	– Brett-/Kartenspiel, Rechnen, Menschenkennt., Tierkde.	
Kryptographie	(KL/KL/IN)	Spezial	L/S und Rechnen je 6, Sprachenkunde 4, M/Z 4	Sprachenkunde, Rechen
Magiekunde	(KL/KL/IN)	Spezial	10+: Lesen/Schreiben 6	Sagen/Legenden, Götter/Kulte
Mechanik	(KL/KL/FF)	Spezial	10+: L/S, M/Z, Rechnen je 6	Feinmechanik
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Wildnisleben
Philosophie	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Götter/Kulte, Magiekunde, Geschichtswissen, Sagen/Legenden
Rechnen	(KL/KL/IN)	Basis	–	–
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Etikette, Staatskunst
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	Basis	–	Geschichtswissen, Götter/Kulte
Schätzen	(KL/IN/IN)	Spezial	–	Handel, Juwelier, Feinm. (Goldschmied)
Sprachenkunde	(KL/KL/IN)	Spezial	–	–
Staatskunst	(KL/IN/CH)	Spezial	–	Hauswirtschaft, Rechtskunde (Staatsrecht)
Sternkunde	(KL/KL/IN)	Spezial	10+: L/S 6, Rechnen 6 Sinnenschärfe 6	Gabe Prophezeien (Astrologie) (+5)
Tierkunde	(MU/KL/IN)	Spezial	–	Viehucht, Reiten, Wildnisleben

SPRACHEN UND SCHRIFTEN (STEIGERUNGSSPALTE A–C)

Name	Eigenschaften	Typ
Lesen/Schreiben [Schrift]	(KL/KL/FF)	Spezial
L/S [Schrift d. Muttersprache]	(KL/KL/FF)	Basis
Sprachen [Muttersprache]	(KL/IN/CH)	Basis
Sprachen [Fremdsprache]	(KL/IN/CH)	Spezial

HANDWERKSTALENTE (STEIGERUNGSSPALTE B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	ersatzweise verwendbares Talent
Ablichten	(MU/IN/CH)	Spezial	10+: Tierkunde 4	Viehucht, Tierkunde, Reiten
Ackerbau	(IN/FF/KO)	Spezial	–	Viehucht, Pflanzenkunde
Alchimie	(MU/KL/FF)	Spezial	L/S 4, Rechnen 4	Kochen (Tränke), Pflanzenkunde

ANHÄNGE

Bergbau	(IN/KO/KK)	Spezial	10+: Gesteinskunde 4	Steinmetz, Maurer, Baukunst, Gesteinskunde
Bogenbau	(KL/IN/FF)	Spezial	Holzbearbeitung 4	Holzbearbeitung, Feinmechanik, Grobschmied
Boote Fahren	(GE/KO/KK)	Spezial	–	Seefahrt
Brauer	(KL/FF/KK)	Spezial	–	Alchimie
Drucker	(KL/FF/KK)	Spezial	L/S 6, Mechanik 4, M/Z 4	Mechanik, Stoffe Färben, Alchimie, Metallguss
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	Spezial	–	–
Falschspiel	(MU/CH/FF)	Spezial	Menschenkenntnis 4	Gaukeleien (Taschenspielerien)
Feinmechanik	(KL/FF/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	–
Feuersteinbearbeitung	(LK/FF/FF)	Spezial	–	Steinmetz
Fleischer	(KL/FF/KK)	Spezial	–	Viehzucht, Fischen/Angeln, Tierkunde, Kochen, Anatomie, Gerber/Kürschner (Trophäen)
Gerber/Kürschner	(KL/FF/KO)	Spezial	–	Alchimie, Fleischer
Glaskunst	(FF/FF/KO)	Spezial	–	Juwelier
Grobschmied	(FF/KO/KK)	Spezial	–	Metallguss
Handel	(KL/IN/CH)	Spezial	Rechnen 4	Hauswirtschaft, Geographie, Schätzen
Hauswirtschaft	(IN/CH/FF)	Spezial	–	Rechnen (Buchführung)
Heilkunde Gift	(MU/KL/IN)	Spezial	–	Alchimie (Gifte), Heilkunde Krankheiten, Kochen (Tränke)
Heilkunde Krankheiten	(MU/KL/CH)	Spezial	–	Heilkunde Gift
Heilkunde Seele	(IN/CH/CH)	Spezial	–	Menschenkenntnis, Überzeugen
Heilkunde Wunden	(KL/CH/FF)	Basis	–	Anatomie
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	Basis	–	Zimmermann
Instrumentenbauer	(KL/IN/FF)	Spezial	Holzbearbeitung 4, Feinmechanik 4, Musizieren 4	Holzbearbeitung, Feinmechanik
Kartographie	(KL/KL/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	Orientierung, Sternkunde
Kochen	(KL/IN/FF)	Basis	–	Fleischer, Fischen/Angeln, Wildnisleben, Alchimie
Kristallzucht	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Alchimie
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	Basis	–	Gerber/Kürschner, Schneidern
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	Basis	–	Kartographie, Steinmetz (Bildhauer), Tätowieren
Maurer	(FF/GE/KK)	Spezial	–	Baukunst
Metallguss	(KL/FF/KK)	Spezial	Hüttenkunde 4	Hüttenkunde, Grobschmied
Musizieren	(IN/CH/FF)	Spezial	–	–
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	Spezial	–	Feinmechanik
Schnaps Brennen	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Alchimie, Brauer, Winzer
Schneidern	(KL/FF/FF)	Basis	–	Webkunst, Lederarbeiten
Seefahrt	(FF/GE/KK)	Spezial	–	Boote Fahren
Seiler	(FF/FF/KK)	Spezial	–	Fesseln (Tae spleißen)
Steinmetz	(FF/FF/KK)	Spezial	Gesteinskunde 4	Baukunst, Maurer, Bergbau, M/Z
Steinschneider/Juwelier	(IN/FF/FF)	Spezial	10+: Gesteinskunde 4	Feinmechanik, Kristallzüchter
Stellmacher	(KL/FF/KK)	Spezial	Holzbearb., Lederarb., Zimmermann, Grobschmied je 4	–
Stoffe Färben	(KL/FF/KK)	Spezial	–	Alchimie, eventuell Drucker für Stoffdruck
Tätowieren	(IN/FF/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	Malen/Zeichnen
Töpfern	(KL/FF/FF)	Spezial	–	Maurer, Steinmetz
Viehzucht	(KL/IN/KK)	Spezial	–	Tierkunde
Webkunst	(FF/FF/KK)	Spezial	–	Schneidern
Winzer	(KL/FF/KK)	Spezial	–	–
Zimmermann	(KL/FF/KK)	Spezial	10+: Holzbearbeitung 4	Holzbearbeitung

AVENTURISCHE SPRACHEN

Sprachen	Schrift	Komplexität	Steigerung (eig. Fam.)
Garethi-Familie			
Garethi	Kusliker Zeichen	18	A
Bosparano	Kusliker Zeichen / Imperiale Zeichen	21	A
Aureliani ('Altgüldenländisch')*	Imperiale Zeichen	21	A
Zyklopäisch	Kusliker Zeichen	18	A

