

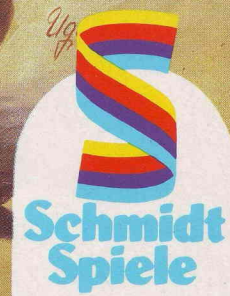
Die Helden des Schwarzen Auges

Regelbuch II



Ergänzungen und Erweiterungen

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



Droemer
Knaur®

Das Regelbuch II

Die Helden
des Schwarzen Auges



Die Helden des Schwarzen Auges

von Ulrich Kiesow

Regelbuch II



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

Beratung und Spieltests:

Werner Fuchs
Stefan Gellrich
Ralf Hlawatsch
Jürgen Hoßfeld
Arnulf Kölling
Gerd Köster
Ina Kramer
Beate Stranzenbach
Norbert Venzke
Hadmar Wieser

© 1988 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30003-6

Inhalt

Die Helden des Schwarzen Auges	7	Freie Talente	57
Das Helden-Profil	7	Zeitaufwendige Talente	57
Der Austausch von Eigenschaftspunkten	8	Zeit- und kostenaufwendige Talente	57
Die Bedeutung der guten Eigenschaften	9	Tabelle: Aufwand für die Talent-Steigerung	58
Die Bedeutung der schlechten Eigen- schaften	9	Auf in den Kampf!	59
Proben auf schlechte Eigenschaften	10	Vorbemerkungen zum erweiterten DSA- Kampfsystem	59
Die schlechten Eigenschaften im Spiel	10	Die Standard-Kampfregeln	60
Die Minderung der schlechten Eigen- schaften	11	Die erweiterten Kampfregeln	61
Das Geburtsdatum des Helden	11	Festlegung der AT- und PA-Werte	61
Heldentypen	13	Initiative	64
Tabelle: Heldentypen	13	Treffer	64
Der Gaukler	14	Gezielte Attacken (Attacken mit Ansage) kurz: AT +	64
Der Händler	15	Trefferplatzierung	65
Der Krieger	19	Rüstungsschutz	66
Der Moha	20	Behinderung durch Rüstung	66
Der Nivese	21	Schilde	68
Der Novali	23	Der Ausfall (die Attacke-Serie)	68
Der Streuner	24	Die Finte	69
Der Thorwaler	25	Stangenwaffen	69
Der Zwerg	27	Die gute (oder »glückliche«) Attacke	69
Das Erschaffen eigener Heldentypen	29	Attacke-/Parade-Patzer	69
Die Talente der Helden	31	Bruchfaktor	70
Die Talente-Tabelle	32	Der Kampf zu Pferd	71
Der Gebrauch der Tabelle	34	Kämpfe mit mehreren Beteiligten	72
Verrechnung von Zuschlägen und Abzügen	34	Schuß- und Wurfwaffen	73
Individuelle Talentwerte für Ihren Helden	34	Anhang	77
Die Talente im Spiel	37	Wunden und Heilung	79
Kampftechniken	37	Wundfieber	79
Die Ermittlung des Basis-ATTACK- und -PARADE-Wertes	37	Last und Tragkraft	80
Individuelle Steigerung der Basis-AT- und -PA-Werte	37	Ausdauer	80
Die Steigerung der AT- und PA-Werte	38	Strategische und taktische Bewegung	80
Waffenlose Kampftechniken	38	Taktische Bewegung	81
Boxen	38	Strategische Bewegung	83
Ringern	39	Schwimmen	83
Hruruzat	39	Wo die Dukaten bleiben	85
Boxer gegen Ringer	40	Die Währung	86
Waffenloser gegen bewaffneter Kampf	40	Lebenshaltung	86
Bewaffnete Kampftechniken	40	Opfergaben	87
Äxte und Beile	40	Steuern	87
Hieb Waffen, stumpf	40	Diener und Knechte	87
Hieb Waffen, scharf	40	Tiere	88
Stichwaffen	41	Hausbau	88
Schwerter	41	Schiffbau	88
Schußwaffen/Wurfwaffen	41	Preisliste	88
Natur	44	Die wichtigsten Regeln in Stichworten	93
Körperbeherrschung	46	Die Helden-Erschaffung	93
Gesellschaft, Wissen, Handwerk	48	Der Stufen-Anstieg	94
Lernzeiten und Kostenaufwand	57	Die Kampföffnung	95
		Nachwort	96

Die Helden des Schwarzen Auges

Wir haben nachgerechnet: Weit über 100 000mal wurde das *Basis-Spiel* des Schwarzen Auges allein in Deutschland verkauft. Wollen wir einmal annehmen, daß sich jeweils ca. 4 Spieler einen Kasten teilen und daß jeder dieser Spieler mindestens 3 Helden des Schwarzen Auges ins Leben gerufen hat, dann kommen wir auf die erstaunliche Zahl von 1 200 000 Spieler-Helden.

Angesichts dieser eindrucksvollen Versammlung wurde es höchste Zeit, sich einmal genauer mit der Entstehung dieser Helden, mit ihrem Leben, ihren Ängsten und Hoffnungen, ihren guten und schlechten Eigenschaften, ihren Talenten und Begabungen auseinanderzusetzen.

Es wurde Zeit für **Die Helden des Schwarzen Auges**.

Auch dieses Buch wurde nach unserem bewährten Grundprinzip gestaltet. Es bietet Ihnen eine Fülle von Spielhilfen und Regelungen, aber die Betonung liegt auf dem *Angebot*. Keine dieser Regeln ist eine *Vorschrift*, und viele sind so konzipiert, daß sie problemlos aus dem Gesamtzusammenhang herausgelöst und entweder separat oder auch gar nicht verwendet werden können.

Niemand zwingt Sie, Ihre Spieler mit dem Talentsystem zu konfrontieren; wenn Sie das Führen eines »Haushaltsbuches« scheuen, verzichten Sie auf die

Berechnung der täglichen Lebenshaltungskosten Ihrer Helden – die Funktionsfähigkeit des DSA-Spiels wird darunter nicht leiden.

Aber wir hoffen natürlich, daß Sie sich unserer Meinung über dieses Buch anschließen. Wir sind nämlich der Ansicht, daß erst die Gesamtheit unserer Ratschläge zur Gestaltung eines Helden alle Facetten eines Abenteurer-Lebens in Aventurien wiedergibt.

Sie werden übrigens bald bemerken, daß es Ihrem Helden in spieltechnischer Hinsicht vor allem Nachteile bringt, wenn Sie die verfeinerten Regeln auf seine Entstehung und sein Alltagsleben anwenden: Ein Held, der die Eigenschaft »Höhenangst« nicht kennt, kommt natürlich leichter durchs Leben als sein »verfeinerter« Gefährte, der sich mit Schwindelgefühlen und anderen negativen Eigenschaften plagen muß. Dafür gewinnt letzterer aber an Echtheit und Lebendigkeit; er tritt plastischer vor unsere Augen als sein etwas eindimensionaler Freund, der zwar stark und schön, aber auch ein wenig farblos ist.

Ob der Zugewinn an Echtheit, den die verfeinerten Regeln bieten, die spieltechnischen Nachteile aufwiegt und tatsächlich den Zugang zu niveauvollem Rollenspiel ermöglicht, muß natürlich jeder Spieler letztlich selbst entscheiden.

Das Helden-Profil

Das Persönlichkeitsprofil eines Helden entsteht vor allem aus seinen 10 *Eigenschaften*, 5 guten und 5 schlechten. Die Grundwerte dieser Eigenschaften werden bei der Erschaffung eines neuen Helden durch Würfelwürfe bestimmt. Man beginnt mit den *guten* Eigenschaften.

MUT, KLUGHEIT, CHARISMA, GESCHICKLICHKEIT, KÖRPERKRAFT.

Um den Grundwert jeder dieser Eigenschaften zu bestimmen, würfeln Sie mit dem sechsflächigen Würfel (W6) und addieren eine 7 zum Resultat. Sie beginnen bei MUT; als nächstes ist die KLUGHEIT an

der Reihe usw. Die Reihenfolge der Würfe für die Eigenschaften ist genau einzuhalten.

Ein Tausch von Würfelergebnissen oder ähnliche Manipulationen sind – zu diesem Zeitpunkt – absolut nicht zulässig.

Die Ergebnisse für die einzelnen guten Eigenschaften notieren Sie zunächst auf einem Blatt Papier und tragen sie noch nicht in das Dokument Ihres Helden ein; Sie haben nämlich durchaus noch die Möglichkeit, diese Eigenschaftswerte zu verändern, doch dazu kommen wir gleich.

Jetzt wenden Sie sich zunächst den *schlechten* Eigenschaften zu:

ABERGLAUBE
HÖHENANGST
RAUMANGST
GOLDGIER
TOTENANGST

Um den Grundwert einer schlechten Eigenschaft festzulegen, würfeln sie mit dem W6 und addieren eine 1 zum Resultat.

Wieder wird genau in der Reihenfolge gewürfelt, in der die Eigenschaften oben aufgelistet sind, wieder notieren Sie die Ergebnisse zunächst auf einem Zettel (siehe rechts).

Sie besitzen nun die Rohdaten für Ihre Spielfigur, aus denen Sie die Persönlichkeit Ihres Helden nach eigenem Ermessen gestalten können.

Die Eigenschaften	Abkürzung	Werte nach dem Auswürfeln
<i>Gute:</i>		
MUT	MU	8–13
KLUGHEIT	KL	8–13
CHARISMA	CH	8–13
GESCHICKLICHKEIT	GE	8–13
KÖRPERKRAFT	KK	8–13
<i>Schlechte:</i>		
ABERGLAUBE	AG	2–7
HÖHENANGST	HA	2–7
RAUMANGST	RA	2–7
GOLDGIER	GG	2–7
TOTENANGST	TA	2–7

Der Austausch von Eigenschaftspunkten

Sie haben die Möglichkeit, die Werte Ihrer guten Eigenschaften anzuheben bzw. die Werte der schlechten zu senken, dabei verfahren Sie nach folgenden Richtlinien:

Wenn Sie eine gute Eigenschaft um 1 Punkt verbessern wollen, müssen Sie den Wert einer schlechten Eigenschaft um 2 Punkte anheben bzw. 2 schlechte Eigenschaften um je 1 Punkt.

Wenn Sie eine gute Eigenschaft um 1 Punkt senken, können Sie eine schlechte Eigenschaft um 2 Punkte senken bzw. 2 schlechte Eigenschaften um je 1 Punkt.

Auf diese Weise können Sie Ihrem Helden jedes gewünschte Profil geben und einen *Heldentyp* Ihrer Wahl erschaffen.

Es gelten jedoch 2 Beschränkungen:

1. Nach Abschluß der Punktübertragungen darf kein Wert einer guten Eigenschaft über 13 betragen.
2. Nach Abschluß der Punktübertragungen darf kein Wert einer schlechten Eigenschaft unter 2 betragen.

Wichtig: Die Punkte guter Eigenschaften dürfen untereinander nicht ausgetauscht werden (auch nicht indirekt über den Tausch mit schlechten Eigenschaftspunkten).

Die Punkte schlechter Eigenschaften dürfen untereinander nicht ausgetauscht werden (auch nicht indirekt über den Tausch mit guten Eigenschaftspunkten).

Die Werte schlechter Eigenschaften können auch über 7 hinaus angehoben werden. Bei manchen

Heldentypen gehört der Wert 8 in einer schlechten Eigenschaft sogar zu den Voraussetzungen.

Ein Beispiel für die Erschaffung eines Helden:

Das Auswürfeln der Eigenschaften ergibt:

MU: 10 KL: 9 CH: 12 GE: 10 KK: 11
AG: 4 HA: 7 RA: 5 GG: 6 TA: 3

Der Spieler ist mit den Daten seines Helden nicht ganz zufrieden: Er befürchtet, daß dieser durch seine stark ausgeprägte Höhenangst leicht in Schwierigkeiten geraten könnte, außerdem findet er, daß sein Held einen höheren Klugheitswert gebrauchen könnte.

Also senkt er die HA um 1 Punkt, dafür opfert er 2 CH-Punkte. Die Klugheit hebt er um 2 Punkte an, dafür werden Aberglaube und die Angst vor Toten um je 2 Punkte heraufgesetzt.

Das endgültige Profil sieht nun so aus:

MU: 10 KL: 11 CH: 10 GE: 10 KK: 11
AG: 6 HA: 6 RA: 5 GG: 6 TA: 5

Wichtig: Der Austausch von Eigenschaftspunkten kann nur bei der Erschaffung der Helden vorgenommen werden.

Zwar verändern sich die Eigenschaftswerte später während der Entwicklung des Helden, aber ein Austausch ist erst wieder möglich, wenn der Held die 21. Stufe überschritten hat.

Die Bedeutung der guten Eigenschaften

MUT: Ein hoher Mut-Wert entscheidet darüber, wer einen Kampf eröffnen darf. Der Mut ist eine wichtige Eigenschaft für jeden Helden, der die Laufbahn eines Kriegers einschlagen will. Ein *Krieger* muß (bei Spielbeginn!) mindestens den Mut-Wert 12 besitzen.

KLUGHEIT: Die Klugheit ist die wichtigste Eigenschaft jener Helden, die sich dem Handel oder den Wissenschaften – z. B. der Magie – verschrieben haben. Ein *Magier* muß bei Spielbeginn mindestens den Klugheits-Wert 12 besitzen.

CHARISMA: Hohes Charisma hilft in vielen Lebenslagen, beim Feilschen auf dem Markt, bei der friedlichen Einigung mit einem Gegner und beim Bezaubern und Bekehren von Personen.

GESCHICKLICHKEIT: Mit Geschicklichkeit bezeichnen wir gleichzeitig die manuelle Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) und die körperliche Gewandtheit eines Helden. Die GE ist unter anderem wichtig für den erfolgreichen Einsatz von Schußwaffen. *Elfen* und *Zwerge* müssen bei Spielbeginn mindestens den Geschicklichkeits-Wert 12 besitzen.

KÖRPERKRAFT: Hohe Körperkraft verschafft Vorteile beim Kampf mit Waffen oder bloßen Fäusten, beim Aufbrechen von Türen und in ähnlichen Situationen. *Krieger* und *Zwerge* müssen bei Spielbeginn mindestens den Körperkraft-Wert 12 besitzen.

Außerdem spielen alle 5 guten Eigenschaften für die Ausprägung und Steigerung der Talente eine bedeutende Rolle. Siehe hierzu auch Seite 31 ff.

Die Bedeutung der schlechten Eigenschaften

ABERGLAUBE: In einer Welt ohne (moderne) Wissenschaft, aber mit einer Vielzahl von magiedurchdrungenen Dingen und Kreaturen ist der Aberglaube natürlich weit verbreitet – und gelegentlich durchaus berechtigt. Manch ein mutiger Held weigert sich, einer Straße zu folgen, die soeben von einer Katze überquert wurde, ein anderer mißtraut allen Rothaarigen, ein dritter bricht nicht an einem Tag, an dem die Krähen schreien, zu einer Reise auf, ein vierter ist felsenfest davon überzeugt, daß in jeder Erdkröte ein Dämon steckt, und so fort.

Es ist Sache des Meisters, für seine Spielrunde einen Katalog von düsteren Vorzeichen zu entwickeln. Bei Bedarf kann er dann die abergläubischen Helden mit solchen »Unheilsboten« konfrontieren. Wer ein stimmungsvolles Rollenspiel wünscht, sollte folgende Heldentypen bewußt mit hohen AG-Werten ausstatten: *Zwerge*, *Mohas*, *Nivesen*.

HÖHENANGST: Schwindelgefühle – schon bei relativ geringen Höhen – können so manchem Helden zu schaffen machen. Höhenangst ist natürlich bei Flachlandbewohnern (*Nivesen*, *Novadis*) verbreiteter als z. B. bei den Mohas, die es gewohnt sind, bis in die Wipfel der Urwaldbäume hinaufzuklettern.

RAUMANGST: Mit Raumangst bezeichnen wir die Furcht vor engen, dunklen, geschlossenen Räumen (Klaustrophobie). Die Raumangst befällt ihre

Opfer vor allem in unterirdischen Stollen und Kammern.

Von dieser Angst werden besonders solche Heldentypen heimgesucht, die an ein Leben unter einem weiten Horizont gewöhnt sind (*Thorwaler*, *Novadis*), während ein Zwerg mit einer RA höher als 3 kein echter Zwerg sein kann.

GOLDGIER: Die Goldgier (die sich übrigens auch auf Silbertaler und Edelsteine erstreckt) überfällt bevorzugt *Händler* und *Zwerge* und läßt sie bisweilen alle Vorsicht vergessen, aber wer schon einmal ein Rollenspiel-Abenteuer erlebt hat, weiß, daß kein Heldentyp völlig frei von dieser Schwäche ist.

TOTENANGST: Die TA (Nekrophobie) ist die Angst vor allem, was mit dem Tod zu tun hat. Ein Held, der unter der TA leidet, meidet alle Grabstätten und jeden Totenkult (Boron-Priester). Alle Arten von Untoten (Zombies, Ghule, Vampire usw.) können ihn in panischen Schrecken versetzen.

Wie Sie bemerkt haben, sind alle Anweisungen zur spieltechnischen Verwendung der schlechten Eigenschaften nur als Ratschläge formuliert. Sie sollten gerade die schlechten Eigenschaften so gestalten, daß sie zu Ihrem Helden passen, auch wenn Sie dabei nicht die bestmöglichen Spieldaten für Ihre Figur herausholen.

Proben auf schlechte Eigenschaften

Sie haben bereits im Buch »Der Weg ins Abenteuer« erfahren, daß alle Eigenschaften auf die Probe gestellt werden können und wie man dabei vorgeht. Dort wurden jedoch nur die Proben auf die guten Eigenschaften (S. 12) erläutert; hier erleben Sie nun, was eine Probe auf eine schlechte Eigenschaft bedeutet.

Auch bei diesen Proben wird mit dem W20 gewürfelt.

Wieder *gelingt* die Probe, wenn das Würfelresultat höchstens gleich dem Wert der Eigenschaft ist. Die Auswirkungen einer solchen gelungenen Probe sind jedoch für den Helden bisweilen sehr unangenehm, denn das Gelingen einer Probe bedeutet, daß

die schlechte Eigenschaft sich durchsetzen konnte.

Ein Beispiel: Elgor klettert mit seinen Gefährten eine Felswand hinauf. Er stellt sich nicht ungeschickt dabei an (seine Proben auf Geschicklichkeit oder Klettern gelingen), aber der Meister hat so ein Gefühl, als ob die Höhenangst Elgor womöglich einen Strich durch die Rechnung machen könnte. Er verlangt eine Probe auf Elgors HA (die 8 beträgt). Der Würfel zeigt eine 5; die Probe ist gelungen, und Elgor wird von seiner Höhenangst übermannt: Er hängt zitternd und bewegungsunfähig in der Wand. Jetzt ist es Sache seiner Gefährten, das schlotternde Bündel vorsichtig abzuseilen.

Die schlechten Eigenschaften im Spiel

Im folgenden wollen wir Ihnen ein paar Beispiele dafür geben, wie die schlechten Eigenschaften der Helden das Spiel beeinflussen können. Gleichzeitig mögen die Anwendungsbeispiele dem Meister eine Richtschnur für die Folgen aus gelungenen Proben bieten. Übrigens sollten Sie die Spieler nicht zu sehr mit solchen Proben drangsaliieren. Also, wenn in einem Gang eine tote Maus liegt, verzichten Sie im Interesse des Spielflusses und der Spieler-Laune auf eine verschärfte Totenangst-Probe.

ABERGLAUBE: Wenn ein Held vom Aberglauben übermannt wird, wirkt sich das zumeist verzögernd auf das Spielgeschehen aus: Er muß einen Umweg wählen, weil ein Unglücksbote den direkten Weg versperrt, er muß den Antritt einer Reise um Stunden oder gar einen Tag verschieben, weil er sich einbildet, ein warnendes Zeichen wahrgenommen zu haben. Es ist auch möglich, die Proben auf die guten Eigenschaften eines Helden für eine Weile zu verschärfen, weil er vor lauter Aberglauben nicht mehr an sich selber glaubt.

HÖHENANGST: Wir haben soeben ein typisches Beispiel geschildert: Ein Anfall von Höhenangst ist nicht gleichbedeutend mit einem Absturz, sondern nur mit einer totalen Verkrampfung. Eine Höhenangstprobe kann eventuell auch vor Beginn einer besonders gefährlichen Klettertour abgelegt werden. Bei einer gelungenen Probe ist der Held von dem zu übersteigenden Hindernis so beeindruckt, daß er unfähig ist, auch nur den Versuch eines Aufstiegs zu unternehmen.

RAUMANGST: Die Auswirkungen der Raumangst sind ähnlich wie die der Höhenangst: Der Held wird starr vor Schrecken, Erstickungsanfälle plagen ihn. Möglich ist aber auch, daß der von der Raumangst befallene Held voller Panik und ohne Rücksicht auf sich oder seine Gefährten auf dem schnellsten Weg ins Freie flüchtet.

GOLDGIER: Es gibt nicht wenige Helden, die alle Vorsicht vergessen, wenn sie einen goldenen Pokal oder gar eine Schatztruhe erblicken. Zwar verkündet der »vernünftige« *Spieler*, daß sein Held völlig gelassen bleibt und erst einmal umständlich nach Fallen oder verborgenen Feinden sucht, bevor er sich der Truhe nähert, aber der Meister kann nach gelungener Goldgierprobe entscheiden, daß der *Held* sich ohne Verzögerung und blind vor Gier über den Schatz hermacht.

TOTENANGST: Nach einer gelungenen Totenangstprobe kann es einem Helden unmöglich sein, seine Gefährten bei der Erforschung einer Grabkammer zu begleiten; er muß beim Eingang auf sie warten. Im Angesicht von leibhaftigen Ghulen und ähnlichen Kreaturen bedeutet eine gelungene Totenangstprobe, daß der Held in wilder Flucht davonstürzt.

Seine Gefährten hat er vergessen, sein Mut hat ihn verlassen ...

Wichtig: Auch alle Proben auf schlechte Eigenschaften können vom Meister mit Zuschlägen oder Abzügen belegt werden. (Falls der Held einmal in die

Schatzkammer des Boron-Tempels von Al'Anfa gerät, sollte der Meister z. B. eine Goldgierprobe-5 auswürfeln, ein einsamer Silbertaler auf einem

Kneipentisch aber dürfte höchstens eine GG-Probe+3 auslösen).

Die Minderung der schlechten Eigenschaften

Wir haben im Buch »Der Weg ins Abenteuer« (S. 15 f.) dargelegt, wie die *guten* Eigenschaften bei Erreichen einer neuen Stufe angehoben werden können; bei den schlechten Eigenschaften ist dem Helden nicht an einer Steigerung, sondern an einer *Minderung* des Wertes gelegen. Leider kann er seine schlechten Eigenschaftswerte nicht so problemlos senken, wie er die guten heraufsetzen kann: Immer wenn ein Held eine neue Stufe erreicht, darf er *eine* schlechte Eigenschaft seiner Wahl um 1 Punkt mindern, **vorausgesetzt**, ihm gelingt eine Probe auf diese Eigenschaft.

Der Spieler würfelt mit dem W20. Bringt der Würfel ein Ergebnis, das höchstens gleich hoch wie der Eigenschaftswert ist, so darf er den Wert um 1 Punkt herabsetzen. Dieser Wurf darf dreimal wiederholt werden – falls der erste oder der zweite Versuch mißlingen.

Sie haben es selbst bemerkt: Je tiefer eine schlechte Eigenschaft gesenkt wurde, desto schwerer fällt es dem Spieler, sie noch weiter zu drücken.

Es ist eben schwierig, eine Macke gänzlich loszuwerden, das kann Ihnen jeder Seelenheilkundige bestätigen ...

Das Geburtsdatum des Helden

Aventurien gehört zu einer Welt, die von 12 Göttern beherrscht wird. Wenn diese Götter sich den Sterblichen auch nur äußerst selten in ihrer sichtbaren Gestalt zeigen, so kann man doch sicher sein, daß es sie wirklich gibt und daß sie von Zeit zu Zeit in die Geschehnisse der Welt eingreifen.

Jedem der Zwölfgötter ist ein Monat des Jahres geweiht; jeder Gott übt in »seinem« Monat einen besonderen Einfluß auf Aventurien aus. Aus diesem Grunde spielt das Geburtsdatum eines Helden eine wichtigere Rolle als der Geburtstag eines Erdmenschen (wobei uns klar ist, daß die irdischen Astrologen in diesem Punkt anderer Meinung sein mögen).

Natürlich können Sie den Geburtstag Ihres Helden frei wählen, wenn Ihnen der Sinn danach steht. Wir

halten es aber für stimmungsvoller, wenn Sie das Schicksal (in Gestalt des W20) darüber entscheiden lassen, denn schließlich können auch wir Erdenbürger bisher nicht selbst über unsere Geburtsstunde bestimmen.

Würfeln Sie also mit dem W20 und lesen Sie das Resultat aus der Geburtstagstabelle ab.

Ihnen wird sicher dabei auffallen, daß die Geburtenhäufigkeit nicht völlig regelmäßig über das Jahr verteilt ist. Monate mit höherer Geburtenhäufigkeit liegen zumeist im Abstand von neun Monaten nach der dunklen Winterzeit mit ihren langen Nächten – und der Monat *Phex*, in dem die meisten Aventurier geboren werden, folgt im Abstand von einem dreiviertel Jahr auf *Rahja*, den Monat der Liebesgöttin.

Tabelle Geburtsmonat

Monat	Praios Juli	Rondra August	Efferd Sept.	Travia Okt.	Boron Nov.	Hesinde Dez.	Firun Jan.	Tsa Feb.	Phex März	Peraine April	Ingerimm Mai	Rahja Juni
Würfel- zahl	1,2	3,4	5,6	7,8	9,10	11	12	13	14,15,16	17	18	19,20

Stellen Sie zunächst mit Hilfe des W20 fest, in welchem Monat Ihr Held geboren ist. Wenn Sie auch noch wissen wollen, an welchem Tag das freudige Ereignis geschah, ermitteln Sie erst (wieder mit dem W20) das Fünftel des Monats, in das die Ge-

burt fiel, und anschließend legen Sie mit dem W6 den genauen Tag fest. Der Tag der Geburt ist von geringer Bedeutung, aber der Geburtsmonat hat gewisse Auswirkungen auf das Persönlichkeitsprofil Ihres Helden. Sehen Sie dazu folgende Tabelle:

Tabelle Geburtstag

Würfelzahl:	1–4	5–8	9–12	13–16	17–20	mit W20 auf W6
Monatsfünftel:	1.	2.	3.	4.	5.	
Tag:	1.2.3.4.5.6.	7.8.9.10.11.12.	13.14.15.16.17.18.	19.20.21.22.23.24.	25.26.27.28.29.30.	
Würfelzahl:	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	

Geburtsjahr:

Z. Zt. (1988) schreiben wir das Jahr 8/9 nach Hal (auf 1 Erdenjahr entfallen 2 aventurische Jahre).

Rechnen Sie 17 oder 18 Jahre zurück und Sie erhalten das Geburtsjahr Ihres Helden. Ein 17jähriger Held wäre also im Jahre 8 oder 9 vor Hal geboren.

Praios	Rondra	Efferd	Travia	Boron	Hesinde	Firun	Tsa	Phex	Perraine	Ingerimm	Rahja
Mut+1	Talent Schwert +1	Talent Schwimmen. Rudern, S. +1	Talent Heilk. Seele Kochen +1	Talent Menschen- kenntnis +1	Talent Alchimie +1	Talent Fährtns. Schußwaf. +1	Charisma +1	Talent Taschen- dieb Schlei- chen +1	Talent Heilk. Krankh. Wunden +1	Talent Waffen- schmieden +1	Talent Betören Tanzen Musizieren +1

Diese Zuschläge auf Eigenschaften oder Talente gelten einmal (bei Spielbeginn), sie sind unabhängig von dem von Ihnen gewählten Heldentyp.

Anmerkungen: Die Zwölfgötter gewähren die Vergünstigungen für den Geburtsmonat unabhängig davon, ob der Held sie als Götter anerkennt und verehrt – auch ist es nicht erforderlich, daß der Held sein eigenes Geburtsdatum kennt – was bei vielen Waisen nicht der Fall ist.

Auf jeden Fall aber sollte der Held versuchen, sein Geburtsdatum in Erfahrung zu bringen, denn der Gott seines Geburtsmonats kann möglicherweise irgendwann einmal als Schutzgott des Helden in ein Abenteuer eingreifen, wenn der Held ihn in der Stunde seiner höchsten Not um Hilfe bittet. Er wird dem Helden diese Hilfe aber wahrscheinlich verweigern, wenn der Held sich inzwischen zu

einem anderen Gott bekehren ließ. Wie auch immer – der Wille der aventurischen Götter bleibt uns Sterblichen verschlossen, nur der Meister kann auf göttliche Eingebungen hoffen.

Da auch das aventurische Jahr 365 Tage hat, 12 Monate à 30 Tage aber nur 360 Tage ergeben, bleiben offenbar 5 Tage übrig. Diese 5 Tage sind dem Gott Ohne Namen geweiht, einer finsternen, unheilbringenden Gottheit.

Wer immer an einem der 5 namenlosen Tage geboren wird, beginnt sein Leben unter einem sehr dunklen Stern.

Zum Glück brauchen uns solche unglücklichen Kreaturen an dieser Stelle nicht zu interessieren, denn auf eines ist Verlaß: Es wurde (und wird) niemals ein *Held des Schwarzen Auges* an einem Namenlosen Tag geboren.

Heldentypen

Gaukler, Händler, Krieger, Moha, Nivese, Novadi, Streuner, Thorwaler, Zwerg – dies sind die Heldentypen des Schwarzen Auges, die weder Wunder wirken noch magische Handlungen vollbringen können. (Helden mit übersinnlichen Fähigkeiten werden zu einem späteren Zeitpunkt – in dem Regelwerk »**Die Magie des Schwarzen Auges**« – detailliert vorgestellt.

Eigentlich ist für unser Spiel nur ein einziger Heldentyp interessant, der in unserer Liste nicht einmal erwähnt wird: der *Abenteurer*. Denn schließlich erleben wir die Helden ja kaum im Kreis ihrer Sippe oder bei der Ausübung eines Handwerks, sondern sie rücken erst dann ins Zentrum des Spielgeschehens, wenn sie zu einem *Abenteuer* aufbrechen. Trotzdem ist natürlich jeder Held von seiner Abstammung und Entwicklung geprägt, jeder hat seinen eigenen Hintergrund. Dieser Hintergrund läßt einen *Thorwaler* im Spiel anders agieren als einen *Novadi*, auch wenn beide während des Abenteuers ihre Heimat und ihre vertraute Umgebung verlassen haben. Selbst wenn ein *Thorwaler* im Verlaufe seines Heldenlebens nie wieder ins Land der Drachenschiffe und Piraten zurückkehrt, so behält er doch gewisse Eigenheiten bei, die typisch für ihn sind. Mit anderen Worten: Er wird immer ein *Thorwaler* bleiben.

Im folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung

jedes einzelnen Heldentyps – Sie erfahren etwas über sein Umfeld, seine Herkunft und seine daraus entstehenden Vorzüge und Benachteiligungen. Außerdem können Sie lesen, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, damit ein spezieller Heldentyp entsteht.

Es gibt 3 Möglichkeiten, wie Sie zu »Ihrem« Heldentyp finden können:

1. Sie haben die Eigenschaften so ausgewürfelt, daß die Voraussetzungen für einen bestimmten Heldentyp erfüllt sind. Sie würfeln zum Beispiel *Geschicklichkeit*: 12 und *Körperkraft*: 12; damit sind die Voraussetzungen für einen *Zwerg* erfüllt. Der Heldentyp *Zwerg* ist Ihnen recht, Sie wollten schon immer zum kleinen Volk gehören, also beschließen Sie, daß Ihr Heldentyp tatsächlich ein *Zwerg* sein soll.
2. Sie wählen Ihren Heldentyp frei aus. Dagegen ist nichts zu sagen, aber Sie müssen die Werte seiner Eigenschaften so abwandeln (siehe S. 8), daß die Voraussetzungen für den von Ihnen gewählten Typ erfüllt sind.
3. Sie sind sich nicht sicher, für welchen Typ Sie sich entscheiden sollen, und wollen den Zufall die Wahl treffen lassen. Dann verwenden Sie die folgende Tabelle und übertragen die Entscheidung Ihrem bewährten W20.

Tabelle: Heldentypen

Würfelzahl	Heldentyp
1	Gaukler
2,3	Händler
4,5	Krieger
6	Moha
7,8,9	Nivese
10,11,12	Novadi
13,14,15	Streuner
16,17,18	Thorwaler
19,20	Zwerg

Auch wenn Sie den Zufall über Ihren Heldentyp entscheiden lassen, müssen Sie natürlich, die von Ihnen ausgewürfelten Eigenschaftswerte so abwandeln, daß die Voraussetzungen für den Heldentyp erfüllt sind.

Bevor Sie aber überhaupt eine Entscheidung über Ihren Heldentyp treffen, sollten Sie die folgenden Seiten studieren. Dadurch wird Ihnen zwar die Wahl nicht leichter fallen, denn Sie werden feststellen, daß alle Typen auf ihre Art sehr interessant sind, aber dennoch werden Ihnen der Text und die Abbildungen demonstrieren, wie viele Möglichkei-

ten zu individuellem Rollenspiel unsere Spielwelt zu bieten hat. So lernen Sie auch die Heldentypen Ihrer Mitspieler besser kennen und einschätzen. Übrigens enthalten die anschließenden Kurzbeschreibungen nicht alle wichtigen Informationen über die Heldentypen. Von entscheidender Bedeutung ist der Talentspiegel eines jeden Typs. Sie finden eine Übersicht über die Verteilung der Talente auf die einzelnen Typen auf Seite 32/33. Versäumen Sie nicht, den Talentspiegel bei Ihrer Entscheidung zu berücksichtigen.

Am Ende jeder der folgenden Kurzbeschreibungen finden Sie den Abschnitt: *Der Held bei Spielbeginn*.

Hier sind in Kurzform die Voraussetzungen für den Typ und seine speziellen Merkmale aufgelistet. Wieder einmal müssen Sie entscheiden, ob Sie solche Dinge wie *Haarfarbe*, *Körpergröße* und *Elternfamilie* selbst bestimmen oder vom Zufall auswählen lassen wollen.

Unser Rat: Geben Sie dem Zufall eine Chance. Zwar ist die Versuchung groß, den Helden einer gutsituierten Familie zuzuordnen, aber es ist stimungsvoller, bei der Entstehung eines Helden dem Schicksal seinen Lauf zu lassen. Schließlich konnten wir uns unsere Eltern und unsere Haarfarbe auch nicht selbst aussuchen.

Der Gaukler

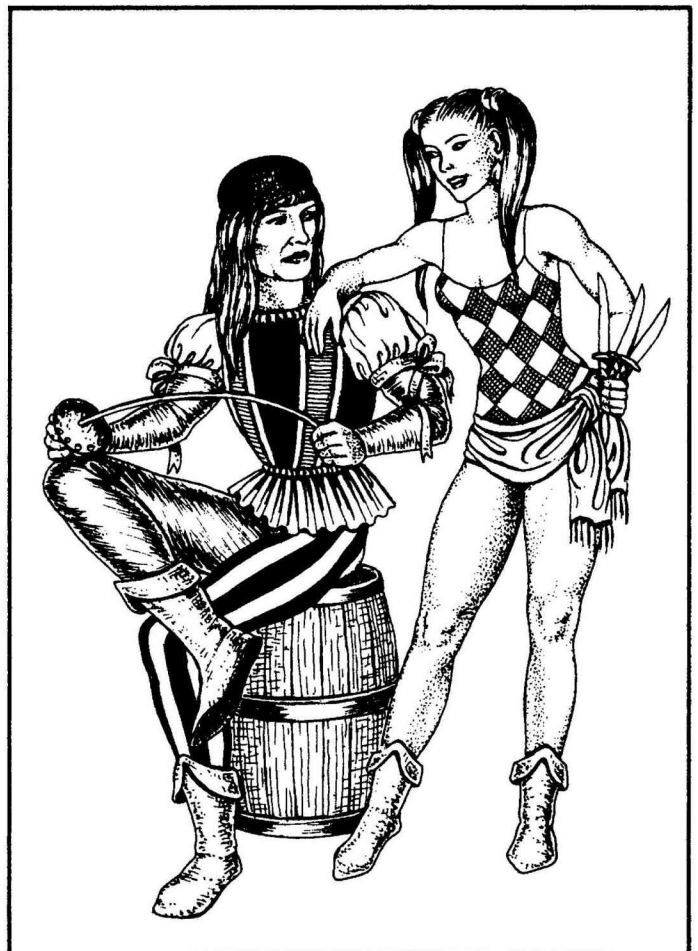
In Aventurien gibt es zahlreiche Dörfer, Städte und Fürstenhöfe, in denen relativer Wohlstand und ein Bedürfnis nach Unterhaltung herrschen. Da kann es nicht verwundern, daß viele aventurische Familien seit Generationen die Zerstreuung und Ergötzung der Bürger und hohen Herren zu ihrem Beruf gemacht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

Die Rolle des Gauklers

Wenn Sie einen Gaukler rollengerecht spielen wollen, sollten Sie den Charakter und die Eigenarten eines typischen fahrenden Artisten berücksichtigen. Legen sie die Betonung auf Leichtlebigkeit und Rastlosigkeit. Den Gaukler hält es nicht lange an einem Ort, er folgt eher einer spontanen Eingebung, als gründlich über ein Problem nachzuden-

ken, außerdem ist er so abergläubisch wie die meisten »Künstler«. Die Zuverlässigkeit gehört nicht zu seinen Stärken. Es kann ihm leicht geschehen, daß er sein ganzes Geld beim Hahnenkampf verwettet, während seine Freunde ein paar Straßen weiter ungeduldig auf ihn warten.

Dennoch ist der Gaukler in den meisten Abenteurergruppen gern gesehen, da er ohne zu zögern gewagte Risiken auf sich nimmt und durch seine na-



türliche Fröhlichkeit und verblüffenden Gaukeltricks auch die düsterste Stimmung sofort aufhellen kann.

