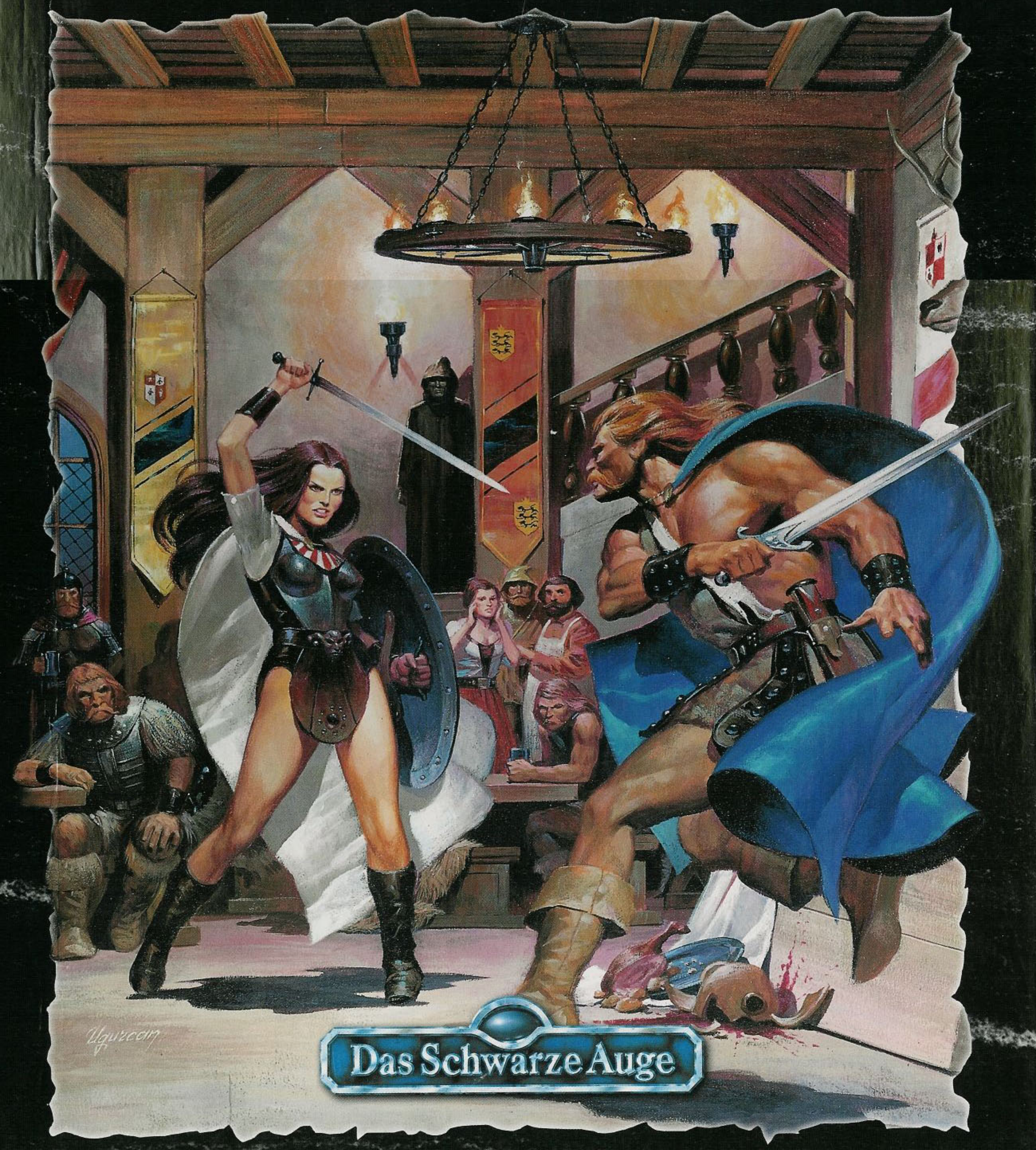
Mit Mantel, Schwert und Zauberstab



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

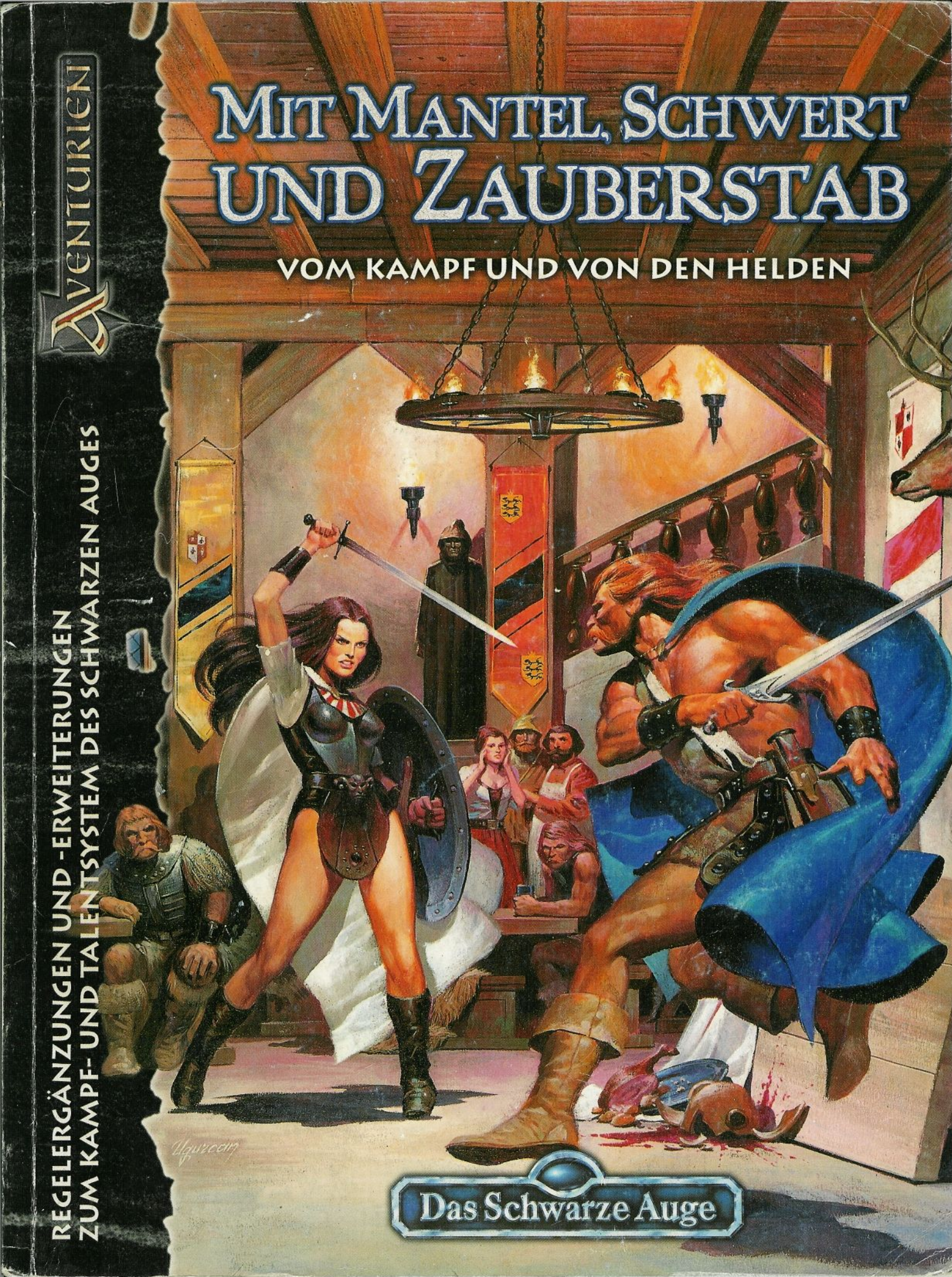
Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Regelverfeinerungen und Ergänzungen für das Schwarze Auge

Schmidt Spiele

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Vom Kampf und von den Helden



Aventurien

Regelergänzungen und -erweiterungen zum Kampf- und Talentsystem des Schwarzen Auges

Das Schwarze Auge

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Vom Kampf und von den Helden

Das Schwarze Auge©
Fantastische Fantasie-Spiele

Schmidt Spiele

Das Schwarze Auge

MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB

VOM KAMPF UND VON DEN HELDEN

Eine DSA-Spielhilfe von

FANPRO

FANTASY PRODUCTIONS

DSA-Spielhilfe

Mit Mantel, Schwert & Zauberstab

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele
Schmidt Spiele

Gesamtredaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration und Boxcover: Ugurcan Yüce
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Farbtafeln: Ina Kramer
Innenillustrationen: Ina Kramer, Jens Haupt und Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

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

Zweite, inhaltlich unveränderte Ausgabe 1997
Printed in Germany 1997
ISBN 3-89064-251-9

Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Jens Haupt, Ina Kramer und Ugurcan Yüce
Farbtafeln von Ina Kramer

©1992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Das Schwarze Auge

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Buch 1: Vom Kampf und von den Helden

von

Ulrich Kiesow und Thomas Römer

mit Beiträgen von

Ralf Hlawatsch, Ina Kramer,

Michelle Melchers und Jörg Raddatz

Eine DSA-Spielhilfe

FANPRO

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Buch 1: Vom Kampf und von den Helden

von
Ulrich Kiesow und Thomas Römer

Mit Beiträgen von Ralf Hlawatsch, Ina Kramer,
Michelle Melchers und Jörg Raddatz

Eine Spielhilfe für
"Das Schwarzen Auge"

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele
Schmidt Spiele

Inhalt

Vorwort 5
Heldenerschaffung und Stufenanstieg 7
Talente und Talentwerte 9
- Die Talentprobe 9
- Talente-Startwerte 11
- Talentbeschreibungen 14

Spezielle Berufsfertigkeiten 25
Die Heldentypen 31
- Die Amazone 32
- Der Gaukler 34
- Der Jäger 36
- Der Krieger 38
- Der Medicus 40
- Der Moha 42
- Der Nivese 44
- Der Norbarde 46
- Der Novadi 48
- Der Seefahrer 50
- Der Söldner 52
- Der Streuner 54
- Der Thorwaler 56
- Der Skalde 58
- Der Barde 59
- Nachträge zu den Heldentypen 61

Der Waffengang 62
- Die Kampfregeln 62
- Waffenloser Kampf 72
- Der Kampf zu Pferd 74
- Fernkampf 76
- Aventurische Waffen 81

Anhang: Alter Held - Neues System 83
- Talentstartwerte für magiebegabte Heldentypen 85
- Talentstartwerte für Geweihte 87
- Alte und neue Talentproben 89
- Alte und neue Proben für Zauberformeln 90
- Korrigierte Zauberformeln 92

Vorwort

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab ziehen die Helden ins Abenteuer, in eine Welt der Gefahren und des Unbekannten... In eine ganz und gar unbekannte Welt? Doch wohl kaum: Wenn niemand am Spieltisch, nicht einmal der Spielleiter eine Vorstellung von der Welt Aventurien hätte, käme - wie man sich leicht denken kann - überhaupt kein Rollenspiel zustande. Zwar sollen die Helden in jedem Abenteuer von neuem unbekannten Gefahren gegenüberstehen, aber der allgemeine Hintergrund, vor dem sie agieren, sollte ihnen schon in seinen Grundzügen vertraut sein, denn in einem Vakuum sind keine sinnvollen Handlungen möglich. Also hat sich die DSA-Redaktion in der Vergangenheit vor allem darum bemüht, den aventurischen Hintergrund anschaulich und detailliert zu gestalten. So entstanden die Boxen über das *Land des Schwarzen Auges* und die einzelnen Regionen. Diese Informationen wurden von einer Vielzahl von Meistern und Spielern dankbar und mit Interesse aufgenommen, aber sie führten dazu, daß so mancher DSA-Spieler nun mehr Kenntnisse über die albernische Stadt Havena besitzt als über die Heldenfigur, die er spielt. Die so entstandene Lücke zu füllen, ist eines der Anliegen dieser Box. Das Buch *"Vom Leben in Aventurien"* ist vor allem der Jugend und Vorgeschichte Ihres Helden gewidmet. Sie finden dort die Antwort auf so manche Frage: Was geschah in den Tagen zwischen der "Geburt" der Figur und jenem folgenschweren Moment, da sie ihr erstes Abenteuer begann? Wie ist Ihr Held aufgewachsen? Wie geht es zu in einer Kriegerakademie, in der Studierstube eines Magiers oder in einer Tempelschule? Wenn Sie diese Informationen nutzen, um sich ein Bild vom Vorleben Ihres Helden zu machen, werden Sie eine Figur erhalten, die - von Ihnen geleitet - ein echtes Eigenleben besitzt, mit der Sie sich auch außerhalb der Spielrunden auseinandersetzen können und die nicht - einem Springteufel gleich - nur hin und wieder zu zappeln beginnt, wenn es ein neues Abenteuer zu bestehen gilt.
Auch die ausführlichen Beschreibungen der Heldentypen in dem Buch *"Vom Kampf und von den Helden"* soll den Charakteren mehr Farbe verleihen, ihre Eigenheiten betonen und die Unterschiede zwischen ihnen unterstreichen.

Die zweite wesentliche Aufgabe dieser Box ist die allgemeine Verfeinerung des DSA-Regelwerks: Das Charakterbild der Helden wird um vier neue Eigenschaften erweitert: *Fingerfertigkeit, Intuition, Jähzorn* und *Neugier*. Das Talentsystem wird komplettiert und auf die neuen Eigenschaften abgestimmt, auch das Kampfsystem erfährt eine komplette Überarbeitung und Erweiterung.
All das macht "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab" zu einem echten Ausbauspiel für den neuen DSA-Basis-Set, der 1993 erscheinen wird. Dennoch wurde die "Mantel und Schwert Box" so konzipiert, daß sie auch ohne Kenntnis des neuen Basis-Spiels voll genutzt werden kann: Ein umfangreicher Anhang ermöglicht es jedem DSA-Spieler, seine altgedienten Helden an das erweiterte Eigenschafts- und Talentsystem anzupassen. Für magiebegabte Helden wurden Tabellen aufgenommen, in denen die aktualisierten Zauberfertigkeiten und -proben aufgelistet sind.
Zu erwähnen wäre noch ein Aufsatz von Andreas Blumenkamp, der eine Fülle von Ratschlägen und Anregungen für anspruchsvolles Rollenspiel enthält. Alles in allem eine bunte Palette, und wir können nur hoffen, daß Ihnen die Mischung zusagt.

Heldenerschaffung und Stufenanstieg

Heldenerschaffung

Zuallererst sollten Sie sich einen leeren Heldenbogen zur Hand nehmen und überlegen, welchen Heldentyp sie spielen wollen. Lesen Sie sich die Beschreibung des Heldentypen auf den Seiten 32 bis 60 durch. Dort finden Sie auch, welche Grundeigenschaften der von Ihnen gewünschte Heldentyp mindestens haben muß bzw. höchstens haben darf. Jetzt können Sie einen oder mehrere W6 zur Hand nehmen und mit dem Auswürfeln der Eigenschaften beginnen.

Die guten Eigenschaften

Die sieben guten Eigenschaften, die einen Helden charakterisieren, sind MUT, KLUGHEIT, INTUITION, CHARISMA, FINGERFERTIGKEIT, GEWANDTHEIT und KÖRPERKRAFT.
Um den Grundwert dieser Eigenschaften zu bestimmen, würfeln Sie achtmal mit einem W6 und addieren jeweils 7 Punkte zum Resultat. Das schlechteste Ergebnis streichen Sie. Die verbleibenden sieben Zahlen zwischen 8 und 13 können Sie nach Belieben auf die sieben guten Eigenschaften Ihres Helden verteilen und so bereits jetzt einen Krieger mit dem nötigen Mut oder einen Gaukler mit der geforderten Gewandtheit ausstatten.

Die Bedeutung der guten Eigenschaften

MUT: Die Fähigkeit, in kritischen Situationen schnell und entschlossen zu handeln, aber auch Wagemut, keine Angst vor dem Neuen oder Risiken zu haben.
KLUGHEIT: Intelligenz und logisches Denkvermögen, die Fähigkeit, eine Situation zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen, auch angesammeltes Bücherwissen und ein gutes Gedächtnis.
INTUITION: Die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu treffen, ohne vorher lange zu überlegen, oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Daten und Fakten fehlen
CHARISMA: Persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten, körperliche Erscheinung, wohlklingende Stimme; auch magische Aura
FINGERFERTIGKEIT: Geschickter Einsatz der Finger, gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei so komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen und Schlösserknacken.
GEWANDTHEIT: Allgemeine körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktionen und Reflexe, eine gute Einschätzung von Armreichweite, Sprunghaft usf., geschmeidige Bewegungen.
KÖRPERKRAFT: Das Vorhandensein von Muskelkraft und die Fähigkeit, sie planvoll einzusetzen, aber auch ein Maß für die Zähigkeit, Konstitution und Ausdauer eines Helden.

Die schlechten Eigenschaften

sind ABERGLAUBE, HÖHENANGST, RAUMANGST, TOTENANGST, NEUGIER, GOLDGIER und JÄHZORN. Zu Beginn des Spiels legen Sie die schlechten Eigenschaften Ihres Helden fest.
Sie würfeln siebenmal mit dem W6 würfeln, wobei Sie jeweils 1 zum Resultat addieren und verteilen die so erhaltenen Werte frei auf die sieben schlechten Eigenschaften. Bei den schlechten Eigenschaften gibt es kein "Streichergebnis".

Die Bedeutung der schlechten Eigenschaften

ABERGLAUBE: Der Glaube an Vorzeichen aller Art (von schwarzen Katzen über rote Haare bis hin zu Gespenstersehen am hellichten Tag), an Wundermittel und Talismane.
HÖHENANGST: Schwindelgefühle schon bei relativ geringen Höhen; Angst, steile Felswände zu erklettern oder in einen Abgrund hinabzusehen.
RAUMANGST: Beklemmung, Furcht und Handlungsunfähigkeit bis hin zur Panik in engen, dunklen, geschlossenen und/oder überfüllten Räumen.
TOTENANGST: Furcht vor allem, was mit Tod und Vergehen zu tun hat, vor allem vor Grabstätten, Boronpriestern, aber auch frischen Leichen, panische Angst vor allen Untoten.
NEUGIER: Eigentlich eine Grundvoraussetzung eines Helden, aber ungesund im Übermaß, die Angewohnheit, Gefahren zu übersehen, wenn etwas neues und Aufregendes lockt.
GOLDGIER: Läßt einen Helden (wie auch die Neugier) alles um sich herum vergessen, wenn Gold, Silber oder Edelsteine als Belohnung winken, bei hoher Goldgier sogar Versuche, die Kameraden zu übervorteilen oder ein wertvolles Artefakt zu stehlen.
JÄHZORN: Neigung zu Überreaktion bei kleinsten Provokationen, cholerisches Auftreten, Held wird leicht handgreiflich

Austausch von Eigenschaftspunkten

Wenn Sie die Eigenschaften ausgewürfelt und verteilt haben, sind die Grundbedingungen für Ihren Heldentyp möglicherweise noch nicht erfüllt. Dann bleibt Ihnen die Möglichkeit, Eigenschaftspunkte umzuverteilen, wobei eine *schlechte* Eigenschaft *doppelt so* schwer wiegt wie eine *gute*, will heißen, wenn Sie eine gute Eigenschaft um 1 Punkt erhöhen wollen, müssen Sie dafür 2 schlechte Eigenschaften um je 1 Punkt erhöhen oder 1 schlechte Eigenschaft um 2 Punkte. Wenn Sie eine schlechte Eigenschaft um 1 Punkt senken wollen, müssen Sie eine gute Eigenschaft um 2 Punkte oder zwei gute um jeweils einen Punkt senken. Im Verlauf der Punkte-Verschiebung darf eine Eigenschaft entweder *nur* gesteigert oder *nur* gesenkt werden.

Nach Abschluß aller Umverteilungen sollte Ihr Held jetzt für den gewünschten Typus geeignet sein. Ansonsten bleibt Ihnen nur, Ihr Schicksal zu akzeptieren und es mit einem anderen Typus zu versuchen oder von vorne zu beginnen.
Die guten Eigenschaften müssen nach der Umverteilung im Rahmen zwischen 8 und 13 liegen, die schlechten zwischen 2 und 8.
Wie Proben auf Gute und Schlechte Eigenschaften gewürfelt werden, finden Sie in der Basis-Box, aber das sollte Ihnen als "altem Hasen" ja schon bekannt sein.
Das Geburtsdatum Ihres Helden ermitteln Sie wie gehabt anhand der Tabellen in den *Helden des Schwarzen Auges*.
Damit haben Sie nun die Eigenschaften Ihres Helden festgelegt, bleiben noch die Talentwerte. Zu diesem Zweck finden Sie auf den Seiten 11 bis 13 die Tabelle, in der die Talent-Grundwerte der hier vorgestellten Heldentypen festgehalten sind. Übertragen Sie diese Werte auf das Heldendokument.
Jetzt haben Sie 30 Steigerungsversuche zur Verfügung, um die Talentwerte Ihres Helden nach den unten stehenden Regeln ihren persönlichen Vorlieben anzupassen.
Wenn Sie ihm jetzt noch einen Namen geben, ist Ihr Held fertig und kann beginnen, seine Pläne von Ruhm, Ehre, Reichtum und Abenteuer in die Tat umzusetzen.

Stufenanstieg

Wann immer ein Held eine neue Stufe erreicht (Zu Abenteuerpunkten und Erreichen einer neuen Stufe siehe die Box **Die Helden des Schwarzen Auges),** kann er sowohl seine *Eigenschaftswerte* verbessern als auch seine *Talentwerte* steigern; außerdem kann er seine *Lebensenergie*

Steigerung der Guten Eigenschaften

Um die guten Eigenschaften zu erhöhen, stehen dem Held drei Würfe mit dem W20 zu. Der Spieler kündigt an, welche Eigenschaft er erhöhen will, und würfelt mit dem W20: Erreicht er dabei den Wert der Eigenschaft oder mehr, so ist es ihm gelungen, diese Eigenschaft um 1 Punkt zu steigern. War der Versuch erfolglos, so steht ihm ein zweiter oder auch dritter zu. Jede gute Eigenschaft kann nur um maximal 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden. Auch das Steigern mehrerer guter Eigenschaften ist unzulässig.

Senkung der schlechten Eigenschaften

Die Methode zur Senkung der Werte der schlechten Eigenschaften verläuft ähnlich, nur muß es dem Spieler gelingen, mit dem W20 ein Resultat kleiner oder gleich dem Wert der schlechten Eigenschaft zu erzielen (also eine Probe auf diese Eigenschaft zu bestehen). Auch hier hat der Spieler drei Versuche, um die gewünschte Eigenschaft zu senken und auch hier gilt: Maximal eine Eigenschaft kann um maximal einen Punkt gesenkt werden.

Steigerung der Talentwerte

Die Erhöhung der Talentwerte ist das wichtigste Ereignis bei Erreichen einer neuen Stufe, denn gerade durch das Talentprofil wird ein Held vollständig charakterisiert. Jeder nicht magisch begabte Held hat beim Stufenanstieg 30 Steigerungsversuche für seine Talentwerte zur Verfügung. (Magier: 20, Elfen, Hexen und Druiden: 25, Schelme: 30; näheres hierzu finden Sie in der *Magie des Schwarzen Auges.)* Um einen Talentwert um 1 Punkt anheben zu können, müssen Sie den TaW zunächst mit einem Würfelwurf übertreffen. Für diesen Wurf verwenden Sie 2W6, solange der Talentwert 9 oder weniger beträgt. Der TaW 10 gilt als *Meisterschaft* in einem Talent; ab diesem Wert dürfen Sie für die Steigerungswürfe 3W6 verwenden, so lange, bis sie schließlich TaW 18 erreicht haben, die *Vollendung* in einem Talent. 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 Maß steigerungsfähig. Die Talente aus den Bereichen *Kampftechniken* und *Intuitive Begabungen* können bei Erreichen einer neuen Stufe nur um je 1 Punkt angehoben werden, alle Wissenstalente lassen sich um 3 Punkte steigern, alle anderen Talente um jeweils 2 Punkte.
Da Sie - wie schon gesagt - jeweils 3 Würfe frei haben, um ein Talent um 1 Punkt zu steigern, können Sie für ein Wissenstalent maximal 9 Steigerungsversuche ausführen, bei einem Kampftechnik-Talent höchstens 3.
Wenn Sie ein Talent um mehr als einen Punkt pro Stufe steigern wollen, müssen Sie natürlich berücksichtigen, daß der TaW sich während der Steigerungsversuche erhöht. Sie müssen also mit Ihren Steigerungsversuchen den neuen - höheren - Talentwert übertreffen.
Wenn es Ihnen - bei z.B. einem Wissenstalent - mit den ersten drei Versuchen nicht gelungen ist, den TaW zu steigern, dann müssen Sie auch auf die sechs anderen möglichen Steigerungswürfe für dieses Talent verzichten.
Sie sollten jedoch mit Ihren Steigerungsversuchen nicht allzu großzügig umgehen, denn Sie haben, wie oben bereits erwähnt, pro Stufenanstieg nur 30 *Würfe* zur Verfügung - wobei alle Fehlversuche selbstverständlich auch als Würfe zählen.

Erhöhen der Lebensenergie (LE)

Sobald ein Held eine neue Stufe erreicht, hat er die Möglichkeit, seine Lebensenergie zu erhöhen. Dazu würfeln Sie mit dem W6 und addieren das Resultat sowohl zur Grund-LE des Helden als auch zu seinem momentanen Lebensenergie-Wert.
Für magisch begabte Helden gelten in Bezug auf die Lebensenergie besondere Regelungen, die Sie in der Box *"Die Magie des Schwarzen Auges"* finden.

Talente und Talentwerte

Wie Ihnen bereits bekannt ist, wird über Erfolg und Mißerfolg vieler Aktionen, die ein Held unternimmt, durch eine *Probe* entschieden. Soll zum Beispiel eine steinerne Grab-platte angehoben werden, so wird der Held seine Körperkraft unter Beweis stellen müssen. Er legt - so lehren es schon die Basis-Regeln - eine Kraftprobe ab. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist: Beim *Klettern* muß der Held beispielsweise über *Mut, Kraft* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften sollten vom Spielleiter `auf die Probe gestellt' werden, wenn der Held eine Klettertour unternimmt.
Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über eine gewisse Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse - bzw. seine Unerfahrenheit - sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben.
Solche Fertigkeiten wie das Klettern, Reiten, Heilen u.ä. bezeichnen wir als **Talente,** das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein **Talentwert** (kurz: **TaW).** Auf den folgenden Seiten finden Sie eine kurze Beschreibung eines jeden Talents und die Angabe, von welchen Eigenschaften es bestimmt ist (Beispiel: *Schleichen* - MUt, *INtuition, GEwandtheit).*

Die Tabellen auf Seite 11 ff. zeigen Ihnen die unterschiedlichen Talentwerte, die jeder Heldentyp zu Spielbeginn besitzt. Wenn Sie einen Blick auf diese Tabelle werfen, werden Sie sofort feststellen, wie unterschiedlich die diversen Talente bei den einzelnen Heldentypen ausgeprägt sind. Der Talentspiegel zeigt deutlich an, ob der Held seine Jugend im Dschungel oder in der Stadt verbrachte, ob er in Zurückgezogenheit oder in stetem Umgang mit anderen Menschen lebte. So sollten Sie die TaW Ihres Heldentyps auch nicht nur als abstrakte Angaben zu seinem Leistungsvermögen auf bestimmten Gebieten betrachten, sondern als einen allgemeinen Umriß seiner Persönlichkeit. Diese Sehweise wird Ihnen helfen, den von Ihnen gewählten Typ von Anfang an rollen-gerecht zu spielen: Ein negativer TaW im *Schwimmen* bedeutet nicht nur, daß Ihr Held - spieltechnisch betrachtet - Schwierigkeiten beim Ablegen von *Schwimm-Proben* hat, sondern auch, daß Sie beizeiten seine allgemeine Angst vor dem Wasser und Schiffsreisen darstellen sollten. (Ihm diese Angst zu nehmen und ihm das Schwimmen beizubringen, wäre übrigens eine interessante Aufgabe für die Helden Ihrer Mitspieler; wie überhaupt das allmähliche Erlernen und Steigern gewisser Talente einen besonderen Reiz unseres Spiels ausmacht.)

Die Talentprobe

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Er stellt zugleich seine körperlich-geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die spezielle Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Kehren wir noch einmal zu unserem bergsteigenden Helden zurück: Um seine Klettertour zu bestehen, legt er nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: auf *Mut, Gewandtheit* und *Körperkraft.* Falls der Held über Klettererfahrung verfügt (Punkte im Talent `Klettern' besitzt, so kann er diese Punkte bei Bedarf von den *Probe-Würfen*

Im Spiel sieht das so aus:

Die Werte des Helden:
TaW Klettern: 6

Eigenschaften:	MU: 12	GE: 13	KK: 11
Der Spieler würfelt:	13	10	14

Wenn der Held nicht über *6* Punkte im Talent Klettern verfügte, wäre die gesamte Probe schon bei der ersten Teilprobe (Mut-) gescheitert, aber so darf der Held 1 Punkt vom Würfelresultat abziehen: Die Mutprobe wird als 'gelungen' gewertet, und dem Helden verbleiben noch 5 Kletterpunkte. Die Probe auf Gewandtheit ist ohnehin gelungen, aber bei der Kraftprobe muß der Held noch einmal 3 Punkte abziehen. Damit hat er die Kletterprobe geschafft und noch nicht einmal seinen gesamten Vorrat an Talentpunkten benötigt.

Das obige Beispiel zeigt die korrekte Abwicklung einer Talentprobe, und es ist wichtig, daß dieses Schema bei jeder Probe genau eingehalten wird:
Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (korrigiert bei Bedarf mit seinen Talentpunkten), dann die zweite (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus).
Nicht zulässig ist das Addieren der 3 Eigenschaftswerte (und des TaW) zu einer Summe, die dann mit der Summe aus den 3 Würfen 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 Teilpoben gleichzeitig würfeln - er sollte nur vor dem Wurf festlegen, welche Farbe welcher speziellen Eigenschaft zugeordnet ist.
Wenn ein Held in einem Talent einen negativen TaW besitzt, so muß er diesen - vorzugsweise aufgeteilt in Einzelportionen - zu den Würfen der Probe addieren (und darf dennoch

den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll). Betrachten wir einen gescheiterten Betörungsversuch:

Die Werte des Helden:			
TaW Betören: -5			
Eigenschaften:	IN: 12	CH: 10	CH: 10
Der Spieler würfelt:	*10*	*9*	10

Der Spieler muß insgesamt *5* Punkte zu seinen Würfelwürfen addieren. Bei der Probe auf Intuition kann der Spieler 2 TaW-Punkte loswerden und bei der ersten Charismaprobe einen weiteren Punkt, aber die zweite CH-Probe geht glatt auf. Der Spieler konnte 2 Punkte aus seinem negativen'. TaW nicht unterbringen: Die Betören-Probe gilt als gescheitert.

Dem Beispiel ist außerdem zu entnehmen, daß bei einigen Talenten zweimal auf dieselbe Eigenschaft `geprobt' werden muß - nämlich immer dann, wenn ein Talent ganz besonders von einer bestimmten Eigenschaft geprägt ist.

Talentproben mit Zuschlägen oder Abzügen

Wenn ein Held eine besonders gewagte oder schwierige Aktion unternimmt, wird die Talentprobe normalerweise vom Meister mit einem Zuschlag belegt. (Weniger schwierige Taten können durch einen Abzug erleichtert werden.) In solchen Fällen ist der Talentwert des Helden *vor* dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug zu verrechnen.

Einige Beispiele:
Der Meister verlangt eine Koch-Probe plus 4; der Held besitzt im Kochen den TaW *+3.* Er zieht seine *3* TaW-Punkte vom Zuschlag ab und muß also eine Probe +1 ablegen.
Der Meister verlangt eine Koch-Probe plus 4; der Held besitzt im Kochen den TaW *-3.* Der Zuschlag erhöht sich um die *3* negativen TaW-Punkte des Helden. Dieser muß also eine Koch-Probe plus 7 ablegen.
Der Meister verlangt eine Koch-Probe -2 ; der Held besitzt im Kochen den TaW *+3.* Er addiert den negativen Zuschlag zu seinen *3* TaW-Punkten und muß also eine Probe -5 ablegen.

Automatischer Erfolg und Mißerfolg

Zu den Regeln über Erfolg und Mißerfolg einer Talentprobe kommt hinzu, daß eine Doppel-20 (zweimal die 20 bei den drei Eigenschaftsproben gewürfelt) bei einer Talentprobe einen automatischen Fehlschlag bedeutet, genauso wie eine Doppel-1 immer einen Erfolg bedeutet, jeweils ungeachtet der Talentpunkte des Helden. Eine Dreifach-1 bedeutet einen spektakulären Erfolg (der vom Spielleiter durchaus mit einem Steigerungswurf außer der Reihe für dieses Talent belohnt werden kann), eine Dreifach-20 einen spektakulären Patzer, der je nach Lage der Dinge lebensgefährliche Auswirkungen für den Helden nach sich ziehen kann. Über die Art solcher Wirkungen befindet der Meister.
Als Spielleiter sollten Sie ebenfalls beachten, daß eine Talentprobe umso besser gelungen ist, je mehr Talentpunkte ein Held übrigbehalten, also nicht zum Ausgleich schlechter Würfelergebnisse verbraucht hat. Ein Held kann maximal alle Talentpunkte übrigbehalten oder verbraucht haben. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie Proben miteinander vergleichen wollen, z.B. die Schleichen-Probe eines Helden mit der Sinnenschärfe-Probe einer Wache, oder bei einem Wettkampf, z.B. einem Musizieren-Wettstreit. Behalten in einem solchen Fall beide Kontrahenten gleich viel Talentpunkte übrig, muß geprüft werden, wer von beiden insgesamt besser gewürfelt hat (z.B., wer also mögliche erschwerte Proben bestanden hätte).
Beim direkten Vergleich (etwa zwischen *Schleichen* und *Sinnenschärfe)* ist es auch möglich, die Sinnenschärfe-Probe um so viele Punkte zu erschweren, wie der schleichende Held bei seiner Probe Talentpunkte übrig behalten hat.

Auf den folgenden Seiten finden Sie zunächst die Tabelle der Talent-Grundwerte der in dieser Box vorgestellten Heldentypen, gefolgt von einer Beschreibung aller für das Spiel relevanten Talente. Das heißt, auch die in der alten Fassung (1985) des DSA-Basis-Spiels vorgestellten Talente sind hier noch einmal erläutert, weil wir erstens dem Spieler eine wirklich vollständige Talentliste bieten wollten und weil zweitens nicht alle hier aufgeführten Talente im neuen (1993) Basis-Spiel enthalten sein werden. An die Talent-Beschreibungen schließt sich eine Übersicht über die optionalen *Speziellen Berufsfertigkeiten.* an sowie eine Einweisung in die Handhabung dieser Fertigkeiten.
Für Besitzer des alten Basis-Spiels, die ihr Spiel auf den aktuellen Stand bringen wollen, wurde übrigens im Anhang dieses Buches eine Gegenüberstellung der im alten (mit 5 Eigenschaften) und im neuen (7 Eigenschaften) System aufgeführten Talente abgedruckt. Dort finden Sie auch eine Tabelle mit den Talent-Startwerten für die in der *"Magie des Schwarzen Auges"* enthaltenen Heldentypen Magier, Auelf, Waldelf, Firnelf, Druide, Hexe und Schelm.
In der Tabelle der Talentwerte stehen in der Spalte »Bürger« die Werte für einen Durchschnittsaventurier - durch einen Vergleich mit diesen Werten können Sie schnell ermitteln, wo der von Ihnen gewählte Heldentyp unter oder über dem Mittelmaß liegt. Außerdem können diese Angaben zum Erschaffen eines nicht in diesen Regeln beschriebenen Heldentyps dienen.
Wenn Sie in der Tabelle die TaW Ihres Heldentyps betrachten, sollten Sie bedenken, daß Sie bei Spielbeginn, also noch vor dem ersten Abenteuer, *30* Versuche zur Verfügung haben, um die Talentwerte Ihres Helden Ihren individuellen Wünschen anzupassen. Näheres hierzu können Sie im Kapitel *"Charaktererschaffung"* nachlesen.

TALENTE -STARTWERTE

Talent		AMAZONE	BARDE	ELF	GAUKLER	JÄGER	KRIEGER	MAGIER	MOHA	MEDICUS
Kampftechniken										
Raufen		3	3	2	4	4	4	2	3	3
Boxen		3	1	0	2	1	4	-1	-3	0
Hruruzat		-5	-7	-7	-5	-7	-5	-6	3	-4
Ringen		5	0	0	3	3	2	0	2	0
Äxte und Beile		1	-2	-1	0	2	2	-5	1	-4
Dolche		2	2	3	3	3	2	2	3	3
Infanteriewaffen		1	-3	-2	-2	0	4	-5	-3	-5
Linkshändig		3	0	1	2	0	2	0	1	0
Kettenwaffen		1	-4	-4	-4	-5	2	-5	-4	-5
Peitsche		-1	-3	-2	2	1	-1	0	-3	0
Scharfe Hiebwaffen		7	2	0	1	2	4	-4	-1	1
Schwerter		5	0	3	1	1	7	-4	-1	-1
Speere und Stäbe		3	3	3	2	4	3	3	4	1
Stichwaffen		1	3	3	3	-1	0	1	1	-1
Stumpfe Hiebwaffen		1	1	1	2	2	2	0	3	2
Zweihänder		2	-5	-3	-3	-3	4	-5	-5	-5
Lanzenreiten		2	-5	-5	-3	0	4	-6	-6	-6
Schußwaffen		4	-1	4	0	5	3	-2	3	-2
Wurfwaffen		1	3	2	3	3	3	0	2	0
Schleuder		-1	0	0	2	2	-1	-2	-2	-1
Körperliche										
Akrobatik	(MU/GE/KK)	0	0	0	5	-1	0	-3	0	0
Fliegen	(MU/KL/GE)	0	-2	-1	1	0	-1	-1	-3	-1
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	-6	2	0	4	-2	-2	1	0	3
Klettern	(MU/GE/KK)	-2	1	2	4	3	1	1	5	1
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	3	1	3	5	3	3	0	3	1
Reiten	(CH/GE/KK)	6	2	2	2	0	4	1	-3	2
Schleichen	(MU/IN/GE)	2	0	3	4	5	0	0	5	0
Schwimmen	(MU/GE/KK)	-2	0	2	1	2	2	0	2	0
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	4	3	3	0	3	4	2	3	3
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	-2	3	4	4	-2	4			
Tanzen	(CH/GE/GE)	2	3	4	5	-1	0	-1	2	0
Zechen	(KL/IN/KK)	3	3	1	2	1	3	1	-6	2
Gesellschaft										
Bekehren/Überzeug.	(KL/IN/CH)	-6	1	-1	-4	-3	-4	-2	-5	0
Betören	(IN/CH/CH)	-4	3	3	2	-2	0	0	3	0
Etikette	(KL/CH/GE)	3	2	0	0	-2	2	2	-6	0
Feilschen	(MU/KL/CH)	-4	2	-1	1	-1	-1	1	-3	2
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	-5	3	-3	3	-4	0	0	-6	2
Lehren	(KL/IN/CH)	0	2	2	2	0	0	3	1	3
Lügen	(MU/IN/CH)	-6	3	3	4	0	0	3	-3	3
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	-4	2	-1	2	-1	0	2	2	4
Schätzen	(KL/IN/IN)	-3	1	-2	2	0	0	1	0	0
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	-4	3	-2	5	-1	-2	0	0	0
Natur										
Fährtensuchen	(KL/IN/GE)	2	-3	3	-3	5	-1	-5	4	-4
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	2	-3	2	-3	4	-3	-5	2	-4
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	0	0	1	5	3	-2	0	3	0
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	0	0	3	-3	4	-3	-3	3	-2
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	1	1	3	-3	4	-3	2	5	4
Orientierung	(KL/IN/IN)	2	1	2	-1	4	1	-2	3	-1
Tierkunde	(MU/KL/IN)	1	1	2	-2	5	-2	-1	4	0
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	2	-2	2	-3	4	-4	-3	-1	-2
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	3	-2	2	-3	4	2	-4	4	-2
Wissenstalente										
Alchimie	(MU/KL/FF)	-6	-5	-5	-2	-5	-5	6	-7	3
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	0	2	3	-4	-3	-1	4	-6	3
Geographie	(KL/KL/IN)	0	3	-1	3	0	1	0	-6	1
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	2	4	1	-4	-4	2	3	-6	1
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	3	3	-1	1	0	3	3	-5	1
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	4	-4	-5	-6	-4	3	-4	-6	-5
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	2	4	1	-2	0	2	6	-4	4
Magiekunde	(KL/KL/FF)	0	-2	3	-2	-3	0	7	-6	2
Mechanik	(KL/KL/IN)	-2	0	0	1	-1	2	2	-5	1
Rechnen	(KL/KL/IN)	1	2	2	0	0	2	5	0	3

TALENTE - STARTWERTE

Talent	Probe auf	AMAZONE	BARDE	ELF	GAUKLER	JÄGER	KRIEGER	MAGIER	MOHA	MEDICUS
Wissenstalente										
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	1	1	-4	-1	-3	2	1	-7	1
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	0	3	2	3	1	0	6	-3	1
Staatskunst	(KL/IN/CH)	-2	-6	-6	-6	-6	-2	-4	-7	-6
Sternkunde	(KL/KL/IN)	0	-2	1	1	0	-4	4	-4	0
Handwerk										
Abrichten	(MU/IN/CH)	0	0	1	3	2	-2	-2	0	-3
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	-2	-1	2	-2	1	0	-2	-1	-2
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	-1	1	0	0	-1	0	0	-5	2
Falschspiel	(MU/CH/FF)	-6	0	0	4	-1	0	0	-6	0
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	-3	-1	2	0	1	-1	2	5	3
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	-1	1	4	0	1	0	2	2	4
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	-4	1	3	2	-3	-3	2	4	4
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	2	2	3	2	3	3	2	2	6
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	0	3	3	0	3	0	0	2	1
Kochen	(IN/KL/FF)	0	1	2	1	1	0	1	0	1
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	2	1	3	1	2	2	-1	2	-1
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	-2	1	2	0	0	0	1	-3	2
Musizieren	(KL/IN/FF)	3	5	4	4	-1	0	-2	2	0
Schneidern	(KL/FF/FF)	1	1	2	2	2	1	-1	0	1
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	-2	0	-3	2	-3	0	0	-7	0
Singen	(KL/IN/CH)	1	5	5	2	-1	-1	0	-3	0
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	-6	1	-2	2	-2	-2	-2	0	0
Töpfern	(KL/FF/FF)	-6	0	3	-1	2	-2	-1	4	-1
Intuitive										
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	2	1	1	1	3	0	1	5	1
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	-2	2	1	3	1	2	0	0	1
Prophezeien	(IN/IN/CH)	0	1	1	0	0	-3	0	0	0
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0	2	4	1	3	1	2	4	2
Stimmen Imitieren	(KLAN/CH)	-4	3	2	3	5	0	-4	3	-4

TALENT		NIVESE	NORBARDE	NOVADI	SEEFAHRER	SKALDE	SÖLDNER	STREUNER	THORWALER	ZWERG	BURGER
Kampftechniken											
Raufen		4	3	3	4	3	4	5	4	4	2
Boxen		-3	1	1	2	2	3	2	3	-2	0
Hruruzat		-7	-6	-4	-6	-7	-5	-4	-6	-7	-8
Ringen		3	2	2	2	2	2	3	3	3	0
Äxte und Beile		1	2	0	1	3	1	1	4	4	-1
Dolche		2	2	2	2	2	3	4	1	-2	0
Infanteriewaffen		0	2	-1	-2	-3	5	0	2	3	2
Linkshändig		1	2	0	2	0	3	3	0	0	0
Kettenwaffen		-4	-3	-4	-4	-5	1	-5	1	1	-7
Peitsche		2	3	0	0	-1	0	1	-1	-2	-3
Scharfe Hiebwaffen		3	3	4	3	1	4	1	3	2	-1
Schwerter		3	1	1	1	2	4	1	1	2	-1
Speere und Stäbe		4	4	2	2	2	3	1	2	3	0
Stichwaffen		2	0	1	1	0	1	4	0	-2	-2
Stumpfe Hiebwaffen		2	2	2	3	2	3	2	3	3	1
Zweihänder		-4	-3	2	-3	-3	4	-3	2	4	-6
Lanzenreiten		-5	-3	3	-6	-6	3	-4	-5	-5	-6
Schußwaffen		4	0	1	-2	-4	3	-2	-3	2	-2
Wurfwaffen		1	2	1	3	1	3	3	2	2	-2
Schleuder		3	1	-1	0	-1	0	0	-1	-1	-4
Körperliche											
Akrobatik	(MU/GE/KK)	-2	-2	0	-1	0	-1	1	-3	-2	-2
Fliegen	(MU/KL/GE)	-2	-2	0	-3	-3	-2	-2	-3	-5	-5
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	-2	1	0	-1	0	-1	2	-3	-2	0
Klettern	(MU/GE/KK)	1	1	0	4	2	1	3	3	4	1
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	1	1	3	4	2	3	4	2	1	1
Reiten	(CH/GE/KK)	1	5	7	0	0	1	1	-1	-5	0
Schleichen	(MU/IN/GE)	3	2	0	1	-1	1	4	-1	0	-1
Schwimmen	(MU/GE/KK)	1	1	-4	4	4	1	0	5	-5	0
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	2	3	4	2	2	3	1	4	5	0
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	2	1	0	0	-2	1	4	-2	3	0

TALENTE - STARTWERTE

TALENT	Probe auf	NIVESE	NORBARDE	NOVADI	SEEFAHRER	SKALDE	SOLDNER	STREUNER	THORWALER	ZWERG	BURGER
Tanzen	(CH/GE/GE)	0	2	2	1	0	0	2	0	-4	1
Zechen	(KL/IN/KK)	0	2	-2	4	6	4	3	6	6	1
Gesellschaft											
Bekehren/Überzeug.	(KL/IN/CH)	-5	2	2	1	0	-3	2	-4	-5	-3
Betören	(IN/CH/CH)	0	1	1	1	1	1	4	0	-2	0
Etikette	(KL/CH/GE)	-6	-2	-1	0	-2	0	-4	-4	-2	2
Feilschen	(MU/KL/CH)	1	4	4	3	0	2	3	-2	0	1
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	-4	-3	-2	2	-2	1	7	-2	-4	1
Lehren	(KLAN/CH)	2	2	1	0	5	0	-2	1	1	1
Lügen	(MU/IN/CH)	0	3	3	4	0	3	5	-1	-2	2
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	2	3	1	2	1	1	3	0	-3	1
Schätzen	(KL/IN/IN)	1	4	2	1	1	1	3	0	5	1
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	0	-1	0	0	-1	2	5	-2	-6	1
Natur											
Fährtensuchen	(KL/IN/GE)	3	2	1	-3	-4	-2	-2	-4	0	-3
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	3	0	0	-4	-4	-3	-2	-4	0	-4
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	2	-1	2	3	2	1	2	3	2	0
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	4	3	-6	4 '	2	-1	-1	4	-1	0
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	3	'1	1	-3	-1	-3	-2	-4	0	0
Orientierung	(KL/IN/IN)	3	4	4	4	3	1	0	4	1	-1
Tierkunde	(MU/KL/IN)	4	1	1	-2	-1	0	-2	-2	-3	-1
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	3	3	-2	3	4	0	-3	4	-4	-2
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	4	3	3	-1	-1	2	-2	-1	0	-1
Wissenstalente											
Alchimie	(MU/KL/FF)	-6	-5	-3	-5	-4	-4	-3	-4	2	-5
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	-6	-1	-1	-2	1	-2	-2	-1	3	-3
Geographie	(KL/KL/IN)	-4	2	-3	3	3	1	0	2	-2	1
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	-5	-2	-1	0	3	0	-3	0	3	2
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	-4	0	1	2	3	1	2	2	0	2
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	-4	-4	0	-4	1	2	-4	0	1	-5
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	-3	0	0	-1	4	0	-1	1	1	-1
Magiekunde	(KL/KL/FF)	-5	-2	-2	-4	0	-2	-2	-3	0	-4
Mechanik	(KL/KL/IN)	0	0	1	2	0	2	0	2	4	0
Rechnen	(KL/KL/IN)	1	2	2	0	4	2	1	2	4	1
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	-5	-1	1	0	2	0	2	-2	-1	0
Sprachen Kennen	(KLAN/CH)	-2	3	-1	3	2	1	2	1	-2	0
Staatskunst	(KL/IN/CH)	-7	-6	-6	-5	-2	-3	-2	-6	-2	-3
Sternkunde	(KL/KL/IN)	0	1	1	2	1	-2	-4	1	-6	-4
Handwerk											
Abrichten	(MU/IN/CH)	2	2	2	0	-3	-3	-3	-4	-3	0
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	0	0	-5	5	4	-1	-2	6	-4	-1
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	4	4	1	0	0	1	0	-2	0	1
Falschspiel	(MU/CH/FF)	-2	-1	2	2	-1	3	6	0	0	0
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	0	0	0	-1	0	0	2	-1	2	-1
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	3	2	1	2	2	-1	1	1	1	1
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	0	1	1	-1	2	-3	-1	-3	1	1
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	3	1	-2	4	3	1	0	4	0	1
Kochen	(IN/KL/FF)	3	3	0	0	-1	1	0	0	0	2
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	4	3	1	1	2	1	1	2	2	1
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0
Musizieren	(KL/IN/FF)	3	2	1	2	4	1	1	1	-1	0
Schneidern	(KL/FF/FF)	3	3	4	1	2	1	1	2	2	2
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	-4	-1	0	0	0	1	4	0	3	0
Singen	(KL/IN/CH)	2	2	1	1	4	0	0	-1	-4	0
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	-1	-2	0	0	-1	0	5	-2	-2	-1
Töpfern	(KL/FF/FF)	3	1	2	-2	-1	-2	-2	-1	0	1
Intuitive Begabungen											
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	2	1	1	1	-3	1	3	-3	2	0
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	0	1	2	3	1	3	3	3	-4	1
Prophezeien	(IN/IN/CH)	-2	-1	3	1	-2	-3	-2	0	0	-2
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	3	2	3	2	2	1	2	2	4	0
Stimmen Imitieren	(KLAN/CH)	3	0	-2	0	1	0	0	-2	-3	-1

Kampftechniken u. Fernkampftechniken

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 1 Punkt gesteigert werden. Eine Auflistung und Kurzbeschreibung dieser Talente finden Sie im Kapitel "Der Waffengang - die Kampfregeln" auf *Seite 62 ff.*

Körperliche Talente

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

Akrobatik (MU/GE/KK)
Mit diesem Talent ist der Heldentyp Gaukler natürlich besonders gesegnet, denn hier sind die Dinge zusammengefaßt, in denen er sich seit seiner Kindheit übt: Balancieren, Schwingen an Seilen und Trapezen, Rad- und Purzelbaumschlagen und halsbrecherische Salti. Wann immer ein Held eine Aktion unternimmt, die eines Zirkusartisten würdig wäre, können Sie als Meister eine Akrobatik-Probe von ihm verlangen. Eher "gewöhnliche" Aktionen der Körperbeherrschung, wie etwa das Abrollen nach einem Sturz vom Pferd, fallen unter das Talent *Körperbeherrschung*. Ein Mindestwert von 4 in *Körperbeherrschung* ist auch Voraussetzung für das Ablegen von Akrobatik-Proben.

Fliegen (MU/KL/GE)
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 der Held sich nicht darauf beschränkt, still und ergeben auf seinem Fluggerät zu hocken, sondern gewagte Manöver (Flug durch ein Fenster, Steilkehre oder Looping) unternimmt, wird eine Talentprobe fällig, wobei ausgesprochene Kunstflugfiguren natürlich mit einem Zuschlag zu versehen sind.

Gaukeleien (CH/FF/GE)
Unter diesem Stichwort sind alle Arten von kleinen Kunststückchen zusammengefaßt, mit denen ein Gaukler auf dem Jahrmarkt sein Geld verdienen und als Gefangener in einer Troll-Höhle möglicherweise sein Leben retten kann: Jonglieren, Bauchreden, Feuerschlucken usw. Da auch ein Meistergaukler nicht alle Arten von Jahrmarktskünsten beherrschen kann, sollte der Spieler die spezielle Fähigkeit seiner Figur schriftlich niederlegen. Um eine *Gaukelei* einigermaßen zu meistern, benötigt man 3 Talentpunkte. Besitzt der Held den TaW 6, so bedeutet das, er beherrscht entweder eine *Gaukelei* ziemlich gut oder zwei Kunstfertigkeiten schlecht und recht usw.

Klettern (MU/GE/KK)
Eine Kletterprobe steht immer dann an, wenn der Held eine schwierige Klettertour unternimmt. (Sowohl das Überklettern einer Burgmauer als auch das Bezwingen einer Felsklippe, sind schwierige Unternehmungen - das Besteigen eines Schenkentisches sollte ohne Probe gelingen.) Je nach Art und Höhe des zu überkletternden Hindernisses kann die Probe mit einem Zuschlag belegt werden; Kletterhilfen (Steighaken, Seile, Wurfanker) erleichtern natürlich die Probe. Ein Held mit starker *Höhenangst* legt entweder zusätzlich 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.

Körperbeherrschung (MU/IN/GE)
Jeder kennt die Situationen, in denen dieses Talent zur Anwendung kommt: Ausrutscher auf einer steilen Treppe, Abrollen nach einem Sturz vom Pferd oder ein Hechtsprung über das just einstürzende Brückensegment. In all diesen Fällen ist das Talent *Körperbeherrschung* gefragt. Je nach Schwierigkeit der Situation sollte auch die Höhe der Zuschläge ausfallen.
Ein Held zum Beispiel, der aus einem Fenster im ersten Stock einem galoppierenden Reiter in den Nacken springen will (beliebte Übung im wilden aventurischen Westen) muß schon eine Körperbeherrschungs-Probe +10 erfolgreich ablegen. Für Sprünge aus großer Höhe sollte der Zuschlag das Doppelte der Höhe in Metern betragen.

Reiten (CH/GE/KK)
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 frei haben 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.

Schleichen (MU/IN/GE)
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: Bodenbeschaffenheit, Rüstung und Schuhwerk des Schleichenden.
Eine Schleich-Probe kann mit einer erfolgreichen *Sinnen*schärfe-Probe gekontert werden (siehe dazu auch die Bemerkungen zum Vergleich von Talentproben auf Seite 10). Schleich-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Schwimmen (MU/GE/KK)
Ein Held mit einem Talentwert von 2 kann sich einigermaßen über Wasser halten und auch langsam in die gewünschte Richtung paddeln. Er muß also keine Schwimmprobe ablegen, wenn er in einen Tümpel fällt. Schwimmproben werden vor allem 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 Probe, so 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 BE-Punkt bringt einen Zuschlagspunkt auf die Probe, bei BE5 oder mehr bedeutet eine gelungene Probe nur, daß es dem Helden gelungen ist, sich von seiner Rüstung zu befreien. Schwimmen ist in solchen Rüstungen unmöglich.
Welche Strecken ein Held schwimmend zurücklegen kann, hängt von seiner Ausdauer ab (siehe *"Die Helden des Schwarzen Auges").*

Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)
Es gibt viele Spieler, die die Selbstkontrolle ihres Helden ungemein überschätzen: "Während die Ogerin meinem Helden die Nase zu einer Qualspirale verdreht, zuckt dieser mit keiner Miene. Nie würde er das Versteck der magischen Apfeltorte verraten..." Hier mag es sinnvoll sein, daß der Held vermittels Talentprobe beweist, daß er das Geheimnis auch wirklich zu hüten weiß.
Zum einen bezeichnet die *Selbstbeherrschung* die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein hoher TaW kann also nicht nur auf der Folterbank, sondern auch im Kampf (um nach einem schweren Treffer nicht sofort in Ohnmacht zu versinken) oder auf einem strapaziösen Eilmarsch von Nutzen sein. Zum anderen ist die Selbstbeherrschung auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchungen zu widerstehen oder - z. B. nach einer faustdicken Lüge eines Gefährten vor dem Gardistenhauptmann ein Lachen zu unterdrücken. In einigen Situationen ist es jedoch angebrachter, den Helden nicht auf seine *Selbstbeherrschung,* sondern auf seinen *Jähzorn zu* prüfen.

Sich Verstecken (MU/IN/GE)
Das Talent bestimmt die Fähigkeit, ein geeignetes Versteck blitzschnell zu entdecken und zu nutzen. Ein Held, dessen Talentprobe mißlingt, hat entweder die Sinnenschärfe seiner Verfolger unterschätzt oder war zu lange unschlüssig (»...soll ich lieber unter den Stuhl... oder in den Schrank... oder doch auf den Leuchter...?«).
In einer Umgebung, die absolut keine Verstecke bietet (das Imman-Spielfeld von Havena), braucht der Meister dem Helden keine Talentprobe zu gestatten.
Talentproben auf *Sich Verstecken* können vom Meister nach Bedarf verdeckt gewürfelt werden; auch der Vergleich mit einer Sinnenschärfe-Probe ist möglich.

Tanzen (CH/GE/GE)
Gelungene Tanzproben können nicht nur an manchem Fürstenhof, sondern auch bei einem Elfen- oder Hexenfest große Vorteile bringen, während eine gescheiterte Probe auch den imposantesten Helden der Lächerlichkeit preisgibt und ihn gesellschaftliches Ansehen kosten kann. Um bei komplizierten höfischen Tänzen eine gute Figur zu machen, ist auch eine solide Kenntnis der *Etikette* vonnöten.

Zechen (KL/IN/KK)
(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 und Verminderungen von Höhenangst, Raumangst und Totenangst, aber drastische Abzüge auf alle anderen guten Eigenschaften, wie auch eine Steigerung der Neugier, des Aberglaubens und vor allem des Jähzorns. Durch gelungene Proben auf Zechen kann ein Held solche üblen Folgen abwehren. Auch der Kater am nächsten Tag läßt sich durch eine erfolgreiche Zechprobe in die Schranken weisen.

Gesellschaft

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

Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH)
Ein Geweihter, der über eine mangelhafte Bekehrungsgabe verfügt, hat seinen Beruf verfehlt, denn ihm fehlt eine wesentliche Voraussetzung für eine erfolgreiche Karriere. Natürlich kann auch ein Aventurier, der keinem Gott geweiht ist, einen Gesprächspartner zu seiner 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 Opfer einreden, daß alle seine Krankheiten verschwinden, wenn es sich sofort von seinem Dukatenbeutel trennt. Das Talent *Bekehren/Überzeugen* bewirkt bei richtiger Anwendung eine mindestens einige Tage andauernde Bewußtseinsänderung, ganz im Gegensatz zu einem eher kurzfristigen Überreden. Der Meister legt die Zuschläge auf die Bekehrungsprobe fest. Die Höhe der Zuschläge hängt von der Klugheit und der Lebenseinstellung des Bekehrungs-"Opfers" ab.

Betören (IN/CH/CH)
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. Betörungsversuche bei ausgesprochen »harten Nüssen« beiderlei Geschlechts kann der Meister die Probe mit Zuschlägen versehen.

Etikette (KL/CH/GE)
So mancher Held kann unversehens in feine Gesellschaft geraten - sei es, weil er als Belohnung für eine besondere Tat zu einem Hofball eingeladen wird, sei es, weil er am Fürstenhof einem Schurken nachspioniert. Wie aber lautet die korrekte Anredeform für die Tochter des Herzogs, welcher Anwesende wird zuerst gegrüßt, welches Bild schmückt das Wappen derer von Weidenthal?
Da der Spieler all diese Dinge unmöglich im Kopf behalten kann, sollte sein Held sich möglichst auf dem Feld der Etikette auskennen. Etikette-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Feilschen (MU/KL/CH)
Neben anderen gehört auch das Feilschen zu den Talenten, die nach Möglichkeit nicht durch Proben, sondern durch reale Spielerreaktionen dargestellt werden sollten. In diesem Fall läßt sich der Meister je nach Talentwert des Helden leichter, schwieriger oder gar nicht herunterhandeln.
Im Interesse einer zügigen Spielabwicklung kann aber auch eine Feilschen-Probe gewürfelt werden. Der Spieler kann sich selbst Zuschläge auf die Probe auferlegen - je höher der Zuschlag, desto höher der Prozentsatz, um den er den Verkäufer herunterhandeln kann: +1 = 5%, +2 = 10%, +3 = 15% usw. Beim Scheitern der Probe verlangt der Verkäufer wieder den alten Preis oder zieht ihn sogar noch an!

Gassenwissen (KL/IN/CH)
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 Steckenpferd (der Beutelschneiderei) nachgehen? In welchem Tempel hat man am ehesten ein Herz für eine arme Seele, die sich für eine kräftige Mahlzeit zu jedem beliebigen Gott bekennt? Proben auf *Gassenwissen* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Lehren (KL/IN/CH)
Nicht jedem ist es gegeben, eigenes Wissen und Fertigkeiten so an andere weiterzugeben, daß diese tatsächlich Lehren für sich selber daraus ziehen können. Da vermutlich nur wenige Helden sich ernsthaft für eine Lehrmeister-Tätigkeit interessieren, wird die Pflege dieses Talentes wohl hauptsächlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben. Trotzdem kann der Spielleiter entscheiden, daß ein Held mit TaW *Lehren* niedriger als 4 seine speziellen Kenntnisse gar nicht oder nur äußerst mühsam an seine Gefährten weitergeben kann.
Um eine Fertigkeit weiterzuvermitteln, sind für den Lehrenden eine Probe auf das entsprechende Talent und auf *Lehren* vonnöten, für den Lernenden eine Probe auf das zu erlernende Talent, welche um so viele Punkte erleichtert ist, wie der Lehrer Talentpunkte bei seiner Lehren-Probe übrigbehält. Außerdem muß der Lehrende natürlich einen höheren TaW besitzen als der Lernende. Das Vermitteln von Zauberfertigkeiten wird im entsprechenden Kapitel behandelt.
Damit der Schüler versuchen kann, seinen TaW um einen Punkt zu steigern, muß er sich unter Aufsicht des Lehrers täglich einige Stunden mit dem Talent beschäftigen, mindestens über einen Zeitraum wie in der Lernzeiten-Tabelle angegeben.

Lügen (MU/IN/CH)
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. Lügen-Proben können je nach Situation vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Eine Lüge läßt sich unter Umständen durch eine erfolgreiche *Menschenkennt*nis-Probe erkennen

Menschenkenntnis (KL/IN/CH)
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.

Schätzen (KL/IN/IN)
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 überteuerten Ware zu erkennen. Schätzproben können natürlich auch vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Sich Verkleiden (MU/FF/GE)
Der Spielleiter legt die Zuschläge auf die Probe nach Art der gewünschten Verkleidung fest, auch die hervorstechenden Körpermerkmale des Helden sind zu berücksichtigen. Ein hünenhafter Thorwaler hat eben gewisse Schwierigkeiten, als zierliches Moha-Mädchen aufzutreten, und auch einem Zwerg sind durch seine Körpergröße enge Grenzen gesetzt. Eine gelungene Verkleiden-Probe bewirkt, daß einem Helden seine Verkleidung von der Umgebung »abgenommen« wird.

Natur

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

Fährtensuchen (KL/IN/GE)
Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch Probe auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von der Bodenbeschaffenheit ab. Der Spielleiter sollte bei jedem Terrainwechsel eine Probe verlangen, die von -7 (frische Schneedecke) bis zu +20 (kahler Fels) variieren kann. Bei bestimmten Bodentypen (wie z.B. einem staubfreien Marmorfußboden) braucht der Meister keine Probe zu erlauben.

Fallenstellen (KL/FF/KK)
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, ist natürlich von der Umgebung abhängig - dies kann der Meister vom Zufall abhängig machen.
Ein Fallensteller mit einem Talentwert von mindestens 6 ist in der Lage, Fallen anzulegen, die auch von intelligenten Wesen kaum entdeckt werden können.
Das Entdecken solcher Fallen wird über entsprechend erschwerte *Sinnenschärfe-* oder Gefahreninstinkt-Proben geregelt.
Zur Beachtung: Fallenkonstruktionen in Gebäuden, Stollen usw. gehören in den Bereich *»Mechanik«* und sind kein *»Natur«* -Talent.

Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)
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 mit einer Entfesselungsprobe befreien, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Fessler bei seiner Probe Talentpunkte übrig behalten hat. Diese Probe kann einmal pro Stunde abgelegt werden, bei jedem Versuch sinkt der Zuschlag um 1 Punkt. Außer jagderfahrenen Aventuriern sind viele Thorwaler Meister der Fesselkunst, weil sie als Seefahrer eine Vielzahl komplizierter Schlingen und Knoten knüpfen können.

Fischen/Angeln (IN/FF/KK)
Man benötigt mindestens Talentwert 1, um beurteilen zu können, ob es sich in einem bestimmten Gewässer überhaupt lohnt, eine Angel (ein Netz) auszuwerfen. Eine gelungene Probe bedeutet nicht nur, daß der Angler *irgend etwas* gefangen hat, sondern daß der Köder so geschickt gewählt wurde, daß ein ausreichend großer Speisefisch angebissen

Pflanzenkunde (KL/IN/FF)

Der Pflanzenkundige weiß nicht nur, wo er nach ihm bekannten Pflanzen suchen muß, sondern er ist auch in der Lage, fremde Pflanzen recht gut einzuschätzen, da er sie mit ihm bekannten 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 verhängnisvollere Wirkungen haben. Bestimmungs- und Brau-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Orientierung (KL/IN/IN)
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 (MU/KL/IN)
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.

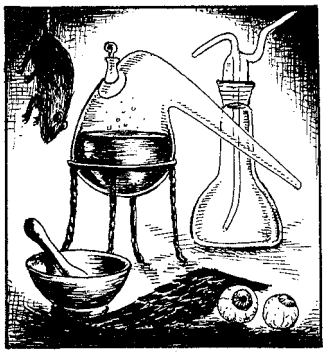
Wettervorhersage (KL/IN/IN)
Dem wetterkundigen Helden kündigen sich bei erfolgreicher Probe auf dieses Talent ungünstige Wetterlagen so frühzeitig an, daß er geeignete Vorsichtsmaßnahmen treffen kann. In Gegenden mit ständig gleichbleibendem Wetter und bei typischen Städtern ist dieses Talent wenig ausgeprägt. Proben auf *Wettervorhersage* sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Wildnisleben (IN/FF/GE)
Unter diesem Begriff sind all die kleinen Dinge zusammengefaßt, die für ein Leben unter freiem Himmel wichtig sind: Auswahl und Einrichten eines geeigneten Lagerplatzes, Feuer anzünden, Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, usw. Ein Held, dem diese Talentprobe scheitert, darf sich nicht wundern, wenn bei einem nächtlichen Wolkenbruch sein Zelt samt Ausrüstung davonschwimmt, weil er das Bächlein, an dessen Ufer er rastet, gewaltig unterschätzt hat. *Wildnisleben-Proben* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Wissenstalente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 3 Punkte gesteigert werden.

Alchimie (MU/KL/FF)
Dieses Talent regelt die Herstellung »normaler« Chemikalien und wundertätiger Mittel (näheres hierzu finden Sie in der *Enzyclopaedia Aventurica).* Der Spieler teilt dem Meister mit, welches alchimistische Gemisch sein Held herstellen will, und der Spielleiter legt den Zuschlag (oder Abzug) auf die erforderliche Probe fest. Bevor es zur Probe kommt, muß der Held natürlich erst einmal in den Besitz der benötigten Zutaten kommen



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 Stadt-viertel in Schutt und Asche legt. Der Meister sollte so fair sein, seinen 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: Beträgt in diesen Talenten der TaW nicht mindestens 4, so darf der Held überhaupt keine Alchimie-Proben ablegen.

Alte Sprachen (KL/KL/IN)
So manches alte Schriftstück ist in Ur-Tulamidya, Alt-Güldenländisch, Hochelfisch oder Angram (alte Zwergensprache) abgefaßt. Gerade einem Magier oder Geweihten steht es wohl an, wenn er alte, längst verschollen geglaubte Texte "im Original" vorlesen kann. Die Bewunderung seiner Gefährten wird ihm gewiß sein.
Dieses Talent bezieht sich vor allem auf das Entziffern und Lesen alter Schriftstücke, in wie weit es auch zur Kommunikation (zum Beispiel mit den Geistern lange Verstorbener) dienlich ist, liegt ganz in der Hand des Meisters. Damit ein Held überhaupt eine Probe auf dieses Talent ablegen darf, muß er einen TaW von mindestens 6 in *Lesen/Schreiben* haben.
Die Sprachen sind unterschiedlich schwer zu erlernen.
Die folgende Auflistung sagt Ihnen, wie viele Talentpunkte nötig sind, um eine alte Sprache zu erlernen. Wenn der Held in *Alte Sprachen* einen TaW von 11 oder besser besitzt, verringern sich für ihn die Lernpunktkosten pro Sprache um einen Punkt (siehe auch *Sprachen Kennen).*
Bosparano (Sprache des Alten Reichs bis etwa Bosparans Fall): 5 (2 wenn der Held als Muttersprache Garethi spricht)
Alt-Güldenländisch: 4
Alt- oder Hochelfisch: 7 (3 wenn Muttersprache Isdira)
Angram (Alt-Zwergisch): 4 (1 wenn Muttersprache Rogolan)
Ur-Tulamidya: 5 *(3* wenn Tulamidisch als Muttersprache)

Geographie (KL/KL/IN)
Die Kunde von Land und Leuten ist ein Fach, das man in Bibliotheken mühselig einpauken oder auf weiten Reisen

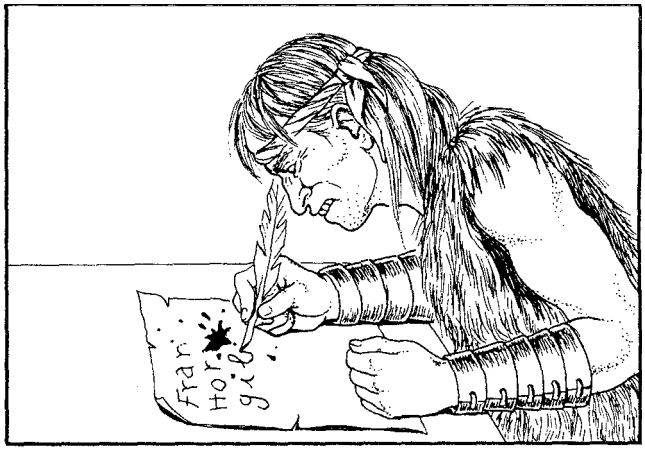
wie von selbst erlernen kann, wobei die praktische Erfahrung der theoretischen bei weitem vorzuziehen ist.
Da das **Schwarze Auge** kein Lern- und Quizspiel sein soll, braucht man von den *Spielern* nicht zu erwarten, daß sie alle erreichbaren Fakten über den Kontinent auswendig lernen. Dennoch kann es sein, daß sich der jeweilige *Held* ein ausgezeichnetes Wissen über manchen Landstrich erworben hat. Bei einer gelungenen Geographie-Probe sollte der Spielleiter dem Spieler-Helden die passenden geographischen Fakten zur Verfügung stellen. Ein hoher Geographie-Wert besagt auch, daß der Held sich mit den Sitten und Gebräuchen verschiedener Völker auskennt und sich z.B. im Zelt seiner nivesischen Gastgeber zu benehmen weiß...

Geschichtswissen (KL/KL/IN)
Die Entwicklung der aventurischen Zivilisation mag sich nicht mit der irdischen Geschichte messen können, aber immerhin wurde und wird auch in jener Welt seit ca. 2000 Jahren der Verlauf der Historie von den unterschiedlichsten Personen schriftlich niedergelegt. Da die meisten Helden immer wieder einmal mit der Vergangenheit ihrer Welt konfrontiert werden - weil sie zum Beispiel die Toten nicht in ihrer Gruft ruhen lassen können -, wird es oft von Nutzen sein, einen geschichtsbewanderten Gefährten in der Nähe zu wissen. Er mag vielleicht die Falle vor dem Grabraum auch nicht bemerken, aber immerhin kann er hinterher darauf hinweisen, daß dieser spezielle Auslösemechanismus für seine Zeit als ganz und gar untypisch zu betrachten ist. Ernsthafter formuliert: Der Spielleiter sollte den Geschichtsforscher in seiner Runde durchaus gelegentlich für seinen Fleiß belohnen, indem er ihm z.B. spezielle Informationen über ein zu untersuchendes Gebäude zukommen läßt.
Proben auf *Geschichtswissen* können erst dann abgelegt werden, wenn der Held ein Lesen/Schreiben-Talent von 5 oder mehr besitzt.

Götter und Kulte (KL/IN/CH)
Dies ist die Kenntnis religiöser Riten und Glaubensdinge der Zwölfgötteranhänger, vornehmlich solcher der eigenen Gottheit. Für jeden Geweihten ein absolutes Muß, will man nicht im Tempel einer Bruder- oder Schwestergottheit unangenehm auffallen. Ebenfalls zu diesem Talent gehört die Kenntnis von Göttersagen und Heiligenlegenden sowie auch der geziemenden Anreden und Verbeugungen vor einem Priester oder einer Priesterin.
Wer sich meisterlich mit *Göttern und Kulten* auskennt, kann sich entscheiden, auch sein Wissen über andere Religionen zu vertiefen. Dem gewöhnlichen Mittelreicher oder Liebfelder sagen solche Namen wie Nurti oder Brazoragh jedoch nichts.

Kriegskunst (MU/KL/CH)
Als Krieger eine mutige Rolle in einer Schlacht zu spielen, ist eine Sache, eine andere ist es, die Schlacht selbst zu lenken. Truppen müssen bewegt, versorgt und motiviert werden. Das Terrain und die taktischen Möglichkeiten des Gegners sind zu erkunden. Nicht zuletzt müssen der Zeitpunkt des Handelns festgelegt und überdies die Gunst der Götter erworben werden. Strategie, Taktik und auch die Entscheidungen des Weibels vor Ort - all dies sind Anwendungsgebiete der Kriegskunst...
Ein Held, der mehr als 10 Krieger kommandieren und ins Gefecht führen will, sollte mindestens einen *Kriegskunst*-Wert von 7 besitzen, oder er wird bei seinem Feldzug jämmerlich scheitern.

Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)
In diesem Talent werden normalerweise keine Proben abgelegt. Talentwert 0 (oder darunter) bedeutet, 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.
Viele andere Talente (so z.B. die *Alchimie)* erfordern einen Mindestwert im Talent *Lesen/Schreiben*, ohne den überhaupt keine Probe in diesen speziellen Talenten abgelegt werden kann.



Magiekunde (KL/KL/FF)
Was passiert als nächstes, wenn der finstere Schwarzmagier sich die Hände reibt? Könnte dieses Tonpüppchen einem Druiden gehören? Was tun bei Dunkelheit?
Alle diese Fragen können auch von nicht magisch begabten Helden beantwortet werden, die sich mit den arkanen Künsten beschäftigt haben. Ob als Bücherwissen oder aus eigener leidvoller Erfahrung - vielleicht bringt ein Fetzen dieses Wissens in der nächsten Auseinandersetzung die Entscheidung.
Magiekunde beschäftigt sich in erster Linie mit dem Erkennen von Handbewegungen und Formeln, so daß ein kundiger Held sich auf die Wirkung eines Zaubers vorbereiten kann. Auch das Identifizieren magischer Gegenstände läßt sich mit Hilfe einer Talentprobe auf *Magiekunde* regeln.
Ein hoher TaW ist für Magier natürlich ein absolutes Muß. Mindestbedingung zur Anwendung dieses Talents ist ein *Lesen-TaW* von 4 oder mehr.

Mechanik (KL/KL/IN)
Die Kenntnis der *Mechanik* kann in vielen Situationen nützlich sein: Dieses Talent beschreibt das Wissen um einfache physikalischen Grundlagen wie die Hebelgesetze, die Reibungskraft, den Flaschenzug, die schiefe Ebene und ähnliches mehr.
Wenn der Held selbst improvisierte mechanische Gegenstände herstellen will (z.B. Raumfallen, Schleuderapparate oder Flaschenzüge), so muß er durch eine gelungene *Mechan*ik-Probe die Funktionsfähigkeit seines Apparates nachweisen. Je komplizierter das Gerät ist, desto höher fällt der Zuschlag auf die *Mechanik-Probe* aus. Nicht in diesen Bereich fällt die Kenntnis der Feinmechanik, also der Funktionsweise von Schlössern, Schloßfallen, Spieluhren oder ähnlichem. Hierzu wird das Handwerkstalent *Schlösser knacken* benötigt.
Jeder Mechaniker muß über ein Rechentalent von mindestens TaW 4 verfügen. Der Meister kann Mechanik-Proben verdeckt auswürfeln und die Funktionsfähigkeit erst bei einer ersten Anwendung oder einem Probelauf bekanntgeben.

Rechnen (KL/KL/IN)
Ähnlich wie beim 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. zwischen 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. Einige andere Talente erfordern eine solide Grundkenntnis im *Rechnen*, damit man überhaupt die Grundlagen dieser Talente verstehen kann.

Rechtskunde (KL/IN/CH)
Dieses Talent regelt die Kenntnis des Rechtswesens verschiedener aventurischer Länder und Völker. Da die Vorstellungen von Recht und Unrecht oft von Fürstentum zu Fürstentum variieren, hilft die Rechtskunde auch fahrenden Helden, nicht auf Schritt und Tritt mit der Ordnungsmacht zu kollidieren.
Besonders nützlich ist das Talent, wenn es um das Vermeiden von oder den richtigen Umgang mit heldentypischen Vergehen (Gifteinsatz, Beleidigung von Adligen und Geistlichen, Waffengesetze) handelt.
Rechtskunde-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Sprachen kennen (KL/IN/CH)
Wir gehen davon aus, daß jeder Held Garethi, die Sprache des Mittelreiches, einigermaßen beherrscht - und natürlich seine eigene, falls er einer speziellen Sprachgemeinschaft (Mohas, Nivesen, Novadis, Thorwaler) angehört (d.h.: die eigene Sprache auf dem Maximalwert, Garethi auf 2 oder 3). Für Talentpunkte über dem TaW 0 kommt für den Helden die Möglichkeit hinzu, eine weitere Sprache verstehen und sprechen zu können. Der Held kann eine oder mehrere der Sprachen auf der folgenden Liste auswählen. Hier finden Sie, wie viele Talentpunkte es kostet, eine Sprache perfekt zu beherrschen. Es ist jedoch auch möglich, nur die Grundzüge einer Sprache zu erlernen (also weniger Punkte zu investieren). Nur wer eine Sprache mindestens einen Punkt unter dem Maximalwert beherrscht, kann sich auch schriftlich in ihr ausdrücken - wenn diese Sprache überhaupt eine eigene Schrift kennt.
Die bekanntesten aventurischen Sprachen sind:
Garethi (Sprache des Mittelreichs): 4
Isdira (Elfisch): 5
Rogolan (Zwergisch): 3
Tulamidisch (Novadisch): 4
Norbardisch (Alaanii): 6
Nivesisch: 3
Mohisch: 2
Zelemja (Selemisch): *6*
Orkisch, Ogrisch: 1
Goblinisch: 1,
Trollisch: 3
Echsisch: 6
Drachisch: 5 (ohne Magie-Einsatz nicht erlernbar)
Koboldisch: 4 (ohne Magie-Einsatz nicht erlernbar)
Zhayad (Magier-Geheimsprache): *4*
Atak (Zeichensprache der Diebe und Bettler): 3 (Nur ab FF 12 erlernbar)
Füchsisch (Gauner-Geheimsprache): 1

Ab einem TaW von 11 sind für einen Helden alle Sprachen um 1 Punkt leichter zu erlernen - dies gilt auch für die Sprachen, die der Held bereits beherrscht, so daß er beim Sprung auf TaW 11 plötzlich einige Punkte zur freien Verfügung hat. Das Erlernen einer Sprache kostet weiterhin jedoch mindestens 1 Talentpunkt.

Staatskunst (KL/IN/CH)
Dies ist vermutlich kein Talent, das ein umherstreifender Abenteurer benötigt, aber wer weiß schon, was die Zukunft bringt. Möglicherweise wird Ihrem Helden wegen herausragender Verdienste für Volk und Kaiser schon morgen ein Lehen zugesprochen. Und dann kann es ungeheuer wichtig sein, daß er sich ein wenig auf die Kunst, sein kleines Reich zu verwalten, versteht.
Diplomatischer Umgang mit den Nachbarn ist zu pflegen, die kleine Baronie muß auf dem Konvent in Gareth (oder der Adelsversammlung in Festum) würdig vertreten werden und dergleichen mehr.
Ein Held, der sich nicht auf die *Staatskunst* versteht, ist in dieser Rolle hoffnungslos verloren. Wenn er sein kleines Reich nicht bald durch eigene Ungeschicklichkeit verspielt, wird er es wohl irgendwann freiwillig verschenken, um sich von dieser Mühsal zu befreien.

Sternkunde (KL/KL/IN)
Wenn die Astrologie auch eigentlich zum Bereich des Prophezeiens zu rechnen ist, so gibt es doch Unterschiede: Der Sternenkundler verläßt sich ganz auf seine hochwissenschaftlichen Berechnungen, während der Vogelflug-Deuter seinen gefühlsmäßigen Eingebungen vertraut.
Ein Horoskop nach dem Sternenhimmel zu erstellen (siehe in *Das Land des Schwarzen Auges)*, erfordert eine solide Kenntnis der Himmelskörper und der göttlichen Gesetzmäßigkeit ihrer Bewegungen, welche von dem klassischen Talent Prophezeien nur unzureichend erfaßt wird. Zudem kann der Sterndeuter - quasi als Nebenprodukt seiner Tätigkeit - Hilfestellung bei der Navigation leisten. Mindestbedingung zum Ablegen einer Sternkunde-Probe ist ein Rechentalent von 6.

Handwerk

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

Abrichten (MU/IN/CH)
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 und »sprechenden« Hunden.
Wann immer ein Held seinem 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.
Zur Beachtung: Um ein Pferd zu einem Schlachtroß auszubilden, ist die Berufsfertigkeit *Zureiter* vonnöten.

Boote Fahren (FF/GE/KK)
Alle Talente, die zur Fortbewegung eines kleinen Wasserfahrzeuges dienen - Rudern, Segeln, Paddeln, Staken - sind hier zusammengefaßt. Der Meister sollte es den Helden gestatten, ohne Probe gemächlich über einen stillen Teich zu rudern - irgendwie wird der Held schon ans andere Ufer gelangen. Segeln, Wildwasserfahrten und ähnliche Aktionen sind nur per gelungener Probe möglich. Für die Handhabung größerer Segelschiffe ist die Berufsfertigkeit *Seefahrer* nötig.

Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)
Die Art des Fahrzeugs und vor allem die Anzahl der Zugtiere bestimmen die Schwierigkeiten einer Probe. Um z. B. eine vierspännige Kutsche einigermaßen auf der Straße zu halten, muß eine Probe +4 gelingen, ein 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.
Je nach Umgebung kann sich das Talent *Fahrzeug Lenken* auch auf die Führung von Schlitten beziehen. Die Nivesen z.B. kennen Kutsche und Wagen kaum, sind dafür aber Meister im Lenken von Hundeschlitten.

Falschspiel (MU/CH/FF)
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).
In Kombination mit einer Sinnenschärfe-Probe kann ein hohes Falschspiel-Talent natürlich auch dazu dienen, eventuelle Mogeleien zu enttarnen. (Aber auch hier ist Vorsicht angeraten: Aus oben genannten Gründen ist eine falsche Bezichtigung Grund genug für eine Duellforderung.)

»Ist dies ein Glücksspiel?« -
»Nicht so, wie ich es spiele!«
(W. C. Felder, ein Streuner aus dem Westen)

Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)
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 zu-nächst 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 einer Probe 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 SR, jede der anderen Heilungsproben dauert 4 Spielrunden.

Heilkunde, Krankheiten (MU/KL/CH)
Alle Arten von Krankheiten - auch das gefährliche Wundfieber - können mit Hilfe dieses Talentes behandelt werden. Der Heilkundige legt eine erste Talentprobe ab, die zur Diagnose und zum Bestimmen der benötigten Salben oder Arzneien dient. 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 Hexe Kala (MU:12, KL:13, CH:13, Heilkunde-Krankheiten: 8) legt eine Probe ab. Sie würfelt: MU-Probe: 11 (gelungen), KL-Probe: 10 (gelungen), CH-Probe: 15 (mißlungen, Kala verbessert die Probe durch Einsatz von 2 Talentpunkten). Sie behält 6 Talentpunkte übrig, diese werden dem Kranken als Lebenspunkte gutgeschrieben.*
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.
Zum Ablegen der ersten Probe (Diagnose) wird eine Spielrunde benötigt; das Ablegen der zweiten Probe dauert 4 Spielrunden.

Heilung, Seele (IN/CH/CH)
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 aventurischen 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 einen 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 Patienten sinken (permanent!) um 1 Punkt, während der Aberglaube-Wert um 1 Punkt steigt. 3. Wenn der Patient sich irgendwann noch einmal einer Seelenheilung unterzieht, ist die Probe mit einem Zuschlag von 5 Punkten zu versehen, der zu möglichen anderen Zuschlägen addiert wird.

Anmerkungen:
1. Durch Seelenheilkunde können keine *körperlichen* Schäden, die dem 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.
5. Seelenheilkunde ist ein gewinnträchtiges Geschäft. Ein professioneller Seelenheiler berechnet pro Probe zwischen 20 und 200 Dukaten. Der Preis hängt von der sozialen Stellung, nicht aber von der Qualität des Heilers ab und ist im Voraus zu entrichten.

Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)
Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf entstehen, sind durch dieses Talent zu kurieren. Der Heilkundige legte 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 (der nächtlichen Regeneration) gewinnt.
Beim Scheitern der ersten Probe kommt es nicht zu einer Heilung, der Patient erkrankt mit einer erhöhten 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 dem Zusammenhang nicht unbedingt, daß der Held tatsächlich z. B. 4 Stunden lang nichts anderes zu tun haben darf als zu heilen. Am Patienten aber dürfen in dieser Frist keine anderen Heilversuche - auch nicht von anderen Personen - unternommen werden.
Alle Lebenspunkte, die durch ein Heilkunde-Talent zurückgewonnen werden, stehen dem Patienten erst nach einer gewissen Ruhezeit zur Verfügung, will heißen, sie werden zur nächtlichen Regeneration hinzugezählt.

Holzbearbeitung (KL/FF/KK)
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 oder kunstfertiger Schnitzereien sollte die Probe mit einem Zuschlag belegt werden.

Kochen (IN/KL/FF)
Ein Talentwert von 0 bis 2 bedeutet, daß der Held in der Lage ist, genießbare Speisen zuzubereiten, einigermaßen schmackhafte Kost beginnt bei einem 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.

Lederarbeiten (KL/FF/FF)
Das Talent erklärt sich von selbst. Zu ernsthaft betriebenem Rollenspiel gehört sicherlich auch, daß die Helden sich hin und wieder Gedanken über den Zustand ihres Schuhwerks oder ihrer Garderobe machen. Wenn ein Held mit TaW -5 erklärt, er werde - um Geld zu sparen - die abgerissene Sohle selbst unter seinen Stiefel nageln, sollte ihn der Spielleiter beim Marsch zum nächsten Einsatzort diese Entscheidung bereuen lassen.

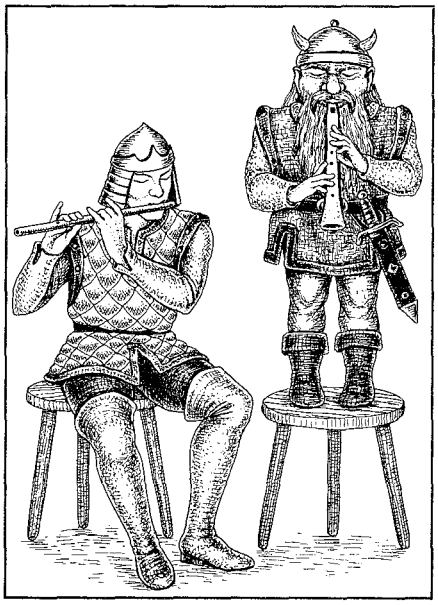
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)
Natürlich kann alles, was es am Spieltisch zu zeichnen gibt, von den Spielern real zu Papier gebracht werden. Im Interesse einer Trennung zwischen Held und Spieler kann der Meister aber auch darauf bestehen, daß z. B. ein Moha nicht in der Lage ist, den Grundriß eines von ihm erforschten Tempels so aufzuzeichnen, daß er von seinen Freunden verstanden und genutzt werden kann.
Ein kampfesmüder, 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, Echsenmenschen) 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.

Musizieren (KL/IN/FF)
Zwar kann auch dieses Talent real von den Spielern ausgeführt werden, aber die Praxis hat gezeigt, daß der Verzicht auf solche Versuche enorm zum Frieden am Spieltisch beitragen kann.
Eine gelungene Musizierprobe kann an einem Fürstenhof ein paar Dukaten in den Heldenbeutel treiben, aber auch schon einmal ei-nen aufgebrachten Troll besänftigen. Ein Held kann sich auch auf ein Instrument spezialisieren oder danach trachten, mehrere zu beherrschen. Er benötigt einen TaW von 4, um ein Instrument einigermaßen spielen zu können, bemerkenswerte Darbietungen sind erst ab TaW 7 möglich.

Schneidern (KL/FF/FF)
Um irgendein Verlies von Monstern und Schätzen zu befreien, wird dieses Talent kaum benötigt. Wer sein Rollenspiel etwas lebensnäher gestalten möchte, sollte dagegen durchaus darüber nachdenken, ob nicht das Ausspielen kleiner Alltäglichkeiten dem Spiel mehr Farbe und Authentizität verleiht. Das Schneidern-Talent umfaßt in erster Linie Flickschneidereien wie das Annähen abgerissener Knöpfe und Bänder, das Aufnähen von Flicken oder das Stopfen von Socken. Wer aber hier einen hohen Talentwert vorweisen kann, der ist auch in der Lage Änderungen an ungeliebter Garderobe vorzunehmen oder gar von Grund auf neue Kleidung herzustellen.

Schlösser Knacken (IN/FF/FF)
Die Grundlage des Diebeshandwerks. Um ein Schloß ohne den passenden Schlüssel (d.h., mit Dietrichen, Haarnadeln, Messern o.ä.) zu öffnen, kann der Meister Proben auf *Schlösser-Knacken* verlangen, die je nach den Umständen mit deftigen Zuschlägen versehen sind.
Mißlingen der Probe bedeutet in den meisten Fällen, daß der Dietrich oder das improvisierte Einbruchswerkzeug im Schloß abgebrochen ist und weitere Öffnungsversuche nur unter nochmals erschwerten Bedingungen durchgeführt werden können.
Mit diesem Talent können auch bestimmte Arten mechanischer Fallen entschärft werden. Hierbei bedeutet ein Scheitern der Probe allerdings stets, daß der Held die Falle ausgelöst hat und ihre volle Schadenswirkung erleidet.

Singen (KL/IN/CH)
Eine gute Singstimme ist zwar nicht jedem und jeder in die Wiege gelegt, was aber nicht heißt, daß sie sich nicht entwickeln und bilden ließe. Das Talent *Singen* ist sowohl zum Sologesang, dem Vortrag eines Heldenepos oder der Begleitung von Musik geeignet - und wer einmal Thorwaler Gegröle zur tulamidischen Sehnsuchtsmelodie gehört hat, der kann sich auch vorstellen, daß die Förderung dieses Talentes nur dem Wohle der aventurischen Bevölkerung dienen kann.



Taschendiebstahl (MU/IN/FF)
Bei der Festlegung der Zuschläge auf eine Probe sind diverse Faktoren zu berücksichtigen: Wird das Opfer mit einem Diebstahl rechnen? Wie sperrig ist die Beute? Hat der Dieb einen Komplizen, der das Opfer anrempelt oder auf andere Weise ablenkt? Und so weiter.
Der Spieler kann die Probe beeinflussen, indem er seine Vorgehensweise beschreibt und dem Meister plausibel macht, daß sein spezieller Diebestrick besonders erfolgversprechend ist.
Ein versuchter Taschendiebstahl kann mit einer erfolgreichen Sinnenschärfe-Probe gekontert werden.

Töpfern (KL/FF/FF)
Das Talent beschreibt nicht nur das Herstellen erstklassiger Töpferwaren, sondern auch das Anfertigen improvisierter Gefäße (z.B. aus ungebranntem Ton), wenn es einmal darauf ankommt, irgendeine Flüssigkeit fortzutragen und alle Wasserschläuche wieder einmal bis zum Bersten mit Heiltrank und anderen Elixieren gefüllt sind.

Intuitive Begabungen

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 1 Punkt gesteigert werden.

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)
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 außer-ordentliche 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.

Glücksspiel (MU/IN/IN)
Das Glücksspieltalent kann im Spiel ähnlich genutzt werden wie das *Falschspiel*, aber seine mißlungene Probe bedeutet keine Gefahr für Leib und Leben. Eine gelungene Probe kann dementsprechend auch keine so hohen 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 Wurf wiederholen oder eine einzelne Karte austauschen.

Prophezeien (IN/IN/CH)
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 Voraussage *um jeden Preis* wahr zu machen.
Je nach Art der Voraussage kann sich eine *Prophezeien*-Probe inklusive aller Vorbereitungen über eine geraume Zeit hinziehen.

Sinnenschärfe (KL/IN/IN)
"Ich presse mein Ohr an die Tür, höre ich etwas?" So lautet eine Standardfrage in jedem Spiel. Der Spielleiter kann die Genauigkeit aller Helden-Wahrnehmungen von Talentproben auf *Sinnenschärfe* abhängig machen. Proben, die sich nicht auf den Gesichtssinn oder das Gehör beziehen, werden auf die Eigenschaften KL, IN und FF, anstatt auf KL und zweimal IN gewürfelt.
Mißlungene Proben bedeuten entweder, daß der Held nichts wahrnimmt oder daß er einer Täuschung unterliegt.
Sinnenschärfe-Proben (die sich natürlich auch auf das Erspüren feiner Gerüche oder das Erspähen weit entfernter Ziele, auf das Ertasten filigraner Gravuren und das Schmecken von Gift im Wein beziehen), sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)
Ein guter Wert in diesem Talent deutet vor allem auf die Fähigkeit hin, Tierstimmen täuschend nachzuahmen. Denn wie heißt es im Notmarker Waidwerk-Kompendium so richtig: "Der ist ein schlechter Jäger, der mit dem Balzruf des Walsach-Hahns das Tier nicht nur nicht vor seinen Bogen lockt, sondern in die Flucht schlägt oder gar zum Lachen bringt..."
Mit einem TaW von 3 oder mehr kann sich der Held auch auf das Nachahmen von Menschenstimmen verlegen. Sowohl für Tier- als auch für Menschenstimmen gilt: Der Nachahmer muß ausreichend Gelegenheit gehabt haben, um sich den speziellen Ton einzuprägen und zu üben. Erst ein Meisterimitator mit TaW 12+ kann z.B. Dexter Nemrod auf Anhieb mit dessen Stimme antworten.

Spezielle Berufsfertigkeiten

Unter *speziellen Berufsfertigkeiten* verstehen wir solche Talente, in denen ein Held im Laufe seiner Jugend, also der Zeit vor Beginn seiner Abenteurerkarriere, eine Ausbildung bei einem Lehrmeister oder seinen Eltern erhalten hat. Solche Helden, die ihre Jugend auf einer Schule verbrachten wie z.B. Krieger und Magier, können natürlich nicht gleichzeitig auch noch einen Beruf erlernt haben.

Spezielle Berufsfertigkeiten werden im Abenteuer nur selten zur Anwendung kommen. Um sie auszuüben, benötigt ein Held häufig das entsprechende Arbeitsgerät, das meist zu schwer zu transportieren ist, oder gar eine komplette Werkstatt. Kenntnis in diesen Fertigkeiten kann allerdings auch

, nützlich sein, um z.B. die Qualität von Waffen, die Tragfähigkeit von Brücken o.ä. einzuschätzen.

Ein Held kann zu Beginn seiner Laufbahn *maximal eine* dieser Fertigkeiten besitzen. Der Talentwert beträgt 3. Die Fertigkeit kann bei Erstellung des Helden-Dokumentes - also bei der Anhebung des Helden von der nullten auf die erste Stufe noch einmal um bis zu 2 Punkte gesteigert werden. Damit dürfte die Karriere in diesem Beruf normalerweise beendet sein, denn der Held hat sich ja offenkundig für ein Abenteurerleben entschieden (und gegen den Meisterbrief als Zuckerbäcker). Mit welcher Berufsfertigkeiten ein Held beginnen darf, hängt von seinem Vorleben und seiner Herkunft ab und ist bei den Startbedingungen des jeweiligen Heldentyps vermerkt. Wenn sich der Held für einen Beruf entschieden hat, heißt dies natürlich auch, daß er weniger Zeit zur Formung seiner anderen Talente zur Verfügung hatte. Dementsprechend stehen ihm zu Beginn des Spiels nicht mehr 30, sondern nur noch 25 Steigerungsversuche zur Ausgestaltung seiner Fertigkeiten zur Verfügung.

Natürlich ist es auch denkbar, daß ein Held sich in seinem späteren Leben doch noch für einen `ordentlichen' Beruf entscheidet. In einem solchen Fall benötigt der Held mindestens 2 Berufsjahre, um sich 5 Fertigkeitspunkte anzueignen. Selbstverständlich kann er in dieser Zeit nicht in irgendwelche Abenteuer ziehen. Kein Held sollte sich in mehr als 3 Berufen Fertigkeitspunkte aneignen.

Zu den speziellen Berufsfertigkeiten gehören ebenfalls ein paar Talente, mit denen sich ein Held in seiner Freizeit beschäftigt hat. Freizeit ist allerdings ein Privileg des Adels und des Großbürgertums - und selbst die verfügen nur über wenig davon. Wenn Sie also einen `proletarischen' Helden spielen wollen, dann verzichten Sie bitte zu Beginn ihrer Laufbahn auf solche "Hobbies". Freizeittalente unterliegen denselben Startbeschränkungen wie Berufsfertigkeiten. Allerdings können sie im späteren Spiel wie andere Fertigkeiten auch um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

Anatom (MU/KL/FF)
Die Kunde vom menschlichen Körper kann nur an Leichen oder im Kriege gewonnen werden, weswegen der Beruf des Anatomen zu den verrufensten in Aventurien gehört. Dafür ist ein gebildeter Anatom aber auch in der Lage, schwere Wunden sofort als solche zu erkennen und zu behandeln (er erhält einen Bonus in Höhe seines halben TaW: Anatom auf die Probe Heilkunde Wunden). Zudem kennt er die verwundbarsten Punkte des menschlichen Körpers und richtet demzufolge im waffenlosen Kampf stets 1 TP mehr an als ein unkundiger Kämpfer. Der Beruf des Anatomen kann nur von Helden mit einem Totenangst-Wert von 3 oder weniger erlernt worden sein.