Tulamidya-Familie

Tulamidya	Tulamidya / Khôm: Glyphen v. Unau / Aranien: Kusl. Zeichen	18	A
Ur-Tulamidya*	spät: Tulamidya / früh: Ur-Tulamidya / urspr.: Zelemja	21	A
Zelemja	Zelemja	18	A
Alaani ('Norbardisch')	heute: Kusliker Zeichen / rituell/früher: Altes Alaani	21	A
Zhulchammaqra ('Trollzackisch')	schriftlos	15	A
Ferkina	schriftlos	16	A
Ruuz ('Ur-Maraskanisch')*	Ur-Tulamidya	18	A
Altes Kemi	Altes Kemi	18	A
Rabensprache	Kusliker Zeichen / Tulamidya	15	A

Thorwalsch-Familie

Thorwalsch (auch Dialekte Gjalskisch, Fjarningisch)	Kusliker Zeichen	18	A
Hjaldingsch ('Saga-Thorwalsch')	Hjaldingsche Runen	18	A

Elfisch-Familie**

Isdira	Isdira	21	A
Asdharia*	Asdharia	24	B

Zwergisch-Familie

Rogolan	Rogolan-Runen	21	A
Angram*	Angram-Glyphen	21	A

Orkisch-Familie

Ologhaijan ('Hochorkisch')	schriftlos	15	A
Oloarkh	schriftlos	10	A

Rissoal-Familie

Mahrish	Mahrische Glyphen	20	A
Rissoal	schriftlos	20	A

Einzelne Sprachen

Drachisch****	schriftlos ?	21	A
Goblinisch	schriftlos	12	A
Grolmisch	schriftlos	17	A
Koboldisch****	schriftlos	15	A
Molochisch	schriftlos	17	A
Neckergesang (plus GEDANKENBILDER****)	schriftlos	18 (24)	A
Nujuka ('Nivesisch')	schriftlos	15	A
Rssahh***	Chrmk	18	A
Trollisch	Raumbilder	15	A
Waldmenschen-Sprachen ('Mohisch'; Tocamuyac, Puka-Puka)	schriftlos	15	A
Z'Lit*****	schriftlos	17	A

Geheimsprachen

Zhayad	Zhayad	15	A
Atak (beinhaltet Kenntnis der 'Schrift')	Zeichensprache	12	A
Füchsich (beinhaltet Kenntnis der 'Schrift')	Zeichen und 'Zinken'	12	A

*) Kenner der Sprachfamilie benötigen mindestens *Sprachenkunde* 7, um diese Sprache über einen Wert von 18 zu steigern; Fremdsprachler benötigen *Sprachenkunde* 7 für einen Sprach-TaW über 10; **) ohne den Vorteil *Zweistimmiger Gesang* nur bis zu einer Komplexität von 15 zu erlernen; ***) für Nicht-Achaz nur bis zu einer Komplexität von 9 zu erlernen; ****) nur unter Magie-Einsatz erlernbar; *****) nur von kientragenden Wesen erlernbar

AVENTURISCHE SCHRIFTEN

	KOMPLEXITÄT	STEIGERN
Altes Alaani (um 1.000 Wort- und Silbenzeichen)	18	A
Altes Kemi (mehrere Tausend Wort- und Deutzeichen)	21	A
Amulashtra (modern/historisch; alte Artefakt-Schrift; 24 Lautzeichen / um 300 Zeichen)	11 / 17	A
Angram (altzwergische Bilderschrift)	21	A
Arkanil ('Rohalsschrift'; magisch potente Schrift; unbekannte Zeichenanzahl)	24	C
Chrmk ('Zelemja'; 5.000 Wort- und Deutzeichen)	18	A
Chuchas ('Yash-Hualay-Glyphen', 'Protozelemja'; um 20.000 Zeichen)	24	B
Drakhard-Zinken ('Zauberrunen' für Ritzungen; 24 Lautzeichen, spezielle Ligaturen möglich)	9(+)	A
Drakned-Glyphen (angebliche 'Umschrift' des Drachischen)	15	B
Geheiligte Glyphen von Unau (19 Laut- und Deutzeichen)	13	A
Gimaryl (verbreitete 'Geheim'-Schrift mit 29 Laut- und Deutzeichen)	10	A
Gjalskisch (Misch-Schrift aus Hjaldingschen Runen und Ur-Tulamidya)	14	A
Hjaldingsche Runen (um 30 Lautzeichen und mehrere Dutzend Piktogramme)	10 / 16	A
Imperiale Zeichen ('Altgüldenländisch'; 57 Lautzeichen)	12	A
Isdira / Asdharia (27 Lautzeichen, dazu subtile Deutzeichen)	15 / 18	A
Kusliker Zeichen (31 Lautzeichen)	10	A
Mahrtsche Glyphen (viele Hundert Bildzeichen, nahezu unbekannt)	15	B
Nanduria (häufige 'Geheim'-Schrift, 26 Lautzeichen)	10	A
Rogolan (24 Laut-Runen, davon 4 wenig verwendet)	11	A
Trollische 'Raumbilderschrift' (dreidimensionale Steinsetzungen)	24	C
Tulamidya (56 Silbenzeichen)	14	A
Ur-Tulamidya (um 300 Wort-, Deut- und Silbenzeichen)	16	A
Zhayad (Magier-Geheimschrift; mehrere Hundert Laut- und Silbenzeichen)	18	A

TABELLEN ZUM KAMPF

PROBEN-MODIFIKATIONEN BEIM AUSWEICHEN

Distanzklasse Handgemenge	+4
Distanzklasse Nahkampf	+2
Distanzklasse Stangenwaffe	+1
Distanzklasse Pike	+0
Gezieltes Ausweichen	DK-Mod. x 2
Pro zusätzlichem Gegner	+2
Umstellt (4+ Gegner)	unmöglich
Behinderung	+BE
Sonderfertigkeit Ausweichen I	-3
Sonderfertigkeit Ausweichen II	-6
Sonderfertigkeit Ausweichen III	-9
TäW Akrobatik pro 3 TäP über 9	-1

DISTANZKLASSEN

Waffe zwei oder mehr Kategorien zu kurz:	AT unmöglich, PA +/-0
Waffe eine Kategorie zu kurz:	AT -6, PA +/-0
Waffe eine Kategorie zu lang:	AT -6, PA -6
Waffe zwei oder mehr Kategorien zu lang:	AT und PA unmöglich

BRUCHTEST

Würfelergebnis (2W6)	Auswirkungen
kleiner oder gleich BF der Waffe	Waffe / Schild des Verteidigers zerbricht
größer als BF der Waffe, aber nicht 12	BF von Waffe / Schild des Verteidigers steigt um 1; Angreifer muss Bruchtest ablegen
12	BF von Waffe / Schild des Verteidigers unverändert; Angreifer muss Bruchtest ablegen

TREFFERZONEN

Zone	G.S.*	Zufall	Reiter	Erste und zweite Wunde	Dritte Wunde
Kopf	+4	19-20	17-20	MU, KL, IN, INI -Basis -2, INI -2W6	+2W6 SP, bewusstlos, Blutverlust
Brust	+6	15-18	11-16	AT, PA, KO, KK -1; +1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Arme** +4/+6		9-14	3-10	AT, PA, KK, FF -2 mit diesem Arm	Arm handlungsunfähig
Bauch	+4	7-8	1-2	AT, PA, KO, KK, GS, INI-Basis -1; +1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Beine	+2	1-6***	—	AT, PA, GE, INI-Basis -2; GS -1	Sturz, kampfunfähig

*) Gezielter Schlag; Ansage jeweils +2

**) Ansage +4 für den Schwertarm, +6 für den Schildarm. Ungerade Zufalls-Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm; trägt der Kämpfer einen Schild, so wird die Trefferwahrscheinlichkeit umverteilt: Die 12 gilt als Treffer auf das linke Bein, die 13 als Brusttreffer und die 14 als Kopftreffer.

***) ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade Ergebnisse: rechtes Bein

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Sicht

Kampf im Mondlicht (o.ä. Lichtverhältnissen):	AT +3 / PA +3
Kampf im Sternenlicht (o.ä. Licht):	AT +5 / PA +5
Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit:	AT +8 / PA +8
Kampf gegen Unsichtbare:	AT +6 / PA +6

Umgebung

Kampf in knietiefem Wasser:	PA +2
Kampf in hüfttiefem Wasser:	AT +2 / PA +4
Kampf in schultertiefem Wasser:	AT +4 / PA +6
Kampf unter Wasser:	AT +6 / PA +6
Beengte Verhältnisse, lange Schwungwaffe	AT +6 / PA +2
Beengte Verhältnisse, kurze Schwungwaffe	AT +2
Beengte Verhältnisse, Stangenwaffen	AT +2 / PA +2

Position

Kampf gegen am Boden Liegenden:	AT -3 / PA -5
Kampf aus liegender Position heraus:	AT +3 / PA +3
Kampf gegen Knienden:	AT -1 / PA -3
Kampf aus kniender Position heraus:	AT +1 / PA +1
Kampf gegen fliegende Wesen:	AT +2 / PA +4

Kampf mit der falschen Hand	AT +9 / PA +9
Kampf m. d. falschen Hand (SF <i>Linkhand</i>):	AT +6 / PA +6
Kampf m. d. falschen Hand (<i>Beidh. Kampf I</i>):	AT +3 / PA +3
Verteidiger überrumpelt*:	AT -5
Verteidiger schlafend / bewusstlos / gefesselt*:	AT -8
Ziel vollkommen unbeweglich**:	AT -10
Gegner in der Überzahl	PA +1 pro zus. Gegner (max. +2)
Freunde in der Überzahl	AT -1

*) Die typischen Situationen, die z.B. entstehen, wenn es einem Meuchler gelingt, sich anzuschleichen. Es gilt auch, wenn der Angreifer von hinten angreift. Ein überrumpelter Kämpfer kann diese Attacke nicht parieren.

**) Als vollkommen unbeweglich gelten eigentlich nur unbelebte Objekte wie Türen, Möbel oder Statuen – aber auch die müssen in einer hektischen Situation erst einmal getroffen werden. Der Abzug von -10 entspricht einem Ziel von etwa Menschengröße. Für kleinere oder größere Ziele können Sie andere Zuschläge verlangen, orientieren Sie sich dafür an den Größenklassen bei Fernkampfangriffen (siehe Seite 152).

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 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 (Seite 57), bis er erfolgreich aufstehen kann: Dies benötigt eine Aktion *Position* und eine um seine BE erschwerte GE-Probe. Ein Held mit der SF *Standfest* oder den Vorteilen (*Herausragende Balance*) kann einen Sturz in ein Stolpern verwandeln, wenn ihm eine GE-Probe (*Standfest*: +2, *Balance*: unmodifiziert; *Herausragende Balance*: -4), erschwert um die BE, gelingt. 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 die Aktion *Position* aufwenden, um eine GE-Probe abzulegen, bei deren Gelingen er an seine Waffe gelangt; oder aber er wechselt die Waffe oder flieht. 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 Wafenschaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln; keine zusätzlichen TP aus hoher KK oder Ansagen) und eventuell sogar eine Wunde (bei mehr als KO/2 SP) mit den dort genannten Folgen; INI -3 wegen Desorientierung.

12 Schwerer Eigentreffer: INI -4. Der Betroffene erleidet schweren Schaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln und verdoppeln; keine zusätzlichen TP aus hoher KK oder Ansagen) und eventuell sogar eine Wunde (bei mehr als KO/2 SP) mit den dort genannten Folgen; INI -4 wegen Desorientierung.

TABELLEN ZUM REITERKAMPF

MODIFIKATOREN FÜR DIE REITEN-PROBE

Ungearbeitetes Pferd:	+6
Unerfahrenes Pferd:	+3
Erprobtes Pferd:	+0
Geschultes Pferd:	-3
Ohne Sattel oder Steigbügel:	+6
Freihändig lenken:	+4
Anreiten gegen mehrere Gegner:	+3 pro Gegner
Behinderung des Reiters:	+ (BE -2)
Wunden des Reiters:	+3 pro Wunde
Wunden des Reittiers:	+3 pro Wunde
nachdem der Reiter einen Treffer erlitten hat:	+ erlittene SP
nachdem das Reittier einen Treffer erlitten hat:	+ erlittene SP
Unwegsames Gelände:	+1 bis +6

TREFFERTABELLE FÜR REITERANGRIFFE

Angriffsart	TP nach Anlaufstrecke		
	bis 5 Schritt	bis 15 Schritt	ab 16 Schritt
Niederreiten	1W6	2W6	2W6+2
Lanzenangriff / Turnierlanze	1W6+4 (A)	2W6+4 (A)	3W6+4 (A)
Lanzenangriff / Dschadra	1W6+5	2W6+5	3W6+5
Lanzenangriff / Kriegslanze	1W6+6	2W6+8	3W6+10

MODIFIKATOREN DER LANZENREIßEN-PROBE

Ziel	Probe erschwert um
Reiter im Gestech oder beim Ernstkampf mit Kriegslanzen	+5
Reittier im Gestech (von vorn)	+3
Reiter gegen Fußkämpfer oder Tiere:	
Winziges Ziel (Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte ...)	+12
Sehr kleines Ziel (Hase, Schlange, Fasan ...)	+9
Kleines Ziel (Wolf, Reh ...)	+6
Mittelgroßes Ziel (Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg ...)	+4
Großes Ziel (Pferd, Steppenrind, Oger, Troll ...)	+2
Sehr großes Ziel (Scheunentor, Drache, Riese ...)	+/-0
Arm oder Kopf eines Fußkämpfers	+8
Rumpf eines Fußkämpfers	+6
Bein eines Fußkämpfers	+10
Fliegendes Wesen	zusätzlich +6
Improvisierte Lanze (Stoßspeer etc.)	zusätzlich +4
Bewegung des Ziels (wird zu obigen Modifikatoren addiert):	
Unbewegtes Ziel	+/-0
Ziel bewegt sich längs zum Reiter	zusätzlich +2
Ziel bewegt sich quer zum Reiter	zusätzlich +4
Bewegung in direkter Bodennähe (Schlängeln)	zusätzlich +2



TABELLEN ZUM FERNKAMPF

ZIELGRÖßE

kleiner als <i>winzig</i>	jeweils eine Größenklasse	zusätzlich +2 pro Größenklasse
<i>winzig</i>	kleiner als <i>winzig</i>	
<i>sehr klein</i>	Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte	+8
<i>klein</i>	Schlange, Fasan, Katze, Rabe	+6
<i>mittel</i>	Wolf, Reh, Schaf	+4
<i>groß</i>	Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg	+2
<i>sehr groß</i>	Pferd, Steppenrind, Oger, Troll	+/-0
größer als <i>sehr groß</i>	Scheunentor, Drache, Elefant, Riese	-2
halbe Deckung	jeweils eine Größenklasse	wie <i>sehr groß</i>
	größer als <i>sehr groß</i>	
	auch durch <i>große</i> Schilde	Zielgröße eins kleiner (+2)
Dreivierteldeckung	auch durch <i>sehr große</i> Schilde	Zielgröße zwei kleiner (+4)