Der Gaukler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

MUT: 11

GESCHICKLICHKEIT: 13

ABERGLAUBE: 8

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20		
	1–14	15–19	20
Elternfamilie	Fahrendes Volk	Angesehene Schausteller	Berühmte Hofartisten
Startkapital	5 S	10 D	30 D

Haarfarbe

	Würfelzahl auf dem W20						
	1–5	6–8	9–10	11–14	15,16	17–19	20
Haarfarbe	schwarz	blond	weiß-blond	dunkel-blond	braun	rot	albino

Körpergröße:

1,48 m + 2 W20 (150–188 cm)

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen: Auch wenn ein Gaukler seinem Gewerbe den Rücken gekehrt hat, kann man ihn häufig noch an seiner Kleidung erkennen. Er bevorzugt buntgemusterte Stoffe und enganliegende Gewänder, die ihn nicht behindern und seinen durchtrainierten Körper gut zur Geltung bringen. Alle Arten von Rüstungen findet er extrem hinderlich. Nur in Notsituationen wird er sich in eine Lederrüstung zwingen.

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

Der Händler

Ein Händler in Aventurien muß viele Wesenszüge in sich vereinen: Pioniergeist, Einfallsreichtum und Forscherdrang zum Beispiel, denn das Aufbauen und Stabilisieren einer Handelsverbindung quer durch ein Land der Gefahren verlangen von einem Händler mehr als einen guten Geschäftssinn.

Die großen aventurischen Handelsherren sind vielen Adligen an Toleranz, Weltbürgertum und Lebenserfahrung weit überlegen. Die Töchter und Söhne einer Handelsfamilie werden schon sehr früh in die elterlichen Geschäfte eingebunden. Ehe noch ihre Altersgenossen zum ersten Mal die heimatliche Stadtgrenze überschritten haben, sind die Händlerkinder schon mit manchem Wagenzug gereist oder haben gar etliche Monate in fernen Handelsstationen zugebracht und dort fremde Menschen und ihre Sitten und Gebräuche kennengelernt.

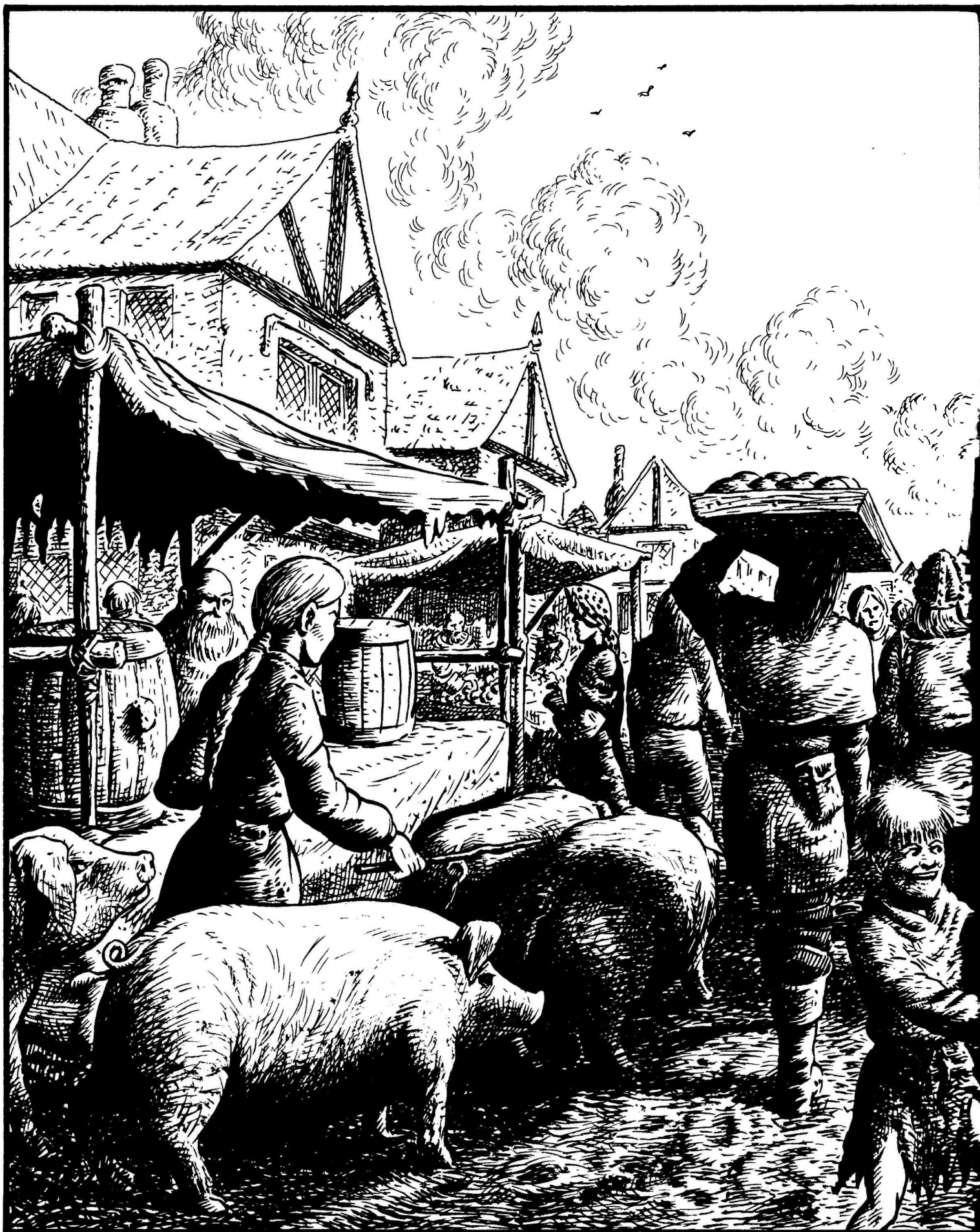
Schon das Alltagsleben der Händler steckt voller Abenteuer. Wer kann es da dem Sproß einer Handelsfamilie verdenken, wenn er mehr von der Welt sehen will als Planwagenzüge, Marktplätze und

Handelskontors. Später irgendwann ist dann immer noch Zeit, in das elterliche Gewerbe einzusteigen.

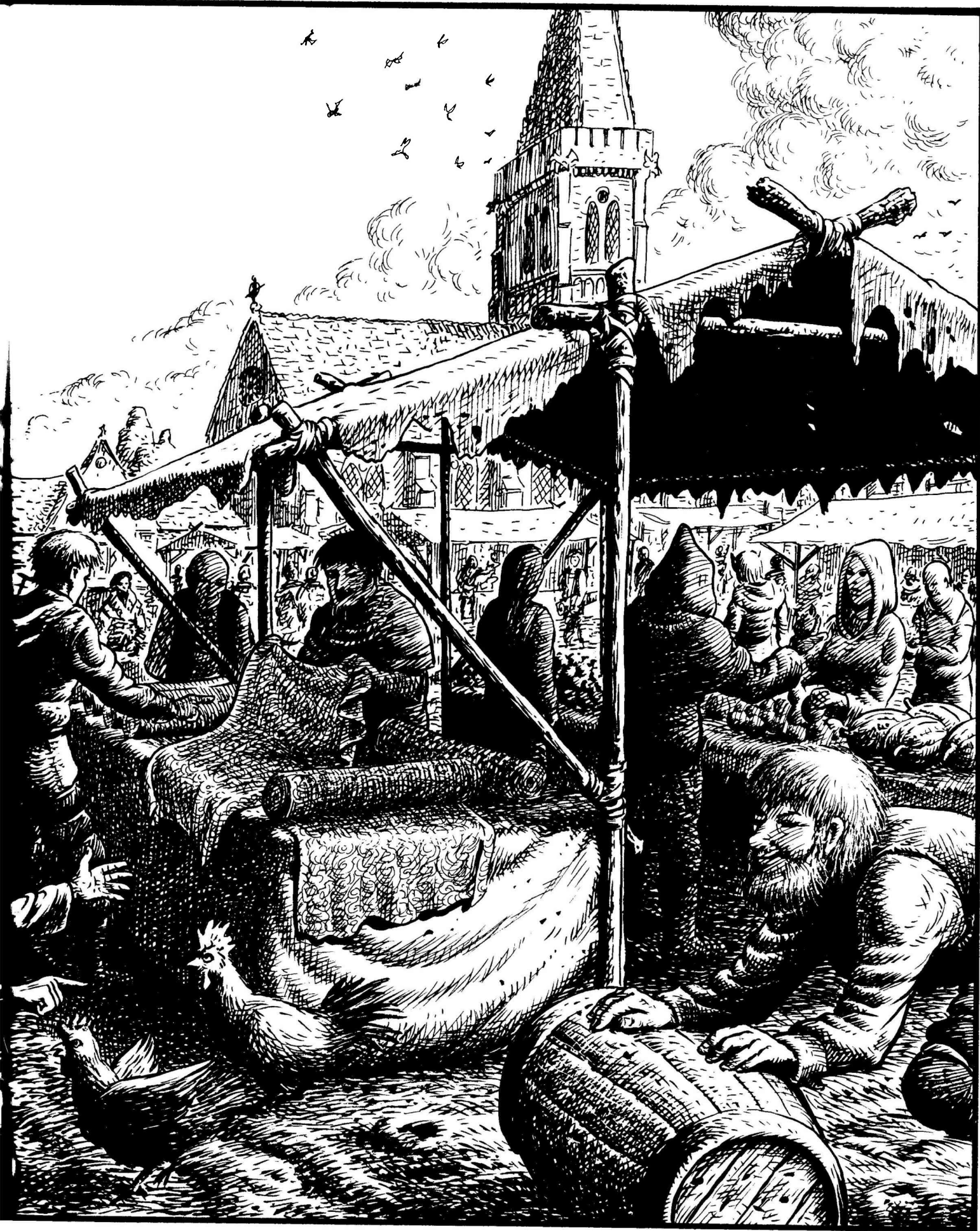
Die Rolle des Händlers

Ein rollengerecht gespielter Händler fällt natürlich vor allem auf durch seine Geschäftstüchtigkeit (die bisweilen schon fast penetrante Züge annehmen kann). Ein Auftraggeber mag noch so eindringlich an die Moral der Helden appellieren – den Händler interessiert vor allem eine Frage: »Was springt für mich dabei heraus?«

Davon abgesehen ist der Händler ein angenehmer Reisebegleiter. Seine weltmännische Lebensart und sein Verhandlungsgeschick helfen, gefährliche Situationen kampfflos zu meistern, und er ist von Kindesbeinen an zu unbedingter Zuverlässigkeit erzogen worden, ohne die keine Handelsverbindung dauerhaft funktionieren könnte.



Bryan Talbot



Der Händler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

MUT: 11

KLUGHEIT: 12

GOLDGIER: 7

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20					
	1–5	6–9	10–12	13–16	17–19	20
Elternfamilie	Marktschreier	Klein Krämer	Krämer	Fuhrleute	Händler	Handelsherren
Startkapital	10 S	20 S	50 S	10 D	30 D	100 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20						
	1–5	6–9	10	11–14	15–18	19	20
Haarfarbe	dunkelblond	schwarz	weißblond	blond	braun	rot	albino

Körpergröße:

1,60 m + 2W20 (162–200 cm)

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen: Das äußere Erscheinungsbild kann bei Geschäftsabschlüssen eine wichtige Rolle spielen – das lernt der Händler schon in seiner Jugend. Daher wird er auch später immer Wert auf gediegene, sichtbar teure Kleidung legen. Wenn es die Lage erfordert, bedient er sich durchaus einer Rüstung, zieht es aber vor, diese unter einem Reisemantel zu verbergen, wozu ein Kettenhemd besonders geeignet ist.

Händler bevorzugen unkomplizierte Waffen, deren Handhabung relativ leicht zu erlernen ist, also vor allem scharfe oder stumpfe Hieb Waffen.



Der Krieger

Viele große aventurische Städte unterhalten Krieger-Schulen, auch Akademien oder Seminare genannt. Die Zöglinge dieser Schulen stammen zu meist aus reichen Häusern. Der Adel schickt seine Kinder in die Akademien, damit sie dort das Kriegshandwerk erlernen, Rittergutsbesitzer und andere Großbauern entsenden ihre Zweit- und Drittgeborenen, damit diese – die ja den elterlichen Hof nicht erben – dennoch später ein Auskommen als Berufssoldaten haben können. Hinzu kommen immer einige Stipendiaten, die von den Akademievorstehern unter den ärmsten Kindern der Stadt ausgewählt werden. Gerade diese »Findelkinder«, wie sie von ihren reichen Kameraden gehänselt werden, erweisen sich häufig als die besten ihres Jahrgangs.

In den Krieger-Akademien werden den Kindern zwar die Grundbegriffe des Rechnens, Schreibens und Lesens beigebracht, aber vor allem lernen sie eines: den bewaffneten Kampf als einzelner oder in der Gruppe. Diese Exerzitien werden begleitet von moralischen Unterweisungen, in denen den zukünftigen Mitgliedern der Kriegerklasse Verantwortungsgefühl und das Eintreten für die Wehrlosen und Schwachen nahegebracht wird. Wenn die jungen Krieger im Alter von 17 Jahren aus den Seminaren entlassen werden, verdingen sich viele als Berufssoldat bei einer Stadt- oder Fürstengarde, einige kehren an den Hof ihrer Eltern zurück, und ein paar beschließen, zunächst einmal hinaus in die Welt zu ziehen, um dort das Abenteuer zu suchen.

Die Rolle des Kriegers

Ein junger Krieger weiß, daß er sich auf seine Körperkraft, sein Kampfgeschick und seine Waffen verlassen kann, aber sonst kennt er wenig von der Welt. *Später* erst wird ihn die Lebenserfahrung lehren, daß es viele Probleme gibt, die sich mit dem Schwert in der Faust nicht lösen lassen. Spielen Sie



also den jungen Krieger als einen echten, klassischen Helden, als einen etwas naiven Menschen, der an das Gute glaubt. Geschmeidiges Verhandeln oder gar Hinterlist sind ihm fremd (was nicht heißt, daß er kein trickreicher Kämpfer sein kann). Ein Krieger steht zu seinem Wort. Seinen Vorsatz, alle Schwachen zu beschützen, kann er zwar gelegentlich unterdrücken, aber nie ganz zum Schweigen bringen. Alles in allem ist ein Krieger zwar ein geradliniger, nicht eben feinfühligler Charakter, aber noch lange kein hirnloser Muskelprotz – so wie er gelegentlich dargestellt wird.

Der Krieger bei Spielbeginn

Herkunft, Vermögen:

Voraussetzungen:

MUT: 12, KÖRPERKRAFT: 12

	Würfelzahl auf dem W20					
	1,2	3,4	5–7	8–10	11–18	19,20
Elternfamilie	Bettler	Söldner	Gardisten	Rondra-Geweihte	Ritter	Hochadel
Startkapital	1 S	20 S	50 S	30 S	20 D	100 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20						
	1–5	6–9	10	11–14	15–18	19	20
Haarfarbe	dunkel-blond	schwarz	weiß-blond	blond	braun	rot	albino

Körpergröße:

1,63 m + 2W20 (165–203 cm)

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen: Die meisten Krieger haben sich während ihrer Ausbildung so sehr an das Tragen einer Rüstung gewöhnt, daß sie sie als normale Kleidung empfinden. Darum dürfen sie im Spiel immer dann, wenn es um *Behinderungen* geht, 1 Punkt von ihrem Rüstungsschutz abziehen. Das heißt: Ein Kettenhemd *schützt* den Krieger mit RS4, es *behindert* ihn aber nur mit RS3. Beim Verlassen der Akademie wird ihnen im sogenannten »Krie-

gerbrief« das Recht, eine Ritterrüstung zu tragen, zugestanden. Von diesem Vorrecht machen während eines Abenteuers aber nur wenige Krieger Gebrauch, da eine solche Rüstung einem Kämpfer nur auf dem Rücken eines Streitrosses nützen kann und sonst eher hinderlich ist.

Außerdem besitzen Krieger das verbrieftete Recht, einen Zweihänder zu führen, sie sind auch die einzigen Aventurier, die an diesen schwer zu führenden Waffen ausgebildet werden. (Siehe hierzu auch »Krieger-Zweihänder«, S. 61.) Ansonsten ist die bevorzugte Kriegerwaffe natürlich das klassische Ritterschwert.

Der Moha

Im tropischen Regenwald des aventurischen Südens lebt eine braunhäutige Menschenrasse, die – nach dem größten ihrer Stämme – allgemein *Moha* genannt wird.

Da die Sitten der voneinander isolierten Moha-Dörfer sich oft stark voneinander unterscheiden, ist es schwer, über dieses Volk allgemein gültige Aussagen zu machen. Fast allen Mohas aber ist folgendes gemein: ein auffallend schöner Wuchs, gepaart mit einer spielerischen Eleganz der Bewegungen, sowie eine natürliche Neugier und entwaffnende Naivität, die leicht über die verborgenen Fähigkeiten dieser Waldbewohner hinwegtäuschen kann.

Das Leben in einer menschenfeindlichen Umwelt hat ihre Körper gestählt und ihre Sinne geschärft, denn im Urwald überleben nur die Besten einer Sippe. Mohas werden von Kindheit an in einer Kampftechnik (dem Hruruzat) geschult, die es ihnen erlaubt, ihren Körper wie eine tödliche Waffe einzusetzen. Sie besitzen von Generation zu Generation überlieferte Kenntnisse in der Verwendung von giftigen und heilenden Pflanzen.

Die Rolle des Moha

Natürlich ist es vorstellbar, daß hin und wieder ein junger Moha das Dorf seiner Vorfahren verläßt, in

die Ferne zieht und so irgendwann eine der großen Städte des Neuen Reiches erreicht, um dort eine Abenteurer-Laufbahn einzuschlagen. Weitaus häufiger aber verläuft seine Geschichte viel grausamer: Er wird als Kind von weißen Sklavenjägern eingefangen und auf dem Markt in Al'Anfa verschachert. Irgendwann, nachdem er die Schattenseite der aventurischen Gesellschaft gründlich kennengelernt hat, gelingt ihm die Flucht. Mit viel Glück erreicht er eine jener Städte, in denen die Sklaverei verboten ist. Aber auch hier erwartet ihn ein hartes Los:

Er ist ein Fremdling im Getriebe der Stadt und muß – mittellos, wie er ist – jede Arbeit, jeden Auftrag annehmen, die ihm geboten werden.

Es kann ungeheuer reizvoll sein, die Reaktionen eines solchen »Wilden« auf die »zivilisierte« aventurische Gesellschaft darzustellen. Hier liegt eine Chance für hochinteressantes Rollenspiel, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

Der Moha bei Spielbeginn:

Voraussetzungen:

CHARISMA: 12

GESCHICKLICHKEIT: 11

ABERGLAUBE: 7

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20	
	1	2–20
Herkunft	Eltern: freie Mohas	Entlaufener Sklave
Startkapital	1 S	0

Haarfarbe:

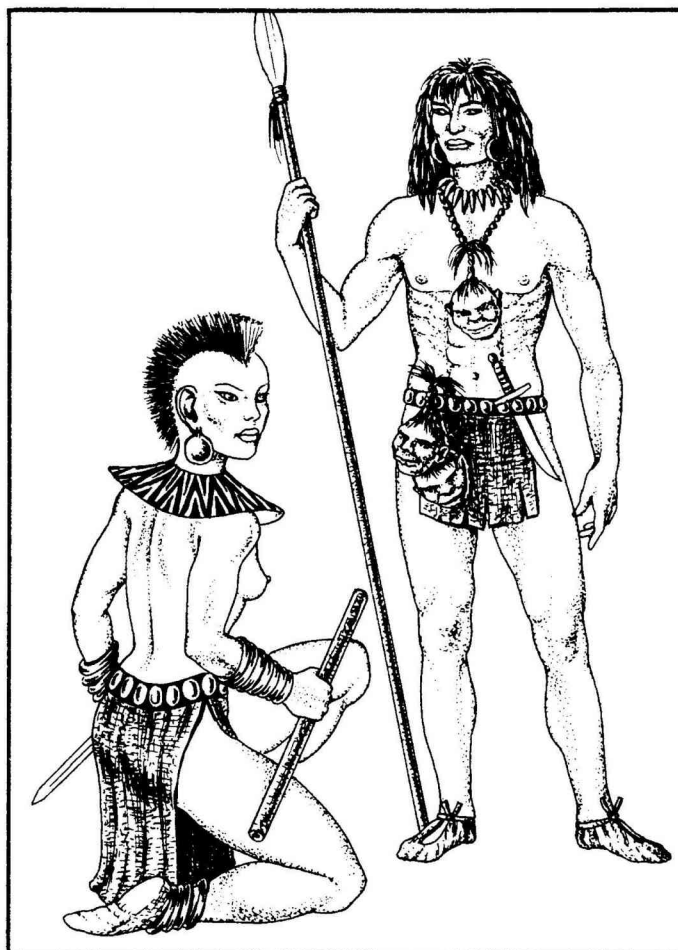
	Würfelzahl auf dem W20		
	1–5	6–19	20
Haarfarbe	schwarz	blauschwarz	albino

Körpergröße:

1,52 m + 3W6 (155–170 cm)

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen: Ein Moha, der in seiner Kindheit als einzige Bekleidung den Lendenschurz kennengelernt hat, wird sich in der normalen Kleidung aventurischer Bürger immer unbehaglich fühlen. Wann immer die Temperatur es zulässt, beschränkt er seine Bekleidung auf das Allernotwendigste. Rüstungen trägt er nur in extremen Gefahrensituatio-



nen, dann wählt er meistens eine Lederrüstung. Stumpfe Hieb- und Stichwaffen sind ihm am vertrautesten, er zieht sie anderen Bewaffnungen vor.

Der Nivese

Als die Siedler aus Guldland an Aventuriens Westküste ihre ersten Städte gründeten, war der Kontinent keineswegs menschenleer. Im Süden lebten jene Ureinwohner, die heute Mohas genannt werden, und im Waldgürtel des Nordens gab es ein Volk von Jägern und Sammlern: die Nivesen.

Im Laufe vieler Jahrhunderte ging diese Rasse dazu über, das Wild nicht einfach zu jagen, sondern es zu hegen und vor den Angriffen der Wolfsrudel zu beschützen. Heute ziehen die Nivesen-Sippen mit den riesigen Karen-Herden über die Steppe, dem ewigen Rhythmus der Jahreszeiten und den wärmenden Strahlen der Sonne folgend.

Die Nivesen sind ein genügsamer Menschenschlag, sie leben im Einklang mit der Natur und sehen wenig Sinn darin, feste Häuser zu bauen; Generationen kommen und vergehen, ohne Spuren zu hinterlassen. Diese Schicksalsergebenheit ist vielen Aventuriern fremd, sie halten sie für lebensuntüch-

tigen Fatalismus und haben das Sprichwort »faul wie ein Nivese« geprägt.

Aber natürlich sind nicht alle Nivesen gleich; die meisten begnügen sich mit ihrem Hirtenleben, so wie es ihnen die Natur beschert, doch es gibt immer einige, die sich einem Handelszug oder einer Abenteurergruppe anschließen, um einmal jene riesigen »Zeltdörfer aus Stein«, von denen die Alten erzählen, mit eigenen Augen zu sehen.

Die Rolle des Nivesen

Ein Nivese findet nicht leicht Zugang zu einer Abenteurer-Gruppe, denn seine ernste, wortkarge Art ist nicht jedermanns Sache. Probleme können auch aus seiner tief verwurzelten Angst vor Grabstätten und jeder Form von Totenkult entstehen. Er ist es gewohnt, Verstorbene zu verbrennen und die

Asche dem Wind anzuvertrauen. Die sterblichen Überreste von Menschen »wie Tierkadaver vermo- dern« zu lassen, ist ein Brauch, der ihn mit Abscheu erfüllt.

Spielen Sie Ihren Nivesen als Naturmenschen, der keine überflüssigen Fragen stellt, als bisweilen eigensinnigen Waldläufer, der seinen Gefährten in der Wildnis unschätzbare Dienste erweisen kann, ihnen jedoch Schwierigkeiten bereitet, sobald sie irgendeine Grabstätte erforschen wollen.

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20			
	1–4	5–16	17–19	20
Elternfamilie Startkapital	Jäger 10 S	Hirten 20 S	Reiche Hirten 50 S	Häuptlinge 10 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20				
	1–15	16	17,18	19	20
Haarfarbe	kupfer- rot	blond	braun	dunkelblond	schwarz



Der Nivese bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

GESCHICKLICHKEIT: 11 KÖRPERKRAFT: 11 TOTEN-
ANGST: 8

Körpergröße:

1,56 m + 2W20 (158–196 cm)

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen: Die Nivesen sind es gewohnt, alle ihre Kleidung aus den Rohstoffen, die ihre natürliche Umgebung zu bieten hat, selbst herzustellen. Auch nachdem sie ein Leben als Abenteurer eingeschlagen haben, werden sie sich weiterhin am liebsten in Leder und Felle kleiden. Wenn sie sich auf einen Kampf vorbereiten, wählen sie gern eine Lederrüstung, aber auch ein Körperschutz aus Metall bereitet ihnen keine Schwierigkeiten. Ihre typischen Waffen sind Jagdbogen und Kurzsword, aber sie gewöhnen sich auch schnell an Waffen mit längeren Klingen.

Der Novadi

Wie die Mohas und Nivesen zählen auch die Novadis zu den aventurischen Ureinwohnern. Wer heute ein Reiterfest bei einem Novadi-Stamm erleben kann, wer die rasenden Galoppaden und halsbrecherischen Kunststücke sieht, der kann sich kaum vorstellen, daß den Novadis das Pferd bis zum Erscheinen der ersten güldenländischen Siedler unbekannt war.

Wenn man das Wort *Novadi* hört, denkt man natürlich sofort an dreierlei: Reitkunst in Vollendung, ein aufbrausendes Temperament und einen unbändigen Stolz.

Keines dieser drei Merkmale wird ein Novadi jemals verlieren, auch dann nicht, wenn er die glutgefüllten Weiten der Khom-Wüste verläßt, um irgendwo in Aventuriens Norden oder Westen in das Abenteuer zu ziehen.

Die Rolle des Novadi

Die rollengerechte Darstellung eines Novadi läßt sich leicht aus der Beschreibung dieses Volksstamms ableiten. Ein Novadi mag ein zuverlässiges, aufopferndes Mitglied in jeder Abenteurergruppe sein – sobald er sich aber in seiner Ehre verletzt fühlt, gibt es Probleme. Eine abfällige Bemerkung über sein Reittier kann genügen, um den Novadi eine jahrelange Freundschaft vergessen zu lassen; bei Fremden reicht manchmal schon ein unbedachter, unverhüllter Blick, damit der Novadi ob dieser Provokation den Khunchomer aus dem Gürtel zerrt.

Ferner ist zu bedenken, daß der Novadi normalerweise keinen der Zwölfgötter sondern *Rastullah*,

den »allmächtigen Eingott«, verehrt, so daß er auch über Glaubensfragen leicht in einen hitzigen Streit mit einem Gefährten geraten kann.

Eine Heldengruppe wird nicht umhin können, den Novadi in ihrer Mitte »wie ein rohes Ei« zu behandeln, wenn sie in Frieden mit ihm leben will. Insbesondere bei Frotzeleien ist Vorsicht geboten, denn die Novadis mögen über viele Begabungen verfügen – die Fähigkeit, bei einem Wortgefecht die Ruhe und den Humor nicht zu verlieren, gehört leider nicht dazu.



Der Novadi bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

MUT: 13

RAUMANGST: 7

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20				
	1–7	8–16	17,18	19	20
Elternfamilie	Nomaden	Bauern	Hairan	Scheik	Sultan
Startkapital	5 S	Händler 10 S	20 D	40 D	100 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20		
	1 – 18	19	20
Haarfarbe	schwarz	blond	albino

Körpergröße:

1,56 m + 2W20 (158–196 cm)

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen: Auch ein Novadi, der die Wüstenregion verlassen hat, wird nach Möglichkeit weiter die gewohnte Kleidung (helle, weite Gewänder) tragen. Wenn es zum Kampf kommt, bevorzugt er leichte Rüstungen, die ihn in seiner Bewegungsfreiheit möglichst wenig hemmen, aber es gibt auch einige Novadi-Stämme, deren Kämpfer

sich in Kettenhemden oder Schuppenpanzer kleiden. Die erklärte Lieblingswaffe der meisten Novadis ist der breite Krummsäbel, *Khunchomer* genannt. Einige Stammesfürsten halten sich eine Leibwache von ausgebildeten Novadi-Kriegern, diese sind dann für gewöhnlich mit dem imposanten *Doppelkhunchomer* bewaffnet.

(Wenn Sie einen *Novadi-Krieger* spielen wollen, müssen Sie sich diesen Heldentyp selbst erschaffen, indem Sie die Typen *Krieger* und *Novadi* zu einer Figur vereinigen.)

Der Streuner

Das Leben in Aventurien ist überall hart, aber in den Elendsvierteln der großen Städte ist es noch härter als anderswo.



Diese engen, lärmenden, stinkenden Gassen sind die Welt, in der ein Kind zu einem Streuner heranwächst.

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

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

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

In der freien Natur und in den bürgerlichen Wohnstuben ist den meisten Streunern gleichermaßen unbehaglich zumute.

Ihr Reich ist die rauch- und lärmgeschwängerte Luft der Schenken und Tavernen; hier wissen sie wenigstens, woran sie sind, hier finden sie die Opfer für ihr besonderes Talent, das »glücksunabhängige« Glücksspiel, und hier begegnen sie solchen Männern und Frauen, die für einen raschen, einträglichen Auftrag jemanden suchen, der keine umständlichen Fragen stellt.

Die Rolle des Streuners

In einer Heldengruppe kann es kaum gegensätzlichere Typen als den eines Streuners und den eines Kriegers geben. Gewiß, auch ein Streuner wird sich im Laufe seines Lebens wandeln und irgendwann einsehen, daß es außer dem Eigennutz noch andere Werte gibt. Wenn Sie aber mit einem jungen Streuner in ein Spiel einsteigen, dann geben Sie ihm die Charakterzüge, die zu einem finster blickenden, zerlumpten Herumtreiber passen. Spielen Sie ihn mißtrauisch, verschlagen und ständig alarmbereit. Vielleicht wird er es später einmal lernen, fremdes Eigentum (und das seiner Kameraden) zu achten, bei Spielbeginn wäre er jedoch kein echter Streuner, wenn er sich eine leichte Beute entgehen ließe – und auch das Dukatenbeutelchen eines schlafenden Gefährten kann man durchaus als leichte Beute betrachten.

Der Streuner bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

MUT: 13

GESCHICKLICHKEIT: 13

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20				
	1 – 10	11 – 14	15 – 17	18	19, 20
Elternfamilie	Eltern unbekannt	Bettler	Leibeigene	Tagelöhner	Streuner
Startkapital	0	2 S	2 S	5 S	10 S

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20						
	1 – 6	7 – 8	9	10 – 14	15, 16	17 – 19	20
Haarfarbe	schwarz	blond	weiß-blond	dunkel-blond	braun	rot	albino

Der Thorwaler

»Die Thorwaler kommen!« So lautet ein Schreckensruf an vielen Küsten, wenn das bunte Segel eines Piratenschiffes gesichtet wird. Den gleichen Entsetzensruf kann man aber auch hören, wenn in einer Stadt, mit der die Thorwaler friedlichen Handel treiben, eine Schar durstiger Seeleute eine Schenke ansteuert. Dann kann man nur hoffen, daß es dem Wirt noch rechtzeitig gelingt, die Eingangs-

Körpergröße:

1,54 m + 2W20 (156 – 194 cm)

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen: Kaum ein junger Streuner kann sich seine Garderobe nach eigenen Vorstellungen aussuchen, er trägt die Sachen, die er erbetteln oder aus einem Waschhaus stibitzen kann. Streuner und Streunerinnen, die zu Geld gekommen sind, kann man häufig an ihrer protzigen Kleidung erkennen.

Sie haben sich so lange nach teuren Stoffen geseht, daß sie zu Übertreibungen neigen. (Aber natürlich kann Ihr Streuner – wenn Sie darauf bestehen – einen feineren Geschmack besitzen.)

Da Streuner bei den meisten ihrer Unternehmungen Wert darauf legen, unentdeckt zu bleiben, haben sie für Rüstungen wenig Verwendung. Natürlich legt ein Streuner auch schon einmal ein erbeutetes Kettenhemd an, wenn die Lage es erfordert, aber sehr stimmungsvoll ist so ein »hochgerüsteter« Glücksritter nicht.

Streuner bevorzugen schlanke, schnelle Stichwaffen (Degen, Dolch, Rapier, etc.).

türe zu verriegeln, denn sonst liegt der Ablauf des restlichen Abends bereits fest:

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

Die hünenhaften Thorwaler sind ein fröhlicher, unerschrockener Menschenschlag, ein bißchen zu rau-

flustig vielleicht ... Wie sagte doch Hetmann Orezar zu dem Kaufmann, der betroffen auf seine frisch ausgeschlagenen Schneidezähne starrte? – »Tja, meine Jungs und Mädels ...! Sie sind halt allesamt große Kinder; man kann ihnen einfach nicht böse sein.«

Die Rolle des Thorwalers

Einen Thorwaler rollengerecht zu spielen ist keine schwere Aufgabe: Mischen Sie Geradlinigkeit, Rausflust und Trinkfestigkeit mit der Freude an schierer Muskelkraft, geben Sie einen gehörigen Schuß Selbstüberschätzung hinzu (»Wir Thorwaler sind die Herren der Meere und aller anliegenden Küstenstädte.«) – und fertig ist ihr Held.

Zwar machen ihm sein Aberglaube und plötzlich auftretende düstere Stimmungen bisweilen schwer zu schaffen, aber der Thorwaler, der vor irgendeinem Problem kapitulieren würde, muß erst noch geboren werden. So ein Nordländer kann sich ruhig noch so oft eine blutige Nase holen – beim nächsten Mal geht er wieder mit dem Kopf durch die Wand.

Es dauert seine Zeit, bis ein Thorwaler seine Ecken und Kanten so weit abgeschliffen hat, daß er die Gelassenheit und Gewandtheit erlangt, die auf die Dauer für einen Abenteurer in Aventurien lebensnotwendig sind.

Der Thorwaler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

MUT: 11

KÖRPERKRAFT: 13

ABERGLAUBE: 7



Körpergröße:

1,64 m + 2W20 + 1 W6 (167–210 cm)

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen: Die Garderobe eines Thorwalers ist oft recht abenteuerlich anzuschauen, denn die Nordländer kombinieren ihre klassische, schlichte Tracht (Wollhosen und Leinenhemden)

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20			
	1–9	10–13	14–19	20
Elternfamilie	Fischer	Kauffahrer	Piraten	Hetleute
Startkapital	10 S	10 D	20 D	50 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20					
	1–9	10–15	16,17	18	19	20
Haarfarbe	blond	rotblond	weißblond	dunkelblond	braun	schwarz

gern mit bunten, ausgefallenen Kleidungsstücken, die sie irgendwo erbeutet haben. Man hat schon Seebären gesehen, die zu einem Fellumhang den steifen Hut einer Ratsherrin aus Bethana trugen, aber wer will schon über einen solchen Aufzug eine

spöttische Bemerkung fallenlassen? Wir halten uns da lieber raus ...

Der Thorwaler bevorzugt scharfe Hieb Waffen, meistens trägt er gleich mehrere (Axt, Säbel, Entermesser) mit sich herum.

Der Zwerg

Es mag nicht stimmen, daß die Zwerge – wie eine Sage behauptet – aus Maden, die im Fleisch eines toten Weltriesen hausten, entstanden sind. Fest steht aber, daß man sie (als einzigen Heldentyp dieser Liste) nicht zum Stamm der Menschen zählen kann. Aus Verbindungen zwischen Zwergen und Menschen werden keine Kinder geboren.

Zwerge werden bis zu 1,40 Meter groß, aber wegen ihres schweren und massiven Knochengerüsts und wuchtigen Körperbaus können sie durchaus das Gewicht eines sehr viel größeren Menschen erreichen. Ähnlich wie bei den Elfen – die übrigens entfernte Verwandte der Zwerge sind – ist es schwer, Aussagen über die Lebenserwartung eines Mitgliedes des kleinen Volkes zu treffen. In jedem Stamm gibt es Zwerge, die viele hundert Jahre alt sind und dennoch kaum Alterserscheinungen zeigen, aber viele andere beginnen mit 100, 60 oder auch nur 40 Jahren urplötzlich zu altern. Ihre Körper verfallen, und sie erlöschen in wenigen Wochen. Bisher ist es noch keinem aventurischen Weisen gelungen, das Geheimnis des »Zwergentodes« zu lösen.

Auch weiß heute niemand mehr, was die Zwerge einst aus der freien Natur in die Höhlen und Stollen der Berge getrieben hat oder ob sie vielleicht schon immer dort lebten. Auf jeden Fall hat ihre Lebensweise dazu geführt, daß sich jeder Zwerg auf die Bergbaukunst versteht, daß er eine solide Kenntnis von den Mineralien, Erzen und Gesteinen hat – und daß es ihm immer ein wenig unbehaglich zumute wird, wenn er längere Zeit den Strahlen der Sonne ausgesetzt ist.

Die meisten Zwerge haben einen aufrechten Charakter, aber alle sind sie so vernarrt in Gold und Edelsteine, daß sie über ihrer Besitzgier Freunde und Familie vergessen können.

Die Rolle des Zwergs

Zwerge sind keine Menschen – das sollte hier noch einmal betont werden. Also machen Sie aus Ihrem Zwerg bitte nicht einfach einen kleinen, zählebigen Krieger. Versuchen Sie die Fremdartigkeit Ihrer Spielfigur zu betonen, lassen Sie ihn zum Beispiel

über dem Anblick einer Erzader oder eines perfekt behauenen Granitstandbildes für Minuten seine Umgebung vergessen.

Ein Punkt ist besonders zu beachten: Zwerge können unglaublich dickschädlig sein. Auch wenn Sie selbst ein kompromißbereiter Mensch sind, gestatten Sie es Ihrem Zwerg ruhig hin und wieder, sich so felsenfest stur zu stellen, daß Sie die Spielrunde an den Rand der Verzweiflung bringen.