Apothekarius (KL/KL/FF)
Ein Apothekarius ist im Grunde ein Kräuterhändler, der seine Waren selbst mischt und in ordentlich beschrifteten Gläsern, Flaschen, Kästchen und Säcken aufbewahrt. Insofern gehört zu einem guten Apothekarius eher ein solides Kaufmannswissen als eine profunde Kräuterkenntnis. Nichtsdestotrotz sind viele Apotheker sehr wohl in der Lage, ihre eigenen Mixturen herzustellen, sowohl natürlicher Art als auch alchimistisch Gebrautes. Ein Held, der Apothekarius "studiert" hat, ist in der Lage, die Hälfte seines TaW: Apothekarius (abgerundet) bei Proben auf die Herstellung von Kräutermixturen (Talentproben auf *Pflanzenkunde),* oder bei Proben auf *Alchimie* als Bonus einzusetzen.

Brot- und Zuckerbäcker (KL/FF/FF)
Die Herstellung von Broten und Kuchen, vor allem in größeren Städten (denn die Landbevölkerung backt ihr Brot selbst und kennt kaum Kuchen), ist die Hauptaufgabe eines Bäckers. Wer diese Fertigkeit erlernt hat, kann sowohl Wert, Qualität und Haltbarkeit von Backwaren selbst einschätzen als auch (natürlich) selbst backen: Bei allen Talentproben auf *Kochen,* die mit der Herstellung von Backwerk zu tun haben, erhält er seinen halben TaW: Bäcker als Bonus auf die Probe.

Bauer (IN/FF/KK)
Ein Bauer besitzt grundlegende Kenntnis von Bodenverhältnissen, Aussaat und Ernte, Feldbestellungs- und Lagerungsmethoden. Er kann Nutzpflanzen erkennen und unterscheiden und auf diese Art und Weise z.B. eine auf einer einsamen Insel gestrandete Heldengruppe vor dem Verhungern bewahren. Zudem erkennt er leicht Wert und Haltbarkeit von Nahrungsmitteln und kann die Qualität von Nutztieren (Pferden, Zugochsen etc.) einschätzen.

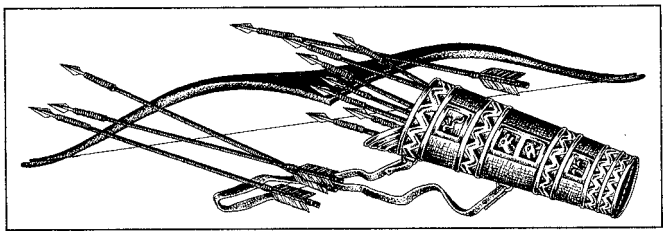
Baumeister (KL/KL/FF)
Baumeister beschäftigen sich - wie der Name schon sagt - mit der Konstruktion und der Überwachung von Bauwerken. Sie sind als einzige in der Lage, ein Gebäude, das über eine zweizimmrige Holzhütte hinausgeht, zu planen und so zu entwerfen, daß es auch den nächsten Sturm übersteht. Jeder

Adlige, der etwas auf sich hält, beschäftigt einen Baumeister für eventuelle Prunkbauten, so daß diese Fertigkeit auch so etwas wie eine "Altersversicherung für Helden" darstellt, die sich zur Ruhe setzen wollen.
Mindestbedingung für eine Ausbildung zum Baumeister sind jeweils Talentwerte von 5 in *Rechnen* und *Malen/ Zeichnen*.

Bergmann (KL/IN/KK)
Das sachgerechte Anlegen von Tunneln und Schächten ist natürlich ein Spezialgebiet der Zwerge. Jedes unterirdische Bauwerk muß durch Talentproben auf Bergbau einsturzsicher gemacht werden. Außerdem ermöglicht eine Begabung für den Bergbau die Beurteilung von unterirdischen Anlagen: Welche Wesen haben sie geschaffen? Wo wurden bauliche Veränderungen vorgenommen? Solche und ähnliche Fragen müssen vom Meister nach gelungener Bergbau-Probe des Helden wahrheitsgemäß beantwortet werden.
Zwerge sind von Ingerimm besonders mit der Gabe des Bergbaus gesegnet. Wenn ein Zwerg sich für den Beruf des Bergmanns entscheidet, beginnt er das Spiel mit einem TaW: Bergmann von 6 anstatt eines Startwerts von 3.

Bettler (MU/CH/GE)
Dieses Talent umfaßt sowohl die Kenntnis der richtigen Verkleidung als auch der entsprechenden herzzerreißenden Sprüche, um mitleidigen Seelen einige Heller aus der Tasche zu ziehen. Betteln ist in den Städten nicht nur unumgänglicher Zwang für die Ärmsten der Armen, nein, es hat sich über die Jahre zu einem "Lehrberuf' entwickelt, wie ja auch die Bettler in den Städten oftmals Zünfte und Gilden gegründet haben.

Bogenbauer/Armbruster (KL/FF/KK)
Bogenbauer und Armbruster beschäftigen sich mit der Herstellung von Schußwaffen aller Art und sind die einzigen, die nach den im nebenstehenden Kasten beschriebenen Bogenbauregeln einen Bogen oder eine Armbrust bauen können. Natürlich können sie auch die Qualität solcher Waffen einschätzen.



Brauer/Brenner/Winzer (KL/FF/KK)
Die Veredelung von Fruchtsäften und Getreidemaischen zu Bier, Wein und Schnaps sowie deren Einschätzung gehören zu diesem Handwerk. Brauer und Brenner haben sich schon so sehr an den Genuß von Alkohol gewöhnt, daß sie einen Bonus in Höhe ihres halben TaW auf alle Zechen-Proben erhalten.

Brettspiel (KL/KL/IN) - Freizeittalent
Die Kenntnis von Urdas und Garadan, Inrah, Schlacht von Jergan, Pentagramma, dem Riva-Spiel und natürlich aller Abarten des tulamidischen Kamelspiels gehören zu dieser Fertigkeit, die nicht nur Regelkunde sondern auch Spieltechnik, Gewinnkombinationen, Stellungseinschätzung und dergleichen mehr beinhaltet.

Färber (KL/FF/KK)
Färber besitzen eine grundlegende Kenntnis verschiedener Naturfarben und der entsprechenden Kräuter, Tierteile oder Mineralien, die zu deren Erstellung notwendig sind. Sie sind in der Lage, Stoffe und Leder so zu färben, daß die Farbe nicht nach zwei Wochen Tragen ausbleicht oder mit der ersten Wäsche im Großen Fluß verschwindet. Sie sind demzufolge auch in der Lage, die Färbung eines Stoffes nach Wert und Herkunft zu beurteilen.

Falkner (MU/IN/CH)
Der Falkner beschäftigt sich mit dem Abrichten von Greifvögeln zur Jagd und ist für gewöhnlich bei einem Adligen im Lohn. Ob er nun mit Falken, Habichten, Adlern oder gar Geiern zu tun hatte, ein Held, der diesen Beruf erlernt hat, darf seinen halben TaW: Falkner bei allen Talentproben auf

Bogenbau

Wer einen Bogen bauen will, muß 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 Trefferpunkte über 1W+3 (für einen Kurzbogen) bzw. 1W+4 für einen Langbogen zu steigern, sind für jeden zusätzlichen TP *zwei* erfolgreiche Talentproben erforderlich. Ein Bogen, der 1W+6 TP anrichten soll, muß also mit 9 Talentproben bestückt werden.
Die maximale TP-Zahl eines Kurzbogens beträgt 1W+4 TP, die eines Kompositbogens 1W+5 TP, die eines Langbogens 1W+6 TP und die eines Kriegsbogens 1W+7 TP.
Für eine Armbrust gilt dieselbe Prozedur, nur daß hier für jeden durchschnittlichen Trefferpunkt (wobei der W6 als 4 Punkte gerechnet wird, siehe die Regeln zum Waffenschmieden) über 6 eine Talentprobe abgelegt werden muß, für jeden durchschnittlichen TP über 9 zwei Proben und für jeden durchschnittlichen TP über 14 drei TP. Die Erstellung einer gewöhnlichen schweren Armbrust mit 2W+6 TP erfordert also 13 Talentproben.
Die maximale TP-Zahl einer Leichten Armbrust beträgt 2W+4 TP, die einer Schweren Armbrust 2W+8 TP; Balläster und Repetierarmbrüste können in ihrer Trefferwirkung nicht über das angegebene Maß hinaus verbessert werden.
Wenn eine der Proben scheitert, ist die Waffe zerbrochen, und die gesamte Prozedur muß von vorn begonnen werden. Für Bogen- und Armbrustbau benötigt man gut durchgetrocknetes, vorgebogenes Holz, oft auch noch die entsprechenden Tierknochen und -sehnen, bei Armbrüsten zusätzlich noch geschmiedete Metallteile. Ein Bogen aus einer frisch geschnittenen Haselrute bringt niemals mehr als 1W TP und hat eine Reichweite von maximal 20 Sehritt. Sie sehen, der Bogenbau ist ein schwieriges Handwerk, das man am Besten den Profis überläßt.

Abrichten als Bonus einsetzen, wenn es sich um das Abrichten von Vögeln handelt.

Fleischer (KL/FF/KK)
Ein Schlachter (oder Fleischer oder Metzger) weiß, wie man Nutztiere korrekt tötet und aus ihnen haltbare Schinken, Wurstwaren und Bratenstücke herstellt, und kann beurteilen, wie lange Fleisch noch haltbar ist und welchen Preis es auf dem Markt erzielt. Fleischer erhalten einen Bonus in Höhe ihres TaW auf alle Kochen-Proben, bei denen es um die Zubereitung von Fleisch geht.

Fischer (IN/FF/KK)
Fischer leben von allen Gaben, die Efferd ihnen aus seinem Element überläßt. Dazu müssen sie sich oft tagelang auf See aufhalten und eine Menge Entbehrungen erleiden. Fischer dürfen ihren TaW als Bonus auf alle *Fischen/Angeln-Proben einsetzen.*

Fuhrmann (CH/FF/KK)
Fuhrleute müssen nicht nur Karren und Wagen auf der Straße halten können, sie müssen auch wissen, wie sie ihre Ladung am besten verstauen, welcher Weg von A nach B der schnellere und welcher der sicherere ist, und sie müssen ihr Ladegut notfalls auch gegen Räuber und Wegelagerer verteidigen können - ein abenteuerlicher Beruf also. Ein Fuhrmann erhält seinen TaW als Bonus auf alle *Fahrzeug Lenken-Proben angerechnet.*

Geldwechsler (KL/KL/FF)
Geldwechsler beschäftigen sich mit allen Arten alter oder fremdländischer Münzen, vor allem mit deren Umtausch und Verleih, aber auch ihrer Erkennung, Wertschätzung und zeitlichen Einordnung. Dies erleichtert ihnen - jedoch nur auf ihrem speziellen Gebiet - Proben auf *Geschichtswissen* und kann bei einem anderen Wechsler schon einmal helfen, den geforderten Kurs zu verbessern.

Gerber/Kürschner (KL/FF/KK)
Diese Handwerker beschäftigen sich mit der Verarbeitung von Tierfellen und -häuten zu Lederwaren oder Pelzen. Dies ist oft eine ziemlich unappetitliche Angelegenheit, die einen starken Magen und eine Art "intuitiver Alchimie" erfordert. Gerber und Kürschner sind in der Lage, Pelz und Lederwaren nach Wert und Qualität zu beurteilen und erhalten ihren halben TaW als Bonus auf alle Lederarbeiten-Proben.

Gesteinskundiger/Prospektor (KL/FF/KK)
Ein Ausbildung in diesem Beruf ermöglicht das Erkennen von Gesteinsarten für Bauzwecke, aber auch das Absuchen des Bodens nach Erzadern oder das Schürfen nach Gold. Prospektoren sind häufig alleine in Gebieten unterwegs, in denen die Gerüchte reiche Goldvorkommen verheißen. Dort müssen sie sich nicht nur mit der widrigen Natur, sondern oftmals auch mit unliebsamen Konkurrenten auseinandersetzen. Prospektoren erhalten ihren halben TaW als Bonus auf alle Wildnisleben-Proben angerechnet.

Glasbläser (FF/FF/KK)
Dieser Beruf stellt Gläser und Karaffen, aber auch Butzenscheiben und Glasspiegel her, alles Gegenstände, die einen hohen Preis erzielen, weil sie mit großem Aufwand unter härtesten Arbeitsbedingungen angefertigt werden. Glasbläser sind es gewohnt, bei extremer Hitze zu arbeiten und können demzufolge auch mitten in der Khomwüste ohne merkliche Einbußen agieren, genauso wie ein Novadi, der sein ganzes Leben dort verbracht hat. Außerdem können Glasbläser natürlich Marktwert und Qualität von Glaswaren einschätzen.

Goldschmied (KL/FF/FF)
Ein Goldschmied beschäftigt sich mit filigranen Arbeiten aus Gold, Silber, Mondsilber und anderen Edelmetallen. Dazu gehört meist auch das Schleifen, Polieren und Einpassen von Edelsteinen. Daß Goldschmiede sich sehr genau mit Wert und Qualität von Schmuckwaren auskennen, versteht sich von selbst. Nicht so augenfällig ist jedoch, daß sie wegen ihres Gespürs für kleinste Details auch recht gewandt im Knacken von Schlössern sind: Sie erhalten einen Bonus in Höhe ihres halben TaW: Goldschmied (abgerundet) auf alle entsprechenden Proben. Zudem sind sie in der Lage, Prägestöcke für Münzen oder Siegel zu kopieren.
Zwerge, die sich für diesen Beruf entschieden haben, beginnen das Spiel mit einem TaW von 5 (anstatt 3).

Graveur (KL/FF/FF)
Gravuren auf Klingen, Inschriften auf Türschildern, Kupferstiche und die Herstellung von Drucktypen sind die Hauptarbeitsgebiete von Graveuren, einem Handwerk, das hohe Fingerfertigkeit erfordert, aber mit relativ wenig Werkzeug auskommt, so daß ein Graveur häufig von Stadt zu Stadt reist und seine Dienste anpreist. Graveure sind neben Goldschmieden die einzigen, die (mit der entsprechenden Kenntnis) Münzen und Siegelstempel fälschen können, außerdem erhalten sie einen Bonus in Höhe ihres halben TaW auf alle Malen/Zeichnen-Proben.

Grobschmied (FF/KK/KK)
Grobschmiede beschäftigen sich vor allem mit der Herstellung von landwirtschaftlichem Gerät, dem Beschlagen von Pferden oder der Produktion von Kleineisenteilen wie Nägel, Bolzen, Ketten und Scharnieren. Sie sind zudem - wenn auch mit einem Abzug von 5 Punkten - in der

Lage, Waffen nach den Waffenschmiederegeln (siehe Kasten auf Seite 30) zu reparieren.
Zwerge, die sich für diesen Beruf entschieden haben, beginnen das Spiel mit einem TaW von 5 (anstatt 3).

Hausdiener (IN/CH/FF)
Die Hauptaufgabe eines Hausdieners ist es, im Haushalt seiner Herrschaften für Ordnung zu sorgen, ständig die Vorräte zu kontrollieren und aufzufüllen, die Handwerker zu bestellen, wenn das Dach leckt, Ungeziefer zu beseitigen und natürlich bei Tisch aufzuwarten, Gäste zu empfangen und Feste und Feiern zu organisieren. Ein gut ausgebildeter Hausdiener hat meist einen Stab von Knechten und Mägden unter sich, da er die vielen Aufgaben alleine gar nicht erledigen kann. Ein Diener mit den entsprechenden Referenzen kann es gar zum Majordomus eines adligen Haushalts bringen.
Hausdiener erhalten einen Bonus auf verschiedene gesellschaftliche Fertigkeiten: Bei allen Proben auf Etikette, Gassenwissen oder Feilschen können sie jeweils ein Drittel ihres TaW: Hausdiener (abgerundet) als Bonus einsetzen.

Hebamme (IN/CH/FF)
Hebammen beschäftigen sich nicht nur mit Geburtshilfe und Säuglingspflege, sondern auch mit Frauenheilkunde. Dazu gehört auch das Wissen, welche Kräuter man zur Verhütung ungewollter Schwangerschaften nimmt, welche Tinktur man bei Monatsbeschwerden aufträgt usw. Hebammen erhalten ihren TaW als Bonus bei allen Heilkunde-Proben, die frauentypische Krankheiten und Beschwerden betreffen.

Heraldiker (KL/KL/FF) - Freizeittalent
Während das Talent Etikette eher die allgemeinen Umgangsformen - vor allem bei Hofe - regelt, aber auch die Wappenkunde umfaßt, beschäftigt sich die Heraldik einzig und allein mit der Geschichte, Entstehung und Verbreitung von Wappen, Schild- und Feldzeichen, Adelskronen, Schildhaltern und ähnlichem mehr. Ein Held kann mit dem Talent *Heraldiker* feststellen, aus welcher Baronie ein Ritter stammt, ob er aus einem angeheirateten Zweig der Familie stammt - oder ob irgendein Schurke sich mit gefälschten oder Phantasiewappen schmückt. Wenn Sie das Talent ausspielen wollen, sollten Sie sich das entsprechende Kapitel in der *Enzyklopaedia Aventurica* gut durchlesen.

Holzfäller (MU/GE/KK)
Dieser Beruf ist zwar keiner, mit dem man Reichtümer gewinnen kann, dafür bringt er aber eine profunde Kenntnis verschiedener Holzarten und deren Verwendung mit sich - und der ständige Aufenthalt in der widrigen Natur führt dazu, daß ein Held, der diesen Beruf erwählt hat, einen Bonus in Höhe seines halben TaW: Holzfäller auf alle Talentproben in den Bereichen *Wildnisleben* und *Holzbearbeitung* erhält.

Hüttenkundiger (KL/KL/FF)
Das Wissen um die Herstellung reiner Metalle und Legierungen für die vielfältigsten Aufgaben ist eine Wissenschaft für sich, von der weder die Bergleute auf der einen noch die Schmiede auf der anderen Seite große Ahnung haben. Hüttenkundige sind an Fürstenhöfen und bei Minencompagnien so begehrt, weil sie als einzige Metalle aus den verschiedenen Erzen herstellen können. Wegen der genauen Kenntnis der verwendeten Materialien darf ein Hüttenkundiger bei allen Schmiedeproben seinen halben TaW als Bonus einsetzen. Außerdem ist er in der Lage, Metallwaren zu begutachten und die Qualität von Erzadern einzuschätzen.
Zwerge, die sich für diesen Beruf entschieden haben, beginnen das Spiel mit einem TaW von 5 (anstatt 3).

Instrumentenbauer (KL/IN/FF)
Dieser angesehene Beruf vereint in sich sowohl Holz- als auch Metallbearbeitung. Ein Instrumentenbauer hat sich meist auf eine bestimmte Gruppe von Instrumenten (Saiteninstrumente, Flöten...) spezialisiert. Er erhält einen Bonus in Höhe seines TaW: Instrumentenbauer, wenn er sich in *Holzbearbeitung* auf seinem Gebiet beschäftigt und ist zudem in der Lage, Qualität und Wert eines auf dem Markt feilgebotenen Instruments einzuschätzen.

Kartograph (KL/KL/FF) - RB
Ein Kartograph befaßt sich mit dem Erstellen von Karten und Plänen, sowohl von Häusern als auch Landschaften. Im Spiel bedeutet dieses Talent, daß dem Helden Orientierungs-Proben erleichtert werden, wenn er sich in einer Landschaft oder einem Höhlensystem befindet, das er bereits erkundet und kartiert hat. Mindestbedingung für Kartographie ist ein *Zeichnen-TaW* von 4.

Krämer/Händler (KL/CH/FF)
Ein Händler - welche Waren auch immer er verkauft - muß eine solide Kenntnis der Marktpreise besitzen und wissen, wo er eine Ware besonders preiswert ein-, wo teuer verkaufen und wie er sie möglichst billig von einem Ort zum andern schaffen kann. Wann immer er auf dem Markt oder bei einem Konkurrenten Ware aus seinem Spezialgebiet begutachtet, erhält er einen Bonus auf *Schätzen* und *Feilschen*, und zwar in Höhe seines halben TaW: Krämer.

Kurtisane/Gesellschafter (IN/CH/FF)
Dieser Beruf, der bisweilen auch abschätzig als "Güldenländisches Gewerbe" bezeichnet wird, birgt nicht zu unterschätzende Anforderungen: Die Kundschaft will immer freundlich behandelt sein; es gilt, die entsprechende Atmosphäre zu schaffen - wozu auch die Wahl der richtigen Kleidung und Schminke sowie Sauberkeit und Etikette gehören -, und schließlich sollte man sich auch von schönen Worten und Schmeicheleien nicht blenden und übers Ohr hauen lassen. Natürlich verstehen sich diese Berufe auf die "grundlegenden" Rahjakünste', aber bei höheren Werten ebenso auf das Ausrichten von Festen oder die Gestaltung extravaganter Garderobe. Helden, die einen rahjagefälligen Beruf ausüben, erhalten einen Bonus (in Höhe ihres halben TaW) auf *Sich Verkleiden* - vor allem, wenn es darum geht, mehr zu scheinen als zu sein - und auf *Betören*, versteht sich.

Müller (KL/FF/KK)
So wichtig dieser Beruf für Bauern und Bürger auch ist - die eigentliche Berufung der Müller ist nicht das Vermahlen von Korn, sondern die Beschäftigung mit den Mechaniken, die die Mühle in Gang halten: Zahnräder und Wälzlager, Hebel und Getriebe. Ein Held, der sich für den Beruf des Müllers entschieden hat, kann zwar auch die Güte und Haltbarkeit von Mehl beurteilen, vor allem aber erhält er seinen halben TaW: Müller als Bonus auf alle Mechanik-Proben.

Plättner/Harnischmacher (KL/FF/KK)
Diese Berufe - zu denen auch das Erstellen mannigfaltiger Kettenrüstungen gehört - haben das Schmiedehandwerk bis zum äußersten verfeinert und stellen nur noch metallene Rüstungen aller Art her. Sie sind die einzigen, die nach den Rüstungsbauregeln (siehe Kasten) Harnische, Lamellare und Kettenhemden herstellen und reparieren können.

Richtschütze (KL/FF/KK)
Ein Richtschütze beschäftigt sich hauptsächlich mit schweren Schiffsgeschützen und Belagerungsgeräten wie Rotzen, Aalen, Böcken, Bombarden und Katapulten und ist ein gesuchter Spezialist, wenn es um das Anheuern einer Schiffsbesatzung oder von Söldnern für die Belagerung einer Stadt geht. Der TaW: Richtschütze wird zum Fernkampf-Basiswert addiert und so ein Wert für die Bedienung von Geschützen errechnet, auf den dann eine Probe analog der Fernkampfprobe abgelegt wird.

Schiffsbauer (KL/KL/FF)
Dies ist - wie auch der Baumeister - ein hochangesehener und hochspezialisierter Beruf, für den man auch einige Mindestbedingungen benötigt: Die Talentwerte in Rechnen, Malen/ Zeichnen und Holzbearbeitung müssen jeweils mindestens 4 betragen. Dafür ist ein Schiffbauer auch der einzige, der mehrmastige Schiffe konstruieren oder schwer beschädigte Schiffe wieder seetüchtig machen kann. Mit Proben auf seinen TaW Schiffbauer kann ein Held bei der Konstruktion eines Wasserfahrzeugs versuchen, zusätzlichen Laderaum, erhöhte Wendigkeit oder bessere Beständigkeit zu erreichen - alles natürlich vorausgesetzt, daß er genügend Baumaterialien und Arbeitskräfte zur Hand hat.

Schneider (KL/FF/FF)
Ein Schneider stellt aus Tuchen verschiedenster Art Kleidungsstücke her, ja, man kann sagen, er veredelt die Stoffe. Schneider sind in der Lage, aus schlichtem Stoff wahre Wunderwerke entstehen zu lassen und natürlich auch dazu, getragene und verschlissene Kleidung wieder in einen annehmbaren Zustand zu versetzen. Ein Held mit diesem Beruf erhält seinen TaW: Schneider als Bonus auf alle Proben im gleichnamigen Talent und kann außerdem Wert und Qualität von Kleidungsstücken einschätzen.

Schreiber (KL/FF/FF)
Hierbei handelt es sich um einen der wichtigsten Berufe in einer Welt, in der viele Bewohner nur eines rudimentären Gekrakels mächtig sind. Schreiber verfassen für gutes Geld Briefe an die Obrigkeit oder Botschaften an entfernt wohnende Verwandte (die dann häufig wieder von einem Schreiber vorgelesen werden). Um Schreiber zu werden, muß man einen Talentwert von Lesen/Schreiben:4 als Minimum vorweisen können. Dann allerdings erhält man seinen TaW: Schreiber auf alle Talentproben, die mit ***Lesen*** und ***Schreiben*** (nicht aber dem Entziffern alter oder fremdländischer Schriften) zu tun haben, sowie den halben TaW auf alle ***Etikette***-Proben, die mit der richtigen Anrede in Briefen usf. zu tun haben. Ein Schreiber mit TaW 10 oder mehr und/oder einem entsprechenden Wert in Lesen/Schreiben ist in der Lage, Handschriften nachzuahmen - was in Verbindung mit gekonnter Falschsiegelei natürlich ungeahnte Möglichkeiten eröffnet...

Schuster/Sattler (FF/FF/KK)
Diese Berufsgruppe befaßt sich mit Lederarbeiten aller Art, vor allem, wie der Name schon sagt, mit Schuhwerk und Sätteln, aber auch mit lederner Kleidung, Polstermöbeln und Lederharnischen. Ein Held, der den Beruf des Schusters erlernt hat, erhält einen Bonus in Höhe seines TaW: Schuster auf alle Proben im Bereich ***Lederarbeiten.*** Zudem sind Schuster als einzige in der Lage, eine Lederrüstung nicht nur provisorisch zu flicken, sondern vollständig wiederherzustellen (siehe hierzu auch den Glossentext zum Thema Rüstungsbau).

Seefahrer (FF/GE/KK)
Kleinere Wasserfahrzeuge können mit dem Talent ***Boote Fahren*** gesteuert werden. Seefahrer sind jedoch die einzigen, die ein mehrmastiges Schiff bedienen und instandhalten können. Vor allem die Wahl der richtigen Takelage bei bestimmter Windstärke, die Funktionsfähigkeit der Ruderanlage, die richtige Positionierung der Ladung, aber auch das Abdichten kleinerer Leckagen, das korrekte Aufrollen von Tauen und Ketten - all dies gehört in den Aufgabenbereich des Seefahrers. Die Navigation eines Schiffes fällt jedoch unter das Talent ***Orientierung.***

Rüstungsbau

Wenn ein Held eine lädierte Rüstung selbst reparieren oder eine neue herstellen will, muß er pro RS-Punkt, den er erreichen will, eine Talentprobe (je nach Art der Rüstung auf Schuster oder Plättner) ablegen. Das heißt, um ein Kettenhemd (RS4) zu reparieren, sind 4 Talentproben auf Plättner erforderlich. Diese Regelung gilt für das Reparieren von Rüstungen. Beim Neuanfertigen von Rüstungen müssen pro RS-Punkt 3 Proben gelingen.
Jede Rüstungsbau-Probe bei der Reparatur dauert 3 Stunden bei einer Lederrüstung - und einen Tag bei einer Metallrüstung; zur Herstellung wird jeweils die fünffache Zeit benötigt. Wenn eine dieser Rüstungsbau-Proben scheitert, kann der Held entweder von vorne beginnen oder die mangelhafte Rüstung tragen. Dann besteht jedoch in jedem Gefecht die Gefahr (bei einem unparierten meisterlichen Schlag des Gegners), daß die gesamte Rüstung vom Körper rutscht.

Seiler (FF/FF/KK)
Wie der Name schon sagt, stellen Seiler alle Arten von Tauen und Stricken her. Sie sind in der Lage, Festigkeit und Wert aller Arten von Seilen zu bestimmen und Tauwerk kunstgerecht zu reparieren. Die Herstellung von Seilen erfordert jedoch eine Anlage, die definitiv nicht transportabel ist.

Steinmetz/Maurer (FF/KK/KK)
Ein Steinmetz oder Maurer kann mit einer Talentprobe die Sicherheit eines Gebäudes, einer Brücke (nicht aber eines Tunnels oder Stollens) feststellen und bestimmen, aus welchen Baumaterialien ein Bauwerk besteht oder wie viele Steine und Mörtel benötigt werden, um ein bestimmtes Gebäude zu errichten.

Stellmacher/Wagner (KL/FF/KK)
Stellmacher beschäftigen sich mit dem Bau und der Instandhaltung von Kutschen und Schlitten. Ein Held mit dieser Berufsfertigkeit kann bei allen Holzbearbeitungs-Proben, sei-nen halben TaW: Stellmacher zum Wert in *Holzbearbeitung* addieren.

Tätowierer/Bilderstecher (IN/CH/FF)
Die Verzierung der Haut mit Bildern ist vor allem bei den Thorwalern sehr beliebt. Ein Tätowierer muß wissen, wo er ein bestimmtes Motiv am besten anbringt, wieviel Farbe er bei welchem Hauttyp verwendet - und er muß die Stechernadel zu führen wissen.
Tätowierer sind als einzige in der Lage, dauerhafte Hautbilder anzufertigen. Außerdem erhalten sie ihren TaW als Bonus auf alle Proben aus dem Bereich *Malen/Zeichnen*.

Tischler/Zimmermann/Schiffszimmermann (KL/FF/KK
Zimmerleute und Tischler beherrschen verschiedenste Arten der Holzbearbeitung, wobei Tischler sich auf Möbel spezialisiert haben, während Zimmerleute sich eher mit größeren Holzarbeiten wie Treppen, Dachbalken oder Schiffsmasten beschäftigen. Bei jeder Holzbearbeitungs-Probe, die in ihrem Spezialgebiet fällig wird, können sie ihren Berufs-TaW als Bonus einsetzen. Außerdem sind sie in der Lage, den Wert und die Stabilität von Holzkonstruktionen zu beurteilen. Ähnliche Aussagen gelten auch für andere holzverarbeitende Berufe wie Dachdecker, Küfer, Wagner.

Töpfer (KL/FF/FF)
Ein Töpfer hat sich jahrelang mit Ton- und Steingutwaren beschäftigt und ist in der Lage, den Wert solcher Waren zu begutachten. Außerdem kann er seinen TaW in der Berufsfertigkeit zu seinem Talentwert in *Töpfern* addieren, wenn er Krüge, Schalen, Vasen oder ähnliches Keramikwerk herstellen will.

Waffenschmied (KL/FF/KK)
Ein Waffenschmied ist zwar, wie auch der Grobschmied, in der Lage, Harken, Türbeschläge oder Truhenbänder herzustellen, seine Spezialität sind jedoch Metallwaffen aller Art, die er sowohl herstellen, reparieren und auch beurteilen kann. Näheres zum Thema Waffenschmieden finden Sie in nebenstehendem Kasten. Zwerge, die sich für diesen Beruf entschieden haben, beginnen das Spiel mit TaW 4 (anstatt 3).

Weber (FF/FF/KK)
Angehörige dieses Berufs sind in der Lage, aus dem entsprechenden Garn Stoffe herzustellen. Dazu benötigen sie allerdings einen Webstuhl - ein Gerät, das nicht unbedingt leicht zu transportieren ist. Außerdem können Weber Qualität, Festigkeit und Preis von Tuchen einschätzen.

Zureiter (CH/GE/KK)
Zureiter haben sich auf das Abrichten von Pferden spezialisiert. Sie sind in der Lage, ein unerfahrenes Pferd zu einem erprobten Reittier und ein erprobtes Pferd zu einem Schlachtroß auszubilden, wobei sie jeweils ihren Talentwert Zureiter als Bonus auf die Abrichten-Probe verwenden. Selbiges gilt auch bei allen Kunststücken, die ein Zureiter einem Pferd, Esel, Maultier, Elch oder Kamel beibringen will.

Waffenschmieden

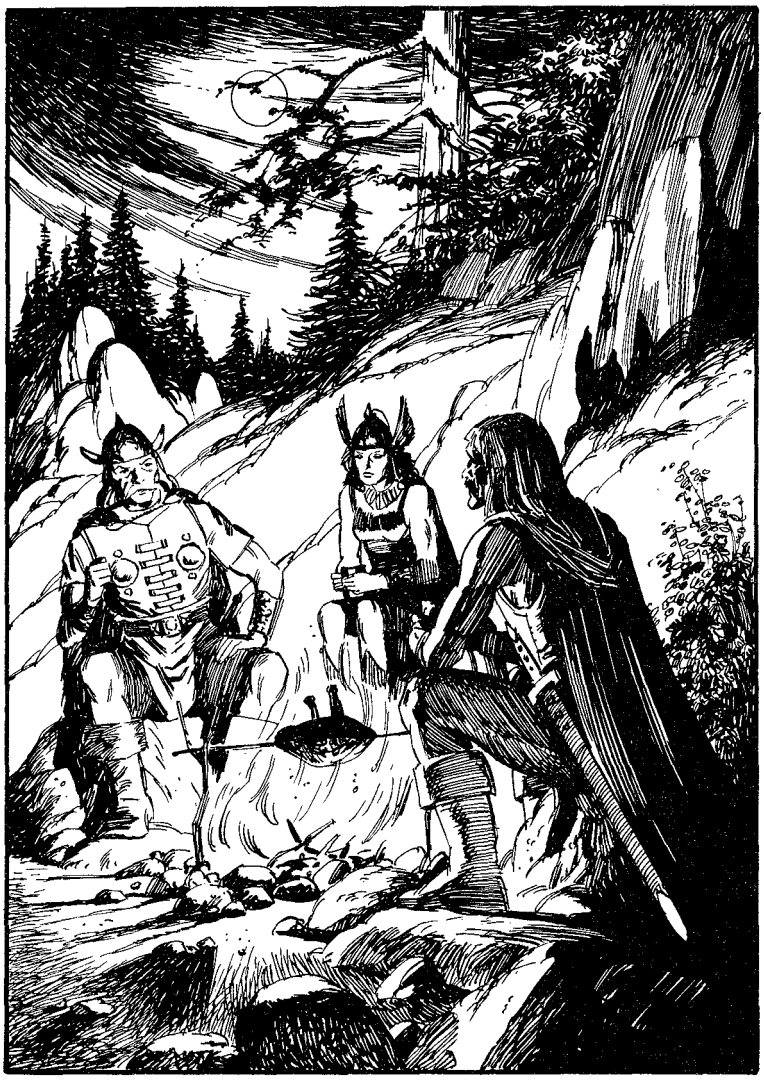
Mit Hilfe dieses Talentes kann ein Held eine neue Klinge oder ein Blatt für seine zerbrochene Waffe schmieden, wie auch neue Waffen herstellen. Es gilt folgende Regel: Zunächst werden die Durchschnittstrefferpunkte für die Waffe berechnet, für den sechsseitigen Würfel setzen wir hierbei den Wert 4 ein. 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 deren 6. Wenn eine dieser Proben mißlingt, zerbricht die Klinge, und der Held muß die Arbeit von vorn beginnen. Jede Probe zur Herstellung einer Waffe dauert 2 Spieltage, jede Probe zum Reparieren benötigt 6 Stunden Zeit.
Falls zu einer Waffe Holzteile gehören, sollten bis zu 3 *Waffen*-schmiede-Proben durch Holzbearbeitungs-Proben ersetzt werden. Beispiel: Barbarenstreitaxt (TP: 2W+6, durchschnittlich 14). Insgesamt sind 10 Proben erforderlich, um die Streitaxt neu zu erstellen. 7 davon sollten Waffenschmiede-, 3 Holzbearbeitungsproben sein. Da bei holzgestielten Waffen zumeist der Stiel zerbricht, kann bei der Reparatur solcher Waffen unter Umständen ganz auf eine Schmiedeprobe verzichtet werden.
Diese Regeln setzen natürlich das Vorhandensein einer Schmiede, Werkzeuge, eiserner Rohlinge und ähnlicher Dinge voraus. Wenn Ihr Held eine Waffe herstellen will, die besser ist, als in der Waffenliste angegeben, muß er einen Talentwert von mindestens 10 besitzen. Hierbei gelten folgende Regeln: Für jeden BF-Punkt, den die Waffe besser ist, als in der Tabelle angegeben, wird die Waffenschmiede-Probe um 2 Punkte erschwert, für jeden TP, den sie mehr anrichten soll, sogar um 3 Punkte. Keine Waffe kann das "Standardmodell" um mehr als 3 TP übertreffen. Ein Beispiel: Ein Schwert mit BF1 und TP: W+5 erfordert 5 Waffenschmiede-Proben, die allesamt um jeweils 5 Punkte erschwert sind. Auch hier gilt, daß alle Proben gelingen müssen, ansonsten zerbricht die Waffe. Jede dieser Proben dauert 4 Tage intensiver Arbeit.

Die Heldentypen

Die folgenden Seiten sind den Heldentypen gewidmet, und zwar nur den menschlichen, nicht magisch begabten und keinem Gott geweihten Charakteren. Zwerge, Elfen. Geweihte, Magier, Hexen usf. werden in separaten Regelergänzungen vorgestellt.

Wenn Sie aber dieses Kapitel aufmerksam studieren, werden Sie bald bemerken, daß auch die "normalen" aventurischen Menschen eine außerordentliche Vielfalt an rollenspielerischen Möglichkeiten bieten.

Wir denken, daß Ihnen die knappen, aber mit Informationen gespickten Beschreibungen eine Fülle von Anregungen zur Ausgestaltung Ihrer Figur bieten. Bedenken Sie dabei bitte, daß unsere Texte die Vorgeschichte und den Hintergrund der einzelnen Heldentypen schildern, nicht aber sein Verhalten in alle Zukunft festlegen wollen.



Den Charakter zu formen und ihm seine endgültige Gestalt zu geben, wird Ihre Aufgabe sein. Wenn Sie zum Beispiel den Typ Gaukler übernehmen, werden Sie ihn vermutlich nicht weiter über die Jahrmärkte ziehen lassen, sondern ihn als einen Abenteurer spielen, der früher einmal Gaukler gewesen ist. Die Gefahren, die der Held übersteht, und die Taten, die er vollbringt, werden ihm nach und nach ein anderes Profil geben und ihn zu einem typischen aventurischen Glücksritter werden lassen.

Trotzdem ist natürlich jeder Held von seiner Abstammung und Entwicklung geprägt. Dieser Hintergrund läßt einen Thorwaler im Spiel anders agieren als einen Novadi, auch wenn beide ihre Heimat und ihre vertraute Umgebung verlassen haben. Es ist Ihre Sache, abzuwägen, wie stark Ihr Held von seiner Abstammung und Vorgeschichte geprägt sein soll - unsere Beschreibungen sollen Ihnen dabei Anregung, aber keine Vorschriften bieten.

So sollen auch die *Voraussetzungen* für einen Heldentyp und die Würfel-Tabellen über Herkunft und körperliche Merkmale nicht als "Gesetze" aufgefaßt werden: Selbstverständlich können Sie über all diese Dinge frei entscheiden, auf das Auswürfeln verzichten und ein echtes "Wunschkind konstruieren, aber wir raten Ihnen: Geben Sie dem Zufall eine Chance! Zwar ist die Versuchung groß, den frisch erschaffenen Helden einer gut situierten Familie zuzuordnen, aber es ist stimmungsvoller, bei der Entstehung eines Helden dem Schicksal seinen Lauf zu lassen. Schließlich konnten wir uns unsere Eltern und unsere Haarfarbe auch nicht selbst aussuchen.

Die Amazone

» "Ein unbeherrschter und sorglos geführter Streich, Amazone!" - so kann man es über den Übungsplatz schallen hören - "Hast du vergessen, daß die Göttin auf dich blickt?" Der Übungskampf zweier Amazonen ist fraglos ein ästhetischer Hochgenuß: Die Mienen der Kämpferinnen sind gelassen und entspannt, während die Säbelhiebe um Haaresbreite an Körper und Gesicht vorüberstreichen, ihre Bewegungen von jener Schnelligkeit und scheinbaren Mühelosigkeit, die den Laien dazu verleitet, die Vollendung der Darbietung zu verkennen, den kundigen Beobachter aber in atemloses Erstaunen versetzt.*

Von der sportlichen Heiterkeit, die in manchen Kriegerakademien den Fechtunterricht begleitet, ist wenig zu spüren, wenn die Amazonen sich ihrer Waffenübungen unterziehen, die sie als direkten Dienst an der Göttin verstehen - als ein Gebet, das in seiner Eleganz und der tödlichen Gestaltung seiner Schönheit die Aufmerksamkeit und den Beistand der Göttin auf die Kriegerin lenken soll. «

(Aus einem Artikel im *Aventurischen Boten*, Phex, 15 Hai)

**Das Wort* Amazone *leitet sich vom tulamidischen* Achmad'sunni *ab, das zugleich `Rächerin' und `Kriegerin' bedeutet.*

Hintergrund

Zur Zeit der Priesterkaiser gründete die Tulamidin *Ayla al Yeshinna* einen Geheimbund von rondratreuen Kriegerinnen. Ziel der Verbindung war es, das Ansehen der Göttin in Zeiten der Verfolgung hochzuhalten und Widerstand gegen die alles beherrschenden Diener des Praios zu leisten. Der Bund stand anfänglich auch Kriegern offen, aber nach einem Verrat durch männliche Mitglieder, entschied man, daß ihm fürderhin nur noch Frauen angehören dürfen. Die Kriegerinnen sind bis in unsere Tage der Überzeugung, daß Rondra ihre Amazonen schon deswegen besonders liebt und schützt, weil sie ihnen in ihrer Weiblichkeit verbunden ist, und daß der "starke und schöne Leib einer Kämpferin in sich bereits eine Lobpreisung der Göttin darstellt".

Die Verehrung der Göttin Rondra durch Lebensführung und Taten ist bis heute das höchste Ziel einer jeden Amazone geblieben, während andere Überlieferungen in jüngerer Zeit nicht mehr so streng befolgt werden. Der fanatische Haß auf den Praioskult wird in den Amazonenburgen nicht mehr verkündet, die rigiden Bestimmungen über den allgemeinen (und geschlechtlichen) Umgang mit Männern wurden bedeutend abgemildert und die Kindstötung (der neugeborenen Knaben) wurde von Königin Yppolita, der obersten Amazone, abgeschafft.

Dem Amazonenorden gehören 4 Burgen: die *Keshal Rondra* (im Raschtulswall), *Burg Kurkum* (in den Beilunker Bergen), *Burg Löwenstein* (südlich von Mendena) und *Burg Yeshinna* (in den Drachensteinen).

(Weiteres Hintergrundmaterial zu den aventurischen Amazonen und über ihre Königin Yppolita finden Sie in dem Abenteuer "Die Göttin der Amazonen ", dem Roman "Die Gabe der Amazonen" und dem Aventurischen Boten Nr. 30)

Die Rolle der Amazone

Wenn Sie sich für den Heldentyp "Amazone" entscheiden, sollten Sie sich über die besonderen Aspekte dieser Figur klar sein: Eine Amazone, die tätiges Mitglied ihres Bundes ist und z.B. auf Burg Kurkum wohnt, kann nicht gleichzeitig das Leben einer typischen aventurischen Spielerheldin führen und von einem Abenteuer in das nächste ziehen. Sie sollten diese Figur also nur recht selten einsetzen, und dann sollte das Szenarium so gewählt sein, daß es zu einer Rondra-Kriegerin paßt, und schließlich muß eine glaubhafte Motivation gegeben sein. Es spricht zwar nichts dagegen, daß eine Amazone auf einem Botenritt unfreiwillig in ein Abenteuer gerät, stimmungsvoller aber wäre es, wenn sie im Auftrag ihrer Königin handelt. Die übrigen Helden können sich dann der Kriegerin anschließen, um sie bei ihrer Aufgabe zu unterstützen - der umgekehrte Fall dürfte sehr viel seltener eintreten.

Eine reizvolle Vorstellung ist gewiß auch die Rolle einer

"gefallenen" Amazone, einer Kriegerin also, die von ihren Gefährtinnen verstoßen wurde, weil sie gegen die Ordensregeln verstoßen hat. Eine solche unglückliche - und sicherlich ein wenig düstere - Heldin wird mit ganzem Herzen bemüht sein, das Ansehen ihrer Göttin und den eigenen Ruhm zu mehren. Nur so darf sie hoffen, irgendwann einmal vor ihre Königin zu treten und wieder in den Bund aufgenommen zu werden.
Beide Typen - sowohl die Bundeskriegerin als auch die Ausgestoßene - werden sich während eines Abenteuers ähnlich verhalten: Ehrhaftigkeit im Handeln und im Kampf ist ihnen eine Selbstverständlichkeit. Eine tiefe Abneigung gegen den Praioskult ist ihnen ebenso zu eigen wie ein frommer Glaube an die Göttin der Krieger. Gebete und Opfergaben sind ihnen eine Alltäglichkeit - und beide Typen dürfen im Augenblick höchster Bedrängnis auf ein Rondra-Wunder hoffen. Dieses Wunder ist vom Spielleiter zu gestalten, sollte aber maßvoll und rar ausfallen: Mehr als einmal im Leben sollte eigentlich kein aventurischer Held ein echtes Götterwunder erleben.

Die Amazone bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Mut: 13+
Charisma: 12+
Körperkraft: 11+
Aberglaube: 5-
Goldgier: 5-
Totenangst: 5-

Herkunft, Stand der Mutter (W20):

1-19	mittelständisch	Ordensmitglied
20	reich	Burgherrin

Haarfarbe:

1-3	4-10	11-16	17	18-19	20
dunkelblond	schwarz	blond	braun	rot	albino

Körpergröße:
1 , 60m+2 W20 (162-200cm)

Gewicht:
Größe - 105 kg

Lebensenergie: 35

Zitate:
»Herrin Rondra, führ' meine Klinge!«
»Zieh' Bube und bete - vielleicht schenkt dir die Herrin einen schnellen Tod!«
»Eine Amazone verliert niemals: Entweder sie gewinnt den Kampf oder einen Platz in Rondras Hallen!«

Kleidung und Waffen:
Wie bereits erwähnt, gehört es zu den Überzeugungen der Amazonen, daß der schöne, gestählte Körper eines weiblichen Kriegers eine besonders rondragefällige Erscheinung darstelle. Daher bevorzugen die Kämpferinnen jene knappe, die Körperformen betonende Rüstung, die auch die Göttin selbst auf vielen Darstellungen trägt: eine enge, nach dem Körper modellierte Brünne, schützende Schienen an den Unterschenkeln und Unterarmen, ein knappes Röckchen aus gefärbten und mit Nieten verzierten Lederstreifen. Der offene, visierlose Helm ist bei Soldatinnen mit einem Schwanz aus rotem oder schwarzen Pferdehaar, bei Offizierinnen mit einem Straußenfederbusch, geschmückt. Eine Amazonenrüstung schützt mit RS3 und behindert mit BE 2.
Zum Schutz gegen schlechtes Wetter dienen weite Umhänge aus rotem, seltener weißem, Tuch, die normalerweise als Rolle hinter dem Sattel aufgeschnallt sind.
Die traditionelle Waffe ist ein schwerer Reitersäbel (W+4). Außerdem wird häufig ein Halbschild und ein Kurzbogen getragen, letzterer hängt in einem speziellen Bogenköcher am Sattel. Alle Amazonen besitzen ein erprobtes Streitroß, das sie selbst versorgen. Pferdeknechte (oder -mägde) sind auf den Amazonenburgen unbekannt.

Besonderheiten:
Die meisten Amazonen sind dem eigenen Geschlecht zugeneigt und lassen sich darum eher von einer schönen Heldin als von einem Helden betören. Männern begegnen sie nicht unbedingt unfreundlich, normalerweise beschränken sie aber alle Kontakte auf ein Mindestmaß. Eine Amazone befolgt die Gebote der Kriegsgöttin mit der gleichen Strenge wie eine Rondrageweihte. Ihr unbedingtes Bekenntnis zu mutigem Auftreten und ehrenvollem Kampf bedeutet aber nicht, daß ihr kein taktisches Geschick gegeben wäre oder daß sie nicht listenreich zu kämpfen verstünde.

Ausgestaltung der Talente:
Die strenge Ausbildung der Amazonen verläuft in allen vier Burgen sehr ähnlich, so daß die Fertigkeiten der jungen Kriegerinnen kaum voneinander abweichen.

Der Gaukler

Es herrscht ein buntes Treiben auf dem Dorfplatz, so lebendig, daß es selbst den großen Fischmarkt in den Schatten stellt. Von Scharen aufgeregter Dorfkinder begleitet, aus den Fenstern und den Türen der Schenken heraus mit großen Augen angestarrt, sind die Gaukler in das Dorf gezogen: Bunt bemalte Holzwagen, von struppigen Pferdchen gezogen, mit Trommelschlag und Flötenspiel, einen furchterregenden Bären mit sich führend. Seitdem will das Lärmen und Lachen kein Ende nehmen: Wahrsager, Zauberkünstler, Feuerschlucker, Jongleure und Schelme werden von dem Ausrufer angekündigt, der dumme Falk, der starke Viburn und die Frau mit den zwei Köpfen. Nur dort, neben dem Brunnen, herrscht Totenstille. Mit weit geöffneten Mündern starren die Zuschauer auf die Frau, die regungslos vor der Bretterwand steht, wagen kaum mehr zu atmen. Sie ist bildhübsch, nur mehr mit einem knappen Leibchen, einem flatternden Röcklein bekleidet. Ganz allmählich beginnt der Mann im schwarzen Anzug, der drei Schritt weit von ihr entfernt steht, immer höher zu zielen, kopfwärts, und schon schlägt das Messer tief in das Holz, hautnah am Hals der Schönen vorbei.

Mittlerweile ist es Nacht geworden. Längst haben sich die Dörfler in ihre Hütten zurückgezogen, so mancher hat sich nun, da das fahrende Volk im Ort weilt, mit besonderer Gründlichkeit davon vergewissert, daß Tür und Tor fest verriegelt sind. Von den Feuerstellen der Gaukler jedoch klingt Lautenspiel, Gesang und rhythmisches Händeklatschen zu den Steinbauten herüber. Während die Flammen auf den Gesichtern zucken, betrachten die Artisten geradezu andächtige eine tulamidische Tänzerin in ihrer Mitte. Einzig die Miene von Androsch, dem Jongleur, ist finster. »Zwei Wochen noch, dann geht der Jahrmarkt los. Bis dahin mußt du es gelernt haben, meine Liebe«, wendet er sich an seine blonde Begleiterin, »und kein einziger Teller darf mehr zu Bruch gehen, sonst ist alles umsonst gewesen!«

In dem winzigen Zimmerchen in der Herberge `Zum Eber' stehen drei Männer um eine Frau herum, die auf einer Tischkante hockt, reden aufgeregt auf sie ein. Einer der drei, ein Thorwaler, brummelt: »Eine Eidechse, eine Eidechse - ja und?«

Die Frau fährt auf: »Ohne mich! Kein Mensch, dem an seinem Leben liegt, klettert über eine Mauer, über die eine Eidechse gekrabbelt ist!« Sie schaut in die Runde und lächelt plötzlich versöhnlich. »Und überhaupt, wir sind gerade erst angekommen... Erzschurke hin, Schwarzmagier her, der läuft uns schon nicht weg. Können wir uns nicht erst ein wenig die Stadt anschauen?«

Hintergrund

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 Artisten haben kaum laufen gelernt, da werden sie schon für ihren ersten Auftritt (Ritt auf dem 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 wieder 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 bereit halten 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. Auch einen ehemaligen Gaukler hält es nicht lange an einem Ort. Er folgt eher einer spontanen Eingebung, als gründlich über ein Problem nachzudenken und umständlich die allgemeine Lage zu analysieren.

Eine scharfe Zunge ist vielen Gauklern zu eigen, und so neigen sie dazu, durch kleine Sticheleien für Stimmung sorgen zu wollen - ein Verhalten, das ihnen bei ihresgleichen niemand je übel angerechnet hätte, das aber nicht in jeder Runde auf Verständnis stößt...

Bei fast allen Gauklern ist der Aberglaube ein besonders ausgeprägter Charakterzug, was man von seiner Zuverlässigkeit nicht eben behaupten kann. Es kann ihm leicht geschehen, daß er sein ganzes Geld beim Hahnenkampf verwettet, während seine Freunde ein paar Straßen weit entfernt ungeduldig auf ihn warten.

Dennoch ist der Gaukler in der meisten Abenteuergruppen gerne gesehen, da er ohne zu zögern gewagte Risiken auf sich nimmt und durch seine natürliche Fröhlichkeit und verblüffende Gaukeltricks auch die düsterste Stimmung sofort aufhellen kann. Kaum einen Gaukler gibt es, den man guten Gewissens als `wortkarg' bezeichnen könnte - viel eher schon wird seine Neigung zur Anteilnahme, seine Mitteilungsfreudigkeit von Gefährten verschlossenen Naturells als lästig empfunden.

An das Leben in der fahrenden Sippe gewöhnt, wird er auch die anstrengendsten Passagen der Reisen hindurch die gute Laune bewahren und so mancher Heldengruppe ein umgänglicher Begleiter sein - zumindest, solange man keine Zweifel an seinen »künstlerischen« Fähigkeiten anmeldet! Denn so spielerisch die Darbietungen auch wirken mögen, sie sind das Ergebnis jahrelanger Arbeit, und für jeden Gaukler stellte das Verfeinern seiner Künste bislang den Mittelpunkt des tägliches Lebens dar - wen wundert's unter diesen Umständen, daß er Ball und Wurfreif so ernst nimmt wie der Krieger sein Schwert...

Zitate:

»Das müßt Ihr gesehen haben!«
»Ich bin zu Höherem geboren.«
»Man soll den Wein trinken, bevor er zu Essig wird.« »Wer stets auf seine Gesundheit achtet, stirbt auch.« »Lieber die Füße voller Straßenstaub, als die Hände voller Ackerdreck.«

Kleidung und Waffen:

Auch wenn ein Gaukler das Abenteurerleben gewählt und seinem Gewerbe den Rücken gekehrt hat, kann man ihn häufig noch an seiner Kleidung erkennen. Die Wirkung einer jeden Darbietung, das ist in Gauklerkreisen bekannt, hängt entscheidend von der rechten Bekleidung ab, und so hegt wohl jeder Gaukler eine Vorliebe für aufwendige, wenn auch wenig dezente Kleidungsstücke. Er bevorzugt buntgemusterte Stoffe und eng anliegende Gewänder, die ihn nicht behindern und seinen durchtrainierten Körper gut zur Geltung bringen. Hinzu kommt allerdings, daß Sparsamkeit nicht eben zu den Tugenden eines Gauklers gehört: Bei einem gemeinsamen Marktbesuch gilt es - im Interesse der Reisekasse - ein wachsames Auge auf die junge Gauklerin zu halten...

Alle Arten von Rüstung findet der Gaukler extrem hinderlich. Nur in Notsituationen wird er sich in eine Lederrüstung zwängen.

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

Besonderheiten:

Der Aberglaube ist beim fahrenden Volk besonders ausgeprägt und bestimmt viele seiner Entscheidungen. Als Spieler sollten Sie, wenn Ihnen Stimmung vor Effektivität geht, Ihrem Gaukler auch im späteren Leben einen hohen Aberglauben-Wert belassen und diesen Charakterzug, wann immer möglich, im Spiel berücksichtigen.

Ausgestaltung der Talente:

Die meisten Mitglieder einer fahrenden Gauklertruppe sind "Alleskönner", das heißt, sie beherrschen unterschiedliche Tricks und treten mehrfach am Abend als Soloakteure oder Bestandteil einer akrobatischen Nummer auf. Solche Vielfachbegabungen sind in unserem Talentspiegel dargestellt. Wenn Sie einen Gaukler darstellen wollen, der sich auf Kraftakrobatik oder Tierdressur spezialisiert hat, sollten Sie entsprechende Umstellungen an den Talenten vornehmen.

Der Gaukler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Mut: 11+
Gewandtheit: 13+
Fingerfertigkeit: 12+
Aberglaube: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1,2	unbekannt	
3-14	arm	Gaukler
15-19	mittelst.	Schausteller
20	reich adelig	Hofartist

Haarfarbe

1-5	6-11	12-14	15,16	17-19	20
schwarz	blond	weißblond	braun	rot	albino

Körpergröße
1,45m + 2W20 (147-185 cm)

Gewicht:
Größe - 110 kg

Lebensenergie: 30

Der Jäger

Aventurien besteht - vor allem in Norden - zu großen Teilen aus unbesiedeltem Waldland. Diese schier endlose Wildnis, die man wochen- und sogar monatelang durchstreifen kann, ohne auf eine Menschenseele zu treffen, ist die Heimat des Jägers.
Fast alles, was er zum Leben braucht, liefert ihm der Wald: Fleisch, Kräuter, Wurzeln und Beeren gibt es im Überfluß, aus Tierhäuten fertigt er seine Kleidung. Dennoch fristet er ein hartes Dasein: Die Tiere, deren Felle er erbeuten will, sind scheu, gerissen oder wehrhaft und machen dem Jäger seine Arbeit nicht leicht. "Wer einen Wolfspelz tragen will, muß besser sein als der Wolf', heißt es bei den Nivesen, ein Satz, der dem erfahrenen Jäger in Fleisch und Blut übergegangen ist, und dennoch kommt er nach einem tagelangen Marsch oft ohne Beute heim: Seine mühsam gefertigten Pfeile gingen ins Leere, die kleinen Tiere, die in die aufgestellten Fallen gingen, hat ein hungriger Bär verspeist.
Zwei- bis dreimal im Jahr sucht der Jäger ein größeres Dorf oder eine Stadt auf, um dort seine Felle zu verkaufen und sich die Dinge zu besorgen, die er im Wald nicht finden kann. Diese Besuche nutzt er auch, um Bogen und Pfeile im Firuntempel weihen zu lassen, eine Schänke zu besuchen oder sich in einem Freudenhaus zu vergnügen.

Hintergrund
Die meisten Jäger wachsen in einer Hütte mitten im Wald auf. Als Spielkameraden hatten sie oft nur ihre Geschwister, die Eltern und vielleicht ein zahmes Tier. Schon in frühesten Tagen haben sie die Pflanzen und Tiere des Waldes kennengelernt und sind auf das Überleben in der Wildnis vorbereitet worden. Der erste Besuch in einer Stadt bereitet ihnen da schon eher Schwierigkeiten.
Viele Dinge, die es hier gibt, kennt ein junger Jäger nur vom Hörensagen. Sicher kann er allein in der Wirtschaft ein Bier bestellen oder beim Krämer etwas kaufen, aber es gibt genug Fettnäpfchen, die eine fast magische Anziehungskraft auf seine Füße zu haben scheinen. So macht er sich oft zum Gespött der anderen und zieht sich mißmutig, die Menschheit verfluchend, wieder in seinen Wald zurück. Hier kommt er sehr gut allein zurecht. Er braucht nur das zu tun, was ihm gerade durch den Kopf geht, und muß sich nicht mit den Launen anderer Menschen herumschlagen. Die Einsamkeit zu vertreiben hilft ihm oft ein zahmes Tier. Viele Jäger halten sich ein, zwei Hunde (meist Nivesische Steppenhunde), einen Jagdfalken, einen Häher oder ein Eichhörnchen.
Die meisten Waldläufer verehren Firun als oberste Gottheit. Selten jedoch beten sie den grimmigen Herrn der Jagd und des Winters direkt an, sondern wenden sich lieber an seine sanfte Tochter Ifirn.

Die Rolle des Jägers
Die Einsamkeit gewohnt, ist der Jäger ein wenig menschenscheu. Er liebt eher die tiefen Wälder als die Städte, und das Gedränge auf einem Marktplatz ist ihm ein wahres Greuel. Trotzdem zieht ihn die Neugier oft von seiner angestammten Heimat fort. Ein junger Jäger möchte schon gerne wissen, was hinter dem nächsten Berg liegt. So kommt es, daß man immer wieder einen Angehörigen dieses Standes in einer Dorfschenke oder einer Herberge treffen kann, wo er dann anderen Abenteurern begegnet. Anfangs ist es jedoch nicht leicht, mit diesem wortkargen, wilden Burschen aus den Wäldern auszukommen. Läßt man ihm aber seinen eigenwilligen Kopf, dann ist der Jäger ganz verträglich.
Um einen Jäger in eine Heldengruppe einzuführen, bietet sich ein Wildnisabenteuer an. Die anderen Helden - zumeist Städter - werden einen Führer gut gebrauchen können. Zu diesem Zweck läßt sich ein Jäger durchaus anheuern, und die folgenden, gemeinsam durchgestandenen Gefahren schmieden die Gruppe zusammen. Mit der Zeit lernt dann der Jäger sogar, daß es oft sehr angenehm ist, Freunde um sich zu haben. Doch die Schönheit und Freiheit der Wildnis, in der er aufwuchs, wird er niemals vergessen.

Zitate:
Kopfschütteln
Kopfnicken
»Hmmm...

Der Jäger bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Intuition: 12+
Gewandtheit: 12+
Raumangst: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-2	unfrei	Leibeigene
3-12	arm	Bauern, Wilderer
13-20	mittelst.	Bauern, Jäger, Wildhüter
	reich	
	adelig	

Haarfarbe:

1	2-5	6-10	11-13	14-17	19	20
weißblond	blond	dunkelblond	schwarz	braun	rot	albino

Körpergröße: 1,58 + 2W6 + W20 (161 - 190 cm)

Gewicht: Größe - 110 kg *Lebensenergie:* 30

Kleidung und Waffen:
Der Jäger wählt seine Kleidung nicht nach Schönheit, sondern nach Zweckmäßigkeit. Wichtig ist, daß sie haltbar ist und im Wald eine gute Tarnung bietet. So dominieren meist festes Leinen und Leder in Braun- oder Grüntönen, auch Pelze sind sehr beliebt. Der Jäger trägt seine Trophäen gerne zur Schau, häufig in Form von Halsketten aus den Reißzähnen oder Krallen erlegter Tiere.
Es versteht sich von selbst, daß der Jäger klassische Jagdwaffen wie Bogen und Speer bevorzugt. Auch mit Dolchen und Messern kann er leidlich umgehen und er weiß die Axt nicht nur zum Bäumefällen zu gebrauchen. Lang- und Breitschwerter hingegen hält er im Wald für eine hinderliche Last, allerhöchstens kommt ein Kurzschwert in Frage.

Besonderheiten:
Der hohe Tier- und Pflanzenkundewert des Jägers gilt eigentlich nur in seiner Heimat. Doch als Kind kannte er einen anderen Zeitvertreib, als den, die Natur um sich herum genau zu beobachten und zu erforschen. Deshalb kann er gut Vergleiche ziehen und auch in der Fremde über das Wesen ihm unbekannter Pflanzen und Tiere treffende Aussagen machen.

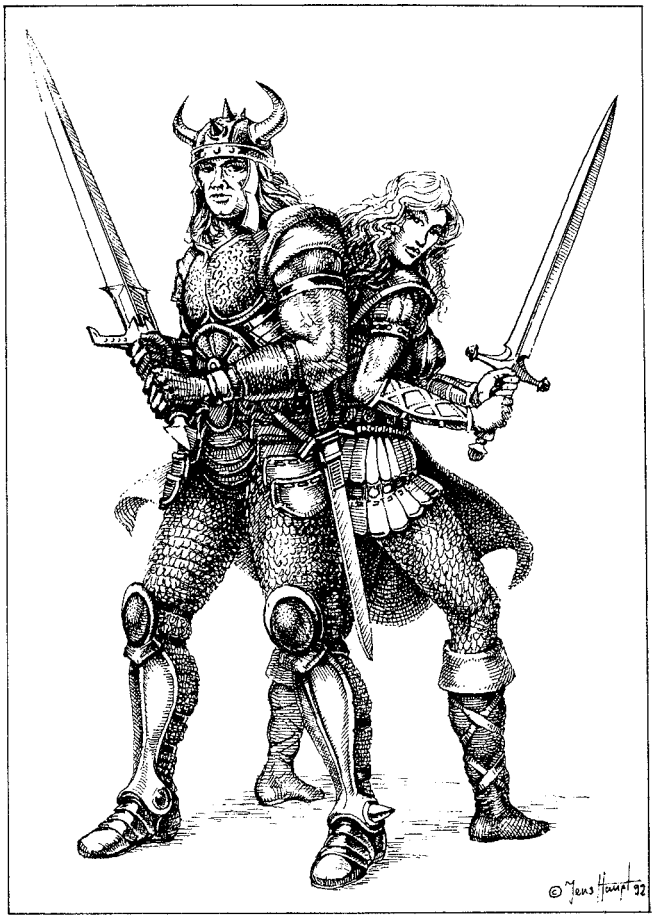
Ausgestaltung der Talente:
Es kann tausend Gründe geben, warum sich ein Mensch in die Einsamkeit der Wälder zurückzieht. Der eine ist, daß er hier geboren ist und nichts anderes kennt. In diesem Falle können Sie getrost die Werte aus der Spalte "Jäger" entnehmen. Er ist ganz darauf eingestellt, allein im Wald zu leben und sich von dem zu ernähren, was seine Umgebung bietet. Meist spricht er neben dem üblichen Garethi noch etwas Nivesisch oder Mohisch, falls er nicht aus der nördlichen Wildnis, sondern aus dem Regenwald kommt.
Doch möglicherweise hält sich Ihr Held im Wald versteckt, weil er auf der Flucht vor dem Arm des Gesetzes ist. Mit etwas Glück hat er bis jetzt überlebt und sich einige Fähigkeiten angeeignet, die notwendig sind, um in der Wildnis nicht unterzugehen. Dann können Sie die Talentwerte des Jägers mit denen eines anderen Heldentypen (z. B. Streuner) mischen, wobei Sie die Wildnistalente etwas senken sollten.
Allerdings gibt es auch Leute, die mit der Jagd ihr Silber verdienen. Fast jeder Baron hat einen "Wildhüter" angestellt, der in den Waldungen des Lehens für Ordnung sorgt und aufpaßt, daß nicht zuviel gewildert wird oder sich gar Räuber und anderes übles Gesindel einnisten. In diesem Falle ist der Jäger nicht unbedingt darauf angewiesen, allein von dem zu leben, was die Wildnis bietet. Er bekommt von seinem Herrn eine Entlohnung und ist zudem berechtigt, ein bestimmtes Kontingent an Wild zu schießen. Möchten Sie diese Art von Jäger spielen, dann senken Sie die Wildnistalente ein wenig. Etwas anheben dürfen Sie dabei die Bereiche "Wissen" und "Gesellschaft". Damit der Jäger sich seinem Herrn gegenüber zu benehmen weiß, ist vor allem Etikette vonnöten. Doch auch Lesen/Schreiben und Rechnen sind nicht unwichtig, damit der Jäger schriftliche Befehle entziffern oder - wenn auch etwas ungelenk - Berichte verfassen kann.
Jäger können bereits zu Beginn des Spiels eine *Berufsfertigkeit* auswählen: Bogenbauer oder Falkner stehen ihnen zur Verfügung.

Der Krieger

»Von Griniguld der Starken und ihrem Schwert Rondrablitz will ich euch nun singen, und wie sie den schrecklichen Aphaladris bezwang, auf daß ihre Heldentaten nicht vergessen werden, von heut bis immerdar.«
Wie gebannt lauschen die Zuhörer dem Lied des graubärtigen Sängers, bemüht, nicht ein Wort zu versäumen. Von Ruhm und Ehre und vielen fernen Ländern erzählt er ihnen und von großen Taten, die die Streiterin vollbrachte. Und so mancher im Raum schließt die Augen und wünscht sich nur das eine: an Stelle der tapferen Reckin zu sein - hinauszureiten in blinkender Rüstung und Heldentaten zu vollbringen, von denen man noch in Generationen singen würde...

Hintergrund
Ob als Erbe eines Lehens, Leibgardist oder Offizier in der Armee oder als Fechter zum Ruhme der Herrin Rondra: Für einen Krieger wird sich stets eine Aufgabe finden. Es erbt längst nicht jeder Adelssproß ein Stückchen Land: Der Zweit- oder Drittgeborene muß sich das Lehen erst verdienen. Da heißt es dann, hinaus in die Welt zu ziehen, um dort zu erstreiten, was das Herz begehrt: Ehre oder auch nur schnödes Gold, ein Stück Land oder gar unvergänglichen Ruhm.
Es sind jedoch nicht nur Adelige, die ihre Sprößlinge im Waffenhandwerk unterweisen lassen, auch Kinder aus "einfachem" Hause bringen es mitunter zum Stipendium an einer der Akademien, sei es, daß ein "Bastard" späte Unterstützung durch sein "nobles" Elternteil findet oder daß ein Bauernbursche einem Krieger durch besonderes Geschick im Umgang mit der Waffe auffällt. Das Leben schreibt viele solcher Geschichten, auch wenn der adelige Akademiezögling die Regel ist.

Die Rolle des Kriegers
Ohne Frage, in gewisser Weise ist der Krieger "ein Mann fürs Grobe", ein zuverlässiger Freund immer dann, wenn es um handfeste Auseinandersetzungen geht, mit seiner schnellen Klinge unverzichtbar in vielen gefährlichen Situationen. Doch ihn auf einen schlichten Haudrauf zu reduzieren, hieße ihm Unrecht tun, denn nicht nur in der Kampfkraft liegen die Werte des Kriegers: Zumeist selbst edler Abkunft, in jedem Fall aber an mehr oder minder bedeutenden Höfen eingeführt, ist der Krieger derjenige einer Heldengruppe, der sich am besten mit höfischen Sitten und Gebräuchen, Tänzen und gesellschaftlichem Gebaren auskennt. Oft ist er mit einem hohen Herrn oder einer Dame bekannt, und sein Wort mag auch an einem Fürstenhof Gehör finden, wo gemeine Bürger kaum vorstellig werden können. Und welcher einfache Bauer würde sich allen Ernstes dem Wort eines solch edlen Herren in seiner prächtigen Rüstung widersetzen?



Spielen Sie den Krieger als einen selbstbewußten, ruhig ein wenig arroganten Charakter, der es gewohnt ist, daß sein Wort Befehl ist. Man hat den jungen Krieger in Fechtkunst, Jagd und höfischer Erziehung unterwiesen, ihm zudem beigebracht, Verantwortung zu übernehmen, das Kommando zu führen, wann immer es angebracht scheint. Auch Entschlußkraft und Tatendrang sollten zu den Wesenszügen Ihres Kämpfers gehören, Zaudern und Zagen sollten ihm Fremdworte sein.
Und auch die Gebote der Rondra wurden dem Zögling in aller Nachdrücklichkeit vermittelt: Ehre, Aufrichtigkeit und Stolz, auch Mitleid gegenüber den Schwachen. Den Ruhm der Göttin, und damit den eigenen, zu mehren, sollte einem jungen Krieger ehernes Gesetz sein.
Selbstverständlich kann der Krieger seine Gefährten durch seine Art auch oft genug in ernste Schwierigkeiten bringen: So etwa, wenn er darauf besteht, der 20-köpfigen Räuberbande offen, mit blanker Klinge, gegenüberzutreten. Man hüte sich, solchen "Heldenmut" als schiere Dummheit abzutun, denn eines sollte man nicht vergessen: Aventurien ist ein Land, in dem klassische Vorstellungen von Mut und Ehre

herrschen. Oder fänden Sie einen Krieger, einen Gefolgsmann der Göttin Rondra, besonders gelungen dargestellt, wenn er seine Feinde am liebsten durch ein schnellwirkendes Gift hinterrücks aus dem Weg räumen würde?
Selbstverständlich gibt es genügend Situationen, in denen das Ziel besser auf einem Umweg, sprich durch List und Tücke, angestrebt werden sollte. Doch bis der Krieger so weit gereift ist, daß er seinen Stolz bezähmt und sein Verständnis von Edelmut und Ehrbarkeit der "Wirklichkeit anpaßt", wird er manche schmerzhafte Erfahrung machen müssen.

Zitate
»Was, falscher Bube, soll ich dich Sitten lehren?«
»Mein treues Schwert und mein gutes Roß, was brauch ich mehr?«
»Damals, `97, bei der Belagerung von Drol, als das falsche Söldnerpack zum Feinde überlief...«
»Bei unserer Herrin Rondra..!«
»Dann will ich euch Schurken mal das Wehrheimer Strammstehen beibringen...«

Kleidung und Waffen:
»Es ist das verbriefte Vorrecht des Kriegers, Ritterrüstung und Zweihänder zu tragen, sowie in Adelsturnieren mit Schwert und Lanze zu streiten. Bei Strafe ist es den anderen Bürgern verboten, die Zeichen der Kriegerwürde zu führen und so den hohen Stand eines Streiters vorzutäuschen..." (Auszug aus dem *Garether Pamphlet,* 397 v.H.)*
Gewiß, Vorrecht und Ehre ist es, den Plattenpanzer tragen zu dürfen, im Turnier auch durchaus angebracht. Doch wenn das Abenteuer den Krieger lockt und er sich auf lange, mühsame Reisen begibt, dann sollte weniger hinderliche Kleidung in seinem Beutel stecken: Lederrüstung und wattiertes Wams oder ein Kettenhemd bieten Schutz und sind deutlich bequemer zu tragen. Es ist jedoch nicht die Art des Kriegers, seinen Stand verborgen zu halten, sondern es entspricht seinem Stolz und seiner Lebensauffassung, daß ein jeder sogleich sieht, mit wem er es zu tun hat. Aufwendig verzierte Gewänder, bestickte Hemden, lange Wollmäntel, Schnallenschuhe/-stiefel und federgeschmückte Hüte passen viel eher zu einem Edelmann als grobes Rauhlederzeug. Auch wird er stets bestrebt sein, ein Prachtgewand für entsprechende Anlässe bereitzuhalten.
Die beliebtesten Waffen sind, von den klassischen Turnierwaffen Zweihänder und Lanze abgesehen, Schwert, Axt und Streitkolben, seltener Rapier und Säbel (vornehmlich bei Kämpfern aus dem Lieblichen Feld). Viele Krieger verstehen sich wohl auf das Bogen- oder Armbrustschießen, sehen beides aber als Waffe für die Jagd, ihren Einsatz im Kampf als unehrenhaft an.

**Man kann es nur als beklagenswerten Verfall der Sitten bezeichnen , wenn in letzter Zeit Söldner und andere Mietlinge ungestraft den Zweihänder zu "ihrer" Waffe auserwählen...*

Besonderheiten:
Krieger sind durch ihre Ausbildung so sehr an das Tragen einer Rüstung gewöhnt, daß sie diese kaum lästiger oder unbequemer finden als normale Kleidung. Daher gilt, daß Rüstungen aller Art den Krieger grundsätzlich weniger behindern als alle anderen Charaktere, d.h. in allen entsprechenden Situationen darf der Krieger einen Punkt vom Rüstschutz abziehen. Ein Kettenhemd schützt den Krieger mit RS4, behindert ihn aber beim Klettern, Springen etc. und natürlich im Kampf nur mit BE3.

Ausgestaltung der Talente:
Bewaffnete gibt es überall in Aventurien, einen Kriegerstand wie oben beschrieben aber nur bei den sogenannten zivilisierten Völkern, will heißen: Im Mittelreich, Lieblichen Feld, Bornland, Nostria, Andergast, Thorwal, Al Anfa und bei den Tulamiden. Neben der unterschiedlichen Ausprägung der Talente (Genaueres entnehmen Sie bitte der Übersicht auf S.61) machen sich regionale Unterschiede selbstverständlich in Kleidung und Rüstung, sowie der bevorzugten Waffe deutlich: So empfindet es z.B. kein Novadikrieger als ehrenrührig, einen Bogen im Gefecht zu benutzen, wird dafür aber nur äußerst selten einen Plattenharnisch anlegen.
Auch das "Elternhaus" sollte nicht ohne Einfluß auf die Talente bleiben, so sollten Sie z.B. bei einem nicht-adeligen Absolventen der Akademie einige Talentpunkte von Etikette, Staatskunde, etc. auf eine entsprechende Berufsfertigkeit oder andere Talente verteilen, je nach Herkunft des Helden.

Der Krieger bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Mut: 12+
Gewandtheit: 11+
Körperkraft: 12+
Jähzorn 5-

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1	unfrei	Leibeigene
2 - 3	arm	Bauern, Söldner
4 - 9	mittelständisch	Handwerker, Gardisten, Geweihte
10 - 18	niederer Adel	Ritter, Barone
19, 20	Hochadel	Grafen, Fürsten

Haarfarbe

1-5	6-9	10	11-14	15-18	19	20
dunkelblond	schwarz	weißblond	blond	braun	rot	albino

Körpergröße: 1,63 +2W20 (165 -203 cm)

Lebensenergie: 30

Der Medicus

Bunte Zelte und Markisen, der Duft von frischem Brot und Gewürzen, das Hämmern der Schmiede und die Anpreisungen fliegender Händler - und dazwischen ein bunter Wagen, vor dem ein Podest aufgebaut ist. Darauf ein Mann von Mitte Dreißig, angetan mit einer schweren, blutbefleckten Lederschürze, der einem gefesselten, schreienden Bauern mit einer Zange, die einem Hufschmied Ehre machen würde, unter dem Johlen der Zuschauer im Mund herumfuhrwerkt ... Ein ähnlicher Wagen, nur steht diesmal auf dem Podest eine dralle, junge Frau, die nicht mit ihren Reizen geizt und die die Stimmung der versammelten Menge offenbar voll im Griff hat. »Häßlichkeit, Krankheit und Alter sind kein Schicksal! Nein, Ihr könnt jetzt selbst in der Hand haben, ob Ihr Runzeln bekommt, Euch die Zähne ausfallen oder die Gicht Eure Finger krümmt! Seht mich an! Dank Meister al Karims tulamidischer Wundertinktur...«

Ein weiß gekachelter Keller. Die Nacht der toten und wiedergeborenen Mada. Grelles Licht fällt auf den nackten Leichnam eines offensichtlich ehemals wohlhabenden Mannes, dessen Bauchhöhle geöffnet ist. Stimmen von außerhalb des Lichtkreises. »Seht Ihr, hier befindet sich die Gallenblase, und wie Ihr erkennen könnt, ist sie fast doppelt so groß wie

bei dem Objekt, das wir vor einer Woche untersucht haben.« Stahl blitzt auf, ein sicherer Schnitt. »Schwärzliche Galle. Was schließen wir daraus?«

Hinterzimmer einer billigen Schänke. Eine hagere Frau, schon mit den ersten grauen Strähnen im Haar, erhebt sich von ihrem Platz neben dem Bett, auf dem ein wimmerndes Kind liegt, die Beine dick mit Binden umwickelt. »Er wird durchkommen. Ich kann nicht sagen, ob er jemals wieder richtig gehen kann, aber Boron will ihn wohl noch nicht. Dankt den Göttern, daß ich bei dem Unfall in der Nähe war. Gebt dem Kleinen jeden Tag zweimal diese Medizin. Und haltet ja die Klappe, daß ich Euch dafür nur 5 Silber berechne, sonst kann ich mich bei den Kollegen nicht mehr sehen lassen...«

Hintergrund

All diese Szenen sind mehr oder weniger typisch für die aventurische Medizin, angesiedelt irgendwo zwischen Scharlatanerie, Geschäftsgeist, Forscherdrang und echter Sorge um die Mitmenschen. In einer Zeit, in der in vielen abgelegenen Dörfern noch nicht einmal ein Perainegeweihter sein segensreiches Werk tut, in der Heiler wegen angeblicher Schwarzer Magie auf dem Scheiterhaufen enden und in der wirkliche Kenner der Medizin so selten sind wie schwarze Diamanten - in einer solchen Zeit heißt, den Beruf des Medicus zu ergreifen, ein Leben als Abenteurer zu führen, wenn man keinen reichen Gönner besitzt oder sich nur auf erlaubten Pfaden bewegen will.

Reisende Heiler, auf dem Markt praktizierende Zahnbrecher, Verkäufer von Wundertinkturen, verrückte Wissenschaftler, gescheiterte Perainegeweihte, schwatzhafte Bader und Barbiere, die für jede Krankheit einen Aderlaß empfehlen - all dies sind Erscheinungsbilder des Medicus, eines Gauklers in Sachen Heilkünste, mal Scharlatan, mal Meister seines Fachs, meist auf Ruhm in der Fachwelt oder beim Volk bedacht, häufig auch auf der Suche nach altem Heilwissen - ein Abenteurer, wie er im Buche steht.

Die Rolle des Medicus

Einen Medicus zu spielen ist nicht so einfach, wie es zunächst scheint. Wenn Ihrer Heldengruppe an körperlichem Wohl gelegen ist und sie einen reisenden Sanitäter ohne eigene Interessen braucht, dann ist der Medicus vielleicht nicht die richtige Wahl.

Ein Medicus ist nicht nur um das Wohl seiner Mitmenschen (und auch das seines Geldbeutels) besorgt, sondern vor allem der Drang nach Wissen hat ihn in die Welt hinausgetrieben. So kann es passieren, daß der Medicus ein Dorf, in dem die Zorgan-Pocken wüten, nicht verlassen will, obwohl für ihn und seine Gefährten höchste Gefahr besteht. Für ihn ist es wichtig, die Fakten zu kennen und sich nicht aufs Hörensagen zu verlassen - schließlich strebt auch er nach Ruhm auf seinem speziellen Gebiet.

Für seine anatomischen Studien ist er bereit, auch einmal die Grenze der Legalität zu überschreiten und sich eine Leiche vom Boronanger zu besorgen. Er ist neuen Lehrmeinungen und Theorien gegenüber aufgeschlossen, was ihn nicht selten auch in Konflikt mit der Obrigkeit oder der Geweihtenschaft bringt.
Es ist natürlich möglich, daß sich ein Medicus mit der Rolle des marktschreierischen Quacksalbers und Zahnreißers begnügt - aber eine Spur "verrückter Wissenschaftler" ist wohl in jedem dieser Gelehrten zu finden. Er ist in erster Linie ein freischaffender Künstler, der sich - wie auch der Gaukler - nicht mit Zwang in eine Gruppe pressen läßt. Wenn er aber weiß, daß er verläßliche Freunde besitzt, dann ist ein Medicus in der Gruppe so gut wie ein zweites Leben - er wird alles tun, um seinen Gefährten beizustehen.

Der Medicus bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Klugheit: 12+
Charisma: 11+
Fingerfertigkeit: 12+
Totenangst: 5-

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 2	unfrei	Leibeigene, Sklaven
3 - 5	arm	Bauern, Fischer, Gaukler, Streuner, Söldner
6 - 15	mittelst.	Handwerker, Händler, Geweihte
16 -19	reich	Magier, Höfische Leibärzte
20	adelig	verarmter Landadel

Haarfarbe:

1-6	7-11	12-15	16-17	18-20
schwarz	braun	blond	hellblond	grau

Körpergröße: 1,50 + 5W6 (155 -185 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Zitate
»Tut mit leid, Junge, da werde ich wohl amputieren müssen.«
»Die Milz ist, wie schon Gorphanus schreibt, der Sitz der niederen Instinkte.«
»Exitus.«
»Und jetzt die Zähne zusammenbeißen und an `was Schönes denken...«

Kleidung und Waffen:
Das einzige, für fast alle Medici typische Kleidungsstück ist die schwere Lederschürze, die sie allerdings nur "im Dienst" , also am Krankenlager, tragen. Ansonsten ist es ganz vom Geschmack des Spielers abhängig, welche Kleidung sein Medicus wählt: Grellbunte Stoffe, um auf dem Marktplatz aufzufallen oder perainegefällige Naturtöne, praktische Reisekleidung oder Vinsalter Stutzermode für den standesbewußten Medicus von Welt...
Den Umgang mit Waffen und Rüstungen haben Heiler nie besonders geschult, so daß man kaum einmal einen Medicus in mehr als einem gefütterten Wams oder wattierten Waffenrock finden wird. Was Waffen angeht, sind sie zwar nur den landesüblichen Beschränkungen unterworfen, aber etwas anderes als einen Knüppel oder Dolch wissen sie selten zu handhaben.

Besonderheiten:
Ein Medicus kann sich entscheiden, welcher der vier Heilkunde-Arten er sich besonders zugetan fühlt, und in diesem Talent die Talentwürfe von vornherein mit 3W6 durchführen.
Da sie kaum einmal eine Rüstung anziehen, gilt für Heiler, daß jede Rüstung außer dem wattierten Waffenrock (und natürlich fester, normaler Kleidung) sie um einen Punkt mehr behindert als angegeben.

Ausgestaltung der Talente:
Ein Medicus kann seine Kunst an vielerlei Orten erlernt haben: Als Feldscher hat er das Militärwesen und -unwesen kennengelernt, aber auch Kochen, Schneidern und Lederarbeiten sind ihm nicht fremd, als reisender Quacksalber ähnelt er mehr einer Mischung aus Gaukler und Händler, als Zahnbrecher und Wundheiler kennt er sich vor allem mit den Wehwehchen der kleinen Leute aus, mehr als mit der hohen Kunst der Medizin, als Bader und Barbier schlägt er eher nach einem medizinisch gebildeten Streuner, während er sich als Hof- und Leibmedicus mit den Wissenschaften und dem gesellschaftlichen Leben befassen kann.
Ein Medicus, dessen Eltern mindestens aus dem Mittelstand stammen, kann entscheiden, daß er bereits eine Berufsfertigkeit erlernt hat. Zur Auswahl stehen: Anatom, Apothekaruis, Krämer und - für weibliche Helden - Hebamme.

Der Moha

In den undurchdringlichen Urwäldern des aventurischen Südwestens lebt eine besondere Menschenrasse, die - nach dem größten ihrer Stämme - allgemein Moha genannt wird. Die Haut dieser Waldmenschen ist braun oder kupferfarben, ihr Haar schwarz und meist glatt, ihre Gesichter sind bartlos. Es ist schwer, über das Volk der Moha allgemein gültige Aussagen zu machen, da sich die Sitten der vielen, voneinander isoliert lebenden Stämme stark unterscheiden. Eines ist ihnen jedoch allen 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 - für mittelländische Begriffe - menschenfeindlichen Umwelt hat ihre Körper gestählt und ihre Sinne geschärft. Von Kindesbeinen an lernen sie die Jagd, das Schleichen und Spurenlesen. Sie werden auch in einer besonderen Kampftechnik (dem Hruruzat) geschult, die es ihnen erlaubt, ihren Körper als tödliche Waffe einzusetzen. Die meisten Waldmenschen besitzen ein reichhaltiges, von Generation zu Generation überliefertes Wissen von giftigen und heilenden Pflanzen.

Hintergrund ,
Fragt man einen Waldmenschen nach der Herkunft seines Volkes, so wird er folgende Geschichte erzählen: Vor langer Zeit gab es nur den Wald mit seinen Pflanzen und Tieren. Er war das Werk von Kamaluq, dem großen Jaguar, und das Werk war vollendet. Alles lebte mit allem in Einklang, nichts störte das Gleichgewicht. Aus dem Sterbenden wuchs stets neues Leben. Doch dann kamen Menschen über das endlose Wasser. Sie drangen in den Wald ein, fällten seine Bäume und erbauten tote Städte aus Stein. Kamaluq mußte ansehen, wie sein Werk zerstört wurde, ja, selbst die mächtigen Raubkatzen, die er nach seinem Abbild schuf, konnten die Menschen nicht aufhalten. Da beschloß er, die Eindringlinge mit ihren eigenen Waffen zu schlagen und gleichfalls Menschen zu schaffen. Er nahm Blätter von jeder Pflanze und Fleisch von jedem Tier und formte daraus viele Paare, die er mit Leben beseelte. Sie waren alle so schön und wohlgestalt, daß sie - anders als die häßlichen, milchfarbenen Fremdlinge - ihre Körper nicht in hinderlicher Kleidung verstecken mußten. Sie lebten im und mit dem Wald und mußten ihn nicht zerstören, um sich in ihm behaupten zu können.
Noch heute leben die Waldmenschen wie vor Tausenden von Jahren im Einklang mit ihrem Dschungel und ernähren sich von den Dingen, die ihnen die Natur bietet. Sie verehren Kamaluq, den Jaguar, als oberste Gottheit. Doch daneben gibt es noch eine Unzahl von guten und bösen Geistern, die in Bäumen, Pflanzen, Tieren, Steinen und Gewässern wohnen. Allen voran soll der Tapam genannt werden, der eigene Schutzgeist eines jeden Menschen. Während die Seele mit dem Tode vergeht, ist der Tapam unsterblich.
Es gibt sehr viele verschiedene Waldmenschenstämme, die allesamt untereinander verfeindet sind. Viele von ihnen sind den aventurischen Gelehrten nicht namentlich bekannt, weshalb wir hier nur drei nennen wollen: Die Moha (die dem gesamten Volk den Namen gegeben haben) in den Niederungen westlich der Berge, die Jakush-Dej im nördlichen Regenwald und die Oijaniha in den Bergtälern südöstlich von Chorhop. Dem Waldmenschen selbst ist die Zugehörigkeit zu einem Stamm von geringer Bedeutung, für ihn zählen vor allem die Menschen in seiner näheren Umgebung: die Sippe und die Dorfgemeinschaft.

Die Rolle des Moha
Die meisten Mohas, die man außerhalb der großen Regen[w]älder trifft, haben die aventurische Gesellschaft von ihrer düstersten Seite kennengelernt: Sie wurden als Kinder oder Halbwüchsige von Sklavenhändlern gefangen und auf dem Markt von Al'Anfa verschachert. Viele von ihnen wanderten in die Arena der Stadt, um mit blutigen Kämpfen das Volk zu unterhalten. Andere wurden herangezogen, um eine Generation von "zahmen Mohas" zu züchten, denn ein wilder Waldmensch läßt sich nicht zur Feldarbeit zwingen. Er geht

unter - oder flieht. Mit viel Glück erreicht er dann die Städte des Mittelreichs, wo die Sklaverei verboten ist. Einsam und mittellos, wie er ist, schließt er sich rasch anderen Abenteurern an und ist vor allem denen, die ihn aus der Gefangenschaft befreiten, lebenslang ein treuer Kamerad.
Hin und wieder kommt es aber auch vor, daß ein junger Moha aus Neugier das Dorf seiner Vorväter verläßt und in die Ferne zieht. Es kann ungeheuer reizvoll sein, die Reaktionen eines solchen "Wilden" auf die "Zivilisation" darzustellen, eine rollenspielerische Herausforderung, der man sich stellen sollte.

Zitate
»Die Jakush-Dej fressen Dreck und paaren sich mit ihren Hunden!« (ein Moha über einen anderen Stamm)
»Woher weißt du, daß in diesem Baum nicht der Tapam deines Großvaters wohnt?«
»Verzeih', Schwester Schlange, daß ich dich töten mußte. Aber ich habe Hunger und brauche dein Fleisch.« »Was wagt es der Frosch, den Panther anzuquaken?«

Der Moha bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Charisma: 12+
Gewandtheit: 12+
Aberglaube: 7+
Neugier: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20)

1 - 12	Sklaven
13 - 19	freie Krieger
20	Häuptlinge *oder* Schamanen

Haarfarbe:

1 - 5	6 - 19	*20*
schwarz	blauschwarz	albino

Körpergröße: 1,52 + 3W6 (1,55 - 1,70)

Gewicht: Größe - 110 *kg*

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:
Der Moha hat in seiner Kindheit als einziges Kleidungsstück den Lendenschurz kennengelernt und wird sich daher in der normalen Kleidung aventurischer Bürger stets unbehaglich fühlen. Wann immer es die Temperaturen zulassen, beschränkt er die Bekleidung auf das Allernotwendigste. Rüstungen trägt er nur in extremen Gefahrensituationen, dann wählt er meistens eine Lederrüstung.
Da alle Mohas eitel sind, schmücken sie sich gerne mit Dingen, die ihnen gefallen. Meist handelt es sich um Federn, bunte Vogelbälge oder eine auffällige Körperbemalung. Auch kleine Holzschnitzereien oder Gold- und Silbermünzen, an einem Lederband um den Hals getragen, sind sehr beliebt. Der Geschmack eines Waldmenschen kann dabei durchaus stark von dem eines Mittelländers abweichen. So kann es passieren, daß ein Mohamann unbedingt den blumengeschmückten Damenhut aus der Auslage eines Garether Modeschneiders besitzen muß, und diese Kopfbedeckung zumindest so lange voller Stolz trägt, bis ihn seine Gefährten darauf aufmerksam machen, daß das gute Stück eigentlich fürs andere Geschlecht gedacht ist...
Auch trägt der Moha gerne die Trophäen der von ihm vollbrachten Taten zur Schau. Das kann eine Waffe sein, die er einem Gegner abgenommen hat, oder auch der berüchtigte Tsan-Tsa, der Schrumpfkopf eines erschlagenen Feindes.
Als Waffen bevorzugt der Moha Keulen oder andere stumpfe Hiebwaffen, Speere, Dolche, Blasrohre oder Bögen.

Besonderheiten:
Für den Moha sind alle Dinge durch Geister und andere magische Wesen beseelt. Deshalb ist der Waldmensch besonders anfällig für Zauberei, was sich darin äußert, daß er drei Punkte Abzug auf seine Magieresistenz erhält. Da der Moha auch fern der Heimat sein altes Weltbild nie ganz ablegt, bleibt dieser Abzug immer bestehen.

Ausgestaltung der Talente:
Je nachdem, ob Ihr Moha aus dem Gebirge, den Waldniederungen oder dem Küstengebiet kommt, können Sie die Talentwerte von Klettern und Schwimmen entsprechend variieren. Außerdem ist nicht jedes Stammesmitglied ein reiner Jäger oder Krieger. Viele beschäftigen sich nebenbei noch mit einem Handwerk (Schnitzen, Töpfern etc). In diesem Fall können Sie den entsprechenden Talentwert erhöhen. Als Ausgleich sollten Sie dabei im Bereich "Wildnis" Abstriche machen.

Der Nivese

Wie die Mohas in den tropischen Wäldern westlich des Regengebirges gehören auch die Nivesen im hohen Norden Aventuriens zu den Ureinwohnern des Kontinents. Doch während die Waldmenschen im Süden noch heute genau so leben wie zur Ankunft güldenländischer Einwanderer vor mehr als zweitausend Jahren, haben sich die Nivesen von reinen Jägern und Sammlern zu Hirtennomaden gewandelt: Sie haben gelernt, das Wild nicht einfach zu jagen, sondern zu hegen und vor den Angriffen wilder Tiere zu schützen. So kommt es, daß die Nivesen-Sippen heute mit riesigen Karenherden über die nordische Steppe ziehen.
Die Nivesen sind sehr genügsam, leben im Einklang mit der Natur und fügen sich dem ewigen Wechsel der Jahreszeiten: Bricht von Norden her der Winter herein, ziehen sie sich mit ihren Karenen in die weiter südlich gelegenen Wälder zurück, um im nächsten Frühjahr wieder dem Ifirnsstern zu folgen und die Herden zum Weiden auf die saftige Tundra zu treiben. Keinem Nivesen käme es in den Sinn, diese Lebensweise zu ändern und etwa feste steinerne Siedlungen mit Viehpferchen zu errichten. Warum sollte man der Natur etwas abtrotzen, das sie einem freiwillig darbringt?
Dieser Fatalismus ist vielen Aventuriern fremd. Sie halten die Nomaden des Nordens für lebensuntüchtig und haben die Redensart "faul wie ein Nivese" geprägt.

Hintergrund
Die Nivesen gehören unbestreitbar zu den ersten Bewohnern des aventurischen Kontinents. Rein äußerlich unterscheiden sie sich stark von den güldenländischen Einwanderern, von denen die meisten heute lebenden Aventurier abstammen. So haben alle Nivesen schräggestellte, mandelförmige Augen und die meisten einen wilden, kupferroten Haarschopf. Auch führen sie ein gänzlich anderes Leben als man es aus den Städten des Reiches her kennt: Ihr Leben wird von den Bedürfnissen der Karene bestimmt, denn diese Tiere liefern den Nivesen fast alles, was sie zum Leben brauchen: Aus den Fellen machen sie Kleidung und Zelte, das Fleisch wird gegessen, aus Geweih und Knochen entstehen Nadeln, allerlei Werkzeug und Schmuck. Von einem geschlachteten Karen wird einfach alles verwertet. So ist es auch kaum verwunderlich, daß der Reichtum einer Familie nicht nach dem sowieso spärlich vorhandenen Gold und Silber, sondern nach der Größe der Herde bemessen wird.
Der Glaube an die Zwölfgötter ist den Nivesen fremd. Sie haben eine eigene Religion, in der die Wölfe einen ganz besonderen Stellenwert einnehmen. Nach der nivesischen Schöpfungsgeschichte war das "Land einst flach wie eine Fladen auf dem Herd". Der Winter war kurz, er dauerte genau einen Mond, und so blühte und grünte das Land fast ein ganzes Jahr lang. Zu dieser Zeit gebar das mythische Wolfs-paar zwei Kinder: Einen Menschen und ein Wölflein. Der Wolf wärmte seinen zweibeinigen Bruder, während dieser wiederum den Wolf die Sprache lehrte. Doch die Gier der Menschen, die den Brüdern und Schwestern im weißen Fell keinen Teil der Jagdbeute zukommen lassen wollten, zerstörte das Bündnis. Besiegelt wurde das Zerwürfnis schließlich durch Mada, der die Kinder der Himmelswölfin Liska tötete.
So betrachten die Nivesen auch heutzutage die Wölfe - und insbesondere die weißen Rauhwölfe - als Band zu jenen glücklichen Tagen. Noch heute gibt es Männer und Frauen, die die Sprache der Wölfe beherrschen und mit den Rudelführern Verhandlungen über den Fleischtribut führen, den die Wölfe von einer Karenherde verlangen. Auch kommt es hin und wieder vor, daß sich Mensch und Wolf in Liebe verbinden.

Die Rolle des Nivesen
Die meisten Nivesen begnügen sich mit ihrem Hirtenleben. Doch nicht alle sind darin gleich, und so schließt sich der eine oder andere Handelszügen oder Abenteurern an, um jene "Zeltdörfer aus Stein", von denen die Alten erzählen, einmal mit eigenen Augen zu sehen.

Dabei findet ein Nivese nicht leicht Zugang zu einer Abenteurergruppe, denn seine ernste und wortkarge Art ist nicht jedermanns Sache.
Außerdem hat er eine tief verwurzelte Angst vor Grabstätten und jeder Form von Totenkult. In seiner Heimat werden Verstorbene verbrannt und die Asche in alle Winde zerstreut. Den Leichnam eines Menschen wie einen Tierkadaver verrotten zu lassen, erfüllt die Nivesen mit Abscheu.
Der Nivese ist ein Naturmensch. Er ist still, zurückhaltend und stellt keine überflüssigen Fragen. Doch in der Wildnis kann er seinen Gefährten unschätzbare Dienste erweisen. In "zivilisierten" Städten, deren Regeln und Gesetze er nicht kennt, benimmt er sich jedoch manchmal arg tolpatschig und bringt dabei sich selbst und seine Freunde in Schwierigkeiten. Von der Erforschung einer Grabstätte wollen wir lieber ganz schweigen...