ENTFERNUNG

näher als <i>sehr nah</i>	wie <i>sehr nah</i>
<i>sehr nah</i>	-2
<i>nah</i>	+/-0
<i>mittel</i>	+4
<i>weit</i>	+8
<i>extrem weit</i>	+12

BEWEGUNG DES ZIELS

fest montiertes Ziel	Zielgröße zwei größer (-4)
stillstehendes Ziel	Zielgröße eins größer (-2)
leichte Bewegung des Ziels	+/-0
schnelle Bewegung des Ziels	Zielgröße eins kleiner (+2)
sehr schnelle Bewegung	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Kampfgetümmel	+2/+3 pro Kämpfer (H/NS), kein Zuschlag für <i>Bewegung</i>
Bewegung eines Körperteils (Gezielte Schüsse)	Zielgröße eins kleiner (+2)

SICHTVERHÄLTNISSE

Dunst	Zielgröße eins kleiner (+2)
Nebel	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Dämmerung	Zielgröße eins kleiner (+2)
Mondlicht	Zielgröße zwei kleiner (+4)
Sternenlicht	Zielgröße drei kleiner (+6)
Finsternis	Zielgröße vier kleiner (+8)
Unsichtbares Ziel	Zielgröße vier kleiner (+8)

VOR- UND NACHTEILE

Dämmerungssicht	Abzüge durch Dunkelheit halbiert
Entfernungssinn	-2
Nachtsicht	beinhaltet <i>Dämmerungssicht</i> , Abzüge max. -5
Einäugig	Entfernung unter 10 Schritt: +4
Farbenblind	Entfernung über 50 Schritt: +4
Kurzsichtig	Entfernung über 100 Schritt: Meistersentscheid
Nachtblind	Abzüge durch Dunkelheit verdoppelt (max. +8)

SONSTIGE MODIFIKATOREN

Steilschuss / -wurf nach unten	+2
Steilschuss / -wurf nach oben	+4 / +8
Fernkampfangriff mit Ansage	nach Wahl
böiger Seitenwind	+4
starker, böiger Seitenwind	+8
Schnellschuss (normal / Scharfschütze / Meisterschütze)	+2 / +1 / +/-0
zweiter Schuss pro Kampfrunde	+4
zweiter Wurf pro Kampfrunde	+2
Schuss / Wurf von stehendem Reittier	+2 / +1
Schuss / Wurf von Reittier im Schritt	+4 / +2
Schuss / Wurf von galoppierendem Reittier	+8 / +4
Schuss / Wurf von Reittier ohne Sattel und Steigbügel	+4 / +2
unter Wasser	+3, zusätzlich verringerte Zielgröße
Zielen (normal)	-1 pro 2 Aktionen (max. -4)
Zielen (Scharf- oder Meisterschütze)	-1 pro Aktion (max. -4)

PATZERTABELLE FEHNKAMPF

2W6 Auswirkungen

2 Waffe zerstört: INI -4; der Schuss geht ungezielt daneben, und von irgendwo hört man ein hässliches Knacken. Bogen, Armbrust oder Speer sind so schwer beschädigt, dass eine Reparatur nicht lohnt. Der Schütze verliert alle verbleibenden Angriffs- und Abwehr-Aktionen dieser Runde.

3 Waffe beschädigt: INI -3; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil landet vor den Füßen des Schützen. Die Sehne des Bogens ist gerissen, die Mechanik der Armbrust ernsthaft verklemmt – es sind mindestens 30 Aktionen nötig, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei einer Wurf-Waffe bedeutet dieses Resultat dasselbe wie eine 2: Messer oder Speer sind zerbrochen. Der Schütze verliert alle verbleibenden Angriffs- und Abwehr-Aktionen dieser Runde.

4–10 Fehlschuss: INI -2; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil ist verloren; die Mechanik der Armbrust blockiert oder die Sehne droht vom Bogen zu rutschen – der Schütze benötigt zwei Aktionen, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei Wurf-Waffen gilt, dass das Projektil ebenfalls verloren ist und der Werfer zwei Aktionen benötigt, um sein verlorenes Gleichgewicht wiederzufinden.

11–12 Kameraden getroffen: INI -3; der Schuss löst sich unbeabsichtigt und trifft den am nächsten an der geplanten Flugbahn stehenden befreundeten Helden. Würfeln Sie für diesen Trefferpunkte gemäß der Entfernung aus; Ansagen (aus angesagten Fernkampfangriffen) kommen jedoch nicht zum Tragen. Ist kein Gefährte in der Nähe, der getroffen werden könnte, hat der Schütze sich selbst verletzt (TP gemäß geringster Entfernung).

GEZIELTER SCHUSS

N = Zuschläge für normale Schützen, S = Zuschläge für Scharfschützen, M = Zuschläge für Meisterschützen

Schüsse auf Zweibeiner	N	S	M	Zufall
Kopf	+10	+7	+5	19–20
Brust	+6	+4	+3	15–18
Arme	+10	+7	+5	9–14*
Bauch	+6	+4	+3	7–8
Beine	+8	+5	+4	1–6**
Hand/Fuß	+16	+11	+8	—
Auge/Herz	+20	+13	+10	—

*) Ungerade Zufalls-Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm; trägt der Kämpfer einen Schild, so wird die Trefferwahrscheinlichkeit umverteilt: Die 12 gilt als Treffer auf das linke Bein, die 13 als Brusttreffer und die 14 als Kopftreffer.

**) ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade Ergebnisse: rechtes Bein; bei beschwänzten Wesen 1–2 Schwanz, 3–6 Beine (Verteilung wie vor)

Vierbeiner	N	S	M	Zufall
Rumpf	+4	+3	+2	1–8
Bein	+10	+7	+5	9–16
verwundbare Stelle (so vorhanden)	+12	+8	+6	—
Kopf	+16	+11	+8	17–19
Schwanz (nach Größe)	+8 bis +16	+5 bis +11	+4 bis +8	20
Sinnesorgane (mind.)	+16	+11	+8	—