Der Zwerg bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

GESCHICKLICHKEIT: 12

KÖRPERKRAFT: 12

GOLDGIER: 8



Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20			
	1–7	8–16	17–19	20
Elternfamilie Startkapital	Bauern 10 D	Bergleute 20 D	Schmiede 30 D	Häuptlinge 120 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20				
	1–5	6–11	12–13	14–16	17–20
Haarfarbe	blond	rot	weiß	braun	schwarz

Körpergröße:

1,28 m + 2W6 (130–140 cm)

Lebensenergie: 40

Kleidung und Waffen: Das von den Vorfahren geerbte oder selbst gefertigte Kettenhemd ist das bevorzugte »Kleidungsstück« aller Zwerge, die auf Abenteuerausuche ziehen. Darum dürfen Zwerge, die ein *Kettenhemd* tragen, bei Behinderungen 1 Punkt von ihrem RS abziehen. (Diese Vergünstigung gilt nur für den Rüstungstyp Kettenhemd.) Unter dem Kettenpanzer trägt der Zwerg meistens eine Polsterung aus dicker Wolle, darüber einen Fell- oder Tuchumhang. Die Rüstung wird auch

während der Nacht nicht abgelegt; der Umhang dient je nach Jahreszeit als Decke oder Nackenrolle. Es hat wenig Sinn, einem Zwerg zu einem Kleiderwechsel oder gar zu einem Vollbad zu raten, darum sollten sich seine Gefährten besser frühzeitig mit jener Dunstglocke abfinden, die unsere kleinen Freunde umgibt und die man wohlwollend als »Zwergenduft« bezeichnen könnte.

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

Das Erschaffen eigener Heldentypen

Wir hoffen natürlich, mit unseren neun (nicht magiebegabten) Heldentypen, zu denen später noch etliche wunderwirkende und magiekundige Typen kommen werden, eine ausreichend große Palette attraktiver Spielfiguren vorgestellt zu haben. Dennoch können wir uns vorstellen, daß Sie »Ihren« Typ in unserem Angebot vermißt haben. Vielleicht möchten Sie gern einen Moha-Gaukler oder einen Novadi-Krieger spielen? Es spricht nichts dagegen, daß Sie Ihre eigene Figur gestalten. Leider aber gibt es so viele *denkbare* Heldentypen, daß wir sie unmöglich alle in einem Regelsystem erfassen können, also werden Sie wohl oder übel zur Selbstgestaltung greifen müssen. Hierzu können Sie sich

des Talentspiegels für den »Bürger« bedienen. Dort finden Sie die Werte für einen durchschnittlichen, nach einem ruhigen Leben strebenden Aventurier. Sie müssen nun abwägen, an welchen Stellen Ihr Heldentyp über dem vorgegebenen Mittelmaß liegen und wo er seine Handicaps haben soll. Ihr Held kann ruhig insgesamt ein »überdurchschnittliches« Bild abgeben, aber hüten Sie sich vor Übertreibungen und unechten Handicaps: Ein Talentwert *Stichwaffen* + 10 wird nicht durch ein *Musizieren* – 10 ausgeglichen, auch wenn es rein rechnerisch so aussehen mag. Bei der Ermittlung der Grunddaten für Ihre selbst erschaffene Figur können Sie sich der folgenden Tabellen bedienen:

Voraussetzungen:

keine

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20			
	1–8	9–14	15–18	19,20
Elternfamilie	unbekannt Streuner Sklaven Leibeigene u. ähnliche	Knechte Dienstboten Arbeiter Kleinbauern u. ähnliche	Gesellen Bauern Söldner Geweihete u. ähnliche	Großbauern Kaufleute Meister und ähnliche
Startkapital	1 S	5 S	20 S	20 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20						
	1–5	6–9	10	11–14	15–18	19	20
Haarfarbe	dunkel-blond	schwarz	weiß-blond	blond	braun	rot	albino

Körpergröße:

1,45 m + 3W6 + 1W20 (149–183 cm)

Bevor Sie den Talentspiegel für Ihre selbst erschaffene Figur aufstellen, sollten Sie den Beruf der Eltern festlegen. Der Sohn eines Hufschmieds hat na-

türlich andere Fertigkeiten im elterlichen Haus geschult als die Tochter eines Bauern.

Entwerfen Sie Ihren Heldentyp und stellen Sie ihn

Ihrer Spielrunde vor. Wenn Sie mehr Wert auf eine nuancenreiche, interessante Gestaltung als auf Unschlagbarkeit legen, werden Meister und Mitspieler gewiß keine Einwände vorbringen. Gleiches gilt übrigens auch für Abwandlungen, die Sie an unseren vorgegebenen Heldentypen vornehmen wol-

len. Unsere Schilderung eines Thorwalers gibt eben nur *unsere* Vorstellung von diesem Typ wieder. Wenn die Figur vor Ihrem geistigen Auge ein wenig anders erscheint, dann folgen Sie Ihrer *Phantasie*, schließlich haben wir es hier mit einem *Fantasy*-Spiel zu tun.

Die Talente der Helden

Wir haben gezeigt, daß das Profil eines Helden vor allem durch seine *Eigenschaften* geprägt wird – durch seine guten und seine schlechten körperlichen sowie geistigen Charakteristika. Sie geben uns ein anschauliches Bild von den Schwächen und dem Leistungsvermögen des Helden.

Wann immer er eine Aktion unternimmt, deren Ausgang fraglich erscheint, kann eine seiner *Eigenschaften* auf die Probe gestellt werden. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine *Eigenschaft* des Helden gefordert ist – beim Klettern zum Beispiel spielen Mut, Geschicklichkeit und Körperkraft in etwa die gleiche Rolle. Da liegt es nahe, für die am häufigsten auftretenden Spielsituationen entsprechende Fähigkeiten eines Helden festzulegen, damit der Spieler in etwa vorhersehen kann, ob und wie gut sein Held die spezielle Aufgabe meistern wird. Wir selbst haben schließlich auch eine gewisse Vorstellung davon, wie gut wir schwimmen, feilschen oder singen können. Die speziellen, situationsbezogenen Fähigkeiten eines Helden nennen wir *Talente*.

Wenn Sie einen Blick auf die Talent-Tabelle S. 32 f. werfen, werden Sie sofort feststellen, wie unterschiedlich die diversen Talente bei den einzelnen Heldentypen ausgeprägt sind. Sie werden bemerken, daß allein durch den Talentspiegel ein anschauliches Bild von jedem Heldentyp entsteht. Der *Moha* z. B. ist stark von instinktivem Verhalten beherrscht, der lebensbedrohliche Regenwald ist seine Welt, hier kann er seine Stärken ausspielen. Sobald es ihn in eine »Großstadt« verschlägt, muß er mit Schwierigkeiten rechnen. Ganz anders stellt sich der Streuner dar: Er schlendert mit traumwandlerischer Sicherheit durch die düstersten Viertel der Städte, aber bei einem Nachtlager im Freien ist es um seine Überlegenheit geschehen.

Betrachten Sie bitte die Talentwerte der Heldentypen nicht nur als abstrakte Angaben zu ihrem Leistungsvermögen, sondern auch als Beschreibung ihrer Persönlichkeiten. Dieser Blickwinkel wird Ihnen helfen, den von Ihnen gewählten Typ wirklich rollengerecht zu spielen.

Die Ausprägung eines jeden Talents hängt zunächst

von den *Eigenschaften* eines Helden ab. Um bei unserem oben angeführten Beispiel – der Klettertour – zu bleiben: Ein besonders *mutiger*, *starker* und *geschickter* Held kann besser auf einen Felsen klettern als sein schwächlicher und tölpelhafter Gefährte. Wenn letzterer mit seinem Freund mithalten will, so muß er das Klettern immer wieder üben, bis er schließlich durch seine besondere Erfahrung auf diesem Gebiet seine körperlichen Mängel wettmachen kann. Aus dem Beispiel ist leicht zu ersehen, daß hier *Eigenschaften* und spezielle Erfahrungen zusammenfließen und daß also bei der Festlegung eines Talents alle beteiligten Faktoren berücksichtigt werden müssen. Wenn man diese Überlegung in die Spieltechnik umsetzt, so kann man nur zu einem Ergebnis kommen: Wann immer ein Held eins seiner Talente unter Beweis stellen will, so muß er Proben auf *alle* für dieses Talent wichtigen *Eigenschaften* ablegen. Gleichzeitig kann er seine Erfahrung in diesem Talent (seine Talentpunkte) nutzen, um sich die Eigenschaftsproben zu erleichtern.

Werfen wir noch einen Blick auf unseren alpinen Helden: Um seine Klettertour zu bestehen, legt er nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: auf *Mut*, *Geschicklichkeit* und *Körperkraft*. Falls der Held über Klettererfahrung verfügt (Talentpunkte besitzt), so kann er diese Punkte bei Bedarf von den Probe-Würfen abziehen.

Im Spiel sieht das so aus:

Die Werte des Helden:	MU: 12	GE: 13	KK: 11
Er würfelt:	13	10	14

Eigentlich wäre die Talentprobe schon bei der ersten Teilprobe (Mut) gescheitert, aber der Held besitzt 6 Talentpunkte im Bereich »Klettern«. 1 Punkt zieht er bei der Mut-Probe ab; die Geschicklichkeitsprobe ist ihm sowieso gelungen; bei der Körperkraftprobe muß er noch einmal 3 Punkte abziehen – damit hat er die Kletterprobe geschafft und noch nicht einmal seinen gesamten Vorrat an Talentpunkten benötigt.

Kehren wir noch einmal zum Beispiel zurück, denn in ihm ist die *korrekte* Abwicklung einer Talent-

probe dargestellt, und es ist wichtig, daß dieses Schema bei jeder Probe genau eingehalten wird. Der Spieler würfelt die erste Teilprobe (korrigiert sie bei Bedarf mit Hilfe seiner Talentpunkte), dann würfelt er die zweite Probe (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und korrigiert evtl. ein letztes Mal. *Nicht* zulässig ist das Addieren der 3 Eigenschaftswerte zu einer Summe, die dann mit der Summe aus den 3 Würfeln mit dem W20 verglichen wird. *Unzulässig* ist ferner, zunächst dreimal zu würfeln und hinterher die Würfe den Eigenschaftswerten zuzuordnen.

Wenn der Spieler mehrere farbige W20 besitzt, so kann er aber die 3 Teilproben gleichzeitig würfeln. In diesem Fall wird jeder Eigenschaft eine Farbe zugeordnet: MU: Schwarz, KL: Blau, CH: Grün, GE: Gelb, KK: Rot. Der Spieler wirft bei der Kletterprobe des Helden gleichzeitig den schwarzen, den gelben und den roten Würfel. Anschließend verteilt

er seine Talentpunkte auf die Teilproben, die gescheitert sind.

Randbemerkung: Den Autoren ist durchaus bewußt, daß das neue Talentsystem eine Menge mehr Würfelwürfe erfordert als das alte. In Spieltests und bei Gesprächen mit alten »DSA-Hasen« hat sich jedoch zweierlei erwiesen: 1. Die enge Einbindung der Eigenschaften in das Talentsystem entschädigt für den Würfel-Mehraufwand. 2. Viele Spieler begrüßen es ausdrücklich, daß das Gelingen einer Talentprobe jetzt nicht mehr von einem einzigen Würfelwurf abhängt. Um noch einmal (zum letzten Mal – das ist versprochen) auf unsere Klettertour zurückzukommen: Es entsteht ein authentischeres Spielgefühl, wenn man in der Felswand einen Geschicklichkeitsspatzer durch erhöhten Kraftaufwand ausgleichen kann, wenn also für einen Vorgang, der eine gewisse reale Zeit in Anspruch nimmt, im Spiel mehrfach gewürfelt wird.

Die Talente-Tabelle

	Eigen- schaften	Behin- derung	Gaukler	Händler	Krieger	Moha	Nivese	Novadi	Streuner	Thorwaler	Zwerg	Bürger
<i>Kampftechniken</i>												
Boxen	MU/GE/KK	-RS	2	2	4	-1	0	1	2	3	-2	0
Ringn	MU/GE/KK	-RS	3	1	2	2	3	2	3	3	3	0
Hruruzat	MU/GE/KK	-RS	-4	-7	-5	3	-5	-4	-4	-6	-7	-8
Axte, Beile	MU/KK/GE	-(RS-2)	0	0	2	1	1	0	1	3	4	-1
Hiebaffen, scharf	MU/KK/GE	-(RS-2)	1	2	4	0	3	4	1	3	2	-1
Hiebaffen, stumpf	MU/KK/GE	-(RS-2)	2	3	2	3	2	2	2	3	3	0
Schwerter	MU/GE/KK	-(RS-2)	1	1	5	0	3	1	1	1	2	-1
Stichaffen	MU/GE/KK	-(RS-1)	3	1	2	2	1	1	4	0	-2	-3
Schußaffen	KL/GE/KK		0	-2	3	1	4	0	-2	-3	-2	-4
Wurfaffen	KL/GE/KK	-(RS-3)	3	-3	0	2	1	1	3	2	2	-4
<i>Natur</i>												
Fährtsuchen	KL/KL/GE		-3	1	-1	4	3	1	-2	-5	0	-3
Fallenstellen	KL/GE/KK		-3	0	-3	2	3	0	-2	-4	0	-5
Fischen/Angeln	KL/GE/KK		-3	0	-3	3	4	-6	0	4	-1	-2
Fesseln/Entfesseln	GE/GE/KK	RS-3	5	-3	-3	3	2	2	2	3	2	-1
Gefahreninstinkt	MU/KL/CH		1	-1	0	5	2	1	3	-3	2	0
Pflanzenkunde	MU/KL/KL		-3	1	-3	4	3	1	-2	-5	0	-1
Orientierung	KL/KL/GE		-1	2	1	3	3	4	0	4	1	-1
Tierkunde	MU/CH/KL		-2	1	-2	3	4	1	-2	-2	-3	-1
Wettervorhersage	KL/CH/CH		-3	1	-4	0	2	-2	-3	4	-4	-3
Wildnisleben	MU/KL/GE		-2	1	2	3	5	2	-2	-3	0	-2

	Eigen- schaften	Behin- derung	Gaukler	Händler	Krieger	Moha	Nivese	Novadi	Streuner	Thorwaler	Zwerg	Bürger
Körperbeherrschung												
Akrobatik	MU/GE/KK	RS×2	5	-2	1	3	0	0	1	0	-2	-3
Fliegen	MU/KL/KK	RS-4	1	0	-1	-3	-2	0	-2	-3	-5	-5
Klettern	MU/GE/KK	RS	5	1	1	5	1	0	3	3	4	1
Reiten	CH/GE/KK	RS-4	3	4	4	-3	1	7	1	-2	-5	0
Rudern/Segeln	GE/KK/KK		-3	1	0	-2	0	-5	-2	6	-4	-1
Schleichen	MU/KL/GE	RS	4	0	0	5	3	0	4	-1	0	-1
Schwimmen	MU/GE/KK	RS	1	1	2	0	1	-4	0	5	-5	0
Sich verstecken	MU/KL/GE	RS	4	0	-2	4	2	0	4	-2	3	0
Sinnenschärfe	CH/KL/GE		1	0	0	4	3	3	2	2	4	0
Springen	MU/GE/KK	RS×2	5	-2	1	2	0	1	2	2	-4	-2
Gesellschaft, Wissen, Handwerk												
Abrichten	MU/KL/CH		3	0	-2	0	2	2	-3	-4	-3	0
Alchimie	MU/KL/KL		0	-1	-5	-7	-6	-4	-2	-6	2	-2
* Bekehren	KL/CH/CH		-5	-2	-5	-5	-5	-4	-2	-5	-5	-3
Bergbau	KL/GE/KK		-6	-6	-6	-8	-7	-8	-6	-6	7	-6
* Betören	MU/CH/CH		2	0	-2	3	0	1	4	0	-2	0
Bogenbau	KL/GE/KK		-2	-2	2	1	4	0	0	-3	0	-3
Fahrzeuglenken	MU/CH/GE		0	3	0	-5	4	0	0	-3	-3	0
* Falschspiel	MU/KL/GE	RS-2	4	1	0	-6	-2	2	6	0	0	0
* Feilschen	MU/KL/CH		1	5	-1	-3	1	3	3	-2	0	1
* Gassenwissen	MU/KL/CH		3	2	0	-6	-4	-2	7	-2	-4	1
* Glücksspiel	MU/MU/CH		3	2	2	0	0	2	3	3	-5	1
Heilkunde, Gift	MU/KL/CH		0	1	-1	5	0	0	3	-1	2	-1
Heilkunde, Krankh.	KL/KL/CH		0	2	0	2	3	1	1	1	3	1
Heilkunde, Seele	KL/CH/CH		2	0	-3	4	0	1	-1	-3	1	1
Heilkunde, Wunden	KL/CH/GE		2	1	2	2	2	2	3	2	3	2
Holzbearbeitung	KL/GE/KK		0	0	0	2	3	-2	0	4	0	1
Kochen	MU/KL/GE		1	2	0	0	3	0	2	-1	0	2
Lesen/Schreiben	KL/KL/GE		-4	4	2	-4	-3	0	0	1	0	0
* Lügen	MU/MU/CH		4	4	0	-3	0	3	5	-1	-2	2
* Malen/Zeichnen	KL/GE/GE		0	0	0	-3	0	1	1	0	0	0
Mechanik	KL/KL/GE		2	1	0	-5	0	0	0	1	4	0
* Menschenkenntnis	KL/CH/CH		2	3	0	2	2	1	3	0	-3	1
* Musizieren	KL/CH/GE	RS-4	4	0	0	0	3	1	1	1	-2	0
Prophezeien	MU/CH/CH		0	-1	-3	0	-2	3	-2	-2	0	-2
Rechnen	KL/KL/GR		0	4	2	0	1	1	1	2	2	1
Rüstungsbau	KL/GE/KK		-3	-3	1	-5	-4	-4	-4	0	3	-4
* Schätzen	MU/KL/CH		2	4	0	0	1	2	3	0	5	1
Sich verkleiden	MU/CH/GE		5	0	-2	0	0	0	5	-2	-6	1
Sprachen kennen	KL/KL/CH		2	4	0	-3	-2	-1	3	0	-2	0
Tanzen	CH/CH/GE	RS	5	0	0	2	0	2	2	0	-4	1
Taschendiebstahl	MU/KL/GE	RS×2	2	-1	-2	0	-1	0	5	-2	0	-2
Waffenschmieden	KL/GE/KK		-5	-4	-2	-5	-1	-3	-4	0	6	-4
Zechen	KL/GE/KK		2	2	3	-5	0	-2	3	6	5	0
Zwergennase	KL/CH/GE		0	0	-2	0	0	0	1	-3	6	0

Anmerkungen: Die Entfaltung einiger Talente wird durch eine Rüstung behindert. Wie sich die Rüstung auf das Talent auswirkt, ist in der Spalte »Behinderung« vermerkt. Dabei ist ein Unterschied zwischen den *Kampftechnik*- und den übrigen Talenten zu beachten: Für die Kampftechniken wird der RS vom AT- und/oder PA-Wert subtrahiert, für die übrigen Talente wird der RS zu den Probe-Würfen addiert. RS-2 bedeutet, vor der Verrechnung ist der RS um 2 Punkte zu vermindern, RS×2, vor der Verrechnung ist der RS zu verdoppeln. Einige Talente können am Tisch real ausgespielt werden, solch ein echtes Rollenspiel ist normalerweise einer Würfelprobe vorzuziehen. Talentproben sollten hier nur im Interesse einer Spieltempoerhöhung oder einer Trennung zwischen Spieler und Spielfigur ausgewürfelt werden. Alle ausspielbaren Talente sind mit einem * gekennzeichnet.

Der Gebrauch der Tabelle

Unsere Übersicht zeigt deutlich, wie unterschiedlich die einzelnen Talente bei den verschiedenen Heldentypen entwickelt sind. In der äußersten rechten Spalte (»Bürger«) finden Sie die Werte für einen Durchschnittsaventurier – durch einen Vergleich können Sie rasch ermitteln, wo der von Ihnen gewählte Heldentyp über oder unter dem Mittelmaß liegt. Im Spiel müssen Sie die Talentwerte quasi mit umgekehrten Vorzeichen verwenden. Das heißt,

ein positiver Talentwert kann bei einer Probe von den Würfelwürfen abgezogen, ein negativer Wert muß hinzuaddiert werden.

Ein Beispiel: Der Moha verfügt bei *Akrobatik* über den Talentwert 3. Er darf bei der Akrobatikprobe 3 Punkte abziehen. Bei *Reiten* ist sein Talentwert –3. Er muß bei der Probe 3 Punkte hinzuaddieren, die zu addierenden Punkte kann er auf die Teilwürfe der Probe verteilen.

Verrechnung von Zuschlägen und Abzügen

Häufig wird eine Talentprobe vom Meister mit einem Zuschlag oder einem Abzug belegt. In solchen Fällen ist der Talentwert des Helden vor dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug zu verrechnen.

Wieder gilt, daß ein positiver Talentwert abgezogen werden kann, ein negativer Talentwert aber hinzuaddiert werden muß.

Ein Beispiel: Ein Schlangenragout in Sahnesoße soll

angerichtet werden. Der Meister verlangt eine *Kochprobe*+4, der Held – ein Thorwaler – hat den Talentwert –2. Die 2 Punkte des Talentwertes werden zum Proben-Zuschlag addiert, der Thorwaler muß also eine Probe+6 ablegen. Wenig später soll ein Erbseneintopf aufgewärmt werden (*Kochprobe*–4). Wieder werden die negativen Talentpunkte des Thorwalers verrechnet. Er muß eine Talentprobe–2 ablegen.

Individuelle Talentwerte für Ihren Helden

Nachdem Sie die allgemeinen Talentwerte (kurz: TaW) für den von Ihnen gewählten Heldentyp ermittelt haben, können Sie einen Teil der Talente nach Ihren Vorstellungen erhöhen, um so Ihrem Helden seinen individuellen Talentspiegel zu geben. Die im Anschluß beschriebene Methode zur Anhebung der Talentwerte sollten Sie sich merken, denn sie gilt auch bei der Steigerung der Talentwerte, die Sie beim Erreichen einer jeden neuen Stufe vornehmen können.

Um einen Talentwert um 1 Punkt anheben zu können, müssen Sie den TaW zunächst mit einem Würfelwurf übertreffen. Für diesen Wurf verwenden Sie 2 W6, solange der Talentwert nicht höher als 10 ist. Der TaW 10 gilt als *Meisterschaft* in einem Talent; vom TaW 11 ab dürfen Sie für die Steigerungswürfe 3 W6 verwenden, so lange, bis Sie schließlich den TaW 18 erreicht haben, die *Vollendung* in einem Talent.

Ein Beispiel: Sie wollen Ihr *Musiziertalent* erhöhen. Ihr Talentwert beträgt zur Zeit 6 Punkte. Sie würfeln mit 2 W6 eine 9. Also können Sie den TaW um 1 Punkt auf 7 anheben. Um den TaW auf 11 zu erhöhen, müssen Sie eine 11 oder eine 12 würfeln, kein leichtes Unterfangen, aber es ist nun einmal schwierig, ein Talent über die Meisterschaft hinaus zu stei-

gern. Sobald Sie jedoch den entscheidenden Schritt, den von 10 auf 11, getan haben, fällt Ihnen die Steigerung wieder leichter, denn nun würfeln Sie mit 3 W6, bis Sie am Ende den TaW 18 erreicht haben.

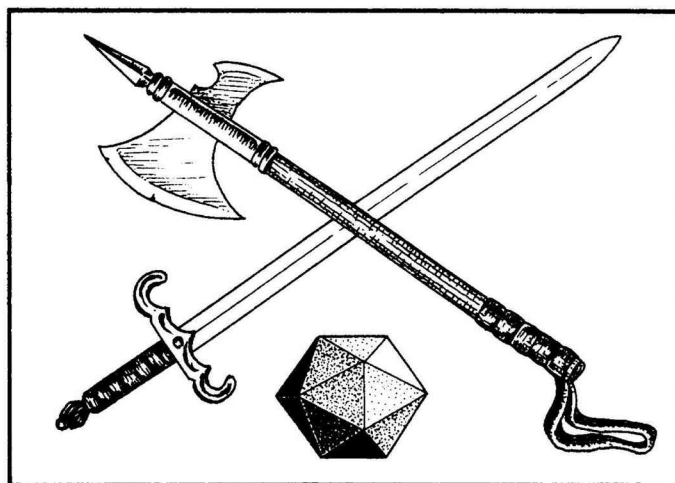
Bei Spielbeginn (und jeweils bei Erreichen einer neuen Stufe) haben Sie insgesamt 25 Versuche zur Verfügung, um ihre Talente zu erhöhen. Diese Erhöhungen fallen Ihnen natürlich um so leichter, je niedriger der Talentwert ist. Bei TaW 1 oder gar einem Minus-TaW können Sie zum Beispiel ganz auf das Würfeln verzichten.

Um einen Talentwert um 1 Punkt zu erhöhen, dürfen Sie jeweils dreimal würfeln. Gelingt es Ihnen mit keinem dieser Würfe, Ihren Talentwert zu übertreffen, müssen Sie darauf verzichten, das Talent anzuheben. Ist einer der 3 Würfe erfolgreich, dürfen Sie das Talent um 1 Punkt heraufsetzen.

Nicht alle Talente sind im gleichen Maße steigerungsfähig. Die Talente aus dem Bereich »Kampftechniken« können bei Spielbeginn und bei Erreichen einer neuen Stufe nur um je 1 Punkt angehoben werden, alle »Natur«-Talente lassen sich um 3 Punkte steigern. Da Sie – wie schon gesagt – jeweils 3 Würfe frei haben, um ein Talent um 1 Punkt zu

steigern, können Sie für ein »Natur«-Talent maximal 9 Steigerungsversuche ausführen, bei einem *Kampftechnik*-Talent höchstens 3. Natürlich sollten Sie mit solchen Steigerungsversuchen nicht allzu

großzügig umgehen, denn Sie haben (bei Spielbeginn und bei Erreichen einer neuen Stufe) nur insgesamt 25 *Würfe* zur Verfügung, wobei alle Fehlversuche selbstverständlich auch als Würfe zählen.



Die Talente im Spiel

Kampftechniken

Alle Talente aus dem Bereich »Kampftechniken« können bei Erreichen einer neuen Stufe um 1 Punkt gesteigert werden.

Die *Kampftechnik*-Talente bilden eine eigene Gruppe innerhalb des Talent-Systems. Sie unterscheiden sich von den Talenten der anderen Gruppen vor allem durch eine völlig andere Gestaltung der Proben.

In jedem Kampf – ganz gleich, ob er mit Säbeln oder blanken Fäusten ausgetragen wird – gibt es Angriffs- und Abwehrmanöver; und sowohl die Fähigkeit zum Angriff als auch die zur Verteidigung

wird während eines Gefechts immer wieder auf die Probe gestellt. Der Held braucht also einen Angriffs- und einen Abwehr-Wert, den er während des Spiels mit dem W20 unterwürfeln muß. Wir nennen den Angriffs-Wert *ATTACK* (kurz: *AT*) und den Abwehr-Wert *PARADE* (*PA*). Um es noch einmal zu betonen: Mit *Attack* bezeichnen wir im folgenden alle denkbaren Angriffs-Aktionen – also auch einen Wurf-Versuch beim Ringen –, mit *Parade* bezeichnen wir die meisten Verteidigungsmanöver – also nicht nur den Blockierschlag mit einer Waffe, sondern auch das geschickte Abtauchen bei einem Faustkampf.

Die Ermittlung des Basis-ATTACK- und des PARADE-Wertes

Bei einem Kampf spielen vor allem 3 Eigenschaften eine Rolle: *MUT*, *GESCHICKLICHKEIT* und *KÖRPERKRAFT*. Die Werte dieser 3 Eigenschaften werden zu einer Summe addiert und anschließend durch 5 geteilt. Stellen hinter dem Komma werden entweder auf- oder abgerundet (also: $7,4 \approx 7$; $7,6 \approx 8$). Ob auf- oder abgerundet wird, spielt bei der Steigerung der *AT*- und *PA*-Werte eine bedeutende Rolle, wie wir noch sehen werden.

Ein Beispiel zur Ermittlung der Basis-AT und PA-Werte:

Erek hat folgende Eigenschaftswerte:

Mut: 12, Geschicklichkeit: 10, Körperkraft: 12.

$12 + 10 + 12 = 34$.

$34 : 5 = 6,8$.

6,8 wird zu 7 aufgerundet. Ereks Basis-*AT*- und *PA*-Wert beträgt also 7.

Individuelle Steigerung der Basis-AT- und -PA-Werte

Zu seinem Basis-Wert addiert der Held die Talentpunkte, die er in einer bestimmten Kampftechnik besitzt. Wie er die Punkte einsetzt, bleibt dem Spieler überlassen; er kann sie gänzlich zum *AT*- oder zum *PA*-Wert addieren oder möglichst gleichmäßig verteilen.

Beispiel: Erek, ein Krieger, verfügt bei Spielbeginn über insgesamt 5 Talentpunkte in der Kampftechnik »Schwert«. Er addiert 4 Punkte auf seinen Basis-*AT*-Wert und 1 Punkt auf seinen Basis-*PA*-Wert. Wenn er mit dem Schwert in der Hand zu einem Kampf antritt, gelten für Erek nun folgende

Werte: *AT*: 11, *PA*: 8. In der Kampftechnik »Stichwaffen« hingegen hat Erek nur 3 Punkte zu verteilen, dort kämpft er mit den Werten: *AT*: 9, *PA*: 8.

So ermittelt man für jede Kampftechnik die individuellen *AT*- und *PA*-Werte des Helden und notiert sie auf seinem Dokument. Welches Paar von *AT*- und *PA*-Werten dann in einem Kampf gelten wird, richtet sich nach der vom Helden verwendeten Waffe.

Wird ein Held während eines Kampfes gezwungen, seine Kampftechnik zu wechseln, so verändern sich auch seine *AT*- und *PA*-Werte.

Die Steigerung der AT- und PA-Werte

Gerade im Hinblick auf die Kampftechniken erhält der Zugewinn an Erfahrung (der Aufstieg auf der Stufenleiter) eine entscheidende Bedeutung, denn sowohl die Erhöhung eines Eigenschaftswertes als auch der Einsatz von Talentpunkten kann die AT- und PA-Werte nach oben bewegen.

Kehren wir zu EreK, unserem Beispiel-Helden, zurück. Wir hatten gesehen, daß auf der ersten Stufe sein Basis-AT und PA-Wert 7 betrug. EreK erhöhte die Werte auf AT: 11 und PA: 8.

Jetzt erreicht EreK die 2. Stufe. Er steigert seine Geschicklichkeit um 1 Punkt – das wirkt sich aber auf die AT- und PA-Werte nicht aus – und setzt einen weiteren Talentpunkt ein. Das geht so weiter bis zur 5. Stufe. Inzwischen betragen EreKs Eigenschaftswerte MU: 12, GE: 13, KK: 13. $12 + 13 + 13 = 38$. $38 : 5 = 7,6$. 7,6 wird aufgerundet zu 8! EreKs Basis-AT und -PA haben sich um je 1 Punkt erhöht. Wenn er außerdem noch 1 Talentpunkt einsetzt, kann er seine AT und PA insgesamt um 3 Punkte steigern.

Hierzu eine Übersicht:

Stufe	Eigenschaften			Summe	dividiert durch 5	ab-/aufgerundet	Basis		Talentpunkte	Endgültige	
	MU	GE	KK				AT	PA		AT	PA
1.	12	10	12	34	6,8	7	7	7	5	11	8
2.	12	11	12	35	7	7	7	7	6	11	9
3.	12	12	12	36	7,2	7	7	7	7	12	9
4.	12	13	12	37	7,4	7	7	7	8	12	10
5.	12	13	13	38	7,6	8	8	8	9	14	11
usw.											

Waffenlose Kampftechniken

Boxen

Um die AT- und PA-Werte in dieser Kampftechnik zu ermitteln, wird in der oben beschriebenen Weise verfahren: $(MU + GE + KK) : 5 = \text{Basis-AT/PA}$; Anschließend Festlegung der individuellen AT und PA durch Hinzufügen der TaP im Talent »Boxen«.

Das Boxen ist eine in Aventurien verbreitete Sportart. Punktentscheidungen sind jedoch unbekannt; jeder Kampf wird bis zur totalen Erschöpfung (oder Bewußtlosigkeit) eines Teilnehmers fortgesetzt. Die Kämpfer würfeln abwechselnd ihre AT- und PA-Würfe. Folgt auf eine gelungene AT eine gescheiterte PA, wird der Schaden ermittelt: Der Angreifer würfelt mit dem W6, zum Ergebnis kann er seinen Körperkraft-Zuschlag (KK-14) addieren, so er einen Zuschlag besitzt.

Schwere Treffer und k. o.: Fällt der Würfel beim Schadenswurf auf 6, darf der Angreifer den Schadenswurf wiederholen. Zu beiden Würfeln wird jeweils der Körperkraft-Zuschlag addiert. Zeigt auch der zweite Schadenswurf eine 6, so geht der Getroffene

zu Boden: knockout! Dauer der Bewußtlosigkeit: 1W20 Sekunden.

Wenn Sie möchten, können Sie einen Teil der verfeinerten, für den bewaffneten Kampf geltenden Regeln (S. 59 ff.) auf den Boxkampf übertragen, z. B. die Attacken mit Ansage. Die Regel über sinkende AT- und PA-Werte jedoch sollte im Boxkampf entfallen.

Wenn der Boxkämpfer eine Rüstung trägt, gelten die allgemeinen Regeln über Rüstungsschutz und Behinderungen (S. 66).

Schadenspunkte im Boxen: Die in einem Boxkampf erlittenen Schadenspunkte sind keine *echten* Schadenspunkte, denn am Ende des Kampfes steht nicht der Tod eines Kämpfers, sondern die totale Erschöpfung bzw. Bewußtlosigkeit. Ziehen Sie dennoch alle Schadenspunkte von der LE des Helden ab. Sinkt die LE auf 5 oder darunter, ist der Held kampfunfähig. Nach Kampfungewinn gewinnt er seine LE im Tempo 3 LP pro Spielrunde wieder zurück.

Wird der Held während dieser »Erholungsphase« in einen neuen Boxkampf oder einen Ernstkampf ver-

strickt, so beginnt er den Kampf mit seinem geltenden LE-Stand.

Ring

Auch das Ringen wird vor allem als sportlicher Wettkampf gepflegt. Während eines Abenteuers wird es zumeist dann praktiziert, wenn ein Held seinen Gegner überwältigen will, ohne ihn ernstlich zu verletzen.

Die AT- und PA-Werte in dieser Kampftechnik werden nach der bekannten Methode ermittelt; der Kampf wird wie ein gewöhnlicher DSA-Kampf ausgewürfelt.

Bei gelungener AT und gescheiterter PA kann der Angreifer das Ergebnis seiner gelungenen Attacke bestimmen:

1. Der Verteidiger wurde geworfen. Er muß 1 W6 Schadenspunkte hinnehmen (aber *keinen* KK-Zuschlag für den Angreifer). Bei einem sportlichen Ringkampf bekommt der Angreifer Punkte für den gelungenen Wurf; bei einem Kampf auf Leben und Tod kann er die Zeit, bis der Verteidiger sich erhoben hat, nutzen, um zu fliehen oder eine verlorene Waffe aufzuheben.
2. Der Angreifer verzichtet darauf, dem Verteidiger in dieser Runde Schaden zuzufügen. Er sagt statt dessen an, daß er den Verteidiger in einen Würgegriff nehmen will. Anschließend würfelt er eine AT-2, der Verteidiger kann nur mit einer PA+2 kontern. Mißlingt die PA, steckt der Ver-

teidiger in einem Würgegriff und muß nun 1W Schadenspunkte hinnehmen. In der nun folgenden Runde würfelt der Angreifer eine AT-3, der Verteidiger kontert mit einer PA+3. Bei mißlungener PA wird wiederum der Schaden ausgewürfelt und der Kampf mit AT-4/PA+4 fortgesetzt. Das geht so weiter, bis schließlich die Kampfunfähigkeit des Verteidigers eintritt. Eine Rüstung bietet beim Ringen *keinen* Schutz, aber es gelten die Regeln für Behinderungen.

Schadenspunkte im Ringen: Siehe »Boxen«.



Hruruzat

Das Hruruzat (sprich *rurusat*) ist eine Kampfarm, die von den Bewohnern der tropischen Regenwälder entwickelt wurde und vor allem in Südaventurien verbreitet ist, dort kennt man diese Kampftechnik auch unter dem Namen »Nackter Tod«. Die AT- und PA-Werte in dieser Kampftechnik werden nach der bekannten Methode ermittelt; der Kampf wird wie ein gewöhnlicher DSA-Kampf ausgewürfelt. Folgt auf eine gelungene AT eine gescheiterte PA, wird der Schaden ermittelt:

Der Angreifer würfelt mit 2 W6 (und addiert seinen KK-Zuschlag [KK-15], falls vorhanden). Bei einem Pasch darf der Schadenswurf wiederholt werden. Die Augen aus beiden Würfeln werden addiert, der KK-Zuschlag aber nur insgesamt *einmal* hinzugerechnet.

Wenn ein Spieler zwei Paschs hintereinander gewürfelt hat, ist ihm ein *Zat* gelungen. Nach dem zweiten Pasch *muß* noch einmal gewürfelt werden, eventuell ein weiteres Mal, falls wieder ein Pasch fällt. Alle Augen aus diesen Würfeln (plus einmaliger KK-Zuschlag) werden zu einer Summe addiert. Es gelten die allgemeinen Regeln über Rüstungsschutz und Behinderungen.

Schadenspunkte im Hruruzat: Auch die in dieser Kampfarm anfallenden Schadenspunkte sind nicht echt. Für die Kampfunfähigkeit und die Wiederherstellung des Verlierers gelten im Prinzip die gleichen Regeln wie im Ringen und im Boxen. Aber es gibt eine *entscheidende* Ausnahme: Alle Schadenspunkte, die bei einem *Zat* entstehen (zwei oder

mehr Paschs hintereinander), sind *echte* Schadenspunkte. Außerdem hat ein *Zat* immer die sofortige Bewußtlosigkeit des Opfers zur Folge. Während eines Hruruzat-Gefechtes werden also die anfallenden Schadenspunkte wie bei den anderen waffenlosen Techniken als imaginäre Schadenspunkte von der LE abgezogen; auch auf diese Weise kann ein

Held kampfunfähig werden. In dem Augenblick aber, wo einem Kämpfer ein *Zat* gelingt, endet das Gefecht auf der Stelle, alle Schadenspunkte aus dem *Zat* werden separat von der LE abgezogen. Für das Ausheilen dieser Schadenspunkte gelten die gleichen Regeln wie für die Verletzungen durch Waffen.