Zitate:
»Er kann kein reicher Mann sein - er hat keine Tiere*«
»Wann ich geboren wurde..? Meine Mutter sagte, es war im Sommer.«
»Sie heulen nicht den Mond an. Sie trauern um Liskas Kinder.«
**Der Nivese verwendet für `Tier' und `Karen' das gleiche Wort.*

Der Nivese bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Intuition: 12+
Gewandtheit: 12+
Totenangst 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

	unfrei	
1 - 8	arm	Hirten
9 - 16	mittelst.	Handwerker, Hirten
17 - 19	reich	Hirten
20	reich	Häuptlinge

Haarfarbe:

1-15	16	17,18	19	20
kupferrot	blond	braun	dunkelblond	schwarz

Körpergröße: 1,56 + 2W20 (158-196 cm)

Gewicht: Größe - 110 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:
Die Nivesen sind es gewohnt, ihre Kleidung aus den Dingen, die ihnen Wald und Tundra bieten, selbst herzustellen. Auch nachdem sie ein Leben als Abenteurer begonnen haben, werden sie sich am liebsten in Felle und Leder kleiden. Dabei achten sie allerdings darauf, daß ihre Gewänder nicht allzu schmucklos aussehen. Die Nivesen tauschen gerne in Siedlungen und Handelsposten einen Teil der Jagdbeute gegen buntes Garn und Holzperlen ein, so daß sie ihre Kleider mit farbenfrohen Stickereien verzieren können. Auch Schnitzereien aus Karenbein oder -geweih als kleine Anhängsel sind sehr beliebt.
Wenn es in den Kampf geht, bevorzugt der Nivese eine leichte Lederrüstung. Als Waffe benutzt er den Jagdbogen oder das Kurzschwert, er gewöhnt sich aber auch rasch an längere Klingen.

Besonderheiten:
Als Kind der Natur betrachtet der Nivese die Magie nicht als erlernbare Wissenschaft, sondern als mächtiges, unerklärbares Mysterium. Deshalb ist er etwas anfälliger für Zauberei als ein Mittelländer, was sich in einer MR-Modifikation von -1 ausdrückt.
Im Umgang mit Wölfen sind die Nomaden des Nordens sehr geschickt. Sie behaupten von sich, daß sie mit den gefährlichen Räubern reden könnten. Das stimmt wohl nur in der geringeren Anzahl der Fälle, doch instinktiv weiß jeder Nivese gegenüber einem Wolfsrudel die richtige Körperhaltung und Gestik anzunehmen, was sich auf die Angriffslust der knurrenden Bestien besänftigend auswirken kann.

Ausgestaltung der Talente:
Von klein auf werden die Nivesen in allen Dingen geschult, die man beherrschen muß, um in der unwirtlichen Steppe überleben zu können. War Ihr Held vor seinem Abenteurerleben eher ein Hirte, sollten Sie Abrichten erhöhen und die Wildnistalente leicht senken. Außerdem können Sie für ihn "Heilkunde Tiere" als zusätzliche Fähigkeit einführen. Den Startwert in diesem neuen Talent sollten Sie mit Ihrem Meister absprechen.
Wenn Ihr Nivese eher Jäger und Pfadfinder war, sollten Sie ein oder zwei dafür spezifische Talente um einen Punkt anheben. Senken Sie statt dessen den Wert in Abrichten.

Der Norbarde

Stellen Sie sich einmal vor, Sie wandern auf der Straße von Norburg nach Festum und denken an nichts Böses. Plötzlich überholt Sie ein von struppigen Ponys gezogener bunter Wagen in wilder Fahrt, kommt schlitternd zum Stehen und ein hünenhafter Kahlschädel mit mächtigem Schnauzbart springt vom Bock.
Während Sie noch nervös an ihrem Schwertgriff fingern, läuft der Fremde mit mächtigen Schritten auf Sie zu, breitet seine Arme aus und brüllt: »Komm, Briederchen, du siehen mied aus. Komm fahren mit meine Kaleschka. Und sicher durstig auch. Ich fahren große Ladung von bestem Festumbrand. Du nehmen eine Schluck. Kunde in Norburg nix merken; ich sowieso immer strecken mit Wasser, bei Phex!«
Sie sind soeben einem Norbarden begegnet. Den Göttern sei Dank, in dieser öden Gegend hätte es genausogut eine Goblinsippe oder ein Rudel Sumpfrantzen sein können...
Die Norbarden sind die überall beliebten reisenden Händler, Karawanenführer und Pelztierjäger des eisigen Nordens, geprägt von Offenheit im Umgang mit Fremden, einem gesunden Geschäftssinn, der fast nie in Habgier abgleitet und einer Heiterkeit und Mitteilsamkeit, die in krassem Gegensatz zur Verschlossenheit der Nivesen, des zweiten großen Nordvolkes, steht. Es ist schwer, ihrer Freundlichkeit und ihrem Geschäftssinn zu entkommen, zumal sie auch nur schwer zu beleidigen sind. Von letzterem sollte man allerdings Abstand nehmen, sonst kann es einem passieren, daß man im nächsten Ort keinen Krämer mehr findet, der einem auch nur einen Schluck Wasser verkaufen will.

Hintergrund
Die Norbarden sind ein altes Volk, neben Mohas, Nivesen und Tulamiden wohl das älteste aventurische Menschenvolk überhaupt und von letzteren abstammend. Vor mehr als zweieinhalbtausend Jahren wanderten die Urväter der heutigen Norbarden aus Mhanadistan aus, siedelten zuerst in der Nähe der Trollzacken und wurden schließlich von den vor-dringenden Güldenländern aus ihrer neuen Heimat in den hohen Norden Aventuriens vertrieben, wo sie sich überall zwischen Thorwal und Paavi niederließen.
Aber sie hatten den Boden unter den Füßen verloren und wurden nie wieder irgendwo heimisch. Beritten oder in Wagen und Schlitten durchstreiften sie Nordaventurien und wurden zu Händlern und gern gesehenen Gästen bei den Stämmen der Nivesen, denen sie Neuigkeiten aus der weiten Welt brachten und deren Karenleder, Pelze und Beinschnitzereien sie gegen Messer und Töpfe aus dem Süden eintauschten.
Daran hat sich bis heute nichts geändert, nur daß zu den Gastgebern der Norbarden jetzt auch Elfen und Thorwaler zählen. Zudem sind sie als Pelztierjäger bekannt, die einer Beute mit äußerster Hartnäckigkeit bis in die lebensfeindlichste Ödnis nachstellen.

Die Rolle des Norbarden
Die meisten Heldengruppen werden einen Norbarden als Reisegefährten schätzen: Er kann nicht nur Verhandlungen führen und sie durch die Wildnis geleiten, sondern unterhält sie auch gern mit lustigen Volksweisen auf seiner Laute. Negativ wirkt sich allerdings manchmal seine ausgeprägte Neugier aus und er kann die ganze Gruppe in Schwierigkeiten bringen, wenn er eine neue Sache entdeckt, die er erst auf ihre Schönheit und dann auf ihren möglichen Handelswert untersucht. Am besten versteht sich der Norbarde natürlich mit anderem reisenden Volk aus dem Norden, während er mit ausgesprochenen Städtern und Südländern recht wenig anfangen kann.
Spielen Sie den Norbarden als Menschen des flachen Landes und der Wildnis. Die großen Städte und Staaten mit ihren Konventionen sind ihm fremd, für ihn ist das Handeln noch das offene Zugehen auf Fremde, denen er größtes Interesse entgegenbringt, so daß er auch rasch einige ihrer Bräuche kopiert, sofern sie ihm sinnvoll und vor allem schön erscheinen.
Eine Schwäche, die in seinem kalten Lebensraum folgenlos bleibt, ist seine starke Lust auf Süßspeisen, die manche boshafte Zungen mit der Nähe seiner ursprünglichen Heimat zu den Trollzacken erklären.

Zitate

»Fühl' diesen Pelz, Freund, und du wirst sofort begeistert sein - und ich will nur drei Stein von deinem Bärenfleisch dafür.«

»Wer sich schon zu Lebzeiten in steinernen Gruften einmauert, der kann die Freiheit des Umherziehens nie kennenlernen.«

»Trink, Brüderchen, den hat mein Großonkel - Boron gebe ihm Gnade - selber gebrannt.«

»Laßt uns gehen, hier ist es so trist wie bei den Nivesen. «

Der Norbarde bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Mut: 12+
Klugheit: 12+
Charisma: 11+
Höhenangst: 6+
Neugier: 6+

Herkunft, Stand der Eitern (W20):

-	unfrei	
1 - 10	arm	Fahrende Händler, Pelztierjäger
11 - 18	mittelst.	Karawanenführer, Reisende Handwerker
19 - 20	reich	Fernhändler
–	- adelig	

Haarfarbe:

1-17	18	19	20
schwarz	kupferrot	blond	albino

Körpergröße: 1,56 + 2W20 (158-196 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Norbarden tragen meist sorgsam gefertigte, gediegene Kleider aus Samtleder mit Pelzbesatz, die sowohl für Wildnisreisen als auch zur Repräsentation geeignet sind. Daneben besitzt jeder noch einen Reisemantel, der gewendet werden kann und auf der einen Seite tarnende Erdtöne, auf der anderen zur Beeindruckung der Kunden prachtvoll leuchtende Farben zeigt. Der Norbardenmann rasiert meist Schädel, Kinn und Wangen und läßt nur seinen Schnurrbart unbegrenzt wachsen, während die Frauen ihre Haare seitlich zu langen Zöpfen flechten und in der Mitte einen Streifen kahlscheren. Zwölfgöttergläubige Norbarden und Norbardinnen tragen auf dem kahlen Schädel häufig die Tätowierung des Symbols ihrer Gottheit.

Als Waffen bevorzugt der Norbarde solche, die er auch im täglichen Leben als Werkzeuge nutzen kann: Messer, Stäbe, auf die sich sonst als Messer benutzte Klingenspitzen aufstecken lassen, und Äxte und Beile. Manchmal entpuppt sich ein kräftiger Norbarde als wahrer Meister der Streitaxt.

Besonderheiten:

Norbarden sind in spieltechnischer Hinsicht durch keine Besonderheiten bevorzugt oder benachteiligt. Auch ihre Magieresistenz wird nicht modifiziert.

Ausgestaltung der Talente:

Wenn Sie einen Norbarden spielen wollen, bleibt Ihnen kaum eine andere Möglichkeit, als sich an den angegebenen Talentwerten zu orientieren. Sie können sich aber sehr wohl zwischen einem Vorleben als Pelztierjäger und Karawanenführer (mit Betonung auf den Wildnistalenten) oder als Händler (mit mehr Gewicht auf den gesellschaftlichen Talenten) entscheiden.

Wenn Ihnen Aussehen und Hintergrund des Norbarden gefallen, Sie aber lieber einen Krieger, Söldner oder Streuner spielen, dann verwenden Sie deren Talentwerte und modifizieren Sie sie mit den Werten, die Sie auf Seite 61 finden.

Der Novadi

Gleißendes Sonnenlicht, stinkender Kamelmist, lärmende und wild gestikulierende Händler, schwarzbärtige Gestalten mit scharf gekrümmten Nasen und weiten, wallenden Gewändern, hier und da eine verschleierte glutäugige Schönheit, zwei Greise mit langen weißen Bärten, die im Schatten einiger Palmen Rote und Weiße Kamele spielen und langsam ihren Tee schlürfen, ein Sklavenhändler mit entblößtem Oberkörper, den Khunchomer in der Hand und den Dolch unter der Schärpe, der in blumiger Rede seine menschliche Ware anpreist, schwerer, süßer Duft von Räucherwerk und Rauschkraut, der aus einem geöffneten Fenster dringt, dazu der Klang von Trommel und Nasenflöte und den nackten Füßen einer Tänzerin - so stellt sich der Durchschnittsaventurier das Straßentreiben in Rashdul oder Mherwed vor, all dies verbindet er mit dem Begriff Novadi.

Hintergrund

Wie die Mohas und Nivesen zählen auch die Novadis zu den aventurischen Ureinwohnern; sie gehören der Volksgruppe der Tulamiden an, haben sich aber zum Glauben an den Eingott Rastullah bekehrt, der, den Legenden nach, vor rund 250 Jahren den Beni Novad in der Oase Keft erschienen sein soll.

Etwa die Hälfte der etwa 20.000 Novadis lebt in Städten, die übrigen führen auch heute noch ein nomadisches Leben in der Khom-Wüste und den angrenzenden Steppengebieten. Die Sippen ziehen mit ihren Pferden und ihrem Vieh auf uralten Routen durch die Wüste, von Wasserloch zu Wasserloch. Der größte Reichtum der Novadis sind denn auch ihre Tiere, unter denen das Pferd eine besondere Stellung einnimmt, ist es doch viel mehr als nur Reit- oder Lasttier: Dem Novadi ist das Pferd Freund, Kampfgefährte und sein ganzer Stolz, und der Besitz einer Shadifherde bringt oft mehr Ansehen als ein großer Harem. Die Novadis sind das einzige echte Reitervolk Aventuriens, ihre Reiterfeste mit den rasenden Galoppaden und halsbrecherischen Kunststücken weltberühmt. Wer einmal einem solchen Fest beiwohnen durfte, kann sich kaum vorstellen, daß den Tulamiden bis zum Erscheinen der ersten güldenländischen Siedler das Pferd unbekannt war.

Die novadische Gesellschaft ist eine der wenigen in Aventurien, in denen die Frau nicht gleichberechtigt ist; nur unverheiratete Mädchen genießen relative Freiheit - eine verheiratete Frau ist der Besitz des Mannes - so wie seine Pferde. Nur in wenigen Ausnahmefällen kann eine Novadi Selbständigkeit, Ruhm oder gar Macht erringen: als Achmad' sunni, die als Rächerin und Kriegerin für die Familie kämpft, als Tänzerin, der von Rastullah die Gabe verliehen wurde, Herzen und Sinne ihres Publikums zu verzaubern, oder als Herrscherin, von denen die bekannteste Vertreterin die Shanja von Rashdul ist (s. hierzu auch die DSA-Spielhilfe »Die Wüste Khom und die Echsensümpfe«).

Die Novadis halten sich für ein erwähltes Volk - schließlich ist Gott selbst ihnen erschienen und hat ihnen die 99 Gesetze geschenkt -, und daher mag auch ihr Stolz rühren, der eine charakteristische Eigenschaft der Wüstenbewohner ist. Da in den Gesetzen fast alle Bereiche des Lebens reglementiert werden, ist es für den Novadi nicht leicht, ein gottgefälliges Leben zu führen, zumal einige der Gesetze nicht nur dem »Ungläubigen« widersprüchlich erscheinen mögen: 36. Gesetz »Der Gottgefällige befleißigt sich der Sanftmut an allen neun Tagen in allen Gottesnamen im Jahreslauf«, 41. Gesetz »Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder in Frage gestellt wurde«.

Die Rolle des Novadi

Für einen Novadi mag es vielerlei Gründe geben, die Heimat zu verlassen und als Abenteurer durch Aventurien zu streifen: Vielleicht wurde er von seinem Vater, einem reichen Kefter Händler, auf eine »Bildungsreise« geschickt, vielleicht ließen ihm Neugier und Unternehmungslust die heimi-

sche Oase zu eng erscheinen, vielleicht wurde er gar im letzten Krieg von Tar Honaks Soldaten nach Al'Anfa verschleppt...
Für eine Novadi (falls sie nicht zu den wenigen selbständigen Frauen dieses Volkes gehört) wird das Verlassen der Heimat in der Regel einer Flucht gleichkommen - Flucht vor einer ungewollten Ehe, einer trostlosen Zukunft...
Doch welches Geschlecht Ihr Held auch haben mag, vier Merkmale wird er nie verlieren, auch wenn er die gluterfüllten Weiten der Khom lange hinter sich gelassen hat: Eine blumige Sprache, Reitkunst in Vollendung, ein aufbrausendes Temperament und einen unbändigen Stolz. Ein Novadi mag ein zuverlässiges, aufopferungsvolles 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, ihn 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 zieht.
Zur rollengerechten Gestaltung des Novadi gehört ebenfalls seine Religiosität, der stete Versuch, die »99 Gesetze« zu befolgen (wegen der rigiden Eßvorschriften können Gasthausbesuche, vornehmlich in Hafenstädten, leicht problematisch werden), auch wenn etliche davon dem normalen Zwölfgöttergläubigen abstrus, willkürlich, widersprüchlich oder schlicht lächerlich erscheinen mögen. So mag es auch in Glaubensfragen leicht zu einem Streit zwischen dem Novadi und seinen Gefährten kommen.

Der Novadi bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Mut: 12+
Intuition: 11+
Gewandtheit: 11+
Raumangst: 6+
Jähzorn: 5+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-2	unfrei	Sklaven
3-10	arm	Viehhirten, Nomaden
11-16	mittelst.	Händler, Viehzüchter, Karawanserei-besitzer, Handwerker, Hairan
17-19	reich	Kaufmann, Scheich,
20	adelig	Sultan

Haarfarbe:

1-16	17-18	19	20
schwarz	braun	rot	blond

Körpergröße:
1,56 + 2W20 (158 - 196 cm)

Gewicht:
Größe -110 kg

Lebensenergie: 30

Zitate
»Bei Rastullahs Lockenpracht!«
»Du Enkel der Unverfrorenheit - der Herr schenke mir Langmut und dir einen frühen, schmerzvollen Tod!«
»Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung.«
»Deine Lippen sind zarter als die Nüstern meines Shadifs, du Blume vom Grunde des Wadi Dschenna, und weißer als Quark und weicher als eine reife Feige ist dein Leib...«

Kleidung und Waffen:
Die Novadis sind es gewohnt, zum Schutz gegen die unbarmherzige Sonne und die Gluthitze der Wüste stets eine Kopfbedeckung (Tücher oder ein aus Tüchern gewundener Turban) und weite, locker fallende Gewänder zu tragen. Je nach Wohlstand und Stammeszugehörigkeit sind diese aus Wolle, Leinen, Seide oder gar Brokat, bestickt oder mit eingewebten Mustern verziert. Auch außerhalb der Wüste wird ein Novadi nach Möglichkeit nicht auf die gewohnte Kleidung verzichten.
Rüstungen aus Metall wie Ringel- oder Schuppenpanzer findet man nur vereinzelt bei den Stämmen des Ostens, die tulamidischen Einflüssen ausgesetzt sind. Die bevorzugte Rüstung der Novadis jedoch ist der wattierte Waffenrock, ihre typische Waffe der breite Krummsäbel, Khunchomer genannt. Daneben benutzt der Novadi beim Kampf zu Pferde gern eine Lanze aus dem Holz der Khoramszeder. Jeder Novadi erhält bei der Mannwerdung einen Zierdolch, Waqqif genannt, den er bis zum Tode trägt.

Besonderheiten:
Da bei den Novadis Männer und Frauen nicht gleichberechtigt sind, hat ein Novadimädchen in der Regen nicht die gleiche kriegerische Ausbildung genossen wie ihre Brüder. Dies sollten Sie bei der Ausgestaltung der Talente berücksichtigen.

Ausgestaltung der Talente:
Alle Novadis, die ihre Jugend in der Wüste oder Steppe, im Stammesverband verbracht haben, sind auf ähnliche Weise erzogen und ausgebildet worden: Sie sind ausgezeichnete Reiter, ihre Orientierungsgabe und ihre Selbstbeherrschung sind geschult; von den Wissenstalenten beherrschen sie das Rechnen am besten.
Wenn Sie einen seßhaften Novadi spielen wollen, sollten Sie, je nach Beruf und Stand des Vaters, die Gesellschafts- und Wissenstalente stärker betonen.

Der Seefahrer

Schimpfend kreisen die Möwen um die Mastspitzen der ankernden Schiffe, ab und zu stößt eine herab ins brackige Hafenwasser und schwingt sich wieder hoch in den salzigen Seewind, der vom Meer herankommt, weit aus der Ferne. Fast vermeint man den Geruch fremdartiger Gewürze wahrzunehmen, die aus unbekannten Ländern stammen, da reißt einen die Stimme des Bootsmannes abrupt aus allen Träumen: "Ich werd's euch zeigen, verdammtes Faulenzerpack, morgen legen wir ab, und der Proviant ist noch nicht an Bord - voran, voran, wenn euch eure Knochen lieb sind..!"
"Bei Efferds Bart, was hat der Alte nur?" flüstert der kniende Matrose seinem Kameraden zu und setzt die Scheuerbürste an, "Weiß nich', vielleicht hat ihm `ne Möwe auf'n Kopf ..."
Vom Oberdeck tönt die Stimme des Bootsmannes: "Fauliges Fleisch!? Ich werd's euch zeigen! Die Planken sind heut abend so blank, daß ich mich drin spiegeln kann!"
Einer beginnt leise das Lied von der "Efferdsbraut" zu summen und bald bildet das tiefe Gegrolle der Matrosenkehlen einen reizvollen Kontrast zur hohen, sich überschlagenden Stimme des "Alten"...

Hintergrund
Das Seemannsleben ist wahrlich nicht einfach, da bildet auch Aventurien keine Ausnahme. Allerdings gibt es wohl kaum einen Berufsstand, der im wahrsten Sinne des Wortes so von Romantik "umweht" ist wie der des Matrosen. "Mit einem Schritt Wasser unter'm Kiel bist du der Herr der Meere..." - dieses Havener Sprichwort sorgt für ständigen Zulauf im Seemannsgewerbe, und viele junge Männer und Frauen können sich der ewigen Verlockung fremder Länder und Häfen nicht entziehen. In jedem Hafen sitzt eine jener malerischen Gestalten mit eisgrauem Bart, schwerem Mantel und Stiefeln und erzählt, begleitet von den Schwaden seiner langen Pfeife, den "Frischlingen" von den goldenen Städten, die dort draußen hinter der Brandung warten...

Die Rolle des Matrosen
Der klassische Seemann ist ein Abenteurer, der sich aus reiner Neugierde oder praktischen Gründen wie den lästigen Nachstellungen der Dorfschergen oder den rachsüchtigen Brüdern schöner Dorfmädchen entschlossen hat, sein Glück auf den Planken der Schiffe zu suchen. In der Regel haben die Seeleute ein kurzes, sehr arbeitsreiches Leben, und daher geht es in den Hafenspelunken, in denen sie ihre magere Heuer lassen, stets hoch her, denn der Gefahren sind so viele, daß man besser immer nur ans Heute denkt: Piraten, Seuchen, Trinkwassermangel und die vielbeschriebenen Ungeheuer, die in den Tiefen des Meeres auf die ahnungslosen Schiffe warten. Hat einer all diese Plagen glücklich überstanden und kehrt in sein Dorf zurück, vorausgesetzt er endet

nicht mittellos in einem der zahlreichen Seemannsheime der Efferdbrüder, dann allerdings ist er schlichtweg die Sensation seines Heimatdorfes, Die Bauern werden ihm gebannt lauschen und seinen Branntwein bezahlen. Die Jungen werden an seinen bärtigen Lippen hängen, und schon schließt sich der Kreis, denn einer von ihnen wird später ebenfalls sein Kreuz auf eine Heuerliste machen.
Matrosen sind von ihrem harten und entbehrungsreichen Leben geprägte, rauhe Burschen, die so schnell kein Wind umzuwehen vermag, auch den Stürmen des Lebens durchaus gewachsen. Geradezu sprichwörtlich ist ihre Lebenslust, als müßten sie in ihrer kurzen Zeit an Land all das nachholen, was ihnen auf See entgangen ist. Dem Schnaps und dem Tabak sind sie zugetan, und keine Rahjadienerin in den Küstenstädten, die die rauhen Gesellen nicht kennt. Noch zwei Dinge sind für den Seefahrer charakteristisch: die Liebe zum Seemannsgarn und zu Matrosenliedern sowie jene unverwechselbare Mischung aus unerschütterlichem Glauben und wildestem Aberglauben - wo sich tiefe Hingabe an den Meeresgott, die Sturmgöttin und an ihren Sohn mit den absonderlichsten Verrücktheiten paart. Ein Matrose ohne

Amulette, Glücksbringer und Heilsbringer ist kaum vorstellbar. Es soll gar Matrosen geben, die können sich nicht mehr geradewegs einen Steg entlangbewegen, aus Angst, auf die eine oder andere Art und Weise die bösen Geister, Dämonen oder Klabautermänner zu verstimmen...

Zitate
»Wir hatten mal nen Bootsmann, der hatte statt `ner Zunge `ne Peitsche im Maul.«
»Zwei Jahre hockten wir auf dieser Insel und hatten schon unsre Namen vergessen.«
»Bei Efferds Bart, wenn du keinen Mumm hast, dann geh'-doch zu den Waschweibern auf den Flußjollen!«
»Ein Langohr an Bord, und du bist verloren!«
»Noch sechs Jahre, und ich hab' meinen eigenen Kahn, nen Namen hab'ich schon!«

Berühmte Seemannslieder:
»Im Hafen liegt die Efferdsbraut«
»Mit Süderstrand geht's nie an Land«
»Die Fässer warn leck und der Hafen so weit«
»Wir lagen vor Kannemünde«

Kleidung und Waffen:
Je nach Region und Witterung erkennt man die Seefahrer entweder an der halblangen weiten Leinenhose und dem halboffenen, häufig quergestreiften Hemd, oder an einem dicken wollenen Mantel, dunkelblau mit zahlreichen Knöpfen, dazu schweren Stiefeln, die dafür sorgen, so sagt es eine alte Redensart, daß die Schiffer in Efferds Reich Parade stehen können. Jene Stiefel haben sich sowohl bei schwerem Seegang als auch bei schwerem *Branntgang* bestens bewährt und verstärken an Land den charakteristischen, weit ausholenden Schritt, der an das schaukelnde Schiff gewöhnten

Der Seefahrer bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Gewandtheit: 11 +
Körperkraft: 12+
Aberglaube: 6+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 3	unfrei	Leibeigene, Rudersklaven
4 - 12	arm	Fischer, einfacher Matrose
13 - 17	mittelst.	Segelmacher, Zimmermann, Bootsmann Rudergänger
18, 19	reich	Navigator, Kapitän
20	adelig	Admiral

Haarfarbe:

1-4	5-9	10-13	14-17	18,19	20
schwarz	braun	rot	dunkelblond	hellblond	weißblond

Körpergröße 1,55 + 2W20 (157-195 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Fahrensleute. Allen gemeinsam ist der überaus schlechte Zustand der Kleidung, auf der zahlreiche Gefechte und Stürme ihre Spuren hinterlassen haben und die mit einem gewissen Stolz getragen wird, aber auch aus Notwendigkeit - ein neuer Rock und das bißchen Heuer... Einen gestreiften Schal, je nach Region mit eingesticktem Namen oder efferdgefälligen Verzierungen versehen, trägt man gern als Glücksbringer. Und dann sind da noch all die Heilsbringer und Amulette: Beinahe kein Hafen, aus dem ein Matrose sich nicht einen neuen "magischen" Gegenstand mitbringt, um die Götter und Geister gewogen zu halten.
Von Rüstungen hält ein Seefahrer nicht viel, und wer schon einmal in einem wattierten Wams oder gar einem Kettenhemd baden gegangen ist, wird wissen, warum. Erlaubt ist den Matrosen höchstens ein Taumesser, mit dem man in höchster Sturmesnot die Segel kappen kann. Wird am Horizont allerdings ein unbekanntes Schiff gesichtet, werden kurze breite Entermesser verteilt, mit denen die Erfahreneren recht gut umgehen können.

Besonderheiten:
Für den Seefahrer gilt, wie für den Thorwaler, einen zusätzlichen Punkt Abzug auf ihre Magieresistenz, die sich erst mit Zunehmen der Erfahrung legt, also, wenn auch sie die fünfte Stufe erreicht haben.

Ausgestaltung der Talente:
Wie Sie gewißlich gemerkt haben, beziehen sich die obige Beschreibung, sowie auch die Talentwerte auf einen einfachen Seemann oder Fischer. Wollen Sie hingegen lieber einen ehemaligen Seeoffizier, z.B. eine Steuerfrau oder einen Bootsmann spielen wollen, gilt es, neben den Talenten auch das Alter entsprechend zu erhöhen: Das 17-jährige Kapitänswunderkind ist noch nicht erfunden. Doch auch wenn Ihr Charakter auf einem Kriegsschiff gedient hat oder gar einst als Pirat sein Unwesen trieb, sollten Sie die Talent-Werte entsprechend verändern, so sollten in beiden Fällen die Kampffähigkeiten auf Kosten der Wissens- und Gesellschaftstalente geringfügig erhöht werden. Und vergessen Sie nicht, Ihren Helden mit entsprechenden Verzierungen zu versehen, die ihm sein abenteuerliches Leben beigebracht hat: Säbelnarben bei einem Piraten und allzuoft die Spuren von Peitschenhieben bei dem Matrosen eines Kriegsschiffes, Folge der drakonischen Strafen, die an Bord von Karacken und Schivonen gang und gäbe sind. Auch Seefahrer nicht mittelreichischer Nationen sollten Sie entsprechend der Herkunftstabelle auf Seite 61 modifizieren. Bei Elfen und Zwergen ist Ihr Improvisationstalent gefragt: Zwar gibt es in der Kriegsflotte einige seefahrende Zwerge, doch ein Langohr an Bord gilt bei vielen Matrosen Aventuriens als sicheres Zeichen dafür, daß das Schiff dem Untergang geweiht ist. Ansonsten können wir Ihnen für detaillierte Informationen über das Leben eines Seemannes und allem, was damit zu tun hat, nur wärmstens *"Die Seefahrt des Schwarzen Auges"* anempfehlen.
Seefahrer besitzen von Beginn Ihrer Laufbahn an das gleichnamige Berufstalent, ohne dafür Steigerungsversuche opfern zu müssen.

Der Söldner

Wie man weiß, ist das Kriegs- und Waffenwesen in Aventurien recht vielgestaltig. Von alters her machen die Ritter das Herzstück eines jeden Heeres aus. Die gepanzerten Kolosse mit ihrem Fähnlein aus Waffenknechten, Schild- und Lanzenträgern findet man vor allem im nördlichen Mittelreich, Nostria, Andergast und dem Bornland. Auf der anderen Seite kennt man auch das Berufsheer aus Kriegern und Kriegerinnen , zusammengesetzt aus Freiwilligen und den Abgängern der Kriegerakademien, und von den jeweiligen Landesherren für unbestimmte Zeiten in Lohn und Brot gehalten. Eine solche Truppe kann im Umfang von den vier Burgwachen eines Barons bis zu den 35 Garderegimentern des Garether Kaisers reichen.

Diese stehenden Heere aber wollen verpflegt und untergebracht sein - eine Aufgabe, die einem Fürsten schnell über den Kopf wachsen kann und das Staatssäckel aufs äußerste belastet. Daher ist es in jüngster Zeit üblich geworden, Soldaten nur noch für die Zeit anzustellen und zu bezahlen, in der sie wirklich benötigt werden, also wenn eine tributsäumige Stadt belagert, ein Räuberlager ausgehoben oder einem Nachbarn imponiert werden soll - ja, gelegentlich werden sogar solche Mietlinge an Stelle einer Garde- oder Landwehreinheit ausgesandt, wenn der Kaiser von einem Vasallen Truppen verlangt und kein regulärer Kriegsmann abkömmlich ist und die Bauern auf dem Feld arbeiten müssen. Diese Mietlinge, Reisigen oder Söldner - wie immer man sie nennen will - findet man in jeder größeren Stadt, meist in kleinen Gruppen, gelegentlich aber auch in Banner- oder gar Regimentsstärke und dann in einer eigenen Kaserne untergebracht. Da größere kriegerische Auseinandersetzungen in Aventurien eher selten vorkommen, müssen sich die Söldner die meiste Zeit von Gelegenheitsarbeiten ernähren, von denen es jedoch mehr als genug gibt: Vor allem der Schutz von Karawanen oder größeren Handelsrouten und Leibwächterdienste für die Wohlhabenden sind die Aufgaben von Mietlingen.

Hintergrund

Das Kriegshandwerk ist oft das einzige, das einem Bauernsohn oder einer Bauerntochter bleibt, wenn auf dem heimischen Hof kein Erbteil zu erwarten ist und die weite Welt mit Gold und Abenteuern lockt.

Zum Söldner wird man normalerweise, indem man sich einer der vielen Gruppen von Mietlingen anschließt, was sich bei kleineren Einheiten durchaus schwierig gestalten kann, da diese meist wie eine große Familie oder Sippe geführt werden. Die Ausbildung erfolgt stets im Felde, weswegen die meisten Söldner zuerst mit ungefährlicheren Aufgaben wie Trommeln oder Botenläufen betraut werden - sonst würden die Ausfälle schnell die Neubewerbungen überschreiten.

Viele Söldner haben aber vorher bereits in einer regulären Einheit gedient und diese wegen zu geringen Soldes verlassen (oder wegen Raufereien, Zechorgien und Disziplinarvergehen verlassen müssen).

Daß diese schwerbewaffneten Glücksritter in der Bevölkerung immer wieder Argwohn und auch Angst erregen (»schnell, Gero, Swenja, versteckt euch im Wald und verbergt das Silber - die Warunker kommen!«), ist nicht verwunderlich - schließlich weiß Klein-Alrik von Söldnern nur, daß sie ohne Ehre sind, Städte plündern, brandschatzen und vergewaltigen, um dann ihr Beutegut wieder zu versaufen und zu verspielen.

Daran ist sicherlich ein Körnchen Wahrheit, aber im großen und ganzen unterscheidet sich ein Söldner nicht so sehr von seinem akademischen Vetter, dem Krieger. Auch er kennt ein Ehrgefühl und hat die Erfahrung gemacht, daß sich viele gefährliche Situationen nur durch zuverlässige Waffenbrüderschaft meistern lassen.

Die Rolle des Söldners

Söldner und Söldnerinnen sind rauhe Gesellen. Der Kampf ist ihr Leben und sie können stundenlang über die Belagerung einer Festung oder die Durchschlagskraft bestimmter

Geschütztypen reden. Am liebsten aber erzählen sie davon, wie die feinen Herren sich wieder einmal aus dem Gröbsten herausgehalten haben und das Söldner-Banner die Drecksarbeit erledigen mußte. Auch wenn sie gern vom Krieg schwatzen, so streben sie doch danach, irgendwann einmal genügend Gold anzusammeln , um sich auf einem eigenen Landgut oder in einem schönen Stadthaus zur Ruhe zu setzen und die Freuden des Lebens zu genießen.
Wenn Sie einen Söldner spielen wollen, mischen Sie Abenteuerlust und Trinkfestigkeit mit einer gehörigen Portion Zynismus und Überheblichkeit - und bedenken Sie noch, daß die meisten Söldner wenig Wert auf gepflegte Umgangsformen legen - damit sollte Ihr Held genügend Individualität bekommen, um sich vom Streuner auf der einen und vom Krieger auf der anderen Seite abzusetzen.

Zitate

»Damals, '97, bei der Belagerung von Drol, als wir nur Wurzeln und Zaumzeug zu fressen hatten...«
»Höhö, denen haben wir's aber gezeigt; laßt mal sehen, was das Pack so in den Taschen gehabt hat.«
»Ich sagte fünfzehn pro Tag und keinen Kreuzer weniger, sonst könnt Ihr Euch einen anderen Verrückten suchen.«
»Drauf und dran! Spieß voran!«

Der Söldner bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Mut: 12+
Intuition: 11+
Körperkraft: 12+
Goldgier: 6+
Jähzorn: 6+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 3	unfrei	Sklaven, Kriegsgefangene
4 - 13	arm	Bauern, Fischer, Tagelöhner, Söldner, Streuner
14 - 19	mittelst.	Krieger, Handwerker, Geweihte
20	reich adelig	Händler, Offiziere

Haarfarbe:

1-6	7-11	12-15	16-18	19-20
schwarz	braun	blond	hellblond	grau

Körpergröße: 1,60 + 2W20 (162-200 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg *Lebensenergie:*

30

Kleidung und Waffen:
Söldner legen Wert auf auffällige Kleidung. Dies entspringt sowohl der militärischen Notwendigkeit, im Kampfgetümmel Freund und Feind auseinanderhalten zu können (im Gegensatz zu Kriegern verwenden Söldner keine Wappenschilde oder ähnliche Erkennungsmerkmale), wie auch dem Streben, sich sowohl vom "gemeinen Pöbel" wie auch den "feinen Pinkeln" abzusetzen. Söldnergewänder sind also meist in grellbunten Farben gehalten und mit allerlei Bändern, Tressen und anderem Zierrat versehen. Die Machart ist, soweit es die Verzierungen zulassen, aber immer noch so robust, daß die Kleider nicht nach einem Gewaltmarsch oder beim ersten Scharmützel auseinanderfallen.
An Rüstungen tragen Söldner alles, was ihnen unter die Finger kommt, von Ritterrüstungen und den meisten Kettenhemden einmal abgesehen. Besonders beliebt sind eiserne Brustharnische, bunte Wämser mit weiten, geschlitzten Ärmeln und eiserne Helme, meist mit Federn oder gefärbten Haarbüscheln verziert.
In der Auswahl der Waffen richten sich Söldner normalerweise danach, was in ihrem Banner als Hauptwaffe verwendet wird: Piken, Hellebarden und Spieße sind hier die typischen Waffen. Daneben verstehen sie aber meist noch Schwert oder Säbel, den Dolch und häufig die Armbrust recht gut zu führen.
Gegen den erbitterten Widerstand des Ritterstandes und der Krieger-Akademien wurde es jüngst in einigen Gebieten des Mittelreiches den Söldnern gestattet, Zweihänder zu führen. Solche Kämpfer sind äußerst selten. Wegen der ungewöhnlichen Technik, die sie beherrschen, beziehen sie doppelten Sold und werden gelegentlich auch "Doppelsöldner" genannt.

Besonderheiten:
Söldner sind abgebrühte Gesellen, die so leicht nichts erschrecken kann und erhalten daher einen Bonus von 1 Punkt bei der Ermittlung der Magieresistenz.

Ausgestaltung der Talente:
Hat ein Mietling seine Zeit nicht bei einer Landtruppe sondern als Seesöldner verbracht, sollten entsprechende Veränderungen an den Werten vorgenommen werden: Zweihänder und Infanteriewaffen werden an Bord von Schiffen kaum eingesetzt und auch mit dem Wildnisleben ist es nicht weit her, wohingegen wahrscheinlich im Schwimmen und Boote Fahren besondere Kenntnisse erworben wurden.
Übrigens: Aventurische Söldner sind fast ausschließlich Fußtruppen, es gibt also keinen Grund, warum ein Söldner über besondere Reitferigkeiten verfügen sollte.
Wenn Sie Ihren Söldner aus einem anderen Kulturkreis als dem Mittelreich kommen lassen wollen, dann schlagen Sie bitte auf Seite 61 nach. Dort finden Sie einige Hinweise, wie Sie die Talente dem Hintergrund anpassen können.

Der Streuner

Mit einem schadenfrohen Grinsen stuppst Wirtin Hildelind ihren Mann an und deutet über die Theke hinweg in die lärmende Menge, wo ein junger Mann mit struppigem Haar und einem prächtigen Federhut eifrig gestikulierend auf einen reisenden Kaufmann einredet. »Sieh mal, da drüben«, flüstert sie ihm zu, »Hat Gumblad wieder einmal Beute gemacht...« Stunden später stellt die Wirtin die Stühle hoch. Allein und verlassen lehnt der Kaufmann über dem Tisch, allem Anschein nach stockbesoffen. »Betrogen hat er mich«, jammert er der Wirtin vor, »schamlos betrogen. Hab ihm ein Bier nach dem anderen eingeschenkt, damit er mir mehr über die Sache erzählt. War alles gestunken und erlogen, da bin ich mir sicher... Und plötzlich war er weg, und mit ihm die Dukaten - noch ein Bier, Frau Wirtin...« Die Frau schüttelt nur stumm den Kopf.

Die kleine Bauerstochter wirft die dicken blonden Zöpfe zurück, fährt ihre Freundin zornig an: »Ach geh, hör'auf mit dem Geplapper, was weißt du denn schon von den Männern... Ich sage dir...« - und ihre himmelblauen Augen beginnen zu strahlen - »Elgor hat mir ewige Treue geschworen, jawohl. Von dem Geld, das ich ihm gab, kauft er mir ein Brautkleid in der Stadt. In einem Mond, wenn Vater wieder zum Markt fährt, werden wir uns wiedersehen, und dann wird er um meine Hand anhalten... Ach, wenn die Zeit doch nur ein wenig schneller vergehen würde...«

- In einer rauchigen Schenke in Salza. Schon so manchen Krug hat der alte Fischer an diesem Abend mit den Fremden geleert. Eine seltsame Gruppe ist es, ein Elf, ein Novadi, ein Thorwaler und ein hübsche dunkelhaarige Frau. Endlich ist der Alte zu Reden bereit: »Im Vertrauen, ich wüßte schon jemanden, der keine Fragen stellt und für ein paar Dukaten... Fragt nach Yazim, dem Streuner, aber seid auf der Hut...«

Hintergrund

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 ihre 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 Wohnungen ist den meisten Streunern gleichermaßen unbehaglich zumute. Ihr Reich ist die rauch- und lärmgeschwängerte Luft der Tavernen und Schenken; hier wissen sie, woran sie sind, hier finden sie 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 erkennen, 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.

Doch so ungern sich ein Streuner durch Lippenbekenntnisse an seine Gefährten binden wird, so sind sie ihm doch oftmals

rascher ans Herz gewachsen, als es ihm selber lieb ist. Zwar gibt es wohl selten jemanden, den er als seinen Freund bezeichnen würde, aber eine einmal geschlossene Freundschaft ist dem Streuner heilig. Auf jeden Fall weiß er genau, wen er zu seinen Feinden zu zählen hat: Ein Streuner, der, wenn er einen Betrug bei einem Münzspiel wittert, nach den Bütteln ruft, ist seinen Namen nicht wert!
Zudem liegt es ihm, für den spontanes Handeln geradezu eine Lebensnotwendigkeit ist, fern, nachtragend oder griesgrämig zu sein - was den jungen Streuner, bei aller Kratzbürstigkeit, in so mancher Lage zu einem angenehmen Begleiter macht. Freilich, die Zuverlässigkeit eines Streuners läßt zu wünschen übrig: Vielleicht wird er 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 bezeichnen. Stets muß man bei ihm auf kleine Streifzüge gefaßt sein, von denen er höchstens die Eindrücke, niemals aber die Beute mit seinen Gefährten teilen würde...

Zitate:
»`tschuldigung, Euer Beutelchen muß sich an meinem Finger verhakt haben...«
»Lärmt nicht so, wenn Ihr Rahja opfert, mein schöner Herr, sonst wacht Eure Frau noch auf!«
»Auch schmutziges Geld kann dämonisch blinken.«
»Phex sei bei mir!«

Der Streuner bei Spielbeginn:

Voraussetzungen:
Mut: 13+
Gewandtheit: 11+
Fingerfertigkeit: 12+
Goldgier: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-8	unbekannt	
9,10	unfrei	Sklaven, Leibeigene
11-17	arm	Bettler, Streuner, Tagelöhner, Gaukler
18,19	mittelst.	Gaukler, Streuner, Spieler
20	reich	Spieler

Haarfarbe:

1-6	7-10	11	12-17	18,19	20
schwarz	blond	weißblond	braun		rot albino

Körpergröße: 1,54m + 2W20 (156-194cm)

Gewicht: Größe - 110 kg

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. Ist ihm einmal ein guter Beutezug gelungen, so will er das geliebte Stück natürlich immer am Leibe tragen, um sich von jedermann darum beneiden zu lassen - wenn man sich auch darüber streiten mag, ob ein prunkvoll versilberter Gürtel auch dann noch eine Zierde ist, wenn er ein durchlöchertes Hemd aus Sackleinen zusammenzurrt...
Streuner und Streunerinnen, die zu Geld gekommen sind, kann man häufig an ihrer protzigen Kleidung erkennen. Sie haben sich so lange nach teuren Stoffen gesehnt, 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. Wieviel mehr kann man schließlich unter einem schlichten Umhang verbergen als unter einem prächtigen Brustpanzer... 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 nehmen mit fast jeder Waffe vorlieb, die ihnen in die Finger fällt; wenn sie die Wahl haben, bevorzugen sie schlanke, schnelle Stichwaffen (Degen, Dolch, Rapier) und Wurfmesser.

Besonderheiten:
Menschen, die mit Offenheit und Naivität gesegnet sind, erweisen sich oft als besonders anfällig für Beherrschungszauber; diese Schwäche kann man Streunern wahrhaftig nicht nachsagen: Mißtrauen und Gerissenheit verleihen ihnen einen Bonus von +2 auf ihre Magieresistenz.

Ausgestaltung der Talente:
Alle Streuner sind Stadtkinder und ähneln einander so sehr, daß die Grundausstattung an Talenten und Fertigkeiten für alle gelten kann. Möglicherweise hat aber Ihr Streuner bereits eine Vorstrafe auf dem Buckel, dann könnten Sie z.B. seine Fachkenntnisse im Bergbau heraufsetzen...
Natürlich gibt es auch Streuner, die aus gehobenen Verhältnissen stammen, Kinder von Spielern, Hochstaplern oder Bankrotteuren - in solchen Fällen heben Sie die gesellschaftlichen Talente etwas an, evtl. auch das Falschspiel, und senken dafür Taschendiebstahl und

Der Thorwaler

»Die Thorwaler kommen!« So lautet ein Schreckensruf an vielen Küsten, wenn das bunt gestreifte 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 Schänke ansteuert. Dann kann man nur hoffen, daß es dem Wirt rechtzeitig gelingt, die Eingangstüre 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 rauflustig 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.«

Hintergrund
Das Volk der Thorwaler lebt an der rauhen Nordwestküste Aventuriens. Es heißt, daß ihre Vorväter aus dem fernen Güldenland fliehen mußten. Keiner kennt die Gefahren des Meeres so gut wie sie und kein anderes Volk ist so mit dem Meer verbunden wie die Thorwaler: Sie betreiben nur in geringem Umfang Ackerbau und Viehzucht, vielmehr haben sie sich ganz den endlosen Weiten verschrieben - als Piraten, Kauffahrer und Fischer sind sie überall auf dem Meer der Sieben Winde und häufig auch auf anderen Ozeanen anzutreffen.
Die Thorwaler verehren Swafnir, den Sohn der Kriegsgöttin Rondra und des Meeresgottes Efferd, der in Gestalt eines riesigen Pottwals durch die Meere streift, auf ewig in den Kampf mit der Riesenschlange Hranngar verwickelt. Sollte die Kraft Swafnirs jemals nachlassen, so ist das Ende der Welt gekommen. Aus diesem Grunde ehren und achten die Thorwaler alle Wale und Delphine und lassen nicht zu, daß ihnen ein Leid geschieht. Andererseits heißt dies auch, daß sie alles Echsische und Schlangenhafte verabscheuen und verachten.
Bei den Thorwalern ist im täglichen Leben der Unterschied zwischen den Geschlechtern kaum ausgeprägt: Es kommt nicht selten vor, daß man einen rotbärtigen Hünen mit zwei Kindern auf dem Arm am Kai stehen und seiner bis an die Zähne bewaffneten Frau zum Abschied winken sieht, wenn sie gerade zu einer Kaperfahrt ausläuft. Mittelländer, die solch ein Verhalten erheiternd fanden, mußten sich schon häufiger in die Dienste des örtlichen Heilers begeben.
Ihren Fürsten oder ihre Fürstin (die bei ihnen Hetmann oder Hetfrau heißen) wählen die Thorwaler selber, denn es geht ihnen nichts über ihre Freiheit, die sie - vor allem gegen alanfanische Sklavenjäger - erbittert verteidigen.

Die Rolle des Thorwalers
Einen Thorwaler rollengerecht zu spielen ist keine schwere Aufgabe: Mischen Sie Geradlinigkeit, Rauflust und Trinkfestigkeit mit der Freude an schierer Muskelkraft, geben Sie einen Schuß Selbstüberschätzung hinzu - und fertig ist Ihr Held.
Zwar machen ihm 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 Dauer für einen Abenteurer in Aventurien lebenswichtig sind.

Zitate
»Wir Thorwaler sind die Herren der Meere und der angrenzenden Küsten.«
»Das wohl! Bei Swafnir!«
»Solange man auf dem Boden liegen kann, ohne sich festzuhalten, ist man auch nicht betrunken.«

Der Thorwaler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Mut: 11+
Gewandtheit: 11+
Körperkraft: 12+
Aberglaube: 6+
Raumangst: 4+

Herkunft , Stand der Eltern (W20):

1 - 9	arm	Fischer, Landarbeiter, Hafenarbeiter, Bauern
10 - 14	mittelst.	Fischer, Bauern, Handwerker, Geweihte, Skalden, Seefahrer
15 -19	reich	Kauffahrer- und Piratenkapitäne
20	adlig	Hetleute

Haarfarbe (W20):

1-9	10-15	16-17	18	19	20
blond	rotblond	weißblond	dunkelblond	braun	schwarz

Körpergröße: 1,68 + 2W20 (170-208 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:
Die Garderobe eines Thorwalers ist oft recht abenteuerlich anzuschauen, denn die Nordländer kombinieren ihre klassische Tracht (Wollhosen und Leinenhemden) gern mit bunten, ausgefallenen Kleidungsstücken, die sie irgendwo erbeutet oder auf fernen Märkten erworben haben. Man hat schon Seebären gesehen, die zu einem Fellumhang den steifen Hut einer Ratsherrin aus Bethana trugen, aber wer will schon über solch einen Aufzug eine spöttische Bemerkung fallenlassen? Wir halten uns da lieber raus...
Sehr beliebt sind bei den Thorwalern auch Tätowierungen. Es leben unter ihnen einige wahre Meister in der Kunst des Stechens von Hautbildern. Sowohl bei Tätowierungen als auch beim Färben von Kleidung oder dem Gravieren von Gürtelschnallen, Schwertklingen oder ähnlichem sind komplizierte Ornamente sehr beliebt.
Der Thorwaler bevorzugt Äxte aller Art (darunter den "Schneidzahn", eine besondere Wurfaxt) und scharfe Hiebwaffen wie Säbel und Entermesser - und gelegentlich schleppt er eine halbe Waffenkammer davon mit sich herum. Rüstungen werden eher als hinderlich empfunden. Deshalb trägt man selten mehr als ein gestepptes Lederwams oder eine "Krötenhaut", eine mit schweren Nieten besetzte Lederweste.
Viele weitere wissenswerte Details über das Volk der Thorwaler finden Sie in der Box *"Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges"*.

Besonderheiten:
Wegen ihres hohen Aberglaubens haben alle Thorwaler zu Beginn ihrer Laufbahn automatisch 1 zusätzlichen Punkt Abzug auf ihre Magieresistenz. Diese Anfälligkeit gegen Zauberei legt sich erst, wenn sie ein gewisses Maß an Erfahrung gesammelt, sprich, wenn sie die fünfte Stufe erreicht haben.

Ausgestaltung der Talente:
Je nachdem, in welcher Umgebung Ihr Thorwaler Held groß geworden ist, können sich erhebliche Verschiebungen in den Talenten ergeben. Ein Pirat wird sicherlich Kampftechniken und Seefahrtskünste den Wissens- und Gesellschaftstalenten vorgezogen haben, während es bei einem Kauffahrer umgekehrt ist. Ein Fischer kennt sich auf den Meeren aus wie kein anderer, dafür sind seine Kenntnisse an Land eher beschränkt. Sie können natürlich auch gerne einen anderen Heldentypen (z.B. einen Jäger, Krieger oder Magier) aus Thorwal spielen. In diesem Fall sollten Sie jedoch nur die Tabellen zu Aussehen und Herkunft zu Rate ziehen und bei den Talenten von den Basiswerten des anderen Heldentyps ausgehen.
Wenn Sie einen Thorwaler spielen wollen, sollten Sie Ihren Helden schon zu Beginn des Spiels mit einer Berufsfertigkeit ausstatten. Zur Auswahl stehen Ihnen: Fischer, Seefahrer, Grobschmied und Tätowierer.

Der Skalde

Nicht nur in den langen Winternächten ist den Thorwalern der Besuch eines Skalden willkommen: Skalden bewahren die Sagen aus alter Zeit, sie wissen die Herzen mit Liebesgeschichten oder Schlachtgesängen zu rühren und sie bringen Neuigkeiten aus fernen Landen.
Übers Jahr sind die Skalden viel unterwegs - sei es an Bord eines Drachenschiffs, um eine Saga über einen berühmten Kapitän zu dichten, sei es in den Hochmooren von Waskir, um den Glanz auf den Flügeln der Singschwäne zu rühmen. Wenn ein Skalde in ein Dorf kommt, versammeln sich Kinder und Alte, um seinen Erzählungen und Sängen zu lauschen. Oftmals bleibt er einen ganzen Sommer dort, um die Jungen und Mädchen die Geschichte der Helden und die Künste des Lesens und Schreibens zu lehren.
In den Langhäusern der Hetleute sind die fahrenden Sänger ebenfalls gern gesehene Gäste, denn was wäre ein zünftiges Thorwaler Gelage ohne die deftigen Trinklieder, die die Skalden zum Besten geben.
Auf ihren Wanderschaften durch das Thorwaler Land haben sie von menschlichen Feinden wenig zu fürchten: Ein allzu frecher Sänger wird zwar bisweilen aus dem Ort gewiesen, aber die Hand gegen einen Skalden zu erheben, gilt als unbeherrscht und schandbar.

Hintergrund
Skalden sind stets Thorwaler, wie sich deutlich in ihrer Herkunftstabelle, an Größe und Haarfarbe erkennen läßt - und sie sind es mit Leib und Seele. (Wissenswertes zu den Thorwalern finden Sie in der Box *"Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges ".)* Sie sind die Bewahrer der Geschichte und der thorwalschen Lebensart. Meistens wissen sie die Axt oder den Speer so gut zu führen wie die Handharfe, den Gänsekiel oder den Bierhumpen und auch die seefahrerischen Künste sind ihnen nicht unbekannt. Wann immer sich ihnen die Gelegenheit bietet, den Stoff für eine Saga oder einen Heldensang aufzunehmen, sind sie dabei, ganz gleich, ob es sich um eine Expedition in unbekannte Weiten oder den Raubzug eines bekannten Kapitäns handelt.
Wie bei den Thorwalern üblich, können sich sowohl Männer als auch Frauen für ein Leben als fahrende Sänger entscheiden.

Die Rolle des Skalden
Wenn Sie einen Skalden spielen wollen, mischen Sie Trinkfestigkeit mit Aberglauben, Abenteuerlust, Wissensdurst und Scharfzüngigkeit.
Nach Geld und weltlichem Besitz wird der Skalde selten streben, eher danach, selbst einen Platz in den Liedern seiner Kollegen zu erobern oder die Taten eines Freundes unsterblich zu machen. Auch dem anderen Geschlecht sind Skalden nicht abgeneigt, was sich oft darin zeigt, daß sie sehr viel Wert auf ihre äußere Erscheinung legen.

Sowohl eine große Hilfe als auch eine Nervenbelastung für eine Heldengruppe können die ewigen Belehrungen eines Skalden sein, wie dieser oder jener Sagenheld die Probleme gelöst hätte, die sich gerade stellen. Auch die bisweilen düsteren Visionen vom Weltende sind nicht gerade dazu angetan, die Moral einer Gruppe zu stärken.

Zitate
»Diese Heldentat wird euch ewigen Ruhm in meinem neuen Epos bringen.«
»Aber im Jurga-Lied heißt es im 49. Sang...«
»Wenn das Madamal Praios verfinstert und die Fluten steigen, dann ist die Zeit des letzten Kampfes gekommen.«
»Das wohl! Bei Swafnir!«

Der Skalde bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Mut: 11+
Klugheit: 11+
Charisma: 12+
Körperkraft: 12+
Neugier: 6+
Aberglaube: 6+

Herkunft , Stand der Eltern (W20):

1 - 9	arm	Fischer, Landarbeiter, Hafenarbeiter, Bauern
10 - 14	mittelst.	Fischer, Bauern, Handwerker, Geweihte, Skalden, Seefahrer
15 -19	reich	Kauffahrer- und Piratenkapitäne
20	adlig	Hetleute

Haarfarbe (W20):

1-9	10-15	16-17	18	19	20
blond	rotblond	weißblond	dunkelblond	braun	schwan

Körpergröße: 1,68 + 2W20 (170-208 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:
Hierin unterscheiden sich die Skalden kaum von gewöhnlichen Thorwalern (siehe vorstehende Seiten). Sie bevorzugen eher einheimische Wollkleidung, sind aber auch bunten südlichen Stoffen oder schriller Vinsalter oder Garether Mode nicht abgeneigt. Allgemein gestalten sie ihre Kleidung

schmuckvoller als die der Fischer oder Piraten.
Ihr Auftreten ist häufig weniger rondrianisch als das der übrigen Thorwaler, aber eine Axt oder ein Schwert und einen Dolch führen die meisten - neben ihrem Instrument - stets mit sich.

Besonderheiten:
Skalden beherrschen ein *Persönliches Instrument* (meist Handharfe oder Laute), in dessen Umgang sie besser geschult sind als in anderen Musizierkünsten. Sie können den Talentwert *Musizieren* für dieses Instrument von Anfang an mit 3W6 steigern.
Skalden sind zwar abergläubisch wie alle anderen Thorwaler auch, sie kennen jedoch genügend Sagen und Geschichten über Zauberkunst, so daß sie keinen zusätzlichen Abzug von ihrer Magieresistenz erhalten.

Ausgestaltung der Talente:
Als Skalde sind Sie in Ihrer Rolle einigermaßen festgelegt. Skalden haben sich meist bereits früh für ihre Laufbahn entschieden und die für sie wichtigen Fertigkeiten erlernt. Je nachdem, ob Ihr Skalde mehr zur See oder zu Lande unterwegs ist, können Sie jedoch einige Talentpunkte zwischen *Boote Fahren*, *Fischen/Angeln* und *Schwimmen* auf der einen und *Reiten* und *Wildnisleben* auf der anderen Seite umverteilen.

Der Barde

Es gibt wohl kein Herdfeuer in Aventurien, sei es in der Hütte eines Bauern oder in der Halle eines Edelmannes, wo ein fahrender Sänger nicht willkommen wäre. Wir haben im vorigen Kapitel vom Skalden, dem Sänger der Thorwaler, gehört - im Mittelreich und anderswo ist dieser Berufsstand als *Spielmann* oder *Barde* bekannt.
Überall dort, wo er auf Zuhörer und ein paar Münzen hoffen können, erfreut er die Herzen mit seinen Liedern: lustigen und traurigen Weisen, derben Tänzen und höfischem Spiel, wehmütigen Liebesliedern und dramatischen Heldensängen längst vergangener und heutiger Zeiten: vom edlen Jaradrik, der auszog, den fürchterlichen Zauberer Rastamor zu bezwingen, und auch von der tapferen Heldenschar, die mit Mut und scharfem Stahl das Mittelreich vor der tausendfachen Ogergefahr rettete.
Doch nicht nur die Lieder sind es, die seine Zuhörer, vor allem in abgeschiedenen Weilern, zu schätzen wissen: Der Barde kommt viel herum, und so weiß er auch manches von dem zu berichten, was sich andernorts, zum Beispiel im Nachbarort, ereignet hat. Nur wer ein hartes Herz hat oder wer Angst haben muß, von eigener schändlicher Tat in den Sängen zu hören, wird dem Barden die Türe weisen. Doch sei er auf der Hut: Gar manchem ist es schon schlecht bekommen, einem Barden übel mitzuspielen - bald schon erklangen die Spottlieder über den Geizigen oder Boshaften überall in der Umgegend, und es ist nicht leicht, eine solche Schmach auszutilgen.

Hintergrund
Spielmann, Bänkelsänger, Barde, ebenso vielfältig wie die Namen, die man den Sängern gibt, ist ihre Lebensweise: Ein Hofsänger gehört fest zum Haushalt eines Edelmannes, sorgt für die Zerstreuung seines Herrn, spielt höfische Tänze, besingt seine Taten und die seiner Ahnen, und dient zudem oft noch als Chronist des Geschlechtes. Nur selten reist ein solcher Sänger noch über das Land, es sei denn, um seinen Herrn zu begleiten.
Ein Spielmann dagegen tummelt sich oft im Gefolge einer Gauklertruppe oder auch mit einigen anderen Musikanten; sein Leben ist die Straße und auf ihr hat er sein Zuhause gefunden. Sein liebstes Publikum sind ihm die Bauern und Handwerker in den Dörfern und Städtchen.
Der Hunger hält bei ihm ebenso oft Einkehr wie der Reichtum, es geht ihm, wie es gerade dem Volke geht: War die Ernte gut, sind Bauch und Beutel wohl gefüllt, war der Winter hart, gilt es, den Gürtel enger zu schnallen. Dazwi-

schen gibt es allerlei Spielarten, von reich bis bitterarm, von abenteuerlustig bis solide.

Die Rolle des Barden

Es ist die Freude an ihrem Handwerk, die alle Sänger miteinander verbindet, gleich ob sie im Palast oder in einer Scheune übernachten. Spielen Sie den Barden als lebensfrohen Gesellen, stets auf der Suche nach einem neuen Lied. Die Sangeskunst ist keine Profession für Eigenbrötler und solche, die die Einsamkeit schätzen, ein Barde liebt sein Publikum und neue Freunde sind ihm stets willkommen. Sicher bewegt er sich auf dem höfischen Parkett wie in den Gassen einer Stadt, und nur selten wird ihm eine Türe verschlossen bleiben. Den Freuden des Lebens ist er zugetan, weiß er doch, daß vor allem aus dem Frohsinn seine Kunst entsprießt. Aber auch das Leid birgt manche schöne Ballade, und gerade die unerfüllte Leidenschaft hat es dem Barden angetan: Wie oft müssen die Gefährten ihren sinnlos betrunkenen, weinenden Gefährten mit sich schleppen, wenn sich dieser wieder einmal unsterblich nach einer unerreichbaren Schönen verzehrt. Ja, Leidenschaftlichkeit ist neben dem Sinn für Poesie und Harmonie das wichtigste Rüstzeug eines Sängers, er muß die Leiden und Freuden seiner Helden teilen, bevor er sie in die rechte Musik kleiden kann.

Zitate

»Was brauch' ich mehr, als einen Blick in Eure schönen Augen, dazu die Laute, um von Eurer Lieblichkeit zu singen - das ist mir mehr Lohn als schnödes Gold, macht mich reicher als den Prinzen gar...«

»Je nun, gewiß, Eure Heldentat war beachtlich, doch glaubt mir, um so beachtlicher wird sie in meinen Liedern klingen.«

»Gewiß sind meine Worte wahr, so wahr wie der Vogelsang im taufunkelnden Hain...«

Kleidung und Waffen:

"Bunt, Barde, soll dein Wams wohl sein!" heißt es im Lied - eine Aufforderung, der die Sänger gerne folgen: Leuchtend blaue Gewänder, dazu ein gelber Mantel und federgeschmückter Hut, von Kopf bis Fuß in Rot gewandet, bis auf eine hohe, schwarze Kappe, alles reich verziert mit Bändern, Tressen und Stickereien.

Es ist sein Kapital, gleich allerorts als "bunter, fremdländischer Vogel" aufzufallen, um seine Zuhörer anzulocken. Auf der Fahrt bevorzugt der Barde robuste Kleidung, soll sie doch Märsche bei Wind und Wetter und das Nachtlager unter freiem Himmel überdauern. Leinen, Wolle und bunt gefärbtes Leder herrschen vor; manch reicherer Sänger leistet sich ein Gewand aus Bausch. Oft jedoch besitzt ein fahrender Barde zudem ein Prunkgewand für seine Darbietungen, vor allem, wenn es ihn an fremde Höfe zieht. Dies ist dann aus feiner Wolle, Seide oder Brokat, je nach dem Beutel des Spielmanns gefertigt. Von Rüstungen hält ein Sänger nicht viel, sie beengen den Brustkasten und nehmen einem die Luft, zum Atmen wie zum Singen. Ein wattiertes Wams aus Leinen oder Leder, zu viel mehr mag der Sänger sich selten bewegen lassen. Seine Zunge ist ihm Schild und Schwert zugleich: Zumeist verläßt sich der Barde auf seine Redekunst - wird der Disput handgreiflicher, so weiß der Sänger sich jedoch vortrefflich mit dem Wanderstab zur Wehr zu setzen, einer Waffe, die schon so manchem säbelbewehrten Gegner Anstand eingeprügelt hat. Doch auch Dolch, Rapier und schmales Schwert sind bei den Barden verbreitete Waffen.

Besonderheiten:

Kein Barde, der ohne ein persönliches Instrument denkbar wäre, sei es nun Laute, Flöte, Fiedel oder Sackpfeife. Oft besitzt der Spielmann dieses Instrument schon seit seiner Lehrzeit, und es wurde ihm als Geschenk von seinem Lehrmeister übergeben. Für dieses Instrument gilt, daß der Talentwert Musizieren von Anfang an mit 3W6 gesteigert werden darf.

Ausgestaltung der Talente:

Genaugenommen ist der Barde ein typischer Mittelreicher, doch gibt es auf ganz Dere wohl kein Menschenvolk, das keine Sänger kennt. So stehen Ihnen für Ihren Barden nicht nur das Mittelreich, das Bornland oder Thorwal (Skalde) zur Verfügung, auch tulamidische, novadische oder norbardische Sänger mag es in die Ferne treiben. In diesem Fall modifizieren Sie bitte die Talentwerte gemäß der Tabelle auf Seite 61. Auch die Herkunft Ihres Sängers, ob er seine bisherigen Tage als fahrender Straßensänger oder am Hofe eines Grafen zugebracht hat, sollte sich in den Talenten niederschlagen: Ein Hofsänger wird sich nur wenig in der Kunst des Überlebens in freier Natur auskennen, dafür steigt entsprechend sein Wert in Etikette.

Der Barde bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
Intuition: 12+
Charisma: 12+
Fingerfertigkeit: 11+
Neugier 6+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1,2	unfrei	Leibeigene
3 - 10	arm	Landarbeiter Bauern, Gaukler, Spielleute, Streuner
11 -16	mittelst	Händler, Handwerker, fahrende Sänger
17 - 19	reich	Hofsänger
20	adelig	Edle, Ritter

Haarfarbe (W20):

1-5	6-11	12-13	14-18	19-20
schwarz	braun	rot	blond	hellblond

Körpergröße: 1,60 + 5W6 (165-190 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Nachträge zu den Heldentypen

Talent-Modifikatoren nach Herkunft

Die Talentwerte für die von uns vorgestellten Heldentypen charakterisieren einen Helden, der aus dem Mittelreich stammt. Wenn Sie ein anderes Geburtsland für Ihren Helden wählen, können Sie die Talent-Startwerte um die im folgenden angegeben Abweichungen modifizieren. Die Modifikatoren gelten für die Heldentypen *Gaukler, Medicus, Krieger, Seefahrer, Söldner, Streuner und Magier*

Al' Anfa, südliche Stadtstaaten:
Hruruzat+4, Äxte-2, Dolche+1, Kettenwaffen-1, Speere-1, Stichwaffen+1, Zweihänder-2, Lanzenreiten-3, Gaukeleien+1, Körperbeherrschung+1, Schwimmen+1, Betören+1, Feilschen+1, Gassenwissen+1, Lügen+1, Schätzen+1, Fährtensuchen-1, Fallenstellen-1, Orientierung-1, Wettervorhersage-1, Alchimie+1, Götter und Kulte-1, Magiekunde+1, Abrichten-2, Fahrzeug Lenken-1, Heilkunde Gift+1

Bornland:
Hruruzat-2, Stichwaffen-1, Fliegen-1, Gaukeleien-1, Schleichen-1, Selbstbeherrschung+1, Zechen+1, Fährtensuchen+1, Fallenstellen+1, Wildnisleben+1, Alchimie-1, Magiekunde-1, Rechtskunde-1, Lederarbeiten+1,

Liebliches Feld:
Raufen-1, Ringen-1, Äxte-2, Dolche+1, Kettenwaffen-2, Stichwaffen+1, Lanzenreiten-1, Gaukeleien+1, Klettern-1, Selbstbeherrschung-1, Tanzen+1, Bekehren+1, Betören+1, Etikette+2, Gassenwissen+1, Sich Verkleiden+1, Fährtensuchen-3, Fallenstellen-2, Fischen/Angeln-1, Wettervorhersage-1, Wildnisleben-2, Alchimie+1, Alte Sprachen+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Rechnen+1, Rechtskunde+1, Staatskunst+1, Abrichten-1, Bogenbau-1, Holzbearbeitung-1, Kochen+1, Lederarbeiten-1, Musizieren+1, Schneidern-1, Töpfern-2, Prophezeien-1

Maraskan:
Boxen-1, Hruruzat+1, Äxte-1, Dolche+1, Zweihänder+1, Lanzenreiten-3, Schleuder-2, Klettern+1, Reiten-1, Zechen-1, Pflanzenkunde+1, Wildnisleben+1, Alte Sprachen-1, Götter und Kulte-1, Lesen/Schreiben-1, Fahrzeug Lenken-1, Heilkunde Gift+1, Sinnenschärfe+1

Moha:
Boxen-1, Hruruzat+7, Peitsche-1, Zweihänder-2, Lanzenreiten-4, Klettern+1, Reiten-1, Schleichen+1, Sich verstecken+1, Zechen-3, Etikette-3, Feilschen-1, Gassenwissen-3, Lügen-1, Fährtensuchen+2, Fallenstellen+1, Pflanzenkunde+1, Tierkunde+1, Wildnisleben+2, Alchimie-1, Alte Sprachen-3, Geographie-1, Geschichtswissen-2, Götter und Kulte-2, Kriegskunst-1, Lesen/Schreiben-2, Magiekunde-3, Mechanik-2, Rechtskunde-2, Staatskunst-2, Bergbau-1, Fahrzeug Lenken-2, Falschspiel-2, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Seele+2, Malen/Zeichnen-1, Schlösser Knacken-3, Töpfern+1, Gefahreninstinkt+2, Sinnenschärfe+1

Nivese:
Raufen+1, Schußwaffen+1, Bekehren/Überzeugen-1, Etikette-2, Gassenwissen-1, Fährtensuchen+1, Fallenstellen+1, Fischen/Angeln+1, Pflanzenkunde+1, Tierkunde+1, Wildnisleben+1„ Alchimie-1, Alte Sprachen-1, Geographie-1, Geschichtswissen-1, Götter und Kulte-2, Lesen/Schreiben-1, Magiekunde-1, Rechtskunde-1, Fahrzeug Lenken+1, Heilkunde Krankheiten+1, Lederarbeiten+1, Schneidern+1, Töpfern+1

Norbarde:
Hruruzat-1, Peitsche+1, Speere+1, Reiten+1, Etikette-1, Gassenwissen-1, Fährtensuchen+1, Orientierung+1, Alte Sprachen-1, Kriegskunst-1, Staatskunst-1, Bergbau-2, Fahrzeug Lenken+1, Lederarbeiten+1

Novadi:
Scharfe Hiebwaffen+1, Schwerter-1, Lanzenreiten+1, Reiten+2, Schwimmen-2, Selbstbeherrschung+1, Zechen-1, Bekehren/Überzeugen+1, Feilschen+1, Fischen/Angeln-2, Orientierung+1, Boote Fahren-2, Schneidern+1, Prophezeien+1

Thorwaler:
Raufen+1, Äxte+1, Stichwaffen-1, Schußwaffen-1, Schwimmen+1, Selbstbeherrschung+1, Zechen+2, Bekehren-1, Etikette-1, Fischen/Angeln+1, Magiekunde-1, Abrichten-1, Boote Fahren+2, Heilkunde Seele-1, Holzbearbeitung+1, Gefahreninstinkt-1

Tulamide:
Boxen-2, Hruruzat+1, Ringen+2, Äxte-2, Fliegen+2, Klettern-1, Reiten+1, Selbstbeherrschung-1, Schwimmen-1, Betören+1, Etikette+1, Fischen/Angeln-1, Tierkunde-1, Wettervorhersage-2, Alchimie+1, Alte Sprachen+1, Geschichte+1, Magiekunde+1, Staatskunst+1, Sternkunde+1, Abrichten+2, Bergbau-2, Fahrzeug Lenken-1, Holzbearbeitung-1, Lederarbeiten-1, Prophezeien+1,

Tabelle Startvermögen

Das Startvermögen Ihres neu erschaffenen Helden richtet sich nach seinem Stand. Zu Beginn des Spiels sollte sein Beutel den folgenden Betrag enthalten:

unfrei:	W6 Silbertaler
arm:	W6 Dukaten
mittelständisch:	3W6 Dukaten
reich:	2W20+20 Dukaten
adelig:	3W20 Dukaten

Tabelle Augenfarbe nach Haarfarbe

Natürlich können Sie die Augenfarbe Ihres Helden nach Belieben festlegen. Falls es Ihnen mehr Spaß macht, diesen Aspekt dem Zufall zu überlassen, bedienen Sie sich der folgenden Tabelle:

Haarfarbe	*W20 / Augenfarbe*				
blauschwarz, schwarz	1-16 schwarz	17-20 dunkelbraun			
dunkelbraun, mittelbraun	1-7 schwarz	8-13 dunkelbraun	14-17 braun	18-19 grün	20 blau
hellbraun, dunkelblond	1-4 braun	5-8 grün	9-12 graugrün	13-16 graublau	17-20 blau
blond, hellblond, rotblond	1-3 grün	4-7 braun	8--14 grau	15-18 graublau	19-20 blau
weißblond, weiß	1-10 blau	11-13 graublau	14-16 grau	17-19 graugrün	20 grün
alle Rottöne:	1-10 grün	11-14 graugrün	15-17 grau	18-19 graublau	20 blau
Albino:	1-18 rot	19 violett	20 weiß		

Der Waffengang

Vorbemerkung: Standard-Kampfsystem und Erweiterungsmöglichkeiten

Die neuen Kampfregeln sind modular, das heißt in einer Art "Baukastensystem" aufgebaut. Dies ermöglicht Ihnen, sich nach Belieben die Komponenten zusammenzustellen, die Sie für wichtig erachten. In Absprache mit Ihrer Spielrunde können Sie Teile der optionalen Regeln übernehmen oder weglassen, je nachdem, ob Sie mehr Wert auf "Realismus" oder auf schnelle Spielbarkeit legen (Kampfregeln sind schließlich nicht das Ein und Alles bei einem guten Rollenspiel). Grundsätzlich benötigen Sie nur die Kampftalente (wenn Sie mit dem Talentsystem spielen, was wir Ihnen dringend ans Herz legen wollen), die Bedeutung der Begriffe Attacke und Parade, Trefferpunkte, Rüstungsschutz und Schadenspunkte sowie einen kurzen Überblick über die Fernkampfregeln. Alles andere bleibt Ihrer Entscheidung überlassen.

Die Kampfregeln

Festlegung des Attacke- und Parade-Basiswertes

Berechnen Sie den **Attacke-Basiswert** Ihres Helden zunächst gemäß folgender Formel: (MU+GE+KK)/5, wobei echt gerundet wird, das heißt, ein Wert von 7,4 entspricht einem Basiswert von 7, eine 7,6 einem Attacke-Basiswert von 8.

Ein Held mit den Werten MU 13, GE 15 und KK 14 hätte also einen Attacke-Basiswert von 8 (13+14+15=42; 42/5=8,4; 8,4 wird abgerundet zu 8).

Der **Parade-Basiswert** errechnet sich mit (IN+GE+KK)/5, wobei ebenfalls echt gerundet wird.

Hat unser Held eine Intuition von 11, so beträgt sein Parade-Grundwert also 8 (11+15+14=40; 40/5=8).

Zu diesen Basiswerten addieren Sie die Talentpunkte in dem entsprechenden Kampftechnik-Talent, wobei Sie frei entscheiden können, ob Sie die Attacke oder die Parade bevorzugen wollen.

Ein Kämpfer mit einem Basiswert von jeweils 8 und einem Stichwaffen-Talent von 7 könnte also eine AT von 13 und eine PA von 10 haben oder eine AT von 12 und eine PA von 11.

Ein weiterer für den Kampf bedeutender Wert ist der **Ausweichwert,** der sich nach der Formel (MU+IN+GE)/4, berechnet, wobei immer abgerundet wird. Unser oben genannter Held hat also einen Ausweichwert von 9. (13+11+15=39; 39:4=9,75; abgerundet 9). Der Ausweichwert kann durch keine Talentpunkte verbessert werden. Näheres zum Thema Ausweichen finden Sie auf Seite 69.

Der endgültige Wert ermittelt sich schließlich noch durch die *Behinderung durch Rüstung* (siehe S. 66) und den Einsatz des *Waffenvergleichswertes, zu* dem Sie mehr Informationen im Abschnitt *Aventurische Waffen* finden.

Die Behinderung durch Rüstung fällt für die verschiedenen Kampftalente unterschiedlich stark aus. Kampftechniken, in denen es auf schnelle Manöver ankommt, sind natürlich stärker betroffen als solche, bei denen vor allem die Wucht des Schlages zählt. Den Wert für *die tatsächliche Behinderung* finden Sie jeweils bei den einzelnen Kampftechnik-Beschreibungen angegeben.

Steigerung von Attacke- und Paradewert

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 die Steigerung von Talent-Werten kann die Werte für Attacke und Parade nach oben bewegen.

In unserem oben genannten Beispiel hatte ein Held die Werte MU 13, GE 15 und KK 14 und das Talent Stichwaffen auf dem Wert 7, was in AT 12 und PA 11 resultierte. Wenn er nun die nächste Stufe erreicht und seine Gewandtheit um einen weiteren Punkt steigern kann, erhöht sich sein Attacke-Grundwert auf 9. (Erklärung: 13+16+14=43; 43/5=8,6; aufgerundet 9). Gelingt es ihm ebenfalls noch, seinen Talentwert in Stichwaffen von 7 auf 8 zu steigern, so besitzt er auf der neuen Stufe jetzt AT 14, PA 11 oder AT 13, PA 12, je nachdem, ob er seinen Angriffs- oder seinen Verteidigungsfähigkeiten den Vorzug gibt.

Die Kampftechnik-Talente

Wie Sie bereits gelesen haben, werden in diesen Talenten keine besonderen Talentproben gewürfelt. Statt dessen dienen die Grundeigenschaften zur Festlegung des Grundattacke/Grundparadewertes und der Grundfertigkeit im Umgang mit Schuß- und Wurfwaffen. Weitere Informationen zu den verschiedenen Kampftechniken, alle Regelungen über ihren Einsatz und Auswirkungen finden Sie auf den folgenden Seiten. Die Talente sind im einzelnen:

Waffenlose Kampftechniken

Raufen

In diesem Talent sind all jene Aktionen untergebracht, die ein aventurischer Held zum Bestehen einer zünftigen Kneipenschlägerei benötigt: Schlagen, Treten und die Abwehr

derartiger Angriffe. Schlagen bedeutet nichts anderes als das Anbringen von mehr oder weniger gezielten Hieben - seien sie nun mit der flachen Hand oder der geballten Faust geführt. Jedoch auch andere Angriffe mit der oberen Körper-Hälfte - insbesondere Kopfstöße - werden über dieses Talent geregelt. Treten erklärt sich von selbst. Tritte, Kniestöße und auch Fußangeln fallen unter diesen Angriffsstil. Die Abwehr (Parade) solcher rüpelhafter Attacken erfolgt durch Auspendeln und Blockieren. ***Tatsächliche Behinderung: BE***

Boxen
Boxen ist in Aventurien auch und vor allem als Sport beliebt. Es gibt kaum feste Regeln. Kämpfe werden entweder durch die völlige Erschöpfung des Gegners oder durch einen gezielten Schwinger gegen die Kinnspitze, einen Niederschlag, beendet. ***Tatsächliche Behinderung: BE***

Ringen
Auch das Ringen ist eher eine sportliche Angelegenheit. Jedoch kann eine Ringen-Parade auch dazu dienen, sich aus dem Würgegriff eines Monsters zu befreien. ***Tatsächliche Behinderung: BE***

Hruruzat
Diese waffenlose Kampftechnik ist vor allem bei den Mohas verbreitet. Gezielte Schläge und Tritte, Attacken aus dem Sprung heraus und ähnliche akrobatische Leistungen gehören zu dieser Art des Kampfes, dessen wortwörtliche Übersetzung `Nackter Tod' bedeutet. ***Tatsächliche Behinderung: BE***

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile
Genau wie bei den Scharfen Hiebwaffen entsteht der Schaden hier durch die Wucht der meist sehr schweren Waffen. Diese schlecht ausbalancierten, aber sehr gefährlichen Waffen werden mit Vorliebe vom Volk der Zwerge und von den Thorwalern benutzt. ***Tatsächliche Behinderung: BE-3***

Infanteriewaffen
Diese Waffen - man nennt sie auch Stangenwaffen - werden vor allem von bewaffneten Haufen getragen, seien es Verbände der Landwehr oder aufständische Bauernhaufen. Es sind vor allem Hieb- oder Stichwaffen an langen Stielen, wie Hellebarde, Partisane, Sense und etliche andere. ***Tatsächliche Behinderung: BE-3***

Kettenwaffen
Kettenwaffen erfordern besondere Übung. Bei ihnen ist ein schweres Gewicht mittels einer oder mehrerer Ketten an einem Stiel befestigt. Sie sind so gut wie gar nicht ausgewuchtet. Typische Kettenwaffen sind Morgenstern und Ochsenherde. ***Tatsächliche Behinderung: BE-2***

Messer und Dolche
Messer und Dolche sind die verbreitetsten aventurischen Waffen, die von fast jedermann geführt werden können. Beim Umgang mit Dolchen kommt es allein auf gezielte Stiche an, große Körperkraft ist zu ihrer Führung nicht vonnöten. In diese Kategorie fallen alle Stichwaffen, die nicht mehr als einen halben Schritt lang sind. ***Tatsächliche Behinderung: BE-I***

Peitschen
Eine Peitsche im Kampf einzusetzen, erfordert schon ein besonderes Maß an Ausbildung. In der Hand eines erfahrenen Kämpfers stellt sie allerdings eine gefährliche Waffe dar, da mit ihr Entwaffnungsschläge möglich sind, und man mit einer geschickt angesetzten Umschlingung den Gegner von den Beinen holen kann. ***Tatsächliche Behinderung: BE***

Scharfe Hiebwaffen
Diese Waffen besitzen an einer Seite der Klinge eine scharfe Schneide. Diese Schneide ist meist noch gebogen, um den Schaden zu vergrößern, der aus dem Zusammenwirken von wuchtiger Hieb- und Schneidwirkung entsteht. Typische Scharfe Hiebwaffen sind Säbel, Khunchomer und Krummschwerter. ***Tatsächliche Behinderung: BE-2***

Schwerter
Einhandschwerter sind die klassischen aventurischen Fechtwaffen. Mit ihnen ist im Kampf "Hauen und Stechen" möglich, wenn sie auch schwerer sind als die eleganten Degen. Einige Säbel können wie Schwerter geführt werden, viele Zweihandschwerter fallen dagegen schon fast in die Kategorie "Hiebwaffen". ***Tatsächliche Behinderung: BE-2***

Speere und Stäbe
Unter Speeren verstehen wir in erster Linie solche Waffen, die an einem langen Holzstiel eine Spitze tragen. Mit ihnen kann recht gut - vor allem auch gegen Tiere - pariert werden. Der Einsatz des Stiels als Paradewaffe bringt diesen Waffen oft einen nicht zu unterschätzenden Vorteil. In diese Gruppe gehören neben den klassischen Speeren auch Kampfstäbe und die gefährliche Zweililien. ***Tatsächliche Behinderung: BE-2***

Stichwaffen
In diese Kategorie fallen Waffen mit besonders dünner Klinge und schlank ausgeführter Spitze. Der Schaden, den diese Waffen erzeugen, entsteht teilweise durch gezielte peitschenscharfe Hiebe, in erster Linie jedoch durch zielgenaue Stöße. Als Stichwaffen gelten alle Degen, Rapiere und Floretts. ***Tatsächliche Behinderung: BE-I***

Stumpfe Hiebwaffen
Stumpfe Hiebwaffen besitzen keine Schneidklinge. Sie erzeugen Schaden allein durch ihre Auftreffwucht. Sie sind häufig recht schwer, gelegentlich auch mit Dornen versehen,

um Rüstungen zu beschädigen. In diese Gruppe fallen alle Keulen, Hämmer (auch Kriegshämmer wie der 'Rabenschnabel') und Streitkolben, aber auch Stuhlbeine und improvisierte Knüppel. ***Tatsächliche Behinderung: BE-3***

Zweihänder
Hierunter verstehen wir eine besondere Kategorie von Waffen, in die in erster Linie verschiedene Zweihandschwerter fallen. Die Kampftechnik ist stark von der Handhabung der Einhandwaffen unterschieden. So müssen zum Beispiel das Umgreifen, das Parieren mit dem Knauf oder der schnelle Handwechsel lange geübt werden, bis man die Waffe beherrscht. ***Tatsächliche Behinderung:***

Besondere Kampftalente

Lanzenreiten
Dieses Talent stellt insofern eine Besonderheit dar, als daß ein Lanzenangriff ähnlich gehandhabt wird wie ein Angriff mit einer Schuß- oder Wurfwaffe. Auf den mit (MU+GE+KK)/ 5 berechneten Grundwert wird der volle Talentwert addiert. Auf diesen so errechneten Endwert in Lanzenreiten wird dann eine Probe abgelegt.

Linkshändig
Normalerweise gilt für eine Waffe, die in der linken Hand geführt wird, ein Malus von je 7 Punkten auf AT und PA. (Ein Rechtshänder, der im rechten Arm verwundet wird und mit der Linken weiterkämpfen muß, verrechnet diesen Malus mit seinen AT- und PA-Werten.) Durch längeres Training kann der Malus abgebaut, jedoch kein Bonus aufgebaut werden. Jeder Talentpunkt in *Linkshändig* bedeutet einen Punkt Verbesserung in dieser Kampftechnik (mit TaW 8 hat man also nur noch Abzüge von jeweils -3). Ab einem TaW von 16 kann man sich der Perfektionierung dieses Talents widmen: dem beidhändigen Kampf. Ein Wert von 16-18 in diesem Talent ermöglicht eine zusätzliche AT oder PA pro KR.

Fernkampftechniken

Zur Ermittlung des Fernkampf-Grundwertes gibt es eine Regel, die derjenigen für Ausweichen ähnelt: Addieren Sie die Werte für IN, FF und KK und teilen Sie die entstehende Summe durch 4. Stellen hinter dem Komma werden stets abgerundet. Zu diesem Grundwert addieren Sie Ihren jeweiligen Talentwert in Schuß- oder Wurfwaffen und erhalten so Ihren Wert in der entsprechenden Kampftechnik, der dann beim Schießen und Werfen "auf die Probe gestellt" wird.

Schußwaffen
Schußwaffen erfordern eine ruhige Hand. Ihre Reichweite erlangen sie aus der Spannung eines Bogens oder einer Armbrust aus verschiedenen Materialien.
Auch Schleuder und Blasrohr gehören (spieltechnisch) zu den Schußwaffen.

Bogen, Armbrust
In Aventurien gibt es eine Vielzahl von Bogen- und Armbrusttypen, die Spanne erstreckt sich von den Kurzbögen der Amazonen bis zu den fest montierten Armbrüsten auf Schiffen oder Wehrtürmen, wobei mit dem Bogen zielgenauere Schüsse möglich sind, die Armbrust sich dagegen auch von ungeübteren Schützen wirkungsvoll einsetzen läßt.

Schleuder
Schleudern gehören zu den schlichtesten und doch wirkungsvollen Fernkampfwaffen. Mit ihnen können sowohl simple Steine als auch spezielle Bleistücke geschleudert werden.

Blasrohr
Das Blasrohr, mit dem kleine, meist vergiftete Pfeile verschossen werden, ist eine nur in den südlichen Regenwäldern verbreitete Waffe.

Zur Beachtung:
Der TaW im Talent Schußwaffen gilt jeweils nur für einen der drei Grundtypen, also Bogen/Armbrust *oder* Blasrohr *oder* Schleuder. Der Spieler muß sich also entscheiden, welche Kategorie von Schußwaffen er steigern will - so mag z.B. ein Streuner von Kindesbeinen an die Handhabung der Schleuder geübt haben, falls er auch den Bogen beherrschen will, muß er das Schußwaffentalent für diesen Waffentypus von neuem steigern.

Wurfwaffen
Alle Wurfwaffen erfordern nur eine Hand zur Bedienung. Ihre Reichweite ist meist geringer als die der Schußwaffen. Dafür lassen sich viele Wurfwaffen auch im Nahkampf verwenden. ***Tatsächliche Behinderung: BE-3***

Wurfaxt, -beil
Diese bei Zwergen und Thorwalern gebräuchliche Fernkampfwaffe ist sehr schwierig zu handhaben, da sie während des Fluges um die Querachse rotiert.

Wurfdolch, -messer
Messer und Dolche sind die in Aventurien am weitesten verbreiteten Wurfwaffen, aber nicht jedes Messer, jeder Dolch ist zum Werfen geeignet. Wurftauglich sind nur speziell ausgewogene Waffen, die meistens über einen besonders leichten Griff verfügen. Auch Wurfscheiben fallen in diese Kategorie.

Wurfspeer
Der Wurfspeer ist eine bei allen Völkern gebräuchliche Jagdwaffe.

Zur Beachtung:
Der TaW im Talent Wurfwaffen gilt jeweils nur für einen der drei Grundtypen, also Axt *oder* Dolch *oder* Speer. Der Spieler muß sich also entscheiden, welche Kategorie von Wurfwaffen er steigern will.

Die Initiative

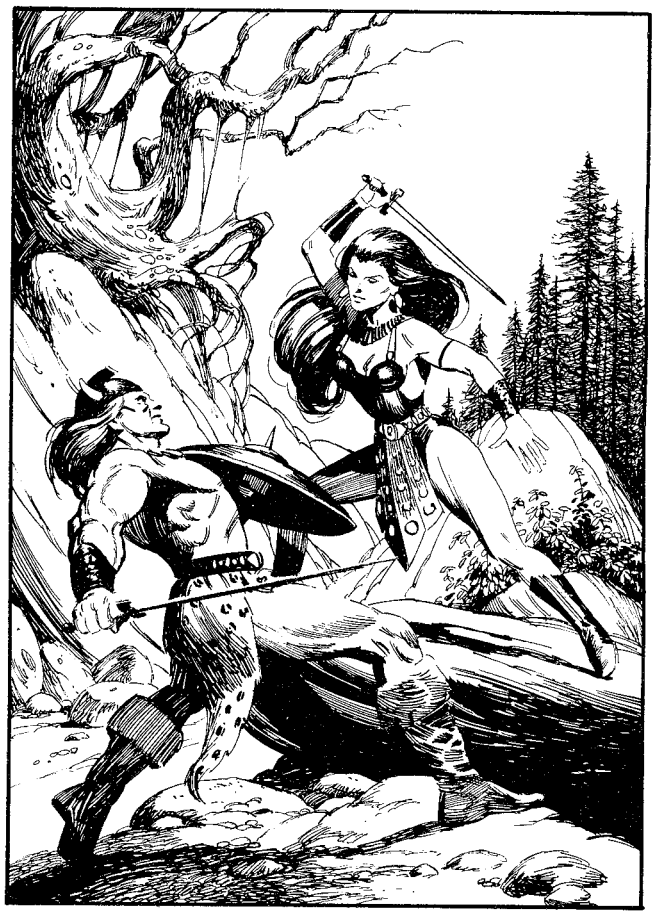
Der Kämpfer mit dem höheren Mut-Wert hat das Recht, den Kampf zu eröffnen, er kann aber auch seinem Gegner den Vortritt lassen. Verzichten beide auf die Kampferöffnung, so streben sie offenbar eine friedliche Lösung an: Es kommt zu keinem Gefecht. Im Spiel wird die Initiative-Regel nur selten benötigt, da zumeist aus der allgemeinen Situation ersichtlich ist, wer zuerst zum Angriff ansetzt. Bei Kämpfen mit mehreren Beteiligten wird gewöhnlich die Seite den Kampf eröffnen, die in der Überzahl ist. Bei einem Überfall oder einer ähnlichen Aktion entscheidet eine Probe auf Intuition oder Gewandtheit, ob der Überfallene in der Lage ist, sofort zu parieren oder ob der Angreifer einen oder gar mehrere unparierte Attacken landen kann.

Ermittlung der tatsächlichen Kampfwerte - Der Waffenvergleich

Bevor es jetzt zum eigentlichen Kampf kommt, müssen Sie noch einmal kurz rechnen, um die endgültigen Kampfwerte zu bestimmen. Zu diesem Zweck finden Sie bei jeder Waffe einen **Waffenvergleichswert (WV),** der angibt, wie gut man mit dieser Waffe angreifen und parieren kann. Der Wert vor dem Schrägstrich (die Attacke-Fähigkeit, AF) gibt an, wie wirkungsvoll man mit dieser Waffe attackieren kann, der Wert hinter dem Schrägstrich (die Parade-Fähigkeit, PF) zeigt, wie gut man mit dieser Waffe gegnerische Schläge abwehren kann. Für beide Werte gilt: je höher, desto besser!
Wenn sich nun zwei Kämpfer gegenüberstehen, dann rechnen Sie die. tatsächlichen AT- und PA-Werte beider Kontrahenten aus, indem Sie die beiden WV-Werte (AF und PF) über Kreuz miteinander vergleichen (also jeweils die AT-Fähigkeit der einen Waffe mit der PA-Fähigkeit der anderen Waffe). Sie erhalten dann zwei Differenzen, die Sie jeweils dem Kämpfer mit der schlechteren AF oder PF der Waffe vom AT- oder PA-Wert abziehen. Klingt kompliziert, ist es aber nicht, wie die folgenden Beispiele zeigen sollen:
Beispiel 1: Alrik führt ein Schwert (WV: 7/7), Mara ist nur mit einem Dolch (WV: 2/1) bewaffnet. Wenn Sie jetzt kreuzweise die AT-Fähigkeit (AF) des Schwerts (7) mit der PA-Fähigkeit (PF) des Dolches (1) vergleichen, erhalten Sie die Differenz 6. Diese Zahl ziehen Sie vom PA-Wert Maras ab, da ihr Dolch eine niedrigere PF hat als die AF von Alriks Schwert beträgt. Vergleichen Sie jetzt die AF des Dolches (2) mit der PF des Schwertes (7). Sie erhalten die Differenz 5, die sie nun von Maras AT-Wert abziehen, da auch die AF ihres Dolches schlechter ist als die PF von Alriks Schwert. Während Alrik also ohne Einbußen kämpft, muß Mara 5 Punkte von ihrem Attackewert und 6 Punkte von ihrem Paradewert abziehen.
Beispiel 2: Swanja führt eine Orknase (WV: 9/4) und Tiro ein Rapier (WV: 7/6). Der kreuzweise Vergleich der Werte ergibt die Differenzen 3 (AF 9 der Orknase minus PF6 des Rapiers) und 3 (AF 7 des Rapiers minus PF 4 der Orknase). Diese Differenzen werden nun sowohl Swanja als auch Tiro von ihren PA-Werten abgezogen, da beide Male die PF niedriger ist als die AF.

Attacke und Parade (Der Kampf)

Der Angreifer beginnt den Kampf mit einer Attacke. Das heißt, er führt einen Hieb oder Stich gegen den Verteidiger und versucht, ihn zu treffen. Ob dies gelingt, entscheidet ein Wurf auf den Attacke-Wert des Angreifers (kurz Attacke-Wurf oder Attacke). Ein Kämpfer mit einem AT-Wert von 14 darf also mit dem W20 kein höheres Ergebnis erzielen als 14. Gelingt dies, so würde der Hieb treffen, wenn der Verteidiger nicht die Möglichkeit hätte, den Hieb mit seiner eigenen Waffe, mit einem Schild oder durch Auspendeln abzuwehren. Dieses Manöver heißt Parade.



Über den Erfolg dieser Aktion wird ebenfalls mit dem W20 entschieden. Der Verteidiger muß eine Zahl kleiner oder gleich seinem Parade-Wert würfeln, um erfolgreich zu parieren.
Gelingt die Attacke des Angreifers und mißlingt die Parade des Verteidigers, so hat letzterer einen Treffer hinnehmen müssen. Gelingen Attacke und Parade, so konnte der Verteidiger den Hieb abwehren. Normalerweise wechselt jetzt das Recht, den Angriff auszuführen. Mißlingt die Attacke, so

wechselt das Reiht, zuschlagen zu dürfen, auf jeden Fall: Der Verteidiger wird zum Angreifer...

Treffer und Schaden

Immer wenn der Verteidiger getroffen wird, weil seine Parade mißlungen ist, ist dies für ihn eine schmerzhafte Angelegenheit: Er erleidet mehr oder weniger schwere Wunden und muß eventuell Einbußen auf seine Kampffertigkeiten hinnehmen.
Wann immer der Angreifer einen Treffer landet, ermittelt er, wie viele Trefferpunkte seine Waffe anrichtet. Dies ist meist ein Würfelwurf mit einem oder mehreren W6, zu dem eine feste, vom verwendeten Waffentyp abhängige Zahl addiert wird. So bewirkt ein Schwert (TP: 1W+4) 5-10 Trefferpunkte. Von den erzielten Trefferpunkten wird noch der Rüstungsschutz des Verteidigers abgezogen, um die endgültige Zahl von Schadenspunkten zu ermitteln, die dann von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen werden.