INDEX

(i)	126	Altgüldenländisch (Sprache)	31	Arkanil (Berufsgeheimnis)	41	Ausdauer	9, 53
(w)	126	Amazonenrüstung (Rüstung)	135, 136	Arkanil (Schrift)	32	im Kampf	83
		Amazonensäbel (Waffe)	116, 124	Armbrust (Talent)	18, 47, 130	Maximum	165
		Amtsmaßung	179	laden	94, 96–97	niedrige	83
A	148	Amulashtra (Schrift)	32	Leichte (Waffe)	128, 130	regenerieren	159
Abbau von Nachteilen	169	Anatomie (Talent)	27	mit Sehne versehen	94	steigern	165
Abenteuerpunkte	162–176	Anaurak	145	Armbrustbau (Spezialisierung)	34	Ausdauerpunkt	9
Abnutzung von Rüstung	82	Andergaster (Waffe)	116, 125	Arme (Trefferzone)	107	Ausdauer-Schadenspunkte	56
Abrichten (Talent)	33	Andergastisch (Dialekt)	31	Artefakt	8, 9	Ausdauer-Trefferpunkte	53, 55–56
Abschaum (Stand)	179	Anderthalbhänder (Tal.)	18, 47, 123, 125	Artefaktherstellung (Spez.)	28	Ausdruckstänze (Spezialisierung)	22
Abwarten	81	Anderthalbhänder (Waffe)	116, 123	Asdharia (Schrift)	32	Ausfall (Manöver)	59–60
Abwehraktion	52, 53	Angram (Schrift)	32	Asdharia (Sprache)	31	Ausfall (Sonderfertigkeit)	73
Abwehraktion (Aktion)	54	Angram (Sprache)	31	AsP	10	Auspendeln (Manöver)	90
Abwehrvarianten	66–71	Angriffsaktion (Aktion)	54	Astralenergie	8, 10	Ausruhen	159
Ackerbau (Talent)	33–34	Angriffsaktion	52, 53	Regeneration	159–160	Aussatz	154
AE	10	Angriffsaktionen, Aufzählung	59–66	steigern	172–173	Außergew. hochwertiges Arbeitsgerät	33
Akrobatik (Talent)	19	Angstgift	148	verlorene zurückkaufen	173	Ausspielen gesellschaftlicher Talente	23
Aktion	8, 10, 52, 53	Annehmbar (Lebensstil)	180	Astralpunkt	9, 10	Ausweichbewegung im Fernkampf	96
im Reiterkampf	102–103	Anreiten	103	AT	8, 53	Ausweichen (Manöver)	54, 66–67
Übersicht	54	Ansage	59	Atak (Sprache)	31	Ausweichen (Sonderfertigkeit)	73
umwandeln	53, 81	Fernkampf	97	Atem holen	83	einem Fernkampfangriff	98–99
verzögern	81	Ansage der Handlung im Kampf	53	(Aktion)	54	Ausweichen auf verw. Fertigkeit	13–14
Aktivieren		Ansitzjagd (Meta-Talent)	189–190	Atemgift	148	bei Kampftalenten	18, 46
Ritualkenntnis	171	Anspringen (Tiermanöver)	113	Atemgift Heilen (Spezialisierung)	36	Auswirkungen niedriger LE	56–57
Talent	164	Ansteckung bei Tierbissen	154	Athletik (Talent)	19–20	Automatischer Erfolg	16
Zauber	171	Antiquitäten Schätzen (Spez.)	30	Attacke	53, 55, 59	Automatischer Misserfolg	16
Aktivierung eines Artefakts (Aktion)	54	AP	162	Glückliche	84		
Aktivierungskosten	168	AP-Guthaben	163	Basiswert	45		
Alaani (Sprache)	31	Aquatisches Lebewesen (Vorteil)	140	Patzer	84	B	
Alberned (Dialekt)	31	Arachnae	148	Attackewert	8, 45	Baburiner Hut (Helm)	136
Alchimie (Talent)	34	Aranisch-Mhan.-Balash. (Sprache)	31	Attackewurf	55	Baccanaq (Waffe)	116, 123
Alternative Eigenschaften	12	Arax	148	AU	9, 53	Backen (Spezialisierung)	38
Alterung	192	Arbach (Waffe)	116, 124	Auflaufen lassen	69	Backofen (Hitzestufe)	146
Altes Alaani (Schrift)	32	Arballette (Waffe)	127, 130	Aufmerksamkeit (Sonderfertigkeit)	73	Bakka	116, 123
Altes Kemi (Schrift)	31, 32	Arbalone (Waffe)	127, 130	Aufwiegen (Spezialisierung)	24	Balancieren (Spezialisierung)	19
Altes Kemi (Sprache)	31	Arbeitsgerät, hochwertiges	33	AuP	9	Balestra (Waffe)	127, 130
Altgüldenländisch (Schrift)	32	Arithmetik (Spezialisierung)	28	Aureliani (Sprache)	31	Balestrina (Waffe)	127, 130
						Balladenvortrag (Spezialisierung)	21

АПНÄПGE

201

АПНÄПGE

203

Neue Zauber lernen	171
Neunschwänzige (Waffe)	120, 124
Niederhölische Kälte	145
Niederreiten	104
Niederringen (Manöver)	91
Niederwerfen (Manöver)	63
Niederwerfen (Sonderfertigkeit)	75
Niederwerfen (Tiermanöver)	114
Niedrige Ausdauer	83
Niedrige Lebensenergie	56
Noralec-Otter	150
Nothilf	151
Novadisches Kriegspferd	102
Nujuka (Sprache)	31
Nutztierkunde (Spezialisierung)	30

O

Obere Mittelschicht (Stand)	179
Oberschicht (Stand)	179
Obstbrände (Spezialisierung)	39
Ochsenherde (Waffe)	120, 124
Offene Talentprobe	13–14
Öffentliche Rede (Spezialisierung)	25
Ogerfänger (Waffe)	120, 123
Ogerschelle (Waffe)	120, 124
Olginwuruz	159
Oloarkh (Sprache)	31
Ologhaijan (Sprache)	31
Omraisi	149
Operngesang (Spezialisierung)	21
Orchidee (Waffe)	120, 126
Orientieren (Aktion)	54
im Kampf	55
Orientierung (Talent)	26
Orkenkrätze	156
Orkisch (Sprache)	31
Orkischer Reiterbogen (Waffe)	128, 130
Orknase (Waffe)	120, 123, 125
Ornamente Tätowieren (Spez.)	40
Ortseinschätzung (Spezialisierung)	23
Ortskenntnis (Sonderfertigkeit)	43

P

p	126
P	79
PA	8, 53
Packpferd, Tragkraft	144
Packtier, Tragkraft	144
Paddeln (Spezialisierung)	34
Pailos (Waffe)	120, 124, 125
Palmviper	150
Pamphlete Drucken (Spez.)	34
Pantherklaue	116
Panzerarm (Waffe)	122, 126, 132
Panzerhandschuh im waffenl. Kampf	88
Panzerstecher (Waffe)	122, 123
Parade	53, 55, 66
mit dem Schild (Aktion)	70–71, 99
mit einer Parierwaffe (Aktion)	70
von Tieren	114
Parade-Basiswert	45
Parade-Einschränkungen	115
Parade-Patzer	84
Paradewert	8, 45
Paradewurf	55
Paralyse	156
Parasitenbefall	156
Parierwaffe	131–132
herstellen	184
Parade mit einer (Aktion)	70
zweite Parade (Aktion)	71
Parierwaffen (Sonderfertigkeit)	75–76
Partisane (Waffe)	122, 124, 125
pAsP	173
Passierschlag (Manöver)	54
Passierschlag	83–84
Patzer	7, 84–85, 99
Patzertabelle Fernkampf	99
Patzertabelle Nahkampf	85
Peitsche (Talent)	19, 45, 49, 124
Peitsche (Waffe)	122, 124
Pelzkleidung (Rüstung)	135
Personalverwaltung (Spez.)	36
Persönliche Fernwaffe	100, 185
Persönliche Waffe	86, 185
Pestsorenpilz	151
Pfeil in Blasrohr einlegen	94, 97
Pfeil in Bogen einlegen	94

Pfeil, falscher	128
Pfeilbau (Spezialisierung)	34
Pfeilspitzen	128
Pferde	102
Tragkraft	144
Pferderüstung	102
Pferdezucht (Spezialisierung)	40
Pflanzenkunde (Talent)	29
Pflanzliche Stofffärbung (Spez.)	40
Phase	52
Philosophie (Talent)	29
Pike (Distanzklasse)	79
Pike (Waffe)	122, 125
Pilzzucht (Spezialisierung)	34
Pirschjagd (Meta-Talent)	189–190
Plädoyer (Spezialisierung)	25
Plattenzeug	136
Plättner (Spezialisierung)	35
Pony	102
Porträts Zeichnen (Spezialisierung)	39
Porzellanveredelung (Spez.)	34
Position (Aktion)	54
Position im Kampf	52
Posse (Spezialisierung)	24
Possenreißen (Spezialisierung)	20
Prachtvoll (Lebensstil)	180
Prankenheben (Tiermanöver)	114
Predigt (Spezialisierung)	25
Premier Erz	187
Projektil, falsches	128
Protozelemja (Schrift)	32
Puka-Puka (Sprache)	31
Pumpenbau (Spezialisierung)	29
Purpurbliß	149
Purpurnmohn	151
Purpurner Lotos	151