Boxer gegen Ringer

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

zur Seite schlägt. Der Ringer würfelt also AT und PA in *seiner* Technik, und der Boxer bedient sich *seines* Spezialtalents. Hierbei gilt eine wichtige Ausnahme: Ein Kämpfer, der im *Würgegriff* eines Ringers steckt, kann sich nur mit einer gelungenen *PA-Ringen* aus dem Griff befreien. Er wird also von seinem Gegner zur Kampftechnik Ringen gezwungen!

Waffenloser gegen bewaffneter Kampf

Wenn ein waffenloser einem bewaffneten Kämpfer gegenübertritt, gelten für ersteren besonders niedrige AT- und PA-Werte, die der Waffenvergleichstabelle auf Seite 59 zu entnehmen sind. Außerdem kann der waffenlose Kämpfer nur dann eine Attacke

ansetzen, wenn seinem Gegner zuvor die eigene Attacke mißlungen ist. Es genügt also nicht, den Angriff des bewaffneten Kämpfers zu parieren, der unbewaffnete Held muß so lange abwarten, bis seinem Widersacher ein Angriffsmanöver mißlingt.

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile

Streitäxte und Kriegsbeile verfügen über eine hohe Auftreffwucht, sind aber – im Vergleich zu Schwert und Säbel – schlecht ausbalancierte Waffen, die zu

ihrer Beherrschung viel Erfahrung und ein hohes Kampfgeschick erfordern. In Aventurien stellt das Volk der Zwerge die gefürchtetsten Axtkämpfer.

Hieb Waffen, stumpf

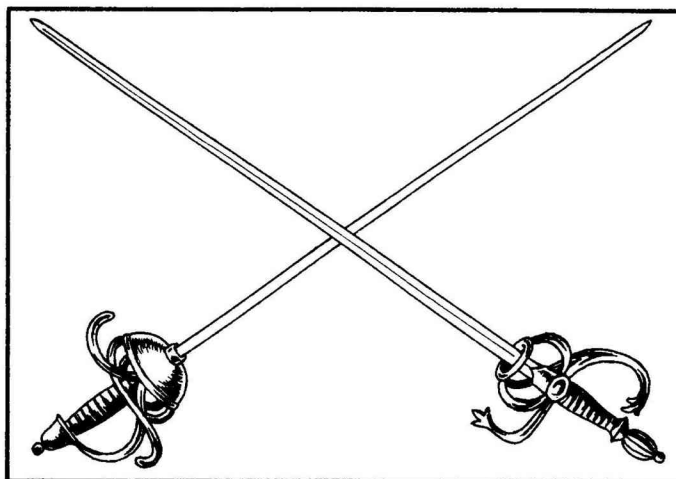
Knüppel, Keulen, Streitkolben und viele provisorische Waffen gehören in diese Kategorie. Fast alle Heldentypen können mit diesen »uneleganten« Waffen einigermaßen umgehen, aber selten einmal geht ein Held daran, sich in dieser Kampftechnik

besonders zu üben. Eine Ausnahme stellen solche Heldentypen dar, die durch die Gegebenheiten ihres Typus' oder besondere Vorschriften zum Gebrauch stumpfer Hieb Waffen gezwungen sind (Magier, Druiden etc.).

Hieb Waffen, scharf

In dieser Kampftechnik sind so unterschiedliche Waffen wie Zweihandsäbel (Doppelkhunchomer) und Entermesser zusammengefaßt. Allen diesen

Waffen ist aber gemeinsam, daß sie ihre Schadenswirkung vor allem dann entfalten, wenn sie in wuchtigen Hieben geführt werden.



Stichwaffen

Beim Gebrauch von Stichwaffen kommt es nicht so sehr auf kraftvoll geführte Schläge, sondern auf zielgenaues Stoßen an. Das gilt gleichermaßen für

Dolche, die kaum in einem Fechtkampf verwendet werden, wie auch für die klassischen Fechtwaffen Rapier, Degen und Florett.

Schwerter

Im Fechtkampf sind Schwerter vielseitig einsetzbar, da sie zum »Hauen und Stechen« verwendet werden können, man kann sie aber eher zu den Hieb- als zu den Stichwaffen zählen.

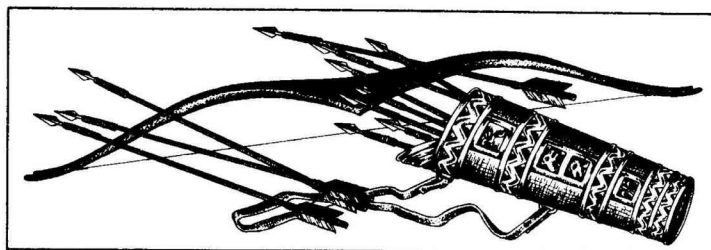
Weitere Informationen zu den verbreitetsten Waffentypen finden Sie in den allgemeinen Kampfregeln.

Schußwaffen/Wurfwaffen

Zur Ermittlung des Talentwertes für diese beiden Waffentypen gilt eine eigene Regel, die sich von den anderen Kampftechnik-Regelungen deutlich unterscheidet:

Die Werte der Eigenschaften Klugheit, Geschicklichkeit und Körperkraft werden addiert und durch 4 geteilt, Stellen hinter dem Komma werden immer

abgerundet. Zum Resultat werden die Talentpunkte für die Kampftechnik (entweder Schuß- oder Wurfwaffen) addiert. So erhalten Sie den Talentwert, der bei Schüssen oder Würfen »auf die Probe gestellt« wird. Reichweiten- und Schadens-Tabellen für Schuß- und Wurfwaffen finden Sie bei den Fernkampfregeln auf S. 73.

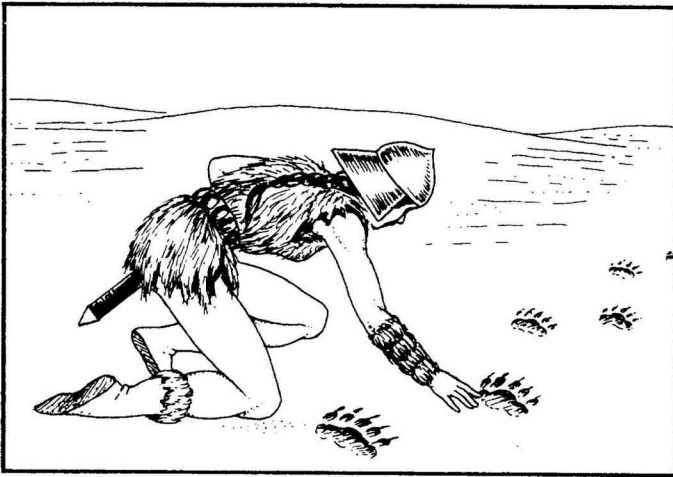


Natur

Alle Talente aus dem Bereich »Leben in der Natur« können bei Erreichen einer neuen Stufe um 3 Punkte gesteigert werden.

Fährtsensuchen

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch Proben auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von der Bodenbeschaffenheit ab. Der Spielleiter sollte bei jedem Terrainwechsel eine Probe verlangen, die von -12 (frische Schneedecke) bis zu +10 (kahler Fels) variieren kann.



Fallenstellen

Das Talent umfaßt das Konstruieren, geschickte Plazieren und Tarnen einer Wildfalle. Eine gelungene Probe bedeutet, daß ein Tier, das die Falle passiert, sich in ihr fängt; ob tatsächlich eine Beute in die Nähe der Falle kommt, kann der Meister vom Zufall abhängig machen.

Ein Fallensteller mit einem Talentwert von mindestens 6 ist in der Lage, Fallen anzulegen, die auch von intelligenten Wesen kaum entdeckt werden können.

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

Fischen/Angeln

Man benötigt mindestens Talentwert 1, um beurteilen zu können, ob es sich in einem bestimmten Gewässer überhaupt lohnt, eine Angel (ein Netz) aus-

zuwerfen. Eine gelungene Probe bedeutet nicht nur, daß der Angler *irgend etwas* gefangen hat, sondern auch, daß der Köder so geschickt gewählt wurde, daß ein ausreichend großer Speisefisch angebissen hat.

Fesseln/Entfesseln

Eine Talentprobe ist nur dann erforderlich, wenn der Held eine zuverlässige Fessel, die mindestens über mehrere Stunden halten soll, anlegen will. Aus einer mit einer Talentprobe verstärkten Fessel kann sich ein Opfer nur durch eine Entfesselprobe +12 befreien. Diese Probe kann einmal pro Stunde abgelegt werden, bei jedem Versuch sinkt der Zuschlag um 1 Punkt. Außer den jagderfahrenen Aventuriern sind viele Thorwaler Meister der Fesselkunst, weil sie als Seefahrer eine Vielzahl komplizierter Knoten und Schlingen knüpfen können.

Gefahreninstinkt

Bei einer gelungenen Talentprobe muß der Meister dem Helden mitteilen, daß er eine Gefahr zu spüren glaubt. Die Art der Gefahr wird dadurch nicht enthüllt; und es ist auch möglich, daß die gefährliche Situation ohne Zutun des Helden wieder vergeht. Proben auf Gefahreninstinkt können vom Spieler auf Wunsch abgelegt, aber auch vom Meister angeordnet werden. Helden mit einem Talentwert von mindestens 10 sollten vom Meister auch ohne Probe auf außerordentliche Gefahren aufmerksam gemacht werden. Der Gefahreninstinkt regt sich nur, wenn die Gefahr unmittelbar bevorsteht, der Instinkt ermöglicht also keinen Ausblick in die fernere Zukunft.

Der Moha hat übrigens seinen Gefahreninstinkt in der gefährlichen Umwelt des Dschungels erworben, aber sein Gespür wird ihn auch in einer Beilunker Hafenschenke nicht verlassen.

Pflanzenkunde

Der Pflanzenkundige weiß nicht nur, wo er nach ihm bekannten Pflanzen suchen muß, er ist auch in der Lage, fremde Pflanzen recht gut einzuschätzen, da er sie mit ihm vertrauten Gewächsen vergleichen kann. Auch die Fähigkeit, aus Pflanzen Gifte oder



Heiltinkturen zu gewinnen, wird über das Talent *Pflanzenkunde* geregelt. In allen 3 Bereichen (Pflanzen suchen, bestimmen, Elixiere brauen) sind Proben möglich, wobei eine verpatzte Probe bei der Pflanzensuche zur Folge hat, daß man die Pflanze nicht findet; gescheiterte Proben auf das Bestimmen von Gewächsen und/oder das Brauen von Elixieren können verhängnisvolle Wirkungen haben.

Orientierung

Das Talent regelt die Fähigkeit, Himmelsrichtungen zu bestimmen und sich in unbekanntem Gelände zurechtzufinden. Diese Begabung ist natürlich bei Seefahrern (Thorwaler) und Wüstenbewohnern (Novadis) besonders ausgeprägt, bei Völkern also, für die eine gute Orientierung in extrem

gleichförmiger Umgebung lebenswichtig ist. Ein sicherer Orientierungssinn versagt auch in großen Gebäuden und unterirdischen Anlagen nicht.

Tierkunde

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

Wettervorhersage

Dem wetterkundigen Helden kündigen sich bei erfolgreicher Probe auf dieses Talent ungünstige oder gar lebensbedrohliche Wetterlagen so frühzeitig an, daß er geeignete Vorsichtsmaßnahmen treffen kann.

In Gegenden mit ständig gleichbleibendem Wetter und bei typischen Städtern ist dieses Talent wenig ausgeprägt.

Wildnisleben

Unter diesem Begriff sind all die kleinen Dinge zusammengefaßt, die für ein Leben unter freiem Himmel wichtig sind: Auswahl und Einrichten eines geeigneten Lagerplatzes, Feuer anzünden, Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, usw.

Ein Held, bei dem diese Talentprobe scheitert, darf sich nicht wundern, wenn bei einem nächtlichen Wolkenbruch sein Zelt samt Ausrüstung davonschwimmt, weil er das Bächlein, an dessen Ufer er rastet, gewaltig unterschätzt hat.

Körperbeherrschung

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

Akrobatik

In diesem Talent ist der Heldentyp *Gaukler* natürlich besonders gesegnet, denn hier sind die Dinge zusammengefaßt, in denen er sich seit der Kindheit übt: Balancieren, Schwingen an Seilen und Trapezen, Rad- und Purzelbaumschlagen und nicht zuletzt das Abfangen von gefährlichen Stürzen. Wann immer ein Held eine Aktion unternimmt, die eines Zirkusartisten würdig wäre, können Sie als Meister eine Probe auf Akrobatik von ihm verlangen.

Fliegen

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



Klettern

Eine Kletterprobe steht immer dann an, wenn der Held einen schwierigen Aufstieg unternimmt. (Das Besteigen eines Schenkentisches sollte ohne Probe

gelingen.) Je nach Art und Höhe des zu überkletternden Hindernisses kann die Probe mit einem Zuschlag versehen werden; Kletterhilfen (Steighaken, Seile, Wurfanker) erleichtern natürlich die Probe. Ein Held mit starker *Höhenangst* legt entweder zusätzliche *Höhenangst*-Proben ab, oder aber seine Kletterproben werden mit Zuschlägen belegt. Die *Höhenangst* macht sich um so stärker bemerkbar, je höher hinauf die Kletterpartie führt.

Reiten

Man benötigt kein Reit-Talent, um sich auf einem Pferd zu halten, das im Schritt geht und von einem Begleiter am Zügel geführt wird. Reitproben werden vor allem dann fällig, wenn außergewöhnliche Leistungen verlangt werden: Scharfer Galopp und Sprünge über Hindernisse (auch niedrige) sind nicht ohne Probe möglich. Ritte über unwegsames Terrain und zügelloses Reiten (weil der Held die Hände freihaben will) erfordern bereits Proben mit Zuschlägen, die bei ausgesprochenen Großtaten (Sprünge über 1,5 Meter Höhe oder mehr als 5 Meter Länge) drastisch ausfallen sollten. Wie man dem hohen Talentwert entnehmen kann, sind die Novadis geborene Reiter, bei Zwergen stellt sich die Sache etwas anders dar ...

Rudern, Segeln

Alle Talente, die zur Fortbewegung eines kleinen Wasserfahrzeugs dienen – Rudern, Segeln, Paddeln, Staken – sind hier zusammengefaßt. Der Meister sollte es den meisten Helden gestatten, ohne Probe gemächlich über einen stillen Teich zu rudern – irgendwie wird der Held schon zum anderen Ufer gelangen. Segeln aber, Wildwasserfahren und ähnliche Aktionen sind nur per gelungene Probe möglich.

Schleichen

Erfolgreiches Schleichen ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch des Terrains und der Bekleidung des Helden. Auf festgestampftem Erdboden mag dem barfüßigen Helden ein Anschleichen ohne Probe gelingen. Mit Reitstiefeln (durch deren Sohlen man keine Zweige auf dem



Boden spüren kann) durch einen Wald zu schleichen erfordert schon ein außerordentliches Schleichtalent. Der Spielleiter sollte eventuelle Zuschläge auf die Proben von 3 Faktoren abhängig machen: Gehör des zu Beschleichenden, Bodenbeschaffenheit, Kleidung und Schuhwerk des Schleichenden.

Schwimmen

Ein Held mit dem Talentwert 2 kann sich einigermaßen über Wasser halten und auch langsam in die gewünschte Richtung paddeln. Er muß also keine Schwimm-Probe ablegen, wenn er mal in einen Tümpel fällt. Schwimmproben werden vor allem dann fällig, wenn der Held im Wasser eine ungewöhnliche Leistung vollbringen will, z. B. Tauchen, einen Gefährten, eine sperrige Last befördern oder im Wasser kämpfen. Im letzten Fall sollte jede zweite Attacke des Helden mit einer Schwimmprobe kombiniert werden. Mißlingt die Schwimmprobe, gilt auch eine erfolgreiche Attacke als mißlungen.

Bei dem Talent Schwimmen hat der Spielleiter eine Reihe von Faktoren zu berücksichtigen, die die Zuschläge auf eine Probe beeinflussen können:

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

Die Rüstung des Helden. Jeder RS-Punkt bringt einen Zuschlagspunkt auf die Probe; bei RS5 oder RS6 bedeutet eine gelungene Probe nur, daß es dem Helden gelungen ist, sich von seiner Rüstung zu befreien. Schwimmen ist in diesen Rüstungen unmöglich.

Welche Strecken ein Held schwimmend zurücklegen kann, hängt von seiner *Ausdauer* ab und wird an anderer Stelle im Regelbuch (S. 83) erläutert.

Sich verstecken

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 unschlüssig (» ... soll ich lieber unter den Stuhl ... oder in den Schrank ... oder doch auf den Leuchter ...?«).

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

Sinnenschärfe

»Ich presse mein Ohr an die Türe, höre ich etwas?« So lautet eine Standardfrage in jedem Spiel. Der Spielleiter kann die Genauigkeit aller Helden-Wahrnehmungen von Talentproben auf Sinnenschärfe abhängig machen.

Mißlungene Proben bedeuten entweder, daß der Held nichts wahrnimmt oder daß er einer Täuschung unterliegt. (Als Don Quixote die Windmühlen mit Drachen verwechselte, war ihm offenbar zuvor eine Talentprobe auf Sinnenschärfe mißlungen.)

Springen

Irgendwie von einer Gartenmauer zu plumpsen oder über einen Graben zu setzen mag den meisten Helden gelingen, aber nach einem Satz über mehrere Meter Entfernung oder Höhe sicher auf den Füßen zu landen und sofort kampfbereit zu sein, das sollte nur mit Hilfe einer Spring-Probe gelingen. Bei einem Sprung spielt nicht nur die Entfernung



eine Rolle, sondern auch die Größe und Beschaffenheit des Landeplatzes.

Ein Held, der aus einem Fenster im ersten Stock einem galoppierenden Reiter in den Nacken springen will (beliebte Übung im wilden aventurischen Westen) muß schon eine Spring-Probe+10 erfolgreich ablegen.

Gesellschaft, Wissen, Handwerk

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

Abrichten

Um ein Tier abzurichten sind gute Werte in *Tierkunde* möglicherweise nützlich, aber nicht unbedingt erforderlich. Die Novadis z. B., die ihren Reittieren so erstaunliche Kunststücke wie den »stummen Alarm« (der schlafende Reiter wird an der Schulter angestupst) oder das Apportieren von Waffen beibringen, haben von Tieren im allgemeinen wenig Ahnung. Das gleiche gilt für die Gaukler mit ihren »zählenden« Mäusen oder »sprechenden« Hunden.

Wann immer ein Held einem Tier ein Kunststück beibringen will, ist eine Probe auf Abrichten fällig. Zuschläge auf die Probe entstehen durch Fehlversuche (+2 für jede gescheiterte Probe) und durch die Schwierigkeit des Kunststücks. Übungen, die einem Tier wegen körperlicher oder intellektueller Beschränkungen nicht möglich sind, werden vom Meister nicht zugelassen.

Alchimie

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 zuerst einmal in den Besitz der benötigten Zutaten gekommen sein.

Eine gescheiterte Probe auf diesem gefährlichen Gebiet kann natürlich mancherlei bewirken: ein harmloses, aber bestialisch stinkendes, grünes Wölkchen zum Beispiel oder aber einen Urknall, der ein halbes 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.

Helden, die sich besonders für die Alchimie interessieren, müssen auch ihre Talente *Rechnen*, *Schreiben* und *Lesen* pflegen.

Bekehren

Ein Geweihter, der über eine mangelhafte Bekehrungsgabe verfügt, hat seinen Beruf verfehlt, denn ihm fehlt eine wesentliche Voraussetzung für eine erfolgreiche Karriere. Übrigens kann auch ein Aventurier, der keinem Gott geweiht ist, einen Gesprächspartner zu einer Überzeugung bekehren. So mag ein Elf jemanden davon überzeugen, daß er überhaupt keine göttlichen und weltlichen Herren anzuerkennen braucht, und ein geschickter Streuner kann seinem Gegenüber einreden, daß alle seine Krankheiten verschwinden, wenn er sich sofort von seinem Dukatenbeutel trennt.

Der Meister legt Zuschläge auf die Bekehrungsproben fest. Die Höhe dieser Zuschläge hängt von der Klugheit und der Lebenseinstellung des Bekehrungs»opfers« ab.

Bergbau

Das sachgerechte Anlegen von Tunneln und Schächten ist natürlich ein Spezialgebiet der Zwerge. Jedes unterirdische Bauwerk muß durch Talentproben auf Bergbau einsturz sicher gemacht werden. Außerdem ermöglicht eine Begabung für den Bergbau die Beurteilung von unterirdischen Anlagen: Welche Wesen haben sie geschaffen? Wie alt sind sie? Wo wurden bauliche Veränderungen vorgenommen? Solche und ähnliche Fragen müssen vom Meister nach gelungener Bergbau-Probe des Helden wahrheitsgemäß beantwortet werden.

Betören

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

Bogenbau

Wenn ein Held selbst einen Bogen bauen will, so muß er ihn mit Hilfe mehrerer Talentproben zu einer leistungsfähigen und zuverlässigen Waffe machen: eine Probe, damit der Bogen 1W Trefferpunkte erreicht und eine weitere Probe für jeden TP, der darüber hinausgehen soll. Um die Treffer-

punkte über 1W+4 zu steigern, sind für jeden zusätzlichen Trefferpunkt 2 erfolgreiche Talentproben nötig. Ein Bogen, der 1W+6 TP anrichten soll, muß also mit 9 Talentproben bestückt werden.

Eine TP-Steigerung über W+6 ist nicht möglich. Um einen Bogen mit W+5 Trefferpunkten spannen zu können benötigt der Schütze Körperkraft 15, für einen W+6 Bogen KK16. Armbrüste werden nach einem ähnlichen Schema gebaut, aber hier benötigt man je 2 Proben, um die TP über W+2 zu steigern. Höchstmögliche TP-Zahl für eine Armbrust ist W+5.

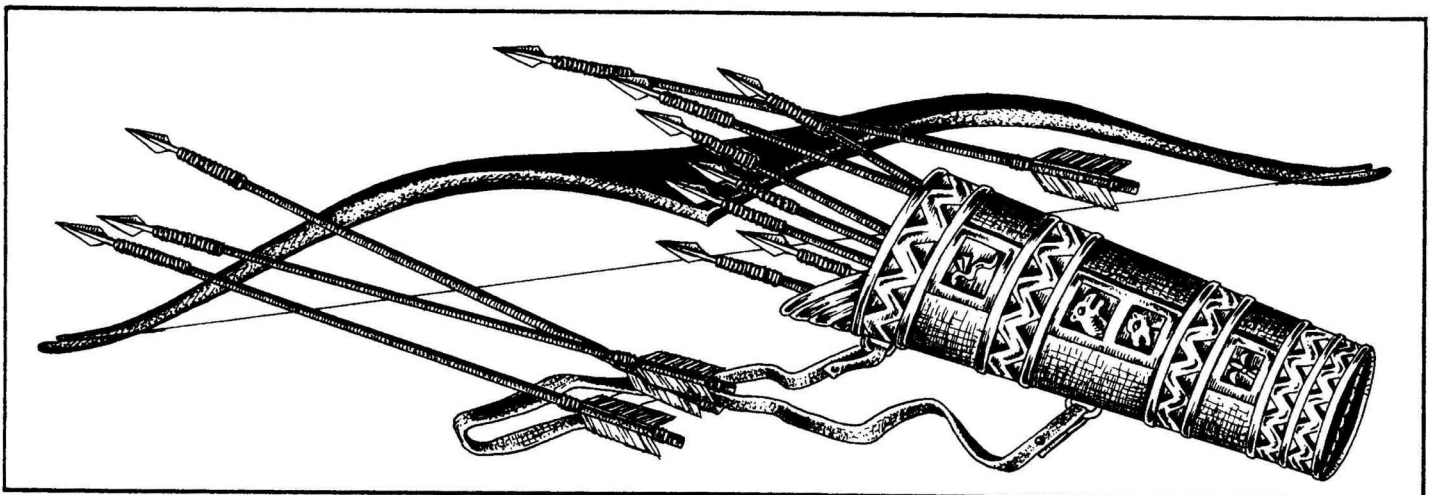
Wenn eine der Talentproben auf Bogen- oder Armbrustbau scheitert, zerbricht die Waffe, an der der Held gerade arbeitet, der Bogenbauer muß von vorn beginnen.

Ein Held, dem bei der Fertigung 3 Bögen zerbrochen sind, verliert 3 Talentpunkte für den Bogenbau. Man sieht, es hat durchaus seinen Sinn, wenn man seinen Bogen für gutes Geld bei einem echten Profi kauft.

Fahrzeuglenken

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

Verschärfte Proben werden fällig, wenn gewagte Manöver ausgeführt werden sollen: Im scharfen Galopp ein Stadttor passieren oder eine Quadriga über unebenes Terrain in eine Schlacht lenken.



Falschspiel

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

1. Der Held will rasch Geld verdienen. Er geht in eine Schenke, würfelt eine Falschspielprobe und kassiert – wenn er Erfolg hat – seinen Gewinn, dessen Höhe mit dem Meister abgestimmt werden muß.
2. Der Meister veranstaltet ein echtes Würfel- oder Kartenspiel, an dem der Falschspieler teilnimmt. Der Held kann nun Kartenblätter oder Würfelergebnisse deutlich zu seinen Gunsten verändern, muß aber für eine solche Veränderung jeweils eine Falschspielprobe ablegen.

Das Scheitern einer Probe kann den Helden natürlich in arge Bedrängnis bringen. (Notorische Falschspieler genießen in Aventurien eine extrem kurze Lebenserwartung.)

»Ist dies ein Glücksspiel?« –

»Nicht so wie ich es spiele!«

(W. C. Felder, ein Streuner aus dem Westen)

Feilschen

Neben anderen gehört auch das Feilschen zu den Talenten, die nach Möglichkeit nicht durch Proben, sondern durch reale Spieleraktionen dargestellt werden sollten. In diesem Fall läßt sich der Meister je nach Talentwert des Helden leichter, schwieriger oder gar nicht herunterhandeln.

Im Interesse einer zügigen Spielabwicklung kann aber auch eine Feilschprobe gewürfelt werden. Der Spieler kann sich selbst Zuschläge auf die Probe auferlegen – je höher der Zuschlag, desto höher der Prozentsatz, um den er den Verkäufer herunterhandeln kann: +1 = 5 %, +2 = 10 %, +3 = 15 % usw. Beim Scheitern einer Probe verlangt der Verkäufer wieder den alten Preis oder zieht ihn sogar noch an!

Gassenwissen

Das ausgeprägteste Talent der Streuner. Es ermöglicht eine rasche Orientierung in einer fremden Stadt. Erfolgreiche Proben veranlassen den Meister zu Antworten auf Fragen wie die folgenden: Wo treffe ich voraussichtlich auf Gardisten? Wo finde ich einen preiswerten Unterschlupf? Wo kann ich hier am leichtesten meinem Hobby (der Beutel-

schneiderei) 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?

Glücksspiel

Das Glücksspieltalent kann im Spiel ähnlich genutzt werden wie das *Falschspiel* (s. o.), aber eine mißlungene Probe bedeutet keine Gefahr für Leib und Leben. Eine gelungene Probe kann dementsprechend auch keine so großen Vorteile wie erfolgreiches Falschspiel bringen: Der Gewinn bei einer Glücksspiel-Probe fällt deutlich niedriger aus. Falls der Meister ein echtes Spiel veranstaltet, kann der Held nach gelungener Glücksspielprobe möglicherweise einen schlechten Wurf wiederholen oder eine einzelne Karte austauschen.

Heilkunde, Gift

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

Das Scheitern der Proben hat unterschiedliche Folgen:

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

Anschließende Proben (Heilung): Die Heilung bricht ab, der Vergiftete erleidet 3 SP zusätzlich. Zum Ablegen der ersten Probe wird eine Spielrunde benötigt, das Ablegen der zweiten Probe dauert mindestens 4 Spielrunden, jede der anschließenden Heilungsproben dauert 4 Spielstunden.

Heilkunde, Krankheiten

Alle Arten von Krankheiten – auch das gefährliche Wundfieber – können mit Hilfe dieses Talents behandelt werden. Der Heilkundige legt eine erste Talentprobe ab, die zur Diagnose und zum Bestimmen der benötigten Salben oder Arzneien dient. Anschließend kann durch eine zweite Probe die Heilung eingeleitet werden. Bei dieser zweiten Probe muß genau buchgeführt werden, denn der Kranke erhält genauso viele Lebenspunkte zurück, wie der Punktüberschuß aus der gesamten Heilprobe beträgt. Zur Verdeutlichung ein Beispiel: Die Händlerin Kala (KL: 14, CH: 11, Heilkunde-Krankheiten: 8) legt eine Probe ab. Sie würfelt: 1. KL-Probe: 12 (gelingen), 2. KL-Probe: 14 (gelingen), CH-Probe: 13 (mißlungen, Kala verbessert die Probe durch Einsatz von 2 Talentpunkten). Sie behält 6 Talentpunkte übrig, diese werden dem Kranken als Lebenspunkte gutgeschrieben.

Zum Ablegen der ersten Probe (Diagnose) wird eine Spielrunde benötigt; das Ablegen der zweiten Probe dauert 4 Spielstunden. Beim Scheitern der ersten Probe kommt es nicht zu einer Heilung, beim Scheitern einer der anschließenden Proben wird die Heilung gestoppt, und der Patient erleidet 3 zusätzliche Schadenspunkte.

Heilkunde, Seele

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

Die aventurische Seelenheilkunde ist eine schwer zu beherrschende und (für den Patienten) gefährliche Kunst.

Wenn die Wirkungen von Magie kuriert werden sollen, sind alle Heilproben mit einem Zuschlag in Höhe der doppelten Stufe des Magiers zu belegen, der den Zauber bewirkt hat, beim Behandeln von schlechten Eigenschaften gilt folgender Zuschlag: 18 minus Eigenschaftswert. Eine erfolgreiche Probe senkt den Eigenschaftswert um 1 Punkt.

Gescheiterte Proben auf dem Gebiet Seelenheilkunde haben eine verheerende Wirkung auf den Patienten: 1. Das Ziel der Heilung wird nicht erreicht. 2. Der MU- und der KL-Wert des Helden sinken (permanent!) um 1 Punkt, während sein Aber-

glaube-Wert um 1 Punkt steigt. 3. Wenn der Patient sich irgendwann noch einmal einer Seelenheilung unterzieht, ist die Heilkundeprobe mit einem Zuschlag von 5 Punkten zu versehen, der zu möglichen anderen Zuschlägen addiert wird.

Anmerkungen:

1. Durch Seelenheilkunde können keine *körperlichen* Schäden, die einem Opfer aus einem Zauber entstanden sind, kuriert werden.
2. Seelenheilkunde braucht Zeit und Ruhe. Eine Probe dauert 1 Spieltag, den Heiler und Patient in völliger Abgeschiedenheit verbringen müssen.
3. Ein Seelenheilkundiger kann sein Talent nicht auf sich selbst anwenden. Bei den 3 körperbezogenen Heilkunde-Talenten ist dies durchaus möglich.
4. Seelenheilkunde ist ein gewinnträchtiges Geschäft. Ein professioneller Seelenheiler berechnet pro Probe zwischen 100 und 1000 Dukaten. Der Preis hängt von der sozialen Stellung, nicht aber von der Qualität des Heilers ab und ist im Voraus zu entrichten.

Heilkunde, Wunden

Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf entstehen, sind durch dieses Talent zu kurieren. Der Heilkundige legt eine erste Probe ab, die der allgemeinen Versorgung der Wunde dient und das Ausbrechen von Wundfieber verhindert, und anschließend eine Heilprobe. Wieder erhält der Kranke so viele LP zurück, wie der Punktüberschuß aus der Heilprobe beträgt (siehe *Heilkunde Krankheiten*). Diese LP gelten zusätzlich zu den LP, die der Verletzte aus der normalen Heilung gewinnt (siehe Anhang S. 79: *Wunden und Heilung*).

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

Die erste Probe dauert 4 Spielrunden.

Die zweite Probe dauert 1 Tag.

Allgemeiner Hinweis: In der Beschreibung der 4 Heilkunde-Arten ist häufig von der *Dauer* einer Probe die Rede. *Dauer* bedeutet in diesem Zusammenhang nicht unbedingt, daß der Held tatsächlich

z. B. 4 Stunden lang nichts anderes tun darf als zu heilen. Am Patienten aber dürfen in dieser Frist keine anderen Heilversuche – auch nicht von anderen Personen – unternommen werden.

Holzbearbeitung

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

Kochen

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

Anmerkung: Wer einmal die süßen Rollmöpfe oder die leuchtend bunt gefärbten Mehlwürste der Thorwaler gekostet hat, versteht, warum dieser Heldentyp als einziger mit einem negativen Talentwert ausgestattet ist.

Lesen/Schreiben

In diesem Talent werden normalerweise keine Proben abgelegt. Talentwert 0 (oder darunter) bedeu-



tet, daß der Held nicht lesen und schreiben kann. Bei TaW 1 und 2 ist er in der Lage, kurze Sätze abzulesen und niederzuschreiben. Bei 3 beginnt dann schon die fast normale Beherrschung dieser Fähigkeit.

Dennoch ist auch dieses Talent bis zur Vollendung (TaW 18) steigerbar; bleibt nur die Frage, wie oft ein Blitzleser (1000 Buchstaben in 10 Sekunden) oder ein Kalligraph in einem Rollenspiel seine erstaunliche Begabung voll ausschöpfen kann.

Die Beherrschung der Alchimie ist mit einem TaW in Lesen und Schreiben unter 4 nicht möglich.

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.

Zur Beachtung: Eine Lüge kann nur dann erfolgreich sein, wenn das Opfer im Augenblick keine Möglichkeit hat, den Wahrheitsgehalt einer Aussage zu überprüfen.

Eine gelungene Probe auf Lügen kann das Opfer dazu bringen, auf die Überprüfung einer unwahren Aussage zu verzichten.

Malen und Zeichnen

Natürlich kann alles, was es am Spieltisch zu zeichnen gibt, von den Spielern real zu Papier gebracht werden. Im Interesse einer Trennung zwischen Held und Spieler kann der Meister aber auch darauf bestehen, daß z. B. ein Moha ohne gelungene Talentprobe nicht in der Lage ist, den Grundriß eines von ihm erforschten Tempels so aufzuzeichnen, daß er von seinen Freunden verstanden und genutzt werden kann.

Ein kampfes müder, aber an einem Luxusleben interessierter Held sollte darüber nachdenken, ob er nicht diesen Talentwert auf 18 steigert und als Hofmaler nach Gareth zieht. Beim Zusammentreffen mit primitiven Stämmen (Orks, Echtenmenschen) hat übrigens schon der eine oder andere talentierte Aventurier durch die schmeichelhafte Porträtierung (Talentprobe+5) des Häuptlings sein Leben beträchtlich verlängert und sich außerdem einen (ungerechtfertigten) Ruf als mächtiger Magier erworben.

Mechanik

Die Kenntnis der Mechanik kann in vielen Situationen nützlich sein: Um ein Schloß zu knacken, bedarf es normalerweise einer Geschicklichkeitsprobe. Wenn aber der Held die Mechanik des Schlosses durchschaut (ihm eine Mechanik-Probe gelingt), wird die GE-Probe um mindestens 5 Punkte erleichtert – bei gescheiterter Mechanik-Probe wird die GE-Probe um 5 Punkte erschwert. Ähnliches gilt für das Entschärfen von mechanischen Fallen.

Wenn der Held selbst improvisierte mechanische Gegenstände herstellen will (z. B. Fallen, Schlösser, 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.

Jeder Mechaniker muß über ein gut ausgeprägtes *Rechen*-Talent verfügen.

Menschenkenntnis

Eine Talentprobe hilft dem Helden, die wahren Absichten einer Meisterperson zu durchschauen. Die Zuverlässigkeit eines Reiseführers kann so überprüft werden oder die Ehrlichkeit eines Roßhändlers. Menschenkenntnis-Proben werden nicht vom Spieler selbst, sondern vom Meister *verdeckt* ausgeführt. Je nach Gelingen teilt der Meister dem Spieler mit, welche Gefühle die Person bei dem Helden auslöst.

Um zu verhindern, daß der Held mit Hilfe einer einfachen Menschenkenntnis-Probe den zentralen Bösewicht eines Abenteuers schon bei der ersten Begegnung entlarvt, kann der Meister die Talentprobe mit einem geheimen Zuschlag belegen. Dieser Zuschlag sollte normalerweise der Stufe der Meisterperson entsprechen.

Musizieren

Zwar kann auch das Musizieren real von den Spielern ausgeführt werden, aber die Praxis hat gezeigt, daß der Verzicht auf solche Versuche enorm zum Frieden am Spieltisch beitragen kann.

Eine gelungene Musizierprobe kann an einem Fürstenhof ein paar Dukaten in den Heldenbeutel treiben, aber auch schon einmal einen aufgebrachtten Troll besänftigen.



Prophezeien

Dieses Talent umfaßt alle Versuche, die Zukunft, den Weg des Schicksals oder den Willen der Götter zu erkunden. Ein Held, der eine Prophezeiung versucht, sollte der Spielrunde mitteilen, welche Methode er bevorzugt (Handlesen, Orakel aus Mäuseknöchlein, Teesatz lesen, Vogelflug deuten o. ä.). Nicht der Spieler, sondern der Meister würfelt (*verdeckt!*) die Probe. Anschließend gewährt er dem Helden einen (richtigen oder falschen) Blick in die Zukunft. Dabei sollte der Meister seine Aussagen möglichst unklar und vieldeutig gestalten. Schließlich kennt er die Zukunft des Spiels selbst nicht genau, und er sollte sich später nicht gezwungen sehen, die Vorhersage *um jeden Preis* wahrzumachen.

Rechnen

Ähnlich wie bei *Lesen und Schreiben* wird es auch bei diesem Talent selten zu einer Probe kommen. Ein Held mit einem TaW unter 0 kann nicht rechnen – er unterscheidet aber zwischen viel und wenig bzw. mehr oder weniger. Helden mit TaW 0–2 rechnen

mühselig und unter Zuhilfenahme von Fingern und Zehen. Bei TaW 3 beginnt die Beherrschung der Grundrechenarten. TaW 4 ist die Mindestvoraussetzung für das Ablegen von Proben auf den Gebieten *Mechanik* und *Alchimie*. Wer mag, kann auch den TaW Rechnen auf 18 (vielumjubeltes Rechengenie) steigern.