Rüstung und Behinderung

Rüstungen dienen dem Zweck, den vom Gegner verursachten Waffenschaden zu vermindern. Wenn die Attacke des Gegners gelungen und die eigene Parade mißlungen ist, stellt der Angreifer fest, wie viele Trefferpunkte er mit seiner Waffe erzielt hat (s.o.). Von diesen Trefferpunkten wird nun der Wert des Rüstungsschutzes (RS) des Verteidigers abgezogen. Die verbleibenden Punkte werden als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen.
Rüstungen schränken allerdings auch die Bewegungsfähigkeit ihres Trägers ein. Eine Rüstung besitzt also neben ihrem Rüstungsschutz auch einen Behinderungswert (BE). Dieser Wert muß bei einigen Talentproben als Malus eingerechnet werden, aber auch im Kampf ergeben sich daraus Einschränkungen: Der BE wird zu gleichen Teilen vom AT- und PA-

Aventurische Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Gewicht (Unzen)	Preis (D.)
Straßenkleidung'	1	1	ca.120	ca. 2
Wattierte Unterkleidung'	1	1	100	2,5
Winterkleidung, Anorak	2	2	200	ca. 3
Wattierter Waffenrock	2	2	120	4
i Tuchrüstung	2	2	100	3,5
Fellumhang	1	0	120	ca. 1
Dicke Fellkleidung	2	2	220	ca. 1
Einfache Lederkleidung	1	1	150	ca. 4
Schwere Lederjacke/ -hose[3]	2	2	200	ca. 5
Lederharnisch'	3	3	180	8
Kurzes Kettenhemd o. Arm	2	2	200	I2
Langes Kettenhemd, 1 /2 Arm	3	3	250	18
Knielg. Kettenhemd, 1/I Arm	4	4	320	20
Kettenmantel[5)]	5	5	450	85
Plattenharnisch mit Schurz	4	3	320	28
Ringelpanzer'	4	3	280	30
Schuppenpanzer'	5	5	480	90
Krötenhaut'	3	2	150	6
Kusliker Lamellar[9)]	4	3	300	30
Streifenschurz[10)]	1	0	120	4
Fünflagenharnisch 11)	4	4	300	22
Eisencape 12)	3	2	250	25
Maraskan. Hartholzharnisch[13)]	4	2	280	80
Komplette Gestechrüstung	11	10	ca. 1200	ca. 400
Lederzeug[16)]	+1	+1	80	4
Kettenzeug[16)]	+1	+1	150	12
Plattenzeug[16)]	+2	+2	150	15
Lederhelm[6]	+1	+1	60	2
Tellerhelm[16)]	+1	+1	60	3
Kettenhaube[16)]	+1	+1	150	8
Baburiner Hut 1[6, 15)]	+2	+2	120	6
Sturmhaube[16)]	+2	+1	150	7
Topfhelm[16)]	+3	+3	180	8

Anmerkungen zur Rüstungstabelle:
1) Als kompletter Satz (Hemd, Hose, Jacke, Schuhe); Lendenschurze, dünne Seidenkleidung oder Rahjagewänder zählen als RS 0 und bringen auch keine Behinderung mit sich.
2) Wird unter allen Metallrüstungen (Kette, Platte) benötigt, um Abschürfungen und Druckstellen zu vermeiden; besteht aus Strumpfhose, Tunika, Handschuhen und Haube.
3) z.B. eine schwere Fuhrmannsjacke
4) Harter Lederpanzer, der durch Kochen mehrlagigen Leders in heißem Wachs hergestellt wird (Cuirboulli); auch als Armschiene, Beinschiene und Helm
5) Knöchellang, hinten geschlitzt; mit verstärkten Schulterpartien
6) Auf weichem Leder aufgenähte Metallringe, mit langem Arm
7) Auf Cuirboulli genietete, kleine Metallschuppen, innen mit Filz und weichem Futter
8) Dickes Leder mit schweren Nieten, beliebt bei Thorwalern
9) Auf Lederstreifen befestigte, überlappende Metallstücke
10) Mit Nieten oder Plattenstücken verstärkter Schurz
11) Zwischen Lagen aus weichem Leder befinden sich überlappende, dünne Metallplatten. Ähnelt äußerlich einer schweren Lederjacke, beliebt bei Händlern
13) Knielanger Mantel in Dreilagenmachart (s.o); wegen seines harmlosen Erscheinungsbildes bei Händlern und zwielichtigen Elementen beliebt
14) Besteht aus überlappenden Schichten eines sehr leichten Hartholzes, feuchtigkeitsempfindlich, deswegen oft bunt lackiert
15) Mit Metallstücken verstärkter Lederhelm, langer Nackenschutz aus Kettenstreifen
16) Diese Rüstungsstücke werden nur zum RS addiert, wenn der Kämpfer seinen Rumpf ebenfalls mit einer Rüstung von mindestens gleicher Machart (also mindestens Lederharnisch zu Lederzeug, Kettenhemd zu Kettenzeug und Schuppenpanzer oder Plattenharnisch zu Plattenzeug) geschützt hat, ansonsten wird sein Gegner einfach versuchen, andere Körperzonen zu treffen; Zeug besteht aus Armstücken und Beinschienen.

Rüstungen für Zwerge wiegen etwa 3/4 des hier angegebenen Gewichtes, kosten jedoch genauso viele Dukaten wie aufgelistet.

Wert des Kämpfers subtrahiert. Ist der Behinderungswert eine ungerade Zahl, so wird der größere Anteil von der Parade des Kämpfers abgezogen, der kleinere von der Attacke.
Es kommt also darauf an, ein vernünftiges Gleichgewicht zwischen Rüstungsschutz und Beweglichkeit zu finden. Jedoch nicht nur solche Eigenschaften finden beim Rüstungskauf Erwägung, auch Preis und Gewicht sowie der persönliche Geschmack des Rüstungsträgers wollen beachtet werden. Die auf der gegenüberliegenden Seite aufgelisteten Rüstungsteile bieten eine große Auswahl, aus der die Helden sich bedienen können. Einige Rüstungsteile können übereinander getragen werden (etwa ein Kettenhemd und ein Plattenharnisch), bei anderen verbietet sich dies von selbst (zwei Helme übereinander).
Wenn Sie sich Ihre Rüstung ausgesucht haben, addieren Sie alle RS-Punkte, um den Gesamt-RS zu ermitteln. Genauso verfahren Sie mit dem Wert für die Behinderung.

Optional: Kampfunfähigkeit

Neben dem Verlust an Lebensenergie kann ein Treffer auch Einbußen in der Kampffähigkeit zur Folge haben:

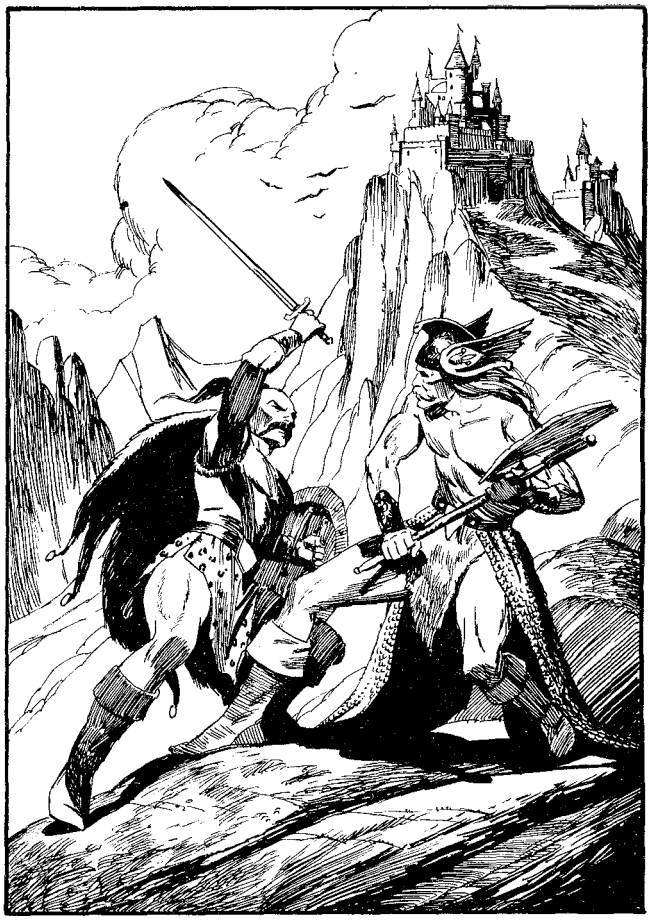
- Jeder Hieb, der 10 oder mehr Trefferpunkte verursacht, bringt gleichzeitig noch einen Verlust von einem Punkt auf die Attacke- *oder* Paradefertigkeit mit sich, das heißt, der Getroffene muß für den Rest des Kampfes einen Punkt von seinem Attacke- oder Paradewert abziehen.
- Ein Schlag von 15 oder mehr Trefferpunkten bedeutet einen Verlust- von je einem Attacke- und einem Paradepunkt
- und ein Hieb, der 20 oder mehr TP anrichtet, verursacht sogar den Verlust von je 2 Attacke- und Paradepunkten.. In den meisten Fällen führt solch ein wuchtiger Hieb aber zur sofortigen Kampfunfähigkeit (s.u.).

Auf diese Art ist es möglich, einen schwer gerüsteten Kontrahenten kampfunfähig zu schlagen, ohne ihn gleich umzubringen. Diese Attacke-/Parademinderung repräsentiert sowohl kleine und mittlere Wunden, die an der Kampfkraft zehren (bei Leichtgerüsteten), als auch Deformierungen an schweren Rüstungen, durch die ein solcherart gerüsteter Kämpfer immer unbeweglicher wird.

- Wenn ein Kämpfer durch einen einzigen Schlag (oder durch einen FULMINICTUS oder IGNIFAXIUS o.ä.) mehr als 15 Schadenspunkte erleidet, muß er eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen, die um die soeben erlittenen SP erschwert ist, um auf den Beinen zu bleiben. Mißlingt diese, so geht er für W6+3 Kampfrunden zu Boden.
- Der Kämpfer wird ebenfalls kampfunfähig, wenn seine Lebensenergie auf 5 oder weniger Punkte sinkt.
- Erreicht die LE 0 Punkte, so befindet er sich in einem lebensbedrohenden Koma und stirbt binnen W20 Spielrunden, wenn ihm nicht sofort Hilfe zuteil wird. Sinkt die LE gar unter 0, so stirbt der Kämpfer binnen W20 *Kampfrunden*, das heißt: auf der Stelle, wenn er nicht durch einen Heiltrank oder Zauberei aus dem Koma geholt werden kann.

Optional: 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 u 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 $A_n$greifer 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 kein höheres Ergebnis als seinen AT-Wert erzielen. (Ein Kämpfer mit AT-Wert 15. der eine AT+4 ansagt, darf also nicht höher würfeln als 11.) Wenn eine AT+ gelingt und die PA scheitert. wird der Zuschlag auf die AT zu den Trefferpunkten des Angreifers addiert. Die Regeln für Kampfunfähigkeit durch AT/PA-Minderung und besonders heftige Schläge (siehe dort) gelten in vollem Umfang auch für die Attacke mit Ansage. Eine Attacke mit Ansage ermöglicht es also, dem Gegner einen größeren Schaden zuzufügen und ihn schneller kampfunfähig zu machen, sei es durch besonders wuchtige Hiebe

oder gezielte Treffer auf die Schwachstellen der Rüstung. *Zur Beachtung:* Wenn eine AT+ mißlingt, so muß der Angreifer (der ja jetzt zum Verteidiger geworden ist), einen Zuschlag auf seine Parade hinnehmen, der genauso hoch ist wie der Zuschlag, mit dem er seine Attacke versehen hatte. Wenn also eine AT+4 mißlingt, so ist die folgende Parade des Kämpfers um 4 Punkte erschwert.

Optional: Der Ausfall (Die Attacke-Serie)

Bei einem echten Fechtkampf wechselt die Attacke normalerweise nicht nach jedem Schlag. Es teilt vielmehr ein Kämpfer eine Serie von Attacken aus, die sein Gegner zu-nächst nur pariert - so lange, bis der Angreifer einen schwachen Hieb setzt und der Verteidiger die Chance erhält, nun seinerseits eine Reihe von AT vorzutragen.
Im Spiel bedeutet das: Der Kämpfer, der das Gefecht eröffnet, würfelt eine AT nach der anderen; der Verteidiger darf seinerseits einstweilen nur parieren oder ausweichen, nicht jedoch attackieren. Wenn der Angreifer einen Treffer landet, wird das Ergebnis ermittelt (die Schadenspunkte des Verteidigers werden festgelegt) und die AT-Serie fortgesetzt. In einer Attackeserie darf ein Kämpfer höchstens so viele Attacken schlagen, wie sein KK-Wert beträgt, danach "geht ihm die Puste aus", und der Gegner ist am Zug.
Wir empfehlen, die Attacke-Serie nur im Kampf Mann gegen Mann zu spielen - im Kampf mit mehr als zwei Beteiligten fehlt meist der nötige Raum für solche Manöver. Außerdem kann ein Ausfall nur mit folgenden Waffenarten durchgeführt werden: Dolche, Stichwaffen, einhändig geführte scharfe Hiebwaffen und Einhandschwerter. Die Behinderung durch Rüstung darf nicht größer sein als BE 4.

Die Attacke-Serie endet:
1. Wenn der Angreifer seinen AT-Wurf verpfuscht (über seinem AT-Wert würfelt). Die AT-Serie ist sofort beendet. Der vormalige Verteidiger kann anschließend mit einer eigenen AT-Serie beginnen.
2. Wenn dem Verteidiger ein erschwertes Ausweich-Manöver gelingt. Hierzu sagt er vor dem PA-Wurf an, daß er ausweichen will. Anschließend muß er versuchen, weniger oder gleich seinem Ausweichwert zu würfeln, wobei 4 Punkte zum Wurf addiert werden. Der vormalige Verteidiger erhält hierdurch die Möglichkeit, einen Schlag "außer der Reihe" anzubringen, der jedoch keine AT+ sein darf. Außerdem kann er nun mit einem eigenen Ausfall beginnen.
3. Wenn der Angreifer den Ausfall freiwillig abbricht.
4. Wenn der Angreifer die Höchstzahl möglicher Attacken (Anzahl = KK-Wert) aufgebraucht hat.

In einer Attacke-Serie sind grundsätzlich auch Finten und angesagte Attacken (Attacke+) möglich - sie treten einfach an die Stelle der gewöhnlichen Attacken.

Die Finte und die Finte mit Ansage (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 hat sich der Angreifer jedoch einen "Bonus-Punkt" verdient, von dem er bei einer folgenden Attacke (also in der nächsten Kampf-runde oder im nächsten Schlag bei einem Ausfall) Gebrauch machen kann. Ebenso ist es möglich, eine Finte mit Ansage (Finte+) durchzuführen. Hierbei sagt der Angreifer an, um wie viele Punkte er seine Finte erschweren will. Gelingt diese Finte+, so hat sich der Angreifer die entsprechende Anzahl Bonuspunkte erarbeitet.
Wenn ein Angreifer eine Finte schlägt, hat der Verteidiger keine Möglichkeit zum PA-Wurf - er kann also nicht die Finte durch eine gute Parade oder Ausweichen wirkungslos machen.
Aus oben Gesagtem ist leicht zur erkennen, daß es mit Finten ohne Ansage nur dann möglich ist, sich mehrere Bonuspunkte zu verdienen, wenn man auch mehrere Finten hintereinander schlägt. Die angesammelten Bonuspunkte kann der Angreifer in der Attacke, die seiner Finte (oder Finte+) folgt, auf zwei verschiedene Arten verwenden, die er jedoch vorher ansagen muß:
1. "AT-Vorteil": Er zieht die Zahl Bonuspunkte von seinem nächsten AT-Wurf ab. Diese Bonuspunkte lassen sich natürlich mit einer angesagten AT+ verrechnen. Wenn man sich z.B. 5 Bonuspunkte erarbeitet hat, kann man eine AT+5 ansagen und muß trotzdem nur einen normalen Attacke-Wurf ablegen.
2. "PA-Nachteil": Er zwingt den Verteidiger zu einem gewagten Abwehrmanöver: Der Verteidiger muß die Zahl der Bonuspunkte zu seinem PA-Wurf addieren und trotzdem unter seiner PA bleiben.
Eine mißlungene Finte wird genauso bewertet wie eine gescheiterte Attacke, selbiges gilt für die Finte mit Ansage. Eine Finte kann nur mit folgenden Waffenarten durchgeführt werden: Dolche, Stichwaffen, einhändig geführte scharfe Hiebwaffen und Einhandschwerter. Außerdem darf die Behinderung durch Rüstung nicht größer sein als BE 4.

Die Parade

Um einen Angriff abzuwehren, hat der Verteidiger drei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:
a) Er kann versuchen, mit seiner Waffe zu parieren. Dieser Wert wird durch den Parade-Wert in der entsprechenden Waffengattung (modifiziert durch den WV der Waffe) festgelegt.
b) Er kann versuchen, dem Hieb auszuweichen. Hierzu muß ihm eine Probe auf seinen Ausweichwert gelingen.
c) Er kann den Angriff mit einem Schild abblocken. Der

hierzu erforderliche Wert ergibt sich aus dem Paradewert der Waffengattung, die er führt, modifiziert durch den WV der Waffe und den WV des Schildes.
Der Verteidiger muß vor seiner Parade festlegen, welche Art der Verteidigung er wählt. Würfelt er hierbei weniger oder gleich seinem halben Paradewert (abgerundet, das heißt, er verdoppelt seinen Wurf und muß trotzdem unter dem PA- oder Ausweichwert bleiben), so ist ihm eine *Gute Parade* gelungen, was eventuell besondere Folgen nach sich zieht.

Der Schild

Schilde werden prinzipiell dazu verwendet, einen gegnerischen Schlag zu blockieren oder abgleiten zu lassen, sie zählen nicht zum Rüstungsschutz. Ein Kämpfer, der einen Schild benutzt, kann nicht gleichzeitig eine Zweihandwaffe verwenden.

Parade mit dem Schild
Der Held führt seine Attacken mit der Fechtwaffe aus, verwendet zum Parieren jedoch seinen Schild. Schilde besitzen wie Rüstungen einen Behinderungswert und wie Waffen einen Waffenvergleichswert. Der BE wird (siehe Rüstungsregeln) von AT- und PA-Wert abgezogen. Der Waffenvergleichswert wird zum WV der Waffe addiert, bevor der eigentliche Waffenvergleich durchgeführt wird. Wenn Ihr Held also mit Schwert (WV: 7/7) und einfachem Schild (WV: -1/+1) kämpft, hat er im Kampf einen Waffenvergleichswert von 6/8. Das heißt im allgemeinen, daß sich der PA-Wert des Helden verbessert, während der AT-Wert sinkt. Wenn man einen Schild benutzt, ist es wegen der eingeschränkten Bewegungsfreiheit, die dieser Kampfstil mit sich bringt, nicht möglich, Attackeserien oder Finten zu schlagen.

Waffentyp	*WV*	*BF*	*BE*	*Gewicht*	*Preis*
Einfacher Holzschild	-1/+1	3	1	140	25
Verstärkter Holzschild	-1/+l	0	1	160	35
Vollmetall-Buckler	-11+1	-2	2	160	60
Lederschild	-1/+2	5	2	80	20
Thorwalerschild	-2/+2	3	2	160	30
Großer Lederschild	-2/+3	6	3	120	40
Großschild	-3/+3	2	3	200	45

Optional: Ausweichen
Anstatt einen Schlag mit der Waffe oder dem Schild zu parieren oder leicht auszupendeln, kann der Kämpfer auch versuchen, dem Schlag vollständig auszuweichen, d.h sich außer Reichweite des Angreifers zu bringen.
Diese Aktion wird über den eingangs erwähnten Ausweichwert abgewickelt (Nochmals zur Erinnerung: Der Aus-weichwert berechnet sich zu (MU+IN+GE):4, wobei immer abgerundet wird.) Der Behinderungswert der Rüstung wird in vollem Umfang von diesem Wert abgezogen - in schwerer Rüstung kann man nun einmal nicht plötzlich zur Seite springen.
Vor allem beim Kampf gegen Tiere, oder wenn man keine geeignete Verteidigungswaffe zur Hand hat, ist Ausweichen oft die einzige Möglichkeit, sich vor Schaden zu bewahren.
Es gibt zwei verschiedene Arten des Ausweichens: mit und ohne selbst auferlegte Zuschläge:
Ein Ausweichen ohne selbst auferlegte Zuschläge führt zwar dazu, daß der Held elegant vor dem gegnerischen Hieb zur Seite springen kann und sich nun außerhalb der Reichweite der gegnerischen Waffe befindet, gleichzeitig bedeutet dies aber auch, daß er in der nächsten Runde selbst nicht zuschlagen kann.
Sagt er dagegen einen Aufschlag von mindestens +2 auf die Ausweich-Probe an, so bleibt er nicht nur in der nächsten Runde am Kampfgeschehen beteiligt (er kann sowohl zuschlagen als auch getroffen werden), sondern hat sich auch einen Vorteil durch eine günstige Stellung zum Gegner verschafft: Seine nächste Attacke ist automatisch eine AT+ in Höhe des angesagten Zuschlags, ohne daß er diesen Zuschlag zu seinem AT-Wurf addieren muß.
Mit einem angesagten Ausweichmanöver+4 ist es auch möglich, einen Ausfall zu stoppen (siehe **Ausfall).**

Optional: Parierwaffen
Neben den Schilden gibt es noch eine Anzahl an Parierwaffen, die in der linken Hand geführt werden. Dazu gehören der Parierdolch, der Panzerarm, der Hakendolch und der Bock. Allen vier Waffen ist gemein, daß sie sich nicht gleichzeitig mit Zweihandwaffen verwenden lassen. Sie bringen dem Kämpfer einen zusätzlichen WV , ganz gleich welche Fechtwaffe er führt (wenn man einmal davon absieht, wie lächerlich die gleichzeitige Verwendung von Kriegsbeil und Parierdolch wirkt). Mit allen vier Waffen können auch Attacken ausgeführt werden, wenn man die Fähigkeit zum beidhändigen Kampf besitzt.

Waffentyp	**WV**	**BF**	**Gewicht**	**Preis (D)**
Panzerarm	0/+1	0	220	14
Bock	-I1+1	0	120	8
Parierdolch (Linkhand)	0/+1	3	30	6
Hakendolch	0/+1	1	60	9

Optional: Defensiver Kampfstil
Es ist mit angesagten Attacken möglich, einen Gegner zu entwaffnen. Zum Entwaffnen ist normalerweise eine angesagte AT+l0 auf den Waffenarm vonnöten. Mißlingt die Parade des Verteidigers, so kann er noch mit einer KK-Probe+5 verhindern, daß ihm die Waffe aus der Hand geschlagen wird.
Eine weitere Möglichkeit, ausschließlich defensiv zu kämpfen, ist der Rückzug. Der Verteidiger führt dabei keine eigenen Angriffe aus, sondern konzentriert sich auf seine Paraden und das Lösen vom Gegner. Die Paraden und Ausweichmanöver sind bei einem Rückzug grundsätzlich um einen Punkt erleichtert. Gelingt ein angesagtes Ausweich-

manöver +2, so kann der Verteidiger fliehen, ohne einen weiteren Schlag hinnehmen zu müssen.

Optional: Infanterie- oder Stangenwaffen

Als Infanteriewaffen (oder "Stangenwaffen") gelten - bis auf den Speer - alle mit einem hölzernen Stiel versehenen Hieb- oder Stichwaffen, die eine Gesamtlänge von mehr als 1,5 Schritt erreichen. Um einen mit einer Infanteriewaffe ausgerüsteten Fußsoldaten bekämpfen zu können, muß man zunächst einmal an seiner Waffe vorbeikommen. Für das Spiel bedeutet das: Wenn die erste Attacke gegen einen Infanteriewaffenträger gelingt (und dessen PA mißlingt), wurde nur die Waffe zur Seite geschlagen. Um den Mann selbst zu treffen, ist eine zweite gelungene AT erforderlich, die der Infanteriewaffenträger dann aber nicht mehr parieren kann.
Immer wenn im Kampf dem Angreifer eine der beiden AT mißlingt, nutzt der Stangenwaffenträger die 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 Infanteriewaffenträger zu landen.
Kämpfen zwei Stangenwaffenträger gegeneinander, so gilt die oben beschriebene Regel nicht. Mit einer Infanteriewaffe kann man weder Attackeserien noch Finten schlagen.

Optional: Die gute (oder "glückliche") Attacke

Wenn der Angreifer bei seiner Attacke eine 1 würfelt, hat er einen Sonntagshieb gelandet. Der Verteidiger kann diesen Hieb nur abwehren, wenn ihm eine *Gute Parade* gelingt: Der PA- oder Ausweich-Wurf wird verdoppelt und muß trotzdem unter dem Parade- oder Ausweichwert bleiben.
Mißlingt die PA, so muß er eine höhere Anzahl von Trefferpunkten hinnehmen: Anstatt einem oder mehrerer W6 rollt der Angreifer bei der Schadensermittlung einen W20 (ein Schwert richtet also W20+4 TP an, eine Barbarenstreitaxt allerdings auch), und außerdem zählen alle Trefferpunkte als Schadenspunkte, das heißt, der Rüstungsschutz des Verteidigers zählt nicht.
Fällt eine 1, während der Angreifer eine AT+ angesagt hat, so werden auch die Punkte aus dieser Ansage zu den TP addiert. Das gleiche gilt auch für Trefferpunktzuschläge, die aus hoher KK herrühren. Abhängig von der erlittenen TP-Anzahl muß der Getroffene auch noch Attacke- und Paradeeinbußen hinnehmen, oder er wird gar durch den schweren Treffer sofort kampfunfähig.

Optional: Attacke- und Parade-Patzer

Diese Regel bringt den Zufall ins Spiel - ein Mißgeschick, das auch dem besten Kämpfer einmal passieren kann.

Attackepatzer: Wenn ein Held beim AT-Wurf eine 20 würfelt, hat er seine Attacke verpatzt. Er kann das Verhängnis aber noch einmal abwenden, wenn ihm sofort danach (der Verteidiger würfelt inzwischen nicht) eine AT+8 gelingt. Schafft er die AT+, kann er alle Vorteile nutzen, die mit einer gezielten Attacke verbunden sind - er hat den Gegner durch diesen merkwürdigen Doppelschlag so verwirrt, daß dieser aus dem Staunen nicht mehr herauskommt. Mißlingt jedoch die AT+8, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat aus der Tabelle (s. nächste Seite) ab.
Patzer können natürlich auch während Attackeserien oder Finten passieren. Geschieht ein Patzer, während der Angreifer eine AT+ angesagt hat, so müssen diese angesagten Pluspunkte ebenfalls zur AT+8 addiert werden. Durch einen Attackepatzer und die darauffolgende erschwerte Attacke kann nie ein "glücklicher" Schlag angerichtet werden.

Paradepatzer: Wenn ein Held beim PA-Wurf eine 20 würfelt, ist seine Parade auf spektakuläre Weise mißlungen. Er kann das Schlimmste verhindern, wenn ihm anschließend eine PA+8 gelingt. Die ganze Aktion wird dann als gelungene Parade gewertet. Mißlingt aber die PA+8, so würfelt er mit 2W6 und liest das Resultat aus der Tabelle (s. nächste Seite) ab.

Patzertabelle

2W6: Auswirkungen:

2	Waffe zerstört - Gegner schlägt unparierbare AT, danach Waffenwechsel oder Flucht. Handelt es sich bei der Waffe um eine unzerstörbare, magische Waffe, so wird dieses Ergebnis als 11 (Waffe fallengelassen) gewertet.
3-5	Sturz - Gegner schlägt zwei unparierbare AT
6-8	Stolpern - Gegner schlägt eine unparierbare AT
9-10	An eigener Waffe verletzt - Gegner schlägt eine unparierbare AT, Verteidiger erleidet 1W SP durch eigene Waffe
11	Waffe fallengelassen - Gegner schlägt unparierbare AT, GE-Probe, um an die Waffe zu gelangen, ansonsten Waffenwechsel oder Flucht
12	Schwerer Eigentreffer - Verteidiger erleidet 2W SP von eigener Waffe, Selbstbeherrschungs-Probe, um nicht für W20 KR kampfunfähig zu werden

Die entsprechenden unparierbaren Attacken werden in den Kampfrunden nach dem Patzer ausgeführt, d.h., das Opfer eines Patzers ist solange handlungsunfähig, bis die unparierten Attacken des Gegners ausgeführt sind.

Optional: Bruchfaktor

Alle Waffen und Schilde sind mit einem sogenannten *Bruchfaktor* versehen, der die Zerbrechlichkeit des Gegenstandes widerspiegelt.

Ob eine Waffe zerbricht oder ein Schild zersplittert, wird immer dann überprüft, wenn eine `Gute Attacke' mit einer `Guten Parade' abgewehrt wird, also sowohl die Waffe des Angreifers als auch der Schild des Verteidigers extremen Belastungen ausgesetzt sind.

Der Spielleiter unterbricht den Kampf und beide Kontrahenten rollen je einen W20. Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich dem Bruchfaktor der Waffe, so zerbricht diese. Ist das Resultat größer, so steigt der Bruchfaktor der Waffe um einen Punkt. Der neue Bruchfaktor wird in das Dokument des Helden eingetragen. Solange der Bruchfaktor einer Waffe so niedrig ist, daß sie gar nicht zerbrechen kann (BF 0 oder niedriger), braucht der Waffenbesitzer natürlich nicht zu würfeln, er muß aber den Bruchfaktor der Waffe um 1 Punkt anheben.

Der Bruchfaktor einer Waffe steigt auch durch dauernden Gebrauch. Pro Abenteuer steigt der BF um einen Punkt (wann dies passiert, entscheidet der Meister). Diese Abnutzungserscheinungen können vermieden werden, wenn ein Held seine Waffe mit den entsprechenden Utensilien (Öl, Wetzstein etc.) regelmäßig pflegt. Der Bruchfaktor einer Waffe läßt sich bei einem Waffenschmied wieder bis auf den Grundwert der Waffe senken, wobei als Faustregel gilt, daß jede BF-Verminderung um 1 Punkt 1 Dukaten kostet. Waffen, deren Bruchfaktor original weniger als 2 beträgt, können nur vom Hersteller wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt werden. Hierfür sind aber für jeden Punkt BF-Minderung mindestens 5 Dukaten einzurechnen.

Einmal zerbrochene Waffen oder Schilde lassen sich nie wieder auf ihren Original-BF bringen, auch wenn sie wieder zusammengeflickt werden können. Der Bruchfaktor steigt permanent um 2 Punkte.

Waffenwechsel

Es kommt gelegentlich vor, daß ein Held seine Waffe durch ein Mißgeschick verliert oder von einer gegnerischen Aktion zum Waffenwechsel gezwungen wird.

Um eine Waffe wegzustecken, benötigt ein Held 2 Kampfrunden, um sie fallenzulassen nicht einmal eine halbe. Um eine Waffe aus einer Gürtel- oder Rückenscheide zu ziehen, wird 1 KR benötigt, um einen Schild vom Rücken an den Schildarm zu bringen sogar ganze 3 KR. Ebenfalls 3 KR benötigt man, um ein Elixier oder einen Heiltrank aus einer Gürteltasche zu ziehen, zu entkorken und zu trinken. Sollten sich die benötigten Gegenstände (Waffen, Tränke) aber im Rucksack befinden - dann lassen Sie lieber die umständliche Sucherei und tun Sie das, was in solche einer kritischen Situation am Vernünftigsten ist - ergreifen Sie die Flucht.

Persönliche Waffe

Mit *persönlicher* Waffe bezeichnen wir eine Waffe, die speziell für einen Helden angefertigt, also genau auf seine Hand- und Körpergröße, Armlänge etc. abgestimmt wurde. Die Waffe sollte zur Kategorie *Schwerter, Scharfe Hiebwaffe, Äxte, Beile* oder *Stichwaffe* gehören. Sie sollte vom Spender der Waffe (oder vom Helden selbst) mit einem Eigennamen ausgestattet werden.

Eine solche Waffe erhält man entweder als wertvolles Geschenk von einem reichen Gönner, bzw. Auftraggeber oder bestellt sie bei einem Meisterschmied zum vier- bis fünffachen Listenpreis. Der Erwerb einer persönlichen Waffe kann ein bedeutsames Ereignis in einem Heldenleben sein und sollte nicht zu früh, auf keinen Fall bereits auf der 1. oder 2. Stufe erfolgen.

Die Trefferpunkte einer solchen Waffe liegen um 1 Punkt höher als die einer normalen; die Talent-Steigerungsversuche für diese Waffe können von Anfang an mit 3 statt 2 W6 vorgenommen werden, wobei als Startwert der TaW gilt, den man zum Zeitpunkt des Erwerbs der persönlichen Waffe für Waffen dieses Typs besitzt.

Später gilt der TaW für die persönliche Waffe nicht mehr für andere Waffen der gleichen Art. Wenn ein Held also z.B. seinen für ihn persönlich gefertigten Säbel verliert und zu einem anderen Säbel greifen muß, so gilt für diesen der normale TaW Scharfe Hiebwaffen, den der Held besitzt. Es empfiehlt sich deshalb, nicht nur den TaW für die persönliche Waffe, sondern auch den allgemeinen TaW für Waffen dieser Art zu steigern.

Um die AT- und PA-Werte in diesen Kampftechniken zu ermitteln, verfahren Sie auf die übliche Weise. Allgemein gilt im Waffenlosen Kampf, daß die erlittenen Schadenspunkte keine echten Schadenspunkte sind, denn am Ende des Kampfes steht nicht der Tod eines Kämpfers, sondern die totale Erschöpfung bzw. Bewußtlosigkeit. Ziehen Sie alle Schadenspunkte anstatt von der LE von der Ausdauer des Helden ab. Sinkt die Ausdauer auf 5 oder darunter, so ist der Held kampfunfähig. Nach Kampfende gewinnt er diese Verluste im Tempo von 3 Punkten pro Spielrunde wieder zurück. Wird ein Held während dieser `Erholungsphase' in einen neuen waffenlosen Kampf oder einen Ernstkampf verwickelt, so beginnt er den Kampf mit seinem momentan geltenden Ausdauer-Stand.

Raufen

Diese `Kampftechnik' wird gehandhabt wie ein gewöhnlicher Kampf, also mit den diesem Talent entsprechenden AT-und PA-Werten. Da es sich jedoch um eine Prügelei reinsten Wassers handelt, können keine der verfeinerten Kampfregeln Anwendung finden. Bei einer `Guten Attacke', die nicht pariert wird, kann der Angreifer jedoch bestimmen, ob er dem Gegner 1W6 *echte* Schadenspunkte zugefügt oder ihn für 1W6 Kampfrunden behindert (kampfunfähig) gemacht hat.

Boxen

Diese Kampftechnik wird genauso gehandhabt wie ein Kampf mit Waffen. Das heißt, daß mit Attacke- und Paradewürfen der Kampfausgang festgestellt wird. Auch Ausweichen, Gezielte Attacken, Finten und Attackeserien sind erlaubt. Ebenso gelten die Regeln für die Gute Attacke. Der Schaden wird mit einem W6 ermittelt, wozu eventuell noch ein Körperkraftbonus (KK-14) addiert wird.
Fällt der Würfel beim Schadenswurf auf eine 6, darf der Angreifer den Schadenswurf wiederholen, wobei jeweils der KK-Bonus addiert werden darf. Zeigt auch der zweite Wurf eine 6, so geht der Getroffene für 1W20 Kampfrunden bewußtlos zu Boden: ein klassischer Niederschlag.

Ringen

Das Ringen wird in erster Linie dazu verwendet, einen Gegner zu überwältigen, ohne ihn ernsthaft zu verletzen. Bei gelungener AT und gescheiterter PA kann der Angreifer das Ergebnis seiner gelungenen Attacke bestimmen:
1. Der Gegner wurde zu Boden geworfen und muß 1W6 Schadenspunkte hinnehmen. Bei einem sportlichen Wettkampf bekommt der Angreifer Punkte für den gelungenen Wurf. Bei einem Kampf auf Leben und Tod kann er die Zeit, die der Verteidiger benötigt, um sich aufzurappeln (1KR), zur Flucht nutzen, oder dazu, eine Waffe aufzuheben.
2. Der Angreifer verzichtet darauf, dem Verteidiger in dieser Runde Schaden zuzufügen. Statt dessen nimmt er den Verteidiger in einen Würgegriff. Anschließend würfelt er eine AT-2, die der Verteidiger nur mit einer PA+2 kontern kann. Mißlingt die PA, steckt der Verteidiger in einem Würgegriff und muß nun 1W6 Schadenspunkte hinnehmen. In der nun folgenden Kampfrunde würfelt der Angreifer eine AT-3, der Verteidiger kontert mit einer PA+3. Bei mißlungener PA wird wiederum der Schaden ausgewürfelt und der Kampf wird mit AT-4/PA+4 fortgesetzt. Das geht so lange, bis die Kampfunfähigkeit des Verteidigers eintritt oder er sich aus dem Würgegriff befreien kann.
Eine unparierte glückliche Attacke bedeutet im sportlichen Wettkampf einen Schulterwurf (und damit meist den Sieg), im Ernstkampf, daß der Verteidiger für 1W6 Kampfrunden außer Gefecht gesetzt ist. Wenn der Angreifer ihn in den Würgegriff nehmen will, so muß er während dieser Zeit keine Attacken auswürfeln, sondern richtet automatisch pro KR 1W6 SP an. Nach dieser Zeit beginnt der oben beschriebene Ablauf mit einer AT-2.
Eine Rüstung bietet beim Ringen keinen Schutz, es gelten aber die Regeln für die Behinderung durch Rüstung.

Hruruzat

Bei dieser Kampftechnik finden folgende Regeln Anwendung: Folgt auf eine gelungene AT eine mißlungene PA, so wird der Schaden mit 2W6 ausgewürfelt (und ein eventueller KK-Zuschlag [KK-15] addiert). Bei einem Pasch darf der Schadenswurf wiederholt werden.
Wenn ein Spieler zwei Paschs hintereinander gewürfelt hat, ist ihm ein *Zat* gelungen. Nach dem zweiten Pasch muß noch einmal gewürfelt werden, eventuell so lange, bis keine Paschs mehr fallen. Alle Augen aus diesen Würfen (plus einmaliger KK-Bonus) werden zu einer Summe addiert. Alle bei einem Zat entstehenden Schadenspunkte sind echt und führen außerdem zu sofortiger Bewußtlosigkeit des Verteidigers. Bei einer `Guten Attacke' hat der Angreifer die Möglichkeit, einen der Schadenswürfel um einen Punkt zu verändern und so eventuell einen Zat herbeizuführen.

Boxer gegen Ringer

Es können zwei unterschiedliche Kampftechniken gegeneinander eingesetzt werden. Dazu müssen 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. Dies gilt gleichermaßen auch für die Kampftechniken Raufen und Hruruzat.
Hierbei gibt es 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!

Kampf Waffenloser gegen Bewaffneter

Ein unbewaffneter Kämpfer kann den Angriff eines Bewaffneten fast ausschließlich durch Ausweichen abwehren. Außerdem muß er mit seiner Attacke abwarten, bis dem bewaffneten Kämpfer eine Attacke mißlingt. Gelingt die Attacke des Unbewaffneten und auch die PA des Bewaffneten, so muß der waffenlose Angreifer die gleichen Schadenspunkte hinnehmen, als wenn er von der gegnerischen Waffe getroffen worden wäre. Der WV für Raufen, Boxen und Ringen beträgt 2/0, für Hruruzat 3/1.

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 zu komplizieren und z.B. auf die Verwendung von Attacke-Serien zu verzichten (wofür bei Kämpfen mit vielen Teilnehmern ohnehin der Raum fehlen dürfte).
Regeln, die sich auch bei mehreren Beteiligten verwenden lassen, sind die gezielte Attacke, die gute Attacke und die Patzer. Sie sollten als Meister an die Mitarbeit der Spieler appellieren, wenn es darum geht, z.B. die Auswirkungen einer gescheiterten gezielten Attacke für den späteren Kampfverlauf festzuhalten.
In solchen Situationen erweisen sich auch immer wieder Bodenpläne und Zinnfiguren im 25mm-Maßstab als ratsam, zumindestens aber eine kurze Lageskizze!

Besondere Kampfsituationen

Es gibt Situationen im Kampf, die besondere Modifikationen auf den Attacke- und Paradewurf erfordern. Dies können entweder spezielle Umgebungsbedingungen oder eine ungewöhnliche Lage der Kontrahenten sein. Als Beispiel sei hier der Kampf in vollständiger Dunkelheit genannt, der bei allen Beteiligten zu einem Attacke- und Paradeabzug von jeweils 7 Punkten führt. Andere Situationen, die besondere Beachtung verdienen, sind der Kampf im oder gar unter Wasser, gegen fliegende Wesen oder gar gegen Unsichtbare.

Kampf gegen Tiere

Die bisher vorgestellten Regeln funktionieren in einem Zweikampf, in dem beide Gegner bewaffnet sind, recht gut. Beim Kampf gegen Tiere müssen jedoch einige Besonderheiten beachtet werden: Greift das Tier z.B. durch Rammangriffe oder Hornstöße an? Richten sich die Attacken gegen bestimmte Körperteile? Wie groß und wie schwer ist das Tier, wieviel Wucht steckt hinter dem Schlag?
Es wäre bei weitem zu umständlich, hier eine Auflistung aller Besonderheiten des Kampfs gegen Tiere vorzustellen. Wenn Sie mehr über die hier anzuwendenden, speziellen Kampftechniken wissen wollen, empfehlen wir Ihnen die Spielhilfe *"Die Kreaturen des Schwarzen Auges "*.

Trefferplazierung

Einige Rollenspielsysteme - auch ältere Ausgaben des Schwarzen Auges - enthalten Tabellen, auf denen mit Hilfe eines Würfels ermittelt werden kann, welche Körperstelle eines von einem Stich, Hieb oder Geschoß Getroffenen verwundet wurde. Wir halten eine solche Praxis für äußerst unrealistisch, da sie den Eindruck vermittelt, es hinge ganz und gar vom Zufall - nämlich dem Würfel - ab, an welcher Stelle ein Schlag landet. Kein Kämpfer wird erst einen Hieb gegen seinen Gegner austeilen und hinterher nachschauen, wo er seinen Kontrahenten denn nun eigentlich getroffen hat.
In einem Kampf nach DSA-Regeln sollte der Meister den Spieler fragen, wo dieser seinen Gegner treffen wollte. Wenn der Spieler eine hohe Trefferpunktzahl erzielte, also besonders in solchen Fällen, wo er eine AT+, eine gezielte Attacke mit Ansage, vortrug, kann man davon ausgehen, daß der Schlag das Ziel getroffen hat, bei einer niedrigen Ausbeute an Trefferpunkten ging der Schlag offenbar fehl und hat den Gegner nur gestreift.
Falls Sie der Ansicht sind, Sie könnten auf eine detaillierte Trefferzonentabelle nicht dennoch verzichten, empfehlen wir, eine solche Tabelle selbst zu erstellen. Es ist sehr einfach, den Körper aufzuteilen, seine Gliedmaßen und Organe aufzulisten und jeder dieser Stellen eine Würfelzahl zuzuordnen. In wie fern es jedoch dem stimmungsvollen Rollenspiel dienlich ist, wenn man während eines Kampfes exakt ermitteln kann, daß man den Ork zweimal in der Milz und einmal am Zwölffingerdarm getroffen hat, ist uns bis heute nicht recht klargeworden...

Der Kampf zu Pferd

Der Kampf zu Pferd unterscheidet sich vom gewöhnlichen Nahkampf dadurch, daß beide Kontrahenten nicht auf der gleichen Höhe stehen müssen. Außerdem spielt natürlich das Reittalent eines Kämpfers zu Pferd eine ebenso wichtige Rolle wie die Qualität des Reittiers. Im Kampf zu Pferd müssen Sie auf solche Regelungen wie Finten, Ausfälle und Gute Attacken verzichten. Was Sie aber bei den hier auftretenden hohen TP-Zahlen sehr wohl berücksichtigen sollten, sind die Regeln zur Kampfunfähigkeit nach einem schweren Treffer. Die folgenden Regeln gelten für Reiter, die Sattel und Steigbügel zur Verfügung haben. Der Kampf auf einem ungesattelten Pferd ist ungleich schwieriger: Alle Reitproben sind um 5 Punkte erschwert, der Lanzengang ist nicht durchzuführen.

Reitproben und Stürze

In bestimmten Situationen muß ein Reiter eine *Reitprobe* ablegen, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Mißlingt diese Probe, so hat der Reiter sein Pferd nicht unter Kontrolle gebracht oder ist schlimmstenfalls vom Pferd gestürzt und erleidet 1W SP, wenn ihm eine GE-Probe zum geschickten Abrollen gelingt. Mißlingt auch diese Probe, so hat er sich 1W+4 SP zugezogen.

Ein Patzer (Doppel-20) bei der Reitprobe bedeutet, daß auch das Pferd gestürzt ist, und den Reiter unter sich begraben hat: 2W+2 TP für den Reiter und 1W+1 TP für das Pferd. Tritt dieser Fall ein, so müssen Sie feststellen, ob Pferd und Reiter einen dauerhaften Schaden genommen haben. Dies kann ein Beinbruch des Reiters oder eine Sprunggelenkverletzung des Pferdes sein. Auf jeden Fall hindert sie Pferd oder Reiter an der Fortführung des Kampfes. Rollen Sie einen W20: Bei einer 18 ist dem Reiter etwas zugestoßen, bei einer 19 hat das Pferd einen schweren Schaden erlitten, bei einer 20 hat es beide erwischt.

Reiter gegen Reiter

(beide sind mit gewöhnlichen Handwaffen, Schwert, Säbel, Hammer, Beil o.ä. ausgerüstet)

Noch vor dem ersten Schlagwechsel legen beide Kämpfer eine Reitprobe ab, um nachzuweisen, daß sie ihre Pferde ohne Zwischenfälle an den Gegner heranlenken können. Mißlingt die Probe, so gelingt es dem Reiter nicht, sein Pferd an den Gegner heranzuführen. Er muß eventuell eine unparierbare Attacke hinnehmen (wenn die Probe des Gegners geglückt ist) und kann dann sein Manöver wiederholen.

Bleiben beide Reiter nach der ersten Reitprobe im Sattel, kämpfen sie nach den gewöhnlichen Kampfregeln. Attacke-Serien und Finten sind jedoch nicht möglich. Immer wenn ein Reiter in diesem Kampf Schadenspunkte hinnehmen muß, wird wieder eine Reitprobe fällig, die bestimmt, ob der Reiter sich im Sattel halten kann. Diese Probe ist um die Anzahl der erlittenen SP erschwert.

Der Reiter kann auch eine Attacke gegen das Pferd des Gegners führen (Während des Reiterkampfs im Rahmen eines Turniers ein sicherer Weg, seinen Schild zu entehren...). Wenn diese Attacke 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, die wiederum um die erlittenen SP erschwert ist. Mißlingt diese Probe, so bäumt sich das Pferd auf und wirft den Reiter ab. Bevor der Reiter aber diese Probe würfelt, darf er eine unparierbare Attacke gegen seinen Gegner ausführen.

Reiter gegen Fußkämpfer

(beide sind mit gewöhnlichen Handwaffen ausgerüstet). Der Kampf wird nach den allgemeinen Regeln ausgewürfelt, der Fußkämpfer muß jedoch einen Zuschlag von 3 Punkten zu seinen AT-Würfen in Kauf nehmen, wenn er den Reiter treffen will. Für den Reiter gelten die oben genannten Bedingungen: Reitproben bei Kampfbeginn und bei Verwundungen von Reiter und/oder Pferd.

Reiter gegen Fußkämpfer mit Infanteriewaffe

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 dort). Darüber hinaus muß er bei Kampfbeginn zwei Reitproben ablegen, um das Pferd dicht genug an den Gegner heranzulenken und diesen in Reichweite der Waffe des Reiters zu bringen.

Niederreiten

Falls der berittene Kämpfer genügend Platz zum Anlaufnehmen hat, kann er seinen Gegner (natürlich nur einen Fußkämpfer) niederreiten. Dieser hat die Möglichkeit, dem Angriff auszuweichen (eine Probe auf den Ausweich-Wert abzulegen). Für das Niederreiten ist eine Reitprobe +5 erforderlich. Sowohl die Reitprobe als auch das Ausweichmanöver des Gegners können durch eine Vielzahl von Faktoren modifiziert werden: Terrain, Deckung etc. Der Meister legt die Zuschläge auf die Proben fest.

Die erzielbaren Trefferpunkte entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe.

Sturmangriff

(Reiter setzt eine Kriegslanze gegen einen Fußkämpfer ein)

Um den Fußkämpfer zu treffen, muß dem Reiter ein Lanzenreiten-Angriff gelingen. Diese Attacke wird ähnlich gehandhabt wie ein Angriff mit Fernwaffen. Die Probe wird um die in der Tabelle: Lanzenreiten angegebenen Werte modifiziert, wobei alle zutreffenden Angaben aufaddiert werden. Der Lanzenreiter kann sich die Probe selbst erschweren (also eine Lanzenattacke+ ansagen), um mehr Trefferpunkte zu erzielen. Mißlingt ein Sturmangriff, so benötigt der Reiter eine einfache Reitprobe, um im Sattel zu bleiben, und drei weitere Kampfrunden, um sein Pferd zu wenden und zu einem erneuten Sturmangriff zu bewegen. Ein Patzer beim Lanzenangriff bedeutet immer, daß der Lanzenreiter vom Pferd gestürzt ist und 2W SP erleidet.

Der Fußkämpfer kann versuchen, auszuweichen oder die Lanze an seinem Schild abgleiten zu lassen. Ein mit einer Stangenwaffe ausgerüsteter Fußkämpfer kann außerdem eine Parade mit seiner Waffe versuchen. Dieser Wurf ist jedoch um 5 Punkte erschwert wie auch das Abblocken mit dem Schild. Gelingt die Parade oder das Ausweichen, so gilt der Angriff als abgewehrt, und der Reiter muß eine erneute Reit-Probe ablegen, um sich im Sattel zu halten.
Die erzielbaren Trefferpunkte für den Lanzenstoß entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe.

Lanzengang

a) *Turnier mit stumpfen Lanzen:* Im folgenden wird davon ausgegangen, daß es sich bei diesem Lanzengang um eine Tjoste handelt, auf einer eigens dafür hergerichteten Turnierbahn mit Mittelbande. In allen anderen Fällen gelten Reitproben wie bei einem Gang mit scharfen Lanzen. Beide Reiter würfeln eine Reitprobe. Eine mißlungene Reit-Probe bedeutet diesmal nicht einen Sturz, sondern, daß der Reiter sein Pferd nicht wunschgemäß in Bewegung setzen konnte. Passiert ihm das zweimal hintereinander, hat er den Lanzengang verloren (und sich unsterblich blamiert). Sind beide Reitproben gelungen, würfeln beide Reiter ihre Proben für den Lanzenangriff. Die Modifikationen entnehmen Sie bitte der Tabelle: Lanzenreiten. Beiden Reitern steht ein Ausweichversuch zu, der jedoch wegen der besonderen Situation um 5 Punkte erschwert ist. (Es wird jedoch keine Behinderung durch Rüstung zusätzlich aufgeschlagen.) Die erzielbaren TP entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe, sie werden für beide Gegner separat ausgewürfelt. Bedenken Sie dabei, daß die Anlaufstrecken für beide Reiter addiert werden müssen, daß also die TP aus der nächsthöheren Spalte für die Anlaufstrecken genommen werden müssen. Außerdem können die Turnierteilnehmer versuchen, mit angesagten Angriffen (Lanzenangriff+) eine höhere TP-Anzahl zu erreichen.
Nach dem Zusammenprall ist für den Reiter wieder eine Reitprobe fällig, diesmal erschwert um die soeben erlittenen TP. Mißlingt diese Probe, so stürzt der Reiter zu Boden. Da die beiden Lanzenangriffe gleichzeitig ausgewürfelt werden, kann es passieren, daß beide Reiter aus dem Sattel gehoben werden. In diesem Fall wird der Lanzengang wiederholt (oder, je nach Turnierart, der Kampf am Boden fortgesetzt - und dann gilt die Behinderung durch die schwere Gestechrüstung sehr wohl!).
b) *Ernstkampf mit Kriegslanzen:* Beide Reiter würfeln Reit-Proben, im Gegensatz zur Tjoste um 3 Punkte erschwert, da das Pferd ohne Hilfsmittel (Bande) gerade an den Gegner herangebracht werden muß. Wenn einem Reiter die Probe mißlingt, stürzt er zwar nicht vom Pferd, kann aber im folgenden Lanzengang keinen Angriff ausführen, sondern nur ausweichen.
Ansonsten wird der Ernstkampf wie der Lanzengang beim Turnier ausgewürfelt.
Die erzielbaren TP entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe, bedenken Sie dabei, daß die Anlaufstrecken für beide Reiter addiert werden müssen, und dadurch die TP möglicherweise steigen.
Ein getroffener Reiter würfelt eine neue Reitprobe, erschwert um die Anzahl der gerade erlittenen TP. Mißlingt die Probe, so wird der Reiter aus dem Sattel geworfen (und erleidet weitere TP).

Treffertabelle für Reiterangriffe

Angriffsart	*TP in W6 je nach Anlaufstrecke*		
	3-9m	10-25 m	26 m u. mehr
Niederreiten	1W	2W	2W+2
Sturmangriff	1W+4	2W+4	3W+4
Lanzenstoß (Turnier)	--	1W	2W
Lanzenstoß (Ernstkampf)	1W+4	2W+5	3W+6

Lanzenreiten

Ziel	*Probe erschwert um*
Reiter gegen Fußkämpfer/Tiere:	
Sehr kleines Tier (Hase, Schlange)	+12
Kleines Tier (Hund, Wolf etc.)	+9
Zweibeiner (Mensch, Ork, Goblin etc.)	+6
GroßesWesen (Steppenrind, Troll etc.)	+3
Sehr großes Wesen (Riese, Drache etc.)	+/-0
Fliegendes Wesen	+8
Reiter gegen Reiter:	
Schild des Gegners beim Turnier	+8
Reiter beim Ernstkampf	+6
Reittier beim Ernstkampf	+5
Bewegung des Ziels (wird zu obigen Modifikatoren addiert):	
Unbewegtes Ziel	+/-0
Ziel bewegt sich längs zum Reiter	+2
Ziel bewegt sich quer zum Reiter	+4

Das Pferd

Beim Kampf zu Pferd spielt natürlich nicht nur die Fertigkeit des Reiters, sondern auch das "Können" des Pferdes eine wichtige Rolle. Wir unterscheiden die drei Fähigkeiten *unerfahren, erfahren* und *Streitroß*. Unerfahrene Pferde erschweren alle Reitproben im Kampf um 3 Punkte, bei erfahrenen Tieren sind diese Proben um einen Punkt, bei Streitrössern gar um drei Punkte erleichtert. Dies gilt aber nur für ein Roß, an das der Reiter gewöhnt ist, also für sein eigenes. Schwingt sich einer der Kombattanten in der Hitze des Gefechts auf ein fremdes Pferd, werden die Proben um 3 Punkte erschwert. Pferde besitzen natürlich auch Eigenschafts- und Kampfwerte. Außerdem können einige Tiere mit einer zusätzlichen Rüstung ausgestattet werden. Genauere Informationen entnehmen Sie bitte dem Kapitel Pferde in den *"Kreaturen des Schwarzen Auges"*. Wenn ein Pferd eine Rüstung trägt, sind alle Reitproben um den Wert des entsprechenden Rüstungsschutzes erschwert. Rüstungen für Pferde kosten mindestens 20 Dukaten pro RS-Punkt.

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 betrachten:

Die Ziele
Es gibt viele Ziele, auf die ein Held schießen kann; die Möglichkeiten reichen vom Silbertaler bis zum Drachen. Deshalb müssen die Zielgrößen rigoros in wenige Klassen eingeteilt werden, damit sich eine einheitliche Regelung finden läßt:

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

Der Meister entscheidet, in welche Kategorie das jeweilige Ziel gehört. Wenn sich das Ziel in Deckung befindet, verändert sich natürlich seine Größe. Ein Goblin bietet ein mittel-großes Ziel. Befindet er sich jedoch in Deckung, so daß nur sein Oberkörper zu sehen ist, gilt er als kleines Ziel. Wenn nur sein Kopf hervorschaut, wird er zu einem sehr kleinen Ziel. Auch Sichtbehinderungen durch Nebel oder Dunkelheit können zu einer drastischen Verminderung der Zielgröße (um 2 bis 3 Kategorien) führen.
Ein Ziel, das sich in Bewegung befindet, wird normalerweise so behandelt, als ob es eine Größenklasse kleiner wäre. Eine durch das Gras huschende Schlange - normalerweise ein sehr kleines Ziel - gilt dann also als winziges Ziel.
Falls das Ziel sich sehr schnell bewegt (GS 10 und mehr) oder absichtlich im Zickzack läuft, muß es sogar als zwei Größenklassen kleiner behandelt werden. Zu solchem Hakenschlagen und ähnlichen Abwehrverhalten sind aber (außer den Hasentieren) nur intelligente Lebewesen in der Lage.

Die Entfernung
Auch die Entfernung haben wir in Klassen unterteilt:

extrem nah:	1-5 Schritt
sehr nah:	5-10 Schritt
nah:	10-15 Schritt
mittel:	15-25 Schritt
weit:	25-40 Schritt
sehr weit:	40-60 Schritt
extrem weit:	61-100 Schritt

Diese Entfernungen geben keine Maximalreichweiten für Waffen wieder, sondern bedecken den Bereich, in dem ein vernünftiges Zielen noch möglich ist. Selbstverständlich fliegt ein Langbogenpfeil weiter als 100 Meter, aber ob er auf diese Entfernung noch sein Ziel trifft, können Sie als Spielleiter von Fall zu Fall entscheiden - eine Tabellenzeile wird für solche Extremschüsse nicht benötigt. Wenn Sie möchten, können Sie im übrigen die Tabellen so handhaben, daß die Probe nicht sprunghaft, sondern gleichmäßig schwieriger wird: Ein Schuß auf ein Ziel in 50 Schritt Entfernung sollte dann um einen - und nicht um 2 Punkte - schwieriger sein als ein Schuß auf ein 40 Schritt entferntes Opfer.

Schießen, Werfen und Schleudern

Jedesmal, wenn ein Held eine Schuß- oder Wurfwaffe einsetzen will, um ein bestimmtes Fernziel zu treffen, muß er eine Probe auf seinen Wert in Schuß- oder Wurfwaffen ablegen (der sich ja aus dem Fernkampf-Grundwert und dem Talent in der jeweiligen Waffenart errechnet). Aus den unten folgenden Tabellen können Sie die Schwierigkeit der Proben (die Zuschläge auf den Würfelwurf) ablesen. Beim Langbogen finden Sie z.B. unter sehr klein/sehr weit die Angabe +13. Dies bedeutet, zum Würfelwurf bei der Probe werden 13 Punkte addiert. Dennoch darf der Schütze seinen Talentwert nicht übertreffen.

Tabelle Schuß- und Wurfwaffen

Bezeichnung	*TP*	*Gewicht*	*Reichweite (Schritt)*	*Preis (+Munition)*
Stein, Flasche 1)	1W	10	25	—
Wurfmesser	I W	10	25	10 S
Blasrohr	1W	15	25	40 S
Dolch 1)	1W	20	I0	20 S
Wurfdolch	1W+1	20	25	20 S
Wurfscheibe	1W+1	10	15	25 S
Wurfkeule	1W+2	35	20	18 S
Holzspeer	1W+2	60	40	10 S
Borndorn[2]	1W+2	30	25	30 S
Schleuder	1W+2	10	40	15 S
Wurfspeer	1W+3	80	40	30 S
Efferdbart[3]	1W+3	90	25	80 S
Wurfbeil	1W+3	60	25	35 S
Schneidzahn 4)	1W+4	50	25	60 S
Repetierarmbrust 5)	1W+3	200	40	300 S + 15 S/ 10 Bolzen
Kurzbogen	1W+3	20 + 2	60	45 S + 5 S/ 20 Pfeile
Kompositbogen 6)	1W+4	35 + 2	80	80 S + 5 S/ 20 Pfeile
Langbogen	1W+4	30 + 3	200	60 S + 8 S/ 20 Pfeile
Balläster 7)	1W+4	120 + 5	I00	160 S
Kriegsbogen[8]	1 W+6	45 + 4	150	I00 S + 12 S/ 20 Pfeile
Leichte Armbrust	2W+2	I50 + 3	60	180 S + 15 S/ I0 Bolzen
Schwere Armbrust	2W+6	200 + 4	200	250 S + 20 S/ 10 Bolzen
Fledermaus	1W-2	20	25	10S

Erläuterungen zur Fernkampfwaffen-Tabelle

1) improvisierte Wurfwaffen, Tabelle wie für Wurfbeil, wobei die Probe nochmals um 2 Punkte erschwert ist

2) besonderer Wurfdolch aus dem Bornland

3) auch zum Werfen gut geeigneter Dreizack, der mit Vorliebe von Efferdgeweihten geführt wird

4) Tabelle "Wurfbeil", um 1 erschwert

5) Auf dieser Armbrust ist ein Magazin angebracht, in dem sich Platz für 10 leichte Bolzen findet. Durch Zurückziehen des Magazins wird die Waffe gespannt.

6) Der Bogen dieser Waffe ist aus mehreren Teilen und verschiedenen Materialien zusammengesetzt, die insgesamt für eine erhöhte Spannkraft sorgen; nur ab einer KK von 15 zu bedienen.

7) Der Balläster ist eine Armbrust, mit der nicht Bolzen, sondern Blei- oder Steinkugeln verschossen werden. Diese Waffe ist bei der Vogeljagd sehr beliebt.

8) Extrem harter Bogen, nur ab KK16 zu bedienen

9) Eine Fledermaus besteht aus zwei Metallgewichten, die mit einer Schnur verbunden sind. Sie wird über dem Kopf geschleudert und auf das Ziel geworfen, in der Hoffnung, daß dessen Beine sich in den Schnüren verheddern; zwergische Jagdwaffe.

Talentproben für Schuß- und Wurfwaffen

Efferdbart (+2/+1/0/0), **Wurfbeil** (+3/+1/0/-1), **Holzspeer** (+1/0/0/-1/-2)

	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+7	+5	+3	+1	-1	-3
sehr nah	+9	+7	+5	+3	+1	-1
nah	+11	+9	+7	+5	+3	+1
mittel	+13	+11	+9	+7	+5	+3
weit	+17	+15	+13	+11	+9	+7

Wurfmesser, Wurfdolch, Borndorn (+1/0/0/-1), **Wurfstern** (+1/0/0), **Fledermaus**

	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Blasrohr (0/0/-1), **Schleuder** (-1/0/0/0/-1)

	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+7	+5	+3	+2	0	-2
sehr nah	+8	+6	+4	+3	+1	-1
nah	+9	+7	+5	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+7	+5	+3
weit	+15	+13	+11	+10	+8	+6

Wurfspeer (+3/+1/0/0/-1), **Repetierarmbrust** (0/0/0/0 -1)

	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Kurzbogen, Leichte Armbrust (jeweils +1/+1/0/0/0/-1)

	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+4	+2	0	0	-2	-4
sehr nah	+6	+4	+2	0	0	-2
nah	+8	+6	+4	+2	0	0
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Langbogen, Kriegsbogen, (jeweils +3/+2/+1/0/0/0/-1), **Balläster** (+3/+2/+1/0/0/-1), **Kompositbogen**(+3/+2/+1 +1/0/0)

	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+4	+2	+1	-1	-3	-5
sehr nah	+6	+4	+2	+1	-1	-3
nah	+8	+6	+4	+2	+1	-1
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	+1
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+15	+13	+11	+9	+7	+5
extrem weit	+18	+16	+14	+12	+10	+8

Schwere Armbrust (+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+3	+2	0	-2	-4	-6
sehr nah	+4	+3	+1	-1	-3	-5
nah	+6	+5	+3	+1	-1	-3
mittel	+9	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+11	+9	+7	+5	+3
sehr weit	+16	+15	+13	+10	+8	+6
extrem weit	+20	+19	+16	+13	+11	+9

Reichweite und Trefferpunkte

Die Entfernung des Schützen zum Ziel beeinflußt die Durchschlagskraft des Geschosses. Ein aus nächster Nähe abgeschossener Pfeil richtet natürlich mehr Schaden an, als einer, der am Ende seiner Flugbahn kraftlos vom Himmel herabgesegelt kommt. Die durchschnittliche TP-Anzahl ist in der Liste der Fernwaffen angegeben.
In den obigen Tabellen finden Sie hinter der Bezeichnung der Waffe noch ein Reihe von Zahlen in Klammern. Diese geben an, um wie viele TP der Schaden der Waffe sich verändert, je nachdem, aus welchem Abstand sie auf das Ziel abgeschossen oder geworfen wurde. Die Zahlen beginnen jeweils mit dem Wert für die Entfernung extrem nah und enden mit dem Wert für die Maximalreichweite der Waffe.

Optional: Selbst auferlegte Zuschläge (Fernkampfangriff+)

Genau wie im Nahkampf kann auch beim Schießen und Werfen der Angreifer die Trefferpunkte erhöhen, indem er sich selbst die Probe erschwert und eine bestimmte Punktzahl zu seinem Wurf addiert.
Dies repräsentiert ein besonders genaues Zielen, um besonders empfindliche Stellen zu treffen . Alle weiteren Zuschläge Größe. Entfernung, Deckung, Bewegung) bleiben natürlich ebenfalls in Kraft.
Wenn ein Held (Schußwaffen 24) einem springenden Hirsch (mittlere Entfernung, mittelgroßes Ziel, in schneller Bewegung) den Blattschuß geben will und einen +15-Schuß angesagt, wird er ihn bei einer 1 treffen. Na dann Waidmannsheil!
Der Meister entscheidet, ob ein Fernkampfangriff+ zur Kampfunfähigkeit des Opfers führt, wenn die TP nicht zu diesem Zweck ausreichen.

Trefferpunkt-Zuschläge für hohe Körperkraft

Wir raten von solchen Zuschlägen bei Schuß- und Wurfwaffen ab. Bei der Armbrust spielt die Körperkraft sowieso keine Rolle. Einen Bogen kann man spannen oder nicht spannen. Legt man zuviel Kraft hinein, zerbricht der Bogen oder die Sehne reißt; höhere Reichweiten erlangt man durch ein geeignete Flugbahn.

Wurfwaffen jedoch kann man mit mehr oder weniger Wucht schleudern. Dies geht allerdings immer auf Kosten der Genauigkeit. Aus diesem Grunde ist ein KK-Bonus auch bei Wurfwaffen nicht sinnvoll.

Ausweichen

Um einem Bolzen, Pfeil oder einem Wurfgeschoß ausweichen zu können, muß man den Akt des Schießens oder Werfens beobachtet haben. Befindet sich das Geschoß bereits in der Luft, wird es Sekundenbruchteile später sein Ziel treffen - die Flugzeit ist zu kurz, als daß das Opfer noch reagieren könnte. Sieht man jedoch, daß gerade ein Bogen abgefeuert wird oder daß ein Werfer zum Wurf ausholt, so bleibt noch Zeit für eine sinnvolle Reaktion: entweder Ausweichen (es gelten die gleichen Regeln wie für das Ausweichen im Kampf) oder eine Parade mit dem Schild (siehe dort). Nicht ausweichen oder parieren darf, wer in einen Nahkampf verwickelt oder durch eine Rüstung so weit eingeschränkt ist, daß sein Ausweich-Wert 0 oder weniger beträgt.

Fernkampf vom Pferderücken

Es ist möglich, daß ein Reiter eine Fernwaffe einsetzt. Ein Schütze muß dazu natürlich beide Hände frei haben. Das bedeutet, daß er vor jedem Schuß eine Reitprobe+6 (bei unerfahrenem Pferd +8, bei einem Schlachtroß +3) ablegen muß. Ein mit einer Wurfwaffe ausgestatteter Held benötigt nur eine einfache Reitprobe. Des weiteren ist ein Einsatz von Schuß- oder Wurfwaffen natürlich schwieriger, als wenn der Schütze festen Boden unter den Füßen hat. Reitet der Schütze im Schritt, so ist die Probe um 4 Punkte erschwert und im vollen Galopp um 8 Punkte. Im Trab würde die Probe noch schwieriger ausfallen, aber ein Reiter, der vom trabenden Pferd aus schießt, ist ohnehin ein Fall für die Noioniten...
Das Spannen und Nachladen von Armbrüsten ist einem Reiter nicht möglich, wenn sich das Pferd bewegt, und erfordert auch bei stillstehendem Roß die doppelte Zeit.

Waffen bereithalten

Hier müssen noch einige Einschränkungen zum Gebrauch von Schuß- und Wurfwaffen gemacht werden: Ein Schütze, der im Entfernungsbereich extrem nah bis nah (2-10 Schritt) 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 (immerhin mehrere Stein Zugkraft, bei gescheiterter Kraftprobe fliegt der Pfeil ungezielt und wirkungslos davon), ganz abgesehen davon, daß ein solches Verhalten die Spannkraft der Waffe binnen kurzem ruinieren würde. Auf längeren Reisen muß daher ein Bogen stets mit ausgehakter Sehne transportiert werden. Eine Schußwaffe, die ins Wasser fällt,

muß mit einer neuen Sehne bestückt und gründlich getrocknet werden, bevor sie wieder eingesetzt werden kann. Um einen Bogen oder eine Armbrust mit einer Sehne zu versehen, benötigt ein Schütze etwa 15 Kampfrunden. Um einen Pfeil einzulegen, den Bogen zu spannen und abzufeuern, braucht er etwa zwei Kampfrunden. Für solches `Schnellfeuer' wird allerdings ein Zuschlag von 1 Punkt auf die Schußwaffen-Probe fällig. Um diesen Malus zu vermeiden, muß sich ein Schütze weitere zwei Kampfrunden auf sein Ziel konzentrieren. Wer einen Fernkampfangriff+ durchführen will, muß sogar mindestens 5 Kampfrunden pro Schuß einrechnen.

Armbrüste existieren in verschiedenen Variationen: Die leichte Armbrust wird mit einem Hebelmechanismus - einem sogenannten Geißfuß - gespannt und ist etwa alle 8 KR schußbereit; die schwere Armbrust wird mit einer Winde gespannt und benötigt etwa 15 KR pro Schuß. Repetierarmbrüste können alle 2 KR abgefeuert werden.
Um ein Messer oder Beil aus dem Gürtel zu ziehen, benötigt ein Kämpfer etwa 2 Sekunden (1 KR), für ein sorgfältiges Zielen zwei weitere Kampfrunden, wenn er nicht den oben beschriebenen Malus erleiden will. Da Speere fast immer in der Hand getragen werden, entfällt für diese Waffen natürlich die Ladezeit.

Schlußbemerkung

Falls Sie ein Neuling in der Welt des Schwarzen Auges sind, empfehlen wir Ihnen, die Vorteile unseres Kampfregel-"Baukastensystems" zu nutzen und zunächst tatsächlich nur Teile der Regeln in Ihrer Spielrunde auszuprobieren. Sobald diese Teile von den Mitgliedern der Runde flüssig beherrscht werden, können Sie darangehen, weitere Elemente in Ihr Spiel einzubeziehen

Wir haben die Kampfregeln unter dem Gesichtspunkt konzipiert, sowohl ein hohes Maß an Spielbarkeit zu bieten, als auch möglichst wenig Würfel- und Tabellenaufwand zu verlangen und trotzdem eine realistische und spannende Umsetzung echter Kampfsituationen zu schaffen.
Es bleibt Ihrem Urteil überlassen, ob wir mit diesem Regelsystem das selbstgesteckte Ziel erreicht haben...

Aventurische Waffen

Typ	TP	TP+(KK)	Gewicht	Länge	BF	Preis	WV	Bem.	Zw.
Messer und Dolche									
Messer	1W	KK-16	I0	25	4	5	1/0		1
Wurfmesser	1W	KK-17	10	20	4	10	I/0	w	1
Vulkanglasdolch'	1W	KK-16	30	30	6	50	2/0		I
Dolch	1 W+1	KK-15	20	30	3	20	2/1	w	
Wurfdolch	1W+1	KK-16	20	25	4	20	2/0	w	1
Jagdmesser[2]	1W+1	KK-16	15	30	3	50+	2/1		1
Basiliskenzunge	1W+1	KK-16	25	30	4	35	2/1		
Linkhand	1W+1	KK-17	30	30	3	60	2/5		
Mengbilar	1W+1	KK-16	20	25	7	110	2/0		1
Ogerfänger'	1W+2	KK-15	35	35	4	90	3/2		1
Schwerer Dolch	1 W+2	KK-15	30	35	2	30	3/3		I
Langdolch	1W+2	KK-I6	30	40	3	45	3/4		1
Borndorn	I W+2	KK-16	30	40	2	30	2/0	w	1
Drachenzahn [5)]	1W+2	KK-16	40	40	0	80	4/3		1,s
Hakendolch'	1W+2	KK-I7	50	60	0	90	1/3		I
Stichwaffen									
Florett	1 W+3	KK-16	30	90	3	60	7/5		1
Rapier	1W+3	KK-16	45	90	4	70	7/6		1
Degen	1 W+3	KK-16	40	90	3	65	6/6		1
Stockdegen'	I W+3	KK-16	35	80	4	65+	6/4		1
Magierflorett'	1 W+2	KK-16	25	75	3	70+	5/5		1
Wolfsmesser [9)]	1W+3	KK-15	50	90	2	90+	7/6		1
Speere und Stäbe									
Holzspeer	I W+2	KK-I6	60	I50	6	10	4/3	w,z	2
Speer [10)]	1W+3	KK-16	80	170	5	30	5/4	w,z	2
Jagdspieß"	I W+3	KK-16	80	180	3	80+	5/4	w,z	2
Wurfspeer	1 W+3	KK-I7	80	100	4	30	5/2	w,z	2
Stoßspeer	2W+2	KK-14	150	200	4	70	5/3	z	-
Dreizack (i)	I W+3	KK-I5	90	140	5	50	4/4	z	2
Efferdbart	I W+2	KK-16	90	120	3	80	5/6	w,z	2
Dschadra 12)	1 W+5	KK-15	80	180	5	120	4/3	z	-
Kampfstab 13)	1W+1	KK-15	80	150	5	25	6/6	z	-
Zweililien 14)	1W+3	KK-18	80	140	4	100	7/7	z	-
Stumpfe Hiebwaffen									
Stuhlbein (i)	1W	KK-15	50	40	7	-	4/3		1
Fackel (i)	1W	KK-15	50	20	7	0.5	4/3		I
Vorschlaghammer (i)	1W+5	KK-14	250	90	5	30	8/1	z	2
Spitzhacke (i)	1W+6	KK-15	200	100	5	20	8/I	z	2
Knüppel	1W+1	KK-14	60	80	6	1	5/3		I
Keule	I W+2	KK-13	100	80	3	15	7/3		2
Wurfkeule	I W+2	KK-15	35	40	3	18	5/3		1
Streitkolben	1W+4	KK-13	120	75	1	50	7/5		2
Sonnenszepter [15)]	1W+3	KK-14	90	70	1	100	7/5	k	2
Rabenschnabel	1W+4	KK-I6	90	1I0	3	I20	8/3		2
Brabakbengel	1W+5	KK-14	120	90	1	80	7/5		2
Kriegshammer	2W+3	KK-15	180	100	2	100	9/3	z,k	2
Schmiedehammer 16)	1W+4	KK-13	150	90	1	150	7/4	k	I
Zwergenschlägel 17)	1 W+5	KK-15	120	120	1	100	9/3	z	2,s
Scharfe Hiebwaffen									
Sichel (i)	1W+2	KK-17	30	50	5	25	3/1		1
Fleischerbeil (i)	1W+2	KK-16	60	30	2	20	2/1		1
Haumesser (i)	1W+3	KK-14	90	50	3	30	6/3		1
Khomer Hiebdolch	1 W+2	KK-16	35	45	2	45	4/2		1
Säbel"	1 W+3	KK-15	60	90	2	60	7/7		1

Aventurische Waffen

Typ	TP	TP+(KK)	Gewicht	Länge	BF	Preis	WV	Bem.	Zw.
Scharfe Hiebwaffen (Fortsetzung)									
Entermesser	1W+3	KK-15	70	75	2	45	7/5		1
Robbentöter' [8,19]	1W+3	KK-15	70	90	2	60+	7/6		1
Khunchomer	1W+4	KK-14	90	80	2	70	7/5		2
Doppelkhunchomer	1 W+6	KK-15	150	130	3	150	I0/3	z	-
Sklaventod	1 W+4	KK-I4	80	90	3	250	7/6		2
Großer Sklaventod	2W+4	KK-16	160	140	3	350	9/4	z	-
Äxte und Beile									
Beil (i)	1 W+3	KK-14	70	50	5	20	6/2		1
Holzfälleraxt (i)	2W	KK-13	160	1 I0	5	80	9/1	z	-
Wurfbeil	1W+3	KK-I3	60	40	4	35	6/2	w	1
Skraja (Handbeil)	1 W+3	KK-13	90	70	4	50	7/6		1
Kriegsbeil	1W+4	KK-13	120	90	2	50	8/4		2
Orknase 20)	1 W+5	KK-I4	110	100	4	60	9/4	z	-
Barbarenstreitaxt	2W+4	KK-14	250	120	3	120	10/2	z,k	-
Felsspalter [17)]	2W+2	KK-14	150	120	2	300	9/2	z	2,s
Schwerter									
Kurzschwert 21)	1W+2	KK-I5	40	50	1	50	5/5		1
Kusliker Säbel	1W+3	KK-15	70	80	1	75	7/6		1
Schwert	1W+4	KK-14	80	95	1	I00	7/7		2
Amazonensäbel	1 W+4	KK-14	90	100	2	90	7/5		2
Zweihänder									
Nachtwind 23)	1W+4	KK-15	70	100	0	250	7/7	z	-
Bastardschwert 24)	1 W+5	KK-14	120	I20	2	120	8/6	z	-
Rondrakamm	2W+2	KK-15	150	150	3	200	9/6	z,k	-
Zweihänder	2W+4	KK-I4	I60	155	3	I80	9/5	z,k	-
Tuzakmesser	1 W+6	KK-15	130	I40	1	200	7/7	z,k	-
Andergaster	3W+2	KK-I6	220	200	2	350	7/3	z,k	-
Boronssichel	2W+6	KK-16	160	180	3	400	8/3	z,k	-
Infanteriewaffen									
Pike [25)]	1W+4	KK-18	180	300	6	50	4/0	z	
Drachentöter"	7W	KK-21	400	400	0/4	7000	3/0	z,k	
Partisane	1W+5	KK-17	150	200	4	80	5/3	z	
Hakenspieß	1W+3	KK-16	120	250	5	70	3/1	z	
Glefe	1W+3	KK-16	120	200	5	45	4/2	z	
Sense (i)	1 W+3	KK-17	100	160	6	30	3/I	z	
Sturmsense	1W+4	KK-16	120	I80	5	40	4/2	z	
Hellebarde	1 W+4	KK-I5	150	200	5	75	5/2	z	
Pailos	2W+4	KK-I5	160	I75	3	300	5/2	z,k	
Wurmspieß	1W+4	KK-16	120	I80	2	I20	5/2	z	2,s
Dreschflegel (i)	1 W+2	KK-14	100	150	6	I5	4/2	z	
Kriegsflegel	1W+4	KK-13	120	150	5	50	5/1	z	
Turnierlanze 27)	1W	KK-16	I20	300	6	80	I/0	z,k	
Kriegslanze'	1W+3	KK-16	150	300	5	120	I/0	z,k	
Kettenwaffen									
Kettenstab 28)	1 W+2	KK-16	100	120	2	90	6/3	z	
Morgenstern	1W+5	KK-16	140	100	2	90	7/2		
Ogerschelle	2W+2	KK-I7	240	I20	3	I50	8/1	z,k	
Ochsenherde	3W+3	KK-I7	300	110	3	160	9/0	z,k	
Peitschen									
Peitschen 29)	1W	KK-19	60	250	0	25	8/0		1
Neunschwänzige	1W+1	KK-18	80	180	4	60	7/0		1
Nahkampfwaffen									
Veteranenhand"	1W+2	KK-17	70		4	200	I/1		1
Schlagring"	1W	KK-I4	20	—	0	25	1 /0		1
Orchidee 31)	1W+1	KK-16	35		3	250	1/0		1

Anmerkungen zur Waffenliste:

Die verwendeten Abkürzungen:
TP: Trefferpunkte; TP+(KK): Trefferpunktzuschläge für hohe Körperkraft; **BF:** Bruchfaktor; **WV:** Waffenvergleichswert; **Bem:** Bemerkungen;
Zw: gibt an, ob die Waffe von einem Zwerg einhändig, zweihändig oder gar nicht geführt werden kann, ein "s" zeigt dann, daß die Waffe nur von Zwergen benutzt wird; i: improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug; w: die Waffe kann auch geworfen werden; siehe Tabelle Schuß- und Wurfwaffen; z: es handelt sich um eine Zweihandwaffe, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich; k: Waffe, die nur von Privilegierten (Krieger, Geweihte) geführt werden darf

1) Ritualinstrument der Druiden;
2) Waffe der Firnelfen;
3) Waffe mit Giftkanal in der Klinge, zum Schaden durch die Klinge ist ein eventueller Giftschaden zu addieren;
4) Bei einem Treffer klappen **Widerhaken** aus der Waffe aus, die **pro Spielrunde 1W6 Schadenspunkte** erzeugen; die Waffe kann nur nach dem Kampf entfernt werden, was ebenfalls Schadenspunkte bringt: 1W6 nach gelungener Probe **Heilkunde Wunden,** sonst 3W6 SP ;
5)Breiter zwergischer Dolch;
6) Der Hakendolch besteht aus einer langen Klinge aus Rundstahl, die jedoch nur an der Spitze angeschärft ist, des weiteren besitzt er lange, aufwärts gebogene Parierstangen derselben Machart. Wenn mit dieser Waffe eine **angesagte gute Parade** gelingt, darf der Verteidiger eine **KK-Probe** ablegen. Gelingt diese, dann muß der Angreifer einen **Bruchtest** für seine Waffe durchführen. Bleibt die Waffe ganz, so kann er nur mit einer **KK-Probe+5** verhindern, daß ihm die Waffe aus der Hand gerissen wird;
7) Trickwaffe, im Spazierstock versteckt, häufig verziert und sehr teuer;
8) Repräsentationswaffe der Magier, leicht und zierlich;
9) Waldelfisches Rapier mit dreikantiger Klinge, selten;
10) Kann **ab KK 16 einhändig** geführt werden, dann jedoch kein KK-Bonus; einhändig geführt gilt **WV: 4/3;**
11)Jagdwaffe der Waldelfen, kann **ab KK 16 einhändig** geführt werden (s.o.);
12) Die Dschadra ist ein tulamidischer Reiterspeer.
13)Wer den Kampfstab **meisterlich** oder besser beherrscht, kann versuchen, den Gegner zu **entwaffnen.** Dazu muß eine **angesagte Attacke+9** gelingen. Mißlingt die Parade des Gegners, so muß ihm eine **KK-Probe+5** gelingen, sonst wird ihm die Waffe aus der Hand geschlagen.
14)Mit den Zweililien können **2 AT pro KR** geschlagen werden, wenn der Kämpfer dafür auf die Parade verzichtet. In einer AT-Serie (Ausfall) werden die Zweililien wie eine gewöhnliche Waffe verwendet;
15)Rituelle Waffe der Praios-Geweihten
16)Rituelle Waffe der Ingerimm-Geweihten; 1 7)Zwergenschlägel und Felsspalter sind **speziell für Zwerge gefertigte Zweihandwaffen,** die von Menschen oder Elfen nicht zu führen sind;
18)Kann auch mit dem Talent **Schwerter** geführt werden;
19)Jagdwaffe der Firnelfen; sehr selten;
20)Kann **ab KK 14 einhändig** geführt werden, dann jedoch kein KK-Bonus; einhändig geführt gilt **WV: 8/3;**
21)Kann auch mit dem Talent **Messer und Dolche** oder dem Talent **Scharfe Hiebwaffen** geführt werden;
21)Schmales Schwert mit einschneidiger, gebogener Klinge, auch Reitersäbel genannt;
22)Kann auch mit dem Talent **Scharfe Hiebwaffen** geführt werden;
23)Schwert mit einschneidiger, gerader Klinge und langem Griff, die Scheide ist verstärkt, so daß mit ihr pariert werden kann, Schwert und Scheide ergeben zusammen eine Räuberleiter, Klinge meist geschwärzt; **ab GE 16** auch **einhändig** und mit dem Talent **Schwerter** zu führen;
24)Kann **ab KK 14 einhändig** und mit dem Talent **Schwerter** geführt werden, dann jedoch kein KK-Bonus; einhändig geführt gilt **WV:** 7/5;
25)Die Pike kann von zwei Personen gleichzeitig geführt werden. Dann muß jedem der Waffenträger eine Attacke oder Parade gelingen, um diese Aktion erfolgreich auszuführen. Bei vierhändiger Führung gilt: TP 2W+5, WV dann 10/0;
26)Wird geführt wie die Pike (s.o.), für jeden Punkt, den die KK weniger als 21 beträgt, werden 1W Trefferpunkte von der Waffenwirkung abgezogen, ein Kämpfer mit KK 18 erreicht also 4W TP; unter einer KK von 18 ist die Waffe nicht zu handhaben;
27)Die hier angegebenen Werte gelten für die zweckfremde Verwendung als Stangenwaffe, ihre Werte im Reiterkampf siehe dort;
28)GE von 15 Mindestbedingung. Mit dem Kettenstab ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen. Dazu muß eine angesagte Attacke+8 und anschließend eine KK-Probe gelingen;
29)Mit der Peitsche ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen. Dazu ist eine angesagte Attacke +8 und eine anschließende Kraftprobe nötig. Außerdem kann man versuchen, den Gegner mit einer angesagten AT+4 und anschließender Kraftprobe +2 von den Beinen zu holen;
30)Die Neunschwänzige eignet sich besonders gut zum Kampf gegen Schwärme von Kleingetier (Ratten, Fledermäuse etc.). Bei einer gelungenen AT/2 wurden 2 Tiere getroffen, bei einer "Guten Attacke" sogar drei Tiere; 31)Diese Waffen erzeugen im Waffenlosen Kampf *echte* Schadenspunkte. Mit der Hand, an der sich ein Schlagring etc. befindet, kann keine weitere Waffe geführt werden

Anhang: Alter Held - Neues System

Nach all den präsentierten Feinheiten des überarbeiteten Regelwerks kommen wir jetzt zu einem eher unangenehmen, weil arbeitsintensiven, Kapitel: der Umstellung bereits existierender Helden auf das neue System.
Wie Sie gleich feststellen werden, sind Ihre Befürchtungen bezüglich mehrerer Stunden Arbeit pro Held unbegründet, denn mit ein wenig Regelauslegung (und -beugung, das wollen wir an dieser Stelle einmal zulassen) ist der Prozeß in einer Viertelstunde erledigt.
Bei der Umstellung eines bestehenden Helden haben wir drei Aspekte zu berücksichtigen: neue Eigenschaften, neue Talente und eventuell ne definierte Zaubersprüche.
Die Anpassung erfolgt anhand der folgenden Richtlinien.

Neue Eigenschaften

- INTUITION: Sie können auswählen, ob Sie den bestehenden KLUGHEITSwert Ihres Helden als solchen übernehmen wollen oder diesen Wert lieber der INTUITION zugute kommen lassen wollen. Für den verbleibenden Wert würfeln Sie 1W+8, falls Ihr Held die 10. Stufe noch nicht erreicht hat, oder 1W+9, falls er bereits erfahrener als die 10. Stufe ist. Zu diesem Wert können Sie jetzt noch eine Anzahl von Punkten hinzuaddieren, indem Sie nach Belieben von den 3 anderen Eigenschaften jeweils bis zu 2 Punkten abziehen.
- FINGERFERTIGKEIT: Ähnlich wie bei der Intuition können Sie sich frei entscheiden, ob Sie den bereits bestehenden Wert für GESCHICKLICHKEIT jetzt für GEWANDTHEIT oder für FINGERFERTIGKEIT einsetzen wollen. Für die verbleibende Eigenschaft legen Sie den Startwert mit 1W+8 fest, wenn Ihr Held die 10. Stufe noch nicht erreicht hat, bzw. mit 1W+9, wenn er bereits erfahrener ist. Auch im Fall der körperlichen Eigenschaften können Sie jetzt wieder in gewissem Rahmen umverteilen: Von der KÖRPERKRAFT und der übernommenen Eigenschaft können Sie jeweils maximal 2 Punkte abziehen und zum Wert der neuen Eigenschaft hinzuaddieren.
- NEUGIER und JÄHZORN: Würfeln Sie diese beiden Eigenschaften mit 1W6. Nach Belieben können Sie beide Werte nochmals um 1 oder 2 Punkte erhöhen oder senken, wenn es sich dabei um eine Eigenschaft handelt, die für Ihren Helden-Typ zu Beginn auf einem bestimmten Mindest- oder Höchstwert benötigt werden.
- Auf diese Weise sollte es Ihnen auf jeden Fall möglich sein, die neuen Werte Ihres Helden so anzulegen, daß er den Mindestbedingungen des Heldentyps entspricht. Außerdem haben Sie die einmalige Gelegenheit, das Profil Ihres Helden geradezurücken, wenn Sie glauben, daß seine Eigenschaften nicht unbedingt seinem wahren Charakter entsprechen.

Neue Talente

Diese Umwandlung ist schon etwas diffiziler zu handhaben. Da das Talentsystem aber den Kern der DSA-Regeln darstellt, verdient es auch größere Beachtung. Am besten beginnen Sie damit, die schon existierenden Talentwerte auf den neuen Talentbogen zu übertragen und die Grundwerte in den noch fehlenden (neuen) Talenten aufzuschreiben.
Scheren Sie sich nicht darum, ob sie ein Talent jetzt auf einem eigentlich verboten hohen Talentwert haben, weil Sie es nach dem alten System um mehr Punkte pro Stufe steigern durften als nach dem neuen oder weil Ihr Held jetzt auf einem niedrigeren Startwert beginnt..
Kommen wir jetzt zu den einzelnen Veränderungen und neuen Talenten. Die hier angegebenen Verschiebungen gelten für einen Helden, der noch überhaupt keines der neuen Talente besitzt. Sollten Sie in Ihrer Gruppe bereits einen Teil der Talente (z.B. diejenigen, die im *Aventurischen Boten* vorgestellt wurden) eingeführt haben, so überspringen Sie einfach die entsprechenden Abschnitte.

- Die Umstellung der Kampffertigkeiten ist insofern etwas schwierig, als daß viele Waffen jetzt unter einem neuen Talent geführt werden. Dies trifft vor allem auf die Gruppen Dolche/Stichwaffen/Speere und Schwerter/Zweihänder zu. Wenn Sie die bestehenden Talentwerte und die Startwerte der neuen Talente eingetragen haben, stehen Ihnen jetzt einige Punkte zum Umverteilen auf die neuen Talente zu. Diese Punkte erhalten Sie, indem Sie von bestehenden Talentwerten jeweils bis zu 2 Punkten abziehen und den neuen Talentwerten zuschlagen. Dies ist jedoch nur zulässig, wenn der alte TaW (von dem Sie die Punkte abziehen) positiv ist. Diese Umstellungsregelung gilt im folgenden für alle Talente. Bei den Kampffertigkeiten müssen Sie jedoch beachten, daß Verschiebungen jeweils nur innerhalb der Gruppen Waffenlos, Nahkampffertigkeiten und Fernkampf möglich sind. Sie können also keine Punkte des TaW: Ringen auf den neuen TaW: Zweihänder umverteilen. Eine Ausnahme bildet das Lanzenreiten, für das Sie Punkte sowohl aus dem Nahkampf- als auch aus dem Fernkampf gewinnen können. Bei den oben erwähnten Gruppen Dolche/Stichwaffen/Speere (ehemals Stichwaffen) und Schwerter/Zweihänder (ehemals Schwerter) sollten Sie sich vorher entscheiden, durch welchen neuen TaW sie Ihren alten Wert ersetzen wollen, bevor Sie ans Umverteilen gehen. (Übrigens: Der Zauberstab eines Magiers wird jetzt mit dem Talent Speere und Stäbe geführt. In diesem Fall wird der ehemalige TaW: Stumpfe Hiebwaffen zum neuen TaW: Speere).
Lassen Sie sich nicht verdrießen, wenn Sie jetzt schlechtere Werte in vielen Kampffertigkeiten haben. Zum einen können Sie so esoterische Waffen wie Peitsche, Infanteriewaffen oder Kettenwaffen getrost den entsprechenden Spezialisten überlassen, zum anderen stehen Ihnen am Schluß des Umwandlungsprozesses noch einmal einige Steigerungswürfe zur freien Verteilung zu.
- Besondere Beachtung im Bereich *der Körperlichen Talente* verdienen die Fertigkeiten "Akrobatik", "Körperbeherrschung" und "Springen". Letzteres Talent existiert nicht mehr und wird durch Körperbeherrschung ersetzt. Sie können also ohne weiteres den kompletten Talentwert: Springen

als TaW für Körperbeherrschung verwenden. Das Talent Akrobatik ist im neuen System auf wirklich artistische Kunststücke beschränkt. Daher sollten Sie von einem hohen Akrobatik-Wert einige Punkte auf Körperbeherrschung umverteilen, wenn es Ihnen einzig darum geht, daß Ihr Held vom Pferd fallen kann, ohne sich zu verletzen. Neu hinzugekommen sind die Talente Gaukeleien und Selbstbeherrschung. Punkte für ersteres können Sie erhalten, indem Sie den Akrobatik-TaW entsprechend vermindern, Punkte für letzteres können Sie von jedem anderen körperlichen Talent (jedoch höchstens 1 Punkt pro Fertigkeit) abziehen.

- Der Bereich der *Gesellschaftlichen Talente* hat sich recht wenig geändert. Hinzugekommen sind "Etikette" und "Lehren", während das Talent "Bekehren" um "Überzeugen" erweitert wurde. Sie können die Werte dieser drei Talente dadurch anheben, daß sie von allen anderen gesellschaftlichen Fertigkeiten maximal zwei Punkte pro Talent abziehen.
- Zu den *Natur-Talenten* ist keine neue Fertigkeit hinzugekommen, so daß Sie hier alles beim Alten belassen können.
- Vor allem an *Wissens-Talenten* werden Sie etliche neu in der Liste finden: "Alte Sprachen", "Geographie", "Geschichtswissen", "Götter und Kulte", "Kriegskunst", "Magiekunde", "Rechtskunde", "Staatskunst" und "Sternkunde" - mehr als es alte Talente in diesem Bereich gibt. Um den Talentwert eines der neuen Talente zu steigern, haben Sie deshalb nicht nur den Bereich der Wissens-Talente, sondern auch die Handwerklichen Fertigkeiten zur Verfügung, von deren Talentwerten Sie jeweils maximal 2 Punkte auf die neuen Talente umverteilen können. Neu ist auch das Talent "Mechanik", da die alte Fertigkeit gleichen Namens jetzt "Schlösser Knacken" heißt und unter den Handwerkstalenten zu finden ist. Wenn Sie wollen, daß Ihr Held ein eher theoretische Wissen von mechanischen Gerätschaften besitzt, dann können Sie den alten TaW: Mechanik beliebig auf Mechanik und Schlösser Knacken verteilen.
- An *Handwerkstalenten* neu hinzugekommen sind "Boote fahren", "Lederarbeiten", "Schneidern", "Schlösser Knacken" und "Töpfern" . Die Punkte für Lederarbeiten, Schneidern und Töpfern können dadurch gewonnen werden, daß von beliebigen anderen Handwerksfertigkeiten bis zu 2 Punkte abgezogen werden. Boote Fahren ersetzt Rudern/Segeln und übernimmt den entsprechenden TaW, Schlösser Knacken ist die neue Bezeichnung für das alte Mechanik-Talent (siehe auch Wissens-Talente).

• Im Bereich der *Intuitiven Begabungen* findet sich als einziges neues Talent die Fertigkeit "Stimmen Imitieren". Wie gehabt können Sie von den anderen Talenten Punkte auf das neue Talent umverteilen, wenn Ihnen der Sinn danach steht. In dieser Gruppe kann es Ihnen auch passieren, daß Ihr Held nach dem neuen System eigentlich einen zu hohen Wert in einem Talent besitzt. Sie können entweder alles beim Alten belassen oder aber die Talentwerte auf Ihr entsprechendes Maximum reduzieren und die überzähligen Talentpunkte in frei verteilbare Steigerungswürfe umverteilen; selbiges gilt auch für das weggefallene Talent Zwergennase.

Wenn Ihr Held weitere Talente besitzt, können Sie diese (mit den entsprechend angepaßten Eigenschaften) direkt übernehmen. Zudem sei jedem Helden eine Berufsfertigkeit zugestanden (bedenken Sie, daß die Schmiedekunst jetzt in diese Gruppe fällt). Falls Sie sich für Seemann entscheiden, können Sie einige Punkte des TaW: Boote Fahren (ex Rudern/Segeln) hierhin verschieben.

• Wenn Sie alle diese Änderungen und Verschiebungen hinter sich gebracht haben, stehen Ihnen, als Geschenk für die Mühe, die Sie sich gemacht haben, nochmals Steigerungswürfe zu (3 pro Stufe Ihres Helden), die Sie nach Belieben auf neu hinzugekommene Talente verteilen dürfen. Einzige Bedingung hierbei ist, daß kein Talent höher gesteigert werden darf, als es die Steigerungsbedingungen (in Punkten pro Stufe, bezogen auf den Startwert) zulassen.

Anpassung der Zaubersprüche

Außer den neuen Eigenschaftswerten für die Zauberproben ändert sich nichts; Sie müssen also nicht mehr tun, als die Formeln, die Ihr Held beherrscht, mit den neuen Proben auf dem leeren Bogen mit den Zauberfertigkeiten eintragen.

Damit wären wir bereits am Ende der Umwandlung angelangt. Wie wir Ihnen versprochen haben, war alles gar nicht so schlimm wie es zuerst aussah. Bleibt uns nur noch, Ihnen viel Spielspaß mit dem neuen Regelwerk zu wünschen.