Q

Quader	138
Quetschungen Behandeln (Spez.)	38
Quinja	159

R

Rabenschabel (Waffe)	122, 123
Rabensprache (Sprache)	31
Rahmenbedingungen für	
Talentsteigerungen	164
Rapier (Waffe)	122, 123, 124
Rascher Wahn	156
Raserei (Tiermanöver)	114
Rattenbiss, Krankheiten	154
Raubtierkunde (Spezialisierung)	30
Raufen	88
(Talent)	19, 49
Raufen-Attacken	90
Raufen-Paraden	90
Raum im Kampf	10
Raubbilderschrift (Schrift)	32
Rauschgurke	151
Rechnen (Talent)	29
Rechtmeile	138
Rechtschritt	138
Rechtskunde (Talent)	29
Regeneration	10, 159–161
Reguläre Aktionen	54
Reichlich (Lebensstil)	180
Reichweite eines Zaubers	9
Reichweite und Körperkraft	100
Reichweite und Trefferpunkte	97
Reihenfolge im Kampf	53–55
Reisegeschwindigkeit	141
Reiten (Talent)	20
Reiten-Proben im Kampf	100–101
Reiter gegen Fußkämpfer	103–105
Reiter gegen Reiter	103
Reiterangriff, Treffertabelle	106
Reiterharnisch, Horas. (Rüstung)	135, 136
Reiterkampf	100–106
(Sonderfertigkeit)	101
Reiterschild (Schild)	132
Reitpferd	102
Reittiere	102
Rekonstruktion von Liturgien	175
Relief Gravieren (Spezialisierung)	40
Reliefplatten Gießen (Spez.)	39
Religionsgeschichte (Spez.)	27
Rennpferd	102
Tragkraft	144

Reparatur v. Waffen/Rüstungen	186–187
Reptilien Zerlegen (Spez.)	35
Rhythmusinstrumente (Spez.)	39
Richtschwert (Waffe)	122, 125
Riechen (Spezialisierung)	21
Riemen Herstellen (Spez.)	38
Rind, Tragkraft	144
Rinderzucht (Spezialisierung)	40
Ringelpanzer (Rüstung)	136
Ringen	88
(Talent)	19, 49–50
Ringen-Attacken	90
Ringen-Paraden	90
Rissoal (Sprache)	31
Ritual	8, 9
Ritualkenntnis steigern	171
Robbentöter (Waffe)	122, 123, 124
Rogolan (Schrift)	32
Rogolan (Sprache)	31
Rohalsschrift (Schrift)	32
Rohre Gießen (Spezialisierung)	39
Rondrakamm (Waffe)	122, 123, 125
Rosstäuscher (Sonderfertigkeit)	43
Rotbacke	156
Rote Keuche	158
Rote Pfeilblüte	160
RS	8, 53, 55
Rssahh (Sprache)	31
Rücken (Trefferzone)	107
Ruderboote Fahren (Spez.)	34
Rudern (Spezialisierung)	34
Ruderschiff Fahren (Spez.)	40
Rufen (Aktion)	54
Rundungen	6
Runen, hjaldingsche (Schrift)	32
Runen, thorwalsche (Schrift)	31
Runen, zwergische (Schrift)	31
Rur'Uzat	90
Rüstung	56
Abnutzung	82
aus Drachenhaut	146
beurteilen	181
Größe	134
herstellen	183–184, 188
Magie in	134
reparieren	187
Schleichen in	134
Rüstungen	132–137
Rüstungserweiterung	136
Rüstungsgewöhnung	56
(Sonderfertigkeit)	76
Rüstungskombination	132–134
Rüstungsschaden durch Treffer	82
Rüstungsschutz	8, 53, 55
Rüstungstabelle, erweiterte	109–110
Ruuz (Sprache)	31

S

S	79, 191
Säbel (Talent)	19, 50
Säbel (Waffe)	122, 124, 125
Saga-Thorwalsch (Sprache)	31
Sagen/Legenden (Talent)	29
Saguraspinne	150
Saiteninstrumentenbau (Spez.)	38
Salasandra, Lernen im	173
Sammeln von Essbarem	189
Samthaut	149
Sansaro	159
Sappeur (Spezialisierung)	34
Sarwirker (Spezialisierung)	35
Sättel Herstellen (Spezialisierung)	38
Säugetiere Zerlegen (Spez.)	35
Schaden	
durch Ersticken	146–147
durch Feuer	146
durch Hitze	146
durch Hunger	147
durch Kälte	144–146
durch Stürze	144
durch Verdursten	147
im waffenlosen Kampf	87
Schadenspunkt	8, 53, 55–56
Schadensquellen	144–147
Schadensschritt bei TP/KK	81
Schädlingkunde (Spezialisierung)	30
Schafzucht (Spezialisierung)	40
Schaller (Helm)	136

Schamanenritual lernen	172
Scharfschütze (Sonderfertigkeit)	95
Ladezeit	94
Schätzen (Talent)	29–30
Schauspieler (Talent)	24
Scheibendolch (Waffe)	122, 123
Scheinbasilisk	150
Schiffbau (Spezialisierung)	40
Schiffszimmermann (Spez.)	40
Schild	131–132
beurteilen	181
herstellen	184, 188
im Fernkampf	93
im Reiterkampf	103
Schild-Attacke (Aktion)	63–64, 126
Schildkampf (Sonderfertigkeit)	76
Schildparade (Aktion)	70–71
Fernkampfangriffe	99
zweite (Aktion)	71
Schildspalter (Manöver)	64
Schildspalter (Sonderfertigkeit)	76
Schlachtfeldfieber	157
Schlaf, Regeneration durch	159
Schlafgift	149
Schlafkrankheit	157
Schlagabtausch im Kampf	52–55
Schlagring (Waffe)	88, 122, 126
Schlechte Eigenschaften senken	169
Schleichen (Talent)	21
in Rüstung	134
Schleichender Tod	151
Schleimiger Sumpfknoterich	151
Schleuder (Talent)	19, 50, 130
Schleuder (Waffe)	130, 131
bereitmachen	94, 97
Schlingenfallen (Spezialisierung)	26
Schlittenbau (Spezialisierung)	40
Schlösser Knacken (Spezialisierung)	39
Schlösser Knacken (Talent)	39
Schlösser Konstruieren (Spez.)	35
Schmecken (Spezialisierung)	21
Schmerz Unterdrücken (Spez.)	21
Schmerzen und Selbstbeherrschung	82
Schmetterschlag (Manöver)	91
Schmiedehammer (Waffe)	122, 123
Schmuck Taxieren (Spez.)	30
Schmutzige Tricks (Manöver)	92
Schnaps Brennen (Talent)	39
Schneidern (Talent)	39–40
Schneidezahn (Waffe)	130, 131
Schnelle Bewegung des Ziels	96
Schnellladen (Sonderfertigkeit)	95
Ladezeit	94
Schnellschuss	94, 96
Schnellschwimmen (Spez.)	21
Schnellziehen (SF)	76, 95
Ladezeit	94
Schnitter (Waffe)	122, 124, 125
Schnitzen (Spezialisierung)	38
Schreiber (Spezialisierung)	24
Schriften	32
Schriftliche Rhetorik (Spez.)	25
Schriftlicher Ausdruck (Talent)	24
Schriftsteller (Spezialisierung)	24
Schrifttalente	30–32
Schritt (Aktion)	54
Schritt (Längenmaß)	10, 138
Schuhwerk Herstellen (Spez.)	38
Schultertiefes Wasser, Kampf	58
Schuppenpanzer (Rüstung)	136
Schuss ins Kampfgetümmel	96, 98
Schusswaffen	127–131
herstellen	183, 188
Schwanzfeger (Manöver)	92
Schwanzschlag (Manöver)	92
Schwarze Wut	157
Schwarzer Lotos	149, 151
Schwarzer Mohn	151
Schwarzschmied (Spezialisierung)	35
Schweinezucht (Spezialisierung)	40
Schwelle des Todes	161
Schwellenwert bei TP/KK	81
Schwere Treffer, Rüstungsschaden	82
Schwerer Dolch (Waffe)	122, 123, 127
Schweres Streitross	102
Schweres Wurfnetz (Waffe)	130, 131
Schwert (Waffe)	122, 125
Schwerter (Talent)	19, 50, 124