Rüstungsbau

Wenn ein Held eine lädierte Rüstung selbst reparieren will, muß er pro RS-Punkt, den er erreichen will, eine Talentprobe ablegen. Das heißt, um ein Kettenhemd (RS4) zu reparieren, sind 4 Talentproben erforderlich. Diese Regelung gilt für das *Reparieren* von Rüstungen. Beim Neuanfertigen von Rüstungen müssen pro RS-Punkt 3 Proben gelingen. Jede Rüstungsbau-Probe dauert eine Woche.

Wenn eine dieser Rüstungsbau-Proben scheitert, kann der Held entweder von vorn beginnen oder die mangelhafte Rüstung tragen. Es besteht jedoch in jedem Gefecht die Gefahr (AT-Wurf des Gegners 1–3), daß die gesamte Rüstung vom Körper rutscht.

Schätzen

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

Sich verkleiden

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 Thorwaller hat eben gewisse Schwierigkeiten, als zierliches Moha-Mädchen aufzutreten, und auch einem Zwerg sind durch seine Körpergröße enge Grenzen gesetzt.

Eine gelungene Verkleidungsprobe bewirkt, daß einem Helden seine Verkleidung von seiner Umgebung »abgenommen« wird.



Sprachen kennen

Wir gehen davon aus, daß jeder Held die Sprache des Mittelreiches einigermaßen beherrscht – und natürlich seine eigene, falls er einer speziellen Sprachgemeinschaft (z. B. Mohas oder Nivesen) angehört.

Für Talentpunkte über dem TaW 0 kommt für den Helden die Möglichkeit, eine weitere Sprache verstehen zu können, hinzu. Der Held wählt die Sprache selbst. Der folgenden Liste können Sie entnehmen, wie viele Talentpunkte man aufwenden muß, um eine der aufgezählten Sprachen zu beherrschen:

Drachisch: Ohne Magie-Einsatz nicht erlernbar

Elfish: 5

Goblinisch: 1

Koboldisch: Ohne Magie-Einsatz nicht erlernbar

Mohisch: 2

Nivesisch: 3

Norbardisch: 6

Novadisch: 4

Orkisch, Ogrisch: 1 (die beiden Sprachen sind eng verwandt)

Trollisch: 3

Zwergisch: 3

Ein Held mit TaW 15 beherrscht alle aventurischen Sprachen (mit Ausnahme von Koboldisch und Drachisch), obwohl die Summe der »Sprachschwierigkeitspunkte« höher als 15 liegt.

Tanzen

Gelungene Tanzproben können nicht nur an manchem Fürstenhof, sondern auch bei einem Elfen- oder Hexenfest einem Helden große Vorteile bringen, während eine gescheiterte Probe auch den imposantesten Helden der Lächerlichkeit preisgibt und ihn gesellschaftliches Ansehen kosten kann.

Taschendiebstahl

Bei der Festlegung der Zuschläge auf eine Probe sind diverse Faktoren zu berücksichtigen: Wird das Opfer mit einem Diebstahl rechnen? Wie sperrig ist die Beute? Hat der Dieb einen Komplizen, der das Opfer anrempelt oder auf andere Weise ablenkt? Und so weiter.

Der Spieler kann die Probe beeinflussen, indem er seine Vorgehensweise beschreibt und dem Meister plausibel macht, daß sein spezieller Diebestrick besonders erfolgversprechend ist.

Waffenschmieden

Mit Hilfe dieses Talents kann der Held ein neues Heft oder Blatt für seine zerbrochene Waffe schmieden. Es gilt folgende Regel: Zunächst werden die Durchschnittstrefferpunkte für die Waffe errechnet, für den sechsseitigen Würfel setzen wir hierbei den Wert 4 ein. Ein Schwert (TP: W+4) erbringt demnach durchschnittlich 8 TP. Für jeden TP über 4 muß dem Helden eine Talentprobe gelingen, d. h., um ein Schwert zu schmieden, benötigt er 4 Proben, für einen Zweihänder braucht er 6. Wenn eine dieser Proben mißlingt, zerbricht die Klinge, und der Held muß die Arbeit von vorn beginnen. Jede Probe dauert 2 Spieltage.

Falls zu einer Waffe Holzteile gehören, sollten bis zu 3 *Waffenschmiede*-Proben durch *Holzbearbeitungsproben* ersetzt werden. Beispiel: Barbarenstreitaxt (2W+2). Durchschnittliche TP-Zahl: 10. Insgesamt 6 Proben sind erforderlich, um die Streitaxt komplett neu zu erstellen, 4 davon sollten Waffenschmiede-, 2 Holzbearbeitungsproben sein.

Die Regeln über das Waffenschmieden setzen natürlich das Vorhandensein einer Schmiede, Werkzeuge, eiserne Rohlinge und ähnliche Dinge voraus.

Da bei holzgestielten Waffen zumeist der Stiel zerbricht, kann bei der Reparatur von solchen Waffen unter Umständen ganz auf eine Schmiedeprobe verzichtet werden.

Das Herstellen von vollendeten Waffen (Trefferpunkte höher als in den Waffenlisten angegeben) ist leider nur bei einem vollendeten Schmiedetalent (TaW 18) möglich.

Zechen

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

Ein Held kann jederzeit zu einem Gelage eingeladen werden, das ihn an die Grenze seiner Belastbarkeit bringt. Normalerweise entstehen durch starkes Zechen zwar Zugewinne an Mut, aber drastische Abzüge auf KL, GE und KK. Durch gelungene Proben auf Zechen kann ein Held solche üblen Folgen abwehren.

Zwergennase

Dieses Talent tritt an die Stelle des *Zwergeninstinkts*. Es bezeichnet einen speziellen »Riecher«, der bei Zwergen besonders ausgeprägt ist, aber auch bei anderen Helden vorkommt. Jeder Held, der eine Zwergennase zu haben glaubt, kann sie in einem Abenteuer einsetzen.

Der Spielleiter versieht alle verborgenen Schätze und Truhen, die in seinem Abenteuer vorkommen, insgeheim mit einer positiven oder einer negativen Zahl. Wenn der Held nun seine Zwergennasen-Probe würfelt, addiert (oder subtrahiert) der Meister die geheime Zahl. Führt das zu einer gelungenen Probe, so teilt er dem Helden mit, daß er einen verborgenen Gegenstand spürt. Mißlingt die Probe, so kann das für den Spieler zweierlei bedeuten:

1. Es ist kein verborgener Gegenstand vorhanden.
2. Der Gegenstand ist so gut verborgen, daß man ihn nicht spüren kann.

Lernzeiten und Kostenaufwand

Freie Talente

Die meisten Talente entfalten sich mit zunehmender Lebenserfahrung des Helden ganz von allein, der Held macht seine Erfahrungen durch Ausprobieren. (Diese Lernmethode wurde von den Kusliker Philosophen V. Trial und I. Error entwickelt – sie kostet nichts außer Schweiß, Tränen und hier und da ein paar Blutstropfen.)

Mit anderen Worten: Der Held steigert seine Talente einfach dadurch, daß er ab sofort ein Abenteuerleben führt.

Er kann die Talentwerte bei Erreichen einer neuen

Stufe heraufsetzen, ohne dafür Studienzeiten und Gebühren aufwenden zu müssen. Diese Regelung gilt auch dann, wenn der Held zwischen zwei Stufen in dem Talent keine Probe ablegen mußte, er das Talent also offiziell gar nicht trainiert hat. Wir gehen davon aus, daß der Held z. B. schon irgendwo, irgendwie das Klettern geübt haben wird, selbst wenn er während der Abenteurerzeit nicht beim Klettern beobachtet worden ist. Alle solchen Talente, deren Steigerung in jeder Hinsicht gratis gewährt wird, nennen wir *freie Talente*.

Zeitaufwendige Talente

Eine zweite Gruppe stellen die *zeitaufwendigen Talente* dar. Damit sind solche Fertigkeiten gemeint, deren Verfeinerung mit einem hohen Zeitaufwand verbunden ist und für die in der Hektik eines Aben-

teuers keine Zeit zur Verfügung steht. Das Abrichten von Tieren z. B. erlernt man nur dadurch, daß man in langer, mühseliger Arbeit Tiere dressiert oder einem Meister in dieser Kunst assistiert.

Zeit- und kostenaufwendige Talente

In der dritten Gruppe sind solche Talente zusammengefaßt, in denen man sich nur unter der Anleitung eines bezahlten Lehrmeisters verbessern kann. Zeitaufwand und »Studiengebühren« für diese Talente können der Tabelle auf Seite 56 entnommen werden.

Aus den Studienzeiten für die Talente der zweiten und dritten Gruppe ist leicht zu ersehen, daß ein Held zwischen zwei Abenteuern längere Pausen einlegen muß, wenn er seine Talente verbessern will. Je nach Talent können diese Pausen mehr als drei Monate lang sein. Wenn Ihren Spielern diese Unterbrechung zu lang erscheint, bleibt nur eine Alternative: Die Spieler erschaffen sich einen zweiten Helden. So haben sie die Möglichkeit, den einen »zum Studieren zu schicken« und mit dem anderen derweil ins Abenteuer zu ziehen.

Wenn man nach niveauvollem Rollenspiel strebt, ist es ohnehin ratsam, hin und wieder den Helden zu wechseln, damit sich der Spieler nicht zu sehr auf eine Rolle festlegt und so ein wenig Abstand zu seiner Spielfigur gewinnt.

Zur Beachtung: Die Regelung für den Kosten- und Zeitaufwand beim Steigern der Talentwerte gilt nur bis zum Talentwert 12, der Meisterschaft.

Wer ein Talent bis zur Vollendung (TaW 18) steigern will, benötigt in jedem Fall einen genialen Lehrmeister, der das Talent selbst bis zur Vollendung beherrscht.

Kosten- und Zeitaufwand für die Schulung bei einem solchen Mentor werden vom Spielleiter festgelegt, sie sollten nicht unter 60 Tagen und 40 Dukaten pro Punkt liegen.

Tabelle Aufwand für die Talent-Steigerung

Freie Talente	Zeitaufwendige Talente		Zeit- und kostenaufwendige Talente		
		Dauer pro Punkt		Dauer pro Punkt	Kosten pro Punkt
<i>Kampftechniken</i> Ringen Hieb Waffen, stumpf	Schußwaffen Wurfwaffen	30 Tage 30 Tage	Boxen Hruruzat Äxte, Beile Hieb Waffen, scharf Schwerter Stichwaffen	30 Tage 60 Tage 60 Tage 30 Tage 30 Tage 60 Tage	5 D 20 D 15 D 10 D 10 D 15 D
<i>Natur</i> Fischen/Angeln Fesseln/Entfesseln Gefahreninstinkt Orientierung Wettervorhersage Wildnisleben	Pflanzenkunde Tierkunde	30 Tage 30 Tage	Fährtsensuchen Fallenstellen	10 Tage 30 Tage	1 D 5 D
<i>Körperbeherrschung</i> Klettern Reiten Schleichen Schwimmen Sich verstecken Sinnenschärfe Springen	Fliegen	60 Tage	Akrobatik Rudern/Segeln	60 Tage 60 Tage	10 D 10 D
<i>Gesellschaft, Wissen, Handwerk</i> Bekehren Bestechen Betören Feilschen Gassenwissen Glücksspiel Kochen Lügen Menschenkenntnis Prophezeien Schätzen Sich verkleiden Zeichen Zwergennase	Abrichten Bergbau Bogenbau Fahrzeug lenken Falschspiel Holzbearbeitung Rüstungsbau Sprachen kennen Taschendiebstahl Waffenschmieden	60 Tage 120 Tage 120 Tage 15 Tage 30 Tage 120 Tage 120 Tage 60 Tage 30 Tage 120 Tage	Alchimie Heilkunde, Gift Heilkunde, Krankheiten Heilkunde, Seele Heilkunde, Wunden Lesen/Schreiben Malen/Zeichnen Musizieren Mechanik Rechnen Tanzen	60 Tage 60 Tage 30 Tage 60 Tage 30 Tage 60 Tage 60 Tage 60 Tage 60 Tage 60 Tage 30 Tage	30 D 20 D 20 D 30 D 20 D 20 D 20 D 15 D 30 D 20 D 15 D

Anmerkungen:

Talente wie *Bergbau* oder *Holzbearbeitung* kann man nur erlernen, indem man sich freiwillig zur Arbeit in einem solchen Handwerk verdingt. Ein solches »Praktikum« dauert mindestens ½ Jahr. Die Arbeit wird nicht bezahlt, es ist aber auch nicht üblich, daß der Praktikant seinerseits ein Lehrgeld zahlen muß.

Wissenschaftler wie z. B. ein Mechanicus oder ein Alchimist sind an Praktikanten nicht interessiert. Bei ihnen kann man sich entweder für viele Jahre fest als Helfer verdingen oder man muß sie für ihre Lektionen teuer bezahlen. Hin und wieder mag es einem Helden gelingen, einen wissenschaftlichen Lehrmeister zu finden, der ihn (aus Dankbarkeit für einen erwiesenen Dienst) gratis unterrichtet. In solchen Fällen muß aber auf jeden Fall die Lerndauer für das Talent berücksichtigt werden.

Man kann bis zu je 5 Talente aus den Bereichen »zeitaufwendig« und »zeit- und kostenaufwendig« gleichzeitig erlernen. Eine Verkürzung der Lerndauer für irgendein Talent ist nur auf magischem Wege möglich.

Auf in den Kampf!

Vorbemerkungen zum erweiterten DSA-Kampfsystem

(Eilige Leser können den folgenden Abschnitt überspringen.)

Wenn man ein Kampfsregelsystem aufstellt, geht man gewöhnlich von einem echten Schwertkampf aus und versucht, die typischen Abläufe eines solchen Gefechts in Würfelwürfe umzusetzen. Das klingt recht einfach, kann aber so manchem Designer schlimmes Kopfzerbrechen bereiten, denn hier häufen sich Probleme, die sich nur mühsam in den Griff bekommen lassen.

Das fängt schon mit dem Ausdruck »echter Schwertkampf« an. Wollen wir tatsächlich ein authentisches Schwertgefecht nachvollziehen? Bei näherem Hinsehen bin ich mir da keineswegs sicher: In einem echten Gefecht kämpfen echte Menschen um ihr echtes (und unersetzliches) Leben und verhalten sich dementsprechend: Sie agieren so vorsichtig wie möglich und versuchen, das Risiko einer schweren Verletzung so niedrig wie möglich zu halten. Einen solchen Kampf aber möchte ich weder miterleben noch in Spielregeln übertragen.

Wir alle beziehen unsere Vorstellungen von einem »echten« Schwertkampf nämlich gar nicht aus dem echten Leben, sondern aus Romanen, Comics und Ritterfilmen. Und solche Kämpfe – atemberaubend schnelle, tollkühne, elegante Klingentänze – sollen auch beim DSA-Kampfsystem Pate stehen. Schließlich ist **Das Schwarze Auge** ein *Fantasy-Spiel* und kein Seminar in mittelalterlicher Wehrkunde.

Soviel zum Problem der Echtheit. Dennoch ist es natürlich unser Ziel, die Kampfabläufe plausibel,

variantenreich, spannend und stimmungsvoll zu gestalten; dabei ist eine Vielzahl von Variablen zu berücksichtigen: Unterschiedliche Waffen verursachen unterschiedliche Wirkungen, die außerdem noch von der Kampferfahrung und der schieren Kraft der Beteiligten abhängen; Rüstungen sollen Schutz bieten, stellen aber auch eine Behinderung dar, die berücksichtigt sein will; der Kampferfolg eines Reiters wird nicht nur von seiner eigenen Erfahrung, sondern auch der des Pferdes bestimmt und so weiter ... Wenn eine solche Vielzahl von Faktoren zu berücksichtigen ist, drängt sich eine einfache Lösung auf: All die Variablen werden in mehreren Haupt- und Untertabellen untergebracht, nach jeder Kampffaktion kann der Ausgang aus den Tabellen herausgesucht werden.

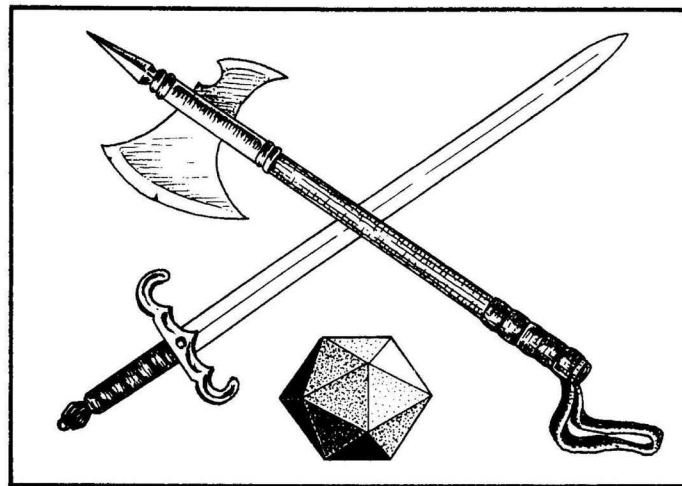
Doch wenn nach jedem (Würfel-)Hieb die Spielerfinger erst umständlich über Tabellen-Reihen und -Spalten kriechen, um am Ende festzustellen, daß der Schlag knapp daneben ging, leidet das Spieltempo ganz erheblich.

Daher haben wir uns für ein anderes Regelkonzept entschieden, ein System, das zwar zunächst etwas höhere Anforderungen an den Spieler stellt, ihn am Ende aber durch Flexibilitäts- und Tempogewinn entschädigt: Beim Schwarzen Auge werden *vor* jedem Kampf (während die Spielzeit stillsteht) die für das anstehende Gefecht geltenden Werte ermittelt. Während des Kampfes ist es dann nicht mehr nötig, Ergebnisse aus einer (oder gar mehreren) Tabellen herauszulesen. Das bedeutet, man kann fast im gleichen Tempo würfeln, in dem in einem »echten« Kampf die Klängen aufeinanderklirren.

Die Standard-KampfregeIn

Die grundlegenden KampfregeIn – und eine Erläuterung der wichtigsten Begriffe – finden Sie im »Weg ins Abenteuer« auf Seite 12. Wir wollen diese Basis-Regeln hier nicht noch einmal wiederholen, sondern gehen davon aus, daß Sie mit ihnen vertraut sind und bereits wissen, was z. B. Attacke, Parade oder Rüstungsschutz bedeuten. Im folgenden geht es ausschließlich um eine Detail-

lierung und Verfeinerung der Standard-Regeln. Einige der hier vorgestellten Regeln können nur im Zusammenhang verwendet werden, andere auch als separate Ergänzung zu den Standard-Regeln genutzt werden. Wenn Sie die verfeinerten KampfregeIn geprüft haben, werden Sie selbst entscheiden können, welche Teile davon Sie Ihrer Spielrunde zumuten wollen.



Die erweiterten Kampfregeln

Festlegung der AT- und PA-Werte

Wenn Sie die Kampftechnik-Talente in Ihr Spiel einbeziehen, dann verfügt jeder Held über mehrere Attacke- und Parade-Werte, je nach dem von ihm verwendeten Waffentyp. (Siehe »Kampftechnik«-Talente, S. 58) Stellen Sie also vor dem Kampf fest, welche Waffe der Held benutzen wird, merken Sie sich die dazu gehörenden AT- und PA-Werte. Als nächstes ermitteln Sie mit Hilfe der *Waffenvergleichstabelle unten*, ob sich die Werte des Helden (und seines Gegners) noch einmal verändern. Wenn ein Held mit einem Dolch in der Faust gegen einen mit einem Säbel bewaffneten Ork antritt, so hat er

schlechtere AT- und PA-Werte, als wenn er gleichfalls einen Säbel benutzt.

Die AT- und PA-Werte der in den Abenteuern auftretenden Meisterpersonen sind so angelegt, als ob diese gegen einen mit einem Schwert bewaffneten Helden antreten, normalerweise brauchen die Werte der Helden-Gegner vor Kampfbeginn nicht noch einmal angepaßt zu werden.

Wird während eines Kampfes die Waffe gewechselt (ein Held verliert sein Schwert und muß sich mit dem Messer zur Wehr setzen), gelten natürlich die neuen, veränderten AT- und PA-Werte.

Tabelle Waffenvergleich

gegen	Waffenlos	Messer	Dolch	Stichwaffen		Speer	Dreizack	Knüppel	Kampfstab	Hieb Waffen, stumpf		Ochsenherde	Peitsche
				Schwerer Dolch	Rapier					Streitkolben	Morgenstern		
waffenlos	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-1	0/-1	0/0	0/0	0/0	-1/-2	-2/-1	0/-3
Messer	-2/-3	0/-2	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	-1/0	-1/-2	-2/-2	-1/-3
Dolch	-3/-3	-1/-2	0/-1	0/0	0/0	0/-1	-1/-1	0/-1	0/0	0/0	-1/-2	-2/-2	-1/-3
Schwerer Dolch	-3/-4	-2/-2	-1/-1	0/0	0/0	-1/-2	-1/-1	-1/-1	0/-1	0/-1	-1/-2	-2/-3	-1/-3
Rapier	-5/-5	-3/-4	-2/-2	0/-2	0/0	-2/-3	-1/-3	-2/-3	-1/-3	-2/-3	-2/-3	-3/-3	-1/-6
Speer	-3/-3	-2/-3	-2/-3	-1/-1	0/0	0/0	0/0	-1/-2	0/0	-1/-2	-1/-3	-1/-3	-1/-2
Dreizack	-4/-3	-3/-2	-2/-1	-1/-1	0/0	0/0	0/0	-1/-1	0/0	-1/-1	-1/-2	-1/-3	-1/-2
Knüppel	-1/-3	-1/-2	-1/-1	0/0	0/0	0/0	-1/0	0/0	0/0	0/0	-1/0	-1/-2	-1/-1
Kampfstab	-2/-3	-2/-2	-1/-1	0/0	0/0	0/0	-1/0	-1/0	0/0	-1/0	-1/-2	-2/-2	-1/-3
Streitkolben	-3/-5	-2/-5	-2/-4	-1/-2	0/-1	-1/-4	0/-2	0/-1	0/0	0/0	-1/0	-2/-1	-1/-4
Morgenstern	-2/-5	-2/-5	-1/-4	0/-2	0/-1	-1/-4	0/-3	0/-3	0/-2	0/0	0/0	0/-3	-1/-6
Ochsenherde	-2/-6	-2/-6	-1/-5	0/-3	0/-2	-1/-5	-1/-4	0/-4	0/-4	0/-1	0/-1	0/-1	-1/-6
Peitsche	-1/-6	-1/-5	-1/-4	0/-3	0/-1	0/0	0/0	0/-2	0/-3	-1/-2	-2/-2	-2/-3	-1/-6
Säbel	-4/-5	-3/-4	-1/-3	-1/-1	0/0	-2/-3	-1/-3	-1/-3	-1/-2	-1/-2	-2/-2	-3/-3	-1/-4
Sichel	-1/-3	-1/-2	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-1	-1/-2	-1/-2
Sense	-1/-3	-1/-3	-1/-1	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-1	0/0
Khunchomer	-4/-5	-3/-3	-1/-2	0/-1	0/0	-2/-3	-1/-3	-1/-2	-1/-2	-1/-2	-1/-2	-2/-3	-1/-4
Doppelkhunchomer	-2/-5	-2/-5	-2/-3	0/-2	0/-1	0/-3	0/-2	-1/-1	0/-1	0/-1	0/0	0/-2	-1/-3
Beil	-2/-4	-1/-3	0/-2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-1	0/-1	0/0	0/-1	-1/-2	-1/-3
Streitaxt	-2/-5	-2/-5	-1/-3	0/-3	0/-1	0/-3	0/-2	0/-3	0/-3	0/-1	0/0	0/-1	-1/-3
Hellebarde	-1/-3	-1/-3	-1/-3	0/-2	0/-1	0/0	0/0	0/-2	0/-1	0/-1	0/-2	0/-2	0/-4
Zweililien	-3/-5	-2/-3	-1/-2	0/-2	0/0	0/0	0/0	0/-2	0/0	0/-2	0/-2	-1/-3	-1/-4
Kurzschwert	-4/-4	-2/-3	-1/-2	0/-1	0/0	0/-2	0/-2	-1/-2	0/-2	-1/-1	-2/-2	-2/-3	-1/-4
Schwert	-4/-5	-4/-4	-2/-3	-1/-2	-1/0	-2/-2	-2/-2	-2/-3	-1/-2	-2/-2	-2/-3	-3/-4	-2/-5
Bastardschwert	-3/-5	-3/-4	-2/-3	0/-2	0/0	-1/-1	-1/0	-1/-2	0/-2	-1/-1	0/-2	-1/-2	-1/-4
Zweihänder	-2/-4	-2/-5	-1/-3	0/-3	0/-2	0/-2	0/-2	0/-3	0/-3	0/-1	0/-2	0/-3	-1/-4
Tuzakmesser	-4/-5	-3/-5	-2/-3	-1/-1	0/0	0/-2	0/-2	0/-3	0/-1	0/-2	-1/-2	-2/-3	-2/-5

Tabelle Waffenvergleich (Fortsetzung)

gegen	Säbel	Sichel	Hieb Waffen, scharf			Beil	Streit- axt	Helle- barde	Zwei- lilien	Kurz- schwert	Schwerter		Zwei- händer	Tuzak- messer
			Sense	Khun- chomer	Doppel- kunch.						Schwert	Bastard- schwert		
waffenlos	0/0	0/-1	0/-1	0/0	-1/-2	0/-1	0/-2	-3/-4	0/0	0/0	0/0	-1/-1	-1/-1	-1/-1
Messer	0/0	0/-2	0/-2	0/0	-1/-2	0/-2	0/-2	-3/-4	0/0	0/0	0/0	-1/-1	-1/-2	-1/-1
Dolch	0/0	-1/-2	-1/-2	0/0	-2/-2	-1/-2	-2/-2	-3/-5	0/0	0/0	0/0	-1/-1	-1/-2	-1/-2
Schwerer Dolch	0/0	-2/-2	-1/-2	0/0	-2/-2	-1/-2	-2/-2	-3/-5	0/-1	0/0	0/0	-1/-2	-2/-2	-2/-2
Rapier	0/0	-2/-4	-2/-3	0/-1	-2/-3	-2/-3	-2/-4	-3/-6	-1/-2	-1/0	0/0	-2/-2	-3/-3	-2/-3
Speer	0/0	-1/-2	0/-2	0/-1	-1/-2	-2/-2	-1/-3	-2/-4	0/0	-1/0	0/0	0/-1	-1/-2	0/-2
Dreizack	0/0	-1/-2	0/-3	0/-1	-1/-1	-1/-2	-1/-1	-2/-2	-1/0	-1/0	0/0	0/0	0/-2	0/-1
Knüppel	0/0	-1/-1	0/-2	0/0	-1/-1	0/-1	-1/-1	-2/-3	0/0	0/0	0/0	0/-1	-1/-2	0/-2
Kampfstab	0/0	-1/-2	0/-1	0/0	-1/-2	-1/-1	-1/-2	-2/-3	0/0	-1/0	0/0	0/0	-1/-2	0/-1
Streitkolben	0/0	-1/-3	0/-3	0/0	0/-2	0/-2	-1/-2	-3/-4	-1/-2	0/0	0/0	0/0	-1/-1	-1/-1
Morgenstern	0/-1	-1/-4	0/-4	0/0	0/-1	-1/-2	0/-1	-2/-3	-1/-3	-1/0	0/-1	0/0	0/-1	0/-2
Ochsenherde	0/-1	-1/-4	0/-4	0/-1	0/0	-1/-3	0/0	-1/-2	-1/-4	-1/-1	0/-1	0/-1	0/0	0/-2
Peitsche	0/-2	0/-4	0/-4	0/-2	0/-1	0/-3	0/-3	0/-3	0/-2	0/-2	0/-2	0/-3	0/-3	0/-3
Säbel	0/0	-3/-4	-2/-4	0/0	-2/-3	-2/-3	-1/-3	-3/-5	-1/-2	0/-1	0/0	0/-2	-3/-3	-2/-2
Sichel	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-2	0/-2	0/-3	-2/-3	0/0	0/0	0/0	0/-1	0/-2	0/-2
Sense	0/0	-2/0	0/0	0/0	0/0	0/-2	0/-1	0/-1	0/0	-1/0	0/0	0/0	0/0	0/0
Khunchomer	0/0	-3/-4	-2/-4	0/0	-1/-2	-1/-3	-1/-2	-3/-5	-1/-2	0/0	0/0	0/-1	-2/-2	-2/-2
Doppelkhunchomer	0/0	-1/-4	-1/-3	0/0	0/0	-1/-3	-1/-1	-2/-3	0/-1	-1/-1	0/0	0/0	0/0	0/0
Beil	0/0	-1/-2	0/-2	0/0	-1/-1	0/0	0/-2	-2/-4	-1/-1	0/0	0/0	0/0	-1/-2	-1/-2
Streitaxt	0/-1	-1/-3	-1/-3	0/0	0/-1	-1/0	0/0	-2/-3	0/-2	0/-1	0/0	0/0	0/-1	0/-1
Hellebarde	0/0	0/-2	0/-2	0/0	0/0	0/-2	0/-1	0/0	0/-2	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0
Zweililien	0/0	-1/-2	0/-3	0/0	0/-2	-1/-2	0/-2	-2/-4	0/0	0/0	0/0	0/-1	-1/-3	-1/-2
Kurzschild	0/0	-1/-3	-1/-3	0/0	-1/-2	-2/-2	-1/-2	-2/-4	0/-1	0/0	0/0	-1/-1	-2/-3	-2/-2
Schild	0/0	-2/-4	-2/-4	0/0	-2/-3	-2/-4	-2/-3	-2/-5	-2/-2	-1/0	0/0	-2/-2	-3/-4	-2/-3
Bastardschild	0/0	-3/-3	-1/-3	0/0	0/-1	-1/-3	-1/-1	-2/-4	-2/-1	-1/-1	0/0	0/0	0/-2	-1/-1
Zweihänder	0/0	-1/-3	0/-3	0/0	0/0	-2/-3	0/-1	-1/-3	0/-2	-1/-1	0/0	0/0	0/0	0/0
Tuzakmesser	0/0	-1/-3	0/-2	0/0	0/-1	-2/-3	0/-1	-2/-4	0/-2	-1/0	0/0	0/0	0/-1	0/0

Der Gebrauch der Tabelle:

Vor Kampfbeginn suchen die beteiligten Kämpfer in der *waagerechten* Reihe den Waffentyp, den sie verwenden wollen, anschließend suchen sie in der linken, senkrechten Spalte den Waffentyp des Gegners. Am Schnittpunkt von Reihe und Spalte finden sie die Abzüge auf AT und PA, die sie in dem bevorstehenden Kampf hinnehmen müssen (Zahl links vom Schrägstrich: Abzug auf AT/rechts vom Schrägstrich: Abzug auf PA).

Beispiel: Alf (AT: 12, PA: 11) benutzt ein Kurzschild im Kampf gegen Bert (AT: 13, PA: 12), der mit einem Morgenstern bewaffnet ist. Bei Kurzschild gegen Morgenstern ergibt die Tabelle AT: -1/PA: 0 für das Kurzschild, bei Morgenstern gegen Kurzschild ergibt sich AT: -2/PA: -2 für den Morgenstern. Diese Zahlen werden nun von den AT- und PA-Werten der beiden Kämpfer abgezogen. Für den anstehenden Kampf gelten dann folgende Werte: Alf: AT: 11/PA: 11, Bert: AT: 11/PA: 10.

Richtwerte für Waffen, die nicht in der Tabelle enthalten sind:

Basiliskenzunge	wie Dolch	Handaxt	wie Morgenstern	Netz	wie Peitsche
Brabakbengel	wie Streitkolben	Havenrohrdolch	wie Messer	Ogerfänger	wie Dolch
Degen	wie Rapier	Keule	wie Streitkolben	Pike	wie Hellebarde
Dreschflügel	wie Morgenstern	Kriegshammer	wie Morgenstern	Rabenschabel	wie Streitkolben
Entermesser	wie Khunchomer	Lanze	wie Hellebarde	Veteranenhand	wie waffenlos
Florett	wie Rapier	Mengbilar	wie Messer		

Tabelle Waffen: Werte, Kosten, Gewicht

Bezeichnung	TP	TP- Zuschlag	Gewicht Unzen	Länge in cm	Bruch- faktor	Preis Silbertaler	AT-/PA- Abzüge	Bemerk- ungen
<i>waffenlos</i>								
Boxen	1W	KK-14	-	-	-	-	-3/-4	
Ringens	1W	-	-	-	-	-	-4/-4	
Hruruzat	2W	KK-15	-	-	-	-	-6/-6	
<i>Stichwaffen</i>								
Messer	1W	KK-16	10	25	5	5	-3/-4	
Vulkanglasdolch	1W	KK-16	30	30	6	50	-3/-4	a
Dolch	1W+1	KK-15	20	30	3	20	-3/-3	
Basiliskenzunge	1W+1	KK-16	25	30	4	25	-3/-3	
Ogerfänger	1W+2	KK-15	30	30	4	95	-3/-3	
Mengbilar	1W+1	KK-16	20	25	6	110	-3/-4	b

Tabelle Waffen: Werte, Kosten, Gewicht

Bezeichnung	TP	TP-Zuschlag	Gewicht Unzen	Länge in cm	Bruchfaktor	Preis Silbertaler	AT-/PA-Abzüge	Bemerkungen
Schwerer Dolch	1W+2	KK-15	30	35	3	30	-2/-3	
Florett	1W+3	KK-16	30	90	3	50	0/-1	
Rapier	1W+3	KK-15	35	90	4	60	0/-1	
Degen	1W+3	KK-15	40	90	3	55	0/-1	
Speer	1W+3	KK-16	80	180	6	30	-1/-4	c
Dreizack	1W+3	KK-15	90	140	5	45	-1/-3	c
Pike	1W+3	KK-19	150	400	7	50	-2/-5	c
Turnierlanze	1W	KK-16	80	220	6	80	-3/-4	c
Kriegslanze	1W+3	KK-16	100	220	5	120	-2/-4	c
<i>Hieb Waffen, stumpf</i>								
Knüppel	1W+1	KK-14	60	80	6	5	-1/-3	
Kampfstab	1W+1	KK-15	70	130	6	15	0/0	c
Keule	1W+2	KK-13	100	80	5	15	0/-3	
Dreschflegel	1W+2	KK-13	100	120	6	20	-2/-3	c
Streitkolben	1W+4	KK-13	110	75	4	50	-1/-3	
Morgenstern	1W+5	KK-15	120	100	5	50	-2/-4	c
Ochsenherde	3W+3	KK-17	240	110	5	110	-3/-4	d
Brabakbengel	1W+5	KK-14	120	85	2	80	-2/-3	
Kriegshammer	1W+6	KK-15	150	100	4	100	-3/-5	d
Rabenschnabel	1W+4	KK-16	90	110	4	110	-1/-5	
Peitsche	1W	KK-19	60	250	2	30	0/-6	c
<i>Hieb Waffen, scharf</i>								
Sichel	1W+2	KK-16	30	50	5	25	-3/-4	
Sense	1W+3	KK-17	100	160	6	35	-3/-4	c
Säbel	1W+3	KK-15	60	90	3	60	0/0	
Khunchomer	1W+4	KK-14	70	80	3	70	-1/0	
Entermesser	1W+3	KK-15	70	75	3	45	-1/0	
Doppelkhunchomer	1W+5	KK-16	150	130	4	125	-1/-3	
Zweililien	1W+3	KK-18	80	140	4	95	-2/-3	c, f
<i>Äxte, Beile</i>								
Wurfbeil	1W+3	KK-13	60	40	4	35	-1/-4	
Axt	1W+4	KK-13	120	90	4	45	0/-4	c
Streitaxt	2W+2	KK-14	150	100	4	110	-2/-5	d
Hellebarde	1W+4	KK-15	150	200	5	75	-2/-4	c
<i>Schwerter</i>								
Kurzschwert	1W+2	KK-15	40	50	2	45	0/-1	
Schwert	1W+4	KK-14	80	95	2	85	0/0	
Bastardschwert	1W+5	KK-14	140	120	2	110	-2/-3	d
Rondrakamm	1W+5	KK-15	150	145	3	140	-2/-2	d
Zweihänder	1W+6	KK-14	160	155	3	135	-3/-4	d
Tuzakmesser	1W+6	KK-15	135	140	2	200	-2/-3	d

Bemerkungen:

a) die bevorzugte rituelle Waffe der Druiden, b) Dolch mit Giftkanal in der Klinge, zum Schaden durch die Klinge ist ein eventueller Gift-Schaden zu addieren; c) Waffe wird mit zwei Händen gehalten, gleichzeitige Verwendung eines Schildes unmöglich; d) Zweihänderwaffe, die nur von Privilegierten (Krieger, Ronda-Geweihte) geführt wird; e) mit der Peitsche sind auch Umschlingungen und Fesselungen möglich, der Meister kann statt Paraden GE- oder Entfesselungsproben verlangen; f) mit den Zweililien können 2 AT pro KR geschlagen werden, wenn der Kämpfer dafür auf die PA verzichtet, in der AT-Serie werden die Zweililien wie eine gewöhnliche Waffe verwendet.

Allgemeine Hinweise:

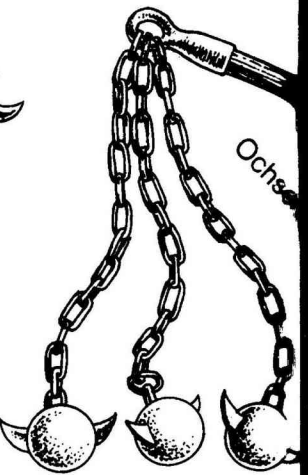
Der TP-Zuschlag auf die einzelnen Waffen errechnet der Kämpfer, indem er die vorgegebene Zahl von seiner Körperkraft subtrahiert. Der Rest wird zu den Trefferpunkten der Waffe addiert. Beispiel: Alf (KK: 17) benutzt ein Schwert (TP: 1W+4, TP-Zuschlag KK-14). Alf subtrahiert 14 von 17, Ergebnis: 3. Alf kann also einen zusätzlichen Zuschlag von 3 Punkten zu seinen Schwert-Treffern addieren. Er trägt in sein Dokument bei Waffe ein: Schwert, TP: 1W+7.

AT-PA-Abzüge: Die Abzüge in dieser Spalte gelten nur dann, wenn Sie auf den Gebrauch der Waffenvergleichstabelle verzichten. In diesem Fall belegen Sie jede Waffe mit einem festen Abzug, den Sie der Spalte AT-/PA-Abzüge entnehmen.