Startwerte diverser Heldentypen

Magier	*Hexe*	*Druide*	*Auelf*	*Waldelf*	*Firnelf*	*Schelm*	*Zwerg*
KL13	CH13	MU13	KL13	GE13,	GE12	CH13	FF12
CH 12	IN 12	KL 12,	GE 12	IN 12,	IN 13	GE 13	KK 12
AG <4	HA <4	TA <4	GG <4	GG <4	GG <4	NG >7	GG >8

Geweihter des/der											
Praios	*Rondra*	*Efferd*	*Travia*	*Boron*	*Hesinde*	*Firun*	*Tsa*	*Phex*	*Peraine*	*Ingerimm*	*Rahja*
MU13	MU12	KL12	KL12	MU11	KL13	MU12	IN12	KL12	KL12	KL12	IN 11
KL12	CH12	CH12	CH13	KL13	CH12	IN12	CH12	CH11	CH13	FF12	CH13
CH 12	GE 11	IN 11	FF 11	TA<4	AG<4	KK 12	GE 12	FF 13	FF 11	KK 12	GE 12

Talent-Startwerte für magiebegabte Heldentypen

Talent		*Magier*	*Auelf*	*Waldelf*	*Firnelf*	*Hexe*	*Schelm*	*Druide*
Kampftechniken								
Raufen		2	2	2	3	2	3	2
Boxen		-1	0	-1	0	-2	2	-2
Hruruzat		-6	-7	-6	-7	-6	-7	-7
Ringen		0	0	2	3	2	1	2
Äxte und Beile		-5	-1	-1	-2	-5	-7	-6
Dolche		2	3	2	2	2	1	2
Infanteriewaffen		-5	-2	-5	-5	-5	-5	-5
Linkshändig		0	1	2	2	0	0	-1
Kettenwaffen		-5	-4	-5	-5	-6	-5	-7
Peitsche		0	-2	-2	-2	0	2	1
Scharfe Hiebwaffen		-4	0	3	3	-5	-5	-7
Schwerter		-4	3	3	2	-5	-5	-7
Speere und Stäbe		3	3	3	4	2	0	2
Stichwaffen		1	3	3	3	2	0	-7
Stumpfe Hiebwaffen		0	1	3	2	3	1	2
Zweihänder		-5	-3	-3	-3	-5	-5	-7
Lanzenreiten		-6	-5	-6	-6	-6	-6	-6
Schußwaffen		-2	4	4	2	0	-3	1
Wurfwaffen		0	2	2	4	2	2	1
Schleuder		-2	0	-2	0	0	2	2
Körperliche Talente								
Akrobatik	(MU/GE/KK)	-3	0	1	0	-2	3	-2
Fliegen	(MU/KL/GE)	-1	-1	-2	-2	3	0	-2
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	1	0	0	-1	0	2	-4
Klettern	(MU/GE/KK)	1	2	5	0	0	3	2
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	0	3	3	2	0	4	0
Reiten	(CH/GE/KK)	1	2	0	-2	-1	-3	-1
Schleichen	(MU/IN/GE)	0	3	4	5	2	4	3
Schwimmen	(MU/GE/KK)	0	2	-2	0	1	0	1
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	2	3	2	3	4	-3	4
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	0	3	5	5	2	3	0
Tanzen	(CH/GE/GE)	-1	4	4	3	4	0	-2
Zechen	(KL/IN/KK)	1	1	0	-3	0	4	2
Gesellschaft								
Bekehren/Überzeugen	(KL/IN/CH)	-2	-1	-1	-3	-2	-5	-7
Betören	(IN/CH/CH)	0	3	2	2	4	1	-3
Etikette	(KL/CH/GE)	2	0	-3	-5	-3	-2	-4
Feilschen	(MU/KL/CH)	1	-1	-2	-3	2	1	0
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	0	-3	-6	-7	-2	4	-2
Lehren	(KL/IN/CH)	3	2	3	3	5	-5	'3
Lügen	(MU/IN/CH)	3	3	3	3	3	6	2
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	2	-1	-1	-2	2	-2	1
Schätzen	(KL/IN/IN)	1	-2	-2	-2	-1	-1	0
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	0	-2	-3	-4	3	5	-2
Natur								
Fährtensuchen	(KL/IN/GE)	-5	3	4	2	2	-3	2
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	-5	2	4	3	-3	-3	0
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	0	1	1	0	2	4	2
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	-3	3	0	4	-1	-3	0
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	2	3	4	-2	5	-4	5
Orientierung	(KL/IN/IN)	-2	2	3	5	2	0	2
Tierkunde	(MU/KL/IN)	-1	2	2	1	3	-3	4
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	-3	2	1	4	3	-1	3
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	-4.	2	4	3	2	-2	3

Talent-Startwerte für magiebegabte Heldentypen (Fortsetzung)

Talent		*Magier*	*Auelf*	*Waldelf*	*Firnelf*	*Hexe*	*Schelm*	*Druide*
Wissenstalente								
Alchimie	(MU/KL/FF)	6	-5	-6	-7	0	-5	0
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	4	3	2	2	-2	-6	-4
Geographie	(KL/KL/IN)	0	-1	-2	-4	0	-1	1
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	3	1	-1	-2	0	-6	2
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	3	-1	-2	-2	2	-1	2
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	-4	-5	-5	-5	-6	-6	-4
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	6	1	0	0	0	0	0
Magiekunde	(KL/KL/FF)	7	3	0	1	3	-1	4
Mechanik	(KL/KL/IN)	2	0	-2	-3	-3	0	-3
Rechnen	(KL/KL/IN)	5	2	1	1	0	0	0
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	1	-4	-5	-5	0	-2	0
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	6	2	1	0	0	0	0
Staatskunst	(KL/IN/CH)	-4	-6	-7	-7	-7	-3	-5
Sternkunde	(KL/KL/IN)	4	1	1	2	3	-6	3
Handwerk								
Abrichten	(MU/IN/CH)	-2	1	2	1	2	-3	2
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	-2	2	-1	4	-3	-4	-3
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	0	0	-2	2	-2	0	-2
Falschspiel	(MU/CH/FF)	0	0	0	0	3	4	-1
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	2	2	3	0	4	-1	3
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	2	4	4	2	3	-1	4
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	2	3	4	3	1	2	2
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	2	3	3	4	1	1	2
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	0	3	4	5	1	-1	3
Kochen	(IN/KL/FF)	1	2	2	1	3	0	2
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	-1	3	3	4	2	0	1
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	1	2	1	2	0	1	1
Musizieren	(KL/IN/FF)	-2	4	3	3	2	1	0/-7
Schneidern	(KL/FF/FF)	-1	2	2	0	4	1	1
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	0	-3	-4	-4	-3	1	-3
Singen	(KL/IN/CH)	0	5	5	5	3	0	1
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	-2	-2	-3	-4	-2	3	-4
Töpfern	(KL/FF/FF)	-1	3	2	-4	3	-4	
Intuitive Begabungen								
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	1	1	2	2	2	0	2
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	0	1	0	3	0	3	0
Prophezeien	(IN/IN/CH)	0	1	1	3	4	-3	3
Sinnesschärfe	(KL/IN/IN)	2	4	5	6	3	1	3
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	-4	2	3	0	1	4	-2

Talent-Startwerte für Geweihte

Geweihter des/der

Talent		***PRA***	***RON***	***EFF***	***TRA***	***BOR***	***HES***	***FIR***	***TSA***	***PHE***	***PER***	***ING***	***RAH***
Kampftechniken													
Raufen		2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	3
Boxen		0	3	2	0	1	0	2	2	2	1	1	2
Hruruzat		-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-5	-6	-7	-7	-6
Ringen		0	1	2	0	1	1	2	3	3	1	2	2
Äxte und Beile		-3	1	-4	-3	-3	-4	-4	-4	-4	-4	1	-4
Dolche		0	2	2	2	3	2	2	0	3	1	0	2
Infanteriewaffen		2	2	-1	-5	-5	-5	0	-5	-4	-5	0	-4
Linkshändig		0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
Kettenwaffen		2	3	-3	-4	-4	-4	-4	-5	-4	-5	0	-4
Peitsche		2	-1	-2	-2	-1	-2	-2	-2	-1	-2	-2	-2
Scharfe Hiebwaffen		-2	3	0	-2	-2	-4	-2	-4	-4	-2	2	-2
Schwerter		1	6	-2	-4	1	1	-4	-4	-2	-3	-2	-3
Speere und Stäbe		2	3	3	0	0	0	4	-2	0	1	1	0
Stichwaffen		0	1	3	0	2	1	2	-2	2	0	-1	1
Stumpfe Hiebwaffen		3	2	0	0	2	1	0	0	2	0	2	0
Zweihänder		0	5	-3	-5	-3	-5	-5	-5	-5	-5	-1	-5
Lanzenreiten		-2	4	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Schußwaffen		-2	1	-4	-4	-2	-1	5	-4	-2	-3	-3	1
Wurfwaffen		2	0	3	0	-2	-3	3	-4	0	-3	-3	1
Schleuder		-1	1	0	0	1	-2	2	-2	1	-1	1	-2
Körperliche Talente													
Akrobatik	(MU/GE/KK)	0	1	0	-1	-1	0	-1	0	1	0	-1	1
Fliegen	(MU/KL/GE)	0	-2	-2	-2	-2	-1	-2	-1	0	-1	-2	-I
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	-4	-4	-4	-3	-8	-4	-6	-4	1	-4	-5	0
Klettern	(MU/GE/KK)	1	0	1	0	0	1	1	0	3	0	0	0
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	1	2	2	0	0	0	1	0	1	0	0	1
Reiten	(CH/GE/KK)	3	5	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1
Schleichen	(MU/IN/GE)	-1	-1	-1	0	2	0	2	2	4	0	0	2
Schwimmen	(MU/GE/KK)	1	2	4	1	0	0	2	1	0	1	0	1
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	3	4	2	2	6	3	5	3	2	3	3	4
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	-3	-3	0	1	0	0	1	2	3	0	0	2
Tanzen	(CH/GE/GE)	1	0	1	2	0	0	-1	1	1	1	-1	5
Zechen	(KL/IN/KK)	0	3	1	5	1	0	0	0	1	0	2	4
Gesellschaft													
Bekehren/Überzeugen	(KL/IN/CH)	7	2	3	7	1	2	1	4	3	2	3	5
Betören	(IN/CH/CH)	1	0	0	1	-3	0	-2	0	2	0	0	5
Etikette	(KL/CH/GE)	3	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2
Feilschen	(MU/KL/CH)	0	-1	-1	0	-2	0	-2	-1	4	-1	2	1
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	-2	-1	-1	0	0	0	-3	2	4	0	1	2
Lehren	(KL/IN/CH)	3	2	3	3	1	4	3	4	3	3	3	4
Lügen	(MU/IN/CH)	-7	-3	0	-3	-2	0	-2	1	4	0	0	2
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	1	0	2	5	6	0	-1	0	3	0	0	4
Schätzen	(KL/IN/IN)	0	0	0	2	0	2	-1	1	3	0	3	2
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	-4	-2	-1	0	-1	0	-2	2	3	-1	-1	4
Natur													
Fährtensuchen	(KL/IN/GE)	-4	-1	-4	-3	-4	-3	4	-3	-5	-2	-4	-5
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	-4	-3	-4	-3	-4	-3	2	-4	-5	-2	-4	-5
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	-3	-1	3	-3	-3	-2	-1	-1	3	-3	-1	3
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	-3	-2	4	0	-3	-3	3	-2	-2	1	-3	-4
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	0	-2	0	2	3	4	2	4	-1	6	-2	2
Orientierung	(KL/IN/IN)	2	1	4	0	1	1	3	0	1	1	1	0
Tierkunde	(MU/KL/IN)	-1	0	1	1	-2	0	3	0	-2	0	-3	-2
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	3	-2	5	-1	0	0	3	0	-4	-1	-3	-4
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	-4	1	-1	-2	-4	-4	4	-2	-4	2	-2	-4

Talent-Startwerte für Geweihte (Fortsetzung)

		Geweihter des/der											
Talent		***PRA***	***RON***	***EFF***	***TRA***	***BOR***	***HES***	***FIR***	***TSA***	***PHE***	***PER***	***ING***	***RAH***
Wissenstalente													
Alchimie	(MU/KL/FF)	-2	-4	-4	-3	3	5	-4	2	0	3	2	1
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	3	2	2	2	2	4	0	2	2	2	2	2
Geographie	(KL/KL/IN)	1	3	2	0	-1	2	2	3	1	0	0	2
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	3	3	3	2	4	6	0	2	0	2	3	3
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	6	4	4	5	4	7	3	4	3	4	3	4
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	-3	2	-3	-6	-6	-6	-6	-7	-6	-7	-6	-7
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	5	4	4	4	5	6	4	4	4	4	5	4
Magiekunde	(KL/KL/FF)	3	1	1	1	2	6	0	2	1	1	2	1
Mechanik	(KL/KL/IN)	0	1	0	0	1	3	1	0	1	0	4	0
Rechnen	(KL/KL/IN)	3	1	2	2	2	5	2	2	3	2	5	2
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	7	4	2	4	3	5	0	3	3	2	1	2
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	4	2	3	3	3	6	1	2	3	2	2	2
Staatskunst	(KL/IN/CH)	0	-2	-4	-6	-7	-5	-7	-6	-1	-7	-7	-6
Sternkunde	(KL/KL/IN)	3	0	1	0	1	2	0	2	2	0	0	0
Handwerk													
Abrichten	(MU/IN/CH)	0	-1	-2	1	-3	-3	0	-2	-3	-3	-4	-4
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	0	0	4	0	1	-1	1	1	-2	1	0	-1
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	4	3	0	-1	0	1	2	-1	1	-1	0	-1
Falschspiel	(MU/CH/FF)	-7	-2	-1	-5	-2	-2	-4	-4	3	-4	-2	2
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	4	-1	1	2	3	4	2	4	1	4	2	3
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	3	0	1	4	2	4	2	4	0	6	-1	1
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	0	-3	0	5	4	1	-3	4	2	3	-I	5
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	1	2	2	2	0	1	3	6	3	4	3	1
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	0	-1	1	1	1	0	1	-1	0	-1	3	-1
Kochen	(IN/KL/FF)	1	0	1	6	1	2	0	0	0	3	0	1
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	0	0	0	0	-1	-1	3	1	0	2	2	1
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	2
Musizieren	(KL/IN/FF)	1	2	1	2	1	1	0	1	1	1	0	4
Schneidern	(KL/FF/FF)	0	0	0	1	-2	-1	1	1	0	2	0	3
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	-2	-1	0	0	0	1	-1	-1	4	-1	2	1
Singen	(KL/IN/CH)	2	1	1	3	2	1	0	1	1	1	1	4
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	-7	-2	-3	-4	-4	-3	-4	-3	1	-4	-3	0
Töpfern	(KL/FF/FF)	-3	-3	-3	-1	-4	-4	-3	-3	-3	2	0	-3
Intuitive Begabungen													
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	0	1	1	-1	1	1	2	2	3	0	0	1
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	-2	2	1	-2	2	2	-1	-1	5	-1	2	4
Prophezeien	(IN/IN/CH)	3	1	1	1	3	1	2	3	0	1	0	1
Sinnesschärfe	(KL/IN/IN)	2	1	2	1	2	4	4	1	2	1	2	3
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	-5	-4	-5	-3	-10	-4	6	-4	2	0	-7	-5

Übersichtstabelle: Alte und Neue Talentproben

Die folgende Tabelle soll Ihnen noch einmal eine Übersicht über alle bisher beim **Schwarzen Auge** verwendeten Talente verschaffen. Hierbei steht "Alte Probe" für die Eigenschaften, auf die im bisherigen System die Talentprobe abgelegt wurde, während "Neue Probe" für die Talentprobe im hier vorgestellten System mit den neuen Eigenschaftswerten gilt.

Die verschiedenen Talente, die hier in der Tabelle zu finden sind, aber nicht in der Box **Die Helden des Schwarzen Auges** auftauchen, stammen zum größten Teil aus dem **Land des Schwarzen Auges.** Wie weiter vorne bereits erwähnt, haben wir einige Talente neuen Oberbegriffen zugeordnet und auch die Talentgruppe *Gesellschaft, Wissen, Handwerk* weiter unterteilt. Talente, die in einem der beiden Systeme nicht vorkommen, sind bei der entsprechenden Probe mit "--" gekennzeichnet.

Kampftechniken	
AT-Wert	(MU+GE+KK):5
PA-Wert	(IN+GE+KK):5
Fernkampfwert	(KL+FF+KK):4
Ausweichwert	(MU+IN+GE):4

Körperliche Talente	**Neue Probe**	**Alte Probe**
Akrobatik	(MU/GE/KK)	(MU/GE/KK)
Fliegen	(MU/KL/GE)	(MU/KL/KK)
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	(CH/GE/GE)
Klettern	(MU/GE/KK)	(MU/GE/KK)
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	--
Reiten	(CH/GE/KK)	(CH/GE/KK)
Schleichen	(MU/IN/GE)	(MU/KL/GE)
Schwimmen	(MU/GE/KK)	(MU/GE/KK)
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	(MU/KK/KK)
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	(MU/KL/GE)
Springen	--	(MU/GE/KK)
Tanzen	(CH/GE/GE)	(CH/CH/GE)
Zechen	(KL/IN/KK)	(KL/GE/KK)

Gesellschaft		
Bekehren/Überzeug.	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Betören	(IN/CH/CH)	(MU/CH/CH)
Etikette	(KL/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Feilschen	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Lehren	(KL/IN/CH)	(KL/CH/GE)
Lügen	(MU/IN/CH)	(MU/MU/CH)
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Schätzen	(KL/IN/IN)	(MU/KL/CH)
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	(MU/CH/GE)

Natur		
Fährtensuchen	(KL/IN/GE)	(KL/KL/GE)
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	(GE/GE/KK)
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	(MU/KL/KL)
Orientierung	(KL/IN/IN)	(KL/KL/GE)
Tierkunde	(MU/KL/IN)	(MU/KL/CH)
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	(KL/CH/CH)
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	(MU/KL/GE)

Wissenstalente		
Alchimie	(MU/KL/FF)	(MU/KL/KL)
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	(KL/KL/GE)
Wissenstalente (Fortsetzung)		
Geographie	(KL/KL/IN)	(KL/KL/GE)
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	(KL/KL/GE)
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	--
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)
Magiekunde	(KL/KL/FF)	--
Mechanik	(KL/KL/IN)	(KL/KL/GE)
Rechnen	(KL/KL/IN)	(KL/KL/GE)
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	--
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Staatskunst	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Sternkunde	(KL/KL/IN)	(KL/KL/CH)

Handwerk		
Abrichten	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Bergbau	(KL/IN/KK)	(KL/GE/KK)
Boote Fahren*	(FF/GE/KK)	(GE/KK/KK)
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	(MU/CH/GE)
Falschspiel	(MU/CH/FF)	(MU/KL/GE)
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	(MU/KL/CH)
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	(KL/KL/CH)
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	(KL/CH/CH)
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	(KL/CH/GE)
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Kochen	(IN/KL/FF)	(MU/KL/GE)
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	(KL/GE/GE)
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	(KL/GE/GE)
Musizieren	(KL/IN/FF)	(KL/CH/GE)
Rüstungsbau	--	(KL/GE/KK)
Schneidern	(KL/FF/FF)	(KL/GE/GE)
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	--
Singen	(KL/IN/CH)	--
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	(MU/KL/GE)
Töpfern	(KL/FF/FF)	(KL/GE/GE)

Intuitive Begabungen		
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	(MU/KL/CH)
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	(MU/MU/CH)
Prophezeien	(IN/IN/CH)	(MU/CH/CH)
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	(KL/CH/GE)
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	(KL/CH/GE)
Zwergennase	--	(KL/CH/GE)

Anmerkungen:
*Das Talent Boote Fahren ersetzt das Talent Rudern/Segeln;

Alte und neue Proben für Zauberformeln

Spruch	Neue Probe	Alte Probe
Antimagie		
Beherrschungen brechen	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Bewegungen stören	(KL/IN/FF)	(KL/CH/GE)
Destructibo Arcanitas	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)
Gardianum Paradei	(IN/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Hellsicht trüben	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Illusionen zerstören	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Kampfzauber stören	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Verständigung stören	(KL/CH/FF)	(KL/CH/GE)
Verwandlungen beenden	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Beherrschung		
Band und Fessel...	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Bannbaladin	(IN/CH/CH)	(KL/CH/CH)
Böser Blick	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)
Eigne Ängste quälen Dich (B)	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Erinnerung verlasse dich (B)	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Große Gier	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Große Verwirrung	(KL/KL/CH)	(KL/KL/CH)
Halluzination	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Herr über das Tierreich	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)
Horriphobus Schreckenspein	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Magischer Raub	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)
Respondami Veritar	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Sanftmut	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)
Schabernack	(KL/IN/CH)	(KL/CH/GE)
Schwarzer Schrecken (B)	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Somnigravis Tausendschaf	(KL/CH/CH)	(KL/CH/CH)
Zwingtanz	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Beschwörung dämonischer Mächte		
Furor Blut und Sulphurdampf	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)
Geister austreiben	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)
Geister beschwören	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)
Heptagon und Krötenei	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)
Komm Kobold komm	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)
Krähenruf	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)
Meister minderer Geister	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)
Skelettarius Kryptaduft	(MU/MU/CH)	(MU/MU/CH)
Stein wandle, Totes handle (B)	(MU/CH/KK)	(MU/CH/KK)
Weiße Mähn und goldner Huf	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Beschwörung elementarer Kräfte		
Elementare beschwören	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Nihilatio Gravitas	(KL/KK/KK)	(KL/KK/KK)
Solidirid Farbenspiel	(IN/GE/KK)	(KL/GE/KK)
Verschwindibus	(IN/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Bewegung		
Axxeleratus Blitzgeschwind	(KL/GE/KK)	(KL/GE/KK)
Durch Marmorstein und Eisenwand	(KL/GE/KK)	(KL/GE/KK)
Foramen-Foraminor	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)
Hexenholz	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Klickeradomms	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Motoricus Motilitich	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Nackedei	(KL/GE/KK)	(KL/GE/KK)
Spurlos, Trittlos, Fährtenlos	(IN/GE/GE)	(KL/GE/GE)
Transversalis Teleport	(KL/KL/KK)	(KL/KL/KK)
Über Eis und über Schnee	(KL/GE/KK)	(KL/GE/KK)
Heilung		
Ängste lindern	(MU/IN/CH)	(MU/CH/CH)
Balsamsalabunde	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Hexenspeichel	(IN/CH/FF)	(CH/CH/GE)
Klarum Purum Kräutersud	(KL/KL/CH)	(KL/KL/CH)
Ruhe Körper, ruhe Geist	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Tiere besprechen	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Hellsicht		
Adleraug und Luchsenohr	(KL/IN/FF)	(KL/KL/GE)
Analüs Arcanstruktur	(KL/KL/IN)	(KL/KL/CH)
Eigenschaften seid gelesen	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Exposami Creatur	(KL/KL/IN)	(KL/KL/CH)
In dein Trachten, Fühlen, Denken	(KL/KL/CH)	(KL/KL/CH)
Odem Arcanum Senserei	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Penetrizzel Holz und Stein	(KL/KL/KK)	(KL/KL/KK)
Sensibar Wahr und Klar	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Illusion		
Auris Nasus Oculus	(KL/CH/FF)	(KL/CH/GE)
Blendwerk	(IN/CH/FF)	(CH/CH/GE)
Chamaelioni Mimikry	(IN/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Duplicatus Doppelpein	(KL/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Harmlose Gestalt	(KL/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Hexenknoten	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Koboldgeschenk	(IN/CH/FF)	(CH/CH/GE)
Schelmenmaske	(IN/CH/GE)	(CH/CH/GE)
Kampf		
Blitz dich find	(KL/IN/GE)	(KL/KL/GE)
Ecliptifactus Dunkle Macht	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)
Eisenrost und grüner Span	(KL/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Fulminictus Donnerkeil	(KL/GE/KK)	(KL/GE/KK)
Höllenpein	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Ignifaxius Flammenstrahl	(KL/GE/FF)	(KL/GE/GE)
Plumbumbarum und Narretei	(CH/GE/KK)	(CH/GE/KK)
Radau	(MU/CH/GE)	(MU/KL/GE)
Saft-Kraft-Monstermacht	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Scharfes Aug' und sich're Hand	(IN/GE/FF)	(KL/KL/GE)
Verständigung		
Das Sinnen fremder Wesen	(MU/IN/CH)	(MU/KL/CH)
Elfen, Freunde, hört den Ruf	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Hexenblick	(IN/IN/CH)	(MU/CH/CH)
Nekropathia modernd Leich	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Objectum stumm	(KL/IN/CH)	(KL/KL/CH)
Unitatio Geistesbund	(IN/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Verwandlung von Lebewesen		
Adler, Wolf und Hammerhai	(MU/IN/GE)	(MU/KL/GE)

Spruch	Neue Probe	Alte Probe
Arcano Psychostabilis	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Armatrutz	(IN/GE/KK)	(KL/GE/KK)
Druidenrache	(MU/MU/KK)	(MU/MU/KK)
Erleuchten	(KL/KL/CH)	(KL/KL/CH)
Ermutigen	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Ertüchtigen	(KL/CH/GE)	(KL/CH/GE)
Feuerbann	(MU/MU/KK)	(MU/MU/KK)
Flinkfinger (FF steigern)	(KL/CH/FF)	---
Fluch der Pestilenz	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Haselbusch und Ginsterkraut	(CH/FF/KK)	(CH/GE/KK)
In See und Fluß, auf Meeresgrund	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)
Vorahnung (IN steigern)	(KL/IN/CH)	---
Langer Lulatsch	(CH/GE/KK)	(CH/GE/KK)
Mutabili Hybridil	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Paralü-Paralein	(IN/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Salander Mutanderer	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
Schmücken	(KL/CH/CH)	(KL/CH/CH)
Schwarz und rot	(MU/CH/CH)	(MU/CH/CH)
Stärken	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Visibili Vanitar	(KL/KL/GE)	(KL/KL/GE)
Verwandlung von Unbelebtem		
Abvenenum Pest und Galle	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)
Aeolitus Windgebraus	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Arcanovi Zauberding	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)
Brenne, toter Stoff (B)	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)
Claudibus Clavistibor	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Dunkelheit	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)
Flim Flam Funkel	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)
Hartes schmelze (B)	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)
Metamorpho Gletscherkalt	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Objectum Fix	(KL/KL/KK)	(KL/KL/KK)
Reversalis Revidum	(KL/IN/CH)	(KL//KL/CH)
Silentium Silentille	(KL/KL/CH)	(KL/KL/CH)

Spruch	Neue Probe	Alte Probe
Sturmgebrüll besänft'ge dich	(KL/CH/KK)	(KL/CH/KK)
Wehe, walle, Nebula	(KL/FF/KK)	(KL/GE/KK)
Weiches erstarre	(MU/KL/KK)	(MU/KL/KK)
Zagibu-Ubigaz	(IN/CH/FF)	(KL/CH/GE)
Besondere Rituale		
Die Stabzauber		
1. Stabzauber	(KL/CH/FF)	(KL/KL/CH)
2. Stabzauber	(KL/KL/FF)	(KL/KL/CH)
3. Stabzauber	(KL/CH/FF)	(KL/CH/CH)
4. Stabzauber	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
5. Stabzauber	(MU/KL/KL)	(MU/KL/KL)
6. Stabzauber	(MU/IN/CH)	(MU/CH/CH)
7. Stabzauber	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Die Kugelzauber		
1. Kugelzauber	(KL/CH/FF)	(KL/KL/CH)
2. Kugelzauber	(KL/KL/FF)	(KL/KL/GE)
3. Kugelzauber	(KL/CH/CH)	(KL/CH/CH)
4. Kugelzauber	(KL/IN/CH)	(KL/CH/CH)
5. Kugelzauber	(MU/KL/CH)	(MU/KL/CH)
Druidenrituale		
Miniatur der Herrschaft	(MU/KL/IN)	(MU/KL/CH)
Amulett der Herrschaft	(MU/KL/IN)	(MU/KL/KL)
Wurzel der Herrschaft	(MU/KL/IN)	(MU/MU/KL)
Sumus Blut	(MU/MU/IN)	(MU/MU/KL)
Kraft des Dolches	(KL/IN/KK)	(KL/KL/KK)
Weg des Dolches	(KL/IN/KK)	(KL/KL/KK)
Licht des Dolches	(KL/IN/KK)	(KL/KL/KK)
Lernprobe für Hexenflüche	(KL/IN/CH)	(MU/KL/CH)

Korrigierte Zauberformeln

Bei den folgenden Anmerkungen zu diversen Zaubern handelt es sich entweder um notwendige Korrekturen, die aus einigen Fehlern unsererseits resultieren oder um Anpassungen an das neue Gesamtgefüge aventurischer Zauberei. Es bleibt Ihnen natürlich - wie bei allen in diesem Band vorgestellten Regelergänzungen - freigestellt, ob sie diese Änderungen übernehmen oder nicht.

Haselbusch und Ginsterkraut - Dieser Zauber gehört zur Gruppe *Verwandlung von Lebewesen.*

Eigenschaften seid gelesen - Kann auch zum Erkennen der Zauberfertigkeits-Werte des Gegenübers eingesetzt werden.

Chamaelioni Mimikry - Beobachter, die näher als 3 m bei dem verzauberten Elfen stehen, müssen eine Sinnenschärfe-Probe ablegen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Elf bei seiner Zauberprobe ZF-Punkte übrig behalten hat.

Ursprung: Waldelfenzauber
Typ: Kampfzauber
Name: **BLITZ DICH FIND - Werde blind!**
Technik: Der Zaubernde deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht die Formel.
Zauberdauer: 1 sec
Probe: KL/KL/GE (+MR)
Wirkungsweise: Dieser Zauber erzeugt im Bewußtsein des Opfers einen grellen Lichtblitz, der es für zwei Kampfrunden blendet und fast völlig außer Gefecht setzt. Der Geblendete kann gezielten Kampfhandlungen, Zauber o.ä. ausführen, wohl aber zur Verteidigung wild um sich schlagen.
Kosten: 5 ASP
Reichweite: 7 m
Wirkungsdauer: 2 Kampfrunden

Elfen, Freunde... - Die geistige Botschaft kann von jedem empfangen werden, der den Zauber beherrscht, und zwar ab einem ZF-Wert von *-5*.

Adler, Wolf und Hammerhai - Um es noch einmal zu betonen, der Zauberer erlernt die Verwandlung in *eine* Tierform. Will er sich in ein weiteres Lebewesen verwandeln, so muß er den Zauber ein zweites Mal erlernen, beginnend mit einem ZF-Wert von *-5* (oder seinem ursprünglichen Startwert, falls dieser besser ist).

Druidenrache - Dem Druiden stehen nicht nur seine Rest-LE und seine KK, sondern auch seine ZF-Punkte in Druidenrache zur Verfügung.

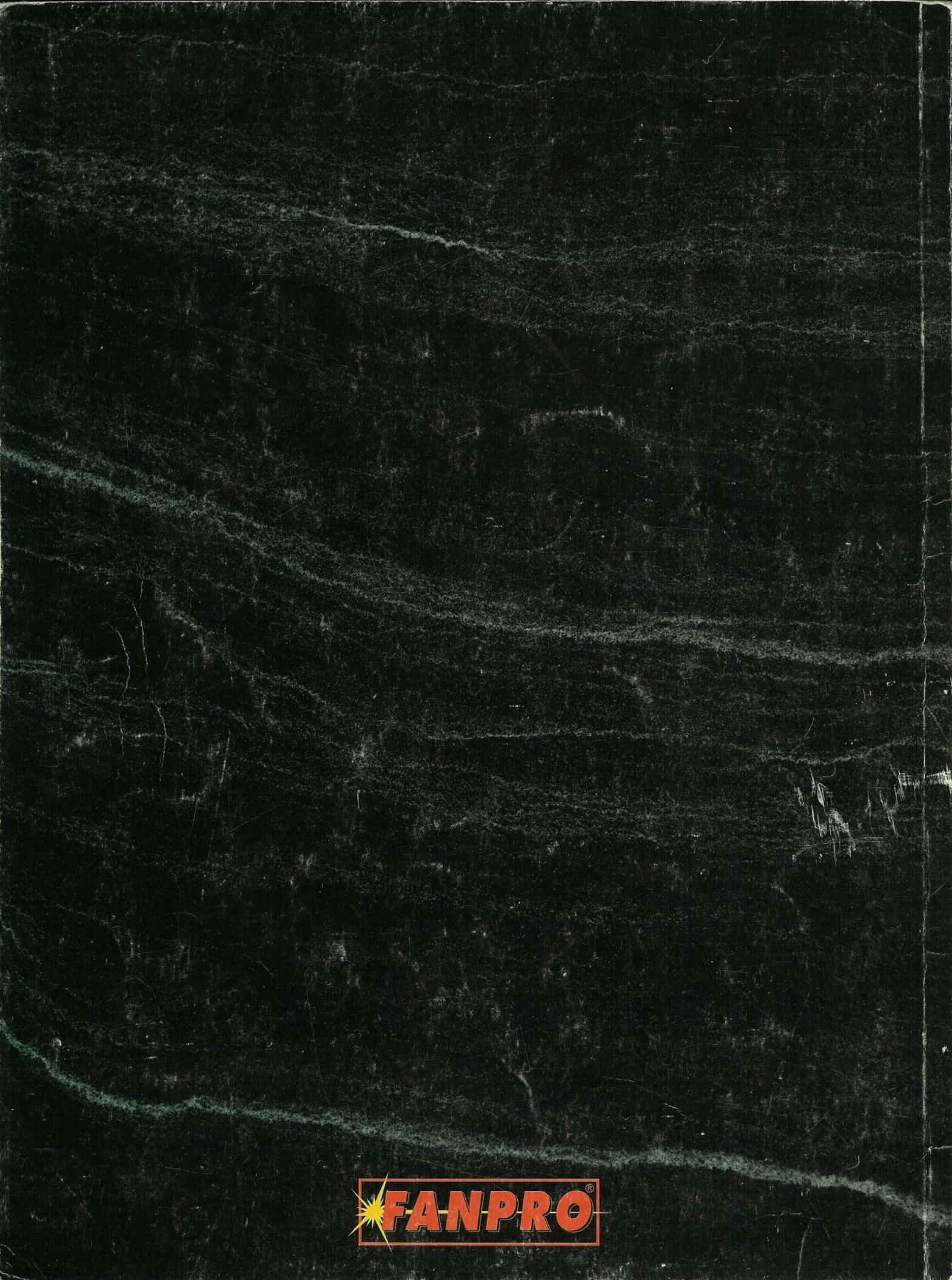
Langer Lulatsch - Kleiner Dotz - Wir können Ihnen hier nur den Hinweis geben, daß Schelme diesen Spruch *nicht zur Vorbereitung von Kämpfen* benutzen. Sollte in Ihrer Runde kein Wert auf stimmiges Rollenspiel gelegt werden und ein durch diesen Zauber unverwundbar gemachter Held trotzdem in einen Kampf eingreifen, so belegen Sie ihn mit hohen AT- und PA-Abzügen, da er sich in der neuen Form kaum so geschickt bewegen können wird wie in seinem Ursprungszustand.

Paralü-Paralein - Die Versteinerung wirkt nur auf den Körper des Opfers, nicht aber auf am Leib oder in der Hand getragene Gegenstände.

Ursprung: Gildenmagie
Typ: Verwandlung von Lebewesen
Name: **SALANDER MUTANDERER - Sei ein anderer!**
Technik: Der Magier berührt sein Opfer mit beiden Händen und spricht die Formel.
Zauberdauer: 10 sec
Probe: KL/CH/KK (+MR)
Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Lebewesen in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres Lebewesen oder eine Pflanze verwandelt werden. Ist der Größenunterschied zu extrem (Meisterentscheid, etwa bei einer Verwandlung eines Ogers in eine Maus), kann der Meister einen Zuschlag von *2* Punkten auf die Probe verlangen; soll das Opfer in eine Pflanze verwandelt werden, so wird auf jeden Fall ein weiterer Zuschlag von 4 Punkten auf die Zauberprobe fällig.
Kosten: a) 18 ASP; b) 31 ASP; c) 49 ASP, davon 1 ASP permanent
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: a) Stufe des Magiers in Stunden; b) ST Tage; c) permanent

Eine Anmerkung zu Schelmensprüchen
Schelmen - und offensichtlich nur ihnen - gelingt es durch die koboldische Form ihrer Zauberei, die Magieresistenz ihres Opfers irgendwie zu "umgehen". Wenn ein anderer Zauberkundiger einen Schelmenspruch erlernt, muß er jedoch stets gegen den Widerstand des zu Verzaubernden ankämpfen.

T.Nr. 194646

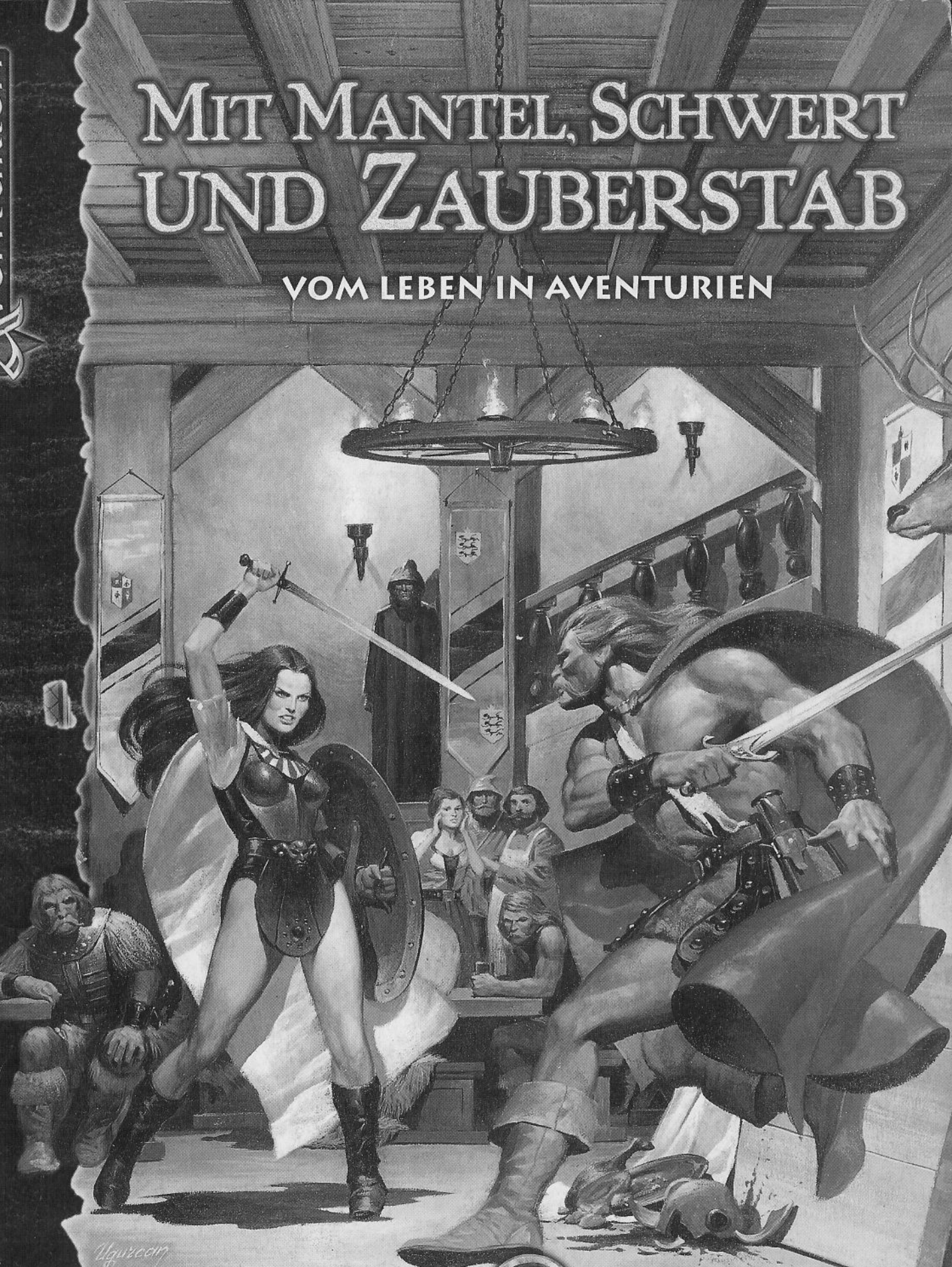

FANPRO®

AVENTURIEN

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZUR HELDENGESTALTUNG

MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB

VOM LEBEN IN AVENTURIEN



Das Schwarze Auge

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Vom Leben in Aventurien

Das Schwarze Auge©
Fantastische Fantasie-Spiele

Schmidt Spiele

Das Schwarze Auge

MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB

VOM LEBEN IN AVENTURIEN

Eine DSA-Spielhilfe von

FANPRO

FANTASY PRODUCTIONS

DSA-Spielhilfe

Mit Mantel, Schwert & Zauberstab

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele
Schmidt Spiele

Gesamtredaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration und Boxcover: Ugurcan Yüce
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Farbtafeln: Ina Kramer
Innenillustrationen: Ina Kramer und Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

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

Zweite, inhaltlich **unveränderte** Ausgabe **1997**
Printed **in** Germany **1997**
ISBN 3-89064-251-9

Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Ina Kramer und Ugurcan Yüce
Farbtafeln von Ina Kramer

©1992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Das Schwarze Auge

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Buch 2: Vom Leben in Aventurien

von

Andreas Blumenkamp, Niels Gaul, Ralf Hlawatsch, Ulrich Kiesow, Michelle Melchers, Beate Razen und Thomas Römer

Eine DSA-Spielhilfe

FANPRO

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Buch 2: Vom Leben in Aventurien

von
Andreas Blumenkamp, Niels Gaul, Ralf Hlawatsch, Ulrich Kiesow,
Michelle Melchers, Beate Razen und Thomas Römer

Eine Spielhilfe für
"Das Schwarzen Auge"

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele
Schmidt Spiele

Inhalt

Tage der Jugend 6
- Die Kriegerin 7
- Der Praiosgeweihte 8
- Der Rondrageweihte 10
- Der Knappe 12
- Der Knappe als Heldentyp 15

Ausgewählte Kriegerakademien 18
Ausgewählte Magierakademien 23
- Persönliche Lehrmeister 28
- Gegenseitiges Lehren und Lernen 30

Einige Arten des ehrenvollen Abgangs 31
Von der Wiege bis zum Grabe 33
Aventurische Namen 38
Auf ein Wort 43

Tage der Jugend

In weiten Teilen des Kapitels über die Jugendzeit in Aventurien verlassen wir die übliche Form des Regeltextes als Nachschlagewerk: Die folgenden Seiten sollen Ihnen vor allem eine unterhaltsame Lektüre bieten. Sie müssen sich die Texte nicht merken, brauchen sie auch nicht stetig parat zu haben, sondern sollten sie einfach nur lesen, um aus diesen Stimmungsbildern ein Gefühl für das Leben eines Jugendlichen in Aventurien zu gewinnen. Wie so manches andere Kapitel in dieser Box soll auch dieses Ihnen vor allem dazu dienen, eine konkretere Vorstellung von Ihrem Helden zu entwickeln. Wir halten es für sehr wichtig, daß ein Spieler sich stets darüber im klaren ist, daß ein Rollenspiel-Held nicht nur aus einer Ansammlung von Zahlen auf einem Blatt Papier bestehen sollte - diese Forderung gilt auch für einen neu erschaffenen Helden. Er sollte sein Profil nicht erst durch die bestandenen Abenteuer gewinnen, sondern bereits, wenn er zum ersten Mal in einer Spielrunde auftritt, von echtem Leben erfüllt sein.

Damit Sie ihm dieses Leben einhauchen können, schildern wir in einigen Beispielen, wie ein Heranwachsender in Aventurien seine Umwelt erlebt, welche Aufgaben er bereits zu bewältigen hat, mit welchen Ärgernissen er sich herumschlagen muß. Wenn Sie die kleinen Berichte gelesen haben, wird es Ihnen leicht fallen, für Ihren Helden eine passende Vorgeschichte zu ersinnen und in Ihr Spiel einfließen zu lassen.

Weiter hinten im Text werden dann einige typische Ausbildungsstätten (Krieger- und Magierakademien) und Lehrzeiten (Knappe und Zauberlehrling) vorgestellt, die auch die Jugend Ihres Helden geprägt haben könnten. Diese Abschnitte haben schon eher den Charakter eines Regelwerks und enthalten spieltechnische Daten, die Sie durchaus auf Ihren Helden anwenden können, aber auch hier brauchen Sie unsere

Angaben und Werte nicht einfach zu übernehmen, sondern Sie können die exemplarischen Beschreibungen durchaus dazu verwerten, eine eigene Ausbildungsstätte zu entwerfen.

Die Kriegerin

Schreiben der Erlgard von Irendor an Seine Exzellenz, den edlen Reichsmarschall zu Vinsalt. Gegeben am 26. Praioslauf des Ingerimmondes 1011 n. BF.

Geliebter Oheim! Mögen die Zwölfe Euch wohlgesonnen sein, daß Rondra selbst Euer Schwert führe und Hesinde Euch das Geschick gebe, den Feinden der Kaiserin und des Reiches zu trotzen.

Ich wollte, lieber Onkel, Ihr antwortet einmal auf meine Briefe - wenngleich ich selbstredend weiß, was Euch Euer hohes Amt und das Vertrauen der allerdurchlauchtigsten Kaiserin abverlangen. So hoffe ich denn, daß Ihr wenigstens die Zeit findet, meine Zeilen zu lesen und daß Ihr sie irgendwo in Eurem Herzen bewahrt. Denn Ihr seid der einzige, dem ich schreiben und vertrauen kann - Vater würde mich nicht verstehen wollen, und erst meine Brüder... Ihr wißt, wie sehr ich Euch um Eure Stellung bei Hofe beneide, wie gern sähe ich nur ein einziges Mal die Kaiserin - oder die kaiserlichen Prinzessinnen. Was tragen denn die Hoheiten heuer, und was tanzt man auf den Hofbällen? Ihr müßt es mir beizeiten einmal schreiben!

Als Ihr das letzte Mal daheim wart auf Burg Irendor und wir im Garten wandelten, da verspracht Ihr mir, daß Ihr mir bestimmt antworten würdet - wohl wahr, das ist lange her, und doch habe ich die Hoffnung noch nicht ganz aufgegeben, daß eines Morgens der edle Roban von Erdingen einmal ausrufen wird: `Ein Schreiben für Fräulein Erlgard, von Vinsalt her'.

Ihr werdet Euch erinnern: Vater hat mich jetzt nach Neetha auf die Hohe Schule geschickt - nur zu gern wüßte ich, warum gerade nach Neetha. Ich finde es greulich hier, sehne mich zurück nach dem schönen Yaquirtal. Warm ist es hier, viel wärmer noch als auf Irendor - und stickig. Beleman fehlt mir, der sanfte Frühjahrsregen, das farbenprächtige Blühen der Perainapfelbäume... Dafür scheint dieser Ort der Rondra heilig: Tag um Tag donnert und blitzt es gegen Nachmittag. Das Akademiegebäude selbst ist recht hübsch, ein schon über sechshundert Götterläufe alter Bau aus weißem Marmor (sonst ist hier nämlich alles aus Lehm!), inmitten der fürstlichen Gärten und nahe beim Schloß gelegen. Und da der Garten von einer Mauer umgeben ist, bleiben der Lärm und der Schmutz der Stadt weit draußen.

Manchmal, vor allem an den Abenden, kommt mir ein wenig Heimweh. Dann suche ich einen kleinen, verlassenen Bosparanienhain im Garten auf und denke an Mutter... Warum muß ich nur das dritte Kind sein - und warum mußte Mutter so früh sterben! Sie hätte bestimmt nicht gewollt, daß ich Kriegerin werde - genausowenig wie ich selbst. Erlan wird Ritter, nach Vater der Herr von Irendor, Geron Geweihter des Praios - und ich... `So ist es immer gewesen', sagt Vater, `und so wird es auch immer sein.' Oh, wie ich das hasse! An Efferd habe ich mein Herz vergeben und nicht an Rondra, das muß er doch wissen. Aber ich wollte Euch ja von Neetha und der Akademie erzählen - und Euch nicht mein altes Leid klagen.

Ein bißchen anders geht's hier schon zu als am Hofe des Barons von Veliris - der mich bis zum letzten Götterlauf in Lesen, Schreiben und Kriegshandwerk unterrichtet hat. Ich lerne jetzt neben `Garethi' auch das Bosparanische und das Tulamidische; `Garethi' darf man nicht mehr laut sagen, seitdem die Königin Kaiserin geworden ist: `Horathi' heißt es nun, auch wenn die Sprache dieselbe geblieben ist... (Es ist überhaupt alles furchtbar steif hier, das Zeremoniell der Schule stammt von 559 n. BF.) Unser Lehrer - Magister Roban von Erdingen - ist ein recht putziger Kauz: Stets erzählt er uns, daß er uns prügeln werde, wenn wir unartig seien und nicht aufpaßten, und daß wir kaum etwas könnten, wenn er uns mit den Scholaren von vor dreißig Jahren vergleiche. Also werde er uns `zwiebeln', sagt er - was immer das heißen mag. Da wir aber nur einmal am Tag Unterweisungen von ihm erhalten und er schon recht vergeßlich ist (er zählt zweiundsechzig Sommer), hat er sein Ansinnen am folgenden Tage zumeist wieder vergessen, und so lernen wir kaum etwas bei ihm.

Ganz anders ist unsere Lehrerin für das Bosparanische - die Edle von Brelak. Sie ist furchtbar eingebildet und stolz darauf, zuvor an der Akademie in Vinsalt unterrichtet zu haben: Dort sei alles ganz anders, vor allem aber besser gewesen... Nun ist sie seit einem Jahr hier und steckt ihre Nase in alles, auch wenn es sie gar nichts angeht.

Neulich hat sie Hesine angefaucht, daß sie nichts könne und nichts sei als ein dummes Hühnchen - daraufhin hat diese zu weinen begonnen und mag nun nicht mehr in den Unterricht der Edlen gehen. In der Kriegskunde haben wir Jurtan von Hermingen, einen alten Reichsritter von echtem Schrot und Korn, der schon bei der Schlacht von Olbris in der ersten Reihe gefochten haben will. Es gibt keine Armbrust, von der er nicht haargenau zu erzählen wüßte, wann und wo sie gebaut worden ist, von Katapulten und Bögen ganz zu schweigen. Vor allem aber läuft er ständig in einem Kettenrock mit Brünne herum: Die erste Regel des Kriegers, sagt er, lautet: `Kleide Dich nimmer ohne Harnisch.' Eine Heldentat aus der Schlacht bei Olbris bringt ihn wohl dazu, so zu reden - und uns zu quälen, denn auch im Praios, Rondra und Efferd müssen wir in voller Rüstung fechten lernen. Einmal sei er mit seinem Vater, dem Baron Hermingen, und der Gräfin von Bethana ausgeritten - da seien aus einem Hinterhalt die Söldlinge des Kalifen hervorgestürmt. Während die Gräfin, die damals ihren Haufen höchstselbst befehligte, mit ihren Knechten gerade so schnell davonritt, als ihre Rösser sie zu tragen vermochten, hielten der Freiherr und der tapfere Jurtan die Stellung und verschafften den Flüchtenden einen Vorsprung. Hermingens Vater fiel damals wohl unter den

ersten Streichen der Ungläubigen: Er trug keine Rüstung. (Ihn selbst löste die gute Gräfin gegen ein teures Entgelt beim Agha des Kalifen aus.)
Nun denn, ansonsten gibt sich der Alte leidlich Mühe, auch dem Ungeschicktesten den Schwertkampf nahezubringen - auch wenn es - wissen die Götter - nicht jedem leichtfällt. Mir jedenfalls nicht...
Es ist ja auch ein Wunder, daß ich die Anstrengungen bisher durchgestanden habe - bei den Speisen. Der Meister Koch hat wohl auf den Eisinseln gelernt - und dementsprechend karg ist auch die Kost. Die meiste Zeit nur Ziegenmilch, Hafergrütze und trockenes Brot, das gibt es soviel wie man mag. Vorgestern gab es Karottensuppe - die hasse ich ganz fürchterlich. Da ich sie mittags nicht aufgegessen habe, setzte der Rektor sie mir am Nachmittag wieder vor, und dann abends... Aber ich wollte Euch ja von unserem Unterricht erzählen und nicht von den Mahlzeiten: Von der ersten Stunde der Peraine an lernen wir unentwegt bis zum Mittag: Horathi, Bosparanisch und Tulamidya (erst, seitdem Timor von Vinsalt Fürst zu Neetha geworden ist), ferner Staatskunde (weiß der Himmel, wozu ich das brauche!), Hofkunde (gestern haben wir gelernt, daß Ihr mit `Exzellenz' anzureden seid) und Rechnen. Nachmittags haben wir dann Kriegskunde, sechs weitere, lange Stunden lang. Schwertkampf, Reiten, Schwimmen und Springen, Ringen... Abends folgen dann Götter- und Völkerkunde ('Erlgard, wo leben die Nivesen?' `Erlgard, der wievielte Gott ist Boron, der Rabengott?' und so weiter, und so fort). Nach dem Gottesdienst zur hehren Rondra um den zweiten Phex gehen wir dann zu Bett - sehr müde zumeist. Mein Zimmer muß ich mit zwei aufgeblasenen Gören teilen, Töchter und Nichten von Freiherren aus dem Süden des Reiches: Nele vom Banchab und Tallith von Khalôd. Stets geben sie damit an, daß sie echtes `bosparanisch-blaues Blut' in den Adern haben (neulich hat sich Nele geschnitten, da habe ich aber gesehen, daß ihres so rot ist wie das meinige) und behandeln mich wie ein Stubenmädchen. Sie schwärmen beide für Euch, Oheim - und sind heimlich in Euch verliebt, wo Ihr doch schon über vierzig Sommer zählt - und die erst fünfzehn! Aber ich erzähle es ihnen nicht, ich meine, daß Ihr mein Oheim seid. Sie sollen mich um meinetwillen schätzen und nicht um Euretwillen, falls sie es denn überhaupt je tun werden... Von Tallith weiß ich, daß es in anderen Hohen Schulen noch schlimmer zugeht als hier - oder zumindest ähnlich. Sie war nämlich schon in Kuslik und Silas, ist aber nicht zum Studium zugelassen worden. Sie sagt, daß die Magister dort nur neidisch auf ihren Vater seien (weil der so reich ist), aber das glaube ich ihr nicht.
Könnt Ihr ein Geheimnis bewahren? Natürlich könnt Ihr das, Ihr werdet meine Zeilen wohl eh rasch wieder vergessen haben. Irgendwem muß ich es einfach erzählen: Also, als wir jüngst Ausgang hatten, da habe ich mir eine kleine Efferdstatuette gekauft und sie in meinem Spind verborgen. Nun bete ich manchmal nachts, wenn die beiden anderen schlafen, zu Efferd... Ob das die göttliche Rondra erzürnt? Ich habe solche Sorge... Nun muß ich aber schließen. Die Edle von Brelak kommt, um mir über die Schulter zu schauen - selbst am Horastag (im Norden des Reiches Rondratag geheißen) haben wir nur eine Stunde frei. Mein lieber Oheim, ich harre täglich Eurer Antwort und werde die Zwölfgötter bitten, Euch zu segnen.

Herzlichst, Ihro Exzellenz Nichte Erlgard. Neetha.

Nachsatz: Kennt Ihr eigentlich den jungen Ralman von Firdayon-Bethana? Ein beherzter Jüngling, und so gutaussehend, nicht wahr? Wißt Ihr, ob der ehrgeizige Hakaan bereits irgendwelche Absichten mit ihm hegt? Er ist doch schon siebzehn! (Ich traf ihn neulich bei einem Hofball des jungen Fürsten, aber ich getraute mich nicht, ihn anzusprechen - obwohl er den ganzen Abend lang allein dastand...)"

Der Praiosgeweihte

Seit dem frühen Morgen schon wanderte Anshelm Horninger von Gareth aus gegen Mitternacht. Der junge Mann war angetan mit der goldfarbenen Robe der Reichskirche, eingewebt in den kostbaren Brokatstoff fand sich bisweilen ein roter Greif. Das Haar des jungen Geweihten war verdeckt von einer Art goldfarbener Sammethaube, mit der Rechten hielt er den Sonnenstab umfaßt. Was aber den wenigen Wanderern auf des Kaisers Straße an dem Manne auffiel, war mitnichten, daß er ein Priester war (denn die Geweihten der heiligen Reichskirche finden sich stets immer und überall), sondern das lodernde Feuer seiner Augen - unbarmherzig auf jeden gerichtet, der seinen Weg kreuzte. Und senkte der Wandersmann betreten und bisweilen furchtsam das Haupt, so mochte es sein, daß sein Blick auf das goldene Amulett des jungen Geweihten fiel, auf einen goldenen Greifen an seinem Gürtel: Seine Gnaden Anshelm war Inquisitor der Heiligen und Reichskirche des Praios!

Und der Vorübergehende verschloß seine Seele vor dem Priester so gut es eben ging und beschleunigte seinen Schritt+ Anshelm selbst bemerkte kaum etwas von alledem. Wohl schritt er einher, wie er es gelernt hatte: furchteinflößend, den Blick starr und undurchdringlich, sich seiner und seines Gottes Würde bewußt. Doch in seinem Innern sah es gänzlich anders aus, er war bewegt, unruhig und aufgewühlt. Endlich hatte er sein Ansinnen erreicht: Er war zum Priester geweiht worden. In Gareth, vom Wahrer der Ordnung höchstselbst. Und noch wichtiger: Er war Inquisitor...

Es begab sich im Jahre der Thronbesteigung Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz, des vom Volke geliebten und vom Adel geachteten Kaisers Hal, daß ein grimmer Firun über das Land zog: Der härteste Winter seit Menschengedenken. Und während zu Gareth der Adel glanzvolle Bälle feierte, fror und hungerte das Volk auf dem Lande. So verhielt

es sich auch zu Herdoldsberg, einem kleinen Weiler inmitten der Nordmarken. Doch herrschte dort nicht nur der Hunger, wie ihn der Winter forderte: Es war im Sommer gewesen, daß der Dorfschulze den Baron zu Hilfe gerufen hatte. Zur Hexenjagd...
Des Bauern Notger kleine Tochter war tot geboren worden, und der Bäuerin Olin ein Kalb mit zwei Beinen. Die Übeltäterin war die Näherin Luta - eine böse Hexe, die sich dem Namenlosen preisgegeben habe. So sagte jedenfalls der weise Dorfschulze, und er mag wohl recht gehabt haben. Denn als nun die Mannen des Barons und die Freien des Dorfes zu Lutas Hütte hinzogen, floh sie vor ihren Richtern in den Wald hinein - tiefer und tiefer - und hielt erst ein, als sie den finstersten Ort im Forst erreicht hatte. Denn der finsterste Ort im Wald, glauben die Märkischen, ist eine dem Namenlosen heilige Stelle...
Tatsächlich wagten die Heroldsberger nicht, Luta zu folgen. Nur der junge Bogner Ingram faßte sich ein Herz und ging mutig voran, bis er sich der bösen Hexe auf fünfzig Schritt genähert hatte: Er griff seinen Bogen und schoß... Da aber sprach die verdorbene Tochter Sumus einen machtvollen Zauber, geborgen im finsteren Hain. Der Pfeil fiel mitten im Flug zu Boden, und die Hexenjäger erfaßte eine nie gekannte Furcht...
"Des Namenlosen Fluch über Euch!" Tausendfach hallte Lutas Ruf den haltlos Fliehenden nach.
Zunächst geschah nichts, und als der Sommer vorbeigegangen war, dachten die Heroldsberger schon, sie hätten Luta unrecht getan; doch zur Erntezeit zog ein Sturm über das Land und verwüstete das Getreide. Im Perainemond brannte dann die große Scheune nieder - mit ihr der Rest des Kornes. Ingram, den Bogner, erschlug ein hinabstürzender Balken. Von nun folgte ein Unglück dem anderen: Wölfe rissen das Vieh auf den Weiden, den Männern fuhr beim Holzhacken die Axt ins Bein, Kinder ertranken im kleinen Tümpel. Alte und Junge siechten an nie gekannten Krankheiten, im Tsamond stürzte der Baron vom Pferde und starb, noch bevor er den Segen des Priesters empfangen hatte...
In einem kleinen Häuschen - einige hundert Schritte abseits des Dorfes - lebten die Bauern Horninger. Gegen Ende des Phexmondes begann es, ununterbrochen zu stürmen und zu schneien; am Morgen des dritten Praioslaufes schließlich brach eine alte Kastanie und begrub die Bauernhütte unter sich, der Vater, die Mutter und die alte Großmutter wurden erdrückt von der Last des großen Baumes. Lediglich der schmächtige Knabe Anshelm hatte Glück, nur mit einem Hemd bekleidet floh er durch Schnee und Sturm in den Wald hinein. Tags darauf fand ein gutmütiger Wildhüter den Jungen, fast erfroren und zitternd vor Kälte und Angst.

Sieben Götterläufe später trat Anshelm durch die Tore des Gratenfelser Praiostempels. Er wollte Geweihter werden, in der Stadt. Bloß weg vom Lande...
Der Wildhüter - der wohl gutmütig, aber arm gewesen war - hatte den Jungen zu einem Großbauern gegeben: Der hatte zwar Geld, aber ein hartes Herz gehabt, und die festen Hiebe des Stiefvaters spürte Anshelm noch immer...
Lange Stunden zogen dahin, ohne daß der ärmliche Junge es gewagt hätte, die prachtvoll gewandeten Geweihten anzusprechen; geschweige denn, daß er sich dem goldenen Altar überhaupt näherte. Dann aber war ein Priester an den Jungen herangetreten - vornehmlich, um ihn aus der heiligen Halle zu verscheuchen. Der Kerl erweckte nicht den Eindruck, als wolle er zum Glanz des Götterfürsten klingendes Gold spenden... Anshelm aber nutzte die Gelegenheit: Er kniete vor dem Priester nieder und bat ihn inständig, Geweihter werden zu dürfen. Und da es kein Gottesgebot gab, das dem gemeinen Mann die Praiospriesterschaft verbot, brachte man den Jüngling vor den Hochgeweihten des Tempels.
Pagol Greifax von Gratenfels war - im Gegensatz zu seinem gräflichen Bruder - ein kluger Mann, der bei seinem Gott in hoher Gnade stand; so erkannte er sofort, was den jungen Anshelm zu seinem Entschlusse trieb und hieß in alsdann, sich in die Tempelbücher einzuschreiben.

Anshelms erstes Jahr verlief gänzlich anders, als er es sich in seinen bescheidensten Träumen ausgemalt hatte: Er trug einen Rock aus grober Wolle und lederne Beinlinge, kein goldenes Gewand. Er lernte in diesem Jahr auch nichts, was in irgendeinem unmittelbaren Zusammenhang mit der Reichskirche stand (einmal davon abgesehen, daß er in der Götterkunde vom Wirken der anderen elf Götter hörte, denn auch der Fürst Alverans kann nicht allein wirken). In Schreiben, Lesen und Rechnen, in der Völkerkunde und in der Geschichte Aventuriens unterwiesen ihn die Geweihten des Tempels, ihn und drei weitere Novizen. Diese hatten zwar die größere Kenntnis von den Wissenschaften - sie waren Bürgersöhne -, aber Anshelm übertraf sie alle an Fleiß und Eifer; und selbst Hochwürden Greifax kam nicht umhin, den jungen Novizen bisweilen zu loben. Nicht zu häufig natürlich, denn Hochmut mag zwar einem Priester des Götterfürsten, nicht aber einem Novizen anstehen.
Im folgenden Götterlauf erfuhr Anshelm von den Geboten und den Gebeten der Kirche, er studierte das Singen und Jubilieren. Er las, auf welche Art des Verstoßes welche Art der Beichte zu folgen habe, wie man einem Sünder schwere Bußen auferlegte (etwa Pilgerfahrten, große Stiftungen oder gar den Bau eines Tempels); er lernte die Namen der Heiligen und die Liturgien der Gottesdienste, die Bedeutung der Praiostage und den Ursprung der göttlichen Feste. Er wußte um die Führung der Tempelbücher und die Verwaltung der zahlreichen Schenkungen, konnte wägen, von welcher Spende an man Verstorbene in seine Gebete einbeziehen sollte... Der Bauerssohn war den übrigen Novizen im Können weit voraus und wurde deshalb auch von Zeit zu Zeit gehänselt, im Großen und Ganzen aber verstand sich Anshelm durchaus gut mit den Tempeljungen, obgleich ihm eine gewisse Schüchternheit geblieben war.
Das dritte Jahr im Noviziat des Praios wurde Anshelms schwerstes und zugleich liebstes Jahr. Hatte er bisher voller

Eifer und Ungeduld lernen können, so galt nun das Gegenteilige: Die Aufgabe bestand darin, aus dem zarten Tuch der Seidenliane ein vollkommenes Stück Tuch zu knüpfen. Mehrmals wähnte Anshelm sich dem Ziele nahe, aber der Bruder Trappier fand stets einen kleinen, kaum sichtbaren Fehler - so daß der Junge das Tuch ganz von neuem beginnen mußte und alsbald die Lust verloren hatte. Schließlich aber begriff er , daß er einen jeden Knoten mit dem nächsten durch noch feineres Garn fest verbinden mußte, damit die Festigkeit des Ganzen nicht vom letzten Knoten abhinge, er machte aber auch die Erfahrung, daß er einen jeden Knoten und all seine Folgen vor dem Knüpfen regelrecht berechnen mußte - manchmal brütete er tagelang über solchen Aufgaben -, damit nicht irgendwo eine Unregelmäßigkeit entstände und die ganze Mühe umsonst gewesen sei. Er verstand in diesem Jahr auch, daß er den Lehrmeistern keine eifrigen Fragen mehr zu stellen brauchte: Ein guter Novize würde den Sinn einer jeden Tat früher oder später begreifen - so wie Anshelm -, ein schlechter hingegen verriete sich durch seine eilfertigen Fragen. So ahnte Anshelm insgeheim, daß das Knüpfen des Tuches die eigentliche Prüfung seines Noviziates war, denn sie lehrte ihn all die für die Geweihten des Götterfürsten unerläßlichen Dinge:

Er lernte es, sich zu beherrschen und zu gedulden, seine Ruhe nicht zu verlieren. Er verstand, daß es ihm nichts nützte, etwas zu verheimlichen, der Trappier entdeckte doch jeden noch so kleinen Fehler. Vor allem aber verinnerlichte er zwei Dinge: zum einen den Zusammenhang der Elemente, denn jede nicht völlig vollkommene Handlung hat irgendwo unabsehbare Folgen. So erkannte er auch, daß er sich nicht leichtfertig einem unüberlegten Befehl beugen dürfe. Zum anderen aber entdeckte er den Sinn allen Handelns: Daß man nämlich stets sein bestes geben soll, gleichgültig ob man Lohn, Lob oder Tadel erhält, so sinnlos oder unerfüllbar eine Aufgabe auch scheinen mochte.

Im Jahre 11 Hal - es war in Anshelms achtzehntem Frühjahr - folgte Hochwürden Greifax dem Ruf nach Gareth an den Hof des Erhabenen. Der Bote des Lichts hatte ihn zum Wahrer der Ordnung bestellt. Mit ihm zog Anshelm, der in Gareth sein Noviziat beenden und die heilige Inquisition studieren wollte.

Im fünften Jahr also lernte er - nun gemeinsam mit vielen anderen Novizen -, das Sonnenszepter zu führen und sich jederzeit in einen Zustand völliger innerer Ruhe zu versetzen, damit ihm das Bitten und Beten zu seinem Gott stets ein Leichtes sei; er übte auch, unheilige Zauberei und Flüche zu brechen und sich ihrer zu erwehren.

Als schließlich das sechste und letzte Jahr seines Noviziates anbrach, begann Anshelm, sich mit dem Namenlosen und den Hexen zu beschäftigen. Bald schon konnte er die nötigen Gebete sprechen, um einen kleinen Geist oder gar einen bösartigen Dämonen auszutreiben. Er stieg auch in die Folterkammern der Praiosstadt hinab und erfuhr, wie ein Ketzer am besten geständig zu machen ist. Schlußendlich las er den "Praiosspiegel", das heilige Buch der Inquisition. Er gewann den "lodernden Blick" und vermochte, bis in die Seelen der Menschen zu blicken; beherrschte gar die großen Gegenflüche...

An all das dachte Anshelm, als er da auf der Reichsstraße hinzog, an die Salbung, das Bad zur Vergebung aller gewesenen und kommenden Sünden, an die Weihe im güldenen Tempel. Aber ohne Unterlaß wanderte er gegen Mitternacht, nach Heroldsberg. Er war Inquisitor...

Der Rondrageweihte

Schon zum dritten Mal klang die Glocke hell vom Torturm her. Mißmutig schlenderte Linnert über den Burghof. Er war wieder "daheim" auf dem Rhodenstein, nach nahezu zweimondigem Knappendienst am gräflichen Hofe von Bärwalde war er in der vorigen Nacht in der Ordensburg angelangt. Der alte Waffenmeister Norre von Bjaldorn hatte ihm für den Vormittag seine Pflichten erlassen, er hatte rechtens frei. Droben auf dem Bergfried wehten heute viele Fahnen: Das Reichsbanner mit dem roten Greifen auf goldener Scheibe vor blauem Grund, das Ordenswappen mit dem roten Löwinnenkopf, der silberne Bär des Weidener Landes, der purpurne Löwe der Pratos' . Die rote Löwin vor weißem Schilde war dazugekommen, seit der Ordensmarschall Dragosh Corrhenstein zum Meister des Bundes bestellt worden war. (Zwar war es mitnichten heller Tag, aber Linnert hatte die Wappen hundertfach gesehen und wußte, wo sie hingen.)

Was den Jungen mißmutig stimmte:

Erstens, daß er zur ersten Stunde der Peraine zum Gottesdienst eilen mußte; an einem kalten, finsteren Wintermorgen und obwohl er vom langen Ritt zum Rhodenstein überaus müde war. Erst in zwei Stunden würde Praios sich vollends aus dem Perlenmeer erheben, aber für die Knappen des "Heiligen Ordens zur Wahrung ruhmvoller Schriften und Taten zu Ehren Unserer Herrin und Göttin Rondra zu Rhodenstein" war es eben selbstverständlich, der Morgenmesse beizuwohnen.

Zweitens, daß sein Geburtstag war. Linnerts sechzehnter Geburtstag. Und niemand dachte an ihn. Außer vielleicht Algrith...

Am Burgbrunnen goß er sich etwas eisig kaltes Wasser über den Kopf, das machte ihn wenigstens munter - wenn es auch nicht dem in den Ordensregeln vorgeschriebenen "Waschen an Haupt und Leib" gleichkam. Aber solange der Waffenmeister nicht in der Nähe war... Reichlich spät und mit nassem Haar erreichte er schließlich den Burgtempel und ließ sich eilends in seinen Chorstuhl fallen. Der Ritter Wolfram am Tor hatte ihm schon recht böse Blicke zugeworfen. Der Tempel des Rhodensteins war wie alle Hallen der Rondra sehr einfach gehalten. Das Gestühl war aus schlichtem Eichenholz gezimmert, die Wände lagen kahl und grau.

Durch die wenigen Schießscharten fiel auch tagsüber kaum Licht in den großen Raum. So verbreitete der Schein der Fackeln am Altar ein rötliches Zwielicht.
Der Hochgeweihte Lysterian vom Jergenquell las an diesem Morgen aus dem Buche Geron über die heilige Weihe des Schwertes - wie sie in den Rondratempeln einmal im Mond in einem festlichen Gottesdienst gegen Mitternacht begangen wird. Denn eines Nachts näherte sich dem Heiligen und seinen Gefährten, die an einem Lagerfeuer saßen und doch schon seit Tagen kein Wild mehr erlegt hatten, eine Löwin. Diese trug in ihrem Maul einen erlegten Bock, legte ihn am Feuer nieder und verschwand, wie sie gekommen war. Da dankten die Helden der Göttin für ihre Gnade und weihten der Herrin ihre Schwerter. Tags darauf trafen sie dann auf den greulichen Wurm von Kababien und töteten das Untier - der Sage nach mit fünf Hieben des Schwertes "Siebenstreich". Nach dem Auffinden dieser Erzählung und ihrer Aufnahme in das Buch Geron im Jahre 440 v. Hal hatte der damalige Marschall des Bundes übrigens in der heiligen Bulle "Von diesem Tage" geschrieben: "..., daß es Uns künftig ratsam und der Göttin wohlgefällig seie, vor einem Kampfe zu speisen. Und zwar vom Fleische des Bockes...." Im ersten Jahr seiner Knappenzeit hatte Linnert die Bulle befolgen müssen. Als die Orks am Feuertage 18 Hal vor dem Rhodenstein aufgezogen waren, hatte der erste Abtmarschall des Ordens, Wohlgeboren Herdan Pratos, befohlen, ein Rind zu schlachten. Es war sein letztes Mahl gewesen, denn der Edle war im Kampf gegen die Orks gefallen, mit ihm vierzig weitere Ordensritter.
Linnert hatte damals in der Burg droben zurückbleiben müssen; alles Bitten, mitkämpfen zu dürfen, war ihm und den übrigen Knappen der Göttin abgeschlagen worden. Denn in der Ordensregel stand: "Knappe der Göttin werde ein solcher geheißen, der um Ritterehre sich beworben; bis zu dem Tage aber, an dem er vom Abte Schwert und Weihe empfängt, mögen drei der Götterläufe vergehen. Vor einer Schlacht, der Höchsten zum Wohlgefallen, hingegen, sei es erlaubt, einen jeden Knappen, der dies begehret, zum Ritter zu schlagen von einem jeden, der Ritter ist; denn die Regel verbietet es dem Knappen, zu kämpfen, gebietet es wohl aber dem Ritter." Der Abtmarschall aber hatte das Ansinnen der Knappen von vornherein unterbunden. Linnert hatte er gar gedroht, ihn zum Vater zurückzuschicken, wenn er keine Ruhe gebe.
Der Vater... Es war an einem Frühlingstag gewesen, daß der mächtige Baron zu Reichseck - Linnerts Vater! - viele Gäste geladen hatte, Freiherrn und Grafen. Er wollte mit ihnen über die Geschicke des Reiches reden, man sollte sich bei Jagden und Turnieren vergnügen. Unter den Geladenen befanden sich auch der Freiherr von Wolfenbinge und seine Tochter, das Mädchen Algrith. Algrith und Linnert kannten sich schon lange und hatten sich auch alldieweil gut verstanden. Was aber an diesem Nachmittage beschlossen wurde, dem mochte Linnert (der damals dreizehn Götterläufe zählte) nun doch nicht zustimmen. Da handelten nämlich sein Vater, der Baron Halgan, und Freifrau Thargrin, Algriths Mutter, aus, daß er, Linnert, alsbald mit Algrith vermählt werden sollte, sobald er nämlich das vierzehnte Jahr erreicht habe. In den Tagen des nächsten Firunmondes also... Damit irgendwann die Güter Reichseck und Wolfenbinge in einer Hand vereint seien. Linnert flüchtete sich in seine kleine Kammer, die überraschte (und vielleicht sogar ein klein wenig erfreute) Algrith einfach stehenlassend. Er wollte in die Welt hinaus, aber nicht heiraten - sobald doch nicht, verdammt! Seitdem die Mutter gestorben war, dachte der Vater wohl, er sei sein Eigentum. Wenigstens fragen hätte er ihn können!
In jener Nacht schlief Linnert schlecht. Er träumte, daß ein junger Löwe sich vor einem alten, schon ergrauten Löwen in eine Höhle flüchtete; doch das ältere Tier folgte ihm und drohte, den kleinen Löwen einzuholen. Da trat aus der Höhle eine Löwin heraus, die den Alten an Größe und Kraft bei weitem übertraf, so daß dieser sich wohl oder übel trollen mußte - und der junge Löwe heil davongekommen war. Linnert erzählte den Traum dem Kämmerer seines Vaters - von dem er erzogen worden war. Der zäumte einen Esel auf und hieß den Jungen, so schnell als möglich zum Rhodensteiner "Orden zur Wahrung" zu reiten und den edlen Abtmarschall um die heilige Weihe zu bitten, dort könne ihm weder sein Vater noch ein anderer Fürst des Reiches etwas anhaben. Gesagt, getan... Der Junge floh binnen dreier Tagesritte auf den Rhodenstein, und tatsächlich nahm ihn das Kapitel des Ordens in die Burg auf. Sein Traum wurde als ein Zeichen der Herrin selbst gedeutet, und ein Bote seines Vaters um den anderen abgewiesen, unter Berufung auf ein Herzogliches Gesetz aus dem Jahre 243 v. Hai: Daß es einem jeden freien Untertan Seiner Hoheit allzeit erlaubt sei, einer Bruderschaft der Zwölf beizutreten...

Er war eingeschlafen! Mitten in der Predigt. Ein ängstlicher Blick zum Waffenmeister. Der alte Norre saß ruhig in seinem Chorstuhl und hatte nichts bemerkt... Puh! Linnert setzte sich zurecht und fiel in den Abgesang der Ritter und Knappen ein. Neben ihm lagen einige Krümel: Der freche Karon hatte also wieder während des Gottesdienstes mit Brotkrumen geworfen.
Praios stand bereits hoch am Himmel, als sich Linnert an seinem Lieblingsort niederließ. Den Laib Brot von der Morgenmahlzeit hatte er sich mitgenommen, und so verzehrte er sein Frühstück auf der Brüstung des Bibliotheksturmes. Dort droben, wo ihn niemand finden konnte, hielt sich Linnert zumeist auf, wenn er einige kostbare Stunden frei bekommen hatte, und schaute hinab ins Tal.
Seitdem die Orks die gegen Rahja und den Finsterkamm gelegene Hälfte der Grafschaft Bärwalde bis zum Finsterbach hin nahezu vollständig erobert hatten - Linnerts Vater hatte ein ehrenhaftes Übereinkommen mit den Schwarzröcken treffen müssen, soviel wußte der Junge - waren im Dorfe Rhodenstein zwanzig "Rundhelme" und ein Rudel der "Uhdenberger Legion" untergekommen. Die Wimpel auf den Zelten der Reiterei wehten und drehten lustig im Wind, überhaupt hatte der kleine Ort etwas von einem Turnierplatz

an sich. Auch wenn alles natürlich viel ernster war, denn hier ging es weniger um Gold und Ruhm als vielmehr um das Leben und Tod. So hatte der wahre, göttingefällige Glaube an die Herrin auf dem Rhodenstein Einzug gehalten...
Auf der Viehweide der Pratos' traten nun die Knappen der Göttin zum Fechtunterricht an. Norre von Bjaldorn lehrte sie, Schwert, Schild, Lanze und Bogen zu führen, ferner unterwies er sie im Reiten und bisweilen zeigte er ihnen auch, wie ein Streitwagen zu lenken ist. Der knorrige Alte lobte selten, tadelte aber umso häufiger: "Du haust ja drein wie ein ehrloser Krieger." So hieß es immer, wenn er arg unzufrieden war. Linnert fragte sich, was an Kriegern wohl so ehrlos sein mochte, aber da der Waffenmeister selbst es sagte, mußte es wohl stimmen; und insgeheim begann er, auf die gemeinen Söldlinge und Krieger hinabzusehen. Und wenn ein Knappe einmal grob gegen die zwölf heiligen Gebote verstieß ("Erstens: Du sollst nicht fechten mit unrechten Waffen. Zweitens: Du sollst nicht fechten von rücklings oder von der Seiten. Drittens: Du sollst nicht fechten gegen einen Gemeinen, der Dich nicht gefordert. Viertens: Du sollst nicht fechten gegen den Löwen noch gegen ein Roß noch gegen ein anderes den Zwölfen heiliges Getier, sofern es Dich nicht bedränget.... Siebtens: Du sollst fechten gegen den, der die Göttin beleidigt hat und nicht von ihm ablassen. Achtens: Du sollst fechten gegen den, der die anderen Elf beleidigt hat. Neuntens: Du sollst fechten gegen den, der Dich gefordert hat und seinem Ruf nicht weichen...."), dann kam es vor, daß der sonst recht friedfertige Waffenmeister dem Betreffenden einen Schlag mit der breiten Seite seines Schwertes versetzte, daß dieser auf die nächsten Praiosläufe kaum liegen und laufen und schon gar nicht reiten konnte. Dennoch mußte er natürlich an den täglichen Waffengängen teilnehmen...
Linnert freute sich bereits auf den Nachmittag. Er mochte den Unterricht. Zwar forderte Norre auch dort viel, sehr viel, aber das schreckte den Jungen nicht ab. Im Gegenteil, es lockte ihn eher. Im vergangenen Jahr hatte er das ganze Buch Rondra abschreiben und auswendig lernen müssen (der Rhodenstein nimmt nur Knappen, die des Lesens und Schreibens mächtig sind, denn die Bewahrung alter Schriften gilt dem Orden viel), und wenn der Waffenmeister schlechte Laune hatte, kam es vor, daß die Novizen ganze Kapitel aus dem Kopf niederschreiben mußten. Und wehe dem, der sich einen Fehler erlaubte! Im Buche Rondra war jedem Heiligen und jeder heiligen Stätte der Göttin ein eigenes weiteres Buch gewidmet, so gab es das Buch Leomar, das Buch Thalionmel, das Buch Ardare, das Buch Hluthar, das Buch Geron, das Buch Voltan, das Buch Jergan usf.. Dazu kam für nahezu jeden Marschall des Bundes ein eigenes Kapitel im Buche Perricum. Und sämtliche Bücher waren mit Apokryphen, alle Kapitel mit Anhängen versehen. Dort waren Gebete, Liturgien, heilige Gebote und ähnliche, dem Glauben unerläßliche Dinge notiert, ferner Geschichten, deren Wahrheit oder Sinn noch nicht erkannt worden war...
Norre vermittelte den Jungen und Mädchen ferner viel über Geographie - vor allem von den Marschrouten und Schlachtfeldern der großen neureichischen Marschälle wußte er zu berichten - und rondrianische Geschichte. Das Rechnen allerdings unterließ er tunlichst. Ein Rondrageweihter sollte wohl Heeresmarschall, nicht aber Hofmarschall werden - und die Knappen der Göttin dankten es ihm. (Da Linnert aber einmal eine Baronie verwesen würde, brachte ihm der hochwürdige Kämmerer der Abtei die Arithmetik an den Abenden bei.)
Unten auf dem Platz fochten die Novizen noch miteinander oder ritten gegeneinander an im Tjost, aber Praios würde seinen höchsten Stand alsbald erreicht haben.
Der Waffenmeister hatte die Weide bereits verlassen. So schwang sich auch Linnert von der Brüstung des Turmes hinab und schritt langsam die Wendeltreppe zum Schulzimmer hinunter. Der Waffenmeister saß bereits über eine alte Karte gebeugt, als Linnert eintrat. "Alles Gute, Junge," raunte der Alte, "zum Geburtstag." Linnert lächelte.

Der Knappe

Gerade Vier mochte es wohl geschlagen haben, als Helme der erste Sonnenstrahl in der Nase kitzelte.
Seufzend drehte er sich herum: Wie immer fiel es ihm schwer, in dieser orkischen Frühe sein warmes Strohlager zu verlassen, dabei hätte er sich in den drei Jahren seiner Dienstzeit fürwahr daran gewöhnen sollen.
Doch dann war er mit einem Mal hellwach. Heute war der große Tag: der 1. Rondra, Turniertag am Fürstenhof zu Rommilys, und diesmal war er endlich alt genug, um an den Wettkämpfen teilzunehmen. Flugs warf er die Decke beiseite, sprang auf und schlüpfte in Hemd und Hosen. Seinen Gefährten Filianor, Alesca und Falk versetze er dabei ein paar ordentliche Knüffe und Tritte. Aus den Federn mit diesen Faulpelzen! So vieles galt es noch zu erledigen, bevor die Frühstücksglocke schlug, und an diesem Tag mochte er nicht trödeln.
Als er, noch müde, durch die Gänge der Feste schlurfte (nur gut, daß sein Herrin ihn nicht so sehen konnte, sie hätte ihn sicherlich ob seiner schlaffen Haltung und seiner zerknitterten Kleider gescholten), war schon reichlich Leben in den Gängen und Kammern, sehr viel mehr als an einem gewöhnlichen Tag. Aber das war nicht weiter verwunderlich, denn schon in den Tagen zuvor waren etliche Herrschaften mit ihrem Gefolge von weither angereist, um an dem großen Ereignis teilzunehmen.
Sein erster Weg führte Helme wie jeden Morgen in die Stallungen, die beiden Streitrösser seiner Herrin und die edle Shadifstute zu versorgen: füttern, tränken, dann Fell und Mähne fein herausputzen. Kein Stäubchen sollte auf ihrem schimmernden Fell zu sehen sein, Mähne und Schweif mußten in seidigen Wellen fallen. Auch um sein eigenes Pferd hatte er sich zu kümmern. Natürlich hatte das Biest sich ausge-

rechnet in dieser Nacht ordentlich im eigenen Dreck gewälzt, so daß sein weißes Fell voller gelbbrauner Flecken war. Mittlerweile war auch Falk im Stall erschienen, um Helme bei seinen Aufgaben zur Hand zu gehen. Falk war furchtbar aufgeregt. Zwar war er noch viel zu jung, um an den Spielen teilzunehmen, aber er bestürmte Helme unablässig mit neu-gierigen Fragen. Der mühte mich nach Kräften, ihm Rede und Antwort zu stehen und sich nichts von seiner eigenen Aufregung anmerken zu lassen - schließlich war er der Ältere - doch bald schon wurde es ihm zu bunt. Er hatte andere Dinge im Kopf, als dem Knaben zu erklären, wer die Sieger der letzten Jahre gewesen seien, was ein Buhurt sei und was wohl geschähe, wenn sich ein Ritter auf einem Shadif mit einem Gegner im Sattel eines Svelltalers in der Tjoste mäße. So jagte er Falk davon und hatte endlich Muße, seinen Gedanken nachzuhängen und sich vorzustellen, was ihn heute erwartete. Traditionell würden erst am morgigen Tage die eigentlichen Wettspiele der Ritter beginnen - noch waren auch nicht alle Teilnehmer eingetroffen - , heute aber war der Tag der Knappen. Das Ringstechen beunruhigte ihn nur wenig. Drei Jahre des Übens mit der Lanze gegen einfache Ziele oder gegen den Flinken Ferdoker (eine drehbare Vorrichtung, die bei ungeschicktem Stoß unweigerlich den Lanzenreiter aus dem Sattel schlägt) hatten ihn zu einem recht sicheren Lanzenstecher gemacht. Doch wie würde es in der Buhurt zugehen, wo er es nicht mit einem starren Ring, sondern mit Gegnern aus Fleisch und Blut zu tun hatte? Aber man focht nur mit Holzschwertern und leichten Schilden, und er fürchtete sich - bei Rondra! - nicht vor einer im Kampf erworbenen Blessur!

Helme war bereit, sich der Herausforderung zu stellen. Von Natur aus zwar eher schmal, ja, schlaksig gebaut, hatten die vielen Stunden am Haukerl (einem etwa mannshohen Holzpfahl mit grob menschlichen Proportionen), wo er mit schweren Übungswaffen von vier Stein Gewicht stundenlang die immer gleichen Attacken und Paraden üben mußte, seine Kräfte wachsen lassen, so daß er auch ältere Gegner nicht zu fürchten brauchte. Auch galt er als sehr behende , ein Vorteil gegenüber stärkeren, aber plumperen Kämpen, den seine Herrin ihn zu nutzen gelehrt hatte. Obwohl sie nur selten ein Wort des Lobes über ihre Lippen brachte, wußte er doch das wohlgefällige Lächeln zu deuten, mit dem sie ihn beobachtete, wenn er sich im Kampfesspiel mit seinen Gefährten maß. Kurzum, gleich bei seinem ersten Turnier den Titel des Königs der Knappen zu erringen zu können, darauf konnte Helme nicht hoffen, aber ansonsten war er bester Dinge.

Stumm rekapitulierte er noch einmal all das, was seine Herrin ihn gelehrt hatte: den Schild nicht zu hoch und nie zu weit vom Körper halten, stets die Knie fest an den Sattel drücken und nicht vergessen, die Beine schützen, den Schlag gerade führen, auf Tändeleien verzichten... Obwohl er sich rein theoretisch gut gewappnet fühlte, beschloß er, seine Aufgaben an diesem Morgen hurtig zu versehen, damit noch ein wenig Zeit bliebe, um mit Alesca oder einem anderen Knappen einen kleinen Übungskampf zu bestehen. Zum Glück war heute Filianor damit betraut, der Herrin beim Baden und Ankleiden zu helfen. Gerade bei den Festtagsgewändern dauerte das immer entsetzlich lange. Helme aber mußte sich noch um die prachtvoll verzierte Turnierrüstung und die Waffen meiner Ritterin kümmern. Der kleinste Rost- oder Schmierfleck - und es hagelte Kopfnüsse. Wenn es stimmt, daß nur derjenige sein Kind nicht züchtigt, dem nichts an seinem Sprößling liegt, dann muß die Edle von Rommilys ihre Knappen sehr geliebt haben.

So mühte Helme sich also redlich mit Polierpulver und Schwamm, bis Praios Antlitz sich in Vollendung auf Harnisch und Helm spiegelte und das Schwert einem Lichtstrahl gleich blitzte.

Endlich fand er Zeit, sich in der Küche einen Bissen zu besorgen. Das war beileibe nicht jeden Tag so: Wenn er an der Reihe war, seiner Herrin bei Tische aufzuwarten, dann konnte er meistens erst dann einen Happen zu sich nehmen, wenn die Herrschaften ihr Mahl beendet hatten. Es kostet etliche Selbstbeherrschung, aufmerksam der Herrschaft zu Diensten zu sein, Speisen vorzulegen und Getränke einzuschenken, wenn einem selbst der Magen knurrt. Aber so gehört es sich nun einmal: Wer ein guter Herr werden will, muß zuerst das Dienen lernen.

Helme hatte just damit begonnen, Waffen und Rüstung in das für die Knappen bereitstehende Zelt neben dem Turnierplatz zu tragen, als Filianor herbeigelaufen kam und ihm mit verheultem Gesicht verkündete, die Herrin wünschte, daß Helme ihr für den Rest des Mahles aufwarten solle - er, Filianor, sei ein zu arger Tölpel. Tatsächlich war sein samtenes Wams über und über mit Soßenflecken beschmutzt, und seine tränenverschmierten Wangen wiesen verräterische rote Streifen auf, wo ihn die harte Hand der Herrin getroffen hatte. Helme wies ihn an, sich zu waschen, sein Gewand zu wechseln und sich alsdann bei Falk nützlich zu machen. Von der Rüstung der Herrin sollte er tunlichst die Finger lassen: Filianor war tollpatschig wie ein Elch und Helme wollte um seinetwillen Maulpfeifen ernten.

So eilte er in die große Halle, wo man aufgetafelt hatte. Gerade noch bevor Helme den Saal betrat, traf ihn der tadelnde Blick eines Hausdieners. Eilig strich er sein Haar glatt und zog sein Wams gerade. Die Edle Rhialla von Rommilys, seine Herrin, begrüßte ihn mit einem beiläufigen Kopfnicken, sie war in ein Gespräch mit ihrem Tischnachbarn, einem Edlen aus dem fernen Bredenhag, vertieft und beachtete Helme kaum. Mißmutig stellte er sich hinter ihrem Sitz auf, um ihr bisweilen Wein nachzuschenken - für den Rest sorgte ihr aufmerksamer Tischnachbar - und um die restliche Gesellschaft zu mustern. Nur selten bot sich einem ein solch prachtvolles Bild, wie an diesem Festtage. Ein jeder war in prachtvolle Gewänder gehüllt, Brokat, Sammet und Seide, Gold und Juwelen blinkten an Fingern und Hälsen. Und auch die Tafel bog sich unter den erlesensten Speisen: Pfauen und Wildhühner, Fisch, Wildbret und Eierspeisen, Kuchen und Honiggebäck, Braten von Kalb, Lamm und Schwein, dazu die feinsten Weine, die der Kellermeister aufzubieten hatte. Vom sonst üblichen Würzbrei und dem hellen Brot aber war nichts zu sehen. Bei Rondra, so ging es wahrhaftig nicht bei jedem Morgenmahl zu. Helme lief das Wasser im Munde zu-

sammen. Um sich abzulenken, sah er sich weiter um. Da waren Ritter und Ritterinnen aus allen Teilen des Reiches, ja, dort drüben erkannte er sogar eine Angehörige der Schwesternschaft der Amazonen, eine herbe Schönheit, die die restlichen Anwesenden mit einer Mischung aus Verachtung und Belustigung betrachtete.
Gleich neben ihr saß ein zierliches Fräulein mit langen, goldenen Haaren. Lange Zeit beobachtete Helme sie, bewunderte ihre Anmut, ihre Lieblichkeit, ihren koketten Augenaufschlag, mit dem sie ihren Tischnachbarn, einen jungen Edelmann, bedachte. Wie aber erstarrte der Knappe, als sie plötzlich zu ihm herübersah, eine schiere Ewigkeit ruhten ihre strahlend blauen Augen auf ihm, hell und schön wie Sterne. Helme durchfuhr es wie ein Blitz, sein Herz begann zu pochen und seine Knie wurden weich. Er schämte sich seines schlichten Gewandes und seiner widerspenstigen Haare, die wie die Mähne eines Ponys emporstanden. Als er hörte, wie das Fräulein lachte, verkroch er sich noch mehr hinter den hochlehnigen Stuhl seiner Herrin. Dennoch reifte in seiner Brust ein Entschluß: Dieser liebreizenden Blume wollte er seinen Schwertarm weihen. In blinkender Rüstung würde er als Sieger vor ihr knien, ihr den Ehrenkranz weihen... Erst eine scharfe Zurechtweisung seiner Herrin rief Helme in die Wirklichkeit zurück: Das Mahl war beendet. Alle restlichen Vorbereitungen für den Nachmittag, an dem das Turnier beginnen sollte, traf er wie im Traume. Mechanisch half er der Herrin für die Parade der Kombattanten in ihre Rüstung - eine langwierige Prozedur, bis ein jedes Stück am rechten Platze saß. Anschließend zäumte und sattelte er ihr Roß, wobei er vor lauter Träumerei vergaß, den Sattelgurt festzuziehen. Nur der Geistesgegenwart seiner Herrin war es zu verdanken, daß sie den losen Sattel bemerkte, und gerade noch rechtzeitig ihren Fuß aus dem Steigbügel zog. So entging sie dem peinlichen Sturz, doch ihre Miene verhieß nichts Gutes. Helme aber konnte nur an das Mädchen denken, welche Strafe ihn auch immer erwarten mochte. So nahm er den Aufmarsch der Kämpen wie durch eine Wolke wahr: Das prachtvolle Bild der Parade, der Jubel des Volkes, alles schien nur ihrer Schönheit zu gelten.
Als die Edle von Rommilys wieder zum Zelt zurückkehrte winkte sie Helme heran. Ihre Augen funkelten vor Zorn . "Ich denke, du bist dir über die Schwere deiner Verfehlung bewußt. Zur Strafe wirst du nicht an den Wettspielen teilnehmen!" Dann wandte sie sich um und ging in ihr Zelt.
Nicht teilnehmen? Helme wurde schwindelig. Seit er in den Knappendienst getreten war, hatte er auf diesen Tag gewartet, drei Jahre hatte er verbissen gefochten, geritten und gestritten, nur für diesen Tag. Und wie sonst sollte er sich vor der Jungfer beweisen, wenn nicht mit dem Schwert. In der Dicht- und Sangeskunst hatte er nie zu den Meistern gezählt, noch in der höfischen Konversation. Im Tanze war er plump wie ein Bär, und selbst die Schrittfolge des Vinsalter Bauernhüpfers schien ihm kompliziert wie eine Spitzenklöppelei. Helme versuchte noch einmal, seine Herrin umzustimmen. Vergebens, sie blieb kühl und hart wie ein Felsblock. Das Ringstechen zu Beginn des Turniers verfolgte der Knappe mit tränenverschleierten Augen. In seiner Not sandte er Stoßgebete zum Himmel, an alle Götter, die ihm nahe waren, an Rondra und Praios, aber auch an Rahja. Nur stockend kam das ungewohnte Gebet über seine Lippen. Seine Angebetete saß derweil in unerreichbarer Ferne auf der Tribüne und ahnte nichts von seinen Qualen.
Schließlich stand der Sieger fest, ein pfiffiger rothaariger Bursche aus dem Greifenfurtschen, der ganze 8 Ringe erstritten hatte. Helme war es gleich: Bald schon würden die Trompeter zum Buhurt rufen, dem Wettkampf, auf den er sich so gefreut hatte. Traurig verfolgte er, wie seine Freunde sich rüsteten, sah ihre mitleidigen Blicke. Schon betraten die ersten den abgesteckten Kampfplatz, als die Herrin an mich herantrat. "Nun, willst du dich denn nicht rüsten?" Ungläubig starrte er sie an, dann bemerkte er hinter ihr ihren morgendlichen Tischgefährten, der ihm heftig zuzwinkerte. So hatten die Götter ihm doch Hilfe gesandt. Ein Dankeswort stammelnd, rannte er zum Knappenzelt. Falk half ihm eilends in die lederne Rüstung, reichte ihm Schild und Schwert. Schnell sprang Helme aufs Pferd und galoppierte zum Kampfplatz, als letzter durchritt er die Schranken. Erneut verklärten Tränen seinen Blick, doch diesmal Tränen der Freude. Fester griff er sein Schwert, grimmig entschlossen, seine Chance zu nutzen. Doch als er zu den Tribünen hinübersah, mußte er zu seinem Entsetzen erkennen, das die Angebetete verschwunden war. Und noch ein Schrecken wartete auf ihn: Als der Herold umherging und die Knappen in blaue und rote Parteigänger einteilte, nahm er ihnen auch die leichten Holzschwerter und gab ihnen statt dessen längliche, mit feinem rotem Sand gefüllte Säckchen - dies sollten die Waffen sein: ein Erlaß der Fürstin, um die Knappen vor Blessuren zu bewahren. (oder zur Belustigung der Zuschauer?). Die Dinger waren schwer und staubten gewaltig, sobald sie auf ein Hindernis trafen. Wie soll man die Achtung einer Jungfer gewinnen, wenn man sich wie ein Schwein im Staube wälzte?!
Die beiden Parteien, je etwa 25 Mann stark, stellten sich auf. Gebannt warteten sie auf das Signal des Herolds. Dann rasten sie donnernd aufeinander zu. Helme vermochte gerade noch sich fester in den Sattel zu drücken, da prallte sein Schild auch schon auf den des Gegners. Dieser war weniger glücklich: In hohem Bogen flog er aus dem Sattel. Ein guter Beginn, nun aber ging es mit den Säckchen weiter. Wie Berserker hieben die Knappen aufeinander ein. Bald schon erfüllte roter Staub die Luft, machte Helme husten und raubte ihm die Sicht. Halbblind setze er den Kampf fort, hieb nach rechts und links, gerade wie es kam. Vier Mann warf er zu Boden, wußte aber kaum unterscheiden, ob es Freund oder Feind war, den er traf. Bald schon war es wohl nur noch ein gutes Dutzend, das sich im Sattel befand, davon über die Hälfte von Helmes Partei. Es stand gut für sie! Mit heiserem Gebrüll wollte Helme sich auf den nächsten "Blauen" stürzen, da fegte ihn ein mächtiger Hieb aus dem Sattel. Als er sich, benommen vom Sturz, wieder aufsetzte, erkannte er den Anführer der Gegner. In spöttischen Gruße hob er seinen Schild.
Grimmig verfolgte Helme den Fortgang des Kampfes. Wie ein Schnitter im Kornfeld wütete der Führer der "Blauen"

unter seinen Gefährten, nichts hatten sie seiner Kampfeswut und seiner Gewandtheit entgegenzusetzen. Schließlich wurden die letzten drei "Roten" von den "Blauen" in einer Ecke eingekesselt - der Kampf war vorüber. Triumphierend paradierten die Sieger vor der Tribüne, entblößten ihre Häupter vor dem Fürsten, der amüsiert das Schauspiel verfolgt hatte. Wer aber konnte Helmes Erstaunen ermessen, als unter dem Helm des grimmigen Anführers eine wahre Flut von goldenen Locken hervorquoll und das staubige, aber holde Antlitz seiner Angebeteten offenbar wurde? Er war wie vom Donner gerührt. Und diese hatte er durch Waffenkunst zu beeindrucken getrachtet?
Erst am Abend erfuhr er, daß die zarte Blume seines Herzens eine Rose war, die gelernt hatte, ihre Dornen zu gebrauchen. Die schöne Jungfer war die Ziehtochter jener Amazonenkriegerin, die beim Morgenmahl neben ihr gesessen hatte. Zwar lebte sie nicht in der Schwesternschaft, noch gehörte sie ihr an, doch entsprach es dem Wunsch ihrer leiblichen Mutter, einer Gräfin aus dem hohen Norden, daß sie in den Tugenden der Amazonen unterwiesen wurde. Helme aber hatte seine Lektion gelernt. Das nächste Mal würde er hinter den Spiegel sehen.(...)