205

V

Vampirfledermausbiss	154
Vardari-Instrumente (Berufsgeh.)	41
Verbeissen (Tiermanöver)	114
Verbreitung eines Zaubers	9
Verbreitung von Nahkampfwaffen	116
Verbreitung von Sonderfertigkeiten	166
Verbrennungen	146
Verbrennungen Behandeln (Spez.)	38
Verdursten	147
Verfassen eigener Liturgien	174–175
Verfolgungsjagd	139
Vergleichende Talentprobe	15
Versteckte Klinge (Manöver)	25
Verhör (Spezialisierung)	147
Verhungern	147
Verstärkter Holzschild (Schild)	132
Verstärkte Klinge (Manöver)	92
Verwaltung (Spezialisierung)	30
Verwandte Fertigkeit	13–14
Verzögern einer Aktion	81
Veteranenhand (Waffe)	126
Viehucht (Talent)	40
Vielbeinerkunde (Spezialisierung)	30
Vierblättrige Einbeere	160
Vinsalter Ei (Berufsgeheimnis)	41
Visieren im Fernkampf	94
Vogelkunde (Spezialisierung)	30
Vogelspinne	150
Vollmetallbuckler (Schild)	131
Vollständige Dunkelheit (Fernkampf)	93
Vollständige Dunkelheit (Kampf)	58
Vom Gegner lösen	79
Voraussetzungen bei Talenten	18
Vorbereitungszeit im Fernkampf	94
Vorkoster (Spezialisierung)	38
Vorratshaltung (Spezialisierung)	36
Vorschlaghammer (Waffe)	125, 126
Vorteile nachträglich erwerben	169
Vorurteile und gesellsch. Talente	22
Vragieswurzel	151
Vulkanglasdolch (Waffe)	123, 126
Vulkanglut	146

W

w	126
W	147
Waffen	115–132
beurteilen	181
herstellen	181–184, 188
persönliche	86
reparieren	186–187
und Körpergröße	115
Waffe fallen lassen (Aktion)	54
Waffe zerbrechen (Manöver)	71
Waffe zerbrechen (Sonderfertigkeit)	77
Waffe ziehen (Aktion)	54
Waffengift	147
Waffengift Heilen (Spezialisierung)	36

Waffenlose Kampftechniken	89–90
Waffenlose Manöver	90–93
Waffenloser Kampf	87–93
Sonderfertigkeiten	89–93
Waffenmeister (SF)	77, 190–191
Waffenmeister / Schild (SF)	191
Waffenmodifikation	78–79
Waffenmodifikator	126
Waffenrock, Wattierter (Rüstung)	136
Waffenschmied (Spezialisierung)	35
Waffenspezialisierung (SF)	77
Wagenbau (Spezialisierung)	40
Wagner (Spezialisierung)	38
Waldkundig (Sonderfertigkeit)	42
Waldmenschen sprachen	31
Waqif (Waffe)	123, 124, 126
Warunker Hammer (Waffe)	124, 125, 126
Wasser, Fernkampf im	96
Wasser, Kampf im	58, 86–87
Wasserbedarf	147
Wasserkraft (Spezialisierung)	29
Wassermangel	147
Wasseraustausch	151
Wattierte Unterkleidung (Rüstung)	136
Wattierter Waffenrock (Rüstung)	136
Weben (Spezialisierung)	40
Webkunst (Talent)	41
Wechsel des Kampfstils (Aktion)	72
Wehranlagenbau (Spezialisierung)	27
Weinherstellung (Spezialisierung)	40
Weinkenner (Spezialisierung)	40
Weißer Lotos	151
Weit (Entfernungsklasse)	94, 96
Weitsprung (Regeln)	141
Weitsprung (Spezialisierung)	20
Wettervorhersage (Talent)	26
Wiederverwertung v. Geschossen	99–100
Wildnisleben (Talent)	26
Winddrache (Berufsgeheimnis)	41
Winden (Spezialisierung)	19
Windenarmbrust (Waffe)	130, 131
Windkraft Nutzen (Spez.)	29
Windmühle (Manöver)	71
Windmühle (Sonderfertigkeit)	77
Winterkleidung (Rüstung)	135
Winzer (Talent)	41
Winzig (Größenklasse)	93, 96
Wirkungsdauer	9
Wirselskaut	160
Wissenschaftsgeschichte (Spez.)	27
Wissens-Talente	27–30
Behinderung	27
Steigern	27
WM	126
Wohngebäude Bauen (Spez.)	27
Wolfsmesser (Waffe)	123, 124, 125, 126
Wuchtschlag (Manöver)	65–66
Wuchtschlag (Sonderfertigkeit)	77

Wunden	9, 55, 56, 57
behandeln	37
Heilung	161
Wunden Ignorieren (Spez.)	21
Wundfieber	157–158
Wurara	149
Wurf (Manöver)	93
Wurfbeil (Waffe)	124, 126, 130, 131
Wurfbeile (Talent)	19, 50–51, 130
Wurfdolch (Waffe)	123, 126, 130, 131
Würfelspiel Betrügen (Spez.)	35
Würfeltypen	6
Wurfhaken	128
Wurfkeule (Waffe)	124, 126, 130, 131
Wurfmesser (Talent)	19, 51, 130, 131
Wurfmesser (Waffe)	123, 126, 130
Wurfnetz (Waffe)	130, 131
Wurfring (Waffe)	130, 131
Wurfscheibe (Waffe)	130, 131
Wurfspeer (Waffe)	125, 126, 130, 131
Wurfspeere (Talent)	19, 51, 130
Wurfstern (Waffe)	131
Wurfswaffen	127–131
vorbereiten	94, 97
wiederverwenden	99
Würgegriff (Manöver)	93
Würgen (Tiermanöver)	114
Wurmspieß (Waffe)	124, 125, 127
Wüstenkundig (Sonderfertigkeit)	42
Wüstenskorpion	150