Unsere Liste ist zwar umfangreich, falls Sie aber eine Waffe vermissen, suchen Sie ein vergleichbares Stück aus unserem Verzeichnis und übertragen die Werte auf die von Ihnen gewünschte Waffe. Z. B. Samurai-Schwert = Tuzakmesser; Cimenterre = Khunchomer, Claymore = Zweihänder, Pilum = Wurfspeer usw.



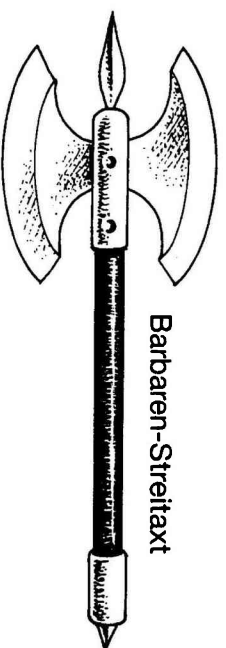
Streitkolben



Ochse



Zweillilien



Barbaren-Streitaxt

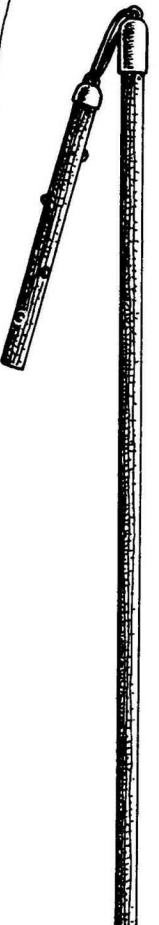


Kriegsbeil

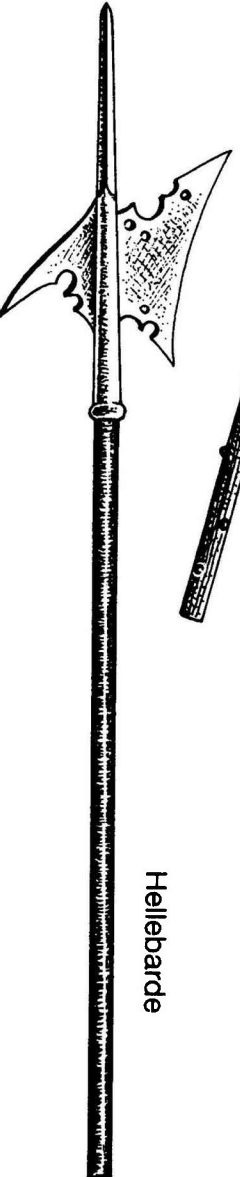


Speer

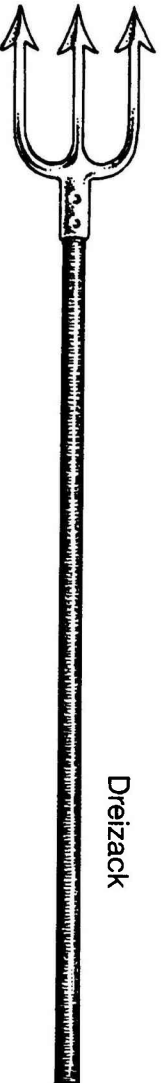
Dreschflegel



Hellebarde



Dreizack



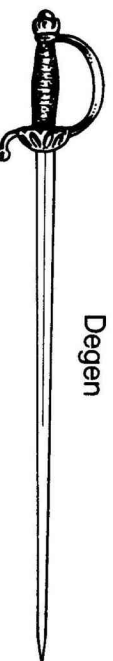
Kriegslanze



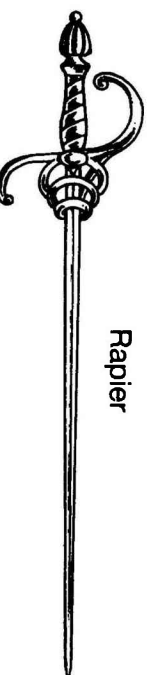
Turnierlanze



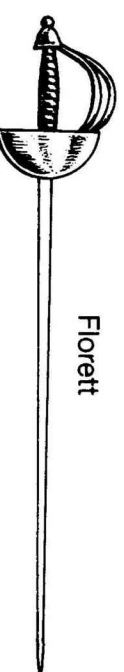
Entermesser



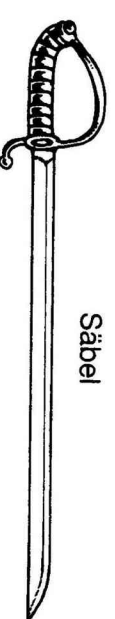
Degen



Rapier



Florett



Säbel



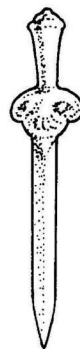
Messer



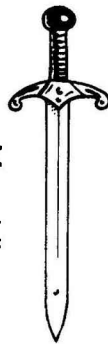
Dolch



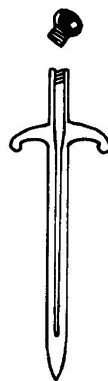
Schwerer Dolch



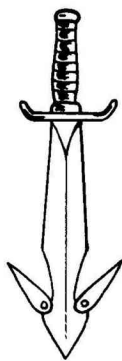
Vulkanglasdolch



Mengbilar



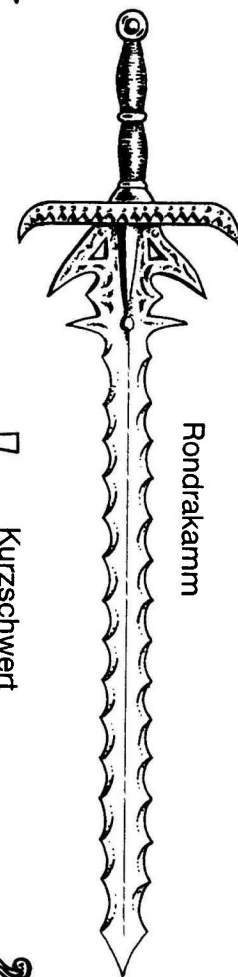
Ogerfänger



Basiliskanzunge



Kriegshammer



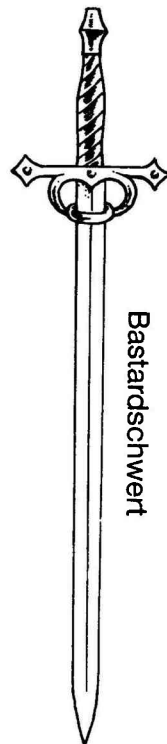
Rondrakamm



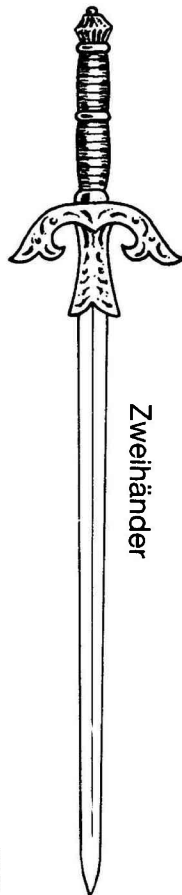
Kurzsword



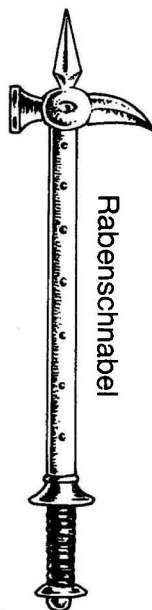
Schwert



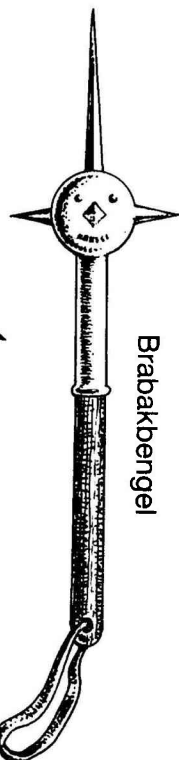
Bastardschwert



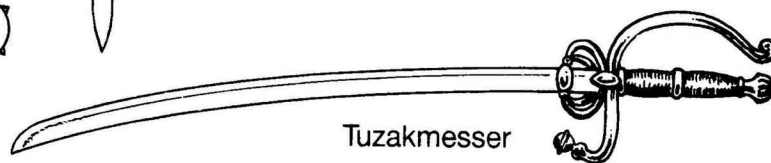
Zweihänder



Rabenschnabel



Brabakbengel



Tuzakmesser



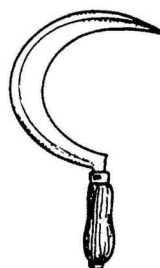
Doppelkunchomer



Kunchomer



Kampfstab



Sichel



Keule



Wurfbell

Initiative

Der Kämpfer mit dem höheren Mut-Wert hat das *Recht*, den Kampf zu eröffnen, er kann aber auch seinem Gegner den Vortritt lassen. Verzichten beide auf die Kampföffnung, streben sie offenbar eine friedliche Lösung an; es kommt zu keinem Gefecht. Im Spiel wird die Initiative-Regel nur selten benötigt, da zumeist aus der allgemeinen Situation ersichtlich ist, wer zuerst zum Angriff ansetzt.

Wenn ein Schurke mitten in einem scheinbar freundlichen Gespräch plötzlich mit einem Messer nach dem Helden sticht, wird sich dieser kaum darauf berufen können, daß ihm als dem Mutigeren von beiden eigentlich die Initiative zustünde. Sollte dabei eine unklare Lage entstanden sein, so entscheidet der Spielleiter über die Kampföffnung.

Treffer

Wenn ein Kämpfer eine gelungene Attacke des Angreifers mit einer mißlungenen Parade beantwortet, muß er einen Treffer hinnehmen.

Die dabei entstehenden Trefferpunkte hängen von der verwendeten Waffe und der Körperkraft des Angreifers ab.

Der Kämpfer verliert durch den Treffer aber nicht nur Lebenspunkte, sondern möglicherweise wird auch seine Attacke- oder Paradefähigkeit beeinträchtigt. Dies ist bei schweren Treffern der Fall und hängt vom *Trefferpunkt-Wurf* ab. (Der Trefferpunkt-Wurf ist der Wurf mit dem W6, mit dem die Trefferpunkte ermittelt werden.) Fällt nämlich der Würfel beim Trefferpunkt-Wurf auf 4, 5 oder 6, muß der Verteidiger außer Trefferpunkten auch noch einen Abzug auf seinen AT- und/oder PA-Wert hinnehmen. Für die Höhe dieses Abzugs gilt $W-3$ (von dem mit dem W6 erzielten Resultat werden 3 Punkte abgezogen – der Rest wird von AT und/oder PA subtrahiert). Ungerade Abzüge werden so aufgeteilt, daß jeweils die höhere Zahl von der AT subtrahiert wird.

Das führt zu folgenden Ergebnissen:

Minderung von AT und PA

Würfel- ergebnis	Abzug	Rest	Abzug von AT	Abzug von PA
1	3	-2	0	0
2	3	-1	0	0
3	3	0	0	0
4	3	1	1	0
5	3	2	1	1
6	3	3	2	1

Man wertet den Trefferpunkt-Wurf zweifach aus.

Beispiel: Ein Hieb mit einem Schwert. Das Schwert bringt $W+4$ TP. Der Angreifer würfelt eine 5.

1. Trefferpunkte: $5 + 4 = 9$ TP
2. AT-/PA-Minderung: $5 - 3 = 2$. Das bedeutet je 1 Punkt Abzug von AT und PA.

Zur Beachtung: Der spezielle Zuschlag für die Waffe (Schwert $+4$) bleibt bei der AT-/PA-Minderung unberücksichtigt, desgleichen eventuelle Zuschläge für außerordentlich hohe Körperkraft.

Gezielte Attacken (Attacken mit Ansage) Kurz: AT+

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

Bei einer AT+ sagt der Angreifer *vor* seinem AT-Wurf an, mit welchem Zuschlag er seinen jetzt folgenden AT-Wurf belegen will. Dieser Zuschlag

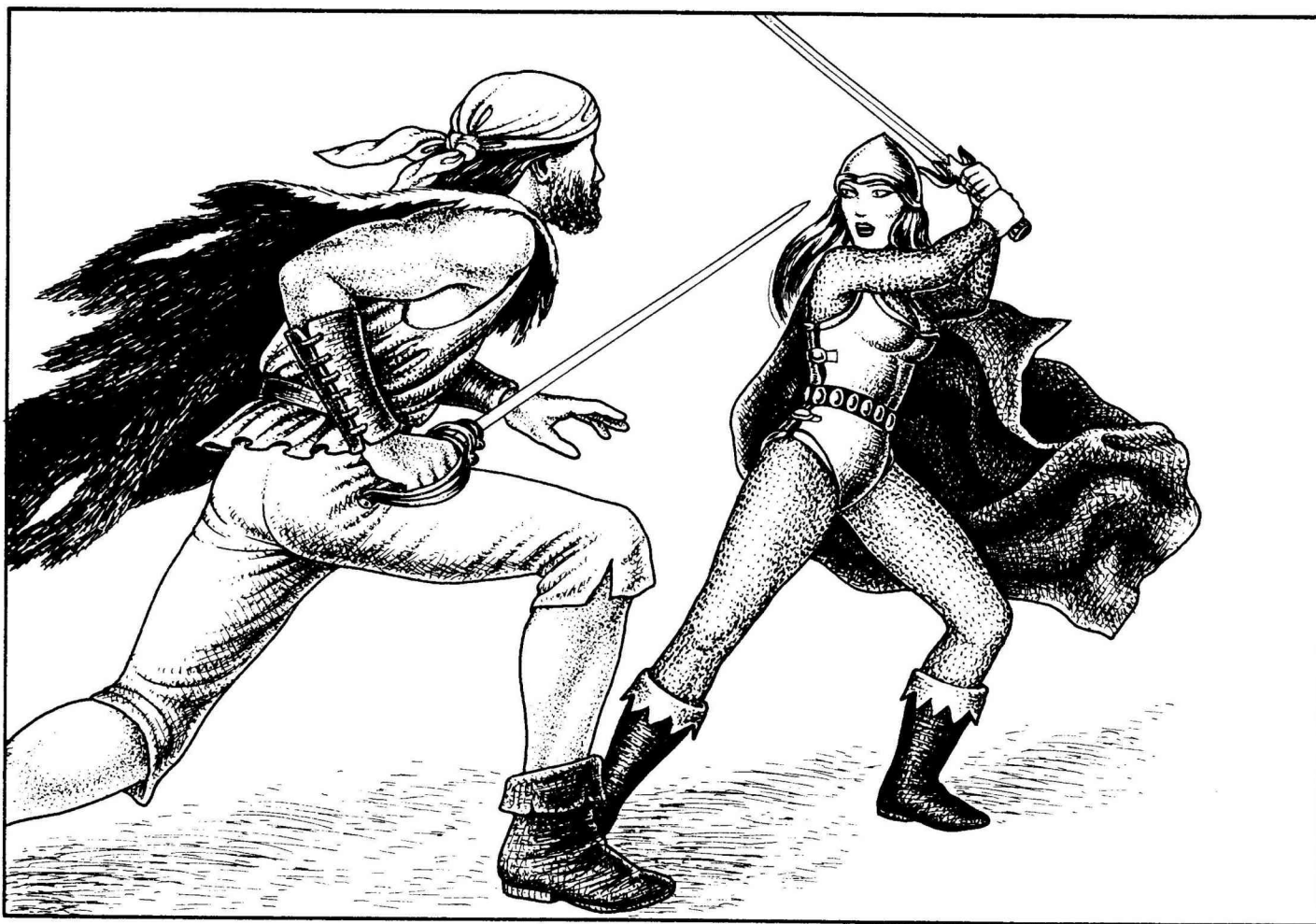
wird zum AT-Wurf addiert, dennoch darf der Angreifer beim Würfeln seinen AT-Wert nicht übertreffen.

Ein Kämpfer mit AT-Wert 15, der AT+4 ansagt, darf also nicht höher würfeln als 11.

Gegen AT+ wird normal (also ohne Aufschlag) pariert.

Wenn eine AT+ gelingt und die PA scheitert, erleidet der Verteidiger einen zweifachen Nachteil:

1. Der Zuschlag auf die AT wird zu den Trefferpunkten addiert.
2. Der Zuschlag auf die AT wird (möglicherweise) von AT und PA des Verteidigers subtrahiert.



Ein Beispiel: Alf (AT: 12) attackiert mit dem Schwert (TP: W+4). Er sagt an »AT+4« und würfelt seinen AT-Wurf. Der W20 zeigt eine 7: AT gelungen. Alfs Gegner verpatzt seine Parade. Jetzt werden die Trefferpunkte ausgewürfelt:

Alf würfelt eine 5.

$5 + 4$ (für das Schwert) + 4 (Ansage) = 13 TP insgesamt.

Anschließend wird der Abzug auf AT und PA ermittelt. Der Würfel zeigte eine 5. Von dieser 5 werden zunächst 3 Punkte abgezogen (W-3, wir erinnern uns, dann werden 4 Punkte (Ansage) hinzuaddiert. Ergebnis: 6. AT und PA von Alfs Gegner sind um je 3 Punkte zu senken.

Mit Hilfe der AT+-Regel läßt sich sehr schön der

Unterschied zwischen einem jungen und einem erfahrenen Kämpfer herausarbeiten:

Der erfahrene Kämpfer kann sich nämlich selbst Zuschläge auf die AT auferlegen, die für den jungen Krieger nicht zur Verfügung stehen. (Ein Krieger mit AT: 11 kann keine AT+12 ansagen, ein Veteran mit AT: 18 kann das durchaus einmal riskieren.) Die Spielregeln spiegeln hier sehr deutlich wieder, daß manchem alten Kämpfer Manöver zur Verfügung stehen, von denen ein junger Abenteurer nur träumen kann.

Zur Beachtung: Wenn eine AT+ (eine Attacke mit Ansage) mißlingt, hat der Gegner eine unparierte Attacke frei. Diese Attacke darf jedoch keine AT+ sein.

Trefferplatzierung

In vielen Spielrunden ist es üblich, die genaue Platzierung eines Treffers zu ermitteln. Für solche Runden ist die folgende Tabelle gedacht, die nicht nur die AT-/PA-Minderungen, sondern auch die getroffene Körperzone benennt. Wie aus der Tabelle ersichtlich ist, kann der Kämpfer gezielt bestimmte

Körperzonen angreifen, indem er bei einer AT+ den geeigneten Zuschlag wählt.

Die Zahlen in der ersten Spalte der Tabelle werden also nicht mit dem W20 ausgewürfelt (Ausnahme: »Glückliche Attacke«). Sie ergeben sich vielmehr aus dem AT-/PA-Minderungswurf zuzüglich eines

eventuell angesagten Zuschlags. Die Zahl 20 entsteht nur bei einem angesagten Zuschlag »17« und wenn gleichzeitig der AT-/PA-Minderungswurf eine 3 ergibt, wozu der Würfel auf 6 fallen muß. ($6 - 3 = 3$). 17 ist der höchstmögliche Zuschlag, den ein Kämpfer ansagen kann.

AT-/PA-Minderung und Trefferplazierung

AT-/PA-Minderungswurf + angesagter Zuschlag:	Abzug auf		getroffene Körperzone
	AT	PA	
1	1	0	linker Unterarm
2	1	1	linker Unterarm
3	2	1	linker Unterschenkel
4	2	2	linker Oberschenkel
5	3	2	linker Oberschenkel

AT-/PA-Minderungswurf + angesagter Zuschlag:	Abzug auf		getroffene Körperzone
	AT	PA	
6	3	3	linker Oberarm
7	4	3	rechter Unterschenkel
8	4	4	rechter Unterschenkel
9	5	4	rechter Oberschenkel
10	5	5	rechter Unterarm
11	6	5	rechter Oberarm
12	6	6	Unterleib
13	7	6	Unterleib
14	7	7	Magengrube
15	8	7	Oberkörper
16	8	8	Oberkörper
17	9	8	Hals
18	9	9	Kopf
19	10	9	Kopf
20	10	10	Kopf

Rüstungsschutz

Eine Rüstung hilft nicht nur Lebenspunkte sparen, sie kann auch die AT-/PA-Minderung verhindern oder zumindest verringern. Wenn ein Kämpfer eine Rüstung trägt, so wird beim AT-/PA-Minderungswurf nicht mehr in allen Fällen eine 3 subtrahiert, sondern an die Stelle des festen Abzugs (-3) tritt die RS-Zahl.

Beispiel:

Ein Kettenhemd gewährt z. B. einen Rüstungsschutz von 4.

Für einen Kämpfer im Kettenhemd gilt bei der AT-/PA-Minderung nicht mehr $W-3$, sondern $W-4$.

Bei den vier leichteren Rüstungstypen (RS 0, 1, 2, 3) gilt immer die AT-/PA-Minderung -3 , so daß erst eine schwere Rüstung dem Kämpfer deutliche Vorteile bringt:

Rüstungsschutz	AT-/PA-Minderung
RS0	$W-3$
RS1	$W-3$
RS2	$W-3$
RS3	$W-3$
RS4	$W-4$
RS5	$W-5$
RS6	$W-6$
RS7	$W-7$

Zur Beachtung: Aus der obigen Übersicht geht deutlich hervor, daß man gegen einen Kämpfer in einer extrem schweren Rüstung (RS6 oder 7) nur durch eine gezielte Attacke (AT+) eine AT-/PA-Minderung erreichen kann.

Behinderung durch Rüstung

Im Talentverzeichnis auf Ihrem Dokument sind alle Talente, auf die sich eine Rüstung hinderlich auswirkt, mit einem Vermerk versehen. Z. B. »Springen«: $RS \times 2$. Das bedeutet, die Talentprobe auf Springen ist mit einem Zuschlag zu versehen, der dem doppelten Rüstungsschutz entspricht. Wenn ein Held in Ritterrüstung über einen Graben setzen will, muß ihm also eine Spring-Probe+12 gelingen. Beim Talent »Reiten« finden Sie den Vermerk: $+(RS-4)$. Ein Held in Ritterrüstung, der eine Reitprobe ablegt, muß also einen Zuschlag von 2 Punkten auf seine Probe ansetzen.

Enttäuschender Hinweis für Regelfüchse: Wenn ein Held in normaler Kleidung (RS1) eine Reitprobe ablegen muß, darf er nicht etwa 3 Punkte von seinem Würfelwurf abziehen, nur weil $RS1-4$ mathematisch -3 ergibt.

Behinderung im Kampf

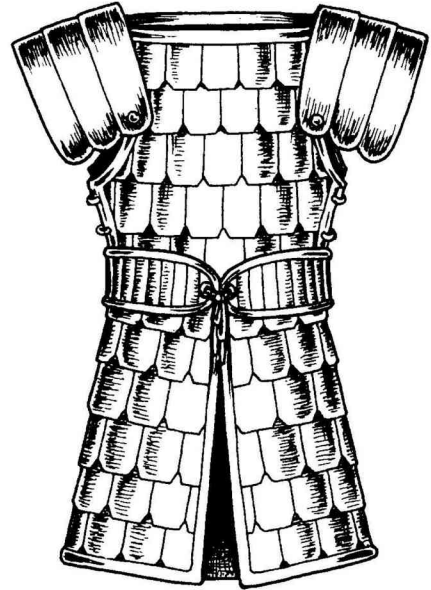
In den Kampftechniken ist die Behinderung durch die Rüstung auf AT und PA zu verteilen, bei ungeraden Ergebnissen ist die höhere Zahl jeweils vom AT-Wert abzuziehen.



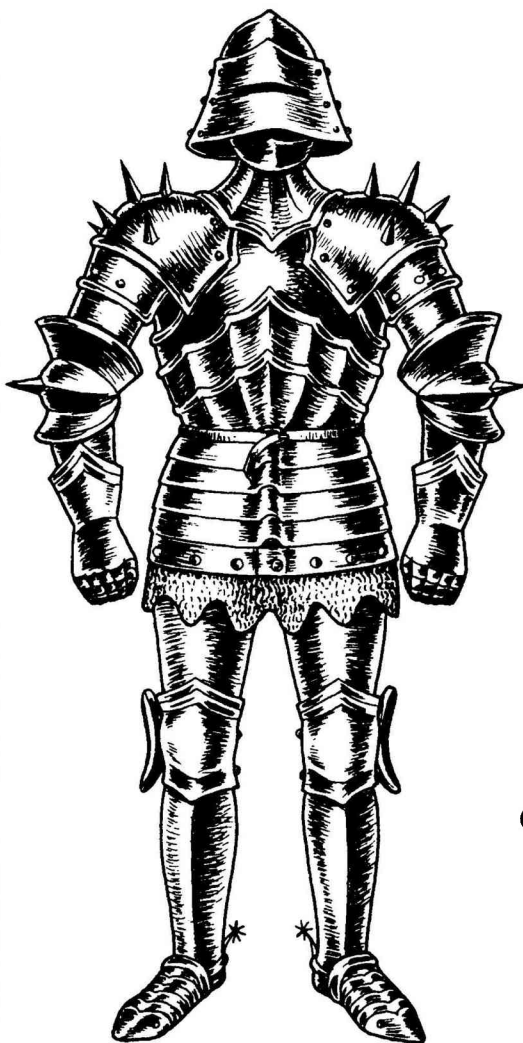
Lederrüstung



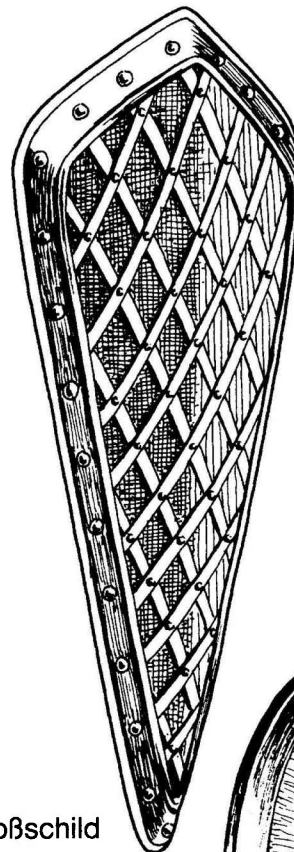
wattierter Waffenrock



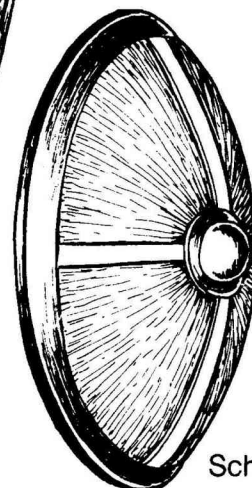
Schuppenpanzer



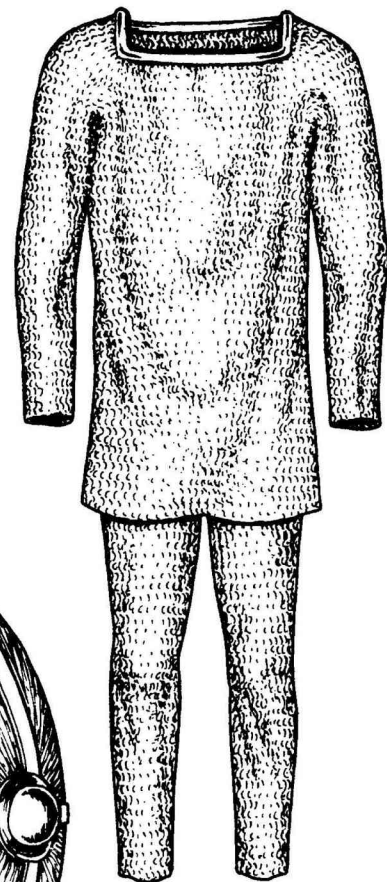
Ritterrüstung



Großschild



Schild



Kettenhemd

In der Rubrik Kampftechniken finden Sie bei Hieb-
waffen, scharf, den Vermerk: $-(RS-2)$. Ein Held
im Schuppenpanzer (RS5) muß also insgesamt 3

Punkte von AT und PA abziehen. $RS5 - 2 = 3$. Der
Held senkt seinen AT-Wert um 2 und den PA-Wert
um 1 Punkt.

Schilde

Schilde lassen sich auf 2 Arten in die Kampfregeln
einbeziehen; welche Art man wählt, hängt vom
Kampfstil des Helden ab.

Die »elegante« Methode

Der Held benutzt seinen Schild zur Zierde (um sein
Wappen zu zeigen) und um seinen Körper zusätz-
lich abzudecken. Seine Paraden führt er aber mit sei-
ner Fechtwaffe durch, auf echte Schild-Paraden ver-
zichtet er weitgehend. Diese Kampftechnik kann
man in historischen Abenteuerfilmen besonders
häufig beobachten.

Der Schild wird zum Rüstungsschutz addiert: RS1
für einen kleinen Schild, RS2 für einen Großschild.
Angriff- und Paradowerte verändern sich durch den
Einsatz des Schildes nicht.

Die »realistische« Methode

Der Held führt seine Angriffe mit der Fechtwaffe
aus, aber zum Parieren verwendet er den Schild.
Natürlich verbessern sich dadurch seine Parade-
Möglichkeiten. Für einen kleinen Schild darf der
Held 1 Punkt zu seinem PA-Wert addieren, für einen
Großschild 2 Punkte.

Der Rüstungsschutz wird durch den Schild nicht er-
höht. Wenn die PA mit dem Schild mißlingt, hat der
Gegner am Schild vorbeigeschlagen, der Schlag
trifft den Körper des Kämpfers mit ungebrems-
ter Wucht.

Ein Held, der seinen Schild zur Parade benutzt,
muß bei seinen eigenen Angriffen um den eigenen
Schild herumschlagen, wird also zusätzlich behin-
dert. Für einen kleinen Schild wird der AT-Wert um
1 Punkt gesenkt, für einen Großschild um 2
Punkte. Wenn der Schild zum Parieren eingesetzt
wird, sollte man auf *Angriffsserien* verzichten, da die-
ser schnelle Kampfstil nicht zu dem etwas schwer-
fälligen Wechsel von Angriff mit der Waffe und Pa-
rade mit dem Schild paßt.

Ein Kämpfer, der einen Schild benutzt, kann un-
möglich gleichzeitig eine Zweihänder-Waffe ver-
wenden.

Reiter können sich nicht mit einem Großschild
schützen. In die *Behinderungen durch Rüstungen* sollte
der Schild nicht einbezogen werden, das gilt für die
Kampftechniken und auch für die übrigen Talente.
Wir gehen davon aus, daß ein Held, der über einen
Graben *springen* will, so clever ist, zunächst seinen
Großschild ans andere Ufer zu werfen, um ihn hin-
terher wieder aufzuheben; also wird der Schild ihn
beim *Springen* auch nicht behindern.

Der Ausfall (Die Angriff-Serie)

Bei einem echten Fechtkampf wechselt die AT nor-
malerweise nicht nach jedem Schlag. Es schlägt
vielmehr ein Kämpfer eine Serie von Angriffen, die
sein Gegner zunächst nur pariert – so lange, bis der
Angreifer einen schwachen Hieb setzt und der Ver-
teidiger die Chance erhält, nun seinerseits eine Serie
von AT vorzutragen.

Im Spiel bedeutet das, der Kämpfer, der das Ge-
fecht eröffnet, würfelt eine AT nach der anderen;
der Verteidiger darf zunächst nur parieren und sei-
nerseits nicht attackieren. Wenn der Angreifer einen
Treffer landet, wird das Ergebnis ermittelt (die
Schadenspunkte des Verteidigers werden festge-
legt) und die Angriff-Serie fortgesetzt.

Das Ende der AT-Serie:

1. Der Verteidiger würfelt eine gute (oder besser
»glückliche«) Parade: Beim Paradowurf fällt der
W20 auf 1 oder 2. Die AT-Serie des Angreifers ist
beendet; der Verteidiger ist nun mit einer eige-
nen AT-Serie an der Reihe.
2. Der Angreifer verpfuscht einen AT-Wurf (wür-
felt über seinen AT-Wert). Die AT-Serie ist sofort
beendet. Der vormalige Verteidiger beginnt mit
einer eigenen AT-Serie; der vormalige Angreifer
muß seinen ersten PA-Wurf mit 2 multiplizieren
(darf aber seinen PA-Wert nicht übertreffen).
3. Dem Verteidiger gelingt ein *Ausweich*-Manöver.
Hierzu sagt er vor dem PA-Wurf an, daß er aus-

weichen will. Der anschließende PA-Wurf ist mit 2 zu multiplizieren, darf aber den PA-Wert nicht übertreffen. Gescheitertes Ausweichen ist zu bewerten wie eine gescheiterte Parade.

Ausweichen ist nicht erlaubt:

- a) nach einer mißlungenen eigenen Attacke,
- b) direkt nach einem Ausweichmanöver des Gegners.

Die Finte

Der Angreifer sagt vor dem AT-Wurf an, daß er eine Finte schlagen will, dann erst würfelt er. Wenn dieser AT-Wurf gelingt, wird für den Verteidiger kein Schaden ausgewürfelt, denn der Angreifer wollte ihn ja nicht verletzen, sondern nur narren. Durch die gelungene Finte aber hat sich der Angreifer einen Bonus-Punkt »verdient«, von dem er bei seiner nächsten Attacke Gebrauch machen kann, indem er ihn von diesem AT-Wurf abzieht. Durch das Schlagen mehrerer Finten hintereinander kann der Angreifer solche Bonus-Punkte ansammeln, um sie insgesamt von einem AT-Wurf abzuziehen.

Wenn ein Angreifer eine Finte schlägt, verzichtet der Verteidiger auf seinen PA-Wurf – er hat also nicht die Möglichkeit, eine Finten-Serie durch eine *gute Parade* oder *Ausweichen* zu beenden.

Die Attacke, die auf eine oder mehrere Finten folgt, gilt immer als eine AT+ (siehe dazu *Gezielte Attacken*).

Die Höhe des Zuschlags hängt von der Anzahl hintereinander geschlagener Finten ab. Im Spiel sollten Finten nur in Verbindung mit der AT-Serie Verwendung finden, aber es ist auch möglich, sie in die einfachen Kampfregeln aufzunehmen.

Stangenwaffen

Als Stangenwaffen gelten alle mit einem hölzernen Stiel versehenen Hieb- oder Stichwaffen, die eine Gesamtlänge von über 1,5 Metern erreichen. Um einen mit einer Stangenwaffe ausgerüsteten Fußsoldaten bekämpfen zu können muß man zunächst einmal an seiner Waffe vorbeikommen. Für das Spiel bedeutet das: Wenn die erste Attacke gegen einen Stangenwaffenträger gelingt (und die PA mißlingt), wurde nur die Waffe zur Seite geschlagen.

Um den Mann selbst zu treffen, ist eine zweite gelungene AT bei mißlungener PA erforderlich.

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

Kämpfen 2 Stangenwaffen gegeneinander, gilt die oben beschriebene Regel nicht.

Mit einer Stangenwaffe kann man keine Attackenserie schlagen, auch eine Finte ist nicht möglich.

Die gute (oder »glückliche«) Attacke

Die folgende Regel bringt ein stärkeres Zufallsmoment in die Kämpfe. Jede Spielerrunde muß selbst entscheiden, ob sie sie verwenden will.

Wenn der Angreifer eine 1 würfelt, hat er einen Sonntagshieb gelandet. Der Verteidiger kann nur durch eine *gute Parade* (PA-Wurf: 1 oder 2) oder

durch *Ausweichen* (PA-Wurf $\times 2$) parieren. Mißlingt die PA, werden mit dem W20 die *Schadens-Punkte* (der RS zählt nicht) ausgewürfelt.

Gleichzeitig wird auf der Tabelle *AT-/PA-Minderung und Trefferplazierung* (S. 66) die AT-/PA-Minderung festgelegt.

Attacke-/Parade-Patzer

Eine weitere Regel, die den Zufall ins Spiel einbezieht, weil sie in keinem Zusammenhang mit den allgemeinen Kampffähigkeiten der Beteiligten

steht. Wir haben darum gezögert, diese Regel aufzunehmen – außerdem bringt sie hinterrücks doch wieder eine Tabelle ins Spiel, und Tabellen wollen

Attackepatzer/Paradepatzer

2W6	Paterart	Auswirkung
2	Waffe zerstört	Gegner schlägt eine unparierte Attacke. Anschließend Waffenloser Kampf, Waffenwechsel oder Flucht
3–5	Sturz	Gegner schlägt 2 unparierte Attacken
6–8	Stolpern	Gegner schlägt eine unparierte Attacke (und lacht hämisch)
9–11	An eigener Waffe verletzt	1 W6 Schadenspunkte, Gegner schlägt eine unparierte Attacke
12	Den eigenen Kopf getroffen	1 W20 Minuten währende Bewußtlosigkeit

wir ja eigentlich weitgehend vermeiden. Andererseits wissen wir aus Gesprächen mit Spielern, daß gerade die Patzer-Regeln sehr beliebt sind; also bitte, hier ist die Regel für die Patzer-Freunde: Die Regel geht davon aus, daß auch der gewiefteste Kämpfer nicht vor der Hinterlist des Zufalls gefeit ist, mit viel Glück aber kann ein erfahrener Recke die peinliche Panne sogar noch zu seinem Vorteil wenden.

Attackepatzer

Wenn ein Held beim AT-Wurf eine 20 würfelt, hat er seine Attacke schwer vermässelt. Er kann aber das Verhängnis noch einmal abwenden, wenn ihm sofort danach (der Verteidiger würfelt inzwischen nicht) eine AT+9 gelingt. Schafft er die AT+9,

kann er alle Vorteile nutzen, die mit einer *gezielten Attacke* (AT mit Ansage, siehe S. 64) verbunden sind. Er hat seinen Gegner durch den merkwürdigen Doppelschlag so verwirrt, daß dieser aus dem Staunen nicht herauskommt. Mißlingt jedoch die AT+9, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat aus der Tabelle ab.

Paradepatzer

Wenn ein Held beim PA-Wurf eine 20 würfelt, ist seine Parade auf spektakuläre Weise mißlungen. Er kann das Schlimmste verhindern, wenn ihm sofort anschließend eine PA+7 gelingt. Die ganze Aktion wird dann als gelungene Parade gewertet. Mißlingt aber die PA+7, so würfelt der Unglückliche mit 2 W6 und liest das Resultat aus der Tabelle ab.

Bruchfaktor

Alle Waffen sind mit einem sogenannten »Bruchfaktor« versehen, der die Zerbrechlichkeit einer Waffe wiedergibt.