(Auszug aus "Die Jugendtage des Helden Helme ", der halb biographischen, halb literarischen Beschreibung der Jugendtage Helme Haffax, Graf von Wehrheim, niedergeschrieben von seinem Jugendfreund Ritter Falk von Perainenfried. Selbiger erlitt im Jahre 22 v. Hal eine schwere Turnierverletzung, die ihn zwang, das Waffenhandwerk aufzugeben. Statt dessen widmete er sich der Dichtkunst, vornehmlich dem Historienroman ("Die Schlacht der Oger - Spektakel in zwölf Kapiteln", "Sie stemmten sich gegen Dämonenmacht - Lehrreicher Roman") und ist weithin für seine ebenso spannenden, wie akkuraten Darstellungen tatsächlicher Ereignisse bekannt. Auch wenn die Schilderung der Jugend Helme Haffax mittlerweile schon viele Jahre alt ist, birgt sie auch heute noch einen recht genauen Einblick in das Leben eines Knappen)

Der Knappe als Heldentyp

Nicht jeder aventurische Edle schickt seinen Sprößling, um ihn an Körper, Geist und Charakter zu bilden, an eine Academia der Streitenden Künste. Gar mancher Ritter oder Freifrau zieht es vor, den Nachwuchs zur Ausbildung zu einem befreundeten Edlen zu senden, in dessen Dienst das Kind jene Dinge erlernen soll, die "den Edlen vom Wilden scheyden": Schreiben und Lesen, den Sinn für das Schöne, Etikette, Ehrbarkeit, Treue, Mut und die anderen rondrianischen Tugenden, die Götterfurcht sowie das Reiten, Schwimmen und vor allem die Kriegs- und Waffenfertigkeit.
Manch ein Adliger gibt den Sprößling und Erben lieber in die kundige Hand eines Freundes als in die Obhut eines unbekannten Akademielehrers. Verwiesen sei zum Beispiel auf Fürst Cuano ui Bennain von Albernia, der es vorzog, seine Tochter von seinem getreuen Freund, dem berühmten Recken Raidri Conchobair, unterweisen zu lassen, obwohl er gewiß die Möglichkeit hat, die Prinzessin auf die besten Schulen des Reiches zu schicken.
Weniger begüterte Adlige verzichten aus anderen Gründen auf eine Akademie-Ausbildung für ihre Kinder: Die Erziehung am Hofe eines Ritters kostet ungleich weniger Dukaten als an der Akademie. Kein Schulgeld, keine nennenswerten Ausgaben für den Unterhalt sind zu entrichten, denn der Lehrherr nährt und kleidet seinen Knappen im Gegenzug für dessen Dienste. Damm ist es Tradition unter den Adelsleuten, daß ein jeder seinen Sproß dem anderen zur Erziehung andingen kann und sich des Sprößlings seines Nachbarn anzunehmen hat, so dieser es wünscht.
Der Hochadel zieht einen besonderen Nutzen aus dem Knappenwesen: Den großen Häusern werden viele Knaben und Mädchen als Knappe angeboten und fast jeder Zögling, vor allem aber Zweitgeborene ohne Aussicht auf Erbe, wird später zu getreuen Rittern für das Haus, welches sie erzog.
Nicht wenige Leibwachen und Hausritter eines hohen Herrn rekrutieren sich aus der Schar seiner ehemaligen Knappen, besser unterwiesen und vertrauenswürdiger als die meisten Söldner. (Man sollte aber nicht in den Irrglauben verfallen, ein jeder Knappe am Hofe eines Fürsten werde von diesem selbst unterrichtet. Zwar gilt der oberste Herr als Lehrherr des Knappen, doch werden, angesichts der vielen anderen Pflichten des Herren oder der Dame, die meisten Mädchen und Knaben von den Hausrittern und Getreuen des Adeligen unterwiesen.)
Sehr selten kommt es vor, daß eine Mutter oder ein Vater im Adelsrang den Sprößling selbst unterweist. Es gilt als hinterwäldlerisch und verweichlichend, das Kind für seine gesamte Lehrzeit im heimatlichen Haushalt zu behalten. Vom fremden Lehrherren erwartet man die notwendige Strenge, den Zögling mit fester Hand auf dem rechten Weg zu halten. Auch gilt die Trennung vom Zuhause als ertüchtigend und lehrreich.
Wenn man zudem bedenkt, daß gar mancher Akademie, vor allem aber denen in den großen Städten, beim Provinzadel der Ruf anhängt, statt Sitte und Anstand lernten die Zöglinge eher das Lottern, das Spielen und Zechen, statt rondragefälliger Tugenden solche des Phex und der Rahja, wird man verstehen, warum das traditionsreiche Knappentum bis heute in Aventurien eine wichtige Rolle spielt.

Das Leben als Knappe:
Zumeist im Alter von 12 bis 14 Jahren verläßt der angehende Knappe den heimatlichen Sitz, um sich auf die Burg seines künftigen Herren zu begeben.
Von diesem Moment an ist es mit dem fröhlichen Treiben der Kindheit vorbei, denn nun heißt es dienen. Der Knappe - sei er das Kind eines einfachen Ritters oder einer Königin -

schuldet seinem Herrn Gehorsam und ist zu jedem Dienst verpflichtet - im Stall, in den Gemächern, an der mittäglichen und abendlichen Tafel, auf dem Turnierplatz und im Felde. Häufig nimmt ein Ritter seinen Knappen mit auf Wanderschaft. Auf diese Weise wird jener in vielerlei Dingen unterwiesen, die er erlernt, indem er sie erlebt. So mag ein Knappe, der seine Herrin auf den Mittsommerball in den Fürstenpalast begleiten durfte, durchaus mehr über höfisches Benehmen und Tanz beobachten, als ihm viele Stunden der theoretischen Unterweisung in Etikette vermitteln können. Vielleicht gewinnt er so zudem einen Einblick in die Kunst der Intrige oder der hohen Politik.

Nicht selten lernt ein späterer Baron, indem er seinem Herrn über die Schulter blickt, wie man ein Lehen zu führen hat, wie man Recht spricht und wie eine Fehde auszutragen ist. Natürlich gibt es auch echte Lektionen - vergleichbar der Schulstunde an einer Akademie -, in denen der Zögling im Umgang mit Schwert, Lanze oder Bogen unterwiesen wird, um seine Waffenkunst zu vervollkommnen.

Doch nicht nur der Dienst prägt das Dasein des Knappen: Vor allem in kleinen Adelshäusern wird der Zögling nicht selten an Sohnes oder an Tochter statt, die sich ihrerseits zur Erziehung an einem anderen Hof befinden, in die Familie aufgenommen, und findet dort kaum weniger Wärme und Zuneigung als am heimischen Herd.

Im Gegensatz zur Akademie, wo ein Zögling zumeist im Alter von 17 Jahren seinen Kriegerbrief erhält, dauert die Knappenzeit normalerweise etliche Jahre länger, denn der Zögling strebt nicht allein nach dem Kriegertitel, sondern nach der Ritterwürde.

Der Ritterschlag

Der Ritterschlag wird dem Zögling gewährt, so dieser mindestens das 20. Jahr vollendet und sich in den Augen seiner Herrschaft als würdig erwiesen hat: als wackerer Streiter für die rondrianischen Tugenden und ehrbarer Vertreter des ritterlichen Standes. Bisweilen, vor allem an Herzogs- und Landgrafenhöfen, ist es der Lehrherr selbst, der den Zöglingen in einer feierlichen Zeremonie Schwert und Sporen verleiht und sie damit in den Ritterstand erhebt. Bei kleineren Adeligen dagegen wird nicht selten stellvertretend der Landesherr um die Gnade ersucht, den Schüler zum Ritter zu schlagen.

Um den Ritterschlag zu empfangen, kniet der Knappe in Rüstung, aber unbewaffnet vor seinem Lehnsherrn nieder, nimmt den Helm ab, beugt das Haupt und vernimmt die Worte:

"Im Namen des Herren Praios, seiner Schwester Rondra und der anderen unsterblichen Zehn, im Namen der Ehre, des Mutes und der göttlichen Kraft im Namen der Treue, des Reiches und der kaiserlichen Majestät

im Namen der Liebe und der Achtung vor jeglicher gutherziger Kreatur

*senke ich diese Klinge auf deine Schultern, die fortan eine ehrenvolle, aber schwere Bürde tragen sollen. Erhebe dich nun Ritter ...!"**

Natürlich muß man nicht unbedingt die Knappenlaufbahn hinter sich gebracht haben, um den Ritterschlag zu empfangen. Auch ein verdienter Krieger oder gar einfacher Bürger kann in Anerkennung seiner Verdienste von einem Adligen zum Ritter geschlagen werden. Allerdings kommen solche Auszeichnungen recht selten vor, und ein Held, der die Mühen des Knappentums auf sich genommen hat, kann eher damit rechnen, in den Ritterstand erhoben zu werden.

Andererseits wird längst nicht jeder Knappe zum Ritter. Etliche müssen sich mit einem einfachen Kriegerbrief be-

---

** Anmerkung: Die aus alter Zeit überlieferte Formel des Ritterspruchs unterscheidet sich in den aventurischen Ländern nur unwesentlich. Hier abgedruckt ist die im Mittelreich, im Lieblichen Feld und in Aranien gebräuchliche Formel. Im Lieblichen Feld wurde stets der Ausdruck "kaiserliche Majestät" verwendet, wobei unklar ist, ob damit der Vinsalter König in den Kaiserrang erhoben oder auf den Kaiser in Gareth verwiesen wurde. Im Bornland entfällt die "kaiserliche Majestät", dort heißt es: "im Namen des Landes zwischen Walsach und Born". In Nostria und Andergast wird seit kurzem der Titel ¨König¨ verwendet, und die Formel ist um den Satz "im Namen der Feindschaft zu Andergast (respektive Nostria)" zu ergänzen.*

gnügen, und nur wenigen gelingt es, sich während ihrer Lehrzeit solchermaßen auszuzeichnen, daß sie ihr Lehrherr oder ein anderer Fürst gar mit einem Stück Land belehnt. Den meisten aber winkt ein Stand als landloser Ritter, mit Privilegien, die denen eines "gewöhnlichen" Kriegers vergleichbar sind. Entweder im Dienste eines hohen Adeligen oder als "Glücksritter" auf Wanderschaft versuchen diese, durch mutige Taten zu Reichtum und Ehre zu gelangen - ein Umstand, der sie mit vielen wandernden Abenteuerlustigen auf unseren Straßen verbindet.

Der Knappe im Spiel

Wie Sie sicherlich bemerkt haben, bietet der Knappe Ihnen vielfältige Möglichkeiten, sich Ihren ganz individuellen Krieger zu schmieden. Herkunft, Wesensart, Erfahrung und Können seines Lehrherren - all dies zeitigt eine Wirkung auf den späteren Helden und sollte sich in seinen Talentwerten und in seiner Vorgeschichte niederschlagen. Entwerfen Sie also eine möglichst genaue Vorgeschichte Ihres Recken, umso besser werden Sie ihn schon bei Spielbeginn kennen, umso leichter wird es Ihnen später fallen, "Ihren" Krieger zu spielen.

Doch der Knappe bietet noch einen ganz anderen Reiz: Warum nicht einmal einen Charakter sozusagen "ganz von Anfang an" spielen, seine Vorgeschichte miterleben. Vor allem in einer Runde mit höherstufigen Helden kann es sich als sehr reizvoll erweisen, dem altgedienten Ugo Unbezwingbar, Krieger der 17. Stufe, eine Pause zuzugestehen und statt dessen mit einem jugendlichen Heißsporn ins Spiel einzusteigen und sich einen der Gefährten als Lehrherren auszuwählen. Es besitzt - das sei Ihnen versichert - einen eigenen Reiz, einen zwar schwachen (weil unerfahrenen) Charakter zu spielen, der sich jedoch beinahe allen Heldenmut der Welt leisten kann, in der sicheren Gewißheit, "mein Herr haut mich hier schon wieder raus..."

So Sie an der Idee, einen Helden "von Kindesbeinen an" zu spielen, Gefallen gefunden haben, hier nun ein paar spiel-technische Vorschläge:

Sie beginnen das Spiel als fünfzehnjähriger Knappe. Dazu erschaffen Sie zunächst einen ganz gewöhnlichen Krieger der 1. Stufe, verzichten aber auf die 30 Talentsteigerungen, die jedem neuen Helden normalerweise zustehen. Nun ziehen Sie 2 Punkte von der Körperkraft ab und erhöhen zwei schlechte Eigenschaften um je einen Punkt. Die Fertigkeit "Schwerter" legen Sie auf maximal 5 fest, alle anderen Kampftalente dürfen den Wert 3 nicht übersteigen. Mit diesem etwas unvollkommenen Helden ziehen Sie in Ihr erstes Abenteuer. Sollten Sie in diesem Abenteuer AP bekommen, notieren Sie sie ruhig, verwenden Sie aber nicht zum Stufenanstieg oder zur Erhöhung von Eigenschafts- und Talentwerten. Die Punkte dienen eigentlich vor allem dem Schmuck Ihres Heldenbriefes, denn die Regeln für den Stufenanstieg gelten für Ihren Helden nicht. Was für ihn zählt, ist sein nächster Geburtstag: Sobald er 16 wird, kann er nicht nur die liebevollen Geschenke seiner Gefährten in Empfang nehmen, sondern auch die Körperkraft und das Talent "Schwerter" um je 1 Punkt steigern, eine schlechte Eigenschaft um 1 Punkt senken und insgesamt 15 Talentwert-Steigerungsversuche unternehmen. Beim nächsten Geburtstag wiederholen Sie die oben beschriebene Prozedur: Ihr Held ist nun 17 und in jeder Hinsicht einem Akademie-Krieger vergleichbar, aber seine Hintergrundgeschichte dürfte um einiges farbenfroher und plastischer geraten sein. Die während der Knappenzeit gesammelten Abenteuerpunkte teilen Sie durch 10. Das Resultat geben Sie Ihrem Krieger mit auf den Weg, so daß er zu Beginn seiner Laufbahn bereits ein kleines Polster an AP besitzt und etwas schneller den Schritt auf die nächste Stufe schaffen dürfte.

Strapazieren Sie Ihren Junghelden jedoch nicht allzu sehr und über ein glaubwürdiges Maß hinaus: Ein Knappe, der in drei Jahren 25 Abenteuer von epischen Ausmaßen erlebt hat, wirkt wenig plausibel. Die Lehrjahre sollten nicht nur mit bewegten, gefährlichen Fahrten gefüllt sein, sondern ebenfalls mit den notwendigen Verschnaufpausen.

So Ihr Held nach der Ritterwürde strebt, wird er noch für die nächsten 2 bis 4 Jahre unter der Obhut seines Herrn verbleiben, um seine Kenntnisse zu vervollkommnen. Der Stufenanstieg erfolgt nun nach den allgemeinen Regeln, und irgendwann mag das Schicksal in Gestalt des Spielleiters zu der Überzeugung gelangen, daß der Moment für den Ritterschlag gekommen sei.

Knappenzitate:

»Mein Herr ist aber viel stärker als deiner...«

»Paß auf, daß du mit dem Schwert nicht hintenüber fällst, du bornisches Wickelkind...«

»Nehmt mich beim Wort, so bald ich meinen Ritterschlag habe, fordere ich euch für Euch für Eure frechen Worte, Schurke. Bis dahin steht mein Herr Euch gerne zur Verfügung. Hah, der wird Euch Sitten lehren...«

Ausgewählte Kriegerakademien

"Wehrheimer Strammstehen" Die Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik

»Jemandem das Wehrheimer Strammstehen beibringen« ist ein geflügeltes aventurisches Wort dafür, jemanden zur Ordnung zu rufen und ihm - nötigenfalls unterstützt von mit einigen Hieben mit der Reitgerte - etwaige Widerborstigkeiten auszutreiben.

Wenn man aber durch die Straßen von Wehrheim, einem ruhigen Städtchen am Dergel, schlendert, entdeckt man zu-nächst keinen Zusammenhang mit dem Sprichwort, auch nicht während einer Audienz bei Hochwohlgeboren Graf Helme Haffax, einem ernsten, älteren Mann, der wahrhaftig keine Züge eines "Schleifers" an sich hat.

Dem Rätsel kommt man eher auf die Spur, wenn man das Tor der vier Schritt hohen, mit Tonscherben gekrönten Mauer eines riesigen Anwesens am Nordrand der Stadt durchschritten hat und sich über den wie mit dem Lineal gezogenen Kiesweg dem Exerzierplatz nähert und dort einige seltsame Wesen erblickt:

Zuerst mag man die kahlgeschorenen Knaben und Mädchen in ihren weißen Kitteln für Statuen halten, dann aber ertönt ein »Aaach-tunck!«, gefolgt vom dutzendfachen Knallen genagelter Stiefel auf den blitzsauberen Steinplatten.

Schon hetzt ein Halbbanner schwer mit Waffen und Rüstungen bepackter Zöglinge vorbei, schnaufend, aber aus vollem Hals zweifelhafte Kriegslieder schmetternd, begleitet von einem Weibel, der die Einhaltung der korrekten Marschordnung überprüft und Zurückfallende mit seiner Gerte oder zotigen Bemerkungen antreibt.

In einigen Dutzend Schritt Entfernung hauen und stechen die jüngsten Kadetten auf einen sich drehenden Holzpfahl ein, ständig bemüht, nicht von einer nur dünn mit Leder gepolsterten Kugel getroffen zu werden, mit dem der Hölzerne um sich schlägt.

Etwas ruhiger geht es im strategischen Seminar zu: "Wie bezwang Marschall Voltan die dreifache Schlachtreihe der Maraskaner Hunde? Alrik!" - "Jawoll, Herr Hauptmann: mit einer Ferdoker Flankenzange, Herr Hauptmann." Der Hauptmann demonstriert des Marschalls Manöver, indem er bunte Holzklötzchen in einem Sandkasten verschiebt.

Die *Kaiserlich Wehrheimer Akademie* ist, wie der Name schon sagt, eine Institution des Reiches und keine der vielen privaten oder städtischen Kriegerschulen. Was Wunder also, daß Akademieleiterin Arda von Rakulsquell-Hengisfort Mittel zur Verfügung stehen, von denen andere Akademien nur träumen können - von großen Fechthallen über eine eigene Pferdezucht und eine wohlsortiere militärhistorische Bibliothek bis hin zu einem Arsenal von echten und Übungswaffen, das innerhalb des kaiserlichen Heeres seinesgleichen sucht. In der Wehrheimer Akademie macht man keine Unterschiede zwischen Adligen und Gemeinen. Alle werden geschliffen, bis ihnen "das Wasser in der Kimme kocht", wie es die Ausbilder gerne blumig formulieren. Trotzdem sind die meisten Zöglinge von Stand, obwohl sie es an anderen Akademien sicherlich leichter hätten: Die Kenntnisse, die Ihnen hier eingebleut werden, bilden den Grundstock für eine glänzende Karriere in der Armee des Neuen Reiches, für einen besonderen Clan, den man den "Wehrheimer Adel" nennt. Aber auch anderswo werden Absolventen der Akademie gerne genommen, verfügen sie doch über eine solide kriegshandwerkliche Ausbildung, hohe Kenntnisse in Truppenführung und Strategie und sind in der Regel ihren Vorgesetzten gegenüber bedingungslos loyal.

Es soll nicht unerwähnt bleiben, daß viele in Wehrheim herangezogene Offiziere so arrogant sind, daß sie außerhalb der Armee niemals Freunde finden. Zudem erreichen siebzig der hundert Zöglinge eines Jahrgangs die abschließende Prüfung nicht - die meisten, weil sie der Akademie freiwillig den Rücken gekehrt haben (und wer einmal das Gelände befehlswidrig verläßt, der braucht erst gar nicht wiederzukommen). Trotz allem finden sich jedes Jahr so viele Neuzugänge zur Prüfung ein, daß die Akademie vier Fünftel von ihnen abweisen muß.

"Echte Wehrheimer" treten bei Verlassen der Akademie sofort einem Garderegiment bei, zumal ihnen schon bei Einschreibung der Rang eines Hauptmanns zusteht und sie das Recht haben, ein eigenes Banner zu führen. (Wahlweise können Sie auch als persönlicher Adjudant eines Obersten in den Stabsdienst übernommen werden.)

Es gab und gibt aber immer wieder Abgänger der Akademie, die statt einer steilen militärischen Laufbahn die Suche nach persönlichem Ruhm in den Vordergrund stellen - und der läßt sich in einem Leben als reisender Abenteurer meist schneller als in der Armee erwerben - auch um den Preis, daß man sich dafür mit zwielichtigen Gestalten zusammentun muß.

Änderungen der Talentwerte für "Wehrheimer":
Raufen -2, Boxen +1, Äxte -1, Infanteriewaffen +1, Linkshändig +1, Kettenwaffen -1, Stichwaffen +2, Zweihänder +1, Schußwaffen +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Etikette +2, Gassenwissen -1, Lehren +3, Lügen -1 Fährtensuchen -1, Fallenstellen - 1,Orientierung +1, Wildnisleben -1, Alte Sprachen +2, Geographie +1, Götter und Kulte+1, Kriegskunst +4, Lesen/Schreiben +2, Mechanik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +3, Staatskunst +3, Bogenbau -2, Lederarbeiten -2, Glücksspiel -2

Abgänger der Wehrheimer Akademie erhalten am Anfang des Spiels nur 20 Steigerungsversuche zur persönlichen Ausformung ihrer Eigenschaften - die restlichen 10 sind bereits in den obigen Veränderungen der Starwerte inbegriffen.

"Rondras Beste"
Die Akademie "Schwert und Schild" zu Baliho

Außer im Bornland, beim Adel Seweriens, scheint die Kunst des Lanzenreitens nur noch bei wenigen Kriegsleuten verbreitet zu sein. In den modernen Zeiten gibt es kaum noch einen Adelssproß, der sich den Ritterschlag auf ehrliche Art mit Tjoste und Schwertkampf verdienen will. Nein, man bevorzugt nun das Praios- oder gar Schönrednerseminar und führt den Vinsalter Stutzerdegen. Es ist - man muß es offen aussprechen - bereits soweit gediehen, daß man, wenn man von Lanzenreitern spricht, nicht mehr die Ritter von einst meint, sondern die stolzen Ferdokerinnen oder die Weidenschen Reiter.
So bleibt es wenigen Kriegerschulen vorbehalten, eine ehrwürdige Tradition zu wahren und Schild und Lanze mit Würde zu führen - und eine dieser Schulen ist die Akademie zu Baliho. Hier müssen die Söhne und Töchter des klassischen aventurischen Rittertums in einer langen und harten Ausbildung ihren Wert beweisen: Nicht nur alle Arten des rondragefälligen Kampfes, sei es mit Axt, Hammer oder Schwert, sondern auch der Umgang mit dem Pferde wollen gelernt sein. Ein guter Lanzenreiter hat mit seinem Roß ein untrennbare Einheit zu bilden, letzteres muß auch im wildesten Getümmel die Ruhe bewahren und darf nicht vor Schlachtenlärm und Blutgeruch zurückschrecken wie ein junges Fohlen.
Schon zu Beginn der vierjährigen Ausbildung erhält der Zögling der Akademie sein "eigenes" Pferd zugeteilt und muß lernen, dessen Launen zu erkennen und zu meistern. Die Schulung auf und am Pferde macht jedoch nur einen Teil des harten Dienstes aus. Da will das Laufen in schwerem Kettenhemd ebenso gelernt sein wie der geschickte Umgang mit dem Morgenstern oder anderen unhandlichen Kettenwaffen, da muß jeder Griff am langen Zweihänder so gut sitzen wie die einunddreißig verschiedenen Teile der vollen Gestechrüstung. Dazu kommen noch die Ausbildung auf dem Streitwagen (eine Seltenheit bei mittelreichischen Akademien), die Pflege von Waffen und Pferdegeschirr, die all-morgendliche Rondraandacht und zwei Stunden Leibesertüchtigung pro Tag - das alles sechs Tage die Woche, mit gemeinschaftlichem Ausgang nach Baliho am Praiostag. Bei so viel Drill und Arbeit darf natürlich die Fröhlichkeit nicht zu kurz kommen: So ist die Akademie nicht nur berüchtigt für den Bierverbrauch der Zöglinge, sondern auch berühmt dafür, daß hier häufig Barden und Erzähler Halt machen, um am prasselnden Kamin ihre Kunst zum Besten zu geben - und bei den harten Jungs und Mädels begeisterten Applaus erwarten können.
Akademieleiter Ritter Storko von Nordhag ist als Adliger vom alten Schlag natürlich "vom Fach" und deswegen (und wegen seiner Trinkfestigkeit und der vielen Abenteuergeschichten aus seiner Jugend) bei den Zöglingen hoch angesehen. Als viertes Kind eines Weidener Landadeligen blieb ihm schon früh kaum eine andere Möglichkeit, als seine Ausbildung selbst in die Hand zu nehmen und sich nach vielen Wanderjahren mit der Balihoer Schule seinen Traum von Land und Grund zu verwirklichen. So sind die Akademie und das umgebende Land auch fast als eine eigene kleine Baronie anzusehen. Immerhin unterstehen Ritter Storko neben den etwa vierzig Zöglingen und fünf Fechtlehrern etwa drei-hundert Bauern, Handwerker, Pferdeknechte und Dienstmägde.
Die Akademie ist in einer weitläufigen, jedoch etwas heruntergekommenen Wasserburg etwa sechs Meilen westlich der Stadt untergebracht und weitgehend von Weideland umgeben. Sämtliche Übungen finden im Innenhof der Burg und in leeren Kellern statt, während für den Drill zu Pferde auch Ausritte bis an den Rand der Schwarzen Sichel auf dem Lehrplan stehen. Dort sammeln viele der Schüler auch ihre erste Kampferfahrung, wenn wieder einmal marodierende Goblinbanden versuchen, den Troß der Balihoer Reiter zu plündern.
Viele Abgänger der Balihoer Akademie bleiben im Weidenschen, zumal der Dienst in des Herzogs Regiment abwechslungsreich verläuft und man gar die Möglichkeit hat, von Waldemar daselbst für Tapferkeit im Felde mit einer kleinen Parzelle Land oder dem begehrten Titel eines Edlen belohnt zu werden.

Änderungen der Talentwerte: Hruruzat -2, Äxte +1, Infanteriewaffen -1, Linkshändig -1, Kettenwaffen +1, Schwerter -1, Zweihänder +3, Lanzenreiten +2, Schußwaffen -1, Wurfwaffen -1, Reiten +2, Schleichen -1, Tanzen -1, Zechen +1, Etikette -1, Lügen -1, Orientierung +1, Tierkunde +2, Geschichtswissen +1, Abrichten +2, Bogenbau -2, Fahrzeug Lenken +2, Gefahreninstinkt -1

"Erlaubt mir, Herr, Euren ersten Schlag parieren zu dürfen..."
Die Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt.

Eine Kriegerschule ganz anderer Art steht in Vinsalt, der Hauptstadt des Lieblichen Feldes. In der Akademie werden ständig mindestens 110 Zöglinge ausgebildet. Alle Jungkrieger wohnen im sogenannten Palas, einem Heim, das der Akademie angegliedert ist. Die Unterbringung erfolgt nach Geschlechtern getrennt, je nach Stand und Vermögen der Eltern in Schlafsälen, Doppel- oder Einzelzimmern. Auch einige Schüler-Suiten sind vorhanden.
Die Akademie ist stolz auf ihre mehr als 700-jährige Geschichte: Gegründet wurde sie einst vom legendären Theaterorden, als Ausbildungsstätte für den Nachwuchs dieses Bundes der Rondrastreiter. Mit der Zerschlagung des Ordens durch die Priesterkaiser ging die Akademie kurzfristig in den Besitz der Priesterkaiser und später des Garether Kaiserhauses über, seit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes steht sie jedoch unter der Leitung wechselnder "weltlicher" Besitzer und Lehrer, wenn auch ein großer Teil des Vermögens

aus den Schatullen des Hauses Firdayon, der Vinsalter Herrscherfamilie, stammt.
Zur Zeit bestimmt Schwertmeister Eboreus von Drauhag über Lehre und Leben in der Akademie. Unabhängig vom Vermögen und alltäglichen Luxus, die dem einzelnen Schüler zur Verfügung stehen, genießen sie alle die gleiche Ausbildung und Aufmerksamkeit durch den mehr als zehnköpfigen Lehrkörper. Das Erziehungsziel ist der weltbürgerlich gebildete Kriegsmann, der nicht nur im Kämpferhandwerk, sondern auch in der Kunst der Menschenführung geschult wird. Auch die schönen Künste und die geschliffene Rede dürfen nicht zu kurz kommen - einer der Gründe, warum viele Adlige des Lieblichen Feldes ihre Ältesten nach Vinsalt auf die Akademie schicken. Viele Bekanntschaften und Freundschaften, die hier geschlossen wurden, gelten ein Leben lang und bilden oft den Grundstein für herzliche Beziehungen zwischen den Baronien und Domänen des Alten Reiches. Dasselbe gilt allerdings auch für hier aufgebaute Feindschaften.

Die "Bürgerlichen", die hier ihre Ausbildung beenden, werden später häufig Beschützer von Land- und Handelsherren, Leibwächter, mit denen man sich auch bei Bankett und Audienz sehen lassen kann.

Änderungen der Talentwerte:Raufen-2, Ringen -2, Boxen *+2 oder* Hruruzat +5, Äxte -2, Linkshändig+2, Kettenwaffen -1, Scharfe Hiebwaffen -1, Schwerter -1, Stichwaffen+3, Stumpfe Hiebwaffen -1, Zweihänder +1, Schußwaffen +1, Wurfwaffen -1, Körperbeherrschung+1, Reiten +1, Tanzen +2, Bekehren +3, Betören +1, Etikette +2, Fährtensuchen -1, Fallenstellen -1, Wildnisleben -1, Alte Sprachen +2, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +1, Lesen/Schreiben +2, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sprachen +2, Staatskunst +3, Fahrzeug Lenken +1, Lederarbeiten -1, Musizieren+1, Singen +1
Abgänger der Akademie für Kriegs- und Lebenskunst erhalten zur Ausformung ihrer Starttalent nur 20 Steigerungsversuche. Die restlichen 10 sind bereits in den obigen Boni enthalten.

"Immer feste druff!"
Freie Kämpferschule von der Trutzburg zu Prem

Das kleine Institut - es beherbergt nie mehr als 30 Zöglinge zur gleichen Zeit - ist in einer ehemaligen Piratenfestung untergekommen. Die angehenden Krieger nächtigen in drei großen Schlafsälen, grob getrennt nach Altersklassen, aber nicht nach Geschlechtern, was schon zu allerlei Verwicklungen geführt hat.
Gegründet wurde die Schule vor 70 Jahren von Starkad Rothelm, dem Großvater der heutigen Leiterin. Starkad hatte beim Gefecht seines Drachenschiffs mit einer Kusliker Karracke, die mit Seesöldnern bemannt war, den Kampf und ein Bein verloren. Als er nach langer Gefangenschaft in seine Heimat zurückkehrte, hatte er den Plan gefaßt, in Prem eine Kämpferschule nach dem Vorbild der "südländischen" Akademien zu gründen, da er zu dem Schluß gekommen war, daß den Thorwalern bei aller Kampfestüchtigkeit eine gewisse Disziplin - so wie Starkad sie bei den siegreichen Seesöldnern beobachtet hatte - nicht schaden könnte.
So ganz und gar ist Starkad sein Vorhaben nicht gelungen, dazu war er eben doch zu sehr ein typischer Thorwaler. Auch seine Enkelin Marada sieht ihr Ziel vor allem darin, furcht-lose, aber ritterliche Kämpfer zu erziehen, an einer allgemeinen Bildung ihrer Zöglinge ist ihr weniger gelegen - sie könnte sie auch kaum vermitteln.
Marada Rothelm führt in der Trutzburg ein gerechtes, aber hartes Regiment. Ihr Verbrauch an Stöcken aus Brabaker Rohr ist enorm, und wenn Marada einen Zögling einlädt, "im Anschluß an die Lektion mal wieder die Freundschaft mit dem Brabaker zu festigen", kann auch ein Absolvent der Abschlußklasse eine plötzliche Blässe nur schwer verbergen. Dennoch ist Marada bei den Schülern nicht unbeliebt: Mindestens einmal im Monat lehrt sie `ihre lieben Kleinen' den Umgang mit einem besonders tückischen Feind, dem Premer Feuer.
Dementsprechend lautet die erste Strophe der Schulhymne, des sogenannten Trutzburg-Liedes wie folgt:

Das Feuer von Prem,
das ist mir genehm.
Aus Krügen und Flaschen
will ich es naschen.

Das Lied - übrigens im recht unrondrianischen Dreivierteltakt komponiert - ist binnen kürzester Zeit so populär geworden, daß man es sogar in den Schänken Festums vernehmen kann.
Dies ist unter anderem darauf zurückzuführen, daß die Abgänger der Akademie sich bald in alle Winde zerstreuen. Viele von ihnen heuern auf großen Handelsschiffen an oder suchen ihr Glück in der Weite des Nordens, wo Rondra und Firun dem Menschen noch ein ruhmreiches Kräftemessen gewähren.

Änderungen der Talentwerte: Raufen +1, Hruruzat -2, Äxte +2, Infanteriewaffen -2, Linkshändig -2, Kettenwaffen +1, Schwerter -1, Lanzenreiten -2, Schußwaffen -1, Wurfwaffen +1, Klettern+1, Reiten -2, Schleichen -1, Schwimmen+2, Zechen+2, Etikette -2, Geschichtswissen +1, Götter und Kulte -1, Kriegskunst-1, Lesen/Schreiben -1, Magiekunde -1, Rechtskunde -1, Staatskunst -2, Bogenbau -2, Boote Fahren +2, Singen +1, Sinnenschärfe +1

"Mit Stabreim und Rapier"
Das Banner des Harden von Ragathsquell

Wohl eine der markantesten Gestalten in Gareths Straßen ist Harden v. Ragathsquell, ein ebenso berühmter wie verrufener Geselle, von Kopf bis Fuß ein wahres Original. Schnell mit der Zunge und mit dem Rapier, ein waschechter almadanischer Dickschädel von gedrungenem, bäuerlichem Aussehen, ist er bei den einfachen Leuten äußerst beliebt, und immer wenn sein großer Schlapphut in einer der Gassen der Metropole auftaucht sammeln sich die Kinder, die Frauen stellen die Körbe ab und jung und alt eilen herbei, in der Hoffnung, eines der Duelle des Almadaners oder wenigstens eines seiner Spottgedichte mitzubekommen.

Schon die Herkunft dieses Mannes ist so zweifelhaft wie seine Reputation am Hofe: Er wurde als unehelicher Sohn eines Bauernburschen geboren, doch die Bewohner von Ragathsquell hatten die Mutter des Jungen bald ausgemacht - war doch die Amme, die dem Bauern half, den Kleinen aufzuziehen, unzweifelhaft ein Mädchen aus dem Gesinde der Baronin. Auch erhielt der Junge Unterweisungen in Lesen, Schreiben und Rechnen, als einziger im Dorfe. Nach 9 Jahren wurde Harden dann als Pferdebursche auf die Burg der Baronin bestellt, und die edle Dame betrachtete den kräftigen Burschen mit auffallendem Wohlwollen. Wenn sich der junge Harden wieder einmal aufgrund einer von ihm provozierten - und selbstverständlich gewonnenen - Schlägerei im Dorf unbeliebt gemacht hatte, hielt die Edeldame im Hintergrund ihre Hand über den Sohn und die Urteile des Dorfrichters waren überraschend milder Natur.

Doch eines Tages fand ein umherziehender Söldner Gefallen an dem kräftigen jungen Burschen und warb ihn als Waffen-träger an. Harden zog - Feuer und Flamme für seine neue Aufgabe, ausgestattet mit einer großzügigen Gabe der Baronin - mit dem Kriegsmann hinaus in die weite Welt. Ab da verliert sich die Spur unseres Helden, bis in das Jahr 10 Hal, wo nach der Ogerschlacht ein junger Soldat ungewöhnlich hoch dekoriert wurde. Der Krieger - richtig, es war Harden - hatte eine größere Schar dieser verabscheuungswürdigen Kreaturen durch kühne Provokationen so in Wut versetzt, daß diese ihre Stellung verließen und damit eine Lücke in ihren Reihen öffneten, die dem kaiserlichen Heer Gelegenheit zum Gegenangriff bot. Später hatte man den Heißsporn unter zahlreichen toten Ogern hervorgezogen, wobei er noch so in Kampfeswut war, daß man einen Eimer Wasser brauchte, um ihn zu beruhigen.

Später diente er dem Kaiser in Maraskan in einer almadanischen Schar, die schnell durch ihre ausgezeichneten Leistungen bekannt wurde. Eine Beförderung folgte der anderen und bald wurde der begabte Fechter nach Gareth berufen, zur kaiserlichen Garde. Harden aber nahm zum Erstaunen seiner Kumpane seinen Abschied und ritt gen Ragathsquell, sein Erbe anzutreten, wie er stolz verkündete. Ein Schreiben des dortigen Vogtes hatte ihn erreicht, in dem ihm vom Tode der Baronin berichtet und mitgeteilt wurde, er sei im Testament der Verstorbenen gewürdigt.

Nun ja, es kam wie es kommen mußte: Die Baronin hatte einen ehelichen Nachfolger - Harden sollte nurmehr eine kleine Geldsumme erben -, dazu fand er eine mißgünstige Verwandtschaft vor, die dem Bastard mißbilligend begegnete. Der stolze Almadaner wollte seinen Anspruch als Erstgeborener nicht abtreten: Es kam zum Streit, zu einem Duell mit dem legitimen Erben. Selbiger erlitt eine schwere Verwundung: Der Graf wurde angerufen - die öffentliche Ordnung sei in Gefahr. So ritt Harden eiligst nach Gareth und suchte den Schutz seines alten Regimentes, welches zur Zeit in der Kaiserstadt stationiert war. Harden wurde, in Gareth angekommen, ohne lange Prozedur als Oberster einer Schar Rekruten für das Garderegiment von Almada bestellt, und hat sich bis heute militärisch aufs Beste bewährt. Es ist ihm zu verdanken, daß aus dem ungeübten Bauernhaufen eine der gefürchtetsten Einheiten der kaiserlichen Armee wurde: die Almadaner Junker.

Hardens einzige Bindung an seine Vergangenheit ist wohl sein Name - von Ragathsquell - und diesen trägt er mit der ganzen Halsstarrigkeit seiner almadanischen Natur, obwohl auch hochgestellte Persönlichkeiten, von Beschwerden des "echten" Barons getrieben, dagegen intervenierten. "Solange ich noch mein Rapier schwingen kann", so ließ Harden alle jene wissen, "solange sei der Name Ragathsquell mein, und wenn einer der Herren die Fechtkunst besser beherrscht als ich, dann will ich gern den Namen Harden vom Lumpen tragen."

Das äußerliche Erscheinungsbild Hardens läßt auch kaum vermuten, was für ein geschickter Kämpfer sich dahinter verbirgt: eher klein und gedrungen, bäuerlich in Gesichtsschnitt und Statur. Berühmt ist sein schwerer Schlapphut mit der gelben Feder und dem Abzeichen seines Haufens. Wo dieser Hut auftaucht, nimmt lichtscheues Gesindel schnell Reißaus, und die Wirte schicken Stoßgebete zum Himmel, denn - das sei zugegeben - der gute Harden ist tatsächlich ein arger Rauf- und Saufbold.

Umso überraschender wird seine zweite Passion empfunden: sein Hang zur Dichtkunst. Er selbst bezeichnet diese Ader als das einzige Erbe seiner Mutter, und dieses Erbe ist aufs Beste ausgeprägt. Berühmt ist Harden der Spottverse wegen, die er vorzugsweise während seiner zahlreichen Duelle aus dem Stegreif dichtet. Einen Stutzer aus dem Lieblichen Felde bedachte er mit folgenden Versen:

"Schau mich ruhig grimmig an
hochnäsigster Geselle,
der du allzuschnell das Schwerte ziehst!
Ja, noch freu Dich, sei entschlossen -
denn die Zeit vergeht sehr schnelle, bis
Du nach dem letzten Reime still und
starr im Grabe liegst!"

Je nach Dauer eines Kampfes variiert die Zahl der Verse, und die einfachen Leute haben ihr Vergnügen dabei, daß wieder einmal einer der "Pinkel" nicht nur der Niederlage, sondern auch der Lächerlichkeit preisgegeben wird. So ist Harden

trotz seiner Schwächen allgemein beliebt und genießt Kredit, wo immer er auftaucht. Ein Garether Bäcker besitzt eine erkleckliche Anzahl hübscher Balladen des Almadaners, mit denen jener sein Brot zu bezahlen pflegte.
Wer so gut mit dem Worte umgehen kann, der hat auch bei den Damen leichtes Spiel, denn ist der Fechter einmal verliebt, dann vollbringt er Verse der höchsten Poesie und widmet sie großzügig seiner Angebeteten. Das wunderschöne Liebeslied: *"Ich kann nicht zu Ihr kommen.. "*, welches von den Barden am Hofes immer wieder gerne und unter großer Anteilnahme der Weiblichkeit vorgetragen wird, soll mit großer Wahrscheinlichkeit von jenem polterndem, saufendem Hitzkopf stammen, und ist einer namentlich ungenannten, hohen Persönlichkeit des Garether Hoflebens gewidmet.

In das Banner des Harden von Ragathsquell gelangt man weder durch Beziehungen noch durch hohe Stellung: Seine Rekruten sucht sich der Meister höchstpersönlich aus - und so packt einen der wenigen Glücklichen plötzlich eine behandschuhte Hand an der Schulter, zwei strahlende blaue Augen unter einem schweren Schlapphut blitzen, und eine rauhe Stimme fragt, ob man der Fechtkunst zugetan sei, wenn ja, dann solle man sich morgen bei seiner Schar des Gardebanners Almada, den Junkern, melden. Wer diese Gelegenheit verpaßt, versäumt die einmalige Chance, die hohe Kunst des poetischen Fechtens zu erlernen.

Wie schon erwähnt, ein Junker Hardens von Ragathsquell zu werden, steht nicht jedem offen, und doch mag es sein, daß gerade Ihr Held oder ihre Heldin das Glück hatte, zu den Auserwählten zu zählen. Gewiß, in Fragen der Etikette mußte sich Ihr Held die Unterweisungen an anderer Stelle suchen, dafür erhält ein jeder Soldat des Banners einen Bonus auf Stichwaffen und einen tiefen Einblick in die Kunst der Poesie, der sich in schnöden Punkten nicht ausdrücken läßt. Bleibt abschließend zu sagen, daß nur selten einer der Leute des ungestümen Poeten das Banner freiwillig verläßt. Es sei denn, er entscheidet sich für ein Leben als Abenteurer oder er gerät mit Harden aneinander...

Änderungen der Talentwerte: Raufen +2, Ringen +2, Hruruzat -2, Äxte -2, Stichwaffen +2, Infanteriewaffen -2, Kettenwaffen -2, Schwerter -2, Lanzenreiten -2, Schußwaffen -1, Klettern -1, Reiten +1, Schleichen +1, Zechen+2, Etikette -2, Götter und Kulte -1, Kriegskunst-1, Magiekunde -1, Rechtskunde -1, Staatskunst -2, Singen +2, Sinnenschärfe +1

Ausgewählte Magier-Akademien

»...Allhier zu Yaquirfest (bei Punin, Anm.d.Ü.) fand ich den Conventus, wie die Magier ihre große Versammlung nennen, die sie alle sieben Jahre abhalten, und es waren auch Vertreter aller Schulen und Orden zugegen, um in ihrer "mehrtausendjährigen Tradition" Recht zu sprechen über Ihre Mitglieder, über die Gründung neuer Akademien und die Schließung alter Schulen zu beratschlagen und darüber, welche Zauberei dem Horas gefällig und somit zu lehren sei. Anwesend waren Magi und Magae aus...«

-Aus einem Bericht des Hesindegeweihten Crebonius von Belhanka über den Konvent von 446 v.BF, aus dem Jahre 447 v.BF, getreulich übersetzt ins Garethi, es folgt eine Aufzählung von 16 Magierschulen und 5 Hermetischen Orden; dieses Dokument gilt als die erste vollständige Übersicht über die aventurische Gildenmagie, Original in der Puniner Akademie, Erstabschrift im Hesindetempel zu Kuslik

Im folgenden wollen wir Ihnen einige der interessantesten aventurischen Lehrstätten für Zauberei vorstellen und Ihnen damit einige Anregungen geben, wie Sie selbst Magierakademien ausgestalten können. Die Auswahl zeigt wieder einmal mehr, daß Magier nicht gleich Magier ist, sondern daß vielmehr - genau wie bei den Kriegerakademien - erhebliche Unterschiede zwischen den Abgängern der verschiedenen Institute bestehen.

Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

Genauer Name der Akademie: "Alte und Erhabene Al-Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar"
Spezialgebiet: Beherrschung
Ausrichtung: schwarz
Akademieleiter: Meister Thomeg Atherion
Zahl der Lehrmeister: 13
Zahl der Schüler: ca. 70
Geschichte und Beschreibung: Die Magierakademie zu Fasar gehört zu den ältesten auf dem aventurischen Kontinent. Ein genaues Gründungsdatum ist nicht mehr zu eruieren, jedoch berichten schon die ersten güldenländischen Reisenden ins Diamantene Sultanat von »eyner Schul in der Statt Jal-Fassar am Rueckgrath der Welt, wo man aussbildet die Magier, Macht zu haben ueber Mensch, Thier und Pflannz, also auch über Daimonen und Manifestationen«. Der Name al Achami (der Willensstarke) soll ein Beiname des Gründers gewesen sein, der seine Herkunft auf Hesinde selbst zurückleitet.
Die Fasarer Akademie ist über die Jahrhunderte ihrem Grundsatz treu geblieben, Magier und Magierinnen in die Welt zu schicken, die niemand anderem als den Göttern, ihren Meistern und sich selbst unterworfen sein sollen. Die Abgänger beeindrucken durch ihre Arroganz, die sich auf dem festen Bewußtsein gründet, die beste Ausbildung erhalten zu haben und von keinem Normalsterblichen bezwungen werden zu können.
In der Tat besticht die Ausbildung an der Akademie der Geistigen Kraft sowohl durch Lebensnähe (was wäre ein Beherrscher schon ohne die genaue Kenntnis der zu Beherrschenden) als auch durch ein umfangreiches historisches Studium (dank einer der bestsortierten Bibliotheken Aventuriens). Da keine Art der Forschung (auch nicht die finsterste Nekromantie) untersagt ist, erhalten die Schüler einen Einblick in alle Spielarten aventurischer Magie. Die Adepten verbringen zwischen 7 und 14 Jahren mit dem Studium der arkanen Künste, ehe sie in die Welt entlassen werden. Die Akademie ist in einem monströsen, mit Türmen und Erkern verzierten Basaltbau am Nordwestrand der Stadt untergebracht, der angeblich von einem Djinn der Erde binnen sieben Tagen und sieben Nächten errichtet wurde. Im Innern des Gebäudes kann sich ein Neuling leicht verlaufen, da es angeblich mehr geheime als offen zugängliche Flure, Korridore und Kammern gibt und ein Teil der Wände und Decken nur dank der Kraft der Illusion existiert. Nichtmagiern (vom Dienstpersonal abgesehen) ist der Zutritt strengstens verwehrt, andere Magier werden nur nach vorheriger

Absprache mit einem der drei Ratsmagier oder gar seiner Spektabilität selbst eingelassen.
In der Akademie sind fast einhundert Sklaven und Diener beschäftigt, von denen viele durch mehr als Ketten oder gutes Gold gebunden sind. Viele der freiwilligen Diener haben sich auf fünf Jahre verpflichtet, während derer sie den Gebäudekomplex nicht verlassen dürfen.
Meister Thomeg Atherion gehört zu den schillerndsten Figuren unter den aventurischen Magiern: Sein genaues Alter ist schwer zu schätzen, doch scheint er Mitte Vierzig zu sein. Er behauptet von sich selbst, aus einer anderen Welt als Aventurien zu stammen und von einem Djinn namens Abramelin nach Fasar gebracht worden zu sein. In der anderen Welt sei er ebenfalls ein berühmter Magier, jedoch auch Reisender, Universalgelehrter, Bergsteiger und Wüstenkenner gewesen - Behauptungen, die glaubwürdig erscheinen, wenn man Meister Atherion schon einmal begegnet ist.
Seine Spektabilität ist eine Person von höchster sprachlicher wie auch schriftlicher Eloquenz, ein Mann der sowohl mit-reißende Reden vor dem Kollegium halten kann, als auch höchst erotische Gedichte für seine Geliebte schreibt. Zudem soll er die Fähigkeit haben, als ein anderer zu erscheinen (ob dies mit magischen Mitteln oder durch die Kraft seiner Persönlichkeit geschieht, ist unbekannt).
Wie es heißt, zieht er die Kräfte für seine magischen Rituale aus den Leidenschaften und Ängsten der an einem Ritual Beteiligten (was sowohl die von ihm offen propagierte »rahjagefällige Magie« wie auch die verbotene Magie des Blutes sein kann). Außerdem wird gemunkelt, er verfüge über Beziehungen zu Fürsten und geistlichen Oberhäuptern in ganz Mhanadistan und weit darüber hinaus. Er ist nur etwa die Hälfte seiner Zeit in der Akademie selbst anzutreffen, den Rest verbringt er mit ausgedehnten Reisen und dem Besuch eines geheimen Klosters im Raschtulswall, wo er sich angeblich in Meditation übt.

Veränderungen der Startwerte
Talente: Dolche+1, Peitsche+1, Speere-1, Gaukeleien+1, Körperbeherrschung+1, Reiten+1, Selbstbeherrschung+1, Betören+1, Gassenwissen+2, Menschenkenntnis+1, Sich Verkleiden+1, alle Natur-Talente-1, Geschichtswissen+1, Mechanik-2, Fahrzeug Lenken-1, Kochen-1, Schlösser knacken-1
Zauberfertigkeiten: alle Firnelfensprüche-1, Furor Blut+1, Heptagon+1, Klarum Purum+1, Maske+1, Nekropathia+1,
Haussprüche: Beherrschungen brechen, Bannbaladin, Horriphobus, Respondami, Somnigravis (je+2), Band und Fessel, Magischer Raub (je+1) ODER
Horriphobus, Verzaubern (je +3), Beherrschungen brechen, Respondami (je+2), Sensibar, Tabu (je+1) *Anmerkungen:* Abgänger der Akademie müssen eine Haarlocke, ein Hautstück und eine mit eigenem Blut hand-schriftlich beschriebene Seite Pergament in der Akademie zurücklassen. Es heißt, daß die Meister der Akademie die Adepten damit jederzeit auffinden und ihnen Botschaften übermitteln könnten. Es ist jedoch auch möglich, daß diese Objekte den Fokus für eine bestimmten druidischen Ritualen ähnliche Beherrschungsmagie darstellen.

Allen anderslautenden Gerüchten zum Trotz wird borbaradianische Magie in Fasar nicht gerne gesehen. Die entsprechenden Sprüche werden zwar theoretisch gelehrt, aber keinesfalls an Nichtmagier weitergegeben. Abgängern der Akademie, die dies trotzdem versuchen, drohen schwere Strafen.

Schule der Hellsicht zu Thorwal

Genauer Name der Akademie: "Magische Akademie zur Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Erkennung und Umsetzung in Neu-Hjaldingard / Schule der Hellsicht zu Thorwal"
Spezialgebiet: Hellsicht
Ausrichtung: grau
Akademieleiterin: Cellyana von Khunchom
Zahl der Lehrmeister: 5
Zahl der Schüler: 27
Geschichte und Beschreibung: Die Thorwaler Akademie kann nur auf eine vergleichsweise kurze Geschichte zurückblicken: Sie wurde im Jahre 424 v.H. von Jaro Doresian, einem Berater Rohals, gegründet, dem auf seinen Reisen durch den Nordwesten Aventuriens das völlige Fehlen von Magierschulen aufgefallen war. Die ersten Jahre ihres Bestehens war die Akademie kaum mehr als ein sicherer Verwahrungsort für Doresians Reiseberichte. Zu einer echten Schule entwickelte sich das Institut erst in den Jahren nach dem Orküberfall, als die Magier der Stadt viel Hilfe angedeihen ließen - sicherlich nicht aus reiner Menschenfreundlichkeit, denn in den folgenden Dekaden wurden recht häufig Hellsichtmagier als Berater der Hetleute erwähnt. Erst nach dem mysteriösen Verschwinden Swafnild Thorfinnsdottirs (das einige Fraktionen gerne den Magiern in die Schuhe geschoben hätten) zogen sich die Zauberer wieder aus dem Lichte der Öffentlichkeit zurück.
Zur Zeit gilt die in einem dreistöckigen Natursteinbau am Nordtor der Stadt untergebrachte Schule der Hellsicht als eine der kleineren aventurischen Akademien. Jeder der Eleven hat ein eigenes Zimmer und Labor, viele Räume stehen gänzlich leer. Wäre nicht die knappe Kasse, so hätte man sich schon lange zur Aufstockung des Lehrpersonals und damit auch der Zahl der Eleven entschlossen, so aber muß man sich bescheiden, zumal für die wenigen Beratungs- und Analysedienste nur wenig Gold in die Truhen kommt. Kein Wunder also, daß hier fast ausschließlich die wenig aufwendige Hellsichtzauberei betrieben wird und man viel Zeit mit der Philosophie verbringt.
Ihre Spektabilität Cellyana von Khunchom ist trotz ihres auswärtigen Namens eine profunde Kennerin des Nordens, vor allem aber der elfischen Lebens- und Zauberart. Ihr ist es auch zu verdanken, daß solchen Formeln wie Adleraug und Luchsenohr und Exposami Creatur wieder den ihnen zustehenden Platz im Kanon der Hellsichtsprüche erhalten haben.

Ihrem Aufenthalt bei den Elfen ist ebenfalls ihre freigeistige Einstellung zu verdanken, die im Lauf der Jahre dazu geführt hat, daß sich die Thorwaler Akademie zu einem der Zentren moderner Philosophie gemausert hat. Dies zeigt sich nicht nur in der Berufung Aleya Ambareths, sondern auch in den berüchtigten "Hesindedisputen", einem mehrwöchigen Treffen von Magiern und Gelehrten aus ganz Aventurien, die sich in der Akademie im Winter zu philosophischen Streitgesprächen treffen: Im Hesindemond ist die Akademie mit auswärtigen Gästen stets überfüllt.
In der gebildeten Öffentlichkeit weitaus bekannter als Ihre Spektabilität ist jedoch Aleya Ambareth, Magister für Odem Arcanum und Analüs Arcanstruktur, Lehrer in Alchimie, Neuen Sprachen und Philosophie, ein Magus von anerkannten Fähigkeiten, aber zweifelhaftem Ruf, der durch seine briefliche Fehde mit Dexter Nemrod einiges Aufsehen erregte. Der mit 35 Jahren noch recht junge Aleya hat schon eine lange Laufbahn als Abenteurer hinter sich und gilt an der Schule als der profundeste Kenner der nichtmagischen Welt. Vor allem sein vehementes Eintreten für die agnostische, sogenannte "Magierphilosophie" - die ja bekanntlich sogar Götter und Dämonen auf eine Stufe stellt - hat auch in der Fachwelt das Gerücht genährt, bei ihm handele es sich in Wirklichkeit um einen Dämonenmeister der Linken Hand, was jedoch von ihm stets dementiert wird und auch nicht bewiesen werden kann. Sein erstes Buch, voraussichtlich »Tractatus Septelementaricus oder Von den 7 Elementen und dem Weg der neutralistischen Philosophie« betitelt, wird mit Spannung erwartet und wurde in Gareth bereits vorsorglich auf den Index gesetzt.

Veränderungen der Startwerte
Talente: Raufen+1, Gaukeleien-1, Körperbeherrschung+1, Reiten-1 , Schwimmen+2, Selbstbeherrschung+1, Zechen+2, Etikette-1, Lügen-1, Orientierung+1, Tierkunde+1, Wettervorhersage+2, Götter und Kulte+1, Lesen/Schreiben-1, Magiekunde-1, Boote fahren+1, Heilkunde Wunden+1, Schlösser Knacken-1, Taschendiebstahl-1, Sinnenschärfe+1
Zauberfertigkeiten: Es werden weder Schelmensprüche noch Borbaradianerformeln gelehrt, der einzige Hexenzauber, den man in Thorwal lernen kann, ist Verwandlungen Beenden.
Haussprüche: Adleraug und Luchsenohr, Analüs Arcanstruktur, Eigenschaften seid gelesen, Exposami, In dein Trachten, Penetrizzel (je+2), Odem Arcanum, Sensibar (je+1)
Anmerkungen: Obwohl in Thorwal so gut *wie* keine Hexensprüche und Druidenformeln verbreitet werden, kann man Töchter Satuarias und Sumudiener hier häufig ein und aus gehen sehen. Die Chance, einen Druiden, eine Hexe oder einen Elfen zu treffen, der sein Wissen mit einem Nicht-Eingeweihten teilt, ist hier - wie auch in der Halle des Windes in Olport - um einiges höher als an vielen anderen aventurischen Akademien.

Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva

Genauer Name der Akademie: "Collegium der Arcanen Künste und Wissenschaften sowie deren praktischer Anwendung zu Riva, gestiftet von seiner Exzellenz Stover Regolan Stoerrebrandt"
Spezialgebiete: Hellsicht/Kampf
Ausrichtung: grau
Akademieleiterin: Rhenaya Cerrillio
Zahl der Lehrmeister: 7
Zahl der Schüler: begrenzt auf 49
Geschichte und Beschreibung: Diese Akademie ist die jüngste Schule für Magier und Magierinnen auf aventurischem Boden. Sie wurde im Jahre 1008 nach Bosparans Fall von dem Festumer Handelsherrn Stover Regolan Stoerrebrandt persönlich eingeweiht, um, so die Satzung, »die arkanen Künste für den Dienst an der Gemeinschaft nutzbar zu machen« und »jedem Bittsteller im Rahmen ihrer Möglichkeiten mit Rat und Tat zur Seite zu stehen«.
Dies bedeutet, daß die Abgänger des Stoerrebrandt-Kollegs (das auf einem Gutshof außerhalb der Stadt untergebracht ist) in erster Linie zur Begleitung des Fernhandels eingesetzt werden, wo sie sowohl als Dolmetscher, Geographen und Völkerkundler als auch als Berater bei Geschäftsabschlüssen (der Hellsicht-Zweig) oder als magische Leibwächter (die Kampf-Ausrichtung) agieren.
Die Zöglinge des Kollegs sind in Riva hoch angesehen und werden gelegentlich, auch wenn sie ihre Ausbildung noch nicht abgeschlossen haben, von den ansässigen Kaufleuten für kleinere Dienstleistungen eingespannt, wobei sie selbst wiederum einiges über das aventurische Geschäftsleben erfahren.
Ihre Spektabilität Magisterin Cerillio hat lange Zeit als Leibwächterin und Beraterin Stoerrebrandts gedient und ist demzufolge sowohl in der unterrichteten Magie als auch in geschäftlichen Dingen höchst kundig. Die mittlerweile 67jährige Magierin hat sich mit der Errichtung der Akademie von ihrem Gönner ein Entlassungsgeschenk machen lassen, das in Aventurien seinesgleichen sucht. Rhenaya Cerillio gilt als ausgesprochen großmütig und hat schon mehrmals andere Magister von körperlichen Züchtigungen der Eleven abgehalten. Allerdings sollte man - weder als Schüler noch als Geschäftspartner - ihre Geduld nicht zu sehr beanspruchen: Um in Stover Stoerrebrandts Achtung so weit zu steigen, wie Rhenaya es getan hat, muß man schon eine gehörige Portion kalte Berechnung, Skrupellosigkeit und nüchternes Kosten-Nutzen-Denken mitbringen...

Veränderungen der Startwerte
Talente: Wurfwaffen+1, Reiten+2, Schwimmen+2, Etikette+2, Feilschen+1, Menschenkenntnis+1, Schätzen+1, Alchimie-2, Alte Sprachen-1, Geographie +1, Magiekunde-2, Rechtskunde+1, Sprachen+2, Fahrzeug Lenken+1,
Zauberfertigkeiten: Den Eleven wird eindringlich von jegli-

cher Beschwörung abgeraten und auch ansonsten wird kein Wort über Invokationen und Nekromantie verloren - selbst die den Lehrlingen zugängliche Bibliothek schweigt sich darüber aus: *Alle Beschwörungen, alle Borbaradianersprüche* sowie die Formel *Nekropathia* sind für die Adepten um 2 Punkte erniedrigt und können auch nur um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden.
Haussprüche: Gardianum, Kampfzauber stören, Horriphobus, Balsam Salabunde, Blitz dich find, Fulminictus, Ignifaxius (je +2, Kampf-Ausrichtung) ODER
Analüs Arcanstruktur, Eigenschaften seid gelesen, Odem Arcanum, Sensibar, Schmücken (je +2, Hellsicht-Zweig) Die Abgänger der Schule erhalten bei Ende ihrer Lehrzeit ein Wegegeld von 10 Dukaten. Sie sind dafür verpflichtet, Aufträge ihrer Akademie (und damit meist Aufträge Stoerrebrandts) unentgeltlich und nach besten Fähigkeiten auszuführen.

Diese Geheimhaltung bringt natürlich auch mit sich, daß die Eleven die Schule so gut wie nie verlassen, sondern von Hauslehrern unterrichtet werden. Erst in den letzten beiden Jahren vor ihrem Abschluß werden sie im Gewühl der Stadt in der Kenntnis der dunkleren Seiten der menschlichen Seele (und der dunklen Seite menschlicher Ansiedlungen) unterwiesen.
Die genaue Örtlichkeit, an der die Akademie untergebracht ist, unterliegt natürlich ebenfalls strengster Geheimhaltung. Vom derzeitigen Akademieleiter Sarim al Jabar ist uns nur bekannt, daß er seine Ausbildung ebenfalls an dieser Akademie gemacht hat und daß er lange Zeit den Rang eines Großwesirs beim Fürsten von Fasar (der ja auch nur einer unter dem knappen Dutzend "Erhabener" ist) innehatte. Die Lehrmeister repräsentieren die verschiedenen Spezialgebiete aventurischer Zauberei und stammen (so heißt es) durchgehend nicht aus Fasar.

Bann-Akademie Fasar

Genauer Name der Akademie: "Groß-Tulamidische Schule der Magischen Künste - Exorzistische und Bann-Akademie zu Fasar"
Spezialgebiete: Antimagie/ frei wählbares Gebiet
Ausrichtung: grau
Akademieleiter: Sarim al Jabar
Zahl der Lehrmeister: 11
Zahl der Schüler: maximal 33
Geschichte und Beschreibung: Die zweite Magieschule Fasars gehört ebenfalls zu den neueren Akademien, oder zumindestens zu den unbekannteren, denn sie existiert bereits seit über achtzig Jahren, hat aber in der Öffentlichkeit nie von sich reden gemacht. Gegründet wurde die Akademie auf Betreiben und mit großzügiger finanzieller Unterstützung einiger ungenannter "Erhabener" von Fasar, die mit dieser Schule ein Gegengewicht zur Akademie der Geistigen Kraft zu schaffen gedachten, die sich immer mehr in die Angelegenheiten der Stadt einmischte.
Seit dieser Zeit hat sich die Bann-Akademie vor allem in den Kreisen der Herrschenden zu Fasar einen Namen gemacht, wohingegen sie in der Öffentlichkeit nahezu unbekannt ist. Die "Erhabenen" rekrutieren von hier einen Großteil ihrer magischen Leibwächter und Berater, die - dank ihrer breit gefächerten Ausbildung - meist in solch unverfänglichen Positionen wie Sternkundiger oder Leibmedicus angestellt werden.
Die Eleven, die persönlich vom Akademieleiter aus den Reihen der Höflinge eines der "Erhabenen" ausgewählt werden, müssen mehr als 10 Jahre an der Akademie verbringen und sich zudem nach ihrem Abschluß auf weitere 5 Jahre bei ihrem jeweiligen Herren verdingen.
Die Bezahlung eines solchen Adeptus Custodiarius ist zwar alles andere als karg, aber nach Ruhm und Ehre darf ein Abgänger der Bannakademie zunächst nicht streben, denn bis zur Aufdeckung seiner wahren Identität hat er sich im Hintergrund zu halten und seine Fähigkeiten zu verschleiern.

Veränderungen der Startwerte
Talente: Dolche+1, Körperbeherrschung+1, Schleichen+1, Selbstbeherrschung+1, Sich Verstecken+1, Tanzen+1, Etikette+2, Gassenwissen+2, Lehren-2, Menschenkenntnis+1, Sich Verkleiden+2, alle Natur-Talente-1, Alchimie-1, Lesen/Schreiben-1, Magiekunde-1, Rechtskunde+1, Sprachen+1, Staatskunst+2, alle Heilkunde-Talente+1, Gefahreninstinkt+1, Sinnenschärfe+1
Zauberfertigkeiten: alle Beschwörungen-1, es werden keine Hexensprüche außer Verwandlungen beenden gelehrt, ebenso wenig die Firnelfensprüche Über Eis und über Schnee, Metamorpho Gletscherkalt, Solidirid Farbenspiel und Sturmgebrüll besänftge dich. Alle anderen Firnelfensprüche sind so wenig verbreitet, daß auf ihren Startwert ein Modifikator von -1 gilt.
Haussprüche: Beherrschungen brechen, Gardianum, Hellsicht trüben, Kampfzauber stören, Verwandlungen beenden (je+2), Bewegungen stören
Anmerkungen: Die Haussprüche stammen zwar alle aus dem Gebiet der Antimagie, jedoch kann ein Eleve sich für ein anderes Spezialgebiet entscheiden, ja, es wird ihm sogar angeraten, sich nicht alleine auf die Entzauberung zu verlassen, sondern seinen Horizont zu erweitern. Daher besitzen zwar alle Abgänger die o.g. Formeln als ihre Haussprüche, haben sich jedoch auf ein weiteres Gebiet spezialisiert, sehr häufig auf Kampf oder Hellsicht, seltener einmal auf Beherrschung oder Verwandlung.
Wenn Sie einen Magier der Bann-Akademie spielen wollen, bedenken Sie, daß er sowohl eine lange Ausbildung als auch bereits den Dienst an seinem Herren hinter sich hat und frühestens im Alter von 23 Jahren (wahrscheinlich ist er jedoch eher schon 28) in die Welt hinausziehen kann. Demzufolge sollte es sich auch nicht mehr um einen völlig unerfahrenen Helden handeln: Überlegen Sie sich, was er in den fünf Jahren seiner Dienstzeit erlebt hat und steigern Sie Ihn entsprechend auf die 3. Stufe (Wir empfehlen 25 Talentsteigerungen, 30 ZF-Steigerungen und eine Verwandlung von ZF in AE pro Stufe). Zu Beginn der Abenteurerlaufbahn ist ein Abgänger der Bann-Akademie eher verschlossen, da sein Geist eine Menge Geheimnisse birgt, die zu bewahren er gelobt hat.

Akademie der Hohen Magie zu Punin

Genauer Name der Akademie: "Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis / Akademie der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin"
Spezialgebiet: keines
Ausrichtung: grau
Akademieleiter: Thalion v. Rommilys/Prishya v. Grangor
Zahl der Lehrmeister: 12
Zahl der Schüler: maximal 49
Geschichte und Beschreibung: Die wohl angesehenste Magierakademie ganz Aventuriens befindet sich in Punin - und dies bereits seit mehr als 1600 Jahren. Ursprünglich zur Erkundung der magischen Phänomene in den "Grenzlanden" von Kronprinz und Erzmagus Fran von Bosparan (dem späteren Kaiser Fran-Horas - eine Tatsache, an die man in Punin nur ungern erinnert wird) gegründet, bildete die Akademie in den Dunklen Zeiten einen der wenigen Horte des Wissens und der Hermetischen Künste.
Die Aufgaben und Ziele der Akademie wandelten sich über die Jahrhunderte ständig - was blieb, war das angesammelte Wissen über die aventurische Zauberei, vom nivesischen Totenkult über uralte Gildenformeln bis zu echsischen Geheimnissen und mohischer Schamanie. Dieser Wissensschatz - von dem bisher nur Teile an die Öffentlichkeit gelangt und kaum je entschlüsselt worden sind - bildet seit den Magierkriegen einen der beiden Grundpfeiler der Puniner Forschungen. Die andere Säule des Wissens ist das Streben nach Vervollkommnung und Vereinheitlichung der magischen Formeln und die Suche nach den Grundprinzipien, die aller Zauberei zugrundeliegen.
Zu diesem Zweck wird in Punin von den Kundigen die sogenannte "Metamagie" betrieben, die Veränderung von Zaubern durch Zauber, die Konstruktion scheinbar sinnloser Formeln, das Einwirken von "roher" Astralenergie auf belebte, unbelebte und verzauberte Objekte und dergleichen mehr. Zu einem solchen Lehr- und Forschungsprogramm gehören natürlich auch Sternkunde und Alchimie sowie die Kenntnis lebender und toter Sprachen.
Die Akademie liegt im alten Stadtkern von Punin und ist in einem dreistöckigen Marmorbau untergebracht. Die riesige Bibliothek und die vielen Labors und Alchimistenküchen fänden hier jedoch keinen Platz - ganz abgesehen von den Unterkünften für die etwa 100 Schreiber, Hausdiener, Bibliothekare und Wächter und die schätzungsweise drei Dutzend Gäste, die sich hier fast ständig aufhalten -, hätte man nicht ein ausgeklügeltes System von Kellern und über Tunnel erreichbaren Nebengebäuden angelegt. Man kann davon ausgehen, daß jedes Gebäude in der Innenstadt von Punin, das im Erdgeschoß weder Eingang noch Fenster hat, zur Akademie gehört. Größere Unfälle sind seit über 70 Jahren (dem nächtlichen Brand des Robarius-Turms, der in einer Explosion von gigantischen Ausmaßen, der Freisetzung mehrerer bis heute unidentifizierter Schattengestalten kulminierte und mehr als 50 Menschen Leben oder Verstand kostete) nicht mehr vorgekommen, so daß sich die Puniner Bürger an die ungewöhnliche Ausbreitung der Schule gewöhnt haben. Es heißt, daß man in Punin nur die Besten der Besten zum Studium zuläßt und den Eleven die Verpflichtung, die auf ihnen ruht, nicht selten mit dem Rohrstock einbläut. Offen-sichtlich scheint diese Mischung aus Zuckerbrot (zur Elite zu gehören und Wissen vermittelt zu bekommen, das für andere nur ein vages Gerücht ist) und Peitsche (ständiger geistiger Drill und körperliche Züchtigung) die richtige für einen Studiosus der Magie zu sein, denn bisher hat sich noch keiner der Abgänger der Puniner Akademie ein Verbrechen gegen den Gesetzeskodex der Magier oder den Codex Albyricus zuschulden kommen gelassen.
Ebenfalls erwähnenswert unter den Schülern sind die vielen Magier, die hier nur zu Besuch oder speziellen Studien verweilen oder sich weiterbilden, und die Ehemaligen, die hier immer wieder verweilen. Ihre Kenntnis von der Welt und die Weisheit ihres meist höheren Alters färbt wiederum auf die Eleven ab, die auf diese Weise erste Einblicke in die Welt der Magie "dort draußen" erhalten.
Zu den Besten der Besten gehören ebenfalls Seine Spektabilität Thalion von Rommilys, ein - äußerlich und auch von seinen Vorlieben und Neigungen her - völlig unscheinbarer Kenner alter Folianten, der große Theoretiker Farmion F. Finkenfarn, und Ihre Spektabilität Prishya von Grangor, eine strenge Mittsechzigerin, die angeblich niemals lacht. (Die Eleven schließen darauf sogar heimlich Wetten ab.) Prishya ist eine Perfektionistin, die nichts dem Zufall überläßt. Als Wehrheimer Weibel würde sie wahrscheinlich ebenfalls eine gute Figur abgeben. Keiner kann hinter ihre Stirn sehen, und wenn, würde er dort wahrscheinlich Dienst- und Lehrpläne, in ihre Bestandteile aufgespaltete magische Formeln und dergleichen entdecken. Überraschung ist ein Fremdwort für sie, genau wie Leidenschaft - nun ja, nicht ganz. Eine Leidenschaft hat die momentane Gildenobere der Grauen Magier sich noch in ihrem Herzen bewahrt: eine Fahrt nach Gülden-land, um den verlorenen 7. Teil des Manuskripts von Tqelin-Ra'id zu bergen...

Veränderungen der Startwerte
Talente: alle Kampftechniken-1, Körperbeherrschung+1, Selbstbeherrschung+1, ansonsten alle Körperlichen Talente-1, Etikette+1, Lehren+3, Menschenkenntnis+1, Schätzen+2, Pflanzenkunde+1, ansonsten alle Natur-Talente-1, Alchimie+1, Alte Sprachen+2, Geschichtswissen+3, Götter und Kulte+2, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Mechanik+1, Rechnen+1, Rechtskunde+2, Sprachen+1, Sternkunde+2, alle Heilkundetalente, Malen/Zeichnen, Singen unverändert, ansonsten alle Handwerkstalente-1, Sinnenschärfe+2
Zauberfertigkeiten: alle Schelmensprüche-2, Eig'ne Ängste-1, Erinnerung verlasse dich-1, Schwarzer Schrecken-1, alle Beschwörungen *von* Dämonen und Elementarkräften (Ausnahmen s. Haussprüche)+1, Transversalis+2, alle Hellsichtzauber (Ausnahmen s. Haussprüche)+1, Elfen Freunde+2
Haussprüche: Arcanovi, Reversalis (je+4), Unitatio (+3), Destructibo, Heptagon, Analüs Arcanstruktur, Odem Arcanum, Penetrizzel, Objectum stumm, Objectum fix (je+2),

Gardianum, Band und Fessel (je+1) ODER Arcanovi, Reversalis (je+4), Unitatio (je+3), Heptagon, Analüs Arcanstruktur, Astrales Sehen, (je+2), Odem Arcanum (je+1)
Anmerkungen: Die Puniner Akademie nimmt in der Tat nur die Besten als Schüler auf. Wer hier seine Ausbildung erhalten will, muß nicht nur klug und charismatisch, sondern auch entschlossen (MU:11) und einfühlsam (IN: 12) sein. Ebenfalls vonnöten sind ein ruhiger Geist (JZ < 5) und ein Drang nach Wissen (NG 7). Diese Eigenschaften sind sicherlich selten bei einem jungen Menschen vereint, weswegen man hier meist erst dann beginnt, wenn man von einer anderen Akademie empfohlen wurde. Abgänger der Akademie sind wegen ihrer, äh, eher theoretischen, hüstel, Ausbildung selten auf abenteuerlichen Reisen zu finden. Dagegen ist es für studierte Magier üblich, sich hier zur Weiterbildung einzuschreiben.

Persönliche Lehrmeister

Es ist sicherlich weithin bekannt, daß Magier eine lange Lehrzeit hinter sich bringen müssen, ehe sie sich Adept oder gar Meister nennen können. Die wenigsten wissen jedoch, daß gut ein Drittel aller Magier nie eine Akademie besucht haben, sondern von einem persönlichen Lehrmeister ausgebildet wurden. Dies trifft vor allem auf die Gegenden zu, in denen magische Schulen und Hallen dünn gesät, reisende Magier oder in einer kleinen Stadt lebende, einzelne "Privat-gelehrte" an der Tagesordnung sind.
Äußerst ungern sieht man solch unkontrollierte Verbreitung der arkanen Kräfte im Mittelreich, wo der Großinquisitor Zauberer ohne Gildenzeichen verfolgen läßt und daher praktisch alle Schüler eines nicht an einer Akademie tätigen Lehrmeisters zur Prüfung bei einer anerkannten Magierschule vorstellig werden müssen.

Der Lehrmeister

Um sich als Lehrmeister in den arkanen Künsten zu qualifizieren, genügt es nicht, sich "einigermaßen" in Sachen Zauberei und Alchimie auszukennen. Von einem Lehrmeister werden profunde Kenntnisse in den zu lehrenden Sprüchen, Wissen um die Vermittlung derselben und charakterliche Reife verlangt. Genügt ein Magier diesen Anforderungen nicht, so erhält er im Mittelreich keine Lehrerlaubnis, während ihm in anderen Gegenden, in denen die Zauberei gesetzlich weniger streng reglementiert ist, die Scholaren davonlaufen.

Regeltechnisch heißt dies: Ein Magier (und das gilt im weiteren Sinn auch für alle anderen Zauberkundigen) kann einen Spruch nur dann weitergeben, wenn er darin eine Zauberfertigkeit von mindestens 7 und im Talent Lehren einen TaW von ebenfalls mindestens 7 besitzt. Die charakterliche Reife läßt sich schwerlich prüfen, als Maß mag jedoch die Erfahrungsstufe dienen, die ebenfalls mindestens 7 betragen sollte. Ebenfalls vorhanden sein sollte eine Sammlung magischer Bücher, wobei etwa ein Dutzend Standardwerke ausreichen dürfte.

Zudem sollte ein Lehrmeister über genügend Mittel verfügen, um seinem Lehrling zumindest ein Dach über dem Kopf und eine tägliche Mahlzeit garantieren zu können. Wer solchermaßen ausgestattet ist, der kann daran denken, sich Scholaren ins Haus zu holen, entweder, indem er seinen Willen zu lehren kund tut und darauf wartet, daß sich Bewerber bei ihm melden, oder dadurch, daß er selbst durch die Lande zieht und nach begabten Kindern sucht.
Ein Zauberlehrling beginnt seine Ausbildung in frühen Tagen, denn je älter ein Mensch wird, desto schlechter prägen sich ihm die Grundlagen der Zauberei ein. Das beste Alter, die Lehrzeit zu beginnen, liegt zwischen neun und zwölf Jahren. Der Lehrmeister muß stets ein waches Auge auf seinen Zögling haben, in der Anfangszeit, damit dieser keine Stücke der wertvollen Laboreinrichtung zerschlägt, später, damit er seine Gesten richtig vollführt, ordentliche Übersetzungen aus dem Bosparano abliefert und dergleichen mehr. So ist ein Lehrmeister sicherlich 3 Stunden am Tag mit jedem Scholaren beschäftigt, Zeit, die ihm bei seinen eigenen Studien und Forschungen fehlt.
Die Ausbildung zum Magier dauert etwa sieben Jahre - der zukünftige Lehrmeister sollte seine Lebensplanung also schon im Griff haben und damit rechnen, daß er in Zukunft weniger oder gar nicht auf Abenteuer auszieht.
Zum Abschluß der sieben Jahre ist der Lehrmeister gehalten, die Kenntnisse des Scholaren sorgfältig zu prüfen, ehe er ihm seinen "Magischen Brief" ausstellt und mit seinem persönlichen Siegel zeichnet, denn für die nächsten drei Jahre kann er unter Umständen noch für die Taten oder Verfehlungen seines Schülers verantwortlich gemacht werden.

Ein persönliches Siegel - wie auch die Siegel der Gilden - ist übrigens ein Artefakt, das einem gewöhnlichen Siegelstempel ähnelt, jedoch mit Astralenergie aufgeladen und mit einer besonderen, auf nichtmagischem Weg unlöslichen Tinte bestrichen wird.

Wie bereits erwähnt, gilt im Mittelreich seit neuestem folgende Regelung: Wer einen Scholaren unterweisen möchte, stelle sich mit seinem Zögling bei seiner Heimatakademie oder einer anderen Schule, an der er wohlbekannt ist, vor. Der Leiter der Akademie legt gemeinsam mit dem Magier fest, in welchen Sprüchen er den Schüler zu unterweisen habe, damit dieser das Gildenzeichen der Akademie erwerben kann. Nach Abschluß der Lehrzeit muß der Scholar bei der Akademie seines Meisters vorstellig werden, um sich über einen Zeitraum von drei Monden von ausgewählten Magi in den festgesetzten Sprüchen prüfen zu lassen. Erscheint ein Prüfling ungeeignet, sei es, weil er sich in der

arkanen Kunst als nicht bewandert genug erwiesen hat, oder weil die Prüfer einen Mangel an Pflichtbewußtsein attestieren , eine andere charakterliche Schwäche oder die Neigung, die arkanen Mächte verantwortungslos zu gebrauchen, kann das Gildenzeichen verweigert werden, entweder für einen weiteren Zwölfmondzyklus, um die Schulung fortzusetzen, oder gar auf immer, wenn der Zögling als gänzlich ungeeignet erscheint.

Der Lehrling

Zauberlehrling eines nicht akademiegebundenen Magiers zu werden, ist für ein Kind oft einfacher, als Anschluß an eine Akademie zu finden. Es kommt nicht selten vor, daß reisende Zauberer die arkanen Fähigkeiten eines Knaben oder Mädchens recht früh erkennen und dann über ein oder zwei Jahre verfolgen.
Erscheint ihnen das Kind geeignet, so stehen sie irgendwann einmal (zwischen dem 9. und 13. Lebensjahr des Kindes) bei den Eltern vor der Tür, bieten einen Sack Gold, der meist gerne genommen wird, und kaufen den Eltern ihren Zögling regelrecht ab. Aus diesem Grund stammen die meisten Scholaren auch von armen Eltern, die das Gold des Magiers bitter benötigen und sich freuen, wenn sie ein Maul weniger zu stopfen im Haus haben. (Reichere Eltern geben oft Unsummen dafür aus, ihre Kinder an einer Akademie auf einen Funken magischer Fähigkeiten untersuchen zu lassen).
Die nächsten drei Jahre erfährt der Scholar wenig von den arkanen Kräften, hat aber genug damit zu tun, alchimistische Apparaturen und das Studierzimmer zu reinigen, alte Folianten zu entstauben oder Botengänge zu erledigen.
Wenn der Lehrherr schließlich meint, der Moment sei gekommen, geht es endlich daran, die Kraft des Lehrlings zu formen: zuerst in langweiligen und kräftezehrenden Konzentrationsübungen, dann in den ersten Zauberformeln, die nichts anderes bewirken, als die Astralenergie an einem Punkt zu sammeln oder in geordneten Bahnen ausfließen zu lassen, und schließlich im Bilden der ersten Muster. Dieser Lernprozeß dauert ein weiteres Jahr, begleitet vom Unterricht in der Philosophie des Lehrmeisters, in alten und neuen Sprachen, den Grundlagen der Alchimie und vielem anderen mehr, wobei natürlich die Haushaltspflichten nicht vernachlässigt werden dürfen.
Falls es sich bei dem Lehrmeister um eine Nichtspielerfigur handelt, sollten Sie als Spielleiter jetzt festlegen, welche dreizehn Sprüche er so gut beherrscht, daß er sie dem Scholaren weitervermitteln kann und wird. Von diesen 13 Sprüchen sollten mindestens 9 gildenmagische sein, die restlichen entweder elfischer oder druidischer Natur, je nach Hintergrund des Lehrmeisters, niemals jedoch Hexen- oder Schelmensprüche.
Die nächsten - und letzten - drei Jahre verbringt der Scholar mit der Vervollkommnung seiner arkanen Fähigkeiten, will heißen, dem Erlernen derjenigen Zaubersprüche, die sein Meister ihm beizubringen gewillt ist. Nachdem er seine Kenntnis in allen 13 Sprüchen unter Beweis gestellt hat, sei es durch Demonstationszaubern oder den Nachweis der sicheren Beherrschung der benötigten Gesten und Formeln, erhält er von seinem Meister den begehrten Brief oder das persönliche Siegel des Lehrers und darf sich nun Adept nennen und in die Welt hinausziehen, so er sich nicht zu einem weiteren Dienst bei seinem Meister verpflichtet hat. Der Lehrmeister wird schlußendlich auch vom Scholaren eine angemessene Entlohnung für seine Dienste fordern, sei es in blanker Münze, dem Versprechen, dem Lehrer für eine gewisse Spanne bedingungslos zu Diensten zu sein oder in der Beschaffung eines Artefaktes oder Buches.
Das Wissen um die Magie ist schier unbezahlbar - das sollten die Spieler nie vergessen. Vielleicht ergibt sich so ein erstes Abenteuer, in dem der junge Magus mit seinen Freunden auszieht, um eine Schuppe des sagenhaften Drachen Shafir zu erbeuten, die ein Lehrer als Preis für seine Bemühungen gefordert hat.

Ein Magier, der seine Kenntnisse nicht auf der Akademie, sondern bei einem persönlichen Lehrmeister erworben hat, beginnt das Spiel mit denselben Startwerten wie ein Akademieabgänger. Ihm stehen ebenfalls 20 Würfe zur Steigerung seiner Talente und 45 Würfe zur Steigerung seiner Zauberfertigkeiten zur Verfügung. Von diesen Würfen dürfen sowohl - wie gehabt - 5 von der einen zur anderen Gruppe verschoben werden als auch 10 Würfe zur Erhöhung der Astralenergie geopfert werden.
Des weiteren darf der Scholar 13 Sprüche, von denen mindestens 9 vom Ursprung her der Gildenmagie zugehören müssen, zu seinen Haussprüchen erwählen und nochmals 27 Steigerungsversuche auf diese Sprüche verteilen. Die Haussprüche können wie gewohnt um 3 Punkte pro Stufe gesteigert werden, alle anderen gildenmagischen Sprüche um 2 Punkte und alle weiteren Sprüche um 1 Punkt pro Stufe. Scholaren eines persönlichen Lehrmeisters besitzen keine besondere Kenntnis eines Spezialgebiets.
Der Scholar beginnt seine Laufbahn mit nichts anderem als den Kleidern am Leib, seinem Stab und, wenn sein Meister großzügig war, einem Wegegeld von 10 Dukaten.

Wenn Sie in Ihrer Runde bereits einen erfahrenen Magus besitzen , können Sie den Scholaren natürlich auch als Zauberlehrling dieses Meisters in die Runde einführen.
Orientieren Sie sich dabei an den Regeln, die wir weiter vorne für den Knappen vorgestellt haben.
Es kann sicherlich reizvoll sein, einen vierzehnjährigen Scholaren durch seine ersten Abenteuer zu führen - eine Herausforderung zum stimmungsvollen Rollenspiel ist es allemal.

Gegenseitiges Lehren und Lernen

Bei reisenden Helden kommt es nicht selten vor, daß ein studierter Magus, eine Hexe und vielleicht noch ein Elf zusammen mit magieunkundigen Gefährten durch die Lande ziehen. Schon nach kürzester Zeit wird die Zauberer die Neugier auf die Sprüche ihrer Kameraden schier übermannen, zumal, wenn sie eine der ihnen unbekannten Formeln in ihrer vollen Wirkung beobachten konnte. Also wird es heißen: »Den will ich auch!«
Dem Wunsch sei hiermit Genüge getan:

Auch beim Erlernen von Zaubersprüchen unter Freunden gilt: Um einen Spruch weitergeben zu können, muß der Lehrer diese Formel mit einer ZF von mindestens 7 beherrschen und einen TaW Lehren von ebenfalls mindestens 7 aufweisen können. Wenn nun ein anderer Held bei ihm einen Spruch erlernen will, muß dafür mindestens eine Woche, eher aber mehr (siehe *Die Magie des Schwarzen Auges)* veranschlagt werden, eine Zeitspanne, während der Lehrer und Schüler sich mindestens 3 Stunden pro Tag mit der Formel beschäftigen.

Am Abschluß dieser "Lehrzeit" muß der Schüler eine Klugheits-Probe ablegen. Gelingt diese, so hat er das Anrecht auf einen Steigerungsversuch in dieser Zauberfertigkeit nachgewiesen. Dieser Steigerungswurf ist entsprechend der folgenden Tabelle erleichtert. Mißlingt die KL-Probe, hat sich der Schüler in einen falschen Weg verrannt, und der ganze Lernprozeß muß von vorne beginnen.

Hat der Schüler in dem zu erlernenden Spruch eine ZF von weniger als 0, so muß nicht nur ihm eine Klugheitsprobe gelingen, sondern auch dem Lehrer eine Lehren-Probe, die um so viele Punkte erschwert ist, wie die ZF des Schülers kleiner als 0 ist.

Über die Steigerungsversuche sollten Sie genau Buch führen, denn für je 2 Steigerungsversuche, die ein Held so verbraucht, verliert er einen ZF-Steigerungsversuch beim nächsten Stufenanstieg. (Man kann sich nun einmal nicht mit allen Dingen gleichzeitig beschäftigen.)

Ein Schüler kann dabei niemals eine höhere ZF in einem Zauber erwerben als sein Meister.

Das oben Gesagte gilt natürlich auch für den Fall, daß ein Held bei einer Meisterperson einen Spruch erlernen will, jedoch muß hier jeder Steigerungsversuch von den Zauberfertigkeits-Steigerungen der nächsten Stufe abgezogen werden. Außerdem ist keiner der Steigerungsversuche erleichtert. Vielmehr muß bei unterschiedlichen Spielarten der Magie (wenn z.B. eine Hexe einem Magier die *Harmlose Gestalt* erklären will) sogar noch ein Abzug von einem Punkt in Kauf genommen werden - ganz davon abgesehen, daß auch Lehrmeister von irgend etwas leben müssen und nicht eben bescheidene Forderungen stellen...
Unter Freunden wird man natürlich kaum Gold voneinander verlangen; viel wahrscheinlicher ist es, daß auf diese Weise die Kenntnis vieler Zaubersprüche bald Allgemeingut wird. Nun, so lange dies nicht Überhand nimmt und die Helden vor lauter Lernen nicht mehr zum Abenteuern kommen, sollten Sie dem Ganzen auch keine Steine in den Weg legen.

Erleichterung des Steigerungsversuchs:	
TaW: Lehren 10+:	+1
TaW: Lehren 15+:	+2
TaW: Lehren 18:	+3
ZF des Lehrers 10+:	+1
ZF des Lehrers 15+:	+2
ZF des Lehrers 18:	+3

Einige Arten des ehrenvollen Abgangs

oder: Was mach ich bloß, wenn mein Held das Pensionsalter erreicht?

Sie kennen die Situation sicherlich auch: Ein Kämpe der 15. Stufe, mittlerweile bereits im stolzen Alter von 36 Jahren, narbengeschmückt von vielen Schlachten, aber immer noch im Vollbesitz aller Körperteile, ausgestattet mit einer maß-geschneiderten Waffe und jenem Selbstbewußtsein, das nur von AT:18/PA:17 und einem prallen Konto bei der Nordlandbank stammen kann, sitzt in seiner Lieblingsschänke und läßt die Auftraggeber an sich vorüber defilieren, während Sie als Spielleiter sich das Hirn zermartern, was einen solchen Kämpen noch dazu bringen könnte, sich in ein Abenteuer zu stürzen, dessen Ausgang von vornherein klar ist: Er wird seine Freunde zusammenrufen (die mindestens ebenso erfahren und abgebrüht sind wie er selbst) und den Schwarzmagier/ die Räuberbande/ den tyrannischen Baron mit einem geschickten Rückhandschlag/ einem über die Schulter geworfenen Fulminictus zu Boron schicken, während er mit den Kollegen über die neuesten Immanergebnisse parliert...

Wie Sie aus oben Gesagtem leicht ableiten können, halten wir es für sinnvoll, einen Helden nicht unbedingt bis zur 21. Stufe durchs Abenteurerleben zu führen, sondern sich bereits frühzeitig Gedanken zu machen, wie jener Held "seine alten Tage" in Frieden verbringen kann. Ansonsten müßten Sie als Meister wieder einmal auf die 138 zu allem entschlossenen Schwarzmagier zurückgreifen, die im Pakt mit dem Namen-losen persönlich und mit Unterstützung eines Regiments Riesenlindwürmer, die von gehörnten Dämonen geritten werden, den Untergang der Welt vorbereiten... Spannend wird das Abenteuer trotzdem nicht.
Für die wenigsten Helden ist das Heldenleben ja nicht Selbstzweck, sondern vielmehr eine Zeit, in der sie (freiwillig oder weil die Umstände sie gezwungen haben) durch die Lande ziehen und ihren Erfahrungshorizont erweitern. Das mag aus Wissensdrang und Neugier geschehen, um sich die ersten Sporen auf einer heroischen Queste zu verdienen oder Ruhm in den Liedern der Barden zu erlangen, vielleicht auch aus persönlichen oder familiären Gründen - oder einfach, um so viele Dukaten zusammenzuraffen, daß man sich bequem zur Ruhe setzen kann, ein Haus erwerben, eine Familie gründen und in Frieden in einer Gegend alt werden, in der man ob seines Ruhmes bekannt und geachtet (oder zumindest berüchtigt) ist.
Welche Methoden stehen Ihnen aber zur Verfügung, um einen Helden zum Leben als Ruheständler und Meisterfigur zu bewegen?

Seßhaftigkeit

Lassen Sie Ihre Helden in den Besitz eines Hauses kommen, sei es, weil sie den Wohnsitz als Belohnung erhalten haben oder weil Sie Ihnen die überschüssigen Dukaten abnehmen müssen. Ein solcher Besitz bringt so viele Verpflichtungen mit sich, daß an ein Leben als Abenteurer kaum noch zu denken ist. Näheres zum Hausbau finden Sie auf der nächsten Seite.
Zumeist geht mit der Seßhaftigkeit auch das Geldverdienen in einem mehr oder weniger ehrbaren Beruf einher. Ein Magus könnte sich als Lehrmeister einer Akademie anschließen, ein Krieger Hauptmann der Stadtgarde werden, ein Streuner sich zu einem König der Unterwelt (oder zumindest einem renommierten Schmuggler oder Wirt einer einschlägigen Kneipe) emporarbeiten.
Vielleicht wird Ihr Held gar von seinem Landesherrn geadelt und als Baron oder Freiherr eingesetzt. In diesem Fall muß er sein Abenteurerleben mit Sicherheit aufgeben, will er nicht als schlechter Landesherr gelten.
Schließlich bleibt immer noch die Möglichkeit, eine Familie zu gründen und auf diese Art an ein festes Zuhause gebunden zu sein (obwohl man immer wieder von flatterhaften Helden hört, denen nicht einmal ein im Traviatempel gesprochener Schwur heilig ist).
Die Seßhaftigkeit ist sicherlich eine gute Methode, Helden zu Meisterfiguren zu machen. Das einzige, was Sie dazu benötigen, ist ein wenig Geduld, denn der Besitz eines Hauses wird Ihre Helden sicherlich nicht sofort von ihrer Wanderlust befreien.

Altern

Das Alt-Werden ist bekanntlich ein eher betrüblicher Vorgang und darum an sich kein Thema für ein heroisches Fantasy-Spiel: Ein Held stirbt im Kampf mit dem Lindwurm und nicht im Bett... Wenn in Ihrer Runde jedoch allgemein großer Wert auf Realismus gelegt wird, können Sie den Vorgang des Alterns in Ihr Spiel einbeziehen und auf diese Weise die Helden in Pensionäre verwandeln, denen das Abenteurerleben zu mühselig geworden ist.
Wer ein aktives Leben lebt, dem scheint der Herr der Zeit einige Lebensjahre mehr zu schenken, derer er sich erfreuen kann; will heißen, ein Held wird von den Auswirkungen des Alters weniger und später erfaßt als ein x-beliebiger Bürger oder Bauer. (Helden leiden ja auch nicht unter faulen Zähnen, genausowenig wie sich in ihren Betten ständig Kleintiere ein Stelldichein geben - seltsamerweise fordert hier auch kein Spieler maximalen Realismus.)
Trotz allem geht das Alter nicht spurlos an einem Helden vorüber - und ein Maß für diese Veränderungen sind wieder einmal die Eigenschaftswerte. Auf der folgenden Tabelle können Sie erkennen, wann immer ein Held prüfen muß, ob seine Eigenschaften sich verändert haben und welche anderen Werte sich mit steigendem Alter verändern.

Auswirkungen des Alters

Alter:	40	50	55	60	65	70	80	90+
MU	0	0	0	-	0	-	-	-
KL	+	+	+	0	0	0	-	-
IN	0	0	0	0	0	0	0	0
CH	+	+	0	0	-	-	+	0
GE	0	0	-	-	-	-	-	-
FF	+	0	0	0	-	-	-	-
KK	0	0	-	-	-	-	-	-
LE	+1	+1	0	0	-W6	-W6	-W6	-W6
AE	0	0	0	0	+1	+1	+1	+W6

Eine **0** in obiger Tabelle bedeutet, daß sich die entsprechende Eigenschaft nicht verändert; bei einem + dürfen Sie (wie bei einem Stufenanstieg, jedoch nur einmal) würfeln, ob der Wert dieser Eigenschaft steigt. Ein - heißt, daß Sie ebenfalls einmal würfeln, ist der Wurf jedoch größer als oder gleich wie die entsprechende Eigenschaft, so sinkt der Wert der Eigenschaft um 1 Punkt.
Bei *LE* und *AE* bedeutet **0** ebenfalls keine Veränderung, während **+W6** bzw. **-W6** für eine Veränderung um den entsprechenden Wert steht.
Sie können obige Tabelle natürlich beliebig erweitern. Vor allem der Verlust an Talentpunkten in den körperlichen Talenten und der Zugewinn an Wissen können hier ihren Niederschlag finden.

Wenn Sie Ihren Helden auf eine dieser Arten "in den Ruhestand gesetzt" haben, heißt dies noch lange nicht, daß er für das Spiel verloren ist.
Ein solcher Kämpe hat natürlich immer noch ein interessantes Vorleben (das ihn vielleicht gelegentlich verfolgt). Sie können Ihren Recken als Auftraggeber für eine Gruppe junger Helden einsetzen, als interessante Meisterfigur, die den Helden mit einem Rat zur Seite steht oder ihn gar zu einem - vermeintlichen oder echten - Gegner einer neuen Gruppe aufbauen - interessant und beachtenswert bleibt ein solcher Held auf jeden Fall.

Ruhmreiches Ende

Ein erwägenswerter Abgang, besonders für Krieger, Rondra-Geweihte und ähnlich selbstlose Charaktere, ist sicherlich ein ruhmreiches Ende. Einen solch endgültigen Ausstieg sollten Sie natürlich mit dem Spieler (und vorzugsweise nur mit ihm) durchsprechen. Wenn er aber gewillt ist, seine Figur in Liedern und Heldengedichten unsterblich werden zu lassen und dafür sein irdisches Leben aufzugeben, sollten Sie ihm diesen Weg gewähren. Möglichkeiten, Heldentaten zu begehen und dabei ehrenvoll das Leben zu verlieren, gibt es sicherlich genug, auch solche, in denen es so aussieht, als sei es der unglückliche Zufall oder die Übermacht der Feinde gewesen, die den Kämpen in Borons Hallen brachten und nicht seine freie Entscheidung.
Ein solcher "Freitod" eines Helden will gut überlegt sein, wenn er aber stimmungsvoll dargestellt wird, ist dies ein Ereignis, von dem die Runde sicherlich noch lange erzählen wird.