X

x	126
Xordai	158, 159

Y

Yagan-Nuss	159
Yash-Hualay-Glyphen (Schrift)	32

Z

z	126
Z'Lit (Sprache)	31
Zahnleiden Behandeln (Spez.)	38
Zat	90
Zauber aktivieren	171
Zauber, Lehrmeister	171
Zauber, Spezielle Erfahrung	171
Zauberbücher	170
Zauberdauer	9
Zauberei, Heilung durch	153, 160–161
Zauberelixiere Herstellen (Spez.)	34
Zauberer, Erfahrung	169–173
Zauberfertigkeit steigern	169–170
Zauberfertigkeitsschritt	9
Zaubergerichte Heilen (Spez.)	36
Zaubern (Aktion)	54
in Rüstung	134–135
Zauberpraxis (Spezialisierung)	28

Zauberprobe	9
Zauberrunen (Schrift)	32
Zauberspruch	8
aktivieren	171
Zaubertätowierungen (Spez.)	40
Zauberteppiche (Berufsgeheimnis)	41
Zaubertränke	161
Zauberwerkstatt (Spezialisierung)	28
Zeichen (Talent)	22
Zeit	138
im Kampf	52
Zeit lassen bei Talentproben	14–15
Zeitbestimmung (Spezialisierung)	30
Zeiteinheit	162
Zeiteinheiten	10
Zelemja (Schrift)	32
Zelemja (Sprache)	31
ZfP	9
ZfP*	9
Zhayad (Schrift)	32
Zhayad (Sprache)	31
Ziegelbau (Spezialisierung)	39
Ziegelei (Spezialisierung)	40
Ziegenzucht (Spezialisierung)	40
Zielen	94, 96, 97
Dauer	94
Zielgröße im Fernkampf	93–94, 96
Zimmermann (Talent)	41
Zinken (Schrift)	31
Zinn Gewinnen (Spezialisierung)	28
Zonenrüstung	108
Zonenwunde	108
Heilung	161
Zorgan-Pocken	158
Zuggespanne Lenken (Spez.)	34
Zulchammaqra (Sprache)	31
Zureiter (Spezialisierung)	33
Zusammenarbeit bei Talenteinsatz	15
Zusatzrüstung	136
Zweihänder (Waffe)	125, 127
Zweihandflügel (Talent)	19, 51, 125
Zweihand-Hieb (Talent)	19, 51, 125
Zweihändige Führung	115
Zweihandschw/-säbel (Tal.)	19, 51, 125
Zweihandwaffen im Reiterkampf	103
Zweililien (Waffe)	125, 127
Zweite Parierwaffen-Parade (Aktion)	71
Zweite Schildparade (Aktion)	71
Zweiter Schuss pro KR	94, 96
Zweiter Wurf pro KR	94, 96
Zweitsprache	32
Zweistudium	172
Zwergenschlägel (Waffe)	125, 127
Zwergenskraja (Waffe)	124, 127
Zwergenspan (Berufsgeheimnis)	41
Zwergenstein	187
Zwergische Runen (Schrift)	31
Zyklopäisch (Sprache)	31

[illegible]

INITIATIVE-ÜBERSICHT

KAMPFRUNDEN

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

0

Bei weniger als 0: Verlust einer Angriffsaktion

1	9	17	25	33	41 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion -3
2	10	18	26	34	42
3	11	19	27	35	43
4	12	20	28	36	44
5	13	21 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion -1	29	37	45
6	14	22	30	38	46
7	15	23	31 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion -2	39	47
8	16	24	32	40	48

Initiative-Basiswert (IB): $(MU + MU + IN + GE) / 5$ (+/- evtl. Mod. nach R/K/P)

Initiative: IB + 1W6 (+2W6 für *Klingentänzer*)

Modifikationen: +4 bei *Kampfflexe*, +2 bei *Kampfgespür*; -BE; +/-INI-Modifikator der Waffe; -2 pro erlittener Wunde; +1 pro Kopf Überzahl (max. +4)

INI-Ermittlung mit 1W6 nur zu Kampfbeginn

Neue Kampfrunde: jeder Beteiligte sagt an, ob er Aktionen umwandeln oder längerfristige Handlungen nutzen will (Ansahe in umgekehrter INI-Reihenfolge); Helden mit *Aufmerksamkeit* dürfen bis zu erster eigener Angriffs- oder Abwehraktion warten; Helden mit *Kampfgespür* dürfen jederzeit ansagen.

Reihenfolge im Kampf: in INI-Reihenfolge, bei Gleichstand höhere IB, wenn dabei gleich, dann Aktionen auch gleichzeitig. Verzögerte Aktion hat Vorrang vor regulärer

Aktion, umgewandelte Aktion immer nach regulärer Aktion. Angriff aus umgewandelter Abwehraktion bei INI-8 (nicht möglich, wenn INI-8 < 0), Abwehr aus umgewandelter Angriffsaktion bei Bedarf

INI-Verlust: Wunde: IB -2 (nicht durch Orientieren zurückzugewinnen); Patzer: -2 bis -4; Ausweichen: -4; Gezieltes Ausweichen misslungen: -2; weitere Manöver: -1 bis -2W6

Orientieren: 2 Aktionen, erfolgreiche IN-Probe; bei *Aufmerksamkeit* 1 Aktion, keine Probe erforderlich; INI-Wert steigt auf IB +6 (*Klingentänzer*: +12) +/- bleibende Modifikatoren (BE, Wunden ...)

Taktik: TaP* aus *Kriegskunst*-Probe dürfen als INI-Bonus auf Mitkämpfer verteilt werden (max. +4, Nutznießer muss ebenfalls *Kriegskunst* besitzen)

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

WEGE DES SCHWERTS

Wie kann ich einen Oger mit einem Schlag besiegen? Wie behandle ich eine Kukris-Vergiftung? Wie stark kann mein Held werden? Antworten auf all diese Fragen finden Sie im vorliegenden Band, dem Regelwerk des Schwarzen Auges zu allen 'weltlichen' Themen, insbesondere zum Einsatz der Talente und Kampffertigkeiten.

Dabei bietet Ihnen das Kampfsystem mit seinem modularen Aufbau und seinen vielen Varianten die Möglichkeit, Regelemente je nach den Vorlieben Ihrer Runde zu verwenden, um so das ideale Maß an gewünschter Komplexität und Schnelligkeit zu erreichen. Das erweiterte Talentsystem deckt alle Bereiche der weltlichen Problemlösung ab: Ob Sie nun Gegenstände reparieren oder in einer fremden Kultur einen guten Eindruck hinterlassen wollen, ob Sie Ihre Proben gegen den Widerstand einer Meisterperson ablegen oder mit mehreren Helden zusammenarbeiten wollen – all diese Themen werden im vorliegenden Band behandelt. Kapitel zum Waffenbau und zu Überlebens-Talenten in der Wildnis zeigen die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der Talente im Spiel.

Dazu kommen umfassende Regeln zu Last und Tragkraft, Märschen und Erschöpfung, Giften und Krankheiten, den Gefahren von Hitze und Kälte, athletischen Meisterleistungen und dem Umgang mit dem Sozialstatus.

Abgerundet wird der Band durch das Steigerungssystem, dass es Ihnen ermöglicht, fast alle Aspekte Ihrer Helden durch Erfahrungsgewinn zu verbessern und die Charaktere so bereit zu machen für kommende Abenteuer.



www.ulisses-spiele.de

12019PDF

ISBN 978-3-86889-504-9

Das Schwarze Auge

WEGE DES SCHWERTS
KAMPF- UND
TALENTSYSTEM

DIE UMFASSENDEN
REGELN ZUM EINSATZ
VON TALENTEN UND
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZUM HELDENLEBEN
UND ZUR STEIGERUNG

ÜBERARBEITETE
4. EDITION