Ob eine Waffe zerbricht, wird immer dann überprüft, wenn 2 Kämpfer bei Attacke und Parade die gleiche Zahl würfeln, genauer: die gleiche *natürliche* Zahl. Abzüge und Zuschläge bleiben unberücksichtigt. Wenn bei AT und PA gleich gewürfelt wurde, unterbricht der Spielleiter den Kampf, beide Kämpfer würfeln nun mit dem W6. Zum Resultat wird der Bruchfaktor der Waffe addiert. Ist das Resultat

aus Würfelwurf plus Bruchfaktor höher als 9, so zerbricht die Waffe. Ist das Resultat 9 oder niedriger, so wird der Bruchfaktor dieser Waffe um 1 Punkt heraufgesetzt.

Der neue Bruchfaktor ist in das Dokument des Helden einzutragen. Solange der Bruchfaktor einer Waffe so niedrig ist, daß sie gar nicht zerbrechen kann (Bruchfaktor plus 6 niedriger als 9), braucht der Waffenbesitzer natürlich nicht zu würfeln, er muß aber den Bruchfaktor auf dem Dokument um 1 Punkt anheben.

Der Kampf zu Pferd

1. Reiter gegen Reiter

(beide sind mit gewöhnlichen Handwaffen, Schwert, Säbel, Rapier o. ä., bewaffnet).

Noch vor dem ersten Schlagwechsel legen beide Kämpfer eine Reitprobe ab, um nachzuweisen, daß es ihnen gelingt, ihre Pferde ohne Zwischenfälle an den Gegner heranzulenken. Wenn die Probe scheitert, scheut das Pferd, und der Reiter stürzt aus dem Sattel und erleidet 1W Schadenspunkte. Fällt der Würfel bei der Probe auf die 20, so ist das Pferd ebenfalls gestürzt und hat den Reiter unter sich begraben: Schadenspunkte: 2W+2.

Der gestürzte Reiter kann das Gefecht als Fußkämpfer fortsetzen (siehe Reiter gegen Fußkämpfer) oder versuchen, sein Pferd wieder einzufangen, um wieder aufzusitzen. (Hier wird die Lage allerdings so verwickelt – ein Reiter in Ritterrüstung kann z. B. ohne fremde Hilfe nicht wieder in den Sattel steigen –, daß wir auf die Angabe von Regeln verzichten und auf das Improvisationstalent des Meisters vertrauen.)

Bleiben beide Reiter nach der ersten Reitprobe im Sattel, kämpfen sie nach den gewöhnlichen Kampfregeln (ohne irgendwelche Zuschläge und Ab-

züge). Eine AT-Serie mit mehr als 3 AT hintereinander ist jedoch unmöglich. Immer wenn ein Reiter in diesem Kampf Schadenspunkte hinnehmen muß, wird für ihn wieder eine Reitprobe fällig. Auswirkungen siehe oben.

Der Reiter kann auch eine Attacke gegen das Pferd des Gegners schlagen (pfui, wie unsportlich!). Wenn diese AT gelingt und nicht vom Gegner pariert wird, sind die TP natürlich von der LE des Pferdes abzuziehen. Werden gegen das Pferd TP erzielt, muß dessen Reiter eine Reitprobe ablegen. Bevor der Reiter aber diese Probe würfelt, darf er eine unparierte Attacke gegen seinen Gegner ausführen.

2. Reiter gegen Fußkämpfer (beide sind mit gewöhnlichen Handwaffen, Schwert, Säbel, Rapier o. ä., bewaffnet).

Der Kampf wird nach den allgemeinen Regeln ausgewürfelt; der Fußkämpfer muß jedoch einen Zuschlag von 3 Punkten zu allen seinen AT-Würfen addieren, für den Reiter gelten die oben aufgelisteten Handicaps: Reitproben bei Kampfbeginn und bei Verwundungen von Reiter und/oder Pferd.

3. Reiter gegen Fußkämpfer mit Stangenwaffe

Der Fußkämpfer muß keine Zuschläge zu seinen AT-Würfen addieren, für den Reiter gelten die oben aufgelisteten Handicaps, im übrigen kämpft er wie ein Normal-Bewaffneter gegen einen Stangenwaffenträger (siehe S. 69).

4. Niederreiten

Falls der berittene Kämpfer genügend Platz zum Anlaufnehmen hat, kann er seinen Gegner *niederreiten*. Dieser hat die Möglichkeit, durch eine gelungene Geschicklichkeitsprobe auszuweichen. Für das Niederreiten ist eine Reitprobe erforderlich. Sowohl die Reitprobe als auch die GE-Probe des Gegners können durch eine Vielzahl von Faktoren modifiziert werden: Ebenes/unebenes Terrain, Deckungsmöglichkeiten etc. Der Meister legt die Zuschläge auf die Proben fest.

Schaden: 1 TP pro Meter Anlauf, den der Reiter zur Verfügung hat. 10 Meter gilt als Höchstzahl.

5. Sturmangriff (der Reiter setzt eine Kriegslanze gegen einen Fußkämpfer ein).

Der Reiter legt eine Reitprobe ab, anschließend würfelt er die AT für die Kriegslanze. Der Fuß-



kämpfer weicht mit Hilfe einer GE-Probe aus. Wieder können beide Proben modifiziert werden.
Schaden: 2 TP pro Meter Anlauf, den der Reiter zur Verfügung hat. 10 Meter gilt als Höchstzahl.
Ein mit einer Stangenwaffe Bewaffneter kann statt auszuweichen eine PA mit seiner Waffe ausführen. Gelingt diese PA, gilt der Reiterangriff als abgewehrt. Der Reiter muß eine neue Reitprobe ablegen, um nicht aus dem Sattel zu stürzen. Ein Sturz aus dem Sattel bringt dem Reiter immer 1W Schadenspunkte ein.

6. Lanzengang

a) Turnier mit stumpfen Lanzen

Beide Reiter würfeln eine Reitprobe. Eine mißlungene Reitprobe bedeutet diesmal nicht Sturz, sondern daß der Reiter sein Pferd nicht wunschgemäß in Bewegung setzen konnte. Passiert ihm das dreimal hintereinander, hat er den Lanzengang verloren (und sich unsterblich blamiert).

Sind beide Reitproben gelungen, würfeln beide Reiter die AT und – falls notwendig – beide eine PA. Bei gelungener gegnerischer AT und gescheiterter eigener PA erleidet der Reiter 2W TP. Anschließend ist für ihn wieder eine Reitprobe fällig, diese Probe wird um die eben ausgewürfelten TP erschwert. Mißlingt die Probe, stürzt der Reiter aus dem Sattel und erleidet 1W Schadenspunkte. Da die AT und die PA gleichzeitig gewürfelt werden, können beide Reiter aus dem Sattel stürzen. In diesem Fall wird der Lanzengang wiederholt.

b) Ernstkampf mit Kriegslanzen

Beide Reiter würfeln Reitproben. Wenn einem Reiter diese Probe mißlingt, stürzt er zwar nicht vom Pferd, kann aber im folgenden Lanzengang keine AT ausführen, sondern nur parieren.

Ansonsten wird der Ernstkampf wie der Lanzengang beim Turnier ausgewürfelt.

Schaden: 2 TP pro Meter Anlauf. Die Anlaufstrecken beider Gegner werden addiert, die Höchstzahl beträgt 20 Meter (nach der Addition). Ein getroffener Reiter würfelt eine neue Reitprobe, erschwert um die eben erlittenen TP. Mißlingt die Probe, stürzt der Reiter aus dem Sattel und erleidet 1W Schadenspunkte.

c) AT-/PA-Werte für Lanzen

Die AT- und PA-Werte, die für die Lanzen in unserer Waffentabelle bzw. Waffenvergleichstabelle angegeben sind, gelten für den Fall, daß eine Lanze zweckentfremdet eingesetzt wird, das heißt, daß sie ein Fußsoldat benutzt oder daß ein Reiter gezwungen ist, sich im Nahkampf vom stehenden Pferd mit der Lanze seiner Haut zu wehren.

Immer wenn der Reiter die Lanze im *Sturmangriff* oder *Lanzengang* benutzt, gelten folgende Abzüge:

AT: 0, PA: –3.

Wenn der Reiter einen Schild besitzt, gilt:

AT: 0, PA: –2

Schaden für Lanzen: Die Werte in den Waffentabellen beziehen sich ebenfalls auf die zweckentfremdete Verwendung von Lanzen.

Beim Sturmangriff gilt der oben beschriebene Schaden.

7. Das Pferd

Beim Kampf zu Pferd spielt natürlich nicht nur die Fertigkeit des Reiters, sondern auch das »Können« des Pferdes eine Rolle. Wir unterscheiden drei Fähigkeiten für alle Reittiere:

Unerfahren: +3 auf alle Reitproben

Erprobt: 0 auf alle Reitproben

Schlachtroß: –3 auf alle Reitproben

Lebensenergie für Pferde:

Unerfahren: 40 LP

Erprobt: 45 LP

Schlachtroß: 50 LP

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Die Spielpraxis hat gezeigt, daß Kämpfe mit mehreren Beteiligten für den Spielleiter nicht leicht in den Griff zu bekommen sind. Wir empfehlen daher, diese Kampfabläufe nicht durch die Einbeziehung von Sonderregeln zusätzlich zu komplizieren und z. B. auf die Verwendung von Attacke-Serien zu verzichten.

Eine Beschreibung der Basis-Regeln für den Kampf mit mehreren Teilnehmern finden Sie in »Der Weg

ins Abenteuer« auf Seite 14. Sie können diese Regeln um die *gezielten Attacken* erweitern, wenn Sie den Kampfszenen eine höhere Authentizität (und ein schnelleres Ende) geben wollen.

Freunde detaillierter Regeln zu diesem Thema seien auf das DSA-Schwesterspiel »Schwertmeister« verwiesen, in dem den Kampfregeln ein sehr viel breiterer Raum gewidmet wird, als das im Regelwerk zu den »Helden des Schwarzen Auges« möglich ist.

Schuß- und Wurfaffen

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

Größe des Ziels: Es gibt viele Dinge, auf die ein Held schießen kann; die Möglichkeiten reichen vom Silbertaler bis zum Drachen. Daher müssen die Ziele rigoros in wenige Klassen eingeteilt werden, sonst könnte man überhaupt keine einheitliche Regelung erzielen.

Die Ziele

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

Der Meister entscheidet, in welche Kategorie das jeweilige Ziel gehört. Wenn sich ein 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.

Bewegliche Ziele: Ein Ziel, das sich in Bewegung be-

findet, wird normalerweise so behandelt, als ob es um eine Größenklasse kleiner wäre. Eine durch das Gras huschende Schlange – normalerweise ein *sehr kleines* Ziel –, gilt dann also als *winziges* Ziel.

Falls das Lebewesen, auf das der Schütze zielt, sieht, daß es von einem Schuß bedroht wird, und absichtlich im Zickzack läuft, kann der Meister entscheiden, daß es als um 2 Größenklassen kleiner eingestuft wird. Zu einem solchen Abwehrverhalten sind (abgesehen von den Hasentieren) aber nur intelligente Lebewesen fähig.

Die Entfernung

Auch die Entfernung haben wir in Klassen eingeteilt:

<i>extrem nah:</i>	2–5 Meter
<i>sehr nah:</i>	6–10 Meter
<i>nah:</i>	11–15 Meter
<i>mittel:</i>	16–25 Meter
<i>weit:</i>	26–40 Meter
<i>sehr weit:</i>	41–60 Meter
<i>extrem weit:</i>	61–100 Meter

Reichweite und Trefferpunkte

Die Entfernung vom Schützen zum Ziel beeinflusst natürlich auch die Durchschlagskraft des Geschosses. Ein aus nächster Nähe abgefeuerter Pfeil richtet mehr Schaden an, als wenn er am Ende seiner Flugstrecke vom Himmel herabsegelt kommt. Wir haben für jede Waffe eine durchschnittliche Trefferpunktzahl angegeben, diese finden Sie in der Waffenliste (siehe unten) und den Durchschnittswert sollten Sie auch auf dem Dokument Ihres Helden eintragen.

Schußwaffen/Wurfaffen

Bezeichnung	TP	Gewicht	Reichweite	Preis
Messer	1W	10	25 m	10 S
Dolch	1W+1	20	25 m	20 S
Wurfscheibe	1W+1	15	25 m	25 S
Blasrohr	Gift	15	15 m	40 S
Speer	1W+3	80	40 m	30 S
Wurfbeil	1W+3	60	40 m	35 S
Schleuder	1W+2	10	40 m	15 S
Kurzbogen	1W+3	20	60 m	45 S
Langbogen	1W+4	30	100 m	50 S
Armburst	1W+4	200	100 m	125 S

In den folgenden Tabellen sehen Sie in der Spalte »TP« den Zuschlag (bzw. Abzug), der durch die Zielentfernung entsteht. Beim Auswürfeln der TP sind diese Modifikatoren zu berücksichtigen.

Bestehen die Spieler darauf, Wurfaffen mit einem KK-Zuschlag auf die TP zu belegen, so müssen sie gerechterweise die Wurfproben ebenfalls mit Zuschlägen versehen.

Trefferpunkt-Zuschläge für hohe Körperkraft

Wir raten von solchen Zuschlägen bei Schuß- und Wurfaffen ab.

Bei der Armbrust spielt die Körperkraft sowieso keine Rolle. Einen Bogen kann man spannen oder nicht spannen. Wenn man mehr Kraft hineinlegt, als man zum Spannen braucht, zerbricht der Bogen. Höhere Reichweiten erlangt man durch eine höhere Flugbahn.

Wurfaffen kann man natürlich mit mehr oder weniger Wucht schleudern.

Wenn man aber ein Messer mit aller Kraft schleudert, dürfte das immer auf Kosten der Zielgenauigkeit gehen. Falls Sie eine Wurfpeilscheibe besitzen, können Sie den Wahrheitsgehalt dieser Aussage selbst überprüfen.

Das Schießen und Werfen

Jedesmal, wenn ein Held eine Schuß- oder Wurfaffe einsetzen will, muß er eine Probe auf sein Kampftechnik-Talent *Schuß-* oder *Wurfaffen* ablegen.

(Falls Sie auf die Ausbau-Regeln verzichten, tritt an die Stelle der Schieß- oder Werf-Proben eine Geschicklichkeitsprobe.)

In den folgenden Tabellen können Sie die Schwierigkeitsgrade der Proben ablesen.

Beim Langbogen finden Sie unter *sehr klein/sehr weit* die Angabe +12.

Das bedeutet, der Würfelwurf bei der Probe wird mit dem Zuschlag +12 versehen. Dennoch darf der Schütze seinen Talentwert – bzw. seinen Geschicklichkeitswert – nicht übertreffen.

Talent- und Geschicklichkeitsprobe für Waffen

Dolch, Messer, Wurfscheibe, Blasrohr*

Entfernung in m	TP	Zielgröße					
		winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah 2–5	+1	+6	+4	+2	0	–2	–4
sehr nah 6–10	0	+8	+6	+4	+2	0	–2
nah 11–15	0	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel 16–25	–1	+14	+12	+8	+6	+4	+2
weit 26–40		außerhalb der Reichweite					
sehr weit 41–60							
extrem weit 61–100							

* Reichweite für Blasrohr nur 15 m

Speer

Entfernung in m	TP	Zielgröße					
		winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah 2–5	+1	+6	+4	+2	0	–2	–4
sehr nah 6–10	+1	+8	+6	+4	+2	0	–2
nah 11–15	0	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel 16–25	0	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit 26–40	–1	+14	+12	+10	+8	+6	+4
sehr weit 41–60		außerhalb der Reichweite					
extrem weit 61–100							

Wurfbeil

Entfernung in m	TP	Zielgröße					
		winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah 2-5	+2	+7	+5	+3	+1	-1	-3
sehr nah 6-10	+1	+9	+7	+5	+3	+1	-1
nah 11-15	0	+11	+9	+7	+5	+3	+1
mittel 16-25	0	+13	+11	+9	+7	+5	+3
weit 26-40	0	+17	+15	+13	+11	+9	+7
sehr weit 41-60		außerhalb der Reichweite					
extrem weit 61-100							

Kurzbogen

Entfernung in m	TP	Zielgröße					
		winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah 2-5	+1	+4	+2	0	0	-2	-4
sehr nah 6-10	+1	+6	+4	+2	0	0	-2
nah 11-15	0	+8	+6	+4	+2	0	0
mittel 16-25	0	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit 26-40	0	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit 41-60	-1	+14	+12	+10	+8	+6	+4
extrem weit 61-100		außerhalb der Reichweite					

Langbogen

Entfernung in m	TP	Zielgröße					
		winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah 2-5	+2	+4	+2	+1	-1	-3	-5
sehr nah 6-10	+2	+6	+4	+2	0	-2	-4
nah 11-15	+1	+8	+6	+4	+2	0	-2
mittel 16-25	0	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit 26-40	0	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit 41-60	-1	+15	+12	+10	+8	+6	+4
extrem weit 61-100	-2	+18	+16	+14	+12	+10	+8

Armbrust

Entfernung in m	TP	Zielgröße					
		winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah 2-5	+2	+3	+1	0	-1	-3	-5
sehr nah 6-10	+2	+4	+3	+1	0	-2	-4
nah 11-15	+1	+6	+4	+2	0	0	-2
mittel 16-25	0	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit 26-40	-1	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit 41-60	-2	+16	+14	+12	+10	+8	+6
extrem weit 61-100	-3	+20	+18	+16	+14	+12	+10

Wichtige Einschränkungen beim Schuß- und Wurf-
waffen-Gebrauch: Das Schußfeld muß frei sein! Ein
Bogenschütze, der am Ende einer Gruppe von
Abenteurern geht, kann unmöglich auf einen Ork
schießen, der plötzlich vor dem Trupp auftaucht.

Ein Schütze, der im Entfernungsbereich *extrem nah*
bis *nah* (2–10 m) auf ein plötzlich auftauchendes
Ziel schießen will, muß seine Waffe schon vorher
bereitgehalten haben (Dolch oder Beil in der Faust,
Bogen oder Armbrust gespannt).

Andererseits kann kein Held dauernd seinen Bogen
gespannt halten (bei gescheiterter Kraftprobe fliegt
der Pfeil ungezielt davon), und die Waffe verliert
ihre Spannkraft. Auf längeren Reisen muß der
Bogen mit ausgehakter Sehne transportiert wer-
den, da er sonst ebenfalls auf die Dauer erschläft.
Ein Bogen (oder eine Armbrust), der (die) ins Was-

ser gefallen ist, muß mit einer neuen Sehne bestückt
und gründlich getrocknet werden, bevor er (sie)
wieder eingesetzt werden kann.

Um ein Messer (Beil) aus dem Gürtel zu ziehen und
zum gezielten Wurf zu erheben, benötigt man 2 Se-
kunden; um einen Pfeil einzulegen und einen
Bogen zu spannen sind ca. 3 Sekunden erforderlich.
Die von uns beschriebene Armbrust ist eine
schwere Waffe. Das heißt, sie kann nur mit Hilfe
einer Winde gespannt werden. Diese Spann-Proze-
dur und das Einlegen eines Bolzens dauern ca. 30
Sekunden.

Es gibt auch leichte Armbrüste, die mit Hilfe eines
Hebels in ca. 10 Sekunden gespannt werden kön-
nen. Diese Armbrüste sind in ihrer Durchschlags-
kraft und Reichweite in etwa mit dem Kurzbogen
vergleichbar.

Anhang

Wunden und Heilung

Die Luft Aventuriens hat eine besondere Qualität, eine Heilkraft, die fast ans Wunderbare grenzt und dafür sorgt, daß Helden und Schurken sich in kürzester Frist von Verletzungen erholen, die einen Erdmenschen für viele Monate auf das Krankenlager werfen können.

Im Kampf erlittene Verletzungen heilen in einem Tempo von 1W6 Lebenspunkten pro 24 Stunden Spielzeit; das bedeutet, auch schwerste Verletzungen (20 Schadenspunkte) können im Schnitt in 7 Tagen völlig auskuriert werden. Voraussetzung für die Heilung ist allerdings äußerste Schonung des Helden – also Ruhe, möglicherweise von kurzen Spaziergängen unterbrochen.

Wenn ein verletzter Held keine längere Ruhepause einlegen kann, sollte er immerhin versuchen, eine Nacht lang ungestört zu schlafen, denn eine solche Nacht bringt ihm W6/2 (Wurf mit W6 geteilt durch 2, Resultat abgerundet) Lebenspunkte zurück. Die Heilung eines verwundeten Helden läßt sich weiter

beschleunigen, wenn ein heilkundiger Gefährte die Versorgung des Kranken übernimmt, siehe Talent *Heilkunde*, *Wunden*, S. 49.

Außerdem gibt es magische und wundertätige Heilmöglichkeiten, auf die wir an anderer Stelle zurückkommen werden.

Normalerweise kann sich ein verletzter Held zwischen zwei Abenteuern vollständig auskurieren. Wir gehen davon aus, daß eine vierwöchige Pause genügt, um den Helden wiederherzustellen. Inwieweit der Rekonvaleszent ein Talent trainieren kann, muß der Meister entscheiden.

Die eben beschriebenen Schnellheilungen gelten jedoch nur für solche Helden, die nicht vom Wundfieber oder einer anderen Krankheit befallen werden.

Eine Übersicht über die gefährlichsten aventurischen Krankheiten finden Sie im DSA-Ausbauspiel bzw. im »Land des Schwarzen Auges«; an dieser Stelle sei nur das Wundfieber beschrieben, weil diese Infektion die Helden am häufigsten bedroht.

Wundfieber

Ein Held, der vom Wundfieber befallen wird, gewinnt weder während einer Ruhepause noch nach einem Abenteuer Lebensenergie zurück, sondern er verliert weitere Lebenspunkte. Am Ende des ersten Krankheitstages werden von der LE des Erkrankten 2W6 Schadenspunkte abgezogen, am zweiten Tag 2W6–1, am dritten Tag 2W6–2 und so weiter. Außerdem verliert er an jedem Krankheitstag 1 Punkt seiner Körperkraft. Das Fieber endet – falls der Held dieses Ende überhaupt erlebt – am 13. Tag. Vom 14. Tag an gewinnt der Held pro 24 Stunden 1 Körperkraft-Punkt und 1W6 Lebenspunkte zurück, so lange, bis er wieder seine alten Werte erreicht.

Infektion: Beträgt am Ende eines Tages die Lebensenergie des Helden 5 Punkte weniger als am Morgen (und kam dieser Verlust durch eine Verwundung zustande), so würfelt der Held mit dem W20. Zu diesem Wurf addiert er:

1 Punkt, wenn er mehr als 25 % seiner LE verlor,
2 Punkte, wenn er mehr als 50 % seiner LE verlor,
3 Punkte, wenn er mehr als 75 % seiner LE verlor,
3 zusätzliche Punkte, wenn er Wunden durch Krallen, Zähne oder eine verschmutzte Waffe erlitten hat, oder

4 zusätzliche Punkte, wenn die Wunde von einem Untoten verursacht wurde.

Vom Wurf mit dem W20 subtrahiert der Held:

2 Punkte, wenn er ein Zwerg,

4 Punkte, wenn er ein Elf ist.

Ist das Resultat aus Würfelwurf und Zuschlag 20 oder höher, so ist der Held am Wundfieber erkrankt. Der zurückliegende Tag gilt als erster Krankheitstag mit den damit verbundenen LE-Abzügen.

Heilung: Die Erkrankung wird verhindert, wenn einem Gefährten des Helden eine Talentprobe »Heilkunde Wunden« gelingt (insgesamt 3 solche Proben können am Helden vorgenommen werden).

Die Erkrankung wird gemildert, wenn sich der Held in guter gesundheitlicher Verfassung befindet: Am Ende eines jeden Krankheitstages kann er eine Ausdauerprobe+20 ablegen (Wurf mit W20+20 höchstens so hoch wie der derzeitige AU-Wert). Gelingt die AU-Probe, so kann der Held die an diesem Tag anfallenden Schadenspunkte um 3 mindern, und er verliert diesmal keinen Körperkraft-Punkt.

Last und Tragkraft

Addieren Sie das Gewicht von Kleidung, Rüstung, Waffen, Geldstücken und allen Ausrüstungsgegenständen, die der Held mit sich herumträgt, zu einer Summe. So erhalten Sie die Gesamtlast, mit der der Held ins Abenteuer zieht.

Die Tragkraft des Helden ermitteln Sie, indem Sie seine Körperkraft mit 50 multiplizieren. Der Tragkraft-Wert, den Sie auf diese Weise erhalten, benennt das Gewicht in Unzen, das der Held mit sich führen kann, ohne daß sein Verhalten im Spiel dadurch wesentlich beeinträchtigt wird.

Übersteigt die mitgeführte Last des Helden seinen Tragkraft-Wert, so muß er Verschnaufpausen einlegen, die natürlich um so häufiger fällig werden, je schwerer die Last ist.

Als Faustregel gilt: Entspricht die Last der doppelten Tragkraft des Helden ($KK \times 100$), so muß der Held die Last in Abständen absetzen, die nach seiner Ausdauer in Metern berechnet werden. Ein Held mit

AU: 40 muß seine Last alle 40 Meter absetzen und eine Minute verschnaufen.

Eine maximale Belastung festzulegen ist schwierig, da Menschen für kurze Zeiten erstaunliche Lasten bewältigen können. Der Meister muß in solchen Situationen nach eigener Lebenserfahrung und Gutdünken entscheiden.

Außerordentliche Kraftakte sollten ohnehin besser mit Hilfe von Kraftproben als mit der Last-/Tragkraft-Regel beurteilt werden.

Tragkraft von Packtieren:

Pferd, Kamel, Maultier: 4000 Unzen

Esel: 3000 Unzen

Bornländer (Hund): 600 Unzen

Auch diesen Tieren kann man für kurze Zeit höhere Lasten aufbürden. Die Werte gelten für längere Märsche.

Ausdauer (AU)

Die Ausdauer ist das Maß für die körperliche Belastbarkeit des Helden. Sie ist vor allem dann zu berücksichtigen, wenn ein Held anstrengende Dauerleistungen unternimmt, zum Beispiel beim Schwimmen oder beim Dauerlauf.

Außerdem spielt die Ausdauer beim Überwinden von Krankheiten eine Rolle (siehe DSA-Ausbauspiel bzw. »Das Land des Schwarzen Auges«).

Die Ausdauer eines Helden wird bestimmt, indem

man seine Lebensenergie und seine Körperkraft addiert:

$$AU = LE + KK$$

Wenn im Verlaufe eines Abenteuers die Lebensenergie eines Helden sinkt, so mindert sich natürlich auch sein Ausdauer-Wert. Ein verwundeter Held kann nicht die gleichen Strapazen auf sich nehmen wie ein gesunder.

Strategische und taktische Bewegung

In der Welt des **Schwarzen Auges** ist grundsätzlich zwischen zwei Bewegungsarten zu unterscheiden:

Taktische Bewegung

Strategische Bewegung

Erstere spielt in größerem Maßstab eine Rolle, in Verliesen, in Gebäuden, in Dörfern und Städten, aber auch bei Verfolgungsjagden, kurz überall dort, wo Bewegung über kurze Zeitspannen (Sekunden, Kampfrunden, Spielrunden) ausgeübt werden soll. Die strategische Bewegung gilt hingegen für einen

kleineren Maßstab; sie bestimmt die Geschwindigkeit im freien Gelände über größere Zeiträume (etwa 1 Tag) hinweg.

Wenn man also wissen will, wie weit eine Reisegruppe, die Aventurien durchqueren will, in einer Woche kommt, zieht man die Tabellen der strategischen Bewegung zu Rate und arbeitet mit dem *Plan des Schicksals/Hexpapier*.

Für eine Verfolgungsjagd im Praiostempel in Gareth kommt jedoch die taktische Bewegung mit dem *Plan des Schicksals/Kästchenpapier* in Frage.

Taktische Bewegung

Die »Taktische Bewegung« wird in Metern pro Sekunde (m/s) gemessen. Sie ist für Menschen und die wichtigsten humanoiden Lebewesen in den 2 folgenden Tabellen (nächste Seite) angegeben.

Als normale Fortbewegungsart gilt die Schrittgeschwindigkeit, die für alle humanoiden Lebewesen 0,5 m/s beträgt. Die Schrittgeschwindigkeit steht sowohl für lässiges Schlendern als auch für vorsichtiges Vorwärtsgen.

Die Tabellen zeigen die 3 möglichen Geschwindigkeiten in Abhängigkeit von der Rüstungsklasse.

Tabelle 1 gilt für schnelle Humanoide wie Mensch, Elf, Troll, Goblin, Vampir und Ork.

Tabelle 2 gilt für langsamere wie Zwerg, Echsenmensch und Untote.

Erklärung: Ein Mensch muß seine *Höchstgeschwindigkeit*, die zunächst einmal von seiner Rüstung abhängt, auf Tabelle 1 bestimmen. Nur mit einem Lendenschurz bekleidet (RK0), wäre seine Höchstgeschwindigkeit 8 m/s, in normaler Kleidung (RK1) 7 m/s, während er mit einer Ritterrüstung nur 2 m/s schafft.

Diese Höchstgeschwindigkeit kann er nur eine bestimmte Anzahl von Sekunden durchhalten. Diese Anzahl entspricht genau den *AUSDAUERPUNKTEN*, die er zur Verfügung hat. Danach muß er in *Dauerlauf* verfallen, den er zehnmal so lange durchhalten kann, worauf er in *Marschgeschwindigkeit* verfallen muß.

Normalerweise dürfte zu diesem Zeitpunkt entschieden sein, ob der Held seinen Gegner eingeholt hat bzw. ihm entfliehen konnte.

Meister, die es mit der Bewegung sehr genau nehmen, können aber noch die folgende Regelung einbeziehen:

Erst nach einer Spielrunde Marsch sind wieder höhere Geschwindigkeiten erlaubt. Mit jeder Laufanstrengung (Höchstgeschwindigkeit oder Dauerlauf) wird die Anzahl der Spielrunden, die danach für den erholenden Marsch nötig werden, verdoppelt.

Beispiel: Ein Krieger im wattierten Waffenrock (RK2) mit Ausdauer 40 kann maximal 40 Sekunden lang 6 m pro Sekunde zurücklegen, dann verfällt er in Dauerlauf (3 m/s), den er 400 Sekunden lang durchhält.

Nach diesem Dauerlauf muß er auf Marschgeschwindigkeit (1 m/s) verlangsamen. Erst nach 300 Sekunden (1 Spielrunde) darf er wieder in Dauerlauf oder Höchstgeschwindigkeit verfallen, worauf er dann 2 Spielrunden marschieren muß usw.

Aber damit sind wir schon fast bei der strategischen Geschwindigkeit.

Das obige Beispiel mag kompliziert erscheinen, im Verlauf eines Spiels wird es jedoch nur selten zu solchen Rechnereien kommen. Entscheidend für eine taktische Situation wird meist die Höchstgeschwindigkeit sein. Sie wird man bei einer Flucht oder Verfolgung in erster Linie anwenden.

Lasten: Wenn ein Held zusätzliche Gewichte trägt, wird seine Geschwindigkeit beeinträchtigt. Das gilt in hohem Maße für sperrige oder schwere Gegenstände. Im einzelnen Fall muß hier der Meister entscheiden, der das zusätzliche Gewicht als höhere Rüstungsschutz-Klasse (RK) behandelt.

Als Faustregel gilt: 200 Unzen machen 1 RK aus.

Das Gewicht der Rüstung und – falls vorhanden – des Schildes ist in den Werten der Tabelle bereits berücksichtigt.

Eine zumindest von aventurischen Helden relativ häufig benutzte Art der Fortbewegung ist das *Kriechen*.

Die Kriechgeschwindigkeit kann sehr unterschiedlich sein. Eine Geschwindigkeit von 0,1 bis 0,25 m/s gilt als normal, sie kann aber auch höher oder niedriger liegen – je nach Gelände und äußeren Bedingungen.

Geschwindigkeitstabelle 1: Schnelle Humanoide

Rüstungs- klasse RK	Höchstgeschwindigkeit m/s	Dauerlauf m/s	Marschgeschwindigkeit m/s
0	□□□□□□□□ 8	□□□□ 4	□□ 2
1	□□□□□□□ 7	□□□□ 4	□□ 2
2	□□□□□□ 6	□□□ 3	□ 1
3	□□□□□ 5	□□□ 3	□ 1
4	□□□□ 4	□□ 2	□ 1
5	□□□ 3	□□ 2	□ 1
6	□□ 2	□ 1	□ 1
7	□ 1	□ 1	□ 1
Durchhaltezeit: (in Sekunden)	= Anzahl der AUSDAUERPUNKTE	= AUSDAUERPUNKTE × 10	Begrenzung siehe: Strategische Bewegung

Geschwindigkeitstabelle 2: Langsame Humanoide

Rüstungs- klasse RK	Höchstgeschwindigkeit m/s	Dauerlauf m/s	Marschgeschwindigkeit m/s
0	□□□□□ 5	□□□ 3	□□ 2
1	□□□□□ 5	□□□ 3	□□ 2
2	□□□□ 4	□□ 2	□ 1
3	□□□□ 4	□□ 23	□ 1
4	□□□ 3	□□ 2	□ 1
5	□□ 2	□□ 2	□ 1
6	□ 1	□ 1	□ 1
7	□ 1	□ 1	□ 1
Durchhaltezeit: (in Sekunden)	= Anzahl der AUSDAUERPUNKTE	= AUSDAUERPUNKTE × 10	Begrenzung siehe: Strategische Bewegung

Zusätzliche Geschwindigkeitsreduzierung durch Lasten: 200 Unzen Last = + 1 RK

Anmerkung: Das Gewicht der Rüstung und des eventuell vorhandenen Schildes ist bei den angegebenen Werten berücksichtigt.

Geschwindigkeitstabelle 3: Typische Monster und Tiere

Nun folgt die Tabelle mit typischen Tier- oder Monstergeschwindigkeiten und Geschwindigkeiten von Reit- und Lasttieren.

Erläuterung zu Tabelle 3: Alle Angaben sind in Metern pro Sekunde, es sei denn, etwas anderes ist angegeben. Erscheinen unter Geschwindigkeit 2 Zahlen, z. B. Baumdrache 15/1, so steht die zweite Zahl für das Tempo an Land, die erste bezieht sich auf die Fortbewegungsart, die die Kreatur normalerweise vorzieht, beispielsweise Schwimmen oder Fliegen. Reittiere haben grundsätzlich 3 Geschwindigkei-

Riesenamöbe	0,25
Klapperschlange	1
Gruftassel	4
Riesenaaffe	7/5 (7 in Bäumen)
Tatzelwurm	5
Maru	8
Werwolf	9
Oger	10
Riese	10
Krackenmolch	3/2
Krokodil	5/1
Delphin	7
Fledermaus	12/0,5
Baumdrache	15/1

Reittier	Trab	Galopp	AUSDAUER
Esel	6	10	3 SR/1 SR
Maultier	7	11	4 SR/1 SR
Kamel	8	13	8 SR/4 SR
Reitpferd	10	14	3 SR/1 SR

ten: Schritt, Trab oder Galopp (wobei das Kamel als Paßgänger der Einfachheit halber auch unter Galopp eingeordnet wird). Die Schrittgeschwindigkeit entspricht der Marschgeschwindigkeit des

Menschen (2 m/s) und ist nicht extra angegeben. Bei der **AUSDAUER** gilt der erste Wert für den Trab, der zweite für den Galopp. (SR = Spielrunde)

Strategische Bewegung

Die strategische Bewegung wird dann wichtig, wenn man die pro Tag zurückgelegte Entfernung einer Reisegruppe oder die Geschwindigkeit von Transportmitteln wie Pferdewagen oder Schiffen feststellen will.

Die Geschwindigkeit einer Reisegruppe ist grundsätzlich die ihres langsamsten Mitglieds. Als Richtwerte für pro Tag zurückgelegte Entfernungen können gelten:

Reisegruppe zu Fuß 30 km
Reisegruppe beritten 50 km

Geländemodifikatoren*

Offenes Gelände	100 %
Wald	75 %
Hügel	75 %
Gebirge	50 %
Sumpf	50 %

* Schwieriges Gelände reduziert die Marschleistung.

Eilmärsche sind möglich. Bei einem Eilmarsch legt eine Reisegruppe oder auch eine einzelne Person die eineinhalbfache Entfernung eines normalen Tagesmarsches zurück, also:

Eilmarsch zu Fuß 45 km
Eilmarsch beritten 75 km

Wichtig: Ein Eilmarsch kann nur jeden zweiten Tag durchgeführt werden.

Geschwindigkeitstabelle 4: Transportmittel

Pferdefuhrwerk	30 km/Tag*
Streitwagen	70 km/Tag*
Ruderboot	20 km/Tag*
Galeere	60 km/Tag*
Segelschiff (klein)	100 km/Tag*
Segelschiff (groß)	140 km/Tag*
Langschiff	180 km/Tag*

* Reisetag: 12 Std. (Schiffe 24 Std.)

Bei Schiffen entscheidet auch der Wind über die Geschwindigkeit. Hierbei gilt:

Windstärke 0–2 = – 20 %
3–5 = 0
6–8 = + 20 %
9 = 0 und pro Spielrunde Wurf auf W 20. Bei 19 oder 20 kentert das Schiff.

Schwimmen

Da es in einem DSA-Abenteuer nur äußerst selten zu einem Wettschwimmen kommt, lassen wir in unseren Regeln das Schwimmtempo unberücksichtigt. Auch ein guter menschlicher Schwimmer kommt nicht über die Geschwindigkeit eines Dauerläufers hinaus, da legt jeder Hai ein ganz anderes Tempo vor. Das Wasser ist nun einmal nicht unbedingt unser Element.

Wenn ein Held, der von einer Wasserkreatur verfolgt wird, nicht mit ein paar Schwimmstößen das rettende Ufer erreichen kann, muß er sich auf eine andere Taktik als sein Schwimm Talent verlassen. Die Entfernung, die ein Schwimmer zurücklegen kann, hängt von seinem Talent und seiner Ausdauer ab.

Es gilt die Faustregel: Talentwert mal Ausdauer mal 10 gleich Schwimmstrecke in Metern. Ein Held mit TaW »Schwimmen« 2 und Ausdauer 40 bewältigt also immerhin eine Strecke von 800 Metern:
 $2 \times 40 \times 10 = 800$.

Ein Held mit TaW 15 und Ausdauer 80 bringt es auf 12000 Meter. Diese Leistungen gelten natürlich nur für den Fall, daß der Schwimmer korrekt gekleidet ist, also bestenfalls einen Lendenschurz trägt.

Hüllt sich der Abenteurer in Straßenkleidung oder gar in eine Rüstung, wird die Entfernung nach einer komplizierteren Formel berechnet:

Entfernung = TaW mal AU mal $10 - RS \times 2$.

Von der 10, mit der AU und TaW normalerweise

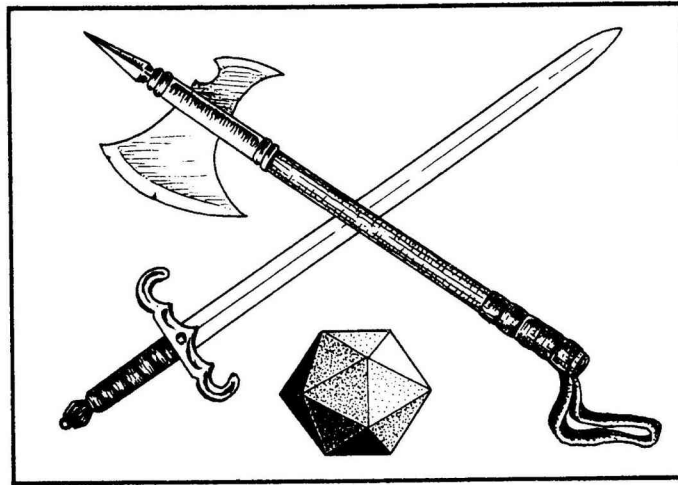
multipliziert werden, ist also der doppelte Rüstungsschutz abzuziehen.

Ein Held mit TaW 2 und Ausdauer 40, der ein Kettenhemd trägt, bringt es also nur noch auf ganze

160 Meter:

$$2 \times 40 \times (10 - 8) = 160.$$

Mit RS5 oder RS6 ist an Schwimmen nicht mehr zu denken.



Wo die Dukaten bleiben

Zu den Fragen, die der DSA-Redaktion am häufigsten gestellt werden, zählt vor allem die folgende: *»Mein Held will sich ein Haus bauen (eine Burg kaufen, ein Schiff konstruieren lassen, eine Stadt gründen). – Was kostet das?«*

So lobenswert es erscheinen mag, daß die Helden sich niederlassen und ein gesittetes Leben beginnen wollen, uns, der DSA-Redaktion, hat diese Entwicklung einen leichten Schrecken eingejagt, denn wir müssen aus derlei Bestrebungen einen Schluß ziehen: Die jungen Helden sind müde und satt – sie haben offenbar zu viele Dukaten eingeheimst.

Diese unheimliche Ansammlung von Reichtümern rührt zumeist daher, daß die Helden zwar jeden Dukaten registrieren, den sie in einem Abenteuer erbeuten, zugleich aber großzügig über alle notwendigen Ausgaben hinweggehen: Zwischen den Abenteuern zahlen sie keine Miete, sie essen und trinken nichts, setzen Kleidung und Waffen nicht in stand, lassen ihre Lehr- und Waffenmeister leer ausgehen, ja, kaufen nicht einmal Futter für ihre Pferde und Hunde. Ganz zu schweigen von der Tatsache, daß sie niemals ihren Göttern opfern, aber trotzdem unverdrossen auf himmlischen Beistand in allen Lagen hoffen.

Das folgende Kapitel soll einen Einblick in die aventurischen Lebenshaltungskosten geben und so dem Meister helfen, das Vermögen der Helden auf ein realistisches Maß zurechtzustutzen. Zuvor aber wollen wir kurz darauf hinweisen, daß ein Abenteurer eigentlich niemals zu viele Dukaten besitzen kann, wenn er *rollengerecht* gespielt wird.

Ein echter Abenteurer hat nämlich kein Verhältnis zum Geld; das ist eine Schwäche, die allen Helden-typen gemeinsam ist. Oder anders gesagt: Könnte der Abenteurer gut mit Geld umgehen, so wäre er blitzschnell für unser Spiel verloren. Er würde mit den ersten selbstverdienten Dukaten einen Kleinhandel eröffnen und fortan Spannung und Abenteuer in der aventurischen Wirtschaft suchen. Auch eine solche Karriere kann sehr reizvoll sein, aber mit einem Fantasy-Rollenspiel hat sie nicht mehr viel zu tun.

Der klassische Abenteurer ist jedoch aus anderem Holz geschnitzt: Er steuert mit dem ersten Selbst-

verdienten eine Schenke an und hält dort einen Tag lang sein gesamtes Heimatdorf frei; er kauft sich ein todschickes Schwert, das zwar nicht mehr Trefferpunkte bringt, aber einen irre blinkenden Karfunkel am Knauf trägt; er wettet eine horrende Summe auf die heimische Imman-Mannschaft (*»Nach 10 Niederlagen in Folge können die Burschen doch diesmal nur gewinnen!«*); er (sie) bringt sein ganzes Geld mit schönen Frauen (Männern) durch; er beschenkt die Armen der Stadt; er kauft einen alten Freund aus der Festungshaft frei; er läßt sich dazu überreden, die Neuvergoldung der Praiostempelkuppel mitzufinanzieren usw. usw.

Diese Beispiele mögen Ihnen »unvernünftig« erscheinen, aber bei eingehender Prüfung werden Sie uns eines zugestehen müssen: So richtig vernünftig war noch kein DSA-Held, dem wir bisher begegnet sind. Wir spielen schließlich ein Fantasy- und kein Rationalitäts-Rollenspiel.

Wie wär's mit folgendem Bild: In der Schenke sitzt der stadtbekannte Abenteurer, ein Kerl wie ein Baum, ruhm- und narbenbedeckt, Held vieler Schlachten, aber immer noch (oder wieder einmal) arm wie eine Tempelmaus. Zähneknirschend muß er einen lächerlichen Auftrag annehmen, der eigentlich weit unter seiner Würde liegt ...

Es gibt viele erfahrene Rollenspieler, die ihren Helden ganz bewußt immer wieder verarmen lassen. So bringen sie sich selbst in eine gewisse Abhängigkeit vom Spielleiter. Dieser wiederum wird es seiner Runde danken, wenn er weiß, wie leicht die notorisch abgebrannten Helden zu einem neuen Abenteuer zu motivieren sind. Da braucht nur mal ein Krämer mit ein paar Dukaten zu klimpern, und schon stehen die Burschen und Mädels sprungbereit.

Wenn wir oben gesagt haben, die Abenteurer hätten kein Verhältnis zum Geld, so heißt das nur, daß sie es nicht bei sich behalten können. Dukaten erbeuten will natürlich jeder von ihnen. Und jedesmal nimmt er sich vor, diesmal alles anders zu machen und alles Geld auf die Bank zu tragen. Doch dann lockt wieder das Kneipenschild am Wegesrand, und wieder kommt alles ganz anders als geplant.

Übrigens können auch Helden mit hoher Goldgier

ständig ohne Barmittel dastehen. Zum Beispiel vergraben viele Zwerge jeden Dukaten, den sie abzugeben können. Wenn er dann aber erst einmal vergraben ist, kommt es auf das gleiche hinaus, als hätten sie ihn nie besessen. Denn welcher echte Zwerg würde sich je an seinem Schatz vergreifen? Lieber hungert er oder nimmt unmögliche Abenteuer-Aufträge an.

Nun aber zu den versprochenen »Lebenshaltungskosten«. Diese Kosten gelten für alle Helden – auch für die oben beschriebenen verschwenderischen Gesellen. Einen solchen Abenteuerer können die Lebenshaltungskosten leicht in Schulden treiben – aber einen Abenteuerer mit Schulden halten wir immer noch für echter als einen Helden mit einem dicken Sparstrumpf unter dem Kopfkissen.

»Wie teuer kostet der Preis?«

(K. Valentin, der zerstreute Barde)

Eine umfangreiche Waren- und Dienstleistungsliste finden Sie auf Seite 89. Die dort abgedruckten Tabellen dienen zum Gebrauch während eines Abenteuers, wenn die Helden einkehren oder ein paar neue Ausrüstungsgegenstände kaufen wollen. Die

Abenteurer teilen dem Spielleiter mit, wieviel Geld sie auf ihre Reise mitnehmen wollen, alle Ausgaben werden mit Hilfe der Preisliste oder durch Improvisation des Meisters ermittelt und von der Barschaft der Helden abgezogen.

Das folgende Kapitel soll einen Überblick über jene laufenden Kosten vermitteln, die dem Helden vor allem in den Ruhepausen zwischen den Abenteuern entstehen.

Bitte bedenken Sie, daß alle unsere Angaben – sowohl zu den allgemeinen Kosten als auch in den Preistabellen für Waren und Waffen – immer nur ungefähre Richtwerte sein können. Verfügbarkeit und Preis einer Ware hängen oft von der Nähe zu einem Seehafen ab; ein Fuder Heu kostet direkt beim Bauern weniger als auf dem Heumarkt in der Stadt, weil die halbe Tagesreise für den Transport entfällt usw. Kaum ein Händler wird sich scheuen, den Preis für eine Ware zu verdoppeln, wenn er das Gefühl hat, daß sie vom Kunden dringend benötigt wird. Kurz und gut: Die endgültige Entscheidung über einen Preis trifft immer der Meister; die Spieler haben nicht das Recht, sich auf die Werte in unseren Listen zu berufen. Trotzdem ist es gut, wenn sie sie kennen; dann wissen sie immerhin, ob sie ein gutes oder ein schlechtes Geschäft gemacht haben.

Die Währung

Die kleinste aventurische Münze ist der Kreuzer. 10 Kreuzer sind 1 Heller, 10 Heller 1 Silbertaler, 10 Silbertaler 1 Dukaten.

Also gilt:

1 D = 10 S = 100 H = 1000 K

Lebenshaltung

Ein Bettler benötigt im Monat 10–15 Silbertaler, um am Leben zu bleiben; dabei leidet er unter Mangelerkrankungen und kann sich nur in elende Lumpen kleiden. Als Wohnung kommt allenfalls ein Brückenbogen oder ein leerstehender Schafstall in Frage.

Natürlich ist eine solche bedauernswerte Kreatur nicht in der Lage, die Strapazen eines Abenteuers auf sich zu nehmen. Unsere Helden müssen deutlich mehr Silbertaler in ihre Lebenshaltung investieren, denn für sie kommt es darauf an, mindestens die Leistungsfähigkeit eines guten Sportlers zu erreichen.

Für eine vollwertige Ernährung kann man pro Monat zwischen 40 und 80 Silbertaler ausgeben, die monatliche Miete kostet 20–90 Silbertaler, die Instandhaltung der Kleidung, Körperpflege usw. 5–60 Silbertaler.

Es ergeben sich pro Monat folgende feste Kosten:

Lebenshaltung: 65–230 Silbertaler

Jeder Spieler muß selbst entscheiden, welche Kosten zu »seinem« Helden passen; wir halten einen Krieger der 10. Stufe, der auf dem Kostenminimum »dahinknausert«, nicht für eine sehr glaubwürdige Figur.

Opfergaben

Aventuriens Götter sind mächtig, eifersüchtig und wenig großzügig. Wenn ein Held in Frieden mit dem von ihm verehrten Gott leben will, sollte er ihm mindestens 10 Prozent von allen Einnahmen opfern. Damit erreicht der Held – wohlgemerkt! – nur, daß ihn sein Gott nicht mit seinem Zorn verfolgt und ihm hin und wieder (in Gestalt des Meisters) ein Bein stellt.

Wenn der Gott dem Helden günstig gesonnen sein

soll, muß der Abenteurer schon tiefer in seine Tasche greifen. Außerdem sollte man bedenken, daß es zwölf Götter in Aventurien gibt, und wenn man vom Meeressgott eine Gunst erhofft, hat es wenig Sinn, sich darauf zu berufen, daß man der Kriegsgöttin bereits den Zehnten der Einnahmen geopfert hat.

Opfergaben: 10%–90% der Einnahmen

Steuern

Auch die weltlichen Mächte beanspruchen ihren Teil von den Einnahmen der Helden.

Wir werden zu einem späteren Zeitpunkt einen allgemeinen Überblick über die aventurischen Steuerarten geben.

Einstweilen können Sie davon ausgehen, daß Gemeinde, Fürst und Kaiser zusammen ca. 25 Prozent der Helden-Einnahmen für sich verlangen.

Steuern: 25% der Einnahmen

Diener und Knechte

Ein Held, der sich irgendwo häuslich niedergelassen hat, benötigt normalerweise ein oder mehrere Dienstboten, und sei es nur, damit sich während der häufigen Abwesenheit des Abenteurers jemand um Haus und Tiere kümmert.

Wenn Sie einen Dienstboten einstellen wollen, sollten Sie einen weisen Spruch aus dem fernen Thalusa beherzigen:

»Wer mit Erdnüssen zahlt, darf sich nicht wundern, wenn Affen für ihn arbeiten!«

Falls Sie also nach einer längeren Reise sicher sein wollen, ihren Dienstboten (und ihre privaten Besitztümer) noch zu Hause vorzufinden, sparen Sie nicht an der falschen Stelle.

Monatslohn für einen Dienstboten: 40–80 Silbertaler

Anmerkung: Wir reden hier von solchen Dienstboten, die den Haushalt des Helden und eventuell seine Ländereien und Tiere versorgen. Diener – oder besser: Waffenknechte –, die den Helden ins Abenteuer begleiten, kosten ebenfalls 40–80 S pro Monat. Die Regeln des Schwarzen Auges sehen jedoch keine Waffenknechte vor, die vom Spieler zusätzlich zur eigenen Heldenfigur geführt werden. Das bedeutet, wenn ein Waffenknecht oder ein

Knappe den Helden auf der Reise begleiten soll, so muß der Spieler einen Mitspieler finden, der bereit ist, die Waffenträger-Rolle zu übernehmen.

So bietet sich eine gute Gelegenheit, einen neuen Helden der 1. Stufe in eine Runde von erfahrenen Heldenfiguren einzuführen. Nach ein, zwei Abenteuern kann der Held seinen Waffenknecht aus dem Sold entlassen, und dieser mag sich dann als völlig selbständiges Mitglied der Runde anschließen. Wir halten es für wenig sinnvoll, dem Spieler die Führung von zwei oder drei Waffenknecht-Nebenfiguren zuzugestehen. Die Erfahrung hat gezeigt, daß ein Spieler immer nur eine Figur plastisch darstellen kann. Gesichtslose Waffenknechte aber, von denen man im Verlaufe des Abenteuers nur gelegentlich erfährt, daß sie »die Nachhut übernehmen« oder »sich schützend vor den Helden werfen, um mit der Brust einen Pfeil aufzufangen«, fördern nicht gerade das stimmungsvolle Rollenspiel.

Wenn ein Spieler meint, sein Held benötige dringend Verstärkung, dann soll er halt beim Meister eine fernlenkbare Streitaxt mit 10W20 Trefferpunkten beantragen. Unseren Segen hat er. (Wir sind nur froh, daß wir nicht in solchen Runden mitspielen müssen.)

Tiere

Ein Hund kostet pro Monat 10–20 Silbertaler

Ein Pferd kostet pro Monat 30–50 Silbertaler

Hausbau

Wenn ein Held ein Haus bauen will, so benötigt er zunächst einmal ein Grundstück. Hier einige beispielhafte Grundstückspreise pro Quadratmeter:

Orkland: 0 (Eventuelle Probleme mit der Nachbarschaft können aber nicht ausgeschlossen werden)

Mittelreich: 1 S (Irgendwo in der Nähe einer Landstraße)

20 S (Eine halbe Tagesreise von einer größeren Stadt entfernt)

Havena: 40 S (Verrufenes Stadtviertel)

200 S (Gute Lage, Neustadt)

Gareth: 100 D (Nähe Neue Kaiserresidenz)

Nachdem der Grundstückspreis ermittelt wurde, sind die Baukosten zu kalkulieren.

Faustregel:

Holzhaus pro m² Wohnfläche: 100 S

Steinhaus pro m² Wohnfläche: 200 S

Diese Kosten setzen sich zusammen aus Lohn- und

Materialkosten. Bei einem mehrstöckigen Haus ist der Preis für die Quadratmeter mit der Anzahl der Geschosse malzunehmen.

Beispiel: Ein Held kauft ein kleines Grundstück (70 m²) im Herzen von Gareth. Er zahlt pro Quadratmeter 60 D.

Grundstückspreis: 4200 D

Darauf läßt er ein dreigeschossiges Steinhaus errichten mit einer Wohnfläche von 240 m²:

$240 \times 200 = 48.000$

48.000×3 (Geschosse) = 144.000 S oder 14.400 D

Baukosten: 14.400 D

Grundstück: 4.200 D

Gesamt: 18.600 D

Die Baukosten für ein befestigtes Anwesen sind etwa dreimal so hoch wie die für ein normales Gebäude.

Schiffbau

Segelschiffe

Baukosten in Dukaten = Länge mal Anzahl der Masten mal 300

Mindestbesatzung in Mann = Länge mal Anzahl der Masten mal 2

Einem freien Matrosen sind pro Monat 30–60 S zu zahlen, Offiziere verdienen das Fünffache, der Kapitän mindestens das Zehnfache.

Die Kopfstärke der Besatzung hängt nicht nur von der Größe des Schiffes, sondern auch von der Länge der Reise und den zu erwartenden segeltechnischen Schwierigkeiten ab. Ein irdisches Kreuzfahrerschiff im 13. Jh. (2 Masten, 30 Meter Länge) hatte über 100

Mann Besatzung, hinzu kamen etliche hundert Passagiere.

Beispiele: Ein 20 Meter langer Zweimaster würde also 12.000 Dukaten kosten und 80 Mann Besatzung benötigen. Ein 30 Meter langer Dreimaster würde 27.000 Dukaten kosten und 180 Mann Besatzung benötigen.

Ruderschiffe

Baukosten in Dukaten = Länge mal 400

Mindestbesatzung in Mann = Länge mal 4

Preisliste

Erläuterungen: Alle Gewichte in aventurischen Unzen (25 g; 1 kg = 40 Unzen), Preisangaben in Kreuzer (Abk. K), Heller (H), Silbertaler (S), Du-

katen (D). 1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer.

Im Abschnitt *Kleidung* finden Sie meistens 2 Preis-

angaben. Der erste Preis gilt für ein gebrauchtes oder billiges, auf dem Markt oder beim Händler feilgebotenes Kleidungsstück; der zweite Preis be-

zieht sich auf die Maßanfertigung eines Handwerkers. Kein Preis ist als Festpreis zu verstehen, um jede Ware und Dienstleistung wird gefeilscht.

<i>Nachwerk</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Preis</i>
Kastanien (geröstet)	5	3 K
Mandeln, Nüsse	10	2 H
Zuckerstange	1	3 K
Kandierte Früchte	10	1 S
Lakritze	10	3 H
Karamelbonbons	10	6 H
Süßholz	10	2 K

<i>In der Taverne (Speisen- u. Getränkearte)</i>		
Eintopf		3 H
Hühnchen		18 H
Fleischgericht		7 H
Fischgericht		5 H
Pfannkuchen		1 H
Brot und Wurst		2 H
Brot und Käse		1 H
Brot	(4 Unzen)	5 K
Glas Bier	(15 U.)	6 K
Glas billiger Wein	(10 U.)	9 K
Glas teurer Wein	(10 U.)	5 H
Glas Branntwein	(2 U.)	6 K
Glas »Premier Feuer«, Rübenschnaps	(2 U.)	4 H
Glas teurer Branntwein	(2 U.)	7 H
Glas Milch	(10 U.)	3 K
Glas Wasser	(10 U.)	1 K

<i>Übernachtung</i>	<i>Preis</i>
Strohsack im Schlafsaal	2 H
Bett im Gemeinschaftsraum	6 H
Einzelzimmer	3 S
Doppelzimmer	5 S
Suite	2 D

<i>Körperpflege</i>	<i>Preis</i>
Rasur	5 H
Bartschnitt	6 H
Frisur (einfach)	1 S
Ballfrisur	5 S
Vollbad	8 H
1 Stück Seife	2 H
Duftwasser »Süße Sünde«	1 S
Duftwasser »Rosenhain«	2 D
Duftwasser »Rahjas Hauch«	10 D

<i>Kleidung</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Preis</i>	
Wollstrümpfe	4	3 H	3 S
Seidenstrümpfe	2	12 S	6 D
Nachthemd (Leinen)	15	1 S	8 S
Nachthemd (Seide)	4	12 S	8 D
Nachtmütze	4	2 H	2 S
Mieder	25	2 S	2 D
Hemd/Bluse (Leinen/Wolle)	10/15	8 H	8 S
Hemd/Bluse (Seide)	5	12 S	8 D
Jacke (Wolle)	40	2 S	1 D
Jacke (Leder)	60	4 S	3 D
Pelzweste	50	5 S	2 D
Beinkleider (Wolle)	30	1 S	1 D
Beinkleider (Leder)	50	3 S	4 D
Rock (Leinen/Wolle)	35	1 S	4 D
Rock (Seide)	15	1 D	7 D
Kleid (Leinen/Wolle)	40/50	1 S	6 D
Kleid (Seide)	20	3 D	12 D
Kapuzenmantel, lang	80	1 D	6 D
Mantel, kurz (Wolle)	60	3 S	3 D
Pelzmantel	120	3 D	12 D
Cape	50	2 S	8 S
Teerjacke	60	5 S	
Wollmütze	3	2 H	
Haube	3	5 H	5 S
Filzhut	4	1 S	8 S
Filzhut m. Straußenfedern	10	3 S	2 D
Fellmütze	30	5 S	
Ledergürtel	6	1 S	6 S
Schultergurt	20	6 S	1 D
Lederhandschuhe (leicht)	6	3 S	2 D
Stulpenhandschuhe	30	6 S	3 D
Wollfäustlinge	4	3 H	
Pelzfäustlinge	10	4 S	
Muff	30	4 S	
Strohschuhe	25	3 H	
Sandalen	30	6 H	6 S
Lederschuhe	40	2 S	1 D
Stiefel, leicht	75	9 S	3 D
Reiterstiefel, schwer	100	2 D	5 D
Sporen, Eisen	10	1 S	15 S
Sporen, Silber	15	1 D	2 D

<i>Werkzeuge, Möbel, Hausrat, Transportmittel</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Preis</i>
Kletterhaken, 10 Stck.	50	5 S
Nägel, 50 Stck.	30	1 D
Brecheisen	85	1 D
Pickhacke	200	2 D
Schaufel	80	1 D
Strick, 10 m	45	4 S
Strickleiter, 5 m	70	1 D
Kette, 5 m	80	2 D
Stundenglas	10	2 D
Brille	3	40 D
Fernrohr	40	80 D
Schreibzeug (Pergament, Tinte, Feder)	6	5 S
Holzkohlestift	0,3	1 K
Zaumzeug	40	6 S
Sattel	200	4 D
Satteldecke	60	1 S
Packsattel	200	3 D
Hufeisen (m. Beschlag)		3 S
Reitgeräte	15	1 S
Einspanner (zwei-sitzig)	6000	410 D
Kutsche, vierspännig	20000	900 D
kl. Ruderboot	2000	120 D
Boot, 6 m lang	16000	650 D
Segel, 12 m ²	300	10 D
Zuggeschirr	120	8 S
Zugpferd		200 D
Reitpferd, unerfahren		100 D
Reitpferd, erprobt		150 D
Schlachtroß		500 D
Esel		75 D
Maultier		85 D
Kamel		250 D

<i>Werkzeuge, Möbel, Hausrat, Transportmittel</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Preis</i>
Holzbecher	2	3 H
Becher, irden	5	5 H
Krug, irden	30	2 S
Trinkglas	4	6 S
Glaskaraffe	20	2 D
Kristallpokal	4	4 D
Glasfläschchen	4	5 S
Teller, irden	6	5 H
Teller, Zinn	8	3 S
Eisenpfanne Ø 20 cm	40	4 S
Eisenpfanne Ø 30 cm	80	8 S
Eisentopf, 10 l	120	1 D
Eßbesteck, Zinn	10	5 S

<i>Werkzeuge, Möbel, Hausrat, Transportmittel</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Preis</i>
Eßbesteck, Silber	10	2 D
Eßbesteck, Gold	15	15 D
Kerze, 20 cm	2	1 H
Kerze, 40 cm	4	2 H
Öllampe	15	3 S
Lampenöl	10	5 H
Pechfackel	20	5 H
Lederranzen	30	2 S
Lederrucksack	50	4 S
Tuchbeutel	15	4 H
Feuerstein und Stahl	5	5 H
Zunderkästchen	5	2 S
Zweimannzelt (Leinen)	600	2 D
Angelhaken, Schnur	1	2 H
Kleines Fischnetz	35	2 S
Großes Netz	80	5 S
Wolldecke	60	2 S
Wasserschlauch	5	1 S
Hocker	120	6 S
Stuhl	160	2 D
Holzbank	400	3 D
Sessel	800	10 D
Tisch	1000	5 D
Bett	3200	15 D
Himmelbett	5000	30 D
Handspiegel	20	1 D
Wandspiegel	200	6 D
Kerzenständer, Zinn	60	8 S
Kerzenständer, Gold	100	100 D
Kommode	1200	10 D
Schrank	4000	20 D
Truhe, klein	200	8 S
Truhe, groß	600	3 D
Stoffpuppe	10	5 H
Wachspuppe	40	5 S
Holzschwert	8	2 H
Zinnfigürchen	0,5	8 K
Kaleidoskop	20	8 S
Säge	60	2 D
Handhammer	20	4 S
Vorschlaghammer	120	12 S
Beil	40	6 S
Axt	60	1 D

<i>Nahrungsmittel</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Preis</i>
Schwarzbrot	20	1 H
Weizenbrot	40	3 H
Sauerteigbrot	40	1,5 H
Hefebackwerk	20	2 H
Napfkuchen	20	2 H
Marzipantorte	20	6 H
Honigkuchen	20	2 H
Fladenbrot	20	3 K
Rindfleisch (Braten)	20	6 H
Schweinefleisch (Braten)	20	4 H
Hammelfleisch	20	4 H
Esels-/Pferdefleisch	20	2 H
Schinken	20	8 H
Dauerwurst	20	3 H
1 Huhn	40	6 H
1 Gans	200	4 S
1 Wachtel	8	1 S
1 Purpurmeise	1	1 S
Koschammernzungen	4	2 D
1 Hering	17	5 K
Hering, geräuchert	17	6 K
Lachs	20	5 H
Prembutt	20	8 K
Prembutt, geräuchert	20	1 S
Tintenfisch	20	4 K
Salzarele	20	1 S
1 Feuertopf	120	1 D
6 Eier	20	9 K
Schafskäse	20	1,5 H
Hartkäse (aus Kuhmilch)	20	2 H
Quark	20	1 H
Kuhmilch	20	3 K
Butter	20	1 H
Mohrrüben	20	4 K
Bohnen (frisch)	20	4 K
Bohnen (getrocknet)	20	5 K
Grün-/Weißkohl	20	3 K
Rotkohl	20	5 K
Paprika	20	5 H
Porree	20	8 K
Tomaten	20	4 S
Kartoffeln (Delikatesse!)	20	5 S
Kürbis	20	4 K
Erbsen (frisch)	20	8 K
Erbsen (getrocknet)	20	8 K
Zwiebeln	20	5 K
Knoblauch	20	2 S
Salz	20	1 S
Pfeffer	20	3 S
Kräuter (trocken)	10	1 S
Honig	20	8 H

<i>Nahrungsmittel</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Preis</i>
Kandiszucker	10	1 S
Äpfel	20	5 K
Birnen	20	5 K
Erdbeeren	20	4 H
Kirschen	20	2 H

Die wichtigsten Regeln in Stichworten

Die folgenden Regel-Kurzfassungen sollen Ihnen eine schnelle Orientierung ermöglichen. Welche Regeln zum unverzichtbaren Basis-Spiel und wel-

che zu den Ergänzungen und Verfeinerungen gehören, ist durch Buchstaben kenntlich gemacht:

A: Ausbau-Spiel; **B:** Basis-Spiel

Die Helden-Erschaffung

Die Begriffe auf dem Helden-Dokument und ihre Funktion

NAME (des Helden): vom Spieler selbst zu bestimmen (A, B)

TYPUS: kann vom Spieler selbst bestimmt werden, dabei ist darauf zu achten, daß die Voraussetzungen für den Typ erfüllt werden; die *Eigenschafts*-Werte müssen stimmen (A, B)

GESCHLECHT: selbst wählen oder mit dem W20 bestimmen: 1–9: weiblich, 10–20: männlich (A, B)

PORTRÄT, WAPPEN: selbst zeichnen oder geeignetes Bild einkleben (A, B)

GEBURTSTAG: siehe Seite 11.

GEBURTSORT: selbst wählen (A)

AUGENFARBE: selbst wählen (A)

HAARFARBE: siehe »Heldentypen«, S. 13 (A)

GRÖSSE: siehe »Heldentypen«, S. 13 (A)

GEWICHT: selbst bestimmen. Faustregel: Größe in cm minus 80 gleich Gewicht in kg für Zwerge
Größe in cm minus 100 gleich Gewicht in kg für Krieger u. Thorwaler
Größe in cm minus 110 gleich Gewicht in kg für die übrigen Heldentypen (A).

Wenn Sie das kg-Gewicht mit 40 multiplizieren, erhalten Sie das Gewicht Ihres Helden in aventurischen Unzen.

MUT: Die *guten* Eigenschaften. Werte

KLUGHEIT: mit W+6 ermitteln. (B) Werte

CHARISMA: können angehoben werden,

GESCHICKLICHKEIT: wenn für je 1 Punkt bei den

KÖRPERKRAFT: *guten* Eigenschaften 2 Punkte bei den *schlechten* Eigenschaften addiert werden (A)

ABERGLAUBE: Die *schlechten* Eigenschaften.
HÖHENANGST: Auswürfeln mit W+1. Werte können gesenkt werden, wenn für je 2 Punkte Senkung 1 Punkt von einer *guten* Eigenschaft subtrahiert wird (A)

RAUMANGST:
GOLDGIER:
TOTENANGST:
STUFE: Das Spiel beginnt auf Stufe 1. Um höhere Stufen zu erreichen, müssen Abenteurpunkte gesammelt werden (A, B)

LEBENSENERGIE: Lebensenergie bei Spielbeginn: Zwerge: 40, Magier: 20, Elfen: 25, alle übrigen: 30 (A, B)

ASTRALENERGIE: Astralenergie bei Spielbeginn: Magier: 30, Elfen: 25 (A, B)

VERMÖGEN: Startkapital richtet sich nach der Elternfamilie des Helden (A); 10 mal W+6 Silbertaler (B)
WAFFE: Jeder Held sollte bei Spielbeginn *eine* für ihn typische Waffe besitzen; Trefferpunkte dieser Waffe im äußersten Fall W+4 (A, B)

ATTACKE, PARADE: Attacke-Wert bei Spielbeginn: 10, Parade-Wert bei Spielbeginn: 8 (B)

Attacke- und Parade-Wert für den speziellen Waffentyp ergeben sich aus dem Talent des Helden für diese Kampftechnik (A) sind der Waffenliste zu entnehmen (A, B)

TREFFERPUNKTE: Hinzu kommt ein Körperkraftzuschlag, entweder Körper-

	kraft des Helden minus 15 (B) oder ein vom speziellen Waffentyp abhängender Zuschlag (A)
BRUCHFAKTOR:	Der Bruchfaktor wird nach jedem kritischen Zusammenprall mit einer anderen Waffe (AT- und PA-Wurf gleich) heraufgesetzt. Außerdem wird gewürfelt: Bruchfaktorzahl plus 6 größer als 9: die Waffe zerbricht (A)
RÜSTUNG:	Die Rüstung des Helden und ihr Schutzfaktor (A, B)
TRAGKRAFT:	Körperkraft des Helden mal 50 gleich das Gewicht in Unzen, das von einem Helden über längere Zeit ohne nennenswerte Behinderung mitgeführt werden kann (A)
MITGEFÜHRTE LAST:	Summe der Gewichte aller Kleidungs- und Ausrüstungsstücke des Helden. Übersteigt

TALENTE:

die Last die Tragkraft, ist der Held in seiner Bewegungsfähigkeit eingeschränkt (A)

Aus der *Talente-Tabelle* auf S. 32 werden die Talentwerte für den Heldentyp herausgesucht; anschließend nimmt der Spieler 25 Steigerungsversuche vor.

Alle Kampftechnik-Talente können um je 1 Punkt angehoben werden.

Alle »Natur«-Talente können um je 3 Punkte angehoben werden.

Alle Körperbeherrschungs-Talente können um je 2 Punkte angehoben werden.

Alle Wissens-/Handwerk-Talente können um je 2 Punkte angehoben werden.

Nachdem die 25 Steigerungsversuche abgeschlossen sind, werden die endgültigen Talentwerte für den Heldentyp in das Dokument eingetragen.

Der Stufen-Anstieg

Voraussetzungen für das Erreichen einer neuen Stufe:

1. Stufe	2. Stufe	3. Stufe	4. Stufe	5. Stufe	6. Stufe
0 AP	100 AP	300 AP	600 AP	1000 AP	1500 AP

usw.

Bei Erreichen einer neuen Stufe werden:

eine gute Eigenschaft um 1 Punkt angehoben (A, B)

eine schlechte Eigenschaft um 1 Punkt gesenkt

(falls eine Probe auf die schlechte Eigenschaft gelingt) (A)

entweder Attacke oder Parade um 1 Punkt angehoben (B)

25 Steigerungsversuche für die Talente unternommen, dabei können sich auch die AT- und PA-Werte in den unterschiedlichen Kampftechniken erhöhen (A)

die Lebensenergie um 1 W6 erhöht (Krieger, Zwerge u. a.) (A, B)

entweder die Lebensenergie oder die Astralenergie um 1 W6 erhöht (Elfen, Magier u. a.) (A, B)

Die Kampferöffnung (A)

Unmittelbar vor einem Kampf wird die Spielzeit unterbrochen. Es folgt:

1. Initiative ermitteln. Der Kämpfer mit dem höheren MU-Wert hat das Recht zur Kampferöffnung. Ansonsten beginnt die Partei, die die Überraschung auf ihrer Seite hat.
2. Der Held benennt die Waffe, die er im Kampf verwenden wird und die zu diesem Waffentyp gehörenden AT- und PA-Werte. Von diesen Werten hat er eine eventuelle Behinderung durch die Rüstung abgezogen.
3. Der Meister ermittelt auf der *Waffenvergleichs-Tabelle*, ob die AT- und PA-Werte des Helden noch einmal modifiziert werden müssen. AT- und PA-Werte der Meisterfiguren sind normalerweise schon auf die verwendete Waffe abgestimmt.
4. Der Spielleiter bereitet auf einem Zettel ein sog. »Kampfprotokoll« vor. Er notiert für alle beteiligten Kämpfer folgende Werte: AT, PA, RS, LE, TP.
5. Der Kampf beginnt mit der ersten AT oder AT-Serie des Angreifers.

Nachtrag AT-/PA-Minderung u. Heilung

Bei der Heilung werden geminderte AT-/PA-Werte wie folgt angehoben:

pro 3 LP-Heilung je 1 AT- oder PA-Punkt.

Nachwort

Seit **Das Schwarze Auge** (im Februar 1984) erschien, haben wir Autoren die Spieler immer wieder aufgefordert, uns ihre Anregungen und Kommentare zum Spiel zuzusenden, um die Ratschläge und Kritiken bei einer Neugestaltung des Spielsystems zu berücksichtigen.

Tatsächlich haben wir viele tausend Zuschriften erhalten, die *alle* von uns gewissenhaft studiert und geprüft wurden – wenn wir auch nicht jeden Brief beantworten konnten, wofür wir um Ihr Verständnis bitten.

Die Summe dieser Spieler-Reaktionen ist nun in die Neugestaltung des Spiels eingeflossen. Wir hoffen, daß einige von Ihnen, liebe Spieler und Leser, bei der Lektüre der Regelseiten feststellen konnten, daß wir uns bemühten, Ihre Wünsche an **Das Schwarze Auge** zu erfüllen.

Wir Autoren haben immer ein Konzept vertreten: Unser Spiel soll ein lebendiges System sein, letztlich sollen die Spieler den gleichen Einfluß auf seine Entwicklung haben wie Autoren und Redaktion.

An dieser Stelle möchten wir Sie wieder einmal auffordern, uns Ihre Meinung über das Spiel mitzuteilen, insbesondere interessiert uns natürlich Ihr Urteil über unsere neue Konzeption.

Die Anschrift:
Das Schwarze Auge
Postfach 1165
8057 Eching.

Leider ist es uns nicht möglich, das *gesamte* Spielsystem auf einen Schlag umzustellen. Zur Zeit, wo ich diese Zeilen schreibe (Januar 1988) ist nur der

erste Schritt vollzogen: Das alte *Basis-Spiel* wird ersetzt durch die Box »*Die Helden des Schwarzen Auges*«.

Als nächstes tritt an die Stelle des *Ausbau-Spiels* ein den übernatürlich begabten Helden gewidmetes Regelwerk mit dem Titel »*Die Magie des Schwarzen Auges*«. Und schließlich wird eine Box erscheinen, die sich ausschließlich mit dem Kontinent Aventurien, seinen Bewohnern, Sitten, Städten, Ländern usw. befaßt: »*Die Welt des Schwarzen Auges*«. Erst mit dem Erscheinen dieser letzten Box (1989) wird die Umstellung des kompletten Systems abgeschlossen sein. In der Zwischenzeit werden wir mit einem Provisorium leben müssen, das heißt mit Spiel-Bestandteilen, die nicht hundertprozentig aufeinander abgestimmt sind. Das derzeit noch erhältliche »*Ausbau-Spiel*« z. B. bietet eine Fülle interessanten Material über Aventuriens Götter und Geschichte und ist insofern für jeden **Das Schwarze Auge**-Spieler äußerst lesenswert; aber das *Ausbau-Spiel* enthält auch ein paar Zusatzregeln, die sich nicht mit den Regeln der »*Helden des Schwarzen Auges*« decken.

Doch Sie können jede Verwirrung vermeiden, wenn Sie einen einfachen Rat beherzigen:

Die neusten – für die Zukunft gültigen – Regeln finden Sie in den »*Helden des Schwarzen Auges*«. Wenn Sie in einer anderen **Das Schwarze Auge**-Publikation auf einen Widerspruch zu diesen Regeln stoßen, so lassen Sie diese alten, heute ungültigen Regeln bitte unberücksichtigt.

Im übrigen wünschen wir Ihnen viel Freude bei unserem Spiel und allzeit eine ruhige Würfelhand ...