Hausbau

Grundstückspreise (in S pro Rechtschritt)

Wildnis	0
Irgendwo in einer Baronie/in zivilisiertem Gebiet	1-2
Irgendwo an einer Landstraße	3-5
Kleines Dorf (bis 500 EW)	5-20
Irgendwo an einer Reichsstraße	8-25
Kleinstadt (bis 1000 EW)	10-20
Residenzstadt eines Landesherrn	zusätzlich 20-100
Stadt (bis 5000 EW)	40-100
Großstadt	60-200
Gareth/Al'Anfa	100-1000

Baukosten (in S pro Rechtschritt)

Blockhütte/Holzhaus	ab 20
Fachwerkhaus	40-80
Steinhaus	80-150
Obergeschosse	obige Preise +30%
Keller	50-100
Wirtschaftsgebäude (Stall, Scheune...)	30-150
Haus als Wehranlage gebaut	Gesamtkosten x2
Hofmauer (2 Schritt hoch, pro lfd. Schritt)	10-30
Palisade (2,5 Schritt hoch, pro lfd. Schritt)	20-50
Wehrmauer (3 Schritt hoch, pro lfd. Schritt)	50-200
Wehrturm dafür	500-1000
Tor	500-800
Gepflasterter Hof pro Rechtschritt	8-10
Brunnen	200-500
Fenster (nur Läden/Ölpapier/Glas)	50/80/300

Erstes Beispiel: Ein Stadthaus in Havena erbauen zu lassen, ist also eine kostspielige Angelegenheit: Der Baugrund (100 Rechtschritt) kostet in einem der neueren Stadtviertel etwa 75 Silbertaler, macht 750 Dukaten. Wenn unser Held darauf ein Haus errichten will, dessen Erdgeschoß gemauert ist und dessen Obergeschoß aus Fachwerk besteht, so kostet dies 100x60=6000 S für das Erdgeschoß plus 100x40=4000 S plus 4000x30%=1200 S =5200 S. Dazu noch ein Brunnen (damit man nicht immer eine Ecke weiter sein Wasser besorgen muß), und schon sind 1890 Dukaten beisammen - und das für ein recht einfaches, wenn auch geräumiges Haus.
Als zweites Beispiel soll - der fast schon sprichwörtliche - Magierturm dienen: Ein Gelände von etwa 1000 Rechtschritt, möglichst entfernt von aller Zivilisation, wird etwa 100 Dukaten kosten (entweder als großzügige Spende an den Herrn der nächstgelegenen Baronie oder an einen Stammesfürsten). Der Turm darauf soll aus solidem Stein gefügt und drei Stockwerke hoch sein, sowie zusätzlich einen Keller mit Brunnen besitzen. Gehen wir zudem von der bekannten Vorsicht der Magier aus und errichten das Ganze als Wehrgebäude. Als Grundfläche setzen wir wieder 100 Rechtschritt an. 800 Dukaten für das Erdgeschoß, jeweils 1040 Dukaten für die beiden Obergeschosse, 500 Dukaten für den Keller. Macht summa summarum 3380 Dukaten, mal 2 = 6760 Dukaten. Da fallen die 20 Dukaten zusätzlich für den Brunnen kaum noch ins Gewicht.
Bei beiden Beispielen haben wir sowohl die Fenster als auch jegliche Möblierung weggelassen - und adäquate Möbel können ebenso viel kosten wie das gesamte Haus. Gekaufte Häuser kosten - je nach Lage und finanzieller Situation des Verkäufers - zwischen 50% und 200% des Baupreises.

Von der Wiege bis zum Grabe

die Schicksalswürfel und der Lebensweg eines Helden

Mit Rahja fängt's an, mit Boron hört's auf
so ist des Lebens Lauf.
(Nostrisches Sprichwort)

Arlin ist tot, dahingerafft im Kampf gegen die Orks. Ein winziger Fehler, eine einzige falsche Bewegung setzte seinem Leben ein Ende. Seine Gefährten haben ihn am Svelltufer begraben, mit all seinen Waffen und seiner Habe, nur ein winziges Andenken mochte ein jeder der Freunde an sich nehmen. Jetzt stehen sie schweigend an Arlins letzter Ruhestatt und denken an die vergangene, gemeinsam verbrachte Zeit. Wie oft haben sie in der Stunde der Gefahr zusammen-gestanden - in Al'Anfa, auf der Reise durchs Südmeer, oder damals, als es in Winhall einen Werwolf zu erlegen galt. Arlins Leben ist wahrlich eine spannende Geschichte, und sicher wird irgendwann einmal ein Barde Lieder über den hingeschiedenen Freund singen. Betrübt wenden sich die Gefährten vom Grab ab. Wenigstens hatte Arlin keine Anverwandten, denen sie jetzt die traurige Nachricht überbringen müssen. Zumindest hat er niemals davon erzählt, stets hat er über seine Herkunft geschwiegen. Warum eigentlich? Hatte er etwas zu verbergen? Litt er an Gedächtnisschwund? Wie steht es eigentlich mit Ihren Helden, lieber Leser? Wissen die, woher sie kommen, wer ihre Anverwandten waren, ob sie in ihrer Jugend schwere Schicksalsschläge hinnehmen mußten...?

Selbst ein altgedienter Kämpe und mehrfacher Basiliskentöter war - man mag es kaum glauben - einmal ein Kind. Es gab Eltern, die ihm das Leben schenkten und aufzogen, und schon während seiner Kindheit und Jugend hatte er Erlebnisse, die sein weiteres Leben bestimmen sollten.
Vielleicht wurde der elterliche Hof von Orks niedergemacht, was dazu führte, daß unser Recke den Schwarzpelzen ein Leben lang äußerst übel gesonnen war. Oder er verliebte sich als Jüngling unsterblich und jagt nun der Dame seines Herzens hinterher, ohne sie jemals zu erreichen. Möglich ist auch, daß jener Arlin aus unserer Einleitung allen Grund hatte, über seine Herkunft zu schweigen, doch dann sollte wenigstens sein Spieler wissen, was er zu verbergen hat. Denn es ist leicht einzusehen, daß die Ereignisse der Jugend den Charakter eines Helden nachhaltig prägen können und erst eine schöne, stimmige Hintergrundgeschichte Ihren Recken mit echtem Leben erfüllt.
Also sollten Sie ruhig einige Zeit darauf verwenden, bei der Erschaffung eines neuen Helden nicht nur über seine Fähigkeiten und sein Aussehen, sondern auch über seine Herkunft und sein Vorleben nachzudenken. Dabei haben Sie freie Hand, die Geschichte sollte jedoch logisch und - vor allem - aventurisch sein. Natürlich sollten Sie, nach Absprache mit Ihrem Meister, einige Talente aufgrund der Hintergrundgeschichte modifizieren. Halten Sie dabei jedoch Maß! Von Helden, deren Eltern ein Gestüt besitzen, die zur Sommerfrische bei Onkel Alrik im Ehernen Schwert waren sowie einen Ferien-Perlentauchkurs auf den Zyklopeninseln absolviert haben und deshalb mit Reiten, Klettern und Schwimmen +10 ihr Abenteurerleben beginnen wollen, bitten wir, Abstand zu nehmen.

Der Würfel und die Heldenjugend

Natürlich haben Sie - wie bereits gesagt - beim Ausdenken der Lebensgeschichte freie Hand und können die folgenden Tabellen ausschließlich als Anregung verwenden. Vielleicht macht es Ihnen aber mehr Freude, Ihren Helden dem Schicksal in Form des Würfels anzuvertrauen, auch wenn dabei nicht immer eine optimale Hintergrundgeschichte entsteht. Wie Sie wissen, spielt der Zufall während all der Abenteuer, die ein Held erlebt, allzeit eine wichtige Rolle - warum sollte man ihn also nicht auch in der Jugend des Helden walten lassen?
Die Prozedur ist recht einfach. Sie fangen mit der ersten Tabelle an und arbeiten sich bis zur letzten durch. Dabei folgen sie einfach den Anweisungen im Tabellenkopf. Ein letztes Wort, bevor es ernst wird: Natürlich ist das hier vorgestellte System nicht der Weisheit letzter Schluß. Manchmal mögen zwei Ereignisse nicht so recht zueinander oder zum Heldentyp passen, auch beziehen sich die Tabellen vorwiegend auf "zivilisierte" Helden, für Exoten wie Mohas und Nivesen müssen die Ergebnisse entsprechend interpretiert und abgeändert werden (aus dem Fürsten wird der Häuptling usw). Wann immer Ihnen ein Würfelresultat partout nicht passend erscheinen will, ändern Sie es ab oder würfeln Sie von neuem - schließlich geht es hier um Anregungen und nicht um Gesetze.

1. Eltern und Geschwister

"Auch der junge Bär hat schon einen braunen Pelz", heißt es in einem alten bornländischen Sprichwort. Das Kind übernimmt meistenteils den Stand der Eltern und behält diesen oft bis zum Tode bei bzw. gibt ihn später wiederum an seine Kinder weiter. Ausnahmen machen hier vor allem die Helden, die es verstehen, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen und zu gestalten.
Eine kurze Anleitung zum Gebrauch der Tabelle: Im Tabellenkopf steht der jeweils zu verwendende Würfel. Bei einigen Heldentypen haben wir Modifikatoren angegeben, die vom Wurf abziehen bzw. dazu zu addieren sind. Von Fall zu Fall werden Sie aufgefordert, unter der erwürfelten Zahl nochmals zu würfeln, um das Ergebnis weiter zu spezifizieren. Alles klar? Dann kann's ja losgehen.

Stand der Eltern (2W6)

2-4 *unfrei* (in Südaventurien Sklaven, im Bornland Leibeigene)
5-8 *arm* (noch einmal 1W6, Gaukler +2))
- 1-3 Bauern
- 4 Tagelöhner
- 5 Handwerker
- 6-8 Fahrende

9,10 *mittelständisch* (noch einmal 1W6)
- 1 Bauern
- 2 Handwerker
- 3 Fahrende Kaufleute
- 4 Krämer
- 5 Beamte, Offiziere
- 6 Geweihte

11 *reich* (noch einmal 1 W6)
- 1 Großbauern, Gutsbesitzer
- 2 Kaufleute
- 3 Geldverleiher, Wucherer
- 4 Hohe Beamte o. Offiziere
- 5 Heiler, Schriftgelehrte, Rechtsgelehrte
- 6 Schiffseigner

12 *adelig* (noch einmal 1 W6)
- 1,2 niederer Adel (Ritter)
- 3,4 Barone, Freiherren
- 5 Grafen
- 6 Herzöge, Fürsten

Anmerkung: Im Kapitel "Heldentypen in Aventurien" finden Sie ebenfalls bei jedem Typ eine Tabelle "Herkunft / Stand der Eltern". Sie können natürlich auch diese - etwas knapper gehaltenen - Listen verwenden, um die Herkunft Ihrer Spielfigur zu ermitteln.

Startkapital

Wenn Ihr Held seine Abenteuerkarriere beginnt, sollte er zumindest die Kleider besitzen, die er auf dem Leibe trägt, und eine einfache, billige Waffe, z. B. einen Knüppel und/ oder ein Messer. Helden, deren Familie "reich" oder "adelig" ist dürften in aller Regel über ein Reittier und eine Rüstung verfügen, außerdem sind sie mit einer Waffe ihrer Wahl ausgestattet. Diese Waffe sollte aber keine sogenannte "Persönliche Waffe" sein, denn eine solche sollten sie sich erst einmal durch ruhmreiche Taten verdienen.
Welche Barschaft ein Held zu Beginn seines ersten Abenteuers mit sich führt, hängt natürlich ebenfalls vom Stand der Eltern ab. Die Höhe liegt im Ermessen des Spielleiters; es gelten folgende Richtwerte:

unfrei:	1	Heller
arm:	5	Silbertaler
mittelständisch:	5	Dukaten
reich:	10	Dukaten
adelig:	50	Dukaten

Geschwister

Anzahl: W10 (W20/2, abrunden)
Geschlecht: Für jedes Kind mit W6 würfeln: 1-3 männlich, 4-6 weiblich
Reihenfolge: Mit W6 wird der Geburtsrang Ihres Helden ermittelt. 1 entspricht Erstgeborenem, 2 ist Zweitgeborener usw., 6 bedeutet immer jüngstes Kind.

2. Geburt

Die Geburt ist - neben dem Tod - zweifellos das wichtigste Ereignis im Leben. Weitaus stärker als auf unserer Erde bestimmen in Aventurien die Umstände, unter denen ein Kind das Licht der Welt erblickt, seinen folgenden Lebensweg. Oftmals werden weise Leute, z. B. die Dorfältesten, gebeten, diese Anzeichen zu deuten und Voraussagen über Zukunft und Charakter des Neugeborenen zu machen.

Geburtsort (W20, Jäger-8, Moha-17, Nivese-17, Gaukler+5, Streuner +5)

-16 bis 2	Wildnis, Hütte im Wald
3	Ruine (verl. Dorf, Festung, Tempel)
4-12	Dorf, Weiler, Burg
13-17	Stadt
18, 19	Großstadt
19,20	Wagen auf der Straße (Thorwaler: Schiff)

Besondere Umstände bei der Geburt (W20)	
1	Zwillingsgeburt
2 **3**	Erster Sonnenstrahl nach schwerem Unwetter Sonne und Regen formten einen prächtigen Regenbogen
4	Sternschnuppen und Kometen zeigten sich am Himmel
5	Ucuri, der Siegestern, ging auf
6	Ein naher Bach färbte sich blutrot
7	Gleichzeitig starb in nächster Nähe ein Tier
8	"Lämmerschwänzchen": Das Kind trägt eine auffällige Locke am Hinterkopf - angeblich ein Zeichen, daß es von den Göttern auserwählt ist.
9	Die Mutter verfiel unmittelbar nach der Geburt für mehrere Stunden in geistige Verwirrung (Apathie, Weinkrampf).
10	Vater stieß beim Anblick des Säuglings ein hysterisches Gelächter aus.
11	Während der Geburt war aus nächster Nähe stetes, unheimliches Gepolter zu hören.
12	Keine
16	Die Wölfe und Hunde in der Umgebung begannen zu heulen
17	Gewitter und Hagelsturm tobten den ganzen Tag.
18	Ein Blitz fuhr aus heiterem Himmel nieder.
19	Sonnenfinsternis
20	Erdbeben

Legitimation (W20, Mohas+2, Nivesen +3, alle anderen -1)	
0-2	Kind wird in einer Stadt oder einem Dorf ausgesetzt und wächst als Findelkind bei Pflegeeltern auf (deren Stand nochmals erwürfeln)
3-17	Kind wird von Eltern anerkannt
18	Vater behauptet, daß das Kind von einem anderen Manne stamme.
19	Mutter behauptet, daß ihr Gefährte nicht der Vater des Kindes sei.
20-22	Das Kind gilt als schwächlich und nicht lebensfähig, weshalb es in der Wildnis ausgesetzt wird. Es wird jedoch gefunden und wächst bei einer anderen Sippe auf (deren Stand nochmals erwürfeln).
23	Das Kind gilt als schwächlich und nicht lebensfähig, weshalb es in der Wildnis ausgesetzt wird. Es wird bis zum sechsten Jahre von Wölfen großgezogen. Danach wird es von einer fremden Sippe aufgenommen.

3. Die Kindheit

Daß die Kindheit eine besondere Lebensphase sei und daß, Kinder Zeit zum Spielen bräuchten, ist für den Aventurier ein eher abwegiger Gedanke. Sicherlich gönnen gütige Eltern ihren Sprößlingen ein wenig Muße, doch wenn ein Kind alt und kräftig genug ist, um eine Arbeit auszuführen, muß es sein Tagwerk verrichten. Bauernkinder helfen auf dem elterlichen Hof, Handwerkerkinder in der Werkstatt und sichern so frühzeitig die Ernährung der Familie. Beteiligung an der Tagesarbeit gilt als wesentlich wichtiger als Lesen, Schreiben oder gar regelmäßiger Schulbesuch, der in Aventurien gänzlich unbekannt ist.

Die Sprößlinge des Adels haben auch kein leichtes Leben. Sobald sie dazu in der Lage sind, üben sie das Reiten, den Umgang mit der Waffe oder höfische Sitten.

Vor dem Gesetz ist ein Kind für eine Verfehlung genauso verantwortlich wie ein Erwachsener. Zwar berücksichtigen viele Richter das geringe Alter ihrer Angeklagten, doch ein Anspruch auf Milde besteht nicht. Der Begriff der Kindheit, wie wir ihn verstehen, umfaßt in Aventurien in etwa die Zeitspanne zwischen dem fünften und elften Lebensjahr.

Besondere Ereignisse während der Kindheit (W20)

Würfeln Sie zunächst mit W3 (W6 : 2) die Anzahl der besonderen Ereignisse aus, und dann entsprechend oft mit W20 auf untenstehender Tabelle.

1 Das Kind wird Zeuge eines Zwölfgöttlichen Wunders

2 Das Kind findet einen Gönner: Ein Erwachsener wird auf das Kleine aufmerksam, weil er in ihm eine besondere Begabung entdeckt. Er verwöhnt es mit Geschenken, erzählt ihm von seinem Leben und seinen Fahrten und bringt ihm möglicherweise ein paar spezielle Fertigkeiten oder kleine Kunststücke bei (W6).
- 1 Dieb, Räuber
- 2,3 Geweihter
- 4 Zauberer
- 5 alter Gaukler
- 6 Kriegerveteran

3 Das Kind findet einen wertvollen Schatz in der Nähe seiner Wohnstätte (W6)
- 1-2 Beutel mit 2W6 Goldstücken
- 3 wertvolles Instrument
- 4 wertvolles Schmuckstück
- 5 kostbare Waffe
- 6 magischer Gegenstand

4 Die Eltern werden vom Fürsten für eine besondere Tat belohnt. Ermitteln Sie den Stand der Familie neu. (Sollten die Eltern schon von Adel sein, steigen Sie in der Adelshierarchie auf.) (W6)
- 1,2 mittelständisch
- 3,4 reich
- 5,6 adelig

5 Das Kind findet einen guten Freund gleichen Alters. Würfeln Sie mit W6: 1,2 die Freundschaft währt W6 Jahre, 3-6 die Freundschaft währt lebenslang. Der Freund ist (W6)
- 1 unfrei
- 2,3 arm
- 4,5 reich
- 6 adelig

6 Ein freundlicher Nachbar oder Geweihter unterweist das Kind in einer der folgenden Künste (W6)
- 1,2 Lesen, Schreiben
- 3,4 Rechnen
- 5 Malen, Zeichnen
- 6 Musizieren

7 Die Familie zieht in eine andere Stadt oder ein anderes Dorf (Das Kind erlebt eine unglückliche Zeit der Trennung von den Gefährten der Heimat)

8 Eine Wahrsagerin sagt dem Kind eine große Zukunft voraus.

9 Ein alter Kämpe und guter Freund der Familie erzählt von Abenteuern und Heldentaten. Das Kind ist davon sehr beeindruckt und möchte es später einmal diesem Recken gleichtun.

10 Die Eltern können die Schar ihrer Nachkommen nicht mehr ernähren. Sie geben ihr Kind in die Hände einer anderen Familie (Stand neu ermitteln). Diese (W6, Streuner +2))
- 1-4 ist freundlich zu dem Kind
- 5-8 unfreundlich und nutzt das Kind als billige Arbeitskraft aus.

11 Das Kind läuft von zu Hause fort (W6, Streuner -2)
- -1-1 kehrt nicht zurück und schlägt sich allein durch
- 2 kehrt nicht zurück und wächst bei Gauklern auf
- 3 kehrt nicht zurück und wächst bei anderen Pflegeeltern auf (Stand neu ermitteln)
- 4-6 kehrt nach W6+3 Tagen zurück

12 Das Kind wird seinen Eltern geraubt und verschleppt. Es wächst fortan bei Pflegeeltern auf. (Stand neu ermitteln)

13 Freunde verführen das Kind dazu, etwas Verbotenes zu tun (W6)
- 1-2 Es wird nicht erwischt
- 3-5 Es wird erwischt und milde bestraft
- 6 Es wird erwischt und hart bestraft

14 Das Kind zerstreitet sich mit einem Familienmitglied. Zwischen beiden regiert fortan blinder Haß (W6)
- 1 Vater
- 2 Mutter
- 3-6 eines der Geschwister

15 Das Kind wird für etwas bestraft, das es nicht getan hat. Der Richter (W6)
- 1-4 läßt Milde walten
- 5,6 bleibt hart

16 Das Kind wird von einem wilden Tier schwer verletzt

17 Ein Krieg oder Aufstand überzieht das Land. Bei 1 oder 2 auf W6 kommt ein Familienmitglied dabei zu Tode (W6)
- 1 Vater
- 2 Mutter
- 3-6 Geschwister

18 Ein Familienmitglied kommt zu Tode (W6)
- 1 Vater
- 2 Mutter
- 3-6 Geschwister

wegen (W6)
- 1 Todesurteil, berechtigt
- 2 Todesurteil, unberechtigt
- 3 Überfall (Räuber, Orks)
- 4 Raufhändel
- 5 Unfall
- 6 Selbstmord

19 W3 Familienmitglieder werden durch eine Krankheit dahingerafft. Bei 1-3 auf W6 wird das Kind selber von dieser Krankheit befallen, überlebt aber. (W6)
- 1 Väter
- 2 Mutter
- 3-6 Geschwister

20 Eltern und Geschwister kommen bei einem Überfall (Orks, Oger, Räuber) ums Leben.
- 1,2 Das Kind schlägt sich von nun an allein durch 3-6 Das Kind wächst bei Pflegeeltern auf (Stand neu bestimmen)

4. Die Jugend

Jugend nennen wir die Zeitspanne zwischen dem zwölften und dem sechzehnten Lebensjahr. Beim einfachen Volk Aventuriens ist der Begriff "Volljährigkeit" unbekannt. Nicht selten kommt es vor, daß fünfzehn- oder sechzehnjährige Knaben und Mädchen heiraten, gemeinsam einen Hof führen und Kinder in die Welt setzen.

Manchmal tragen schon Dreizehn- oder Vierzehnjährige die Verantwortung für die kleineren Geschwister, weil die Eltern bereits tot sind. Erst ab einem bestimmten Alter als großjährig zu gelten, ist etwas für reiche Kaufleute oder den Adel.
Die Regelungen dafür sind von Familie zu Familie unter-schiedlich. Meist gilt man in diesen Kreisen ab achtzehn, seltener auch erst ab einundzwanzig Jahren als erwachsen.

Besondere Ereignisse während der Jugend (W20)
Würfeln Sie zunächst mit W3 die Anzahl der besonderen Ereignisse aus, und dann entsprechend oft mit W20 auf untenstehender Tabelle.

1-4 Der jugendliche Held durchlebt eine Phase der Frömmigkeit, er sucht die Nähe von Geweihten des/der (W20, bei 13-20 noch einmal würfeln)
1 Praios
2 Rondra
3 Efferd
4 Travia
5 Boron,
6 Hesinde
7 Firun
8 Tsa
9 Phex
10 Peraine
11 Ingerimm
12 Rahja
Nach dieser Zeit (W6)
1,2 entscheidet er sich, Geweihter zu werden
3-5 behält er einen starken Glauben an die Gottheit
6 wendet er sich wieder von der Gottheit ab

5 Der jugendliche Held erhält ein Stipendium für eine Krieger- oder Magierschule. (W6, Krieger -3, Magier -3, alle anderen +3)
-2-2 Er schafft den Abschluß
3-9 Er fliegt von der Schule

6 Der jugendliche Held hilft einem verletzten Tier, das ihm von nun an treu folgt

7-11 Der jugendliche Held verliebt sich (W6)
1,2 unsterblich, stößt aber nicht auf Gegenliebe 3,4 aber der geliebte Mensch zieht fort, und der jugendliche Held kann ihn nicht vergessen
5 doch der geliebte Mensch kommt ums Leben
6 und stößt auf Gegenliebe

12 Der jugendliche Held trifft auf eine berühmte Persönlichkeit und ist von ihr sehr beeindruckt.

13 Dem jugendlichen Helden widerfährt Seltsames (W6)
1 Eine Warnung im Traum rettet ihm das Leben
2 Er begegnet einem längst verstorbenen Freund oder Verwandten
3 Er träumt von einer Queste. Der Gedanke daran läßt ihn nicht mehr los.
4 Er steht einem wilden Tier gegenüber, kann diesem aber offenbar befehlen, nicht anzugreifen.
5 Er begegnet einem Kobold oder einer Fee
6 Er sieht ein Einhorn

14 Wie es üblich ist, geht der jugendliche Held bei einem Handwerker in die Lehre (W6, Streuner -1))
0-5 bricht diese aber nach W6-3 Jahren ab
6 erhält die Freisprechung seiner Zunft

15 Die Eltern können ihre Familie nicht mehr ernähren (ggf. sinkt der Stand) und schicken deshalb den jugendlichen Helden fort, allein sein Glück zu machen. Er (W6, Streuner -1)
0-4 schlägt sich allein durch
5 beginnt in jungen Jahren ein Abenteurerleben (und wird damit verfrüht zum Spielerhelden. Ziehen Sie für jedes Jahr unter 16 zwei Eigenschaftspunkte und 15 TAW ab.)
6 wird von einer anderen Familie aufgenommen

16 Der jugendliche Held hat einen Rivalen. Dieser (W6)
1 ist ein alter Familienfeind
2 ist neidisch auf das Äußere des jugendl. Helden
3 ist neidisch auf ein Besitzstück des jugendl. Helden
4-6 ist in dieselbe Person verliebt wie der jugendl. Held

17, 18 Der jugendliche Held soll verheiratet werden. Ihm gefällt der zukünftige Ehepartner aber nicht, so daß er fortläuft. (W6, Streuner -1)
0-5 Er schlägt sich fortan allein durchs Leben
6 Er wird von einer anderen Familie aufgenommen

19 Der jugendliche Held wird von einem wilden Tier schwer verletzt

20 Eltern und Geschwister kommen bei einem Überfall (Orks, Oger, Räuber) ums Leben. (W6, Streuner -3)
-2-5 Der jugendliche Held schlägt sich von nun an allein durch
6 Der jugendliche Held lebt fortan bei Pflegeeltern (Stand neu bestimmen)

Damit wäre die Hintergrundgeschichte Ihres Helden fertig. Für den weiteren Lebensweg bis zum Grabe ist - soviel wir wissen - bereits gesorgt: Fragen Sie Ihren Meister!

Aventurische Namen

Der Name ist das erste Geschenk, das ein neugeborenes Kind von den Eltern erhält. Er begleitet den Menschen meist ein ganzes Leben lang und sollte mit Bedacht ausgewählt werden, denn immerhin ist er mehr als nur ein klangvolles Wort: Ursprünglich hat jeder Name eine Bedeutung, er beschreibt Fähigkeiten, Wesensmerkmale und Qualitäten, die seinem Träger zu eigen sein sollen. So ist es nicht verwunderlich, daß sich die Eltern mit der Namensgebung ihrer Sprößlinge große Mühe geben und nicht selten Dorfälteste, Geweihte oder Wahrsager zu Rate ziehen. Allerdings muß man anmerken, daß die Herkunft vieler Namen allgemein unbekannt ist, und man muß schon ausführlich in altgüldenländischen Quellen stöbern, um hinter den Sinn zu kommen. In einigen Fällen (z. B. Rondralieb oder Wolf) scheint die Bedeutung jedoch klar auf der Hand zu liegen.

Stellen Sie sich einmal eine aventurische Bauernkate vor: den Vater, die Mutter und eine Schar von dreizehn Kindern. Dreizehnmal haben sich die Eltern den Kopf darüber zerbrochen, wie sie nun den neu angekommenen Nachwuchs nennen sollen. Dabei werden alle ihre Sprößlinge nur schlichte Bauern sein - Ihre Spielfigur ist hingegen ein HELD. Ist es da nicht nur recht und billig, einen besonders schönen, wohl-klingenden Namen auszusuchen. Sie müssen schon zugeben, daß es höchst eigenartig klingt, wenn sich "Klaus-Oliver" aufs Pferd schwingt und davongaloppiert. Alle Klaus-Olivers mögen uns verzeihen, aber um wieviel besser hört es sich doch an, wenn "Refardeon" sein Reittier besteigt und die Straße heruntereilt? Sie merken schon, aventurische Namen haben einen anderen Klang als irdische, und sie unterscheiden sich auch erheblich von den auf anderen Welten gebräuchlichen. So sind Elrics, Conans und wie sie alle heißen, in Aventurien fehl am Platze, ganz abgesehen davon, daß es einige Geschmacklosigkeit verrät, einen erststufigen Zauberanfänger Gandalf zu nennen.

Um Ihnen bei der Namensgebung Ihres Helden ein wenig unter die Arme zu greifen, haben wir einige Listen vorbereitet. Hier finden Sie Namen der verschiedenen aventurischen Sprachen. Dabei erheben wir natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Auch sind die Geschmäcker bekanntlich verschieden, und Sie können Ihrer Phantasie freien Lauf lassen, falls Sie nichts Passendes finden.

Falls Sie der Meinung sind, einige der von uns aufgelisteten Namen, hätten einen gar zu seltsamen Klang, bedenken Sie bitte, daß die Namen ja auch vom Spielleiter zur Kennzeichnung von Meisterpersonen gebraucht werden. Hier kann es oft nicht schaden, einen etwas kauzigen - und damit sehr einprägsamen - Namen zu verwenden.

Der Gedanke an die Spielleiter war es auch vor allem, der uns bewogen hat, die vielen, über mehrere Spielhilfen verstreuten Namenslisten, hier noch einmal an einer Stelle zusammenzufassen. Es kann für den Meister nämlich sehr lästig sein, in drei und mehr Boxen nach Namen zu forschen, nur weil er mal rasch eine Räuberbande vorstellen möchte, in der sich Angehörige mehrerer Völker zusammengefunden ha-ben.

Garethische Namen

Garethi ist die gebräuchlichste Sprache Aventuriens. Sie wird im hohen Norden genauso gesprochen wie im Mittelreich, dem Lieblichen Feld oder den südlichen Stadtstaaten. In diesen Gegenden ist es üblich, einen Vor- und einen Nachnamen zu tragen. Ersterer wird dem Kind von den Eltern verliehen und lebenslang nicht mehr geändert, letzterer wird je nach Region vom Vater oder der Mutter übernommen. Natürlich gibt es auch Ausnahmen. Kein Gesetz schreibt das Tragen eines Nachnamens vor, und so mancher mag Gründe haben, den elterlichen Namen nicht anzunehmen.

Über den Ursprung der Nachnamen könnte man dicke Bände füllen. Meist entstanden sie aus einer Berufsbezeichnung (Schmied, Schuster), aus der Herkunft (Angbarer, Lowanger), oder wurden von den Mitmenschen geprägt. Dabei lassen sie oft auf eine mehr (Dragentod) oder weniger (Meeltheuer) rühmliche Familiengeschichte schließen.

Im folgenden finden Sie eine Liste garethischer Vor- und Nachnamen. Gebräuchliche Abwandlungen, Kurz- und Koseformen haben wir in Klammern gesetzt. Übrigens ist es immer wieder einmal Mode, den Kindern thorwalsche, tulamidische, elfische, nivesische oder norbardische Namen zu geben.

Weibliche Vornamen

Adaque, Aldare (Alda), Alena, Alinde, Alruna, Alvide, Arba, Belona, Bernika (Berna), Binya, Birsel, Boriane, Caya, Celissa, Cella, Charine, Coruna, Daria (Dari, Dara), Dela, Derya, Dhana, Dilga, Dimiona, Doride, Dorlen, Drala, Dramina, Duridanya, Dythlind, Edala, Efferdane, Elida, Elwene (Elene), Emer, Fenia, Fiana (Fina), Firisa, Firuna, Franka, Gala, Ginaya, Girte, Gissa, Gunelde, Gwynna, Harika (Harka), Heiltrud, Hela, Hesindiane, Hesine, Hitta, Idra, Ifirnia, Ilke, Ingrimma, Isida, Jadwina, Jasinai, Jette, Josmine, Jule, Junivera, Karima, Khorena, Krona, Kysira, Larona (Lana), Leta, Lidda, Linai, Livia, Losiane, Ludilla, Maline, Maren, Mirya, Mo, Morena (Mora), Nana, Neetya, Nella, Niam, Odelinde, Oleana (Ola), Olorande, Ondinai, Ondwina, Palinai, Perdia, Praiosmin, Perainiane, Praiadne, Quenia, Quelina, Quisira, Rahjalieb Rahjane, Rahjada, Ragnar, Renzi, Roana, Rondirai, Rondralieb, Rondriane, Rovena, Saginta, Sannah, Saria (Sari), Selinde, Sumudai, Susa, Sylvette, Tanit, Thalionmel, Thornia, Thyria, Titina (Tita), Tsaja, Turike, Udha, Ulinai, Ulmia, Utsinde, Uthjane, Vana, Viridia, Vi-

stella, Waliburia (Wala), Wina, Wilimai, Xaida, Xaviera, Xerane, Xinda, Yanis, Yasmina, Yassia, Ysinthe, Yolande (Yola, Yolde), Yosmia, Ysilda, Zekla, Zelda, Zidane, Zidona, Zita, Zoe, Zylya (Zyla)

Männliche Vornamen
Adran, Alrik, Angrond, Anjun, Answin, Ardor (Ardo), Baltram, Bardo, Berman, Bernhelm, Bogumil (Bomil), Boromil, Boronian, Bosper, Brin, Burgol, Burian, Cassim, Colgan (Colga), Connar, Cordovan, Curthan, Cyberian, Dabbert, Darian, Eberhelm, Eboreus, Edorian (Edo), Efferdan, Elbrecht, Elgor, Emmeran, Ernbrecht, Eran (Erlan), Erzian, Ettel, Falk, Felian, Fingorn, Firunian, Firutin (Firu), Folmian, Fredo, Frumol, Geppert, Gerding, Gernot, Gero, Ger-rik, Gerion, Gorm, Goswin, Groben, Grordan, Grorthin, Gumblad, Hagen, Hai, Haldan, Hakon, Hane, Harad, Heimar (Helme), Helmbrecht, Hesindian, Hilgerd, Iber, Igan, Ingalf (Ingolf), Irian (Irion), Jergan, Jobdan, Jost, Kaiman, Karon, Kedio, Kulman, Kvalor, Lares, Lechdan, Leomar, Linnert, Losan, Malzan, Melcher, Movert, Odilbert (Odil), Odilon, Ogdan, Olk, Orlan (Orelan), Pagol, Parinor (Parainor, Perainor), Patras, Peradan, Perainian, Polter, Praiodan, Quanion, Quendan, Quin, Radulf, Rahjadan (Rahjan), Rank, Rauert, Raul, Refardeon, Reo, Robak, Roban Rondrian, Rukus, Rumpo, Sal, Salix, Savertin Sindar, Stipen, Stordan (Stordian), Sumudan, Thallian, Thimorn, Thisdan, Timshal, Torben, Trautman, Travin, Traviadan (Travidan), Tsafried, Tsadan, Ugdalf (Ugalf), Ugdan, Ugo, Ulfried, Ungolf, Valpo, Varman, Viburn, Vitus, Voltan, Vorlop, Wahnfried, Welf, Wolfman (Wolf, Wolfhart), Wulf, Wulfhelm, Xandros, Xindan, Xebbert, Xerber, Yann, Yantur, Yendan (Yendar, Yendor), Yerodin, Yeto, Zondan, Zolthan, Zordan,

Nachnamen
Adersin, Algerein, Alfaran, Alff, Angbarer, Anjuhal, Arberdan, Arres, Arsteener, Babek, Bachental, Bagosch, Ballurat, Bartlenhaus, Bellentor, Berlind, Brauer, Bregelsaum, Bochsbansen, Bodiak, Burkherdall, Damotil, Darben, Dargel, Daske, Derp, Derpel, Dorc, Durenald, Ehrwald, Engstrand, Eslebon, Fernei, Fidian, Folmin, Fredor, Fuxfell, Galdifei, Garje, Gemiol, Gerdenwald, Gerrich, Gesse, Glimmerdiek, Gorbas, Grabensalb, Groterian, Ghune, Hainsate, Harnischmacher, Heimisch, Hiligon, Honorald, Horger, Horigan, Huisdorn, Hullheimer, Ilgur, Inke, Jetsam, Jolen, Karolus, Keres, Korber, Kormin, Korninger, Kremso, Kürzer, Lassan, Lonnert, Liegerfeld, Lowanger, Marnion, Maurenbrecher, Meeltheuer, Musker, Nattel, Okdarn, Okenheld, Olben, Oldenport, Ottresker, Rogel, Peresen, Plötzbogen, Prem, Prutz, Quarzen, Redo, Rodiak, Rundarek, Ruttel, Sandström, Seehoff, Spichbrecher, Steinhauer, Sturmfels, Tannhaus, Termoil, Tiefhuser, Timerlan, Toberen, Trallo, Treublatt, Triffon, Tucher, Tulop, Ulfaran, Welzelin, Wertimol, Westfal, Winterkalt, Zornbold, Zandor, Zeel, Zertel, Zumbel

Bornländische Namen

Weibliche Vornamen
Alinja, Alwinje, Baernja, Bernischa, Boronje, Charinje, Danja, Dorlin, Dunjascha, Eljascha, Elkwine, Elkwinja, Elmjescha, Firunja, Frinja, Gari, Geertja, Grimje, Gritten, Gudwinja, Helvja, Hesinja, Ifirnja, Ilmjescha, Irinja, Isidra, Jadvine, Jadvige, Janne, Jedwinja, Jella, Karinja, Kundra, Libussa, Luta, Lysminja, Mahne, Malinja, Marja, Moschane, Nadjescha, Najescha, Nessa, Nokia, Olja, Paale, Paisuma, Peranka, Rowena, Rowinja, Rudwischa, Salwinja, Selwine, Sewjescha, Sulja, Tanile, Tineke, Tjeika, Turiken, Ulmjescha, Urjelke, Vanjescha, Verosja, Warja, Winja, Yassula, Zidanja, Zidonje

Männliche Vornamen
Albin, Almin, Arlin, Baerjan, Bosjew, Boutsen, Coljew, Dabbert, Daanje, Danow, Duchdo, Dulgjew, Elkjow, Elko, Elkwin, Ertzel, Firnjan, Firunew, Fredo, Galjan, Goljew, Grimjan, Grimow, Hane, Hanjow, Helmjew, Hurdo, Iber, Ilmin, Irjan, Ischtan, Jaakon, Jasper, Jarle, Joost, Jucho, Koj, Kolkja, Laran, Linjan, Lumin, Meljow, Mew, Miljan, Mjesko, Nassin, Neerjan, Norbo, Olko, Orschin, Oswin, Panek, Pedder, Pettar, Pitjow, Pjerow, Rajan, Rowin, Rudjew, Stane, Stormin, Suschin, Tannjew, Thezmar, Torjin, Travin, Ugo, Ulmjan, Ulmew, Vito, Wolpje, Woltan, Wulfen, Wulfjew, Xebbert, Zidon, Zorjan

Zunamen
Alwinnen, Arauken, Baerensen, Baerow, Bornski, Brinnske, Dappersjen, Drulgosch, Eelkinnen, Elkensen, Elmsjen, Firnske, Firunkis, Gartimpski, Gerbensen, Gerberow, Hinzke, Hjalmarew, Hollerow, Ilmensen, Ilumkis, Jannerloff, Jannske, Juchski, Karenkis, Karjensen, Kunzke, Laikis, Larinow, Luminow, Meskinske, Miljes, Muselken, Nagragski, Notjes, Ouvensen, Parenkis, Peddersen, Peddersjepen, Peschelei, Puschkinske, Rodensen, Ruderow, Sewerski, Sjepensen, Stipkow, Surjeloff, Timpski, Tuljow, Turjeleff, Ulmensen, Ulmski, Walroder, Walsjakow, Walsareff, Wolpjes

Thorwalsche Namen

Auf ihre ganz eigene Art und Weise tun sich die Thorwaler mit der Namensgebung ihrer Sprößlinge am schwersten. Über den Vornamen ist man sich relativ schnell einig, aber der Abstammungsname, der das Kind mit der Ottajasko, oder genauer gesagt, mit einem Elternteil verbindet, ist nicht so leicht gefunden. Er wird einfach aus dem elterlichen Vornamen und, je nach Geschlecht, dem Zusatz -son bzw. dotter (seltener: dottir) gebildet. Janda Jurgesdotter heißt also Jan-da, Tochter des Jurge. Vater und Mutter müssen sich aber darüber "einigen", welches der beiden Elternteile dem Kind seinen Namen gibt. Doch welcher stolze Thorwaler würde schon freiwillig auf dieses Privileg verzichten? So kommt es zu einer Entscheidung, die für das rauhe Volk in Aventuriens Norden typisch ist: zu einem Ringkampf zwischen Vater und

Mutter. Der Sprößling wird dann nach dem Namen des Siegers benannt. Ab und zu kommt es vor, daß ein Kind gleich starke Eltern hat und beide Kämpfer nach zwei- oder mehrstündigen Gerangel erschöpft zu Boden sinken. Ergebnis ist dann meist, daß das Kind wechselweise die Namen beider Elternteile trägt.

Weibliche Vornamen
Akja, Alfhild, Algrid, Alvida, Andra, Anga, Anhild, Arva, Angrima, Ask(a)ra, Baerhild, Bera, Bjarnilda, Branda, Bridgera, Bryda, Dotta, Eilif, Eindara, Eldgrimma, Elkelda, Erkenhild, Firunja, Fjolnaras, Frenhild, Garhelt, Garhilda, Grea, Grima, Gundrid, Hjalka, Hardgera, Hjalma, Hjalla, Hjelgira, Hjura, Ifirnsgira, Ingira, Iskra, Isliva, Jadra, Janda, Jandara, Jora, Jurga, Karva, Katla, Kjaska, Korja, Lialin, Lingard, Malina, Marada, Nellgard, Norhild, Odda, Olburga, Olverja, Ottarenja, Ragna, Ragnild, Ragnid, Rondrija, Rondriwjulfa, Salda, Senda, Sendja, Sindara, Solva, Sura, Svala, Svenna, Swafnidra, Swafnild, Swanda, Swangard, Thorfinna, Thorhalla, Thorkatla, Tjalva, Travidja, Tula, Tuwine, Walla, Yasma

Männliche Vornamen
Aki, Angar, Aril, Arinbeorn, Arngrim, Arve, Asgrimm, Askir, Asleif, Beorn, Bersi, Bjarni, Brand, Cern, Deorn, Efferdi, Egil, Eilif, Eirik, Eldgrimm, Estorik, Faenwulf, Firunjar, Fjolnir, Frenjar, Garald, Garulf, Garsvir, Gunn, Hallar, Harsger, Hasgar, Helgir, Hengist, Herjolf, Herm, Hjall, Hjallti, Hjore, H(j)aldar, H(j)almar, Ingald, Ingram, Iskir, Isleif, Jora, Jurge, Kari, Kjaskar, Korin, Laske, Liskolf, Olgard, Olvir, Oremo, Orezar, Orik, Orgen, Orm, Ottan, Ottaran, Phileas, Ragnar, Rangold, Raskir, Rorlik, Rorlif, Runolf, Salgar, Starkad, Swafnan, Tevil, Thinmar, Thivar, Tjalf, Tjall, Thorgun, Thorkar, Thurbold, Thure, Torben, Torbrand, Tore, Torfin, Torgal, Torkil, Torlif, Torstor, Trol(ske), Tronde, Valadur, Wandrad, Walkir, Yngvar

Nivesische Namen

In den Steppen und Wäldern des hohen Nordens lebt das Volk der Nivesen. Sie ziehen mit den großen Karenherden durch die Lande, stets auf der Suche nach neuen Weidegründen. So leben sie schon seit Jahrhunderten in ihrer eigenen, naturverbundenen Art. Wer die Nivesen besucht, wird bald feststellen, daß dieses Volk nicht den Zwölfgöttern, sondern einer anderen, eigenartigen Religion anhängt: Sie verehren die Wölfe, die mächtigen Jäger des Waldes.
Nach alten Legenden lebten früher, zu besseren Zeiten, Menschen und Wölfe in einer Gemeinschaft. Sie teilten die Jagdbeute und sprachen sogar eine gemeinsame Sprache. Letztere Eigenschaft, nämlich mit den Wölfen reden zu können, sagt man auch heute noch den Nivesen nach. Und in der Tat kommt es bisweilen vor, daß sich Mensch und Wolf in Liebe verbinden.
So ist es nicht verwunderlich, daß jeder Nivese neben seinem Rufnamen einen "Wolfsnamen" trägt, der ihm seinen Platz in der Gesellschaft der Wolfsrudel zuweist. Berichten zufolge stammen die Wolfsnamen aus einer geheimen Sprache, die hauptsächlich aus Knurrlauten besteht. Wir halten dies für stark übertrieben und gehen eher davon aus, daß es sich um übliche, vielleicht ein wenig abgewandelte nivesische Vornamen handelt. Der Wolfsname ist kein Geheimnis, doch es ist ungebräuchlich, einen Nivesen bei diesem zu rufen.
Nachnamen im üblichen Sinne sind den Nordlandnomaden fremd. Stellt sich ein Nivese vor, so nennt er seinen Rufnamen und den des Stammeshäuptling: "Ich bin Nirka von Einuks Stamm."

Weibliche Vornamen
Airaksela, Amuri, Auka(ju), Baituri, Bjanju, Biniaki, Burti, Dakauju, Dana, Dionju, Duri, Eikaju, Emela, Eskola, Falkja, Ferturi, Fid(a)ju, Gateiki, Geika, Godju, Hauka, Hirolja, Hikia, Hyvinga, Ikaju, Ila, Irti, Isalmi, Jalani, Jokela, Jokja, Jonuri, Jutila, Jyla, Kajani, Kantala, Karenju, Karra, Katimäki, Kaukalathi, Keitakju, Kela, Kelva, Kisa, Koski, Kuopi, Kura, Lahti, Lappila, Lauka, Lieksa, Liskaju, Loja, Lojmaa, Murula, Myrra, Nakila, Näljavena, Nirka, Nivilaukaju, Nuj ala, Ojakalla, Olu, Paukaja, Peltju, Pori, Purolju, Rael(a), Rauma, Roika, Rukosari, Saari, Sarela, Saviharju, Savolina, Sievi, Sjunda, Sotkia, Takoja, Tiensu, Tolsa, Torhola, Tuira, Turi, Ulu, Ulvila, Ura, Usi, Vaala, Varpa, Vatja, Vedaju, Vella, Viala, Vieki, Vika, Ylista, Zurti

Männliche Vornamen
Abjo, Adjok, Airujo, Altanan, Arjuk, Arko, Banuk, Beranen, Berko, Binjok, Danjuk, Dernkjo, Dragjo, Ebnan, Eikaljok, Eiko, Einuk, Enan, Enko, Eno, Enuk, Erljuk, Gaitjok, Garnan, Garnuk, Genko, Gjuternuk, Gorfangnuk, Gurjinen, Hanko, Hautan(an), Heimanuk, Hietanen, Honuk, Horganan, Hunjok, Huno, Janjuk, Jorinen, Jurtan(an), Kaikanuk, Kalkuk, Kaunanan, Kauno, Keinjo, Kervo, Kilh(j)o, Kinajo, Kintan(an), Kuljuk, Kumo, Kylänjak, Lanan, Latu, Leikinen, Leksvalen, Lieto, Mada(nan), Maenan, Matiljok, Minkio, Mouhuk, Nantalin, Nerkjo, Niljo, Nurmjo, Nysjo, Olainen, Paimjo, Parkanjuk, Peltjo, Pirtijok, Rakjo, Rasjuk, Raumo, Ruukjok, Sandjo, Sein(j)uk, Silkajok, Simjok, Svartjok, Tamperen, Toljok, Tsaekal, Turkunen, Tyrjuk, Uljok, Ulo, Valen, Valjok, Vik, Ylsjok, Zanuk, Zeino

Alanii-Namen (Norbardische Namen)

Ähnlich wie im Mittelreich ist es bei den Norbarden üblich, einen Vor und einen Familiennamen zu tragen, wobei hier der Begriff Familie weiter zu fassen ist als üblich und eher Sippe bedeutet. Männliche und weibliche Vornamen ähneln einander bei den Norbarden sehr stark, und man kann die männliche Form sehr leicht durch Änderung der Endung in - a oder -ja in die weibliche umwandeln.
Die Norbarden stammen bekanntermaßen von den Tulamiden ab, und es war bei ihnen - genau wie bei ihren südlicheren Verwandten - lange Zeit üblich, daß eine Frau die Sippe anführt. Insofern sind die unten angegebenen Nachnamen

strenggenommen die weibliche Form, die männliche endet auf -o oder -jo (z. B. Surjeloffo). Heutzutage ist dies jedoch weitgehend in Vergessenheit geraten, und nur noch wenige Männer hängen ein -o an ihren Sippennamen an.

Weibliche Vornamen
Abra, Aikulja, Akilja, Argja, Banja, Barina, Berilja, Besga, Birgat, Bogja, Chren(j)a, Dagris, Darka, Dascha, Datescha, Derja, Dirgisa, Eborja, Eika, Elkja, Etris, Fan(j)a, Fagrisa, Felja, Fetanka, Finja, Frankja, Ganris, Gerja, Girtinka, Gulja, Haka, Hedja, Helna, Hetinka, Hirja, Huldja, Hurt(j)a, Ibra, Imja, Ischa, Ismenka, Jalinka, Jalna, Jaminka, Janka, Jascha, Jaunava, Jelena, Julenka, Juminke, Karena, Katjenka, Kerja, Kitinka, Kolja, Koscha, Kurja, Lexaja, Lenija, Liminka, Mascha, Merischa, Minka, Mischala, Mokascha, Murja, Obanja, Olgad(j)a, Olja, Orinka, Otja, Pawla, Pidescha, Polita, Potinka, Radescha, Radra, Reska, Rika, Rischinka, Ruschane, Sanja, Slanka, Soscha, Talja, Tatja, Terlaja, Thesi(j)a, Titanka, Tuminka, Umerike, Upra, Vesanka, Wlada, Zerinka

Männliche Vornamen
Adrej, Aikul, Aleks, Amun, Arej, Arljew, Akhtaw, Banjew, Barin(s), Beril, Bjuro, Bogul, Boril, Bradrik, Burgej, Dagri, Darbin, Darjew, Daswadan, Dergej, Dirgis, Dorko(w/j), Ebran(i/j), Elkman, Erdoj, Ergjew, Etril, Fadril, Fagris, Fargej, Fenew, Fjedril, Fjinko, Fogutil, Fradrik, Fredoj, Ganew, Ganri, Glawnaj, Gojelno, Gossud(j)ar, Guri, Ibron, Iljew, Ilko, Irgoj, Jagotin (Jago), Jallik, Janko, Jaslaw, Jenko, Juchow, Kargemil, Kaspaj, Kaspron, Kergaj, Kergil, Kolaj, Lankej, Lari, Laromir, Leguslaw, Lexej, Malmodir, Mermadin, Mija, Mikail, Mjesko, Mokosch, Okil, Okjadir, Olboj, Patril, Perun, Pjatril, Raswedj, Radul, Respo, Rogoff, Rurtin, Sajud, Samjon, Swantew, Swiat, Tassil, Tatjan, Teskisch, Thund(j)ar, Tuljew, Upraw, Uriel (Urjel), Watelno, Wlad, Zanisch

Familien-/Sippennamen
Abrinken, Aljeff, Arlin, Arrastin, Atranzig, Bagoltin, Bartineff, Bilenzig, Bolscheff, Burtinen, Butanjeff, Chadjeff, Choprutin, Daginen, Dagoneff, Dallentin, Daprusek, Dimrinen, Dogeljeff, Dukatajeff, Elin, Emaneff, Erginen, Etajeff, Eugoltin, Fagjeff, Fantinen, Ferjeff, Filajeff, Firnin, Fogil, Fogujeff, Frantischek, Fruginen, Gamajeff, Garkinen, Gerjeleff, Gertainig, Gorening, Hardering, Helajeff, Horminen, Hurlemaneff, Ibrajeff, Ijineff, Imonin, Itolojeff, Janeff, Janig, Jeninen, Jikajeff, Jonkjeff, Jurgavist, Jataneff, Kereling, Koranzig, Kowalejeff, Lenejeff, Linerajeff, Loranin, Lugoltin, Marginen, Mogoljeff, Nogil, Nurkajeff, Olscheff, Otaninen, Persanzig, Porgajeff, Reschgin, Sewerin, Sievening, Surjeloff, Tsirkevist, Tureljeff, Ugradin, Wodjadeff,

Tulamidische/Novadische Namen

Die Tulamiden kennen keine Unterscheidung zwischen Eigennamen und Berufsbezeichnungen; viele Menschen werden einfach mit letzterer angesprochen und empfinden dies durchaus nicht als unhöflich oder unpersönlich. So haben sich aus den Berufen inzwischen Namen gebildet, als Beispiel soll hier Haimamud dienen, was Erzähler/Historiker bedeutet und ein beliebter tulamidischer Vorname ist.
Wichtig ist für den Tulamiden seine Abstammung, weshalb er einen Vaternamen führt, der mit ibn (ben im Novadidialekt) an den Vornamen gehängt wird. So bedeutet Alrik ben Shafir Alrik, Sohn des Shafir. Die Weibliche Form des Vaternamens wird mit saba oder zuweilen einen nachgestellten suni bzw. sunya gebildet (Aischa saba Sahil, Aischa Sahilsuni).
Gebräuchlich ist auch der Ehrenname, der mit der Silbe -al gebildet und nachgestellt wird, zum Beispiel: *al-Fessir* (der Listige)

Weibliche Vornamen
Abrizah, Aischa, Aishulibeth, Alhina, Ashaybith, Ayla, Ayrina, Ayshal, Azina, Belima, Belizeth, Beychaliban, Birshen, Chalibah, Delilah, Demeya, Dilhabeth, Damila, Dunja, Erzibeth, Emiramis, Esmalda, Fadime, Fahimja, Fayrishe, Ferushan, Halima, Heyeshan, Hidaybeht, Isha, Izmaban, Jamilha, Jushibi, Josmabith, Karhima, Kerime, Kemillja, Laila, Milhibeth, Mirhiban, Mirshan, Nahema, Nassiban, Nazmeya, Nedime, Neraida, Nesliha, Nurhan, Oyan, Oymira, Onchabeth, Palmeya, Perishan, Perizel, Ranchel, Renahban, Riftah, Sefira, Selime, Semirhija, Shahane, Shanja, Shenny, Sherizeth, Sheydan, Shila, Shuhelja, Shulam, Sulibeth, Tulameth, Tulmyrja, Yashima, Yasine, Yezemin, Zechiban, Zulhamin

Männliche Vornamen
Abdul, Abu, Achmad, Achtev, Alev, Ali, Alrik, Amir, Assaf, Aytan, Benayman, Chadim, Charef, Cherek, Dajin, Deniz, Dilhaban, Dschadir, Dscherid, Dunchaban, Erkhaban, Eslam, Faizal, Faramud, Feruzef, Ftaihif, Feyhach, Gaftar, Habled, Hadjiin, Haimamud, Hairan, Hamar, Hamed, Hamil, Haschnabah, Hilal, Ismeth, Jachman, Jalif, Jassafer, Jedrech, Jikhbar, Kasim, Kazan, Kashban, Khalid, Karmal, Khorim, Khusrau, Mahmud, Marwan, Melekh, Melahath, Mezzek, Mhanach, Mhukkadin, Muammar, Mustafa, Nareb, Nasreddin, Nazir, Nebahath, Neriman, Nezahet, Omar, Omjaid, Pakhizal, Perhiman, Rafid, Rashim, Rashman, Rastafan, Rechan, Rezzan, Rhayad, Ruban, Rohal, Ruchan, Sahil, Said, Saiman, Sanshied, Sedef, Selim, Selo, Seyshaban, Shabob, Shafir, Sulman, Surkan, Tulachim, Tulef, Tuleyman, Ukhraban, Umran, Yakuban, Yali, Yelmiz, Yussuf, Zachan, Zachaban, Zelhiman, Zuhal, Zuhamid

Mohische Namen

Noch mehr als bei allen anderen aventurischen Völkern drückt der Name bei den Mohas die hervorragenden Eigenschaften seines Trägers aus. Der mohische Sprößling bekommt von seinen Eltern einen Rufnamen, den er meist nicht bis zum Lebensende trägt. Sobald die Knaben und Mädchen

herangewachsen sind, haben sie das Recht, sich selbst nach einer ihrer Taten, einer vom Rauschkrautgenuß hervorgerufenen Vision oder ähnlichem zu benennen. In aller Regel wird davon Gebrauch gemacht, und der neue Namen von der Dorfgemeinschaft anerkannt.
Sollte ein erwachsener Moha seinem Namen keine Ehre machen, wird er von seinen Stammesgenossen oft bei einem weniger rühmlichen Spitznamen gerufen, den er akzeptieren muß. Allerdings kann er diese Scharte durch mutiges und kluges Handeln wieder auswetzten.
Anders verhält es sich mit dem Tapamnamen, den die Mutter dem Kind direkt nach der Niederkunft gibt und der im Laufe des Lebens nicht geändert wird. Er ist der Name des Schutzgeistes und beinhaltet gleichzeitig all das, was sich die Eltern für ihren Sprößling wünschen. Der Tapamname ist ein großes Geheimnis, nur der Namensträger selbst und seine Eltern kennen ihn. Geschwister erfahren erst dann von ihm, wenn sie alt genug sind, ihn nicht auszuplappern. Manchmal er-zählt man den Tapamnamen auch den engsten Freunden. Das ist ein Zeichen großen Vertrauens, denn durch fortwährendes Rufen des Tapamnamens kann man den Schutzgeist von seinem Träger fortlocken und diesen somit ins Unglück stürzen.
Die Mohas unterscheiden nicht zwischen typisch männlichen und weiblichen Vornamen. Sollte es nötig sein, z. B. weil ein Mann und eine Frau im Dorf den gleichen Namen tragen, kann man durch ein nachgestelltes Cawe bzw Ca eine weibliche Form bilden. Der Mann fügt entsprechend eine Hapa oder einfach Ha seinem Namen hinzu. Auch Familiennamen sind den Mohas fremd. Entweder ist der Ruf einer Jägerin oder eines Kriegers schon so weit gedrungen, daß jeder Zusatz überflüssig ist, oder man bezieht sich auf ein berühmtes Elternteil. Beispiel: "Ich bin Cante-Tinza, Sohn von Huka-Hey Ca, die drei Oijaniha besiegt hat."

Mohische Namen
Ake-Iya (Schreitet mit Kamaluq), Anhe (Kommt bei Morgendämmerung), Anpahah (Giftpfeil), Cankuna (Flink), Cante-Tinza (Tapferes Herz), Catka (Linke Hand), Cekpa (Nabelschnur, kindl. Gemüt), Eyapa-Tisa (Laute Stimme), Hahatonwan (Rauschkraut), Han-Hepi (Mond, Nacht), Hayatepe (Drei Speere), He-Sche (Sonne), Hey-Moca (Vier Finger), Hiye-Haja (Tausend Worte), Ho-Iaya-Yo (Geht voran), Huka (Fürchtet sich nicht), Huka-Hey (Kriegsruf), Isna-Inti (Einsam), Istima-Tonko (Hört im Schlaf den Schreivogel nicht), Kehala (Schildkröte), Miniwatu (Kind des Wassers), Pahaha (Kurzes Haar), Panhahe (Alligatorzahn), Sica (Spricht mit zwei Zungen), Tapam-Wah (Den die Geister schützen), Tapo (Schlange), Taya-Zo (Flötenspieler), Tokahe (Zu groß für seinen Schurz, Großmaul), Tonkowan (Geistertänzer), Wapiya (Seine Hände tun Gutes), Yako (Katze, Raubkatze)

Eigentlich gibt es keine "typischen" mohischen Namen, ein jeder hat das Recht, sich so zu benennen, wie es ihm in den Sinn kommt. Um Ihnen davon einen Eindruck zu vermitteln, haben wir ausnahmsweise einmal die Bedeutungen angegeben.

Rogolan (Zwergisch)

Auf die Namenswahl der Zwerge werden wir in einer später erscheinenden Spielhilfe noch ausführlich eingehen. Die folgende knappe Liste soll vor allem Spielleitern, die einen Zwerg `benamsen' wollen, von Nutzen sein. Neben dem Vornamen, den das Zwergenkind bei seiner Geburt erhält, trägt es noch einen Abstammungsnamen, wobei sich Söhne nach dem Vater und Töchter nach der Mutter benennen (Gurthag, Sohn des Grubosch, Thorescha, Tochter der Tirzula). Zwerge neigen sehr dazu, innerhalb einer Abstammungslinie ähnliche Vornamen, gerne mit gleichbleibendem Anfangsbuchstaben zu verwenden.

Weibliche Namen
Agescha, Andra, Artrima, Barine, Bischa, Bolrima, Cadrima, Cugula, Dagrima, Derscha, Dorescha, Duglima, Dugulne, Fenlika, Garescha, Gerhala, Gine, Gudelne, Halrima, Herdra, Hescha, Hogescha, Hugelne, Igelne, Igrima, Ingrascha, Jetrascha, Jorma, Kagelne, Krima, Lugra, Murgrima, Narescha, Ogulne, Orima, Pegalne, Roglima, Sagulne, Se-grima, Thorescha, Tirzula, Ugilne, Xagula, Xebrima, Xegulne, Xolgrima, Zanlika

Männliche Namen
Andrasch, Arombolosch, Arthag, Atosch, Bandhag, Ben-gram, Brodrosch, Bugul, Cadrim, Cendrasch, Cratosch, Dabrasch, Dergam, Duglim, Dugobalosch, Ebrasch, Engerim, Fadoram, Frathag, Fughal, Gandresch, Gerambolosch, Grubosch, Gurthag, Hargasch, Hogisch, Hugen, Ibralosch, Igen, Igrim, Ingrasch, Jalosch, Jandrim, Jolhag, Kagrim, Kalrugen, Kirgam, Kunhag, Kunthul, Lagorasch, Lugen, Murgrim, Mutolosch, Nortgram, Obolosch, Ogrim, Oschin, Paglim, Pogolosch, Roglom, Seghal, Siglom, Sugusch, Thoram, Thorgrim, Tlutasch, Ugin, Ugosch, Xaglom, Xagul, Xandaresch, Xerberim, Xetolosch, Xolgorim, Zinkhal,

Isdira (Elfisch)

Auch die elfische Namensgebung wird in einer separaten Spielhilfen ausführlich behandelt. An dieser Stelle finden Sie nur einige elfische Vornamen, falls Ihr Held, wie es vielerorts Mode ist, einen solchen tragen soll.

Männliche Vornamen
Alirion, Ancoron, Bannion, Calhenheri, Coihin, Dirion, Eberon, Fankoen, Farmion, Felerian, Golodion, Heleon, I1-coron, Imion, Kalendin, Lorion, Merdarion, Milaidin, Oidin, Rallion, Ranarion (Kurzf. Ranar), Skyvaheri, Tarsinion

Weibliche Vornamen
Adailoe, Allacaya, Ariana, Belimone, Calenleya, Ceriana, Daleone, Dimeloe, Elayoe, Famione, Feyaria, Galoth, Haleone, Himiyana, Liloe, Liasanya, Mayana, Milailee, Milmiria, Odania, Olimone, Raialamone, Ranari, Rileona, Saliniome, Teleria

Auf ein Wort, verehrte Rollenspieler...

Ein paar Tips und Ratschläge - herausgefiltert aus der ständigen Rollenspielrunde der DSA -Redaktion

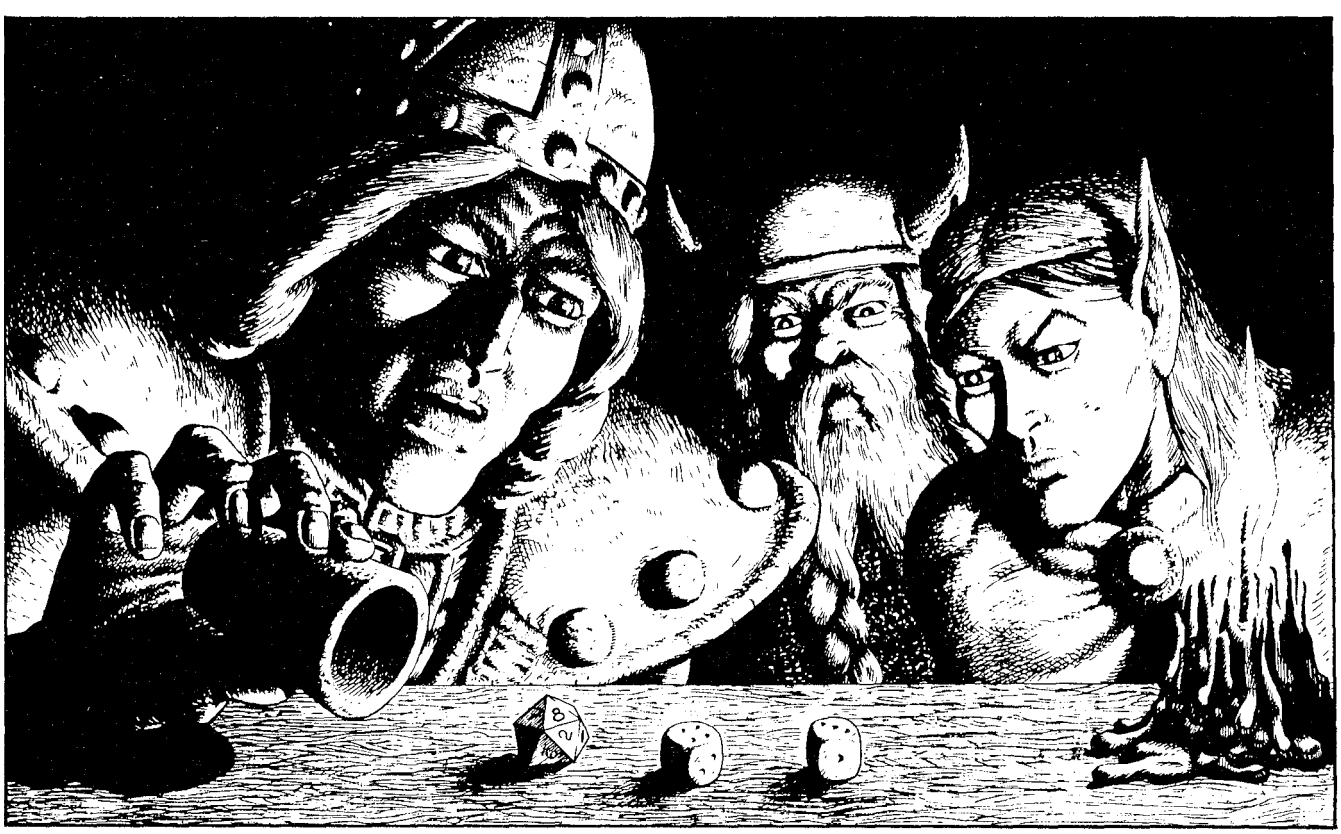
"Wie bärtige Dämonen ragen tote graue Baumgestalten aus dein Nebel, der in trägen, hüfthohen Schwaden über das Moorland zieht. Ihr schlagt die tropfnassen Flechtenbärte zur Seite und ertastet Schritt für Schritt euren Weg. Unter euren Füßen gluckst es verdächtig, der bemooste Boden gibt weich unter euren Sohlen nach. Wenn ihr zurückschaut, seht ihr, wie sich eure Fußstapfen mit schwarzem, faulig stinken-dem Wasser füllen. Vor euren Augen steht noch immer das Bild eurer Gefährtin Jorindiel, die vor wenigen Stunden in eben diesem ölig glänzenden Wasser versank, hinabgezogen von einem unbekannten Ungeheuer. Nie werdet ihr den Augenblick vergessen, da sich die pechschwarze Brühe mit einem leisen Gurgeln über Jorindiels Blondschopf schloß... Seitdem habt ihr nur einen Gedanken: fort von hier! Heraus aus diesem Land, das offenbar nur abgrundtief böse Kreaturen auf seinem Rücken duldet und jedermann, der ein Herz und eine Seele besitzt, verderben und vernichten will. Das Gold der Wihani-Pau, das in diesen Sümpfen verborgen sein soll, hat jeden Reiz für euch verloren, und ob die alten Legenden über Torkoschur, die neunschwänzige Echse, die mordlüsterne Herrin des Moores, stimmen, interessiert euch nicht mehr. Jetzt gilt es nur noch, das nackte Leben zu retten! Eure Rüstungen drücken schwer auf eure Schultern, spannen sich wie stählerne Klammern um eure Rippen. Ihr beschließt, sie fortzuwerfen, um ein wenig schneller voranzukommen..."

"Moment, Moment! Ich bin doch nicht bescheuert und werfe mein RS4-Teil weg! Meister, wie sieht das aus: Gibt es hier Krokodile?"

"Ja, du hast vorhin ein Paar gelber Augen aus dem Wasser ragen sehen, die könnten von einem Krokodil..."

"Astrein! Ich fang mir eins, mach' eine Abrichtenprobe und binde dem Viech meine Rüstung auf den Rücken!" "Ja, äh, im Moment ist keins in eurer Nähe. Ihr sucht euch also weiter einen Weg durch den mörderischen Sumpf denkt an die Warnungen, die ihr in den Wind geschlagen habt, und kämpft gegen die aufsteigende Verzweiflung, die..." "Also, ich find' das echt blöd, daß du kein Krokodil für mich `rüberwachsen läßt!"

"An dieser Stelle gibt es nun mal keine Krokodile, und überhaupt, was das Abrichten angeht..."



"Was soll damit sein? Ich hab' Abrichten 16, mein Lieber!" "Nun laß doch mal gut sein. Wo war ich stehengeblieben...? Ach ja, ihr setzt also vorsichtig Fuß vor Fuß, während langsam die Abenddämmerung aufsteigt und sich die Nebel um euch her zusehends verdichten."
"Kann mir schon denken, worauf das hinausläuft: Jetzt wird es Nacht, und im Dunkeln sind natürlich keine Krokodile unterwegs..."
"...immer dichter werden, kommt euch plötzlich der Gedanke, daß ihr Torkoschurs Jagdrevier bedenklich nahe gekommen seid. Tatsächlich weht euch von einer fernen Baumgruppe ein seltsam kalter Hauch entgegen. In den Zweigen jener uralten Weiden könnt ihr eine Unmenge schwarzer Vögel erkennen. Die großen Tiere klettern schwerfällig im Geäst umher, wobei sie unverwandt in eure Richtung starren. Unwillkürlich erinnert ihr euch an die grauenvollen Dinge, die euch der Torfstecher über Torkoschurs Schwarm erzählt hat..."
"Wie viele TP hat so ein Vogel?"
"Krieg ich nun mein Krokodil oder nicht?"
"Ich würde jetzt gern meinen 3. Stabzauber versuchen, können wir das mal eben machen?"
"Nein, jetzt nicht, denn jetzt machen die Vögel eine Attacke. Jeder bringt W6 TP. Und hintendrein kommt noch Torkoschur gelaufen - das ist so ein Ding mit neun Schwänzen. Jeder Schwanz macht 2W6 TP. Außerdem hat es vorne noch was zum Beißen, das macht W20 TP.
So, und laßt uns mal rasch den Endkampf auswürfeln - ich will nämlich daheim noch den Spätfilm mitkriegen... Und noch etwas - schreibt es euch am besten auf euer Dokument direkt neben die AT-/PA-Werte, dann habt ihr es immer vor Augen: Jede Spielrunde hat den Meister, den sie verdient!"

Man kann das Rollenspiel auf vielerlei Weisen betreiben - jede Spielrunde muß den Stil finden, der ihr am meisten zusagt. Da es sich beim Rollenspiel um ein Hobby und Freizeitvergnügen handelt, sollte es eigentlich jenseits aller wohlmeinenden Ratschläge und Besserwisserei stehen. Es gehört sich einfach nicht, anderen Menschen in ihre Freizeitbetätigungen hineinzureden, denn mit irgendwelchen Ratgebern und Schlauköpfen sind sie normalerweise während der Schul- bzw. Arbeitszeit zur Genüge konfrontiert und suchen sich daher für ihre freien Stunden ein Betätigungsfeld, in dem sie selbst die Maßstäbe setzen.
Insofern hat ein jeder Versuch, irgendeinen Leitfaden zum Thema "besseres" oder "anspruchsvolleres" Rollenspiel zu schaffen, von vornherein einen peinlichen Beigeschmack. Dessen sind wir Autoren uns durchaus bewußt. Wenn wir diesen Versuch dennoch unternehmen, dann ganz gewiß nicht, um unsere Leser und Spieler zu schulmeistern, sondern um ihnen die Möglichkeit zu geben, ihren Spielgenuß zu intensivieren. Seit mehr als 10 Jahren befassen wir uns, sowohl professionell als auch spielerisch, mit dem Thema Rollenspiel, und in dieser Zeit haben wir über unser Hobby einige Erfahrungen gemacht, die wir gerne weitergeben möchten. Ob Sie, lieber Leser, diese Erfahrungen adaptieren und in Ihrer Runde anwenden wollen, bleibt wahrhaftig Ihnen überlassen. Wir können Ihnen nur sagen, wir haben in unserer recht langen "Karriere" viele Spielarten unseres Hobbys erlebt und ausprobiert - von den Verliesen der Gründerzeit, in denen der Zombie Tür an Tür mit dem Basilisken wohnte und gemeinsam mit diesem auf die Abenteurer wartete, bis hin zu tiefenpsychologisch untermauerten Stadtabenteuern, in denen man am Ende den Schurken nicht verdreschen durfte, weil er eine verkorkste Mutter-Sohn-Beziehung als mildernden Umstand ins Feld führen konnte - und wir können Ihnen versichern, wenn Spieler und Meister es verstehen, statt nur einfach eine Aufgabe zu stellen und zu lösen, ein echtes Rollenspiel *zu* veranstalten, dann werden Sie in Ihrem Spiel eine neue Dimension entdecken, ein Phantasie- und Gefühlserlebnis, das Ihnen kein anderes Gesellschaftsspiel (und kaum irgendeine andere Freizeitbeschäftigung) bieten kann.

Der Meister

"Der Meister spinnt den Handlungsfaden, führt die Freunde und Gegner der Spieler und sorgt für eine stimmungsvolle Atmosphäre."
Diesen Satz kann man - so oder ähnlich - in vielen Rollenspielanleitungen lesen, wobei auf den letzten Teil - "sorgt für eine stimmungsvolle Atmosphäre" - meist nicht weiter ein-gegangen wird.
Mit der Aufgabe, diese Forderung in die Praxis umzusetzen, wird der Spielleiter gern allein gelassen - wie er dabei zu Werke gehen soll, ist nämlich nicht leicht zu beschreiben. Auch müßte man in diesem Zusammenhang auf eine einfache Wahrheit zu sprechen kommen, mit der man Neueinsteiger ins Hobby nicht gern konfrontiert: Ein guter Spielleiter zu sein, macht Arbeit.
Es soll geniale Meister geben, die ganze Spielabende locker improvisierend aus dem Stegreif gestalten, Handlung, Indizien, Schurken und komplette Grundrisse im Kopf behalten und jederzeit abrufen können. Solche Leute mag es geben - wir dagegen (und Sie wahrscheinlich auch) müssen uns vorbereiten, wenn wir einen guten Spielabend abliefern wollen; und zwar will die Spielleitung um so besser gelingen, je besser wir vorbereitet sind. Unsere Aufgabe während des Spiels ist es, Szenerien, Handlungen und Personen möglichst anschaulich und genau (dazu kommen wir später) darzustellen. Dies alles ist kaum möglich, wenn wir bei Spielbeginn selbst noch keine klare Vorstellung von den Dingen haben. Wenn Sie ihr "Handwerkszeug" beherrschen wollen, müssen Sie es kennen - das gilt für gekaufte wie für selbstgefertigte Abenteuer. Sie müssen wissen, wer die Schlüsselfiguren und wie ihre Motive sind, Sie müssen eine klare Vorstellung von den Möglichkeiten haben, die die Landschaft und die Grundrisse der Höhlen und Gebäude bieten. Nur wenn Sie wirklich souverän über diese Bestandteile des Abenteuers verfügen, können Sie auf überraschende Spieler-Aktionen angemessen eingehen. Mit anderen Worten: Wenn Sie selbst nicht wis-

sen, was sich "hinter der Tür in der Westwand" verbirgt, müssen Sie mit allen Mitteln verhindern, daß die Helden die Türe einrennen, und die Spieler fühlen sich gegängelt. Kennen Sie sich aber aus, können Sie den Helden den Spaß gönnen und den Spielern das Gefühl vermitteln, daß ihnen tatsächlich jede beliebige Aktion zur Verfügung steht. Sie sehen, eine solide Vorbereitung ist von großer Wichtigkeit, aber, so können Sie mit Recht einwenden, sie allein ist kein Mittel, um jene viel beschworene "stimmungsvolle Atmosphäre" zu erzeugen.

Nun denn: Um eine Stimmung zu schaffen, bedarf es größtmöglicher Genauigkeit der Beschreibung. (Erschrecken Sie nicht: Genauigkeit ist nicht mit Pingeligkeit zu verwechseln.) Da den Spielern nur Ihre Worte zur Verfügung stehen, um sich ein Bild von Personen und Handlungsorten zu machen, ist es natürlich wichtig, daß Sie Ihre Worte sorgfältig wählen, wobei Sie abgenutzte und in sich wenig aussagekräftige Adjektive wie "gruselig, unheimlich, bedrohlich" u.ä. nach Möglichkeit vermeiden sollten. Versuchen Sie statt dessen lieber, sich ein Abbild der Person (des Gebäudes) zu beschaffen und dieses dann so exakt wie möglich zu schildern.

Um das Gesicht eines Schurken plastisch vor die Augen der Spieler treten zu lassen, genügt es nicht, von einem Mann mit "finsterer Miene" oder einer Gestalt mit einem "verbrecherischen Gesichtsausdruck" zu sprechen; beschreiben Sie statt dessen besser die "buschigen Brauen, die an haarige Raupen erinnern und fast die Augen verdecken", das "verächtliche Grinsen auf den blutleeren, schmalen Lippen" oder erwähnen Sie, daß der Mann, während er mit den Helden spricht, "beiläufig einen Nachtfalter fängt und so lange zwischen den Fingern rollt, bis dieser sich in einen braunen Klumpen verwandelt hat".

Sagen Sie nicht geradeheraus, eine Burg sehe "unheimlich" aus; schildern Sie lieber das "schwarze Efeu, das die verwitterten Steine und die hohlen Fensteröffnungen überwuchert, sprechen Sie davon, daß "die Pferde scheuen, kaum daß sie das finstere Gemäuer erblicken", beschreiben Sie den Bergfried, der sich - düster wie der Stamm einer toten Eiche - in den Himmel reckt". Wie gesagt - erzeugen Sie möglichst genaue, anschauliche Bilder und verwenden Sie in Ihren Beschreibungen stimmungsvolle Adjektive. Allzu nüchterne Angaben - "der Turm hat eine Höhe von 20 Schritt und durchmißt 8 Schritt" - können Sie zunächst ruhig weglassen. Wenn die Helden sich näher für das Bauwerk interessieren - z.B., weil sie es erklettern wollen -, kann man ihnen die Maße immer noch nachliefern.

Wichtiger noch als die Beschreibung der Schauplätze ist natürlich die Darstellung der Meisterpersonen. Sie sind es, die dem Abenteuer Farbe verleihen. Erst in der Begegnung mit ihnen findet der Spieler-Held die Gelegenheit, seine eigene Rolle angemessen darzustellen (worauf wir noch zu sprechen kommen werden).

Ein von Kritik und Spielern viel gelobtes Meisterpersonen-paar sind die Baronin Mirhiban und ihre Zofe Janne aus dem Abenteuer *"Der Zorn des Bären"*. Diese Personen üben besonders deswegen einen starken Reiz auf die Helden aus, weil die Autorin des Abenteuers es verstanden hat, ihre Figuren mit einem echten Eigenleben zu erfüllen. Wenn man ihnen begegnet, hat man das Gefühl, sie existierten auch unabhängig vom Abenteuer. Sie verbringen eine gewisse Zeitspanne mit den Helden, sie teilen mit ihnen ein paar spannende Erlebnisse, aber sie haben offenbar schon vorher in ihrem Haus im Bornland gelebt, und sie werden auch nach der Abreise der Heldengruppe guter Dinge sein.

Ebenso sollten auch Sie Ihre Meisterpersonen einsetzen. Lassen Sie bei den Spielern nie das Gefühl entstehen, die Leute, denen sie begegnen, hätten nur eine einzige Funktion, einen einzigen Sinn, nämlich, den Helden eine Information zukommen zu lassen oder einen Pfeil aus dem Hinterhalt auf sie abzufeuern. Geben Sie Ihren Figuren eine Motivation und einen Hintergrund mit auf den Weg, die über ihre Funktion in der Abenteuerhandlung hinausgehen. Wenn die Helden beispielsweise auf einen Bauern treffen, der sie durch einen Hinweis in ein Abenteuer verstricken soll, lassen Sie ihn nicht gleich hinausplatzen: "Guten Tag, hoher Herr - übrigens, in der alten Mühle spukt es..." Statt dessen könnte sich der Mann nach dem Woher und Wohin der Helden erkundigen, erfahren, daß diese direkt aus Wehrheim kommen, nachfragen, ob sie dort seiner zweitältesten Tochter begegnet sind, die vor zwei Jahren zu den Soldaten gegangen ist - "damals, als ihr Verlobter in der Mühle gestorben ist und wir zum ersten Mal das Gespenst gesehen haben..."

Ein Eigenleben der Meisterpersonen läßt sich besonders gut an ihrer Art der Gesprächsführung darstellen. Warum sollte die unvermeidliche "alte Bäuerin, die auf einer Bank vor ihrem Haus sitzt", unbedingt darauf warten, daß sie von den Helden angesprochen und ausgefragt wird? Vielleicht ist sie ihrerseits neugierig und will die Helden aushorchen, wobei sie sich Informationen über eine ganz bestimmte Familie im Nachbardorf erhofft, von der die Helden natürlich noch nie gehört haben (womit sich die etwas verwirrte Alte nicht zufriedengeben will - sie ist vielmehr zu der Überzeugung gelangt, daß die Helden mit jener Familie unter einer Decke stecken). Es gibt viele Möglichkeiten, auch die Nebenfiguren eines Abenteuers mit kleinen, aber einprägsamen Merkmalen auszustatten, um ihnen Leben einzuhauchen: In Gesprächen kommen sie immer wieder auf ihre Lieblingsthemen zurück (eigene Krankheiten, vergangene Katastrophen oder Kriege, den vielversprechenden Nachwuchs u.s.w.) Ein junges Mädchen neigt dazu, jede - auch äußerst ernste - Fragen der Helden mit einem Kichern und anschließendem Erröten zu beantworten. Der Schmied denkt nicht daran, während des Gespräches seine Arbeit zu unterbrechen, so daß seine Antworten im Fauchen des Blasebalges und dem Lärm der Hammerschläge untergehen... Es kommt in all diesen Fällen nur darauf an, daß Sie sich vorher eine klare Vorstellung von Personen und Situationen gemacht haben, dann werden Ihnen die kleinen Ausschmückungen wie von selbst einfallen, und die Abenteuerwelt wird so lebendig vor den Augen der Spieler entstehen, daß es diesen leicht fällt, sich wie echte Aventurier zu fühlen und zu benehmen.

Damit sind wir bei einem weiteren Ratschlag für den Meister angelangt: Damit die Spielerhelden sich wie Aventurier benehmen können, muß ihnen der Spielleiter die Gelegenheit dazu geben. Er sollte nie vergessen, den Spielern einen angemessenen Freiraum zu gewähren, in dem diese ihre Rollen gestalten können. Im Gegensatz zu den obigen Tips für eine gute Spielleitung hat dieser letzte den Vorzug, daß er für den Meister mit keinerlei Arbeit oder Aufwand verbunden ist. Er sollte einfach - darauf läuft unser Rat hinaus - hin und wieder eine Pause in der Meisterei einlegen, damit die Spieler miteinander spielen, zum Beispiel ein Gespräch auf Heldenebene führen können. Auch diese Forderung ist nicht immer leicht in die Tat umzusetzen: Der Meister hat ein spannendes Szenarium entworfen und brennt nun darauf, seine Spieler endlich in die Handlung stürzen zu können, doch die Helden denken einstweilen nicht daran, zu den Grotten des Grauens aufzubrechen. Sie hocken lieber an einem Schänkentisch, um sich gegenseitig von ihrem Vorleben zu erzählen. Hier nun wird Ihr meisterlicher Langmut auf die Probe gestellt: Hetzen Sie Ihre Spieler nicht! Diese benötigen nämlich die Interaktion mit ihren Mitspielern, um das Typische an ihren Figuren darstellen zu können. Gehen Sie also einfach davon aus, daß die grauenhaften Grotten schon nicht weglaufen werden, machen Sie es sich bequem und lauschen Sie dem Gespräch der Spieler. So etwas kann sehr unterhaltsam sein und außerdem können Sie dabei erfahren, wie die Spieler ihre Helden sehen und diese Erkenntnisse möglicherweise bei Ihrer Spielleitung berücksichtigen.

Die Spieler

Wie man dem Beispiel am Beginn dieses Kapitels entnehmen kann, werden die oben beschriebenen meisterlichen Bemühungen nur dann Früchte tragen, wenn die Spieler ihren Teil zum Gelingen beisteuern. Wir haben oben von der Geduld des Meisters gesprochen - auch für den Spieler lautet eine einfache Grundregel: Seien Sie nicht ungeduldig. Wenn der Meister die Beschreibung einer Situation, Kreatur oder Landschaft vor Ihnen ausbreitet, dann hören Sie ihn in Ruhe zu Ende an. Versuchen Sie, die Stimmung, die er beschreibt, in sich aufzunehmen und sich vor Augen zu rufen und brechen Sie mit der Angewohnheit vieler Spieler, aus solchen Schilderungen mit Hilfe von Zwischenfragen nur die "spielrelevanten Facts" herauszufiltern. Diese Art der selektiven Wahrnehmung macht alle Anstrengungen des Meisters, eine Atmosphäre zu schaffen, mit tödlicher Sicherheit zunichte. Sie werden schon noch erfahren, ob Sie eine Chance haben, den Burgwächter mit "einem Pfeil, zwischen die Augen zu treffen", aber lassen Sie - bei allen Zwölfen! - den Meister doch erst einmal erzählen, daß der Burgwächter von den Sohlen bis zum Scheitel vier Schritte mißt, in einen steinalten, rostigen Kettenpanzer gehüllt ist und den Kopf eines Adlers auf den Schultern trägt...

So mancher Spieler ist - nach unseren Erfahrungen - offenbar von der Vorstellung besessen, der Meister greife nur deshalb zu einer ausgefeilten und umfangreichen Beschreibung, um, während er erzählt, den Bösewichtern Gelegenheit zu geben, unbemerkt in den Rücken der Spielerhelden zu gelangen. Wenn Ihnen am Rollenspiel liegt, bekämpfen Sie diese Paranoia. Die Schurken und Monster sind Ihre Feinde, nicht aber der Spielleiter. Der scheint - ganz im Gegenteil - Ihr Freund zu sein: Würde er sich sonst alle vierzehn Tage die Mühe machen, ein Abenteuer für Sie zu gestalten?

Die zweite Grundregel, die alle Spieler-Helden beherzigen sollten, lautet: Helfen Sie dem Spielleiter, wo immer Sie können! Damit ist nicht gemeint, daß Sie ständig Bier und Brezeln in seiner Reichweite halten (obwohl das nichts schaden kann), sondern daß Sie das Ihrige tun, um den Meister bei der Ausgestaltung von Situationen und Stimmungen zu unterstützen. Wir glauben Ihnen gern, daß *Sie* sich nicht fürchten, wenn der Meister eine unheimliche Moorlandschaft beschreibt, aber Ihr Held, der mitten in dieser Landschaft steckt und um sein Leben bangen muß, würde durchaus mit der Furcht zu kämpfen haben. Warum stellen Sie diese Angst dann nicht dar? Sie sollten bedenken, daß ein gelungener Rollenspielabend aus dem Zusammenwirken von Meistervorgaben und Spieleraktionen entsteht. Auf die Dauer ist jede Rollenspielrunde, in der Spieler und Meister sich als Gegner verstehen, zum Scheitern verurteilt. Sehr viel weiter kommt man mit einem Spiel-Modell, in dem man den Meister als Regisseur und die Spieler als Akteure betrachtet. Versuchen Sie doch einmal, tiefer in das Gemütsleben Ihres Helden einzudringen und lassen Sie ihn situationsgerecht agieren. Dazu gehört leider auch, daß Sie hin und wieder einen Scherz unterdrücken, der Ihnen in den Sinn kommt. Dem Meister liegt offenbar viel daran, daß die Gruppe ein Gefühl für die Bedrohlichkeit ihrer Umgebung bekommt, also reagieren Sie auf seine Beschreibung, indem Sie schildern, wie Ihr Held seinen Schwertgriff fester packt, näher zu den Gefährten aufrückt und, um sich Mut zu machen, ein leises Liedchen pfeift. Sofort hat sich die vom Meister entworfene unheimliche Atmosphäre spürbar verdichtet, Ihr Verhalten wirkt möglicherweise ansteckend auf Ihre Mitspieler und so erzeugen Sie gemeinsam eine stimmungsvolle Szene, an die die gesamte Runde sich später gern erinnern wird. Sie können natürlich auch des Meisters Bemühungen locker mit einem Flachscherzchen kontern ("Haste Schlamm im Strumpf, biste im Sumpf!"), aber dann werden Sie nie die Erfahrung machen, daß ein atmosphärisch dichter Rollenspielabend Ihnen auf lange Sicht mehr Freude bereiten wird als das Einheimsen von ein paar kleinen Lachern...

Zwischenbemerkung (Gilt für das bisher Gesagte und das anschließende Kapitel):

Lassen Sie sich nicht davon verunsichern, wenn unsere Ratschläge bisweilen ein wenig streng und allzu anspruchsvoll klingen. Wir sind durchaus nicht der Meinung, gutes Spielen erfordere als Vorbildung mindestens drei Semester Germanistik und ein Jahr auf der Schauspielschule, sondern

wir reden hier von einem abstrakten Idealzustand des Rollenspiels, der in dieser Form wohl in keiner Runde tatsächlich verwirklicht wird - und schon gar nicht in unseren Runden. Vor allem die Forderung nach der Unterdrückung von platten Scherzchen hat sich in unserer Runde nie durchsetzen lassen. Unsere Spieler sind - zum Leidwesen des Meisters - vielmehr der festen Überzeugung, daß man keine Pointe unausgesprochen lassen dürfe - auch dann nicht, wenn der Held auf der Streckbank liegt...
Es geht uns darum, Ihnen ein paar Tricks und Stilmittel vorzustellen, die Sie teilweise in Ihr Spiel einfließen lassen können. Ansonsten sollten Sie natürlich die Spielelemente pflegen, die in Ihrer Runde besonders erfolgreich sind. Und wenn in Ihrer Runde nun einmal kein Element so viel Spaß bringt wie ein zünftiges Hauen und Stechen, na, dann pfeifen Sie doch auf die von uns gepredigten Verfeinerungen. *Ihnen* muß der Abend Freude machen...

Das Spiel in Aventurien

Echtes Rollenspiel hängt unter anderem auch davon ab, in wie weit es den Spielern gelingt, sich in eine ferne, fremde Welt zu versetzen. Dazu sollten sie sich von so mancher Einstellung und Überzeugung trennen, die im irdischen Alltagsleben Geschmack und Handeln der Spieler bestimmen. Seltsamerweise gibt es im Spiel nur einen Bereich, in dem die Spieler sich sofort auf aventurische Verhältnisse einstellen - nämlich immer dann, wenn es gilt, die Gewalt als gebräuchliches Mittel zu Konfliktlösung einzusetzen. Woran mag es liegen, daß viele von uns gerne bereit sind, sich vorzustellen, daß sie jederzeit ihre Interessen mit dem blanken Schwert durchsetzen würden, ansonsten aber kaum ein Gefühl dafür entwickeln, wie sich Ihr Held in einer mittelalterlichen Welt fühlen und verhalten würde. Die meisten Rollenspieler kennen Beschreibungen von Politik und Alltagsleben in Mittelalter und Renaissance, können sich also eine vage Vorstellung davon machen, welche Gesellschaftsformen sie auch in Aventurien vorfinden würden. Sie fügen Ihre Helden aber nicht in diese Gesellschaft ein, sondern spielen sie wie einen irdischen Besucher aus dem 20. Jahr-hundert: Sie fragen beim Trödler, ob sie eine Stretch-Hose für ihre Hexe kaufen können, sie ekeln sich, wenn sie einen fettigen Eintopf serviert bekommen (obwohl es der Wirt besonders gut mit ihnen gemeint hat), sie stellen der alten Peraine-Geweihten ein Beinchen (weil sie natürlich nicht an Götter glauben), sie verprügeln einen Grafen (weil dieser in seiner Grafschaft nicht die Demokratie einführen will) und so weiter. Kurzum: Marcus spielt eben nicht Margonin, den bornländischen Edelmann, sondern er spielt Marcus - mit einem Schwert in der Hand...

Den Helden ist es - gegen eine gewaltige Übermacht und wider alle Wahrscheinlichkeit - gelungen, den Sohn des Barons aus den Klauen der legendären Gurgelschlitzerbande zu befreien. Der Baron, nicht eben reichlich mit Dukaten gesegnet, denkt lange über eine angemessene Belohnung für die Helden nach und entscheidet sich schließlich für ein großes Jagdfest. Also informiert sich der Spielleiter über Jagdbräuche in der Ritterzeit, Wildarten, Treiber und dergleichen, zeichnet eine Karte von einem Flußtal zur Winterzeit und heckt ein paar Würfeltabellen zur Jagdgestaltung aus...
Doch was geschieht, als der Baron den Gästen stolz von seinem Vorhaben erzählt? Der Streuner legt die halb abgenagte Hammelkeule zur Seite und erklärt, daß er die Jagd barbarisch fände, und die Hexe spuckt einen Hähnchenknochen aus und verkündet, sie hetze keine unschuldigen Tiere. Zwar mögen die *Spieler* im Alltagsleben "ein Herz für Tiere haben", sich vegetarisch ernähren oder nur jene scheibenförmigen Tiere essen, die zwischen zwei Brötchenhälften wachsen, aber wieso können sie sich nicht vorstellen, daß ihre *Helden* die Jagd als ein herrschaftliches, spannendes Erlebnis empfinden? Auch in diesem Fall gilt: Die Identifikation des Spielers mit seinem Helden sollte nicht zu intensiv ausfallen. Aventurien ist ein Ort, an dem es spannende Abenteuer zu erleben gilt, und nicht der Platz, irdische Vorlieben und Überzeugungen kundzutun - so lobenswert diese auch immer sein mögen. Anstatt sich selber in Ihrem Helden darzustellen, sollten Sie eine Figur erschaffen, die streng getrennt von Ihrer Persönlichkeit existiert. Diesen Helden können Sie dann während des Spiels mit Distanz, ja, fast mit einer gewissen Neugierde betrachten (was *ich* in diesem Fall täte, weiß ich ja, aber wie mag meine Amazone Bedia auf die Situation reagieren?).
Ein relativ einfaches Mittel, diese Distanz zu schaffen, ist die Sprache, derer man sich bedient. Versuchen Sie, Ihrem Helden eine eigene, aventurisierte Sprache mitzugeben. (Also nicht mehr: "Mann, is das `ne Kacke!", sondern: "Fürwahr, das ist ein starkes Stück!" Nicht: "Ich mach dich alle, du Nuß!", sondern: "Hund, willst du mein Eisen spüren?" Es ließen sich viele Beispiele finden, aber Sie wissen schon, worauf es ankommt.) Bedenken Sie, daß "Ihr" in Aventurien die gebräuchliche, höfliche Anrede ist. ("Werter Herr, wenn Ihr wollt, daß wir Euer Töchterlein befreien, dann sollten wir jetzt über eine Entschädigung für unseren Aufwand reden...") Gute Freunde verkehren per "Du" miteinander - Todfeinde neigen ebenfalls zum "Du" (Scher dich zu Boron, feiger Bube!") Auch die dritte Person Singular wird als Anrede gern gewählt, und zwar vor allem von Adligen, die den Standesunterschied zu ihrem Gesprächspartner deutlich machen wollen ("Wann hat Sie das Essen parat, Frau Wirtin?" - "Heda, Stallbursch', kann Er mir den Weg zum Rahjatempel weisen?").
Häufig lernen sich die Helden einer Spielrunde erst zu Beginn des Abenteuers kennen. Warum sollten sie sich wie alte Kumpel vom ersten Augenblick an duzen? Es kann viel reizvoller sein, zunächst beim förmlichen "Ihr" zu bleiben, um dann bei einem Gelage nach den ersten gemeinsam durchstandenen Gefahren einander das "Du" anzubieten. Bis dahin bleibt der auf die Form bedachte aventurische Held auch während eines Kampfes beim "Ihr": "Werter Golo-

drion, könnt Ihr diesen Oger nicht mit einem Brutzelzauber bedenken?" - "Gewiß, mein lieber Herr Thangol, wenn Ihr mir derweil jene drei Orks vom Leibe haltet!"

Echte Aventurien-Kenner werden unseren Vorschlägen zu Anredeformen entgegenhalten, daß die "Ihr"-Anrede keineswegs überall in Aventurien verbreitet ist, daß zum Beispiel die Thorwaler jeden Menschen, auch geistliche und weltliche Würdenträger, unverdrossen mit "Du" anreden. Nun ja, aber auch in diesen Fällen gilt, daß sich der Spieler um eine möglichst aventurische Sprache für seinen Helden bemühen und seine Rede mit typisch thorwalschen Ausdrücken ("das wohl! bei Swafnir!") würzen sollte.

Um einen Helden möglichst authentisch erscheinen zu lassen, ist es außerdem wichtig, ihn in das aventurische Gesellschaftsleben einzupassen. Monarchie und Lehenswesen sind in Aventurien bestimmend für die meisten Gesellschaftsstrukturen und werden von den Bewohnern dieser Welt nicht in Frage gestellt. Auch die Helden sind Bewohner Aventuriens. Woher sollten sie andere Staatsformen, zum Beispiel eine parlamentarische Demokratie, kennen? Gewiß, die Spieler haben eine feste Vorstellung von demokratischer Verfassung und Menschenrechten, aber sie sollten darauf verzichten, dieses Wissen an ihre Helden weiterzugeben. Aventurien ist ein Reich, in dem Heldensagen zur Realität werden. Ein solches Reich kann aber nur funktionieren, wenn man Götter, Kaiser, Könige und Fürsten mit einem Mythos umgibt. Und es ist wahrhaftig nicht Aufgabe unseres Spiels, die Mythen zu "hinterfragen" oder "aufzubrechen". Solche Taten können dem Sozialkundeunterricht überlassen bleiben. In gewisser Weise sind die aventurischen Herrscher mit dem "König" aus dem Märchen gleichzusetzen. Wenn es dort heißt, "in einem Land hinter dem Gebirge lebte ein alter König", ist damit gesagt, der alte Mann besitzt die uneingeschränkte Macht über jenen Landstrich, das Volk erkennt ihn als Herrscher an und fürchtet oder liebt ihn, je nach Wesensart des Königs. In dem Märchen mag es dann darum gehen, dem König einen Dienst zu erweisen oder ihn, wenn er böse ist, trotz all seiner Macht zu überlisten. Niemand wird erwarten, daß das Märchen so weitergeht: "Da kam ein junger Bürokaufmann des Wegs, der der Meinung war, die Volksabstimmung sei dem Königtum bei weitem vorzuziehen..."

Vorhin wurde gesagt, Sie sollten versuchen, Ihren Helden als von Ihnen getrennte Persönlichkeit zu gestalten - nun das Rollenspiel in einer feudalistischen Gesellschaft mag Ihnen ein Stück weit dabei helfen, diese Trennung zu vollziehen. Wenn es auch hier auf der Erde und in unserer Zeit durchaus angebracht ist, allen "Führergestalten" mit tiefer Skepsis zu begegnen, so kann es doch sehr reizvoll sein, den aventurischen Helden mit einer völlig anderen Einstellung auszustatten. Können Sie sich nicht vorstellen, welch tiefe Beklommenheit jeden Aventurier erfaßt, der zum ersten Mal seinem Landesfürsten Auge in Auge gegenübersteht, oder daß es einen Ritter aus Mendena mit Stolz erfüllt, wenn "sein" Kaiser ihm einmal die Hand auf die Schulter legt? Warum sollte das bei Ihrem Helden anders sein? Wenn Sie Ihrem Helden solche Gefühle mit auf den Weg geben, werden Sie selbst die Ferne und Fremdartigkeit der Welt Aventurien sehr viel stärker empfinden.

In vielen Rollenspielrunden - zumal in solchen mit niedrigem Durchschnittsalter - herrscht die Unsitte vor, aventurischen Autoritäten mit irdischen gleichzusetzen. Der Spieler stellt den Herzog von Weiden in eine Reihe mit seinem Lehrer oder Werkstattmeister, den er ohnehin nicht leiden kann, und findet sein Vergnügen darin, den Würdenträger nach Herzenslust anzupöbeln. Wir halten solche Szenen für ein sehr vordergründiges Vergnügen, das auf die Dauer der Stimmung am Spieltisch nur schaden kann. Es paßt einfach sehr viel besser in eine Fantasy-Welt, wenn der junge Held dem würdigen Herrscher mit Achtung begegnet und in höfischer Geste das Knie vor ihm beugt.

Das bisher Gesagte soll aber auf keinen Fall den Eindruck vermitteln, alle aventurischen Potentaten seien wirklich hervorragende, verehrungswürdige Menschen. Auf der *Spieler-Ebene* sollte sich jedermann klar darüber sein, daß auch auf einem Königsthron ein feiger Schwächling sitzen, daß der alte Burgherr in Wahrheit ein intriganter Schurke sein kann; die Helden aber sollten - ihrem Weltbild gemäß - getrost davon ausgehen, daß jeder Mensch, der ein hohes Amt bekleidet, dieses auch verdient und erfüllt. Umso tiefer dürfte die Erschütterung der Helden ausfallen, wenn sich im Verlaufe eines Abenteuers herausstellt, daß der strahlende Graf, der Bezwinger des Tatzelwurms, in Wahrheit ein Erzverbrecher ist.

Vieles von dem, das über das Leben in der aventurischen Gesellschaft gesagt wurde, kann auch für die Religion gelten. Die aventurischen Götter sind körperlich existent - kein Aventurier hat einen Grund, an dieser Tatsache zu zweifeln: Zu oft wurde ihm von Götterwundern berichtet, möglicherweise hat er selbst einmal eines erlebt.

Also macht es keinen Sinn, wenn Sie Ihren Helden als Atheisten darstellen oder einfach als ungläubigen Tropf, der sich über alle Geweihten lustig macht. Der Besuch im Tempel, die Bitte um göttlichen Beistand, der Dank für göttliche Hilfe sind feste Bestandteile des aventurischen Alltagslebens. Jeder Aventurier, der ein typisches Abenteuer des Schwarzen Auges lebend übersteht, würde tiefe Dankbarkeit für seine Götter empfinden. Solche Gefahren überlebt zu haben, wäre ihm Gottesbeweis genug, auch ohne daß er eines echten Wunders teilhaftig wurde. Wenn Sie sich bemühen, die Gläubigkeit Ihres Helden darzustellen, ist dies ein weiterer Schritt, um die Spielfigur mit einem eigenen Charakter auszustatten.

Bedenken Sie auch, daß ein aventurischer Zwölfgötter-Gläubiger wahrhaftig an alle Zwölf (!) Götter glaubt. Der typische Spieler-Satz, "ich glaube an Phex, du kannst mir mit deiner Rondra gestohlen bleiben", wäre in Aventurien undenkbar. Natürlich wird sich ein Dieb unter Phexens Schutz stellen und dessen Beistand für seine Unternehmungen erbitten, aber deswegen wird er Praios nicht weniger fürchten. Er weiß einfach, daß es keinen Sinn hat, den Götterfürsten um Hilfe bei einem Diebesstück zu bitten, und er weiß auch, daß

Praios solche Dinge nicht gerne sieht. Also wird er alles tun, um ihn nicht zusätzlich zu reizen...
Es ist auch denkbar, daß ein Held sich gegen die Götter auflehnt, weil er sich vom Schicksal, das die Götter lenken, ungerecht behandelt fühlt. Auch das kann eine interessante rollenspielerische Einstellung sein, die der Spielfigur eine besondere Farbe verleiht. Auf jeden Fall ist ein Aufbegehren gegen die Götter allemal stimmungsvoller, als wenn ein neuzeitlich pragmatisch gespielter Held den Götterhimmel überhaupt nicht zur Kenntnis nimmt.

Einen Helden zu spielen...

Im voraufgegangenen Text wollten wir Ihnen vor allem darlegen, wie wichtig es für Ihr Spiel ist, daß Sie zwischen Spieler- und Heldenpersönlichkeit zu trennen lernen. Das soll aber auf keinen Fall bedeuten, daß Sie Ihren Helden lieblos und wie eine Spielfigur durch die Abenteuer führen. Nein, nachdem die Trennung einmal vollzogen ist, sollten Sie es sich zur Aufgabe machen, den Helden mit so viel Leben wie nur irgend möglich zu erfüllen.
Machen Sie sich zum Beispiel - das ist relativ einfach - stets ein Bild von der äußeren Erscheinung Ihres Helden. Wenn er sein bestes Praiostagsgewand trägt, wird er darauf achten, daß es nicht mit Straßenschlamm bespritzt wird. Wenn er gerade einen Sumpf durchquert hat, wird er seine Kleider reinigen wollen, bevor er eine Ansiedlung betritt. Wenn er in der Linken einen Bogen und in der Rechten ein Schwert trägt, wird er keine Truhe vom Boden aufheben usw.
Außerdem sollten Sie es von Anfang an vermeiden, von Ihrem Helden in der dritten Person zu sprechen: "Mein Krieger fragt ihn mal, ob er was mit der Sache zu tun hat..." Was für ein schlapper Satz! Wieviel besser kommt es da, wenn Sie mit energischer Stimme sagen: "Rede, du Schurke! Steckst du mit drin?"
Wie wäre es überhaupt, wenn Sie sich gelegentlich an kleinen schauspielerischen Einlagen versuchten? Gewiß gehört ein wenig Mut dazu, aber wenn Sie nicht gleich zu dick auftragen, wird man Sie schon nicht auslachen, und die Mitspieler werden Ihre Anregungen rasch aufnehmen. Um einen Anfang zu machen, könnten Sie immer dann, wenn es im Abenteuer auf Geräuschlosigkeit ankommt, tatsächlich im Flüsterton mit Ihren Mitspielern sprechen oder sich gar in Zeichensprache mit ihnen verständigen.
Ein nächster Schritt wäre es, Ihre Stimme und Sprache der Gefühlslage Ihres Helden so weit wie möglich anzupassen. Niemand erwartet, daß Sie dies so überzeugend tun wie ein Burgschauspieler, aber es ist auch nicht sehr schwer, Ihrer Stimme bei der Frage "du hast also wirklich nichts gesehen?" einen leisen, lauernden Klang zu geben oder den Satz "bei Rondra, das wirst du mir büßen!" ein wenig lauter und kräftiger auszusprechen.
Versuchen Sie es ruhig einmal, was haben Sie dabei zu verlieren?
Um die Rolle Ihres Helden abzurunden, sollten Sie stets darauf achten, sein Auftreten und Verhalten seiner Erfahrung und seinem Ruhm (also seiner Stufe) anzupassen. Dieser Rat gilt natürlich vor allem für besonders niedrig-oder hochstufige Helden. Spielfiguren, die "im Mittelfeld liegen", müssen sich über ihre Wirkung auf die Umwelt nicht unbedingt stets Rechenschaft ablegen.
Der Autor ist einmal bei einem Spielertreffen als Meister auf zwei Krieger der 18. Stufe gestoßen, die sich fast einen (Spiel)Tag lang vom einem Begrüßer (Hotelportier) auf der Nase herumtanzen ließen: "Der Herr läßt Euch bestellen, Ihr mögt noch zwei Stunden warten - der Herr hat eben das Haus verlassen, wird aber bald wieder zurück sein - tretet bitte vom Tresen zurück, ich muß mich jetzt um die Gäste kümmern" usw. Die beiden Krieger - mehrfache Basiliskentöter, versteht sich - akzeptierten einfach, daß ein Begrüßer hinter einer Theke eine Respektsperson ist, der sich jedermann zu fügen hat. Daß sie selber, bei all ihren Ruhmestaten, ihrer Umgebung sehr viel mehr Respekt einflößen müßten, daß sie einen Portier, der nicht spurt, mit einem pädagogischen Griff ans Ohr sofort auf Touren bringen könnten, kam ihnen nicht in den Sinn...
Leider spielt der Autor und Meister in dieser Anekdote auch nicht gerade eine vorbildliche Rolle. Damals war er halt noch jünger, böswilliger und hatte so manche Einsicht über gutes Rollenspiel selbst noch nicht gewonnen. Statt seinen Spaß daran zu haben, die Recken zu schikanieren, hätte er nämlich von vornherein die Reaktion der Umgebung auf zwei solche Heldengestalten angemessen darstellen müssen. Ein hoch-stufiger Held hat normalerweise schon eine besondere Behandlung durch den Meister verdient. Man muß einfach davon ausgehen, daß ein Kämpe, der eine lange Reihe von Abenteuern durchgestanden, vielen Schurken das Handwerk gelegt und vielen Menschen das Leben gerettet hat, sich in so mancher aventurischer Stadt einer gewissen Prominenz erfreut. Lassen Sie als Meister die Bürger so agieren wie sich auch heute die Erdenmenschen bei der Begegnung mit Prominenten verhalten. Beschreiben Sie jene typische Mischung aus Neugierde, Ehrfurcht und Aufdringlichkeit. Einem berühmten aventurischen Helden werden sich leicht viele Türen öffnen, so mancher Händler und Handwerker wird sich schier zerreißen, um ihm gefällig zu sein. Andererseits wird er sich kaum durch die Straßen bewegen können, ohne daß ihm ein Schwarm von Kindern und Jugendlichen folgt, ein vermeintlich heimliches Rendezvous wird blitzschnell zum Stadtgespräch, und in der Schänke kann er sich vor spendierten Bieren und schulterklopfenden Händen kaum retten.
Es ist Spielleitersache, den oben beschriebenen Rahmen zu schaffen, in dem dann die Spieler ihre ruhmreichen Kämpen angemessen bewegen sollten: Zum Beispiel gibt es nur wenige Leute, von denen ein Held der 18. Stufe einen Befehl, einen Rat oder einen Auftrag annimmt. Bei Verhandlungen ist er es gewohnt, die Preise festzusetzen und die Umstände zu bestimmen. Seine Gegner wählt er danach aus, ob sie ihm ebenbürtig sind. Ein Kriegerveteran mit vollendeten Kampf-

werten stellt sich so leicht keinem jungen Heißsporn zu einem echten Schwertduell. Er wird auf eine solche Herausforderung je nach Temperament mit einem nachsichtigen Lächeln oder mit einer schallenden Ohrfeige reagieren.

Ein jugendlicher Held auf der anderen Seite wird seine Gegner keineswegs immer danach aussuchen, ob er ihnen gewachsen ist. Er hat die Erfahrung seiner Grenzen noch nicht gemacht, neigt darum zur Selbstüberschätzung und ist außerdem stets darauf aus, seinen Ruhm zu mehren, indem er sich mit namhaften Gegnern anlegt. Außer dem Hang zur Selbstüberschätzung sollten Sie als Spieler einem frischgebackenen Helden die Fähigkeit zum Staunen und eine gefährliche Portion Leichtgläubigkeit mit auf den Weg geben. Auch dürften Geduld und geschicktes Taktieren nicht unbedingt zu seinen Tugenden gehören...

Womit wir beim letzten Ratschlag dieser kleinen Anleitung zur Verfeinerung des Rollenspiels angekommen wären: Scheuen Sie als Spieler nicht davor zurück, Ihren Helden in gewissen Charakterzügen zu schwächen und ihn so ein Stück weit "dem Meister auszuliefern". Haben Sie Vertrauen zu Ihrem Spielleiter: Ein guter Meister wird Ihnen dieses Verhalten danken, indem er Ihren Helden in schöne spannende (aber keineswegs mörderische) Abenteuer verstrickt. Es fällt dem Meister sehr viel leichter, eine plausible Handlung zu konstruieren, wenn ihm die Spieler ein wenig entgegenkommen und ihre Helden geradewegs in ein Abenteuer hineinstoßen, als wenn sie sich mit Händen und Füßen dagegen sträuben, Ihre Helden in eine gefährliche Situation verstricken zu lassen.

Spieler und Meister sind schließlich zusammengekommen, um *gemeinsam* ein Abenteuer zu erleben. Jede Rollenspiel-runde ist vom Austrocknen bedroht, in der das Verhältnis Spieler-Meister vor allem von Konfrontation geprägt ist, wohingegen eine echte Kooperation zwischen den Parteien ein sicherer Garant für viele spannende und äußerst befriedigende Spielabende ist.

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie der Grafschaften und Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbruder- und Schwesternschaften.
Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld!
Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen.
Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:
Wer wie ein Ork nicht lesen kann, sieht sich nur die Bilder an!

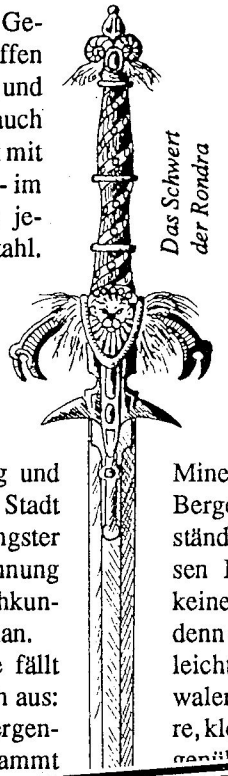
Schutzgebühr: DM 2,--

27

Phex, 14 n.H.

Gleißender Stahl

Viele Waffen gibt es, die der wohlausgebildete und geübte Krieger in der Stunde des Kampfes verwenden kann - keine davon ist ähnlich hochgerühmt und legendenumwoben wie das Schwert.
Die Heldensagen geben ihm unterschiedlichste Namen - das blitzende Blatt, die treue Klinge, der scharfe Stahl -, die alle von der Hochachtung der Krieger gegenüber ihrer Waffe zeugen. Umso bedauerlicher ist es, daß so mancher Kämpe seine alte Waffe zwar gut kennt, beim Kauf einer neuen aber von gerissenen Kaufleuten über das Ohr gehauen wird und *Phex über Rondra triumphiert, weil Hesinde fernab weilt* - oder, um es prosaischer auszudrücken: Viele haben keine Ahnung von den Unterschieden zwischen den Schwertern verschiedener Herkunft.
Mit diesem Mißstand soll diese *Kleine Klingenkunde* endlich aufräumen! Lest darum, edler Krieger (oder laßt Euch vorlesen), was der Gelehrsamkeit über Schwerter bekannt ist.



Das Schwert der Rondra

heute immer noch abgelegene Gegenden, in denen angeblich Waffen aus Bronze hergestellt werden, und man sieht von Zeit zu Zeit auch Druiden aus dem Zwergenvolk mit Schwertern aus diesem Metall - im Großen und Ganzen gesehen jedoch sind alle Schwerter aus Stahl.
In Aventurien gibt es mehrere Regionen, in denen guter Stahl hergestellt wird: Die beiden wichtigsten sind der Raum Kosch/Nordmarken und die Insel Maraskan, doch müssen auch Uhdenberg und Prem erwähnt werden. Die Stadt Khunchom verdankt ihre in jüngster Zeit aufstrebende Stahlgewinnung vor allem den zahlreichen sachkundigen Flüchtlingen aus Maraskan.
Die Qualität dieser Rohstähle fällt allerdings recht unterschiedlich aus: Wenn man den legendären Zwergenstahl einmal ausklammert, stammt das am beste[illegible]

den Kämpfer bei hoher Belastung im Stich zu lassen und zu brechen - "Goblinstahl", wie ihn erfahrene Krieger und Waffenhändler abfällig nennen.
Der Stahl aus Prem schließlich ist dafür bekannt, daß er von vielen Thorwaler Waffenschmieden ausschließlich verwendet wird - aber auch ausschließlich von diesen. Denn er ist der Stolz der Swafnirkinder, die ihre Minen und Hütten in den Thorwaler Bergen nur unter schwierigen Umständen betreiben können. Ohne diesen Lokalstolz gäbe es vielleicht keine Waffen aus Premer Stahl, denn er ist ziemlich spröde und nicht leicht zu schmieden - doch die Thorwaler bevorzugen ja ohnehin schwere, klobige Äxte und Zweihänder ge[illegible]

Der **Aventurische Bote** ist das begleitende Magazin zum Schwarzen Auge. Er bringt Berichte aus allen Teilen Aventuriens, dazu Regelerläuterungen und -ergänzungen, Veranstaltungshinweise usw. Wenn Sie über die geschichtliche Entwicklung Aventuriens immer auf dem Laufenden sein wollen, abonnieren Sie den Boten. Er erscheint regelmäßig alle 2 Monate und kostet im Jahr DM 18,00 (einschließlich Porto). Ein Probeheft kommt postwendend für DM 4,00 in Briefmarken.
Anschrift: **Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 85378 Eching**

[illegible] Hagedorn, I. Kramer, U. Kulow-Lehmkühler, A. Loosen, J. Raddatz, M. Steller
Illustrationen: Nicolas Bau, Susi Michels

Copyright © 1990 by Schmidt Spiel+Freizeit GmbH Germany

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

[illegible], mangelt es ihm ein wenig an Geschmeidigkeit, doch kann das von guten Schmieden leicht ausgeglichen werden.
Der Uhdenberger Stahl ist in erster Linie bedeutsam, weil aus ihm die meisten Waffen nördlich des Mittelreichs und des Bornlandes bestehen. Er ist sehr gut schmiedbar, neigt aber dazu,

[illegible] und dem Hufeisen auch gelegentlich ein Kurzschwert herstellen. Die besten Schmiede findet man in Residenz- und Garnisonsstädten, doch sind die Preise auch dementsprechend.
Besondere Berühmtheit genießen einige Orte, die mit dem Rondra- oder Ingerimmkult näher verbunden sind: In Wehrheim, dem "Heerlager des

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie der Grafschaften und Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbruder- und Schwesternschaften.
Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld!
Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen.
Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:
Wenn man sein will informiert,
was auf Dere so passiert,
dann schau' man sich den Boten an
wie Herr Alrik vom Blautann.

DM 4.--
Ausgabe
Juli/Aug. 1996
Praios, 27 Hal

64

Dreister Überfall auf Tobrien!

Answinisten und Maraskaner im Bund mit Schwarzmagiern?

Ein Bericht von Yangold di Lazaar, z.Z. Eslamsbrück.
Ungeheuerliches geht im östlichsten Herzogtum unseres Reiches vor sich! Seit Ende Ingerimm steht ein feindlicher Heerbann, angelandet an der mendenischen Küste, mordend und brennend innerhalb der Grenzen. Herzog Kunibald von Ehrenstein ist bei der Verteidigung Mendenas gefallen. Flüchtlingsströme durchziehen das Land, verfolgt von gnadenlosen Söldlingen, die sich zudem noch schwarzmagischer Hilfe versichert haben, wie Augenzeugen übereinstimmend erklärten. Die Mordbrenner rekrutieren sich zu großen Teilen aus aufrührerischen Maraskanern, vormaligen Answinisten und anderlei Pack.

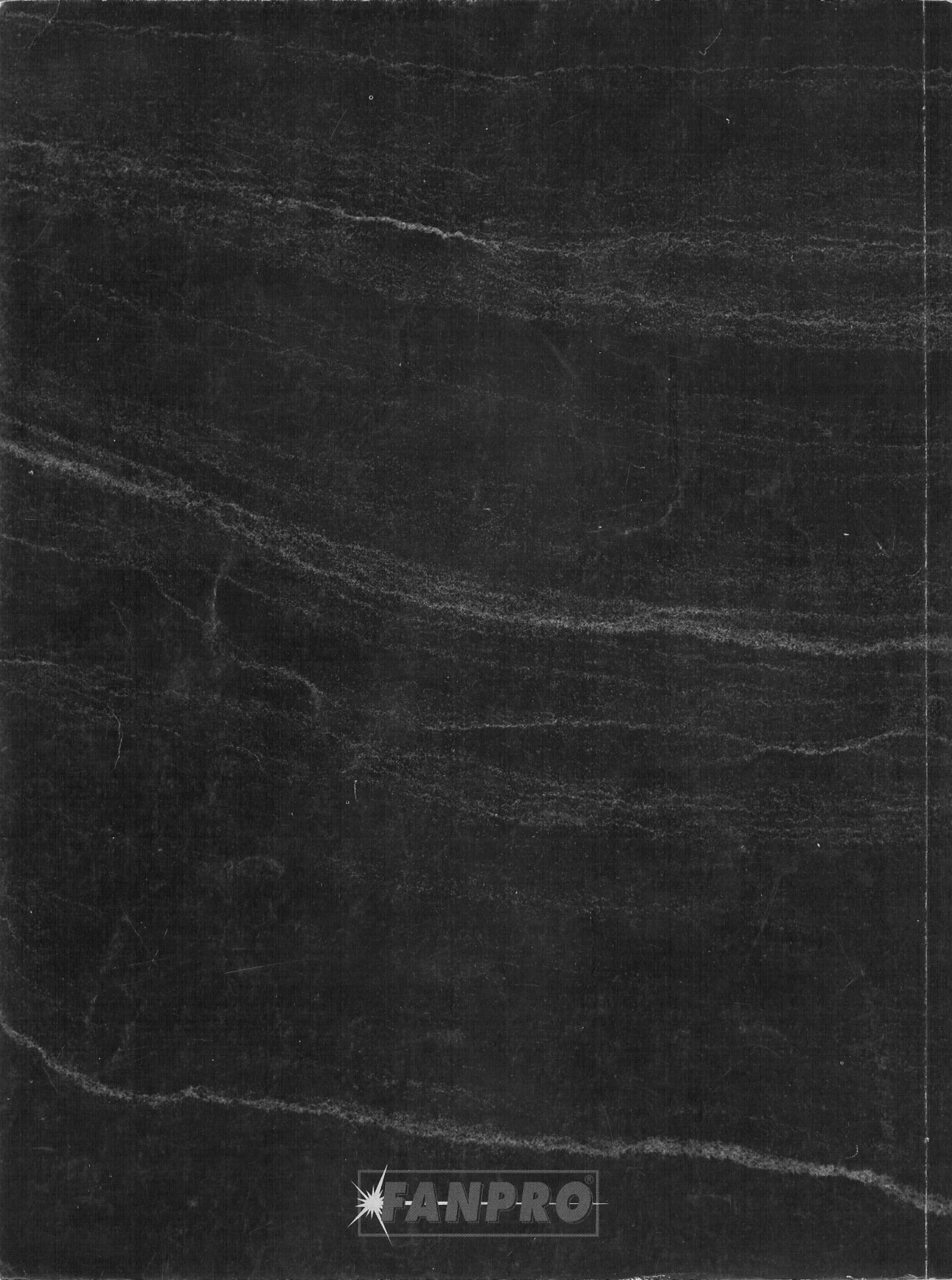
Da die Lage momentan noch verworren scheint, wollen wir versuchen, hier eine möglichst abgesicherte Chronologie der Ereignisse zu geben wie auch die Lage in den einzelnen Baronien zu beleuchten.

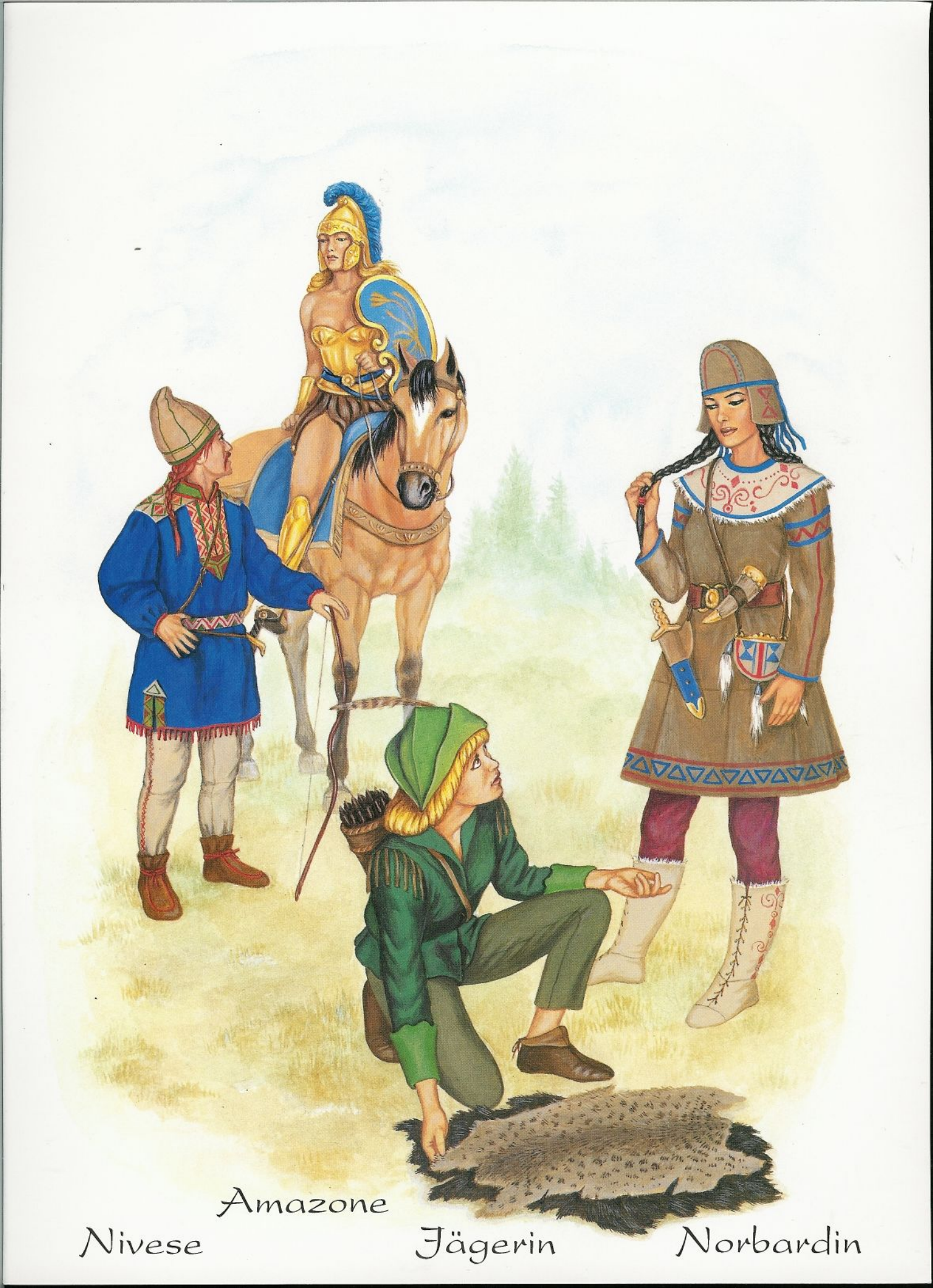
Am **14. Ingerimm** trifft Herzog Kunibald in Mendena ein, um die Untersuchung des Answinistenaufstandes auf Rulat selbst in die Hand zu nehmen. Er wird [illegible] zwischen dem Festland und den Inseln Rulat und Tisal durchquert haben. Überlebende (an Land wie auch auf Tisal) berichten übereinstimmend von zwei riesigen Galeeren, die 'wie Bäume auf der See wurzelten, das Wasser jedoch kaum berührten', von etwa einem halben Dutzend großer Zedrakken und einem guten Dutzend kleinerer Thalukken, welche der Flotte vorangesegelt wären. Die Schiffe [illegible]

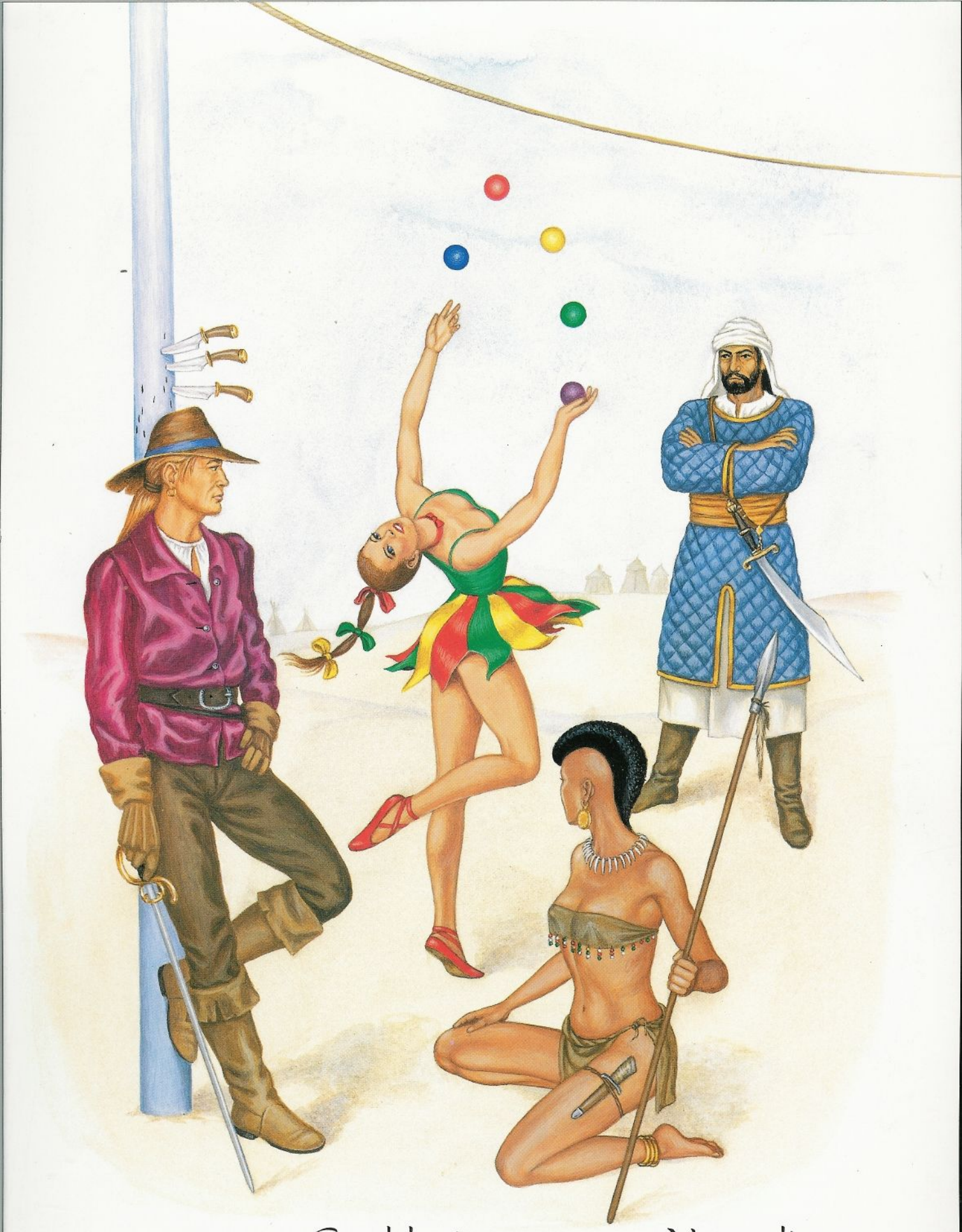
Fortsetzung auf Seite 2

Der Aventurische Bote ist das Magazin zum Schwarzen Auge. Er bringt Berichte aus allen Regionen Aventuriens, dazu Regelerläuterungen und -ergänzungen, Veranstaltungshinweise etc. Wenn Sie immer über den neuesten Stand der Entwicklungen in Aventurien informiert sein wollen, dann sollten Sie den Boten schnellstens abonnieren. Er erscheint regelmäßig alle zwei Monate und kostet im Jahr 23.- DM (incl. Mwst. und Zustellgebühr). Bestellunterlagen erhältlich bei:
Fantasy Productions, DSA-Redaktion, Postfach 1416, 40674 Erkrath

T.Nr. 194646


FANPRO®


Amazone
Nivese
Jägerin
Norbardin



Streuner Gauklerin Moha Novadi

T.Nr. 194646

Söldner Medicus Kriegerin

Skalde Seefahrer Thorwalerin

Dokumente für den Meister

Außer den Blättern für die Spielerhelden haben wir zwei neue Dokumente entworfen, die Sie als Meister zur Unterstützung ihrer Spielleitung verwenden können: einen Bogen, auf dem Sie bestimmte Spielwerte ihrer Heldengruppe festhalten können, und um ein Blatt für die wichtigsten Daten von Meisterpersonen.

Beide Dokumente können nach Belieben für den Eigenbedarf kopiert werden. Vervielfältigung für kommerzielle Zwecke ist untersagt.

Der Spielleiterbrief

Dieser Bogen sollte vor Spielbeginn herumgereicht werden, damit die Spieler die Daten ihrer Figuren mit Bleistift in den Bogen eintragen können. So ist während des Spiels gewährleistet, daß sich der Meister jederzeit mit einem raschen Blick über Stärken, Schwächen und Gesundheitszustand der Helden informieren kann.

Außerdem kommt er nicht mehr in die häßliche Lage, daß er, wenn er heimlich auf den Gefahreninstinkt eines Helden würfeln will, den Spieler erst verräterischerweise nach dem Wert in diesem Talent fragen muß!

Darum haben wir vor allem solche Talente aufgelistet, bei denen es wahrscheinlich ist, daß der Meister verdeckte Proben auf sie auswürfeln will. In die freien Felder können nach Belieben weitere Talente, vorzugsweise solche, die der Held ausgezeichnet beherrscht, eingetragen werden.

Bei den Kampfwerten halten wir es für sinnvoll, zuerst die Werte einzutragen, die der Held am besten beherrscht, oder die er ständig anwendet, als zweites die Werte für die zweitbeste Kampftechnik oder die beste waffenlose Kampftechnik.

Die hier angebotenen fünf Spalten sollten für die meisten Runden ausreichen. Besteht Ihre Gruppe jedoch aus sechs oder mehr Spielern, so raten wir, den Bogen mehrmals zu kopieren, benötigte Spalten auszuschneiden und an das erste Blatt anzukleben.

Der Bogen für Meisterfiguren

Auf diesem Dokument können Sie die Werte und Charakterzüge von Meisterfiguren verewigen, die Sie mehr als einmal oder für einen längeren Zeitraum einzusetzen planen. So ersparen Sie sich peinliche Situationen wie die von einem zum anderen Spielabend wechselnde Haarfarbe einer Meisterfigur oder das ständige Nachblättern in Ihren Unterlagen.

Wir haben alle spielrelevanten Daten hier aufgeführt, aber auch Freiraum für die Kampfwerte und die wichtigsten Talente und Zauber gedacht.

Dieser Bogen ist für Meisterpersonen gedacht, die die Helden häufiger einmal aufsuchen, oder die sie ein Stück ihres Wegs begleiten. Das können Karawanenführer, Handelsherrn, Magier, Gelehrte oder Bandenführer der Unterwelt in der Stadt sein, in der sich die Helden am häufigsten aufhalten.

Für "Statisten" brauchen Sie sich natürlich nicht solche Mühe zu machen. Hier reichen meist die Werte, mit denen die Figuren auftreten, also die Kampfwerte für Stadtgardisten oder Unterweltschergen, Klugheit und einige Wissenstalente für einen Gelehrten oder das Schmiedetalent desjenigen, der die Waffen der Helden wieder zusammenflicken soll.

Für ganz besonders wichtige Meisterpersonen empfiehlt es sich, den beiliegenden Heldenbogen im Kleinformat zu verwenden und alle Talentwerte/Zauberfertigkeiten der Meisterfigur aufzuführen. Solch wichtigen Figuren können Sie auch gelegentlich Abenteuerpunkte und/oder einen Stufenanstieg spendieren, damit auch sie eine Entwicklung durchlaufen, die von den Helden bemerkt wird.

Name	Typus	Geburtsort	Geburtstag
Geschlecht	Grösse / Gewicht	Haarfarbe	Augenfarbe
Geschwister		Gottheit	
Stand der Eltern		Titel	

Mut		Aberglaube		Lebensenergie	
Klugheit		Höhenangst		Ausdauer	
Intuition		Raumangst		Astralenergie	
Charisma		Totenangst		Karmaenergie	
Fingerfertigkeit		Neugier		Magieresistenz	
Gewandtheit		Goldgier		Abenteuerpunkte	
Körperkraft		Jähzorn		Stufe	

Kleidung, Ausrüstung

Notizen

Mitgeführtes Vermögen

Porträt oder Wappen

WAFFEN

Waffe	Gewicht	KK-Zuschlag	WV	AT	PA	TP	Bruchfaktor

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Gewicht	TaW	TP	Gewicht Geschosse	Stückzahl Pfeile/Bolzen

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht
komplett			

SCHILD

Art	WV	BE	Gewicht	Bruchfaktor

Patzertabelle

2	Waffe/Schild zerstört	9-10	Selbst verletzt
3-5	Sturz	11	Waffe verloren
6-8	Stolpern	12	Selbst schwer verletzt

Attacke-Basiswert (MU+GE+KK):5		Parade-Basiswert (IN+GE+KK):5		Fernkampf-Basiswert (IN+FF+KK):4		Ausweichen (MU+IN+GE):4	

Raufen	AT					
	PA					
	AT					
	PA					
	AT					
	PA					
Äxte/Beile	AT					
	PA					
Messer/Dolche	AT					
	PA					
Scharfe Hiebwaffen	AT					
	PA					
Schwerter	AT					
	PA					
Speere und Stäbe	AT					
	PA					
Stichwaffen						

Stumpfe Hiebwaffen	AT					
	PA					
Zweihänder	AT					
	PA					
	AT					
	PA					
	AT					
	PA					
	AT					
Linkshändig (Abzüge)	PA					
Schusswaffen ( )						
Wurfwaffen ( )						

Eigenschaften: MU☐ KL☐ IN☐ CH☐ FF☐ GE☐ KK☐

Kampftechniken (Steigern: max. +1 pro Stufe)

Waffenlose Kampftechniken

Raufen					

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile					
Messer und Dolche					
Scharfe Hiebwaffen					
Schwerter					
Speere und Stäbe					
Stichwaffen					
Stumpfe Hiebwaffen					
Zweihänder					

Fernkampftechniken

Schußwaffen ( )					
Wurfwaffen ( )					

Körperliche Talente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Akrobatik (MU/GE/KK)					
Fliegen (MU/KL/GE)					
Gaukeleien (CH/FF/GE)					
Klettern (MU/GE/KK)					
Körperbeherrschung(MU/IN/GE)					
Reiten (CH/GE/KK)					
Schleichen (MU/IN/GE)					
Schwimmen (MU/GE/KK)					
Selbstbeherrschung(MU/KK/KK)					
Sich Verstecken (MU/IN/GE)					
Tanzen (CH/GE/GE)					
Zechen (KL/IN/KK)					

Gesellschaft (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Bekehren (KL/IN/CH)					
Betören (IN/CH/CH)					
Etikette (KL/CH/GE)					
Feilschen (MU/KL/CH)					
Gassenwissen (KL/IN/CH)					
Lehren (KL/IN/CH)					
Lügen (MU/IN/CH)					
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)					
Schätzen (KL/IN/IN)					
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)					

Natur (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Fährtensuchen (KL/IN/GE)					
Fallenstellen (KL/FF/KK)					
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)					
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)					
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)					
Orientierung (KL/IN/IN)					
Tierkunde (MU/KL/IN)					
Wettervorhersage (KL/IN/IN)					
Wildnisleben (IN/FF/GE)					

Wissenstalente (Steigern: max. 3 Punkte pro Stufe)

Alchimie (MU/KL/FF)					
Alte Sprachen (KL/KL/IN)					
Geographie (KL/KL/IN)					
Geschichtswissen (KL/KL/IN)					
Götter und Kulte (KL/IN/CH)					
Kriegskunst (MU/KL/CH)					
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)					
Magiekunde (KL/KL/FF)					
Mechanik (KL/KL/IN)					
Rechnen (KL/KL/IN)					
Rechtskunde (KL/IN/CH)					
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)					
Staatskunst (KL/IN/CH)					
Sternkunde (KL/KL/IN)					

Handwerk (Steigern: max. 2 Punkte pro Stufe)

Abrichten (MU/IN/CH)					
Boote Fahren (FF/GE/KK)					
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)					
Falschspiel (MU/CH/FF)					
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)					
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH)					
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)					
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)					
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)					
Kochen IN/KL/FF)					
Lederarbeiten (KL/FF/FF)					
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)					
Musizieren (KL/IN/FF)					
Schneidern (KL/FF/FF)					
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)					
Singen (KL/IN/CH)					
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)					
Töpfern (KL/FF/FF)					

Intuitive Begabungen (steigern: max.+1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)					
Glücksspiel (MU/IN/IN)					
Prophezeien (IN/IN/CH)					
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)					
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)					

Berufsfertigkeiten/Sonstige Talente

Sprachen:

Alte Sprachen:

Die Zauberfertigkeiten

Spruch	Ursprung	Probe auf:	Startwert		Steigerungen
			I	II	
ANTIMAGIE					
BEHERRSCHUNG					
BESCHWÖRUNG ELEMENTARER KRÄFTE					
BESCHWÖRUNG VON DÄMONEN					
BEWEGUNG					
HEILUNG					
HELLSICHT					

Spruch	Ursprung	Probe auf:	Startwert		Steigerungen
			I	II	
ILLUSION					
KAMPF					
VERSTÄNDIGUNG					
VERWANDLUNG VON LEBEWESEN					
VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM					
SONSTIGE UND EIGENE ZAUBER					

DSA - Meisterperson

Name						Typus				
Titel/Funktion										
MU			AG			AT-Basis				
KL			HA			PA-Basis				
IN			RA			FK-Basis				
CH			TA			Ausweichen				
FF			NG			MR				
GE			GG			AU				
KK			JZ			ST				
LE										
AE/KE										

Aussehen

Charakterzüge/Motivation

Ausrüstung

WAFFEN

Waffe	Gew.	WV	AT	PA	TP	BF			
Fernwaffe:			Talent:			TP:			

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht
komplett			

SCHILD

Art	WV	BE	Gewicht	Bruchfaktor					

Wichtige Talente

Talent	Probe	TaW

Wichtige Zauber

Zauber	Probe	ZF

DSA - Meisterperson

Name						Typus				
Titel/Funktion										
MU			AG			AT-Basis				
KL			HA			PA-Basis				
IN			RA			FK-Basis				
CH			TA			Ausweichen				
FF			NG			MR				
GE			GG			AU				
KK			JZ			ST				
LE										
AE/KE										

Aussehen

Charakterzüge/Motivation

Ausrüstung

WAFFEN

Waffe	Gew.	WV	AT	PA	TP	BF			
Fernwaffe:			Talent:			TP:			

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht
komplett			

SCHILD

Art	WV	BE	Gewicht	Bruchfaktor					

Wichtige Talente

Talent	Probe	TaW

Wichtige Zauber

Zauber	Probe	ZF

DSA-Spielleiterbrief

Spieler/Spielerin:	Spieler/Spielerin:	Spieler/Spielerin:	Spieler/Spielerin:	Spieler/Spielerin:
Held/Heldin:	Held/Heldin:	Held/Heldin:	Held/Heldin:	Held/Heldin:

MU		**AG**		**MU**		**AG**		**MU**		**AG**		**MU**		**AG**		**MU**		**AG**	
KL		**HA**		**KL**		**HA**		**KL**		**HA**		**KL**		**HA**		**KL**		**HA**	
IN		**RA**		**IN**		**RA**		**IN**		**RA**		**IN**		**RA**		**IN**		**RA**	
CH		**TA**		**CH**		**TA**		**CH**		**TA**		**CH**		**TA**		**CH**		**TA**	
FF		**NG**		**FF**		**NG**		**FF**		**NG**		**FF**		**NG**		**FF**		**NG**	
GE		**GG**		**GE**		**GG**		**GE**		**GG**		**GE**		**GG**		**GE**		**GG**	
KK		**JZ**		**KK**		**JZ**		**KK**		**JZ**		**KK**		**JZ**		**KK**		**JZ**	

LE				**LE**				**LE**				**LE**				**LE**			
AU				**AU**				**AU**				**AU**				**AU**			
MR				**MR**				**MR**				**MR**				**MR**			

Waffen:				**Waffen:**				**Waffen:**				**Waffen:**				**Waffen:**			
Art	AT/PA	WV	TP	Art	AT/PA	WV	TP	Art	AT/PA	WV	TP	Art	AT/PA	WV	TP	Art	AT/PA	WV	TP
Schußwaffe:				Schußwaffe:				Schußwaffe:				Schußwaffe:				Schußwaffe:			
Wurfwaffe:				Wurfwaffe:				Wurfwaffe:				Wurfwaffe:				Wurfwaffe:			

Talentwerte:		**Talentwerte:**		**Talentwerte:**		**Talentwerte:**		**Talentwerte:**	
Schleichen		Schleichen		Schleichen		Schleichen		Schleichen	
Sich Verstecken		Sich Verstecken		Sich Verstecken		Sich Verstecken		Sich Verstecken	
Lügen		Lügen		Lügen		Lügen		Lügen	
Menschenkenntnis		Menschenkenntnis		Menschenkenntnis		Menschenkenntnis		Menschenkenntnis	
Schätzen		Schätzen		Schätzen		Schätzen		Schätzen	
Sich Verkleiden		Sich Verkleiden		Sich Verkleiden		Sich Verkleiden		Sich Verkleiden	
Fährtensuchen		Fährtensuchen		Fährtensuchen		Fährtensuchen		Fährtensuchen	
Gefahreninstinkt		Gefahreninstinkt		Gefahreninstinkt		Gefahreninstinkt		Gefahreninstinkt	
Sinnenschärfe		Sinnenschärfe		Sinnenschärfe		Sinnenschärfe		Sinnenschärfe	

Bes. Ausrüstung:	**Bes. Ausrüstung:**	**Bes. Ausrüstung:**	**Bes. Ausrüstung:**	**Bes. Ausrüstung:**

Magische Artefakte:	**Magische Artefakte:**	**Magische Artefakte:**	**Magische Artefakte:**	**Magische Artefakte:**

Bemerkungen:	**Bemerkungen:**	**Bemerkungen:**	**Bemerkungen:**	**Bemerkungen:**

Heldenbrief

Name	Typus	Geburtstag		
Geburtsort	Geschlecht	Größe	Gewicht	Haarfarbe
Augenfarbe	Titel	Gottheit	Sterne	
Stand der Eltern	Besonderheit			

Mut		Aberglaube		Stufe	
Klugheit		Höhenangst		MR	
Intuition		Raumangst		Sozialstatus	
Charisma		Totenangst			
Fingerfertigkeit		Neugier			
Gewandheit		Goldgier			
Körperkraft		Jähzorn			

Lebensenergie									
Ausdauer									
Astralenergie									
Abenteuerpunkte									

Portrait

Waffen

Waffe	Gew	KK-Zu.	WV	AT	PA	TP	Bf			
	U.		/			W+				
	U.		/			W+				
	U.		/			W+				
	U.		/			W+				

Rüstung

Rüstungsstück	Gew.	RS	BE
	U.		
	U.		
	U.		
	U.		
Komplett	U.		
Rüstungbruchf.			

Fernkampfwaffen

Waffe	Gew	AT	TP	Munit	Gew.	Anzahl			
	U.		W+		U.				
	U.		W+		U.				
	U.		W+		U.				

Vermögen

Anzahl	Gew.	Münze
	U.	Dukaten
	U.	Silbertaler
	U.	Heller
	U.	Kreuzer
	U.	**Gesamt**
D.	Sonstiges Vermögen	

Schilde / Parierwaffen

Art	Gew	WV	BE	Bf									
	U.	/											
	U.	/											

AT/PA-Werte

AT-Basis (MU+GE+KK):5		PA-Basis (IN+GE+KK):5		FK-Basis (IN+FF+KK):4		Ausweichen (MU+IN+GE):4	

		TW	AT	PA	AT	PA
Raufen	BE					
Boxen	BE					
Ringen	BE					
Hruruzat	BE					
Äxte / Beile	BE-3					
Messer / Dolche	BE-1					
Scharfe Hiebwaffen	BE-2					
Schwerter	BE-2					
Speere / Stäbe	BE-2					
Stichwaffen	BE-1					
Kettenwaffen	BE-2					
Infanteriewaffen	BE-3					

		TW	AT	PA	AT	PA
Peitsche	BE					
Stumpfe Hiebwaffen	BE-3					
Zweihänder	BE-2					
Linkshändig						
Persönliche Waffe	BE-					
Lanzenreiten						
Bogen / Armbrust						
Schleuder						
Blasrohr						
Wurfaxt / -beil	BE-3					
Wurfmesser/ -dolch	BE-3					
Wurfspeer	BE-3					

Notizen

Eigenschaften MU [ ] KL [ ] IN [ ] CH [ ] FF [ ] GE [ ] KK [ ]

Waffenlose Kampftechniken(max. +1 pro Stufe)

Raufen	BE						
Boxen	BE						
Hruruzat	BE						
Ringen	BE						

Bewaffnete Kampftechniken(max. +1 pro Stufe)

Äxte und Beile	BE-3						
Messer und Dolche	BE-1						
Infanteriewaffen	BE-3						
Linkshändig							
Kettenwaffen	BE-2						
Peitsche	BE						
Scharfe Hiebwaffen	BE-2						
Schwerter	BE-2						
Speere und Stäbe	BE-2						
Stichwaffen	BE-1						
Stumpfe Hiebwaffen	BE-3						
Zweihänder	BE-2						

Fernkampftechniken(max. +1 pro Stufe)

Lanzenreiten							
Schußwaffen (Bogen)							
Schußwaffen (Blasrohr)							
Schleuder							
Wurfäxte / -beile	BE-3						
Wurfmesser/ -dolche	BE-3						
Wurfspeere	BE-3						

Körperliche Talente (max. +2 pro Stufe)

Akrobatik	MU	GE	KK	BE*2				
Fliegen	MU	KL	GE	BE-4				
Gaukeleien	CH	FF	GE					
Klettern	MU	GE	KK	BE				
Körperbeherrschung	MU	IN	GE	BE*2				
Reiten	CH	GE	KK	BE-4				
Schleichen	MU	IN	GE	BE				
Schwimmen	MU	GE	KK	BE				
Selbstbeherrschung	MU	KK	KK					
Sich Verstecken	MU	IN	GE	BE				
Tanzen	CH	GE	GE	BE				
Zechen	KL	IN	KK					

Gesellschaft(max. +2 pro Stufe)

Bekehren/Überzeugen	KL	IN	CH					
Betören	IN	CH	CH					
Etikette	KL	CH	GE					
Feilschen	MU	IN	CH					
Gassenwissen	KL	IN	CH					
Lehren	KL	IN	CH					
Lügen	MU	IN	CH					
Menschenkenntnis	KL	IN	CH					
Schätzen	KL	IN	IN					
Sich verkleiden	MU	FF	GE					

Natur(max. +2 pro Stufe)

Fährtensuche	KL	IN	GE					
Fallenstellen	KL	FF	KK					
Fesseln/Entfesseln	FF	GE	KK	BE-3				
Fischen / Angeln	IN	FF	KK					
Pflanzenkunde	KL	IN	FF					
Orientierung	KL	IN	IN					
Tierkunde	MU	KL	IN					
Wettervorhersage	KL	IN	IN					
Wildnisleben	IN	FF	GE					

Berufsfertigkeiten

	/	/					
	/	/					
	/	/					
	/	/					

Wissentalente(max. +3 pro Stufe)

Alchimie	MU	IN	FF					
Alte Sprachen	KL	KL	IN					
Geographie	KL	KL	IN					
Geschichtswissen	KL	KL	IN					
Götter und Kulte	KL	IN	CH					
Kriegskunst	MU	KL	CH					
Lesen / Schreiben	KL	KL	FF					
Magiekunde	KL	KL	IN					
Mechanik	KL	KL	FF					
Rechnen	KL	KL	IN					
Rechtskunde	KL	IN	CH					
Sprachen kennen	KL	IN	CH					
Staatskunst	KL	IN	CH					
Sternenkunde	KL	KL	IN					

Handwerk(max. +2 pro Stufe)

Abrichten	MU	IN	CH					
Boote fahren	FF	GE	KK					
Fahrzeuge lenken	IN	CH	FF					
Falschspiel	MU	CH	FF	BE-2				
Heilkunde, Gift	MU	KL	IN					
Heilkunde, Krankheit.	MU	KL	CH					
Heilkunde, Seele	IN	CH	CH					
Heilkunde, Wunden	KL	CH	FF					
Holzbearbeitung	KL	FF	KK					
Kochen	IN	KL	FF					
Lederarbeiten	KL	FF	FF					
Malen / Zeichnen	KL	IN	FF					
Musizieren	KL	IN	FF	BE-4				
Schneidern	KL	FF	FF					
Schlösser knacken	IN	FF	FF					
Singen	KL	IN	CH					
Taschendiebstahl	MU	IN	FF	BE*2				
Töpfern	KL	FF	FF					

Intuitive Begabungen(max. +1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt	KL	IN	IN					
Glücksspiel	MU	IN	IN					
Prophezeien	IN	IN	CH					
Sinnesschärfe	KL	IN	IN					
Stimmen imitieren	KL	IN	CH					

Sprachen

Sprachen:		TaW:	
Garethi		4	
Bornisch			
Brabaci			
Maraskani			
Gatamo (Trahelien)			
Isdira		5	
Rogolan		3	
Tulamidya		4	
Thorwalsch		4	
Alaanii		6	
Nujuka	/	3	
Mohisch	-	2	
Puka-Puka			
Zelemja/Chrmk		6	
Trollisch		3	
Rssahh		6	
Waldinsel-Achaz			
Drachisch		5	
Koboldisch		4	

Orkisch	-	1	
Oloarkh (Misch mit Garethi)			
Ologhaijan (Hochsprache)			
Goblinisch		1	

Geheimsprachen:			
Atak	-	3	
Zhayad		4	
Füchsisch		1	
Rabensprache		?	
Nanduria		?	
Arkanil		?	

Alte Sprachen:	TaW:	
Bosperano	5/2	
Asdharia	7/3	
Angram	4/1	
Ur-Tulamidya	5/3	
Yar'Thaesumian	4	
Yash'Hualay/Chuchas	5	

Die Spalte hinter der Sprache gibt Auskunft darüber, ob die Schriftsprache beherrscht wird.

Notizen

©2000 Stefan Prelle (Stefan.Prelle@epost.de)

Zauberfertigkeiten

für_____

Eigenschaften:	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK

Spruch	Urspr.	Probe auf	I*	II**	Kosten	Reichweite	Z.Dauer	W.Dauer			
Antimagie											
Beherrschung brechen	D	KL / IN / CH			mind. 8	B	mind. 1 min	P			
Bewegung stören	M	KL / IN / FF			mind. 6	49 m	2 sec	P			
Destructibo Arcanitas	M	KL / KL / FF			spez. / p	B	mind. 1 min	P			
Gardianum Paradei	M	IN / CH / KK			beliebig	3 m	2 / 5 sec	max. 1 SR			
Hellsicht trüben	D	KL / IN / CH			mind. 4	15 m	2 sec	max. 1 SR			
Illusionen zerstören	M	KL / IN / CH			mind. 5	7 m	3 sec	P			
Invercarno Spiegeltrick	M	MU / MU / IN			13	Z	7 sec	**ST*2 KR**			
Kampfzauber stören	A	MU / IN / CH			3 / KR	10 m	3 sec	**nach AE**			
Pentagramma Drudenfuß	M	MU / MU / CH			17 pro	7 m	min. 20 sec	P			
Schleier der Unwissenheit	H	KL / KL / FF			beliebig	Z, B	5 min	ST * Std			
Verständigung stören	F	KL / CH / FF			spez.	ST * 10 m	2 sec	spez.			
Verwandlung beenden	H	MU / KL / CH			mind. 10	B	min. 1 min	P			
Wider Hellsicht und Befehle	M	MU / KL / CH			12	Z, B	5 sec	1 SR			
Beherrschung											
Band und Fessel	W	KL / CH / KK			12	max. 7 m	30 sec	ST * Std			
Bannbaladin	A	IN / CH / CH			8	3 m	5 sec	ST * SR			
Böser Blick	D	MU / CH / CH			8	1 m	4 sec	ST+10 KR			
Eigne Ängste quälen dich	(B) M	MU / IN / CH			W20	B	3 sec	ST * Std			
Erinnerung verlasse dich	(B) M	MU / IN / CH			W20	B	3 sec	ST * Std			
Große Gier	H	KL / IN / CH			6 / SR	B	5 sec	nach AE			
Große Verwirrung	D	KL / KL / CH			beliebig	B	2 sec	ST * SR			
Halluzination	D	Kl / IN / CH			10	7 m	5 sec	ST * SR			
Herr über das Tierreich	D	MU / MU / CH			MK	3 m	5 sec	ST * SR			
Horriphobus Schreckenspein	M	MU / IN / CH			7 (9)	7 m	3 sec	3 SR			
Imperavi Animus	M	KL / CH / CH			2*MR	1 m	10 sec	ST * Std			
Karnifilo Raserei	M	MU / CH / KK			17	1 m	2 sec	St * SR			
Lachkrampf	S	CH / CH / FF			7	5 m	3 sec	variabel			
Memorabia Falsifir	M	KL / IN / CH			27	B	15 min	P			
Panik überkomme euch !	(B) M	MU / CH / CH			2W20	Sichtweite	6 sec	2W20 SR			
Respondami Veritar	M	KL / IN / CH			5	3 m	3 sec	sofort			
Sanftmut	H	MU / CH / CH			MK : 2	5 m	4 sec	3 SR			
Schabernack	S	KL / IN / CH			4	10 m	5 sec	sofort			
Schelmenrausch	S	IN / CH / CH			5	3 m	5 sec	ST * SR			
Schwarzer Schrecken	(B) M	MU / IN / CH			W20	B	3 sec	ST * Tage			
Seidenzunge, Elfenwort	W	KL / IN / CH			7	3 m	6 sec	**ST*SR**			
Somnigravis Tausend Schaf	W	KL / CH / CH			8	19 m	7 sec	ST *Std/2			
Zauberzwang	H	MU / CH / CH			27	B	min. 75 min	spez.			
Zunge lähmen	D	MU / CH / FF			7	7 m	4 sec	1 SR			
Zwingtanz	D	MU / KL / CH			6	5 m	3 sec	1 SR			
Beschwörung dämonischer Mächte											
Furor, Blut und Sulphurdampf	M	MU / MU / CH			13+	spez.	5 sec	spez.			
Geister austreiben	D	MU / MU / CH			13 / 7	13 m	5 min	P			
Geister beschwören	D	MU / MU / CH			11	ST * 20 m	min. 30 sec	unbestimmt			
Heptagon und Krötenei	M	MU / MU / CH			23+	spez.	1 min	spez.			
Komm, Kobold, Komm	S	MU / CH / CH			12	1 km	7 sec	unbestimmt			
Krabbelnder Schrecken	H	MU / MU / CH			13 / 17	7 m	20 sec	ST * 10 KR			
Krähenruf	H	MU / CH / CH			13	25 m	7 sec	10 KR			
Kröte, Natter, Schuppenleib	M	MU / IN / CH			2W20+7	ST * 20 m	1 min	ST * 2 Std			
Mutabili Hybridil	M	KL / FF / KK			spez.	1 m	1 Nacht	P			
Pandaemonium	H	MU / MU / CH			13+	Sichtweite	20 sec	ST * 20 SR			
Skelettarius Kryptaduft	M	MU / MU / CH			15+	B	30 sec	variabel			
Spinne, Egel, Kriechgetier	M	MU / IN / CH			W20+5	ST * 50 m	1 min	ST * 2 Std			
Stein wandle, Totes handle	(B) M	MU / CH / KK			spez.	B	7 Std	P			
Tlalucs Odem ...	M	MU / MU / KK			13	7 m	5 sec	max. 1 SR			
Weiße Mähn und goldner Huf	A	KL / IN / CH			12	spez.	15 sec	ST * Std			
Beschwörung elementarer Kräfte								Element:			
Auge des Limbus	M	MU / CH / KK			3W6 / m	7 m	15 sec	ST * sec			
Dschinn des (Elements) . . .	M	MU / KL / CH			30 KR	1 m	ca. 30 min	spez.			
Flammenring	D	MU / KL / CH			3 / KR	max. 7 m	10 sec	**nach AE**			
Manifesto, Kraft der Sechse	M	KL / IN / CH			3+	1 m	30 sec	max. 1 min			
Meister der Elemente	D	MU / KL / CH			12	1 m	5 min	spez.			
Meister minderer Geister	S	MU / CH / CH			3 pro	1 km	7 sec	spez.			
Nihilatio Gravitas	M	KL / KK / KK			5 / m	max. ST *m	15 sec	max. 1 SR			
Planastrale Anderwelt	M	MU / MU / CH			17+	3 m	1 min	mx. ST-5 SR			

Solidirid Farbenspiel	F	IN / GE / KK			2 / m	nach AE	10 sec	ST*5 KR			
Verschwindibus	S	IN / CH / GE			5 / m / O	15 m	3 sec	nach AE			
Wand aus (Element) ...	M / D	MU / KL / CH			7 / m	7 m	30 sec	mx. ST-2 SR			
Zorn der Elemente	D	MU / CH / KK			3W+ST	21 m	7 sec	sofort			
Bewegung											
Aufgeblasen, Abgehoben	S	CH / KK / KK			10	7 m	7 sec	ST * min			
Axxeleratus Blitzgeschwind	W	KL / GE / KK			7	Z, 7 m	2 sec	**20 KR**			
Durch Fels und Erz	W	MU / KK / KK			15+3/SR	Z	1 min	**nach AE**			
Durch Marmorstein und Eisenw.	S	KL / GE / KK			10	max. 1 m	5 sec	sofort			
Foramen Foraminor	M	KL / KL / FF			2+	B	5 sec	P			
Hexenholz	H	KL / FF / KK			5+ 1/SR	7 m	5 min	**nach AE**			
In Glut und Lohe ohne Weh	A	MU / GE / KK			11+3/SR	Z	20 sec	**nach AE**			
Klickeradomms	S	KL / FF / KK			3 pro	10 m	1 sec	P			
Lockruf	S	IN / CH / FF			3	10 m	2 sec	**spez.**			
Materialia Animat	M	KL / FF / GE			15/45	B	5 min	ST*Std			
Mit dem Wind, in Sternenhöh	F	MU / GE / KK			13+3/SR	Z	30 sec	**nach AE**			
Motoricus Motillitich	M	KL / FF / KK			mind. 5	7 m	5 sec	**max. 1 SR**			
Movimento Dauerlauf	A	IN / GE / KK			7+2/SR	Z	1 min	**mx. ST*Std**			
Nackedei	S	KL / GE / KK			5+(RS^2)	10 m	2 sec	sofort			
Spurlos, Trittlos, Fährtenlos	W	IN / GE / KK			7 pro	Z, B	5 sec	**nach AE**			
Transversalis Teleport	M	KL / KL / KK			15+	1 km / ST	3 sec	sofort			
Über Eis und über Schnee	F	KL / GE / KK			5 + 3/SR	Z	5 sec	**nach AE**			
Über Strom und über See	A	IN / GE / GE			9 + 3/SR	Z	15 sec	**nach AE**			
Über Wipfel, über Klee	W	KL / GE / KK			7 + 3/SR	Z	10 sec	**nach AE**			
Heilung											
Ängste lindern	H	MU / IN / CH			4 + X	B	20 sec	max. 1 min			
Balsamsalabunde	A	KL / IN / CH			mind. 7	Z, B	5 min	P			
Hexenspeichel	H	IN / CH / FF			spez	B	20 sec	P			
Klarum, Purum, Kräutersud	M	KL / KL / CH			1 / Stufe	Z, B	7 sec	P			
Lach dich gesund	S	IN / CH / CH			2W6	B	Witzdauer	P			
Levthans Feuer	H	IN / CH / CH			7	B	7 sec	P			
Ruhe Körper, ruhe Geist	F	KL / CH / KK			7	B	1 min	P			
Sumus Exiliere	D	IN / CH / FF			7	B	5 min	ST * min			
Tiere besprechen	H	MU / IN / CH			spez.	B	1 min	P			
Von Frost und Hunger	F	MU / KK / KK			7 / Mon.	Z, B	15 min	nach AE			
Hellsicht											
Adleraug und Luchsenohr	A	KL / IN / FF			5	Z	5 sec	**1 min**			
Analüs Arcanstruktur	M	KL / KL / IN			10	1 m	min. 10 sec	**Z.Dauer**			
Blick durch fremde Augen	D	MU / IN / CH			spez.	ST*10 km	10 min	**nach AE**			
Eigenschaften seid gelesen	A	KL / IN / CH			7	3 m	15 sec	**Z.Dauer**			
Eternia Memorabilis	M	KL / KL / GE			7	Z	5 min	**ST*2 SR**			
Exposami Creatur	W	KL / KL / IN			5	30 m	10 sec	**Z.Dauer**			
In deinen Trachten, Fühlen	F	KL / KL / CH			8 / 10 sec	3 m	10 sec	**nach AE**			
Katzenaugen	H	KL / FF / KK			5 / SR	Z	10 sec	**nach AE**			
Mishkharas Macht erspüren	D	KL / KL / IN			9	B	15 min	**Z.Dauer**			
Oculus Astralis	M	KL / IN / CH			17 / SR	Z	15 sec	**nach AE**			
Odem Arcanum Senserei	A	KL / IN / CH			5	15 m	4 sec	2 sec			
Penetrizzel Holz und Stein	M	KL / KL / KK			4+	nach AE	5 sec	**Z.Dauer**			
Sensibar - Wahr und klar	A	KL / IN / CH			5 / 10 sec	7 m	10 sec	**nach AE**			
Was verschwunden ...	S	KL / IN / GE			17	max. 5 km	30 min	**Z.Dauer**			
Xenografus Clarvoyant	M	KL / KL / IN			7+1/10 se	3 m	20 sec	**nach AE**			
Illusion											
Aureolus Güldenglanz	M	KL / CH / FF			5	B	5 sec	mx. ST / Std			
Auris, Nasus, Oculus	M	KL / CH / FF			5 pro Sinn	50 m	15 sec	max. 1 min			
Blendwerk	S	IN / CH / FF			7 / SR	30 m	5 sec	**nach AE**			
Chamaelioni Mimikry	W	IN / CH / GE			5	Z	2 sec	**1 SR**			
Delicioso Gaumenschmaus	M	KL / IN / FF			7 / Stein	B	10 sec	ST * 2 SR			
Duplicatus Doppelpein	M	KL / CH / GE			6 / Ill.	Z, B	5 sec	**10 KR**			
Harmlose Gestalt	H	KL / CH / GE			6	Z	10 sec	**ST * SR**			
Hexenknoten	H	KL / IN / CH			4	ST * m^2	10 sec	ST * min			
Ignorantia Ungesehn	M	IN / CH / GE			6 / SR	Z	10 sec	**nach AE**			
Impostoris Imagotin	M	KL / IN / FF			13	Z, B	5 min	**ST * Std**			
Koboldgeschenk	S	IN / CH / FF			4	B	4 sec	max. 1 Std			
Luciferi Lichtertanz	M	IN / CH / FF			5	1 m	2 sec	ST * 2 KR			
Menetakel Flammenzeichen	M	KL / CH / FF			5	49 m	10 sec	ST * 2 KR			
Reflectimago Spiegelschein	M	KL / CH / FF			7	Blickfeld	10 sec	ST * SR			
Schelmenmaske	S	IN / CH / GE			7 / SR	Z	6 sec	**nach AE**			
Seidenweich, Schuppengleich	S	IN / FF/ FF			7	B	10 sec	St * Std			
Vocolimbo Hohler Klang	M	KL / CH / FF			5	ST * 3 m	5 sec	5 KR			
Vogelzwitschern, Glockenspiel	M	KL / CH / FF			10	Z, 1 m	5 sec	mx. ST / Std			
Weihrauch, Rose, Wohlgeruch	M	IN / CH / FF			8	Z, B	5 sec	max. St / Std			
Widerwille Ungemach	M	MU / IN / CH			12 / 21	B	10 min	mx. ST / Wo			
Kampf											
Blitz dich find	W	KL / IN / GE			5	7 Schritt	1 Sek.	2 KR			

Corpofrigo Kälteschock	M	CH / GE / KK			11	7 Schritt	2 Sek.	augenbl.			
Ecliptifactus - Dunkle Macht	M	MU / KL / KK			5 + 2/KR	1 Schritt	5 Sek.	nach AE			
Eisenrost und grüner Span	M	KL / CH / GE			5	B	2 Sek.	bis BF 20			
Fulminictus Donnerkeil	A	KL / GE / KK			3W6+ST	7 Schritt	2 Sek.	augenbl.			
Gliederschmerzen, Nadelstich	M	CH / KK / KK			11	7 Schritt	5 Sek.	ST*10 KR			
Herzschlag ruhe, Atem stocke	(B) M	MU / CH / KK			W20/10KR	B	10 KR	nach AE			
Höllenpein	(B) M	KL / CH / KK			W20	B	2 Sek.	ST*10 KR			
Ignifaxius Flammenstrahl	M	KL / GE / FF			TP=ASP	21 Schritt	4 Sek.	augenbl.			
Ignoshpaero Feuerball	M	MU / GE / KK			35 +	49 Schritt	7 Sek.	augenbl.			
Kalt wie Stein	W	MU / IN / KK			3 / KR	Z	2 Sek.	**nach AE**			
Kulminato Kugelblitz	M	MU / IN / FF			W20	21 Schritt *	7 Sek.	ST*2 KR			
Plumbumbarum und Narretei	M	CH / GE / KK			5 + 2 pro	7 Schritt	3 Sek.	5 KR			
Radau	H	MU / CH / GE			4 + 2/KR	21 Schritt	4 Sek.	beliebig			
Saft-Kraft-Monstermacht	M	MU / IN / CH			W20	B	3 Sek.	W20 KR			
Scharfes Aug' und sich're Hand	W	IN / GE / FF			5	B	5 Sek.	15 Sek.			
Sensattacco Meisterstreich	M	MU / IN / GE			13	Z, B	7 Sek.	**max. 50 KR**			
Treue Klinge, Sichrer Stand	F	IN / GE / FF			11	Z	4 Sek.	**max. 50 KR**			
Verständigung											
Cryptogrpho Zauberschrift	M	KL / KL / IN			5+ /Blatt	B	5 Min.	bis L.Wort			
Das Sinnen fremder Wesen	W	MU / IN / CH			7 / Min	10 Schritt	20 Sek.	**nach ASP**			
Elfen, Freunde hört den Ruf	F	KL / IN / CH			5 /10 Sek.	ST*100 m	5 Sek.	**nach ASP**			
Elfenstimme, Flötenton	F	IN / CH / KK			7 / KR	beliebig	1 Min.	**nach ASP**			
Immaterialis Phantomar	M	MU / IN / CH			2	3 Schritt	7 Sek.	Zauberdauer			
Hexenblick	H	IN / IN / CH			3/ +2/KR	ST Meilen	10 Sek.	**nach ASP**			
Koboldvision	S	IN / IN / CH			13	Z, B	10 Sek.	ST=Min			
Magischer Raub	D	MU / KL / KK			6	B	1 Min-	ST=Stunden			
Nekropathia modernd Leich'	M	MU / KL / CH			11+11/	B	3 SR	**nach ASP**			
Objectum stumm	M	KL / IN / CH			7 / Frage	B	30 Sek.	1 SR			
Reise zwischen den Sphären	D	MU / KL / IN			35/ $^1/_2$ h	Z	30 Min.	beliebig			
Seelenwanderung	D	MU / CH / CH			1/Meile +	ST Meilen	1-5 Min.	**nach ASP**			
Traumgestalt	H	IN / CH / CH			1/10 M +	ST*100 Me	5+ Min	**nach ASP**			
Unitatio Geistesbund	F	IN / CH / KK			1	B	30 Sek.	-			
Verwandlung von Lebewesen											
Adler Wolf und Hammerhai	W	MU / IN / GE			7+1+/SR	Z	20 Sek.	nach ASP			
Arcano Psychostabilis	M	MU / KL / CH			7	10 Schritt	30 Sek.	1 h			
Armatrutz Schild und Schutz	A	IN / GE / KK			RS*RS	Z	3 Sek.	**max 1 SR**			
Atemnot	D	MU / CH / KK			11	3 Schritt	3 KR	1 Tag			
Charisma, Persönlichkeit	M	KL / CH / CH			7 (13)	B (Z)	30 (5) Sek.	1 h (ST KR)			
Druidenrache	D	MU / MU / KK			ges. LE	Z	20 Sek.	1 h			
Eins mit der Natur	D	IN / GE / KK			7 / Tag	Z	15 Min.	**nach ASP**			
Empathie und Sechster Sinn	H	KL / IN / CH			7 (13)	B (Z)	30 (5) Sek.	1 h (ST KR)			
Feuerbann	H	MU / MU / KK			7	Z	15 Sek.	**ST=SR**			
Fingerspiel und schnelle Hand	A	KL / CH / FF			7 (13)	B (Z)	30 (5) Sek.	1 h (ST KR)			
Fluch der Pestilenz	D	MU / KL / CH			ST*3	1 Schritt	10 Sek.	-			
Gewandtheit und ...	M	KL / CH / GE			7 (13)	B (Z)	30 (5) Sek.	1 h (ST KR)			
Granit und Mamor . . .	M	MU / CH / KK			37, 1 per.	3 Schritt	10 Sek.	perm.			
Haselbusch und Ginsterkraut	W	CH / FF / KK			W6 +	B	1+ Stunden	perm.			
Imago Transmutabile	M	CH / GE / KK			49 / 77	1 Schritt	1 Tag	1 Mon, perm			
In See und Fluß	A	MU / KL / KK			7 / SR+	Z, B	15 Sek.	**nach ASP**			
Klugheit, Wissen, Intellekt	M	KL / KL / CH			7 (13)	B (Z)	30 (5) Sek.	1 h (ST KR)			
Last des Alters beuge dich !	(B) M	IN / CH / KK			10 / SR	B	2 Sek.	**nach ASP**			
Langer Lulatsch	S	CH / GE / KK			13+	B	30 Min.	perm.			
Muskelstärke, Körperkraft	F	KL / CH / KK			7 (13)	B (Z)	30 (5) Sek.	1 h (ST KR)			
Nebelleib	D	MU / IN / KK			15 / SR	Z	30 Sek.	nach ASP			
Ohne Kamm und ohne Schere	M	KL / CH / FF			5+	Z	3 KR	ST=Tagen			
Paralü Paralein	M	IN / CH / KK			13	7 Schritt	2 Sek.	ST=SR			
Salander Mutanderer	M	KL / IN / CH			18/31/49	B	10 Sek.	ST h/T7perm			
Schwarz und Rot	M	MU / CH / CH			4 / h	B	10 Sek.	nach ASP			
Spinnenlauf und Krötensprung	H	IN / GE / KK			3 (11/SR)	Z, B	10 Sek.	aug./ **n. ASP**			
Visibili Vanitar	A	KL / KL / GE			5 / SR	Z, B	3 Sek.	**nach ASP**			
Wagemut, Entschlossenheit	F	MU / KL / CH			7 (13)	B (Z)	30 (5) Sek.	1 h (ST KR)			
Weisheit der Bäume	D	IN / GE / KK			11+1/Tag	Z	1 Min.	beliebig			
Verwandlung von Unbelebtem											
Abvenenum - Pest und Galle	W	KL / KL / FF			5	1 Schritt	15 Sek.	permanent			
Aeolitus - Windgebraus	F	KL / CH / KK			5	10 Schritt	3 Sek.	augenblickl.			
Aerofugo Vakuum	M	MU / KK / KK			27 ASP	7 Schritt	5 KR	ST=KR			
Aerogelo Atemqual	M	MU / IN / KK			13	100 m^3	10 Sek.	ST=SR			
Anvilarium Schwermetall	M	KL / GE / FF			8 / 12	B	1 Min.	3 SR			
Applicatus Argelist	M	KL / FF / FF			3W6	B	1 Min.	bis Sonn.auf			
Arcanovi Zauberding	M	KL / KL / FF			variabel	B	1+ Stunden	variabel			
Brenne, toter Stoff	(B) M	MU / KL / KK			W20	B	3 Sek.	W20 Sek.			
Caldofrigo Drachenblut	M	IN / CH / KK			10..150	ST=Schritt	1 Min.	ST=SR (**A**)			
Claudibus Clavistibor	M	KL / FF / KK			beliebig	B	3 Sek.	ST=SR			
Desintegratus Pulverstaub	M	KL / CH / KK			35	7 Schritt	7 Sek.	augenblickl.			

Dunkelheit	D	KL / KL / FF			3 / SR	10 Schritt	5 Sek.	**ST=SR**			
Flim-Flam-Flunkel	F	KL / KL / FF			1 / SR	10 Schritt	2 Sek.	**nach ASP**			
Fortifex Invisibil	M	IN / CH / KK			17	3 Schritt	5 KR	ST*3 KR			
Hartes schmelze	(B) M	MU / KL / KK			W20	B	3 Sek.	W20 Min.			
Kraft des Erzes	D	KL / KK / KK			10	ST*5 Schr.	60 Sek.	ST=SR			
Mahlstrom	D	MU / IN / KK			beliebig	ST*20 Schr.	20 Sek.	**1 Minute**			
Metamorpho Gletscherkalt	F	KL / FF / KK			5 / m^3	B	1+ Stunden	permanent			
Objectum Disaparatec	M	KL / FF / KK			3 / SR	B	10 Sek.	**nach ASP**			
Objectum Fix	M	KL / KL / KK			1 / Stein	B	10 Sek.	ST*5 SR			
Ohne Seife, Bürste, Bad	M	KL / CH / FF			7	B	1 Min.	permanent			
Ohne Ahle, Faden, Nadel	M	KL / CH / FF			12+	B	1 Min.	permanent			
Reversalis Revidum	M	KL / IN / CH			10	Z	10 Sek.	**max. 1 Min.**			
Schelmenkleister	S	IN / GE / FF			3	max. 7 Schr.	5 Sek.	ST*2 KR			
Sigillus Custodis Zaubersiegel	M	KL / FF / FF			2W6+	B	1 Stunde	variabel			
Silentium Silentille	A	Kl / KL / CH			1 / 5 Schr.	nach ASP	2 Sek.	**nach ASP**			
Sturmgebrüll besänft'ge dich	F	KL / CH / KK			5 / SR	ST*2 Schr.	15 Sek.	**nach ASP**			
Unberührt von Satinav	M	KL / FF / KK			5+	B	5 Min.	ST=Tage			
Wehe, walle, Nebula	W	KL / FF / KK			7	5 Schritt	5 Sek.	1 Stunde			
Weiches erstarre	(B) M	MU / KL / KK			W20	Ärmellänge	5 Sek.	W20 Min.			
Wettermeisterschaft	D	MU / CH / GG			1W6+	ST*50 Schr.	5 Min.	-			
Windhose	D	MU / CH / KK			beliebig	7 Schritt	15 Sek.	**1 Minute**			
Zagibu - Ugibaz	S	IN / CH / FF			1 +	1 Schritt	3 Sek.	augenblickl.			

Eigene Zauber											

Stabzauber / Rituale / Flüche / Streiche		
Name / Beschreibung	Probe	

Zauberfertigkeiten

für_____

Eigenschaften:	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK

Spruch	Ursprung	Probe auf	I*	II**												
Antimagie																
Beherrschung brechen	D	KL / IN / CH														
Bewegung stören	M	KL / IN / FF														
Destructibo Arcanitas	M	KL / KL / FF														
Gardianum Paradei	M	IN / CH / KK														
Hellsicht trüben	D	KL / IN / CH														
Illusionen zerstören	M	KL / IN / CH														
Invercarno Spiegeltrick	M	MU / MU / IN														
Kampfzauber stören	A	MU / IN / CH														
Pentagramma Drudenfuß	M	MU / MU / CH														
Schleier der Unwissenheit	H	KL / KL / FF														
Verständigung stören	F	KL / CH / FF														
Verwandlung beenden	H	MU / KL / CH														
Wider Hellsicht und Befehle	M	MU / KL / CH														
Beherrschung																
Band und Fessel	W	KL / CH / KK														
Bannbaladin	A	IN / CH / CH														
Böser Blick	D	MU / CH / CH														
Eigne Ängste quälen dich	(B) M	MU / IN / CH														
Erinnerung verlasse dich	(B) M	MU / IN / CH														
Große Gier	H	KL / IN / CH														
Große Verwirrung	D	KL / KL / CH														
Halluzination	D	Kl / IN / CH														
Herr über das Tierreich	D	MU / MU / CH														
Horriphobus Schreckenspein	M	MU / IN / CH														
Imperavi Animus	M	KL / CH / CH														
Karnifilo Raserei	M	MU / CH / KK														
Lachkrampf	S	CH / CH / FF														
Memorabia Falsifir	M	KL / IN / CH														
Panik überkomme euch !	(B) M	MU / CH / CH														
Respondami Veritar	M	KL / IN / CH														
Sanftmut	H	MU / CH / CH														
Schabernack	S	KL / IN / CH														
Schelmenrausch	S	IN / CH / CH														
Schwarzer Schrecken	(B) M	MU / IN / CH														
Seidenzunge, Elfenwort	W	KL / IN / CH														
Somnigravis Tausend Schaf	W	KL / CH / CH														
Zauberzwang	H	MU / CH / CH														
Zunge lähmen	D	MU / CH / FF														
Zwingtanz	D	MU / KL / CH														
Beschwörung dämonischer Mächte																
Furor, Blut und Sulphurdampf	M	MU / MU / CH														
Geister austreiben	D	MU / MU / CH														
Geister beschwören	D	MU / MU / CH														
Heptagon und Krötenei	M	MU / MU / CH														
Komm, Kobold, Komm	S	MU / CH / CH														
Krabbelnder Schrecken	H	MU / MU / CH														
Krähenruf	H	MU / CH / CH														
Kröte, Natter, Schuppenleib	M	MU / IN / CH														
Mutabili Hybridil	M	KL / FF / KK														
Pandaemonium	H	MU / MU / CH														
Skelettarius Kryptaduft	M	MU / MU / CH														
Spinne, Egel, Kriechgetier	M	MU / IN / CH														
Stein wandle, Totes handle	(B) M	MU / CH / KK														
Tlalucs Odem ...	M	MU / MU / KK														
Weiße Mähn und goldner Huf	A	KL / IN / CH														
Beschwörung elementarer Kräfte												Element:				
Auge des Limbus	M	MU / CH / KK														
Dschinn des (Elements) . . .	M	MU / KL / CH														
Flammenring	D	MU / KL / CH														
Manifesto, Kraft der Sechse	M	KL / IN / CH														
Meister der Elemente	D	MU / KL / CH														
Meister minderer Geister	S	MU / CH / CH														
Nihilatio Gravitas	M	KL / KK / KK														
Planastrale Anderwelt	M	MU / MU / CH														

Solidirid Farbenspiel	F	IN / GE / KK															
Verschwindibus	S	IN / CH / GE															
Wand aus (Element) ...	M / D	MU / KL / CH															
Zorn der Elemente	D	MU / CH / KK															
Bewegung																	
Aufgeblasen, Abgehoben	S	CH / KK / KK															
Axxeleratus Blitzgeschwind	W	KL / GE / KK															
Durch Fels und Erz	W	MU / KK / KK															
Durch Marmorstein und Eisenwand	S	KL / GE / KK															
Foramen Foraminor	M	KL / KL / FF															
Hexenholz	H	KL / FF / KK															
In Glut und Lohe ohne Weh	A	MU / GE / KK															
Klickeradomms	S	KL / FF / KK															
Lockruf	S	IN / CH / FF															
Materialia Animat	M	KL / FF / GE															
Mit dem Wind, in Sternenhöh	F	MU / GE / KK															
Motoricus Motillitich	M	KL / FF / KK															
Movimento Dauerlauf	A	IN / GE / KK															
Nackedei	S	KL / GE / KK															
Spurlos, Trittlos, Fährtenlos	W	IN / GE / KK															
Transversalis Teleport	M	KL / KL / KK															
Über Eis und über Schnee	F	KL / GE / KK															
Über Strom und über See	A	IN / GE / GE															
Über Wipfel, über Klee	W	KL / GE / KK															
Heilung																	
Ängste lindern	H	MU / IN / CH															
Balsamsalabunde	A	KL / IN / CH															
Hexenspeichel	H	IN / CH / FF															
Klarum, Purum, Kräutersud	M	KL / KL / CH															
Lach dich gesund	S	IN / CH / CH															
Levthans Feuer	H	IN / CH / CH															
Ruhe Körper, ruhe Geist	F	KL / CH / KK															
Sumus Exiliere	D	IN / CH / FF															
Tiere besprechen	H	MU / IN / CH															
Von Frost und Hunger	F	MU / KK / KK															
Hellsicht																	
Adleraug und Luchsenohr	A	KL / IN / FF															
Analüs Arcanstruktur	M	KL / KL / IN															
Blick durch fremde Augen	D	MU / IN / CH															
Eigenschaften seid gelesen	A	KL / IN / CH															
Eternia Memorabilis	M	KL / KL / GE															
Exposami Creatur	W	KL / KL / IN															
In deinen Trachten, Fühlen	F	KL / KL / CH															
Katzenaugen	H	KL / FF / KK															
Mishkharas Macht erspüren	D	KL / KL / IN															
Oculus Astralis	M	KL / IN / CH															
Odem Arcanum Senserei	A	KL / IN / CH															
Penetrizzel Holz und Stein	M	KL / KL / KK															
Sensibar - Wahr und klar	A	KL / IN / CH															
Was verschwunden ...	S	KL / IN / GE															
Xenografus Clarvoyant	M	KL / KL / IN															
Illusion																	
Aureolus Güldenglanz	M	KL / CH / FF															
Auris, Nasus, Oculus	M	KL / CH / FF															
Blendwerk	S	IN / CH / FF															
Chamaelioni Mimikry	W	IN / CH / GE															
Delicioso Gaumenschmaus	M	KL / IN / FF															
Duplicatus Doppelpein	M	KL / CH / GE															
Harmlose Gestalt	H	KL / CH / GE															
Hexenknoten	H	KL / IN / CH															
Ignorantia Ungesehn	M	IN / CH / GE															
Impostoris Imagotin	M	KL / IN / FF															
Koboldgeschenk	S	IN / CH / FF															
Luciferi Lichtertanz	M	IN / CH / FF															
Menetakel Flammenzeichen	M	KL / CH / FF															
Reflectimago Spiegelschein	M	KL / CH / FF															
Schelmenmaske	S	IN / CH / GE															
Seidenweich, Schuppengleich	S	IN / FF/ FF															
Vocolimbo Hohler Klang	M	KL / CH / FF															
Vogelzwitschern, Glockenspiel	M	KL / CH / FF															
Weihrauch, Rose, Wohlgeruch	M	IN / CH / FF															
Widerwille Ungemach	M	MU / IN / CH															

Kampf																	
Blitz dich find	W	KL / IN / GE															
Corpofrigo Kälteschock	M	CH / GE / KK															
Ecliptifactus - Dunkle Macht	M	MU / KL / KK															
Eisenrost und grüner Span	M	KL / CH / GE															
Fulminictus Donnerkeil	A	KL / GE / KK															
Gliederschmerzen, Nadelstich	M	CH / KK / KK															
Herzschlag ruhe, Atem stocke	(B) M	MU / CH / KK															
Höllenpein	(B) M	KL / CH / KK															
Ignifaxius Flammenstrahl	M	KL / GE / FF															
Ignoshpaero Feuerball	M	MU / GE / KK															
Kalt wie Stein	W	MU / IN / KK															
Kulminato Kugelblitz	M	MU / IN / FF															
Plumbumbarum und Narretei	M	CH / GE / KK															
Radau	H	MU / CH / GE															
Saft-Kraft-Monstermacht	M	MU / IN / CH															
Scharfes Aug' und sich're Hand	W	IN / GE / FF															
Sensattacco Meisterstreich	M	MU / IN / GE															
Treue Klinge, Sichrer Stand	F	IN / GE / FF															
Verständigung																	
Cryptogrpho Zauberschrift	M	KL / KL / IN															
Das Sinnen fremder Wesen	W	MU / IN / CH															
Elfen, Freunde hört den Ruf	F	KL / IN / CH															
Elfenstimme, Flötenton	F	IN / CH / KK															
Immaterialis Phantomar	M	MU / IN / CH															
Hexenblick	H	IN / IN / CH															
Koboldvision	S	IN / IN / CH															
Magischer Raub	D	MU / KL / KK															
Nekropathia modernd Leich'	M	MU / KL / CH															
Objectum stumm	M	KL / IN / CH															
Reise zwischen den Sphären	D	MU / KL / IN															
Seelenwanderung	D	MU / CH / CH															
Traumgestalt	H	IN / CH / CH															
Unitatio Geistesbund	F	IN / CH / KK															
Verwandlung von Lebewesen																	
Adler Wolf und Hammerhai	W	MU / IN / GE															
Arcano Psychostabilis	M	MU / KL / CH															
Armatrutz Schild und Schutz	A	IN / GE / KK															
Atemnot	D	MU / CH / KK															
Charisma, Persönlichkeit	M	KL / CH / CH															
Druidenrache	D	MU / MU / KK															
Eins mit der Natur	D	IN / GE / KK															
Empathie und Sechster Sinn	H	KL / IN / CH															
Feuerbann	H	MU / MU / KK															
Fingerspiel und schnelle Hand	A	KL / CH / FF															
Fluch der Pestilenz	D	MU / KL / CH															
Gewandtheit und ...	M	KL / CH / GE															
Granit und Mamor . . .	M	MU / CH / KK															
Haselbusch und Ginsterkraut	W	CH / FF / KK															
Imago Transmutabile	M	CH / GE / KK															
In See und Fluß	A	MU / KL / KK															
Klugheit, Wissen, Intellekt	M	KL / KL / CH															
Last des Alters beuge dich !	(B) M	IN / CH / KK															
Langer Lulatsch	S	CH / GE / KK															
Muskelstärke, Körperkraft	F	KL / CH / KK															
Nebelleib	D	MU / IN / KK															
Ohne Kamm und ohne Schere	M	KL / CH / FF															
Paralü Paralein	M	IN / CH / KK															
Salander Mutanderer	M	KL / IN / CH															
Schwarz und Rot	M	MU / CH / CH															
Spinnenlauf und Krötensprung	H	IN / GE / KK															
Visibili Vanitar	A	KL / KL / GE															
Wagemut, Entschlossenheit	F	MU / KL / CH															
Weisheit der Bäume	D	IN / GE / KK															
Verwandlung von Unbelebtem																	
Abvenenum - Pest und Galle	W	KL / KL / FF															
Aeolitus - Windgebraus	F	KL / CH / KK															
Aerofugo Vakuum	M	MU / KK / KK															
Aerogelo Atemqual	M	MU / IN / KK															
Anvilarium Schwermetall	M	KL / GE / FF															
Applicatus Argelist	M	KL / FF / FF															
Arcanovi Zauberding	M	KL / KL / FF															
Brenne, toter Stoff	(B) M	MU / KL / KK															
Caldofrigo Drachenblut	M	IN / CH / KK															
Claudibus Clavistibor	M	KL / FF / KK															

Desintegratus Pulverstaub	M	KL / CH / KK															
Dunkelheit	D	KL / KL / FF															
Flim-Flam-Flunkel	F	KL / KL / FF															
Fortifex Invisibil	M	IN / CH / KK															
Hartes schmelze	(B) M	MU / KL / KK															
Kraft des Erzes	D	KL / KK / KK															
Mahlstrom	D	MU / IN / KK															
Metamorpho Gletscherkalt	F	KL / FF / KK															
Objectum Disaparatec	M	KL / FF / KK															
Objectum Fix	M	KL / KL / KK															
Ohne Seife, Bürste, Bad	M	KL / CH / FF															
Ohne Ahle, Faden, Nadel	M	KL / CH / FF															
Reversalis Revidum	M	KL / IN / CH															
Schelmenkleister	S	IN / GE / FF															
Sigillus Custodis Zaubersiegel	M	KL / FF / FF															
Silentium Silentille	A	Kl / KL / CH															
Sturmgebrüll besänft'ge dich	F	KL / CH / KK															
Unberührt von Satinav	M	KL / FF / KK															
Wehe, walle, Nebula	W	KL / FF / KK															
Weiches erstarre	(B) M	MU / KL / KK															
Wettermeisterschaft	D	MU / CH / GG															
Windhose	D	MU / CH / KK															
Zagibu - Ugibaz	S	IN / CH / FF															

Eigene Zauber																	

Stabzauber / Rituale / Flüche / Streiche		
Name / Beschreibung	Probe	

Bezeichnun																													
Kennzeichen																													
RS																													
Waffe																													
TP																													
WV																													
Gegner																													
Gegner-WV																													
	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA
Bezeichnun																													
Kennzeichen																													
RS																													
Waffe																													
TP																													
WV																													
Gegner																													
Gegner-WV																													
	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA	LE	AT	PA

Pferdebrief

Name	Rasse	Geschlecht
Gewicht	Farbe	Stockmaß
Alter	Herkunft	Grad der Ausbildung

LE		**MU**	**AT**	**PA**	**TP**	**RS**	**MR**	**GS**	**AU**	**LO**	**TK**	**ZK**

Ausrüstung

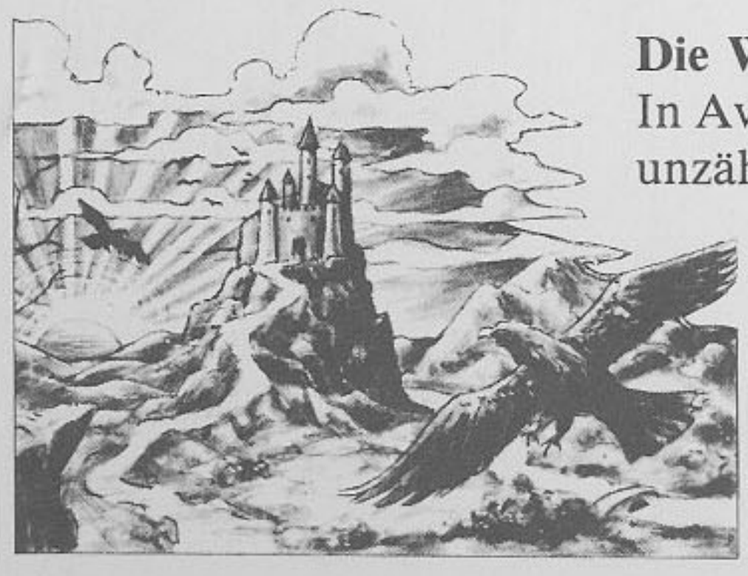
Sattel / Zaumzeug / Decke		Satteltasche(n) Gew:		Sonstiges	
Zubehörteil	Gewicht			Ausrüstungsgegenst.	Gewich
Gesamtgewicht		Gesamtgewicht:		Gesamtgewicht:	

Besondere Talente / Tricks / Eigenarten

Notizen / Beschreibung von Ausrüstungsteilen

Brandzeichen

Das Schwarze Auge – ein faszinierendes Spielerlebnis!
Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe – nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«
In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteuer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteuer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab: Wie lebt ein ''Held'' in Aventurien? Wie wächst er auf, welchen Verhältnissen entstammt er? Was für einen Unterschied macht es aus, ob er als Sohn eines Grafen oder eines Schmieds geboren wurde? Die neue Box gibt Antwort auf diese Fragen und bietet darüber hinaus eine Fülle von Regelergänzungen und -verfeinerungen. Alle Talente sind hier übersichtlich zusammengefaßt. Mit dem ''Jäger'' wird ein neuer Heldentyp eingeführt. Und für Spieler, die bei der Gestaltung ihrer Figur nach mehr Anschaulichkeit und Realismus streben, hält die Box eine echte Sensation bereit: Es werden vier neue Eigenschaften vorgestellt: Fingerfertigkeit, Intuition, Jähzorn und Neugier.

Inhalt:

Buch 1: "Vom Kampf und von den Helden"
Buch 2: "Vom Leben in Aventurien"
4 Farbtableaus mit Heldendarstellungen
1 Set neuer Dokumente für Spieler und Spielleiter

Das Schwarze Auge©
Fantastische Fantasie-Spiele

© 1994, Schmidt 85386 Eching, H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

AVENTURIEN®

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!

Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben.

Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen! Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsteren Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre* Phantasie, *Ihre* Kreativität, *Ihr* Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB

Wie lebt ein Held in Aventurien? Wie wächst er auf, welchen Verhältnissen entstammt er? Was für einen Unterschied macht es, ob er als Sohn eines Grafen oder eines Schmieds geboren wurde? Diese Box gibt Antwort auf diese Fragen und bietet darüber hinaus eine Fülle von Regelergänzungen und -verfeinerungen. Alle Talente sind hier übersichtlich zusamengefaßt, das DSA-Kampfsystem in seinem ganzen Detailreichtum präsentiert, dazu werden viele neue Heldentypen – wie Jäger, Söldner und Medicus – vorgestellt. Eine unabdingbare Ergänzung für Meister und Spieler des Schwarzen Auges!

Das Schwarze Auge

DIESE BOX ENTHÄLT FOLGENDE SPIELMATERIALIEN:

Vom Kampf und von den Helden
(Regelheft mit Ergänzungen zum Kampf- und Talentsystem)

•

Vom Leben in Aventurien
(Vorleben der Helden, Krieger- und Magierakademien)

•

Ein Set neuer Dokumente für Spieler und Spielleiter

•

Vier Farbtafeln mit Heldendarstellungen

Um diese Box im Rollenspiel einzusetzen, benötigen Sie das *Abenteuer-Basis-Spiel*. Kenntnis der Box *Götter, Magier und Geweihte* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

FANPRO®

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1997 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow Erben. Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 3-89064-251-9

DM 55,00 SFr 49,80 ÖS 395

4 018522 102